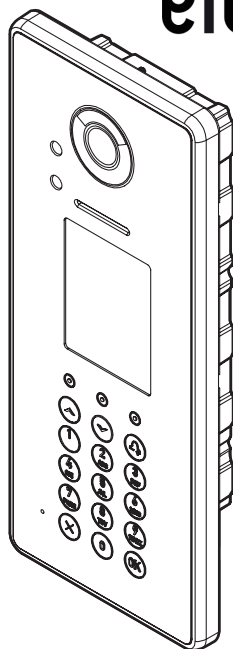


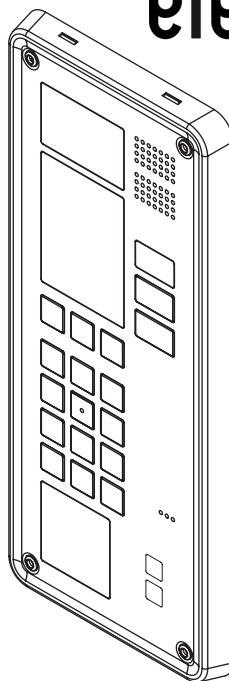
ELEKTA AND ELEKTA STEEL CALL MODULE
MODULE D'APPEL ELEKTA ET ELEKTA STEEL
MÓDULO DE LLAMADA ELEKTA Y ELEKTA STEEL

Sch./Ref. 1060/12 (60 Hz) - 1060/17 (60 Hz)

elekta



elekta
steel



USER MANUAL
NOTICE UTILISATEUR
MANUAL DE USUARIO

ENGLISH

CONTENTS

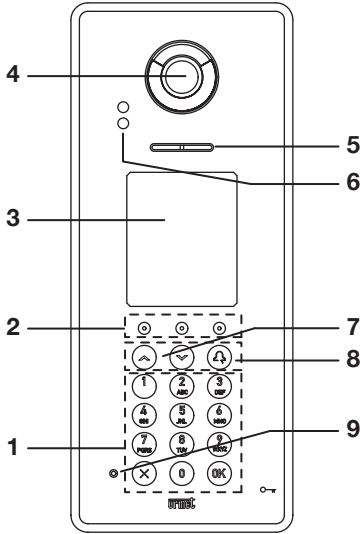
1	CALL MODULE DESCRIPTION	3
2	CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE	3
3	CALL BY NAME	6
4	CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE	7
5	CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE	7
6	CALL TO SWITCHBOARD	8
7	OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE	9
8	LETTER CARRIER DOOR OPENER	10
9	AUTO-ON	11
10	HOW TO USE THE CALL MODULE SPECIAL CODES	11
11	MAINTENANCE	11

FRANÇAIS	12
-----------------------	----

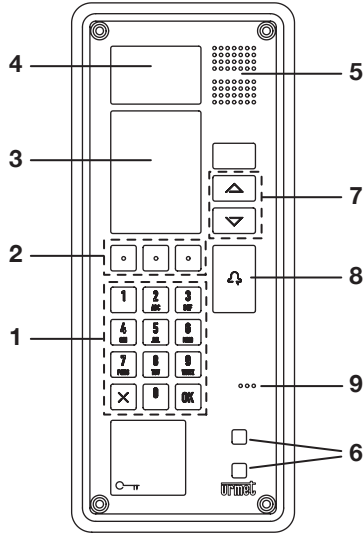
ESPAÑOL	24
----------------------	----

1 CALL MODULE DESCRIPTION

Ref. 1060/12 (mod. Elekta)



Ref. 1060/17 (mod. Elekta steel)



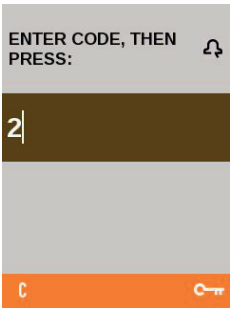
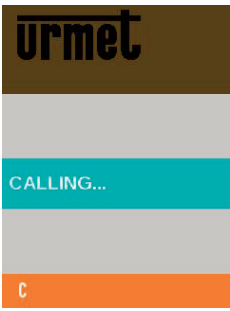
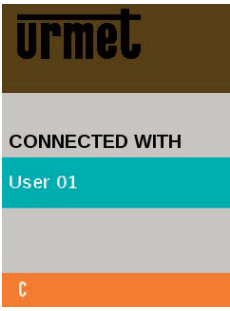
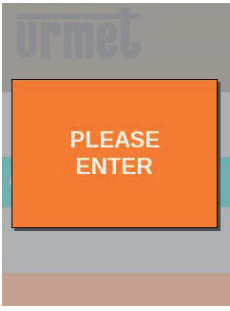
- 1 - Keypads
- 2 - Short-cut keys can be dynamically configured: the icon above the key identifies the function available
- 3 - Colour display, 320 x 240 pixel
- 4 - Camera with LED lighting
- 5 - Speaker
- 6 - IR presence sensor
- 7 - Scroll buttons 
- 8 - Call button 
- 9 - Microphone

2 CALL WITH THE NUMERICAL OR LOGICAL CODE

The home page of the call module is shown here by the side.

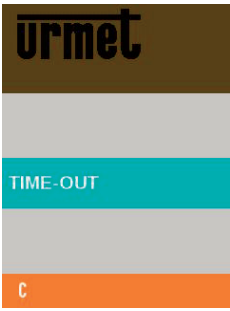
-  The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.
-  For  icon see chapter 7.
-  The icon  shows the next screen.



<p>Enter the code on the alphanumeric keypad. The page shown by the side will appear.</p> <p>Press the button  to make a call.</p> <p>Press C to delete mistakes made while keying in.</p>	
<p>During the call, the confirmation of call forwarding shown by the side will appear on the display.</p>	
<p>If the communication is activated on the apartment unit, the call module will enter conversation mode and the message shown by the side will appear on the display.</p>	
<p>The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.</p> <p> <i>When the garage gate is opened, no message appears.</i></p>	

<p>The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.</p>	  
<p>A page containing an error message will appear for 2 seconds if an incorrect code is entered.</p>	  
<p>If the apartment station is busy in another conversation, the message shown by the side will appear on the display.</p>	  
<p>The warning message shown by the side will appear when the apartment unit refuses the call.</p>	  

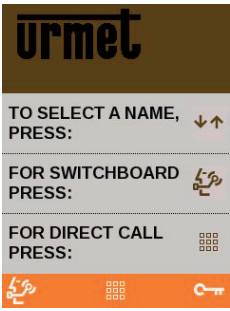
If our apartment station does not respond within the timeout set by the system, the warning message shown by the side will appear on the display.



3 CALL BY NAME

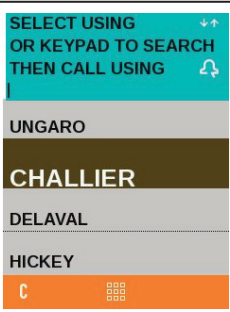
The home page of the call module is shown here by the side.

- The voice "FOR SWITCHBOARD PRESS  " may not be present, depending on the system configuration.
- For  icon see chapter 7.



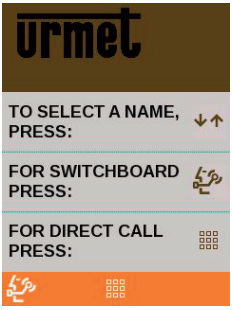
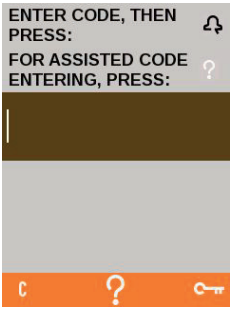
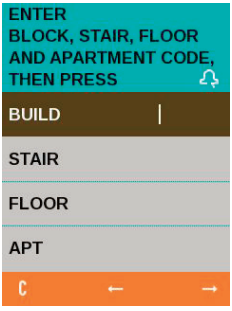
Use the keys to select   the name and press the  key to make a call.
The keypad can be used to make the search faster. Enter the initials of the name, select the name from the displayed list using the   buttons and press the  button to make the call.
Press **C** to delete any mistakes made while keying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

- Press the  arrow key or the  arrow key for more than 1s to speed up the scrolling of the list of names.



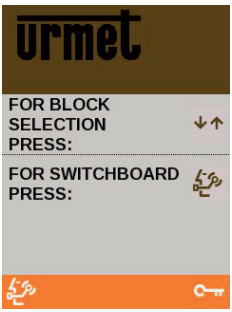
- Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

4 CALL USING THE TOPOLOGICAL CODE

<p>The home page of the call module is shown here by the side.</p> <p> The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.</p> <p> For  icon see chapter 7.</p> <p> The icon  shows the next screen.</p>	 <p>TO SELECT A NAME, PRESS: </p> <p>FOR SWITCHBOARD PRESS: </p> <p>FOR DIRECT CALL PRESS: </p>
<p>Enter the topological code of the apartment station to be called, using the alphanumerical keypad, then press the  key to make the call.</p> <p>As an alternative, follow the instructions below.</p>	 <p>ENTER CODE, THEN PRESS: </p> <p>FOR ASSISTED CODE ENTERING, PRESS: </p>
<p>Press the  key to insert the topological code of the apartment station to be called, editing the “Build”, “Stair”, “Floor”, “Apt” fields using the alphanumerical keypad, then press the  key to make the call.</p>	 <p>ENTER BLOCK, STAIR, FLOOR AND APARTMENT CODE, THEN PRESS </p> <p>BUILD </p> <p>STAIR</p> <p>FLOOR</p> <p>APT</p>

 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.

5 CALL USING THE BLOCK SELECTION CODE

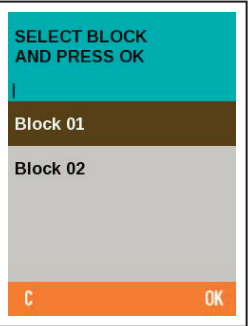
<p>If the system was configured with this option, the home page call module is shown here by the side.</p> <p> The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.</p>	 <p>FOR BLOCK SELECTION PRESS: </p> <p>FOR SWITCHBOARD PRESS: </p>
--	--

Use the keys **↓↑** to select the block where the user to be called is present and then press the **OK** key.

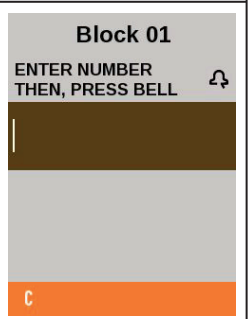
The keypad can be used to make the search faster. After inserting the first letters of the block name, use the **↓↑** keys to select it from the list and then press the **OK** key.

The **C** key makes it possible to cancel any mistakes made while keying in.

 Press the **↑** arrow key or the **↓** arrow key for more than 1s to speed up the scrolling of the list of blocks.



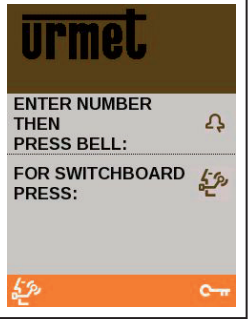
Insert the numerical code of the user to be called, then press the  key.



The home page of the secondary call module is shown here by the side.

Insert the numerical code of the user to be called, then press the  key.

 The option "FOR SWITCHBOARD PRESS  " may not be present, depending on the system configuration.

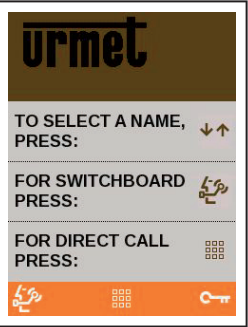


 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

6 CALL TO SWITCHBOARD

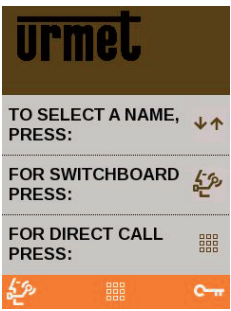
The home page of the call module is shown here by the side.

Press the  once to contact the operator (if the system was configured with this option).

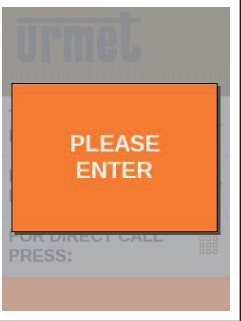


 Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by means of codes. Refer to the respective section for more information.

7 OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE

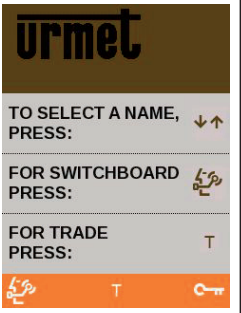
<p>The home page of the call module is shown here by the side.</p> <p>Press the  button once.</p> <p> The option “FOR SWITCHBOARD PRESS  ” may not be present, depending on the system configuration.</p>	 <p>The screenshot shows the urmet home screen with a dark header. Below the header, there are three main sections: 'TO SELECT A NAME, PRESS:' with a down arrow icon, 'FOR SWITCHBOARD PRESS:' with a switchboard icon, and 'FOR DIRECT CALL PRESS:' with a keypad icon. At the bottom, there are three icons: a switchboard icon, a keypad icon, and a call button icon.</p>
<p>Enter the door opener code and press OK or the  key to confirm. Press C on the short-cut menu to cancel the digit to the left of the cursor if you make a mistake. Press the X button (on the keypad) to go back to the home page.</p>	 <p>The screenshot shows the urmet code entry screen. It has a dark header with the urmet logo. Below the header, it says 'PLEASE ENTER DOOR CODE THEN PRESS OK'. There is a large teal rectangular area for entering the code. At the bottom, there are two buttons: a 'C' button and a call button icon.</p>
<p>A page containing an error message will appear for 5 seconds if an incorrect code is entered.</p>	 <p>The screenshot shows the urmet access denied screen. It has a dark header with the urmet logo. Below the header, there is a large orange rectangular area with the text 'ACCESS DENIED' in white.</p>
<p>If the code entered is correct, a screen will appear to request that the user press key 1 to open the pedestrian door or key 2 to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).</p>	 <p>The screenshot shows the urmet selection screen. It has a dark header with the urmet logo. Below the header, there is a large orange rectangular area with the text 'PLEASE SELECT 1.DOOR 2.GATE' in white. Below this area, there is a section for 'FOR DIRECT CALL PRESS:' with a keypad icon. At the bottom, there are three icons: a switchboard icon, a keypad icon, and a call button icon.</p>

Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.



8 LETTER CARRIER DOOR OPENER

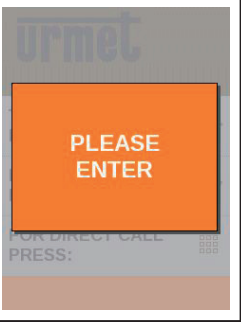
Press the **T** key once (“TRADE” function) to open the pedestrian door or the garage gate. The button will appear only for the time during which the postman function is enabled (see the system manual).



If the key used is valid, a screen will appear to request that the user press key **1** to open the pedestrian door or key **2** to open the garage gate (if both doors were enabled, otherwise the following message will be immediately presented).



Once the **1** or **2** key has been pressed, the message PLEASE ENTER appears.



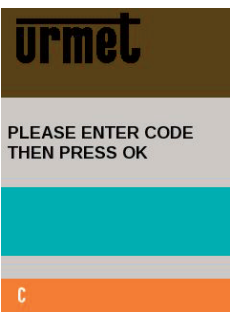
9 AUTO-ON

From the apartment station or the switchboard it is possible to activate the door unit camera (if the system has been suitably configured). The auto-on mode is described in detail in the Ipercom technical manual (chapter on system configuration).

With simple auto-on, the camera LEDs are not turned on. The LEDs light up when the button to start an audio-video conversation is pressed on the apartment station: It is possible to open both doors in both modes.

10 HOW TO USE THE CALL MODULE SPECIAL CODES

Press the keys **X** and **0** (on the keypad) quickly in sequence. A screen will appear requesting that the special code be entered for the activation of the actuator relay if appropriately configured in the system.



The diagram shows a vertical rectangular screen with four distinct horizontal sections. The top section is dark brown with the 'urmet' logo in white. The second section is light gray with the text 'PLEASE ENTER CODE THEN PRESS OK' in black. The third section is a solid teal color. The bottom section is orange with a small white 'C' in the center.

11 MAINTENANCE

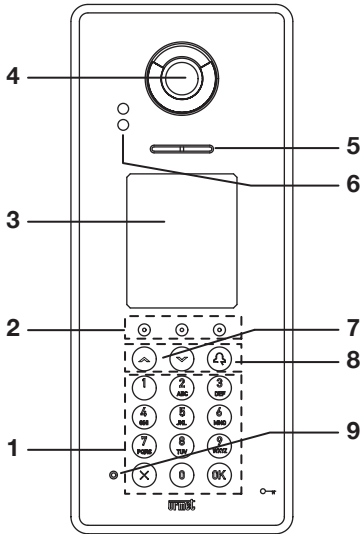
Clean the display and the protection over the camera with a slightly damp cloth.
Do not use abrasive products, solvents or soapy solutions.

SOMMAIRE

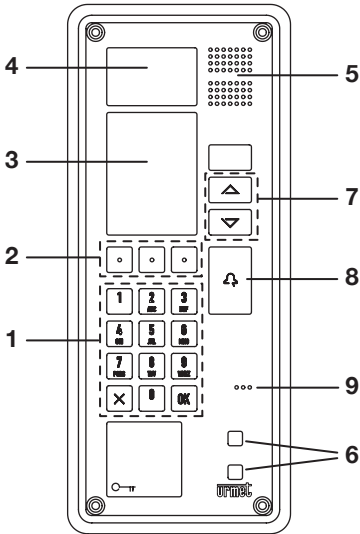
1	DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL	13
2	APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE	13
3	APPEL PAR NOM	16
4	APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE	17
5	APPEL PAR CODE SÉLECTION DE BLOCS	17
6	APPEL VERS LE STANDARD	18
7	OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE	19
8	OUVERTURE DE PORTE POUR FACTEUR.....	20
9	AUTO-INSERTION	21
10	UTILISATION DU MODULE D'APPEL : CODES SPÉCIAUX.....	21
11	MAINTENANCE.....	21

1 DESCRIPTION DU MODULE D'APPEL

Réf. 1060/12 (mod. Elekta)



Réf. 1060/17 (mod. Elekta steel)



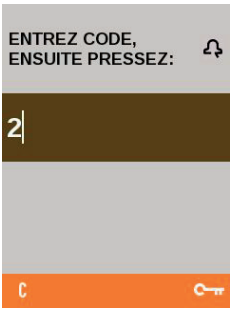
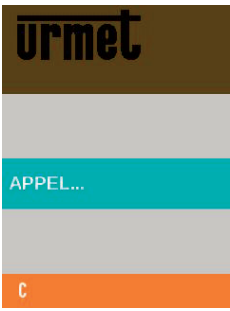
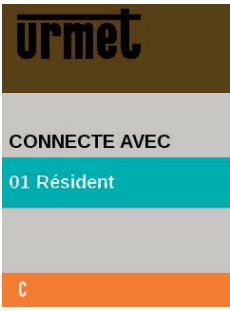
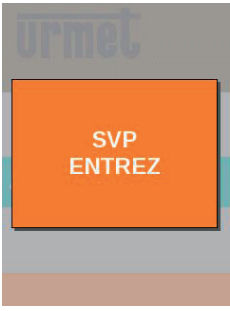
- 1 - Clavier ;
- 2 - Touches contextuelles à configuration dynamique : l'icône au-dessus de la touche identifie la fonction disponible ;
- 3 - Afficheur couleurs 320 x 240 pixels ;
- 4 - Caméra avec éclairage DEL ;
- 5 - Haut-parleur ;
- 6 - Capteur IR de présence
- 7 - Touches de défilement ;
- 8 - Touche d'appel ;
- 9 - Microphone .

2 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

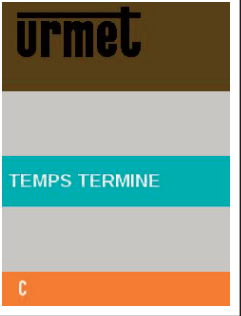
- La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.
- Pour l'icône , se reporter au chapitre 7.
- L'icône affiche l'écran suivant.



<p>Saisir le code sur le clavier alphanumérique. L'écran ci-contre s'affiche.</p> <p>Appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.</p> <p>La touche C permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.</p>	
<p>Pendant l'appel, la confirmation d'envoi ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	
<p>Si le poste interne active la communication, le module d'appel se met en mode conversation et le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	
<p>Lorsque le poste interne ouvre la porte (accès piétons), le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p> <p> <i>Aucun message n'est affiché lors de l'ouverture du passage pour véhicules.</i></p>	

<p>Lorsque le poste interne interrompt le mode conversation, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>APPEL TERMINE</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 2 secondes.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>UTILISATEUR NON TROUVE</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Si le poste interne est occupé dans une autre conversation, après le message d'envoi d'appel, le message ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>OCCUPE</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Lorsque le poste interne refuse l'appel, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>APPEL REFUSE</div><div></div><div>C</div></div>

Si le poste interne ne répond pas avant le temps d'attente décrochage configuré par le système, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.



3 APPEL PAR NOM

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

 La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.

 Pour l'icône  , se reporter au chapitre 7.

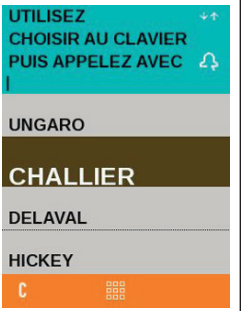


Sélectionner le nom à l'aide des touches   , puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.

Il est possible d'accélérer la recherche à l'aide du clavier. Après avoir saisi les premiers caractères du nom, le sélectionner dans la liste à l'aide des touches   , puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.

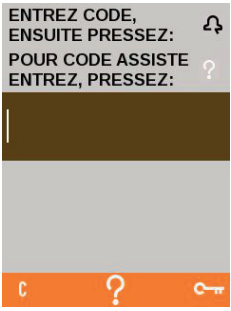
La touche **C** permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.

 En maintenant la touche flèche  ou  enfoncée pendant plus de 1 seconde, la liste des noms défile plus rapidement.



 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

4 APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE

<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.</p> <p> La répertoire « <i>POUR CONCIERGE PRESSEZ</i>  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.</p> <p> Pour l'icône  , se reporter au chapitre 7.</p> <p> L'icône  fait afficher l'écran suivant.</p>	
<p>Saisir le code topologique de l'appartement qu'on souhaite appeler à l'aide du clavier alphanumérique, puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel. En alternative, suivre la procédure suivante.</p>	
<p>De l'écran précédent, appuyer sur la touche ? pour saisir le code topologique de l'appartement qu'on souhaite appeler en modifiant les champs « Building », « Escalier », « Étage » ou « Apt » à l'aide du clavier alphanumérique, puis appuyer sur la touche  pour effectuer l'appel.</p>	

 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

5 APPEL PAR CODE SÉLECTION DE BLOCS

<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel principal, si l'installation a été dûment configurée.</p> <p> La répertoire « <i>POUR CONCIERGE PRESSEZ</i>  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.</p>	
---	--

À l'aide des touches **↓** **↑** , sélectionner le bloc où se trouve l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche **OK**.

Il est possible d'accélérer la recherche à l'aide du clavier : après avoir saisi les premiers caractères du nom du bloc, le sélectionner dans la liste à l'aide des touches **↓** **↑** , puis appuyer sur **OK**.

La touche **C** permet d'effacer les fautes de frappe éventuelles.

 En maintenant la touche flèche **↓** ou **↑** enfoncée pendant plus de 1 seconde, la liste des blocs défile plus rapidement.

SELECTIONNEZ BLOC
ENSUITE PRESSEZ OK

Bloc 01

Bloc 02

C

OK

Saisir le code numérique de l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche



Bloc 01

ENTREZ NUMERO
ENSUITE PRESSEZ



C

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

Saisir le code numérique de l'utilisateur à appeler, puis appuyer sur la touche



 La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.

urmet

ENTREZ NUMERO
ENSUITE,
PRESSEZ:



POUR CONCIERGE
PRESSEZ:



 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

6 APPEL VERS LE STANDARD

L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel.

Appuyer une fois sur la touche  pour être mis en contact avec l'opérateur (si l'installation a été dûment configurée).

urmet

APPEL
APARTEMENT,
EN UTILISANT:



POUR CONCIERGE
PRESSEZ:



POUR APPEL DIRECT
PRESSEZ:

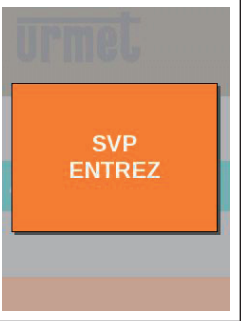


 La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par code, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations.

7 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE

<p>L'image ci-contre illustre l'écran de départ du module d'appel. Appuyer une fois sur la touche .</p> <p> La répertoire « POUR CONCIERGE PRESSEZ  » pourrait ne pas être présente en fonction de la configuration de l'installation.</p>	 <p>APPEL APPARTEMENT, EN UTILISANT: </p> <p>POUR CONCIERGE PRESSEZ: </p> <p>POUR APPEL DIRECT PRESSEZ: </p> <p>  </p>
<p>Saisir le code ouvre-porte et confirmer à l'aide de la touche OK ou de la touche .</p> <p>En cas d'erreur de saisie, il est possible d'effacer le chiffre à gauche du curseur à l'aide de la touche C du menu contextuel. La touche X (présente sur le clavier) permet de revenir à l'écran de départ.</p>	 <p>SVP ENTREZ CODE PORTE ENSUITE PRESSEZ OK</p> <p> </p>
<p>Si le code saisi est incorrect, un écran avec un message d'erreur s'affiche pendant 5 secondes.</p>	 <p>ACCES REFUSE</p>
<p>Si le code saisi est correct, une page écran s'affiche en demandant d'appuyer sur la touche 1 pour ouvrir l'accès piétons ou sur la touche 2 pour ouvrir l'accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s'affiche immédiatement).</p>	 <p>SVP SELECTIONNEZ 1.PORTE 2.PORTAIL</p> <p> </p>

Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s’affiche à l’écran.

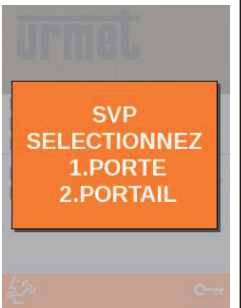


8 OUVERTURE DE PORTE POUR FACTEUR

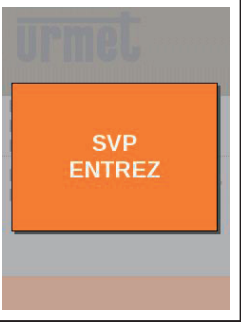
Appuyer une fois sur la touche **T** (fonction « COMMERCE ») pour ouvrir l’accès piétons ou l’accès véhicules. La touche ne s’affiche que pendant les tranches horaires habilitées (se reporter au manuel de système).



Une page écran s’affiche en demandant d’appuyer sur la touche **1** pour ouvrir l’accès piétons ou sur la touche **2** pour ouvrir l’accès véhicules (uniquement si les deux accès ont été habilités ; dans le cas contraire, le message suivant s’affiche immédiatement).



Après avoir appuyé sur la touche **1** ou **2**, le message « SVP ENTREZ » s’affiche à l’écran.



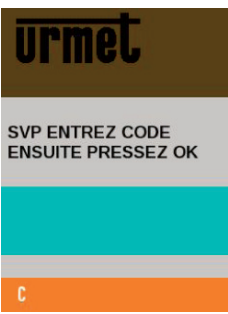
9 AUTO-INSERTION

À partir du poste interne ou du standard, il est possible d'activer la caméra du poste interne (si l'installation a été dûment configurée). Le mode auto-insertion est décrit dans le détail sur e manuel technique lpercom (chapitre sur la configuration de l'installation).

En mode auto-insertion, les DEL de la caméra ne s'allument pas. En appuyant depuis le poste interne sur la touche de phonie pour entamer une conversation audio/vidéo, les DEL de la caméra s'allument. Dans les deux modes il est possible d'ouvrir les deux accès.

10 UTILISATION DU MODULE D'APPEL : CODES SPÉCIAUX

Appuyer en séquence (rapidement) les touches **X** et **0** (présentes sur le clavier).
Un écran s'affiche en demandant de saisir le code spécial pour l'activation du relais de l'actionneur si celui-ci est dûment configuré dans l'installation.

The image shows a vertical control panel with a brown top section containing the 'urmet' logo. Below the logo is a grey section with the text 'SVP ENTREZ CODE' and 'ENSUITE PRESSEZ OK' in black. Underneath is a large cyan rectangular button. At the very bottom is a small orange rectangular button with the letter 'C' in white.

11 MAINTENANCE

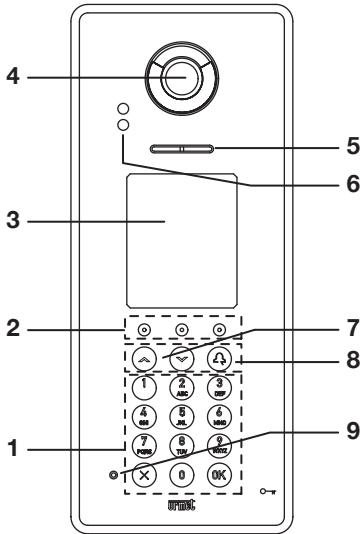
Nettoyer l'afficheur et la protection de la caméra à l'aide d'un chiffon légèrement imbibé.
Ne pas utiliser de produits abrasifs, de solvants ou de solutions savonneuses.

ÍNDICE

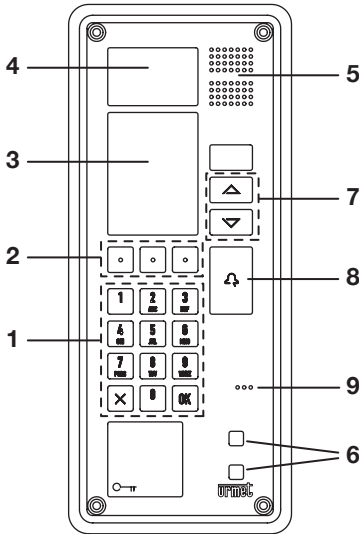
1	DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA	23
2	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO.....	23
3	LLAMADA MEDIANTE NOMBRE	26
4	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO.....	27
5	LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE SELECCIÓN DE BLOQUES.....	27
6	LLAMADA A LA CENTRALITA	28
7	APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA.....	29
8	APERTURA DE LA PUERTA PARA EL CARTERO	30
9	AUTOACTIVACIÓN	31
10	USO DEL MÓDULO DE LLAMADA CÓDIGOS ESPECIALES.....	31
11	MANTENIMIENTO.....	31

1 DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO DE LLAMADA

Ref. 1060/12 (mod. Elekta)



Ref. 1060/17 (mod. Elekta steel)



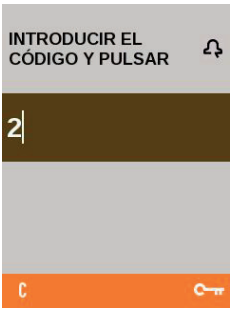
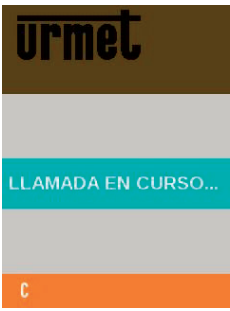
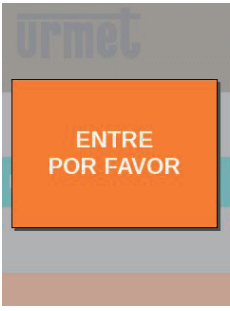
- 1 - Teclado;
- 2 - Botones contextuales que se configuran dinámicamente: el icono que está arriba del botón identifica la función disponible;
- 3 - Pantalla color 320 x 240 pixeles;
- 4 - Cámara con iluminación de led;
- 5 - Altavoz;
- 6 - Sensor IR de presencia;
- 7 - Botones de desplazamiento ;
- 8 - Botón de llamada ;
- 9 - Micrófono.

2 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

-  Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.
-  Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono .
-  El icono  muestra la pantalla siguiente.



<p>Escribir el código con el teclado alfanumérico. Aparece la pantalla que se muestra a la derecha.</p> <p>Pulsar el botón  para hacer la llamada.</p> <p>El botón C permite cancelar posibles errores de introducción.</p>	
<p>Durante la llamada, en la pantalla aparece la confirmación de envío que se muestra a la derecha.</p>	
<p>Si el aparato interior activa la comunicación, el módulo de llamada entra en el modo de conversación y en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.</p>	
<p>Cuando el aparato interior abre la puerta (entrada para peatones), en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.</p> <p> Cuando se abre el pasaje para vehículos no aparece ningún mensaje.</p>	

<p>Cuando el aparato interior interrumpe el modo de conversación, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>LLAMADA TERMINADA</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Si el código introducido es erróneo, durante 2 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>USUARIO NO ENCONTRADO</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Si el aparato interior está ocupado en otra conversación, después del mensaje de envío de la llamada en la pantalla aparece el mensaje que se muestra a la derecha.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>OCUPADO</div><div></div><div>C</div></div>
<p>Cuando el aparato interior rechaza la llamada, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.</p>	<div><div>urmet</div><div></div><div>LLAMADA RECHAZADA</div><div></div><div>C</div></div>

Si en un lapso de espera para descolgar configurado por el sistema el aparato interior no responde, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.

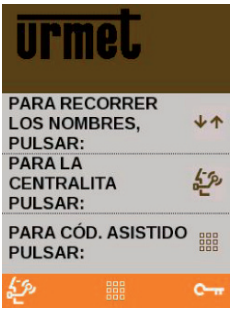


3 LLAMADA MEDIANTE NOMBRE

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

 Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.

 Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono .

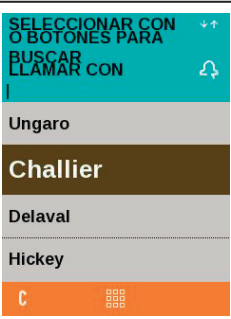


Seleccionar el nombre con los botones   y pulsar el botón  para hacer la llamada.

Es posible acelerar la búsqueda con el teclado. Después de introducir los primeros caracteres del nombre, seleccionarlo con las teclas   en la lista visualizada y pulsar la tecla  para hacer la llamada.

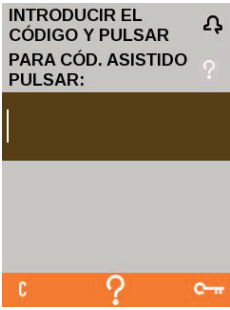
El botón **C** permite cancelar posibles errores de introducción.

 Manteniendo pulsado durante más de 1 seg. el botón flecha  o el botón flecha  , la lista de nombres se recorre más rápido.



 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles.

4 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO

<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.</p> <p> Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.</p> <p> Consultar en el capítulo 7 la información sobre el icono  .</p> <p> El icono ☐ ☐ ☐ ☐ muestra la pantalla siguiente.</p>	 <p>La imagen muestra la interfaz de usuario de urmet para la llamada por código topológico. El encabezado es 'urmet' en un fondo oscuro. Hay tres secciones principales: 'PARA RECORRER LOS NOMBRES, PULSAR:' con un icono de flechas hacia arriba y abajo; 'PARA LA CENTRALITA PULSAR:' con un icono de centralita; y 'PARA CÓD. ASISTIDO PULSAR:' con un icono de teclado numérico. En la parte inferior hay un botón de llamada con un icono de teléfono y un icono de cancelación.</p>
<p>Escribir el código topológico del apartamento al que se quiere llamar usando el teclado alfanumérico y luego pulsar el botón  para hacer la llamada. En alternativa, seguir el paso indicado a continuación:</p>	 <p>La imagen muestra la interfaz de usuario de urmet para la introducción de código. El encabezado es 'urmet' en un fondo oscuro. Hay dos secciones principales: 'INTRODUCIR EL CÓDIGO Y PULSAR' con un icono de llamada; y 'PARA CÓD. ASISTIDO PULSAR:' con un icono de interrogación. En la parte inferior hay un botón de llamada con un icono de teléfono y un icono de cancelación.</p>
<p>Desde la pantalla anterior pulsar el botón  para introducir el código topológico del apartamento al que se quiere llamar, editando los campos “Edificio”, “Escalera”, “Piso”, “Apartamento” con el teclado alfanumérico, y luego pulsar el botón  para hacer la llamada.</p>	 <p>La imagen muestra la interfaz de usuario de urmet para la introducción de código. El encabezado es 'urmet' en un fondo oscuro. Hay dos secciones principales: 'INTRODUCIR EDIFICIO, ESCALERA, PISO Y COD. APARTAMENTO, LUEGO PULSAR' con un icono de llamada; y 'PARA CÓD. ASISTIDO PULSAR:' con un icono de interrogación. En la parte inferior hay un botón de llamada con un icono de teléfono y un icono de cancelación.</p>

 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles.

5 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE SELECCIÓN DE BLOQUES

<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada principal, si el sistema se configuró como corresponde.</p> <p> Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema</p>	 <p>La imagen muestra la interfaz de usuario de urmet para la llamada por código de selección de bloques. El encabezado es 'urmet' en un fondo oscuro. Hay dos secciones principales: 'PARA LA SELECCIÓN DEL BLOQUE PULSAR:' con un icono de flechas hacia arriba y abajo; y 'PARA LA CENTRALITA PULSAR:' con un icono de centralita. En la parte inferior hay un botón de llamada con un icono de teléfono y un icono de cancelación.</p>
---	--

Seleccionar con los botones **↓↑** el bloque donde se encuentra el usuario a llamar y luego pulsar el botón **OK**.

Es posible acelerar la búsqueda con el teclado: después de introducir los primeros caracteres del nombre del bloque, seleccionarlo con los botones **↓↑** de la lista y luego pulsar el botón **OK**.

El botón **C** permite cancelar posibles errores de introducción.

 *Manteniendo pulsado durante más de 1 seg. el botón flecha **↓** o el botón flecha **↑**, la lista de bloques se recorre más rápido.*

SELECCIONE EL BLOQUE Y PULSE OK

Bloque 01

Bloque 02

C

OK

Introducir el código numérico del usuario a llamar y luego pulsar el botón



Bloque 01

INTRODUCIR EL
NÚMERO LUEGO
PULSAR:



C

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

Introducir el código numérico del usuario a llamar y luego pulsar el botón



 *Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.*

urmet

INTRODUCIR EL
NÚMERO
LUEGO PULSAR:



PARA LA
CENTRALITA
PULSAR:



 *La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles*

6 LLAMADA A LA CENTRALITA

La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.

Pulsar una vez el botón  para ponerse en contacto con el operador (si el sistema se configuró como corresponde).

urmet

PARA RECORRER
LOS NOMBRES,
PULSAR:



PARA LA
CENTRALITA
PULSAR:

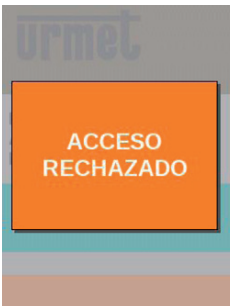
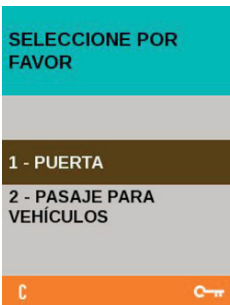


PARA CÓD. ASISTIDO
PULSAR:

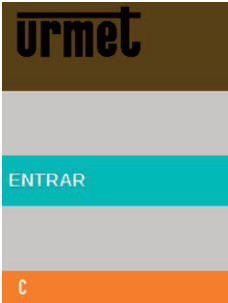


 La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante código, que se aconseja consultar para ver los detalles

7 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA

<p>La imagen de la derecha muestra el aspecto de la pantalla de partida del módulo de llamada.</p> <p>Pulsar una vez el botón .</p> <p> Es posible que la opción “PARA LA CENTRALITA PULSAR  ” no esté presente, según la configuración del sistema.</p>	
<p>Escribir el código de apertura de la puerta y aceptar con el botón OK o con el botón .</p> <p>Si durante la introducción se comete un error, es posible borrar la cifra a la izquierda del cursor con el botón C del menú contextual. El botón X (presente en el teclado) permite volver a la pantalla de partida.</p>	
<p>Si el código introducido es erróneo, durante 5 segundos aparece una pantalla con un mensaje de error.</p>	
<p>Si el código introducido es correcto, aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón 1 para abrir la puerta para peatones o el botón 2 para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).</p>	

Después de pulsar el botón **1** o el **2** aparece el mensaje ENTRAR.



8 APERTURA DE LA PUERTA PARA EL CARTERO

Pulsar una vez el botón **T** (función “TRADE”) para abrir la puerta para peatones o el pasaje para vehículos. El botón solo aparece durante las franjas horarias activadas (ver el manual del sistema).



Aparece una pantalla donde se pide que se pulse el botón **1** para abrir la puerta para peatones o el botón **2** para abrir el pasaje para vehículos (solo si las dos puertas están habilitadas; de lo contrario aparecerá inmediatamente el mensaje siguiente).



Después de pulsar el botón **1** o el **2** aparece el mensaje ENTRAR POR FAVOR.



9 AUTOACTIVACIÓN

Desde el aparato interior o la centralita es posible activar la cámara del microaltavoz (si el sistema se configuró como corresponde). El modo de autoactivación se describe detalladamente en el manual técnico Ipercom (capítulo correspondiente a la configuración del sistema).
Con la autoactivación sola no se encienden los leds de la cámara. Si desde el aparato interior se pulsa la tecla de sonido para comenzar una conversación audio/vídeo, también se encienden los leds de la cámara. En los dos modos es posible abrir las dos puertas.

10 USO DEL MÓDULO DE LLAMADA CÓDIGOS ESPECIALES

Pulsar en sucesión (rápidamente) los botones **X** y **0** (presentes en el teclado). Aparece una pantalla donde se pide que se introduzca el código especial para la activación del relé actuador, si está debidamente configurado en el sistema.

The image shows a close-up of the urmet control panel. At the top, the 'urmet' logo is displayed in white on a dark background. Below the logo, a screen shows the text 'INTRODUCIR CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA Y PULSAR OK' in white. The screen is divided into three horizontal sections: a dark top section with the text, a light blue middle section, and a light blue bottom section. At the very bottom of the panel, there is a red bar with a white 'C' on the left and a white 'OK' button on the right.

11 MANTENIMIENTO

Limpiar la pantalla y la protección de la cámara con un paño ligeramente humedecido. No utilizar productos abrasivos, disolventes ni soluciones jabonosas.

DS 1060-139

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 20561

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

MADE IN ITALY