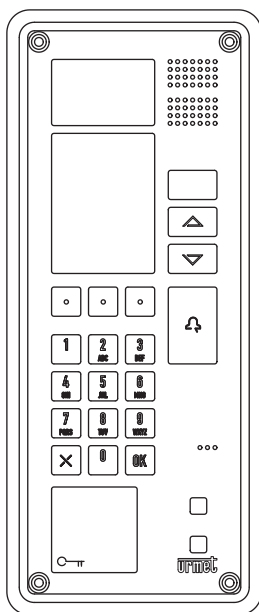


MODULO DI CHIAMATA ELEKTA STEEL E ELEKTA STEEL SATINATA ELEKTA AND ELEKTA STEEL MATT FINISH CALLING MODULE

Sch./Ref. 1083/28 - 1083/29



LIBRETTO D'USO USER BOOKLET

(La documentation en Français, Espagnol, Allemand et Néerlandais est disponible en scannant le QR-Code suivant).

(La documentación en Francés, Español, Alemán y Neerlandés está disponible escaneando el código QR siguiente).

(Die Dokumentation ist in Französisch, Spanisch, Deutsch und Niederländisch durch Scannen des folgenden QR-Codes verfügbar).

(Documentatie in het Frans, Spaans, Duits en Italiaans is beschikbaar door de volgende QR-Code te scannen).



ITALIANO

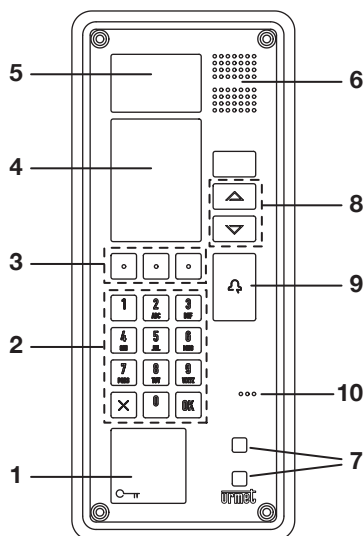
1.	DESCRIZIONE DEL MODULO DI CHIAMATA	2
2.	USO DEL MODULO DI CHIAMATA.....	3
2.1.	Chiamata tramite codice fisico o logico.....	3
2.2.	Chiamata tramite nome.....	5
2.3.	Apertura della porta tramite codice apriporta.....	6
2.4.	Apertura della porta tramite chiave di prossimità.....	7
2.5.	Apertura della porta per postino.....	8
2.6.	Chiamata a centralino.....	8
2.7.	Autoinserzione.....	8
2.8.	Codici speciali.....	9
3.	MANUTENZIONE	9

APPENDICE	10
------------------------	-----------

4	FUNZIONAMENTO DEL MODULO DI CHIAMATA NELLA MODALITÀ GUI SEMPLIFICATA.....	10
---	---	----

ENGLISH (Index)	12
------------------------------	-----------

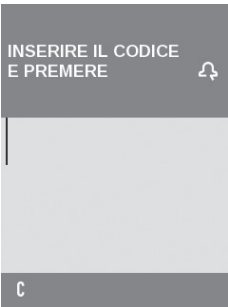
1. DESCRIZIONE DEL MODULO DI CHIAMATA

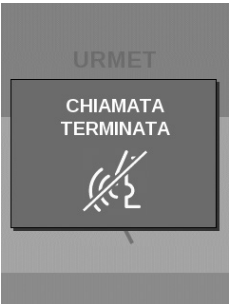


- 1 - Lettore chiavi di prossimità
- 2 - Tastiera
- 3 - Tasti contestuali che si configurano dinamicamente. L'icona sopra il tasto identifica la funzione disponibile.
- 4 - Display a colori 320 x 240 pixel
- 5 - Telecamera con illuminazione a LED
- 6 - Altoparlante
- 7 - Sensore IR di presenza
- 8 - Tasti di scorrimento ↑ ↓
- 9 - Tasto di chiamata ☎
- 10 - Microfono

2. USO DEL MODULO DI CHIAMATA

2.1. CHIAMATA TRAMITE CODICE FISICO O LOGICO

<p>L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.</p> <p>Le voci "SELEZIONARE NOME E PREMERE" e "PER CENTRALINO PREMERE" sono presenti solo se, rispettivamente, sono stati inseriti dei nomi nella rubrica ed è stato configurato un centralino citofonico sul modulo di chiamata.</p>	
<p>Digitare il codice sulla tastiera. Appare la schermata mostrata a lato.</p> <p>Premere il tasto  per effettuare la chiamata.</p> <p>Il tasto C permette di cancellare eventuali errori di digitazione.</p>	
<p>Se il codice inserito è errato appare per 2 secondi una schermata con un messaggio di errore.</p>	
<p>Durante la chiamata sul display appare la conferma mostrata a lato.</p>	

<p>Se la linea è occupata, o il posto interno è impegnato in un'altra conversazione, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	
<p>Se entro 60 secondi il posto interno non risponde sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	
<p>Se il posto interno attiva la comunicazione, il modulo di chiamata entra in modalità conversazione e sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	
<p>Quando il posto interno apre la porta, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	

Quando il posto interno interrompe la modalità conversazione sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.



2.2. CHIAMATA TRAMITE NOME

L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.
La voce "PER CENTRALINO PREMERE" è presente solo se è stato configurato un centralino citofonico sul modulo di chiamata.

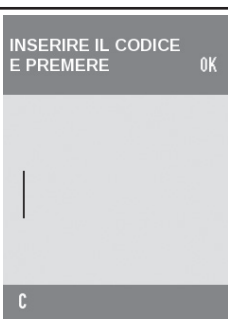


Selezionare con i tasti **↑ ↓** il nome e premere il tasto  per effettuare la chiamata.
Tenendo premuto il tasto **per** più di 1 secondo l'elenco dei nomi scorre velocemente.
È possibile velocizzare la ricerca con la tastiera. Dopo aver inserito i primi caratteri del nome, selezionarlo coi tasti **↑ ↓** dall'elenco visualizzato e premere il tasto  per effettuare la chiamata.
Il tasto **C** permette di cancellare eventuali errori di digitazione.



Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite codice, a cui si rimanda per i dettagli.

2.3. APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CODICE APRIPORTA

<p>L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata.</p> <p>Le voci "SELEZIONARE NOME E PREMERE" e "PER CENTRALINO PREMERE" sono presenti solo se, rispettivamente, sono stati inseriti dei nomi nella rubrica ed è stato configurato un centralino citofonico sul modulo di chiamata.</p> <p>Premere una volta il tasto .</p>	
<p>Digitare il codice apriporta e confermare con il tasto OK.</p> <p>Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare la cifra a sinistra del cursore con il tasto C del menu contestuale. Con ← e → si può spostare il cursore sulla stringa numerica.</p> <p>Il tasto X permette di tornare alla schermata di partenza.</p>	
<p>Se il codice inserito è errato appare per 2 secondi una schermata con un messaggio di errore.</p>	
<p>Se il codice inserito è corretto, il modulo di chiamata attiva l'apertura della porta; sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	

Se i tempi di apertura degli apriporta 1 e 2 sono entrambi maggiori di 0 secondi, si presenta allora la seguente videata, dove viene richiesto di premere il tasto 1 o il tasto 2 per selezionare la porta da aprire (tipicamente 1 = porta pedonale, 2 = cancello carraio).



2.4. APERTURA DELLA PORTA TRAMITE CHIAVE DI PROSSIMITÀ

Per aprire la porta con la chiave di prossimità passare la chiave vicino al lettore del modulo di chiamata. L’operazione può essere effettuata anche se è in corso una conversazione con un posto interno.
Se la chiave non è valida appare per 2 secondi la schermata mostrata a lato.



Se la chiave è valida, il modulo di chiamata attiva l’apertura della porta; sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.



Se i tempi di apertura degli apriporta 1 e 2 sono entrambi maggiori di 0 secondi, si presenta allora la seguente videata, dove viene richiesto di premere il tasto 1 o il tasto 2 per selezionare la porta da aprire (tipicamente 1 = porta pedonale, 2 = cancello carraio).



2.5. APERTURA DELLA PORTA PER POSTINO

<p>Premere una volta il tasto T o P selezionato in fase di configurazione. Il tasto appare solo durante le fasce orarie abilitate per la funzione postino.</p>	
--	--

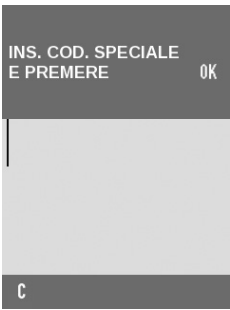
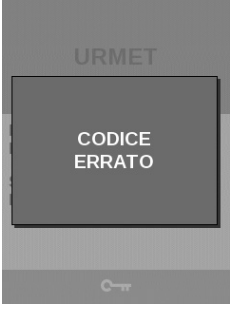
2.6. CHIAMATA A CENTRALINO

<p>L'immagine a fianco mostra l'aspetto della schermata di partenza del modulo di chiamata. La voce "SELEZIONARE NOME E PREMERE" è presente solo se sono stati inseriti dei nomi nella rubrica.</p> <p>Premere una volta il tasto  per essere messi in contatto con l'operatore.</p>	
---	--

2.7. AUTOINSERZIONE

<p>Dal posto interno è possibile attivare la telecamera della postazione esterna. La modalità Autoinserzione è descritta in dettaglio nel manuale tecnico 2Voice scaricabile dal sito www.urmet.com. Con la semplice autoinserzione non vengono accesi i LED della telecamera né viene modificata l'immagine mostrata sul display.</p>	
<p>Per interrompere la comunicazione dal modulo di chiamata e tornare alla pagina principale premere il tasto X.</p>	

2.8. CODICI SPECIALI

<p>Per inviare un codice speciale premere e mantenere premuto il tasto 0 per almeno 3 secondi. Appare la schermata mostrata a lato.</p> <p>Digitare il codice speciale compreso tra 0 e 254, quindi e confermare con il tasto OK.</p> <p>Il tasto C permette di cancellare eventuali errori di digitazione.</p>	
<p>Se il codice rientra nell'intervallo [0÷254] sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p> <p> <i>L'avvenuto invio del codice non dà la certezza che il comando è stato eseguito.</i></p>	
<p>Se il codice non rientra nell'intervallo, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	

3. MANUTENZIONE

Pulire il display e la protezione trasparente della telecamera con un panno leggermente umido. Non usare prodotti abrasivi, solventi o soluzioni saponose.

APPENDICE

4. FUNZIONAMENTO DEL MODULO DI CHIAMATA NELLA MODALITÀ GUI SEMPLIFICATA

<p>L'utilizzo della modalità GUI SEMPLIFICATA presuppone che chi voglia effettuare una chiamata dal modulo di chiamata conosca il nome della colonna in cui si trova l'appartamento ed il numero assegnato all'appartamento che vuole contattare. Ad esempio appartamento 234 della COLONNA A.</p> <p>Quando è attiva la modalità GUI SEMPLIFICATA le chiamate agli appartamenti si effettuano come descritto di seguito:</p> <ul style="list-style-type: none">Con i tasti ↑ ↓ accedere alla lista delle colonne per le quali il modulo di chiamata è abilitato alla chiamata. Tale lista è ordinata alfabeticamente rispetto ai nomi assegnati alle colonne.Con i tasti ↑ ↓ evidenziare il nome della colonna a cui appartiene l'appartamento che si vuole chiamare.Confermare la selezione con il tasto OK.Digitare il numero dell'appartamento da chiamare utilizzando la tastiera numerica e confermare la selezione con il tasto ↩ oppure con il tasto OK.	<div><div>URMET</div><div>PER SELEZIONARE LA COLONNA PREMERE<div>↕</div></div><div><div>↩</div></div></div>
<p>Selezionare con i tasti ↑ ↓ in questa schermata la colonna a cui appartiene l'appartamento da chiamare e confermare con il tasto OK.</p>	<div><div>SELEZ. COLONNA E PREMERE<div>↕</div><div>OK</div></div><div>COLONNA A</div><div>COLONNA B</div><div>COLONNA C</div><div>COLONNA D</div><div>COLONNA E</div></div>
<p>Digitare con la tastiera del modulo di chiamata il numero dell'appartamento da chiamare; il numero digitato appare nella schermata.</p> <p>Confermare con il tasto ↩ oppure con il tasto OK per inviare la chiamata.</p>	<div><div>COLONNA A</div><div>INSERIRE IL NUMERO E PREMERE<div>↩</div></div><div>1</div><div>C</div></div>



*Se si attiva la modalità GUI SEMPLIFICATA su un modulo di chiamata configurato per chiamare una sola colonna, per la chiamata sarà sufficiente digitare con la tastiera il numero assegnato all'appartamento e confermare con il tasto **OK** oppure con il tasto .*

Nel caso di unica colonna, infatti, non sarà visibile la lista delle colonne essendo una sola quella che il modulo di chiamata può raggiungere.

COLONNA A

URMET

INSERIRE IL NUMERO
E PREMERE



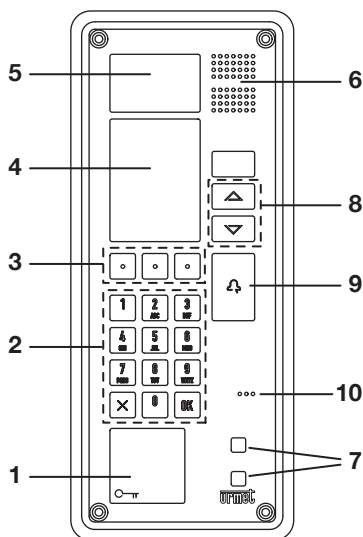
L'utente può inoltre disporre dei seguenti comandi o attuazioni che sono descritti ai punti seguenti:

- 2.3. Apertura della porta tramite codice apriporta
- 2.4. Apertura della porta tramite chiave a trasponder
- 2.5. Apertura della porta per postino
- 2.6. Chiamata a centralino
- 2.7. Autoinserzione
- 2.8. Codici speciali

ENGLISH

1. CALLING MODULE DESCRIPTION	12
2. HOW TO USE THE CALLING MODULE:	13
2.1. Calling using a physical or logical code	13
2.2. Calling by name	15
2.3. Opening the door using a door code	16
2.4. Opening the door using a proximity key	17
2.5. Opening the door using the postman function	18
2.6. Calls to switchboard	18
2.7. Auto-on	18
2.8. Special codes.....	19
3. MAINTENANCE.....	19
APPENDIX	20
4. PROGRAMMING AND USE OF THE SIMPLIFIED GUI.....	20

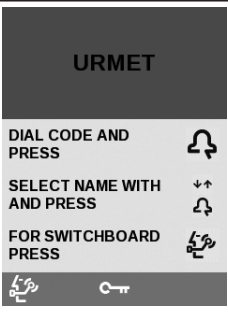
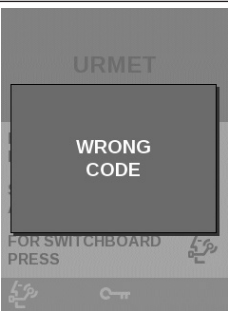
1. CALLING MODULE DESCRIPTION



- 1 - Proximity key reader
- 2 - Keypad
- 3 - Dynamically configured short-cut buttons.
The icon over the button indicates the available function.
- 4 - Colour display, 320 x 240 pixel
- 5 - Camera with LED lighting
- 6 - Speaker
- 7 - IR presence sensor
- 8 - Scroll buttons: ↑ ↓
- 9 - Call button ☎
- 10 - Microphone

2. HOW TO USE THE CALLING MODULE

2.1. CALLING USING A PHYSICAL OR LOGICAL CODE

<p>The home page of the calling module is shown here by the side.</p> <p>The options “SELECT NAME WITH   AND PRESS  ” and “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” will only be present if names are stored in the repository and if a door phone switchboard is configured on the calling module.</p>	
<p>Enter the code on the keypad. The page shown by the side will appear.</p> <p>Press the  button again to make the call.</p> <p>Press C to delete mistakes made while keying in.</p>	
<p>A page containing an error message will appear for two seconds if an incorrect code is entered.</p>	
<p>A confirmation message will appear on the display.</p>	

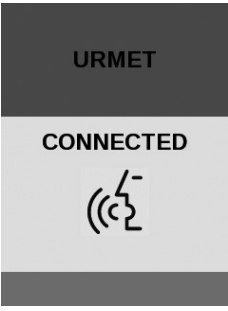
The warning message shown by the side will appear if the line is busy or the apartment unit is being used in another conversation.



The message shown here by the side will appear if the apartment unit does not reply within 60 seconds.



If the communication is activated on the apartment unit, the calling module will enter conversation mode and the message shown by the side will appear on the display.



When the door is opened from the apartment unit, the message shown by the side will appear on the display.

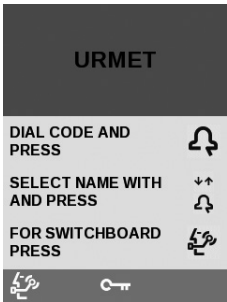


The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.



2.2. CALLING BY NAME

The home page of the calling module is shown here by the side.
The “FOR SWITCHBOARD PRESS” option is only present if a door phone switchboard is configured on the calling module.



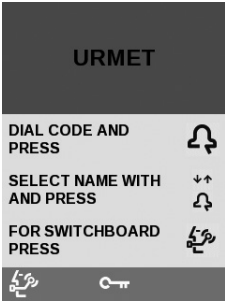
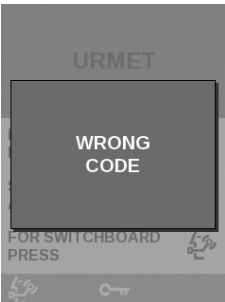
Select the name using the **↑** **↓** buttons and press the button to make the call. Hold the button pressed for longer than one second to scroll the names quickly.

The keypad can be used to make the search faster. Enter the initials of the name, select the name from the displayed list using the **↑** **↓** buttons and press the button to make the call. Press **C** to delete mistakes made while keying in.



Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

2.3. OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE

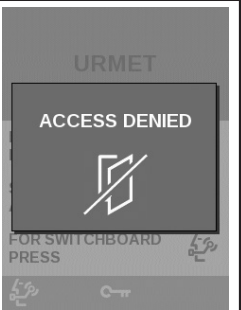
<p>The home page of the calling module is shown here by the side.</p> <p>The options “SELECT NAME WITH   AND PRESS  ” and “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” will only be present if names are stored in the repository and if a door phone switchboard is configured on the calling module.</p> <p>Press the  button once.</p>	 <p>The image shows the URMET home screen. At the top, it says 'URMET'. Below that, there are three menu items: 'DIAL CODE AND PRESS' with a phone handset icon, 'SELECT NAME WITH AND PRESS' with up and down arrow icons and a phone handset icon, and 'FOR SWITCHBOARD PRESS' with a phone handset icon. At the bottom, there are two icons: a phone handset and a key icon.</p>
<p>Enter the door opener code and press OK to confirm.</p> <p>Press C on the short-cut menu to enter the digit to the left of the cursor if you make a mistake. The cursor can be moved onto the numeric string using the  and  buttons.</p> <p>Press the X button to go back to the home page.</p>	 <p>The image shows a screen titled 'ENTER CODE THEN PRESS' with an 'OK' button in the top right corner. Below the title is a large rectangular area with a vertical cursor line on the left side. At the bottom, there is a 'C' button.</p>
<p>A page containing an error message will appear for two seconds if an incorrect code is entered.</p>	 <p>The image shows an error screen titled 'WRONG CODE'. Above the title is the 'URMET' logo. Below the title is a large rectangular area. At the bottom, there are two icons: a phone handset and a key icon.</p>
<p>If the code inserted is correct, the calling module will open the door. The message shown here by the side will appear on the display.</p>	 <p>The image shows a screen titled 'PLEASE ENTER'. Above the title is the 'URMET' logo. Below the title is a large rectangular area with a stylized door icon. At the bottom, there are two icons: a phone handset and a key icon.</p>

If the opening times of the door openers 1 and 2 are both longer than 0 seconds, the following screen appears, where you will be prompted to press button 1 or button 2 to select the door to be opened (typically 1 = pedestrian door, 2 = vehicle entrance).

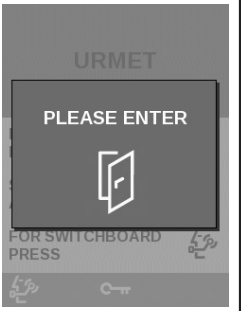


2.4. OPENING THE DOOR USING A PROXIMITY KEY

Pass the proximity key near the reader on the calling module. This operation may be carried out also during a conversation with an apartment station. The message shown here by the side will appear for two seconds if the key is not valid.



If the key is valid, the calling module will open the door. The message shown by the side will appear on the display.

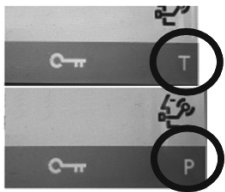


If the opening times of the door openers 1 and 2 are both longer than 0 seconds, the following screen appears, where you will be prompted to press button 1 or button 2 to select the door to be opened (typically 1 = pedestrian door, 2 = vehicle entrance).



2.5. OPENING THE DOOR USING THE POSTMAN FUNCTION

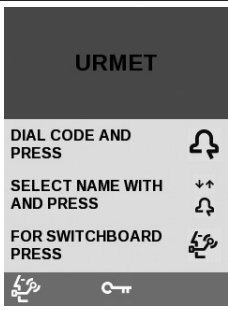
Press the button **T** or **P** selected during configuration.
The button will appear only for the time during which the postman function is enabled.



2.6. CALLS TO SWITCHBOARD

The home page of the calling module is shown here by the side.
The “SELECT NAME WITH   AND PRESS  ” option will only be present if names are stored in the repository.

Press the  button once to be put into contact with the operator.



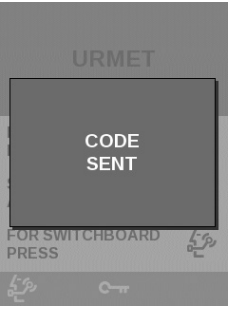
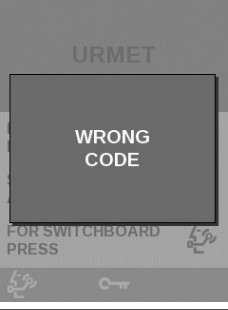
2.7. AUTO-ON

The door module camera can be turned on from the apartment station.
The auto-on function is described in detail in the 2Voice technical manual which can downloaded from the www.urmet.com website.
The camera LEDs are not switched on and the image shown on the display is not changed when the simple auto-on function is in use.



Press **X** to end the communication on the calling module and go back to the main page.

2.8. SPECIAL CODES

<p>To send a special code, press and hold the 0 key for at least 3 seconds. The page shown by the side will appear.</p> <p>Enter the special code comprised between 0 and 254 and then press OK to confirm.</p> <p>Press C to delete mistakes made while keying in.</p>	
<p>The warning message shown here by the side will appear on the display if the code is in the [0-254] range.</p> <p> <i>Sending the code is not confirmation that the command was carried out.</i></p>	
<p>The warning message shown here by the side will appear on the display if the code is not in the range.</p>	

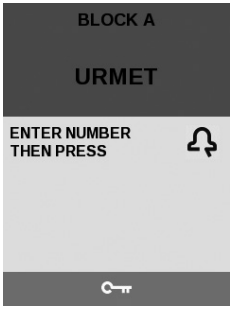
3. MAINTENANCE

Clean the display and the transparent protection over the camera with a slightly damp cloth. Do not use abrasive products, solvents or soapy solutions.

APPENDIX

4. CALLING MODULE OPERATION IN SIMPLIFIED GUI MODE

<p>In order to use SIMPLIFIED GUI a person wanting to call from the calling module must know the name of the block of the apartment and the number assigned to the apartment to be called. For example, apartment 234 in BLOCK A.</p> <p>When the SIMPLIFIED GUI mode is active, calls to apartments are made as follows:</p> <ul style="list-style-type: none">— Press the ↑ ↓ buttons to access the list of blocks that the calling module is enabled to call. The blocks are sorted in alphanumeric order by name.— Press the ↑ ↓ buttons to highlight the name of the block to which the apartment to be called belongs.— Press OK to confirm the selection.— Key in the number of the apartment to be called using the numeric keypad and press the ↵ or OK button to confirm.	<div><div>URMET</div><div>FOR BLOCK SELECTION PRESS</div><div>↵</div></div>
<p>Select the block to which the apartment to be called belongs using the ↑ ↓ buttons and press OK to confirm.</p>	<div><div>SELECT BLOCK THEN PRESS</div><div>↵ OK</div><div>BLOCK A</div><div>BLOCK B</div><div>BLOCK C</div><div>BLOCK D</div><div>BLOCK E</div><div></div></div>
<p>Key in the number of the apartment to be called on the calling module panel. The number will appear on the screen. Press the ↵ or the OK button to send the call.</p>	<div><div>BLOCK A</div><div>ENTER NUMBER THEN PRESS</div><div>↵</div><div>1</div><div></div><div>C</div></div>

<p> If <i>SIMPLIFIED GUI mode</i> is chosen on a calling module configured to call a single block, simply key in the number assigned to the apartment and press the OK or  button to call.</p> <p><i>The list of blocks will not be shown if only one block is present because this is the only block that can be reached by the calling module.</i></p>	 <p>The screenshot shows a dark grey header with 'BLOCK A' and 'URMET' in white. Below is a light grey area with the text 'ENTER NUMBER THEN PRESS' and a hook icon. At the bottom is a dark grey bar with a white key icon.</p>
<p>The user can also use the following commands or actuations that are described in the following points:</p> <ul style="list-style-type: none">2.3. Opening the door using a door code2.4. Opening the door using a transponder key2.5. Opening the door using the postman function2.6. Calls to switchboard2.7. Auto-on function2.8. Special codes	

DS 1083-161

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C
Telef. +39 011.24.00.000 (RIC. AUT.)
Fax +39 011.24.00.300 - 323

urmet

LBT 21175

Area tecnica
servizio clienti +39 011.23.39.810
<http://www.urmet.com>
e-mail: info@urmet.com