

K656 ***Teclado LCD Táctil***



Manual del Usuario

Tabla de Materias

Vista General	4
Áreas	10
Armado	11
Desarmado	15
Códigos de Usuario y Etiquetas	17
Programación de la Configuración de Usuarios	23
Pantalla de Fallos	30
Indicaciones del Control Remoto	33
Marcador con Voz / SMS	34
Prueba y Mantenimiento	36
Alarmas de Incendio y Antirrobo	38
Índice.....	46

Capítulo 1: Vista General

Introducción

El Teclado Táctil K656 ofrece la tecnología sensible al tacto con una navegación simplificada mediante menús. Ya sea para el armado o desarmado del sistema, la anulación de zonas, o para ver el estado del sistema, las instrucciones mediante menús ofrecen una orientación paso a paso al usuario. Este elegante e innovador teclado hace aún más fácil que nunca la utilización del sistema de seguridad.

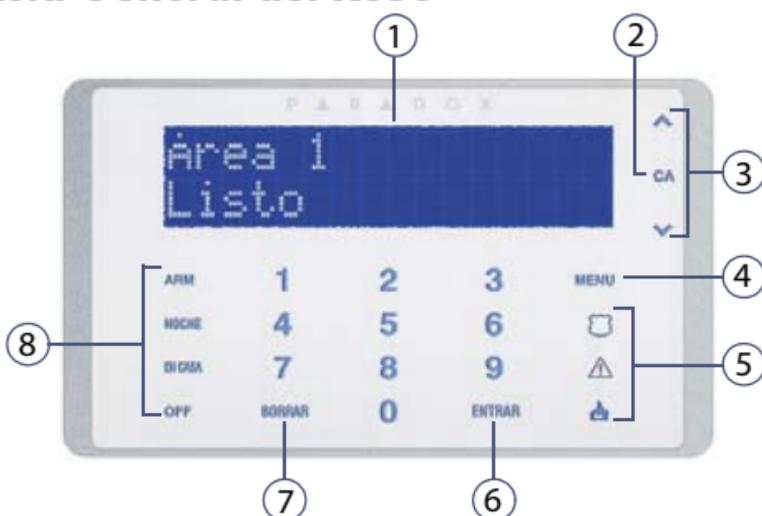
Características

- Teclas sensibles al tacto con luces LED de fondo
- Diseño compacto y estilizado
- Indicador de alarma en zona
- Programación simplificada del control remoto
- Pantalla LCD azul de 32 caracteres
- Disponible en varios idiomas
- Asignación a una o más áreas
- 1 entrada de zona direccionable y 1 salida PGM
- Configuración independiente de zonas con avisador
- Teclas de acción inmediata
- Tres alarmas de pánico activadas por el teclado
- Luz de fondo, contraste y velocidad de desplazamiento ajustables

El sistema de seguridad emplea tecnología de avanzada, la cual proporciona una protección realmente segura unida a características poderosas fáciles de usar.

En vista que el usuario da instrucciones al sistema mediante el teclado, se debe leer atentamente este manual y solicitar al instalador una explicación acerca del manejo básico del sistema.

Vista General del K656



- 1) Pantalla LCD azul de 32 caracteres
- 2) Indicador del estado de alimentación CA del sistema
- 3) Flechas - usar para recorrer las opciones del menú
- 4) Tecla de menú principal
- 5) Teclas de pánico (policial, médico y de incendio)
- 6) Tecla Entrar - guarda los datos actuales, accede a los sub-menús o sale del menú en curso
- 7) Tecla Borrar - borra los datos actuales o regresa al paso anterior
- 8) Teclas de armado de acción inmediata (pulsar y mantener por 3 segundos para efectuar una acción: armar, noche*, en casa, desarmar)

* Reservado para uso futuro.

Sonidos de Confirmación (Tonos)

Al ingresar información en el teclado, éste guía al usuario emitiendo tonos que indican la aceptación o el rechazo de los comandos.

Tono de Confirmación: Cuando un comando (i.e. armado/desarmado) es ingresado correctamente, o cuando el sistema cambia de estado/modo, el teclado emite un tono rápido ("BIIP-BIIP-BIIP-BIIP-BIIP").

Tono de Rechazo: Cuando el sistema regresa al estado anterior o cuando un comando es ingresado incorrectamente en el teclado, éste emite un tono prolongado ("BIIIIIIIP").

Configuración de la Hora y Fecha

Para ajustar la hora y fecha:

- 1) Pulsar **[MENÚ]** > **[9] CONFIGURACIÓN** > **[2] HORA Y FECHA**.
- 2) Ingresar un **código de usuario**.
- 3) Para cambiar la hora, ubicar el cursor debajo del número que se desea cambiar usando la tecla **[^]** e ingresar la hora.

NOTA: Para cambiar el formato de hora de 12 horas al formato de 24 horas, comunicarse con el instalador.

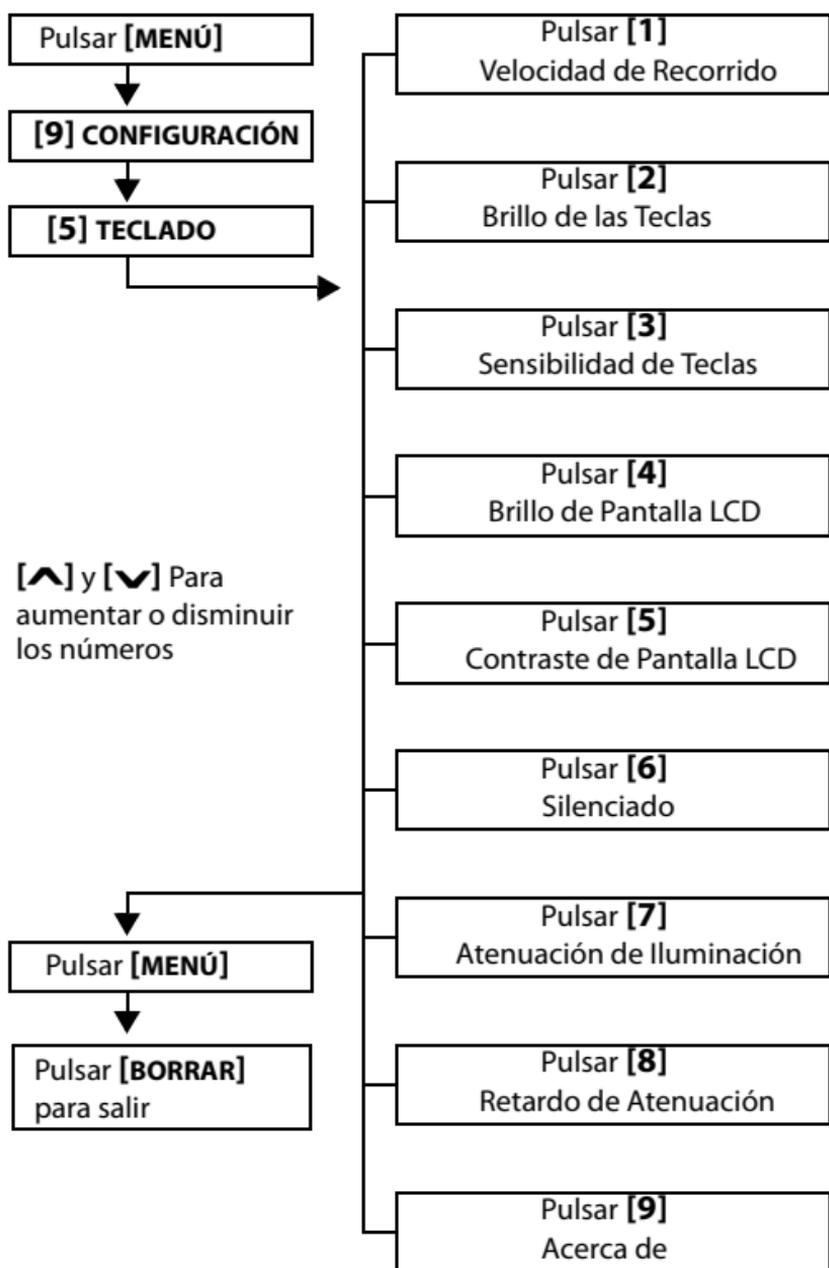
- 4) Para cambiar la fecha, ubicar el cursor debajo del número que se desea cambiar e ingresar la fecha correcta siguiendo el formato año /mes /día.
- 5) Pulsar **[ENTRAR]** para guardar y salir.

Configuración del Teclado

Los siguientes ajustes del teclado pueden ser modificados para adecuarlo a las necesidades del usuario.

- **Velocidad de Recorrido:** Es el tiempo que la pantalla muestra un mensaje antes de pasar al siguiente.
- **Brillo de Tecla:** Intensidad de las teclas en el teclado.
- **Sensibilidad de Teclas:** Sensibilidad de las teclas del teclado
- **Brillo de Pantalla LCD:** Intensidad de la pantalla del teclado.
- **Contraste de Pantalla LCD:** El contraste de la pantalla del teclado
- **Mudo:** Si el silenciado del teclado está habilitado, sólo serán audibles los tonos de confirmación, de rechazo y de pulsado de tecla.
- **Atenuación de la Iluminación:** Nivel de atenuación de la luz de la pantalla al término del Retardo de Atenuación.
- **Retardo de Atenuación:** La pantalla se atenúa después de un retardo de entre 0 (sin atenuación) y 255 segundos
- **Acerca de:** Muestra el número de serie, la versión del firmware y el idioma del teclado

Figura 1: Modificación de la Configuración del Teclado



Modo Confidencial

El instalador puede programar los teclados para que no muestren automáticamente el estado del sistema, cambiando el teclado a Modo Confidencial.

En Modo Confidencial:

- Las zonas y los mensajes de estado NO son mostrados.
- Las luces indicadoras NO se iluminan
- De acuerdo a la programación del teclado efectuada por el instalador, se debe pulsar una tecla o ingresar un código de usuario para iluminar las luces indicadoras y regresar al Modo Normal.

Salidas Programables (PGMs)

El sistema incluye PGMs (Salidas Programables) que pueden ser programadas por el instalador. Una PGM se activa cuando un evento o serie de eventos predeterminados ocurren en el sistema. Las PGMs pueden ser programadas para reinicializar alarmas de humo, encender luces, abrir o cerrar puertas de garajes y mucho más. Consultar con el instalador acerca de esta característica muy útil.

Programación de Zonas con Avisador

Se puede programar el teclado para que emita un tono rápido e intermitente siempre que las zonas designadas se abran o sólo cuando se abren al interior de ciertas horas. Estas zonas son conocidas como Zonas con Avisador. El instalador puede programar las Zonas con Avisador para que emitan tonos al cerrarse.

Para programar zonas con avisador:

- 1) Pulsar **[MENÚ]** > **[6] AVISADOR**.
- 2) Ingresar un **código de usuario**.
- 3) Pulsar **[1]** para habilitar el avisador en una zona. Ingresar el número de zona de la zona donde se habilitará el avisador, o usar las teclas **[^]** y **[v]** para recorrer la lista de zonas. Pulsar la tecla **[ENTRAR]** para habilitar o deshabilitar el avisador en la zona que aparece en la pantalla. Pulsar **[BORRAR]** para guardar.

O sino,

Pulsar la tecla **[2]** para definir el periodo durante el cual la zona con avisador emite tonos. Ingresar la hora a la cual se desea que la zona(s) con avisador empiece a emitir tonos cuando es abierta (HH:MM). Ingresar la hora a la cual se desea que la zona(s) con avisador deje de emitir tonos cuando es abierta (HH:MM).

- 4) Pulsar **[BORRAR]** para salir de la programación del avisador.

Alarmas de Pánico

El sistema puede ser programado para enviar una alarma a la central receptora solicitando ayuda de la policía, médica, de los bomberos, o a un número de teléfono designado por el usuario. Para generar una alarma de pánico, pulsar y mantener las teclas de pánico que se muestran en la Tabla 1. El instalador puede programar la alarma para que sea audible o silenciosa.

Tabla 1: Teclas de Pánico

<i>Tipos de Alarma de Pánico</i>	<i>Teclas de Pánico</i>
Pánico de Urgencia	Pulsar y mantener 
Pánico de Auxilio	Pulsar y mantener 
Pánico de Incendio	Pulsar y mantener 

Funciones de Comandos

El usuario sólo necesita emplear las Funciones de Comandos si el instalador o la central receptora así lo solicitan. Sólo el código Maestro del Sistema y los códigos de usuario con la característica Maestro habilitada pueden acceder a estas funciones.

Para acceder las Funciones de Comandos pulsar **[MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [6] COMANDOS.**

Capítulo 2: Áreas

El instalador puede configurar el teclado para que reconozca áreas protegidas por separado. Tener áreas separadas en un sistema puede ser útil en situaciones en las cuales usar sistemas de seguridad compartidos es lo más práctico. Por ejemplo, si una compañía tiene un área de oficinas y otra de almacén, cada área puede ser armada o desarmada por separado y, asimismo, se puede controlar el acceso independiente a cada una de ellas. Por consiguiente, una persona puede tener acceso a un área solamente, mientras que otra persona puede tener acceso a todas las áreas. El acceso a las áreas es determinado por el código de usuario.

Pantalla de Estado de Área

La Pantalla de Estado de Área permite ver el estado de las áreas individuales en un sistema con particiones. El instalador puede dividir el sistema en áreas separadas.

Para ver el estado de las áreas:

- 1) Pulsar **[MENÚ]** > **[2] ESTADO SISTEMA**.
- 2) Seleccionar el área que se desea ver.
- 3) Para salir, pulsar **[BORRAR]**.

Cada área muestra uno de los siguientes mensajes:

- *LISTO*: Si todas las zonas en el área seleccionada están cerradas
- *NO LISTO*: Si hay zonas abiertas en el área seleccionada
- *PUERTA PRINCIPAL ABIERTA*: Si hay una zona abierta al interior de dicha área (el mensaje depende de la etiqueta de zona)
- *FALLOS(S)*: Si ocurrió o está ocurriendo un fallo (ver *Pantalla de Fallos* en la pág. 30)
- *ALARMA EN MEMORIA*: Si ocurrió una alarma (ver *Pantalla de Memoria de Alarmas* en la pág. 15)
- *ARMADO; ARMADO FORZADO; ARMADO INSTANT.; ARMADO EN CASA*: Muestra el estado de armado del área seleccionada

Capítulo 3: Armado

Un sistema armado puede responder a cualquier violación en las zonas protegidas generando una alarma y transmitiendo un reporte a la Central Receptora.

Para armar el sistema:

- 1) Pulsar [MENÚ] > [1] **ARM/DESARM.**, seleccionar después un tipo de armado (ver abajo).
- 2) Ingresar un **código de usuario**.
- 3) Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea armar.

Tipos de Armado

- **Armado Normal:** Este método se usa en el armado cotidiano del sistema. Todas las zonas dentro del área protegida deben estar cerradas para armar el sistema.
- **Armado Forzado:** El armado Forzado permite armar rápidamente el sistema aún cuando hay zonas abiertas. Sin embargo, cuando se cierra la zona abierta, el sistema también la arma.
- **Armado En Casa:** Este método arma parcialmente el sistema para permitir que el usuario permanezca en el hogar u oficina al armar las zonas externas (perímetro) del área protegida (i.e. puertas y ventanas).
- **Armado Instantáneo:** Este método es similar al armado En Casa con la diferencia que no hay Retardo de Entrada. Por lo tanto, cualquier zona armada que es violada genera una alarma de inmediato.

Tiempo de Retardo de Salida

Cuando el sistema es armado, se activa un tiempo de retardo de salida para dar tiempo suficiente como para salir del área protegida antes que el sistema se arme.

Programación de Anulación

Se puede anular ciertas zonas cuando se arma el área(s) protegida. Cuando una zona es anulada, ésta no es tomada en cuenta la próxima vez que se arma el sistema. Al desarmarse el área, el sistema desactiva la anulación de

las zonas. Para poder anular una zona, se deben reunir las siguientes condiciones:

- El instalador debe haber programado la opción de Anulación en dicha zona.
- La opción de Anulación debe estar habilitada en las Opciones del Usuario (no es necesario si el instalador activó la Anulación con Tecla de Acción Inmediata).
- El código de usuario debe estar asignado al área donde se encuentra la zona anulada (no es necesario si el instalador activó la Anulación con Tecla de Acción Inmediata).
- El área de la zona debe estar desarmada antes que la zona pueda ser anulada.

Para anular una zona:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [3] ANULAR ZONA.**
- 2) Ingresar un **código de usuario** de ser necesario.
- 3) Pulsar **[1]SELECC. ZONA.**
- 4) Usar uno de estos métodos para seleccionar una zona:
 - Ingresar la zona de 3 dígitos, i.e [001].
 - Usar las teclas **[^]** y **[v]** para seleccionar una zona y pulsar **[ENTRAR]**.
- 5) Pulsar **[BORRAR]** para guardar y salir.

NOTA: *Las Zonas de Fuego no pueden ser anuladas.*

Para ver todas las zonas anuladas:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [3] ANULAR ZONA.**
- 2) Ingresar un **código de usuario** de ser necesario.
- 3) Recorrer las zonas usando los **[^]** y **[v]** botones para ver el estado de la zona.
- 4) Pulsar **[BORRAR]** para salir.

Memoria de Anulación

La característica de Memoria de Anulación permite anular rápidamente las mismas zonas que fueron anuladas la última vez que se armó el sistema.

Para activar la Memoria de Anulación:

- 1) Pulsar **MENÚ > [3] ANULAR ZONA.**

- 2) Ingresar un **código de usuario** de ser necesario.
- 3) Pulsar **[2] MEM ANULACIÓN**.
- 4) Pulsar **[BORRAR]** para guardar y salir.

Teclas de Acción Inmediata

Si fue habilitado por el instalador, el usuario puede tener acceso a las siguientes características sin tener que usar un código de usuario y con sólo mantener pulsada la tecla de acción inmediata deseada.

Tabla 2: Tecla de Acción Inmediata

<i>Tecla</i>	<i>Característica</i>
[ARM]	Armado Normal
[NOCHE]	Armado Noche*
[EN CASA]	Armado En Casa
[OFF]	Desarma áreas armadas En Casa
[6]	Cambiar configuración de visualización

* Reservado para uso futuro.

Armado con Llave

Se puede usar una Llave para armar y desarmar el sistema mediante dos tipos de llave. Con una llave sostenida, ubicar la llave en la posición "ON" (encendido) para armar el sistema, y ubicarla en la posición "OFF" (apagado) para desarmar el sistema. Con una llave momentánea, para armar el sistema ubicar la llave en la posición "ON" brevemente y luego regresarla a la posición "OFF". Repetir esta secuencia para desarmar con una llave momentánea.

Autoarmado

Si fue habilitada por el instalador, el usuario puede definir la hora en la cual el área se arma automáticamente.

Autoarmado Programado

El instalador pueden definir el Autoarmado para que funcione en modo de armado Forzado o En Casa. Un retardo de salida de 60 segundos (valor de fábrica) comienza antes que el sistema se arme automáticamente a la hora programada.

Para configurar el tiempo del Autoarmado:

- 1) Pulsar **[MENÚ]** > **[9] CONFIGURACIÓN** > **[4] AUTOARMADO**.
- 2) Ingresar el **código maestro**.
- 3) Si se tiene acceso a más de un área, ingresar el número del área, o usar las teclas **[^]** y **[v]** y pulsar **[ENTRAR]**.
- 4) Ingresar la hora a la cual se desea que el área se arme usando el reloj de 24 horas (i.e. 9 a.m. es 09:00 y 9 p.m. es 21:00).
- 5) Pulsar **[ENTRAR]** para guardar y salir.

Autoarmado Sin Movimiento

El sistema puede ser programado para enviar un reporte a la central receptora y /o armar el sistema si no ocurre actividad en el área durante un tiempo determinado. El instalador puede configurar el Autoarmado Sin Movimiento para que funcione en modo de armado Normal o En Casa.

Capítulo 4: Desarmado

Cuando el sistema es desarmado, éste desactiva cualquier alarma en curso y desactiva las zonas de manera que no se activa una alarma si las zonas son transgredidas.

Tiempo de Retardo de Entrada

El instalador programa puntos de entrada designados (i.e. la puerta frontal) con un Tiempo de Retardo de Entrada. Este retardo da tiempo para entrar al área armada e ingresar un código de usuario para desarmar el sistema antes que se active una alarma.

Desarmado de un Sistema Armado

Un usuario sólo puede desarmar un área a la cual está asignado su código de acceso. Los códigos de usuario que tienen habilitada la opción de "Sólo Arma" (*Opciones de Usuario* en la pág. 26) no pueden desarmar el sistema .

Para desarmar el sistema:

Si el usuario sólo está asignado a un área (o si el sistema sólo está programado con un área), ingresar un **código de usuario** para desarmar.

En un sistema con áreas múltiples:

- 1) Ingresar un **código de usuario**
- 2) pulsar **[5] DESARMAR**.
- 3) Seleccionar el **área** que se desea desarmar.

NOTA: Si se entra a un local y se inicia un retardo de entrada, el ingresar de inmediato un código de usuario desarma el área con el retardo de entrada activo.

Pantalla de Memoria de Alarmas

Cuando una alarma ocurre en otra zona:

- El área y la zona (i.e. *ALARMA EN ÁREA 1 – PUERTA PRINCIPAL*) son mostradas incluso cuando el sistema está armado. La notificación continua hasta el desarmado, incluso si la zona es restaurada.
- Después del corte de sirena (de fábrica: 4 minutos), el área y la zona en alarma ya no son mostradas. El

estado del área cambia a "ESTUVO EN ALARMA" y se muestra el mensaje "ALARMA EN MEMORIA / PULSAR MENÚ>4"

- La memoria de alarmas es borrada al ocurrir la siguiente alarma y después de haberse ingresado un código de usuario válido.

Para ver las alarmas que ocurrieron durante el último periodo de armado:

- 1) Cuando el sistema es desarmado, la pantalla muestra el mensaje *ALARMA EN MEMORIA: PULSAR MENÚ>4*.
- 2) Pulsar **[MENÚ]** > **[4] MEMORIA ALARMAS**.
Se muestra las zonas armadas que fueron traspasadas.
- 3) Usar las teclas **[^]** y **[v]** para recorrer las zonas traspasadas.
- 4) Pulsar **[BORRAR]** para salir de la Pantalla de Memoria de Alarmas.

Capítulo 5: Códigos de Usuario y Etiquetas

Los códigos de usuario permiten el acceso al sistema. El sistema acepta hasta 999 códigos de usuario. Los códigos pueden ser asignados a un número de usuario entre 002 y 999 (el número de usuario 001 es el Código Maestro del Sistema). Habitualmente, el instalador programa los códigos de usuario para que tengan 4 o 6 dígitos. Cada dígito puede tener un valor de 0 a 9. Si el instalador programa el sistema para aceptar códigos de extensión variable, se tiene que pulsar **ENTRAR** después de ingresar el código de usuario.

Código Maestro del Sistema (De Fábrica: 123456)

El código Maestro del Sistema da acceso a todas las características disponibles en el sistema, así como la capacidad de añadir, modificar o borrar códigos de acceso de usuarios. Recomendamos cambiar este código para evitar que otros obtengan acceso y cambien las opciones sin autorización. El instalador puede configurar el Código Maestro del Sistema para que tenga una extensión de 4 ó 6 dígitos.

Para cambiar el Código Maestro del Sistema:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [1] CÓDS DE USUARIO**.
- 2) Ingresar el actual **código maestro del sistema** (de fábrica: 1234 ó 123456).
- 3) Pulsar **[1] SELECC USUARIO** e ingresar el número de usuario **[001]**.
- 4) Ingresar un nuevo **código maestro del sistema**.
- 5) Pulsar **[ENTRAR]** para continuar la asignación de remotos etc., como se explica en *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23.

El Código Maestro del Sistema tiene acceso a todas las puertas de control de acceso y a todas las características del control de acceso en todo momento. Sólo las siguientes características del Código Maestro del Sistema pueden ser modificadas:

- Número de código
- Programación de tarjeta de acceso
- Programación de control remoto

Si cualquiera de las otras opciones es cambiada manualmente, el Código Maestro del Sistema regresa de inmediato a su programación original.

Copiar las Opciones de Usuario

Esta característica permite copiar las opciones de usuario, de control de acceso y la asignación de áreas de un código de usuario hacia otro. Se puede copiar todas las opciones de usuario, con la excepción del código de usuario, la asignación de tarjeta, la asignación de control remoto y la etiqueta de usuario.

Para copiar las opciones de usuario:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [1] CÓDS USUARIO**.
- 2) Ingresar el código maestro.
- 3) Seleccionar una de las acciones siguientes:
SELECC USUARIO: Entrar un número de usuario de [002] a [999]. **BUSCA USUARIO LIBRE:** Encuentra el próximo número de usuario disponible.
- 4) Pulsar **[△]**.
- 5) Ingresar los 3 dígitos del número de usuario DESDE el cual se desea copiar.
- 6) Ingresar un código de usuario. Si el código del usuario es de extensión variable, pulsar **[ENTRAR]** después de ingresar el código de usuario. De ser necesario, asignar una tarjeta de acceso, control remoto y una etiqueta de usuario como se describe en *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23.

Etiquetas de Usuario

Las etiquetas de usuario personalizan los códigos de usuario y pueden ser asignados en el paso 10 en *Programación de la Configuración de Usuarios* (ver la pág. 23). Usando esta característica, se puede cambiar una etiqueta de fábrica (i.e. *USUARIO 001*) con algo más descriptivo (i.e. *JUAN DÍAZ*).

Para programar un identificador de usuario:

- 1) En el paso 10 de la *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 25, ingresar los caracteres deseados como se detalla en *Letras Mediante el Teclado* y en *Teclas de Función Especiales* en la pág. 20.
 - 2) Pulsar la tecla [^] para mover el cursor hacia un nuevo espacio.
 - 3) Cuando la etiqueta está completa, pulsar el botón [ENTRAR] para guardar y salir.
- NOTA:** Para los teclados en Hebreo, Ruso y Griego, consultar el apéndice *Caracteres Estándar* en la pág. 42.

Letras Mediante el Teclado

Un grupo de letras ha sido atribuido a cada botón numérico del teclado. Para obtener la letra deseada mediante las teclas numéricas en el teclado, pulsar la tecla hasta que la letra deseada aparezca en la pantalla. Por ejemplo, si se desea ingresar la letra "C" se debe pulsar el botón [1] tres veces (ver la Tabla 3 en pág. 19).

NOTA: Para los teclados en Hebreo, Ruso y Griego, consultar los apéndices de caracteres estándar y especiales en la pág. 42 y la pág. 43.

Tabla 3: Asignación de Letras del Teclado

Llave	Pulsar Tecla Una vez	Pulsar Tecla Dos veces	Pulsar Tecla Tres veces
[1]	A	B	C
[2]	D	E	F
[3]	G	H	I
[4]	J	K	L
[5]	M	N	O
[6]	P	Q	R
[7]	S	T	U
[8]	V	W	X
[9]	Y	Z	

Teclas de Función Especiales

[EN CASA] = Insertar Espacio

Al pulsar la tecla **[EN CASA]** se inserta un espacio en blanco en la posición actual del cursor.

[NOCHE] = Borrar

Pulsar la tecla **[NOCHE]** borra el carácter o espacio en blanco en la posición actual del cursor.

[ARM] = Borrar Hasta el Final

Pulsar la tecla **[ARM]** borra todos los caracteres y espacios en blanco desde la posición del cursor hacia la derecha hasta el final.

[OFF] = Teclas Numéricas / Letras

Cada vez que se pulsa la tecla **[OFF]** las teclas alternan entre teclas numéricas y de letras.

[MENÚ] = Minúsculas / Mayúsculas

Cada vez que se pulsa la tecla **[MENÚ]** las letras alternan entre letras mayúsculas y minúsculas.

[☐] = Caracteres Especiales

Después de pulsar la tecla **[☐]**, el cursor se transforma en un cuadro negro intermitente. Mediante la Tabla 4 en pág. 21, ingresar el número de 3 dígitos que representa el símbolo deseado.

NOTA: Para los teclados en Hebreo, Ruso y Griego, consultar el apéndice Caracteres Especiales en la pág. 43.

Tabla 4: Catálogo de Caracteres Especiales

032	033	034	035	036	037	038	039	040	041	042
	!	¨	#	\$	%	&	'	<	>	*
043	044	045	046	047	048	049	050	051	052	053
+	,	-	•	/	∅	1	2	3	4	5
054	055	056	057	058	059	060	061	062	063	064
6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@
065	066	067	068	069	070	071	072	073	074	075
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
076	077	078	079	080	081	082	083	084	085	086
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
087	088	089	090	091	092	093	094	095	096	097
W	X	Y	Z	[\]	^	_	`	a
098	099	100	101	102	103	104	105	106	107	108
b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
x	y	z	{		}	→	←	û	ü	ÿ
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141
Û	Ü	Ý	Û	Ô	Ò	Ó	Ô	Ò	Ó	
142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152
ö	ç	ë	ë	ë	ë	ë	è	é	è	á
153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163
â	ä	ä	ä	á	ä	ð	ð	î	ï	í
164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174
ï	ï	ñ	ñ	ñ	ñ	g	ñ	ç	ë	ë
175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
æ	š	†	‡	↑	↓	↵	ƒ	ƒ	✂	†
186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196
†	↵	†	‡	‡	¼	ø	l	ð	ß	ç
197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207
ø	œ	∴	Ÿ	∅	ÿ	œ	¢	œ	œ	œ
208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218
•	∴	◊	˘	˘	˘	˘	«	»	l	\
219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229
x	∅	∅	∅	≡	∞	½	½	¼	⅓	¼
230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
ρ	g	↕	↵	j	□	ƒ	q	h	W	p
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251
q	∅	∞	Ω	β	Σ	˘	φ	γ	β	II
252	253	254	255							
Ÿ	Ц	Ь	▣							

Polaco	⁰⁰¹ ą	⁰⁰² ć	⁰⁰³ ą	⁰⁰⁴ ę	⁰⁰⁵ ź	⁰⁰⁶ ł	⁰⁰⁷ ś
Húngaro	⁰⁰¹ Á	⁰⁰² ű	⁰⁰³ ő				
Turco	⁰⁰¹ ũ						

Borrado de Códigos de Usuario

Para borrar códigos de usuario, seguir los pasos 1 a 3 indicados en la *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23. En el paso 4, pulsar **[BORRAR]**. Una vez borrada la información, pulsar el botón **[ENTRAR]** tres veces para guardar y salir.

Programación de Códigos de Usuario

El Maestro del Sistema y los usuarios con la característica Maestro pueden programar códigos de usuario y las opciones de usuario y las asignaciones de áreas. La sección: *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23 describe los pasos a seguir para programar códigos de usuario. Si se desea programar códigos de usuario mediante el software NEware, solicitar más información al instalador.

Si el teclado emite un tono de rechazo en cualquier momento durante la programación, es porque el código de usuario seleccionado ya existe o porque no se tiene acceso a ciertas opciones de usuario (ver *Opciones de Usuario* en la pág. 26 y las instrucciones de Asignación de Área en el paso 6 indicado en la *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23). Los usuarios normales con la característica Maestro (paso 5 en la *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 23) sólo pueden asignar opciones de usuario y asignaciones de áreas a las que ellos mismos fueron asignados. Por ejemplo, si un usuario con la característica Maestro es asignado con la Opción de Usuario 1 y el Área 2, el usuario sólo puede asignar las Opción 1 y el Área 2 a un código de usuario.

Capítulo 6: Programación de la Configuración de Usuarios

Mediante el teclado K656 el usuario puede añadir nuevos usuarios al sistema y modificar sus niveles de acceso al sistema.

Es importante tener en mente los siguientes puntos a la hora de programar un nuevo usuario:

- Para una descripción más detallada de las opciones de usuario y de las opciones de control de acceso, consultar *Opciones de Usuario* en la pág. 26 y *Opciones de Control de Acceso de Usuario* en la pág. 27. Las opciones en **negrita** están habilitadas de fábrica.
- De fábrica, todos los usuarios pueden armar normal el sistema.
- Sólo se puede asignar áreas a las que uno mismo – como usuario maestro – ha sido asignado. Por ejemplo, si un usuario maestro es asignado a las áreas 1 y 2, sólo le es permitido asignar las áreas 1 y 2 a los nuevos usuarios.
- Si no se le asigna un área, y si las PGMs son programadas por el instalador, el usuario sólo puede controlar las PGMs. Consultar *Salidas Programables (PGMs)* en la pág. 8 para una explicación más detallada de las PGMs.
- Para poder asignar un control remoto, el sistema debe incluir un Módulo de Expansión Inalámbrico RTX3.

Para programar un usuario:

1	Pulsar [MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [1] CÓDS USUARIO .																																					
2	Ingresar el código maestro.																																					
3	Seleccionar una de las acciones siguientes: SELECC USUARIO: Ingresar un No. de usuario entre [002] y [999]. BUSCA USUAR LIBRE: Encuentra próximo No. de usuario disponible.																																					
4	Ingresar el nuevo código de usuario																																					
5	Seleccionar las opciones de usuario: <table border="1" data-bbox="139 458 936 1062"> <thead> <tr> <th colspan="2">Valor de Entrada</th> <th>Característica Maestro</th> </tr> <tr> <th>[1]</th> <th>[2]</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Desact.</td> <td>Desact.</td> <td>Deshabilitado</td> </tr> <tr> <td>Act.</td> <td>Desact.</td> <td>Maestro - puede programar códigos de usuario</td> </tr> <tr> <td>Act.</td> <td>Act.</td> <td>Maestro Pleno - puede programar códigos de usuario, opciones y asignaciones</td> </tr> <tr> <th>Valor de Entrada</th> <th colspan="2">Descripción</th> </tr> <tr> <td>[3]</td> <td colspan="2">Coacción</td> </tr> <tr> <td>[4]</td> <td colspan="2">Anular</td> </tr> <tr> <td>[5]</td> <td colspan="2">Sólo Arma</td> </tr> <tr> <td>[6]</td> <td colspan="2">En Casa e Instantáneo</td> </tr> <tr> <td>[7]</td> <td colspan="2">Forzado</td> </tr> <tr> <td>[8]</td> <td colspan="2">Off = acceso sólo a las áreas del teclado On = acceso a cualquier área asignada al usuario</td> </tr> </tbody> </table>		Valor de Entrada		Característica Maestro	[1]	[2]		Desact.	Desact.	Deshabilitado	Act.	Desact.	Maestro - puede programar códigos de usuario	Act.	Act.	Maestro Pleno - puede programar códigos de usuario, opciones y asignaciones	Valor de Entrada	Descripción		[3]	Coacción		[4]	Anular		[5]	Sólo Arma		[6]	En Casa e Instantáneo		[7]	Forzado		[8]	Off = acceso sólo a las áreas del teclado On = acceso a cualquier área asignada al usuario	
Valor de Entrada		Característica Maestro																																				
[1]	[2]																																					
Desact.	Desact.	Deshabilitado																																				
Act.	Desact.	Maestro - puede programar códigos de usuario																																				
Act.	Act.	Maestro Pleno - puede programar códigos de usuario, opciones y asignaciones																																				
Valor de Entrada	Descripción																																					
[3]	Coacción																																					
[4]	Anular																																					
[5]	Sólo Arma																																					
[6]	En Casa e Instantáneo																																					
[7]	Forzado																																					
[8]	Off = acceso sólo a las áreas del teclado On = acceso a cualquier área asignada al usuario																																					
	Pulsar [↵] para continuar.																																					
6	Seleccionar las áreas a las que el usuario podrá acceder/ armar/desarmar: [1] a [8]																																					
	Pulsar [↵] para continuar.																																					
7	Seleccionar la asignación del nivel de acceso y del horario del usuario: Primero [00] = Entrar un nivel de acceso de 00 a 15 (00 = todas las puertas) Segundo [00] = Entrar horario de 00 a 15 (00 = acceso autorizado en todo momento)																																					

8	Seleccionar las opciones de control de acceso del usuario:		
	Valor de Entrada	Descripción	
	[1]	Control de acceso	
	[2]	Puede desarmar con tarjeta de acceso	
	[3]	Tarjeta de acceso con periodo de desbloqueo extendido	
	Valor de Entrada	Característica de armado con tarjeta	
	[4]	[5]	
	Desact.	Desact.	Deshabilitado
	Act.	Desact.	Armado Normal
	Desact.	Act.	Armado En Casa
	Act.	Act.	Armado Forzado
	Valor de Entrada	Descripción	
	[6]	Añadir ventana de tolerancia a horario	
	[7]	Código de usuario sigue Horario	
	[8]	Desact. = Tarjeta de acceso desbloquea puerta y desarma el Sistema Act. = Tarjeta de acceso desbloquea puerta y se requiere código de acceso para desarmar	
	Pulsar [^] para continuar.		
9	Asignación de una tarjeta de acceso: Ingresar manualmente el No. de serie de la tarjeta de acceso.		
10	Asignación de un control remoto: Ingresar manualmente el No. de serie del control remoto o pulsar dos veces un botón en el remoto.		
11	ingresar una etiqueta de usuario: Para instrucciones detalladas acerca de la creación de etiquetas de usuarios, ver <i>Etiquetas de Usuario</i> en la pág. 18.		
12	Para guardar y salir, pulsar [ENTRAR].		

Opciones de Usuario

Opciones [1] y [2]: Característica Maestro

- Cuando la opción [1] está **DESACT.**, el usuario no puede programar otros usuarios en el sistema.
- Cuando la opción [1] está **ACT.** y la opción [2] está **DESACT.**, el usuario puede programar y modificar códigos de usuario (NIP solamente) y etiquetas de usuarios.
- Cuando las opciones [1] y [2] están **ACT.**, el usuario tiene Plenas Facultades de Maestro. El usuario puede crear o modificar códigos de usuario, opciones de usuario, opciones de control de acceso de usuario, números de tarjetas de acceso, números de serie de controles remotos, etiquetas de usuarios y la asignación de áreas de acuerdo a su propia programación. Por ejemplo, si el usuario Maestro Pleno sólo tiene acceso al área 1 y a la opción [4] (Anulación), este usuario sólo puede asignar el área 1 y la opción [4] a otros usuarios en el sistema.

Opción [3]: Coacción

- Cuando la opción [3] está **ACT.**, la característica de Coacción está habilitada. Esta característica se usa cuando un usuario es obligado por un intruso a armar o desarmar un área(s). Al ingresar un código de usuario (NIP) reservado para la característica de Coacción, el sistema arma o desarma el área(s), y envía después una alarma silenciosa a la central receptora.

Opción [4]: Anular

- Cuando la opción [4] está **ACT.**, la característica de Anulación está habilitada. Esta característica permite al usuario desactivar zonas cuando se arma un área(s).

Opción [5]: Sólo Arma

- Cuando la opción [5] está **ACT.**, la característica de Sólo Arma está habilitada. El usuario puede armar áreas asignadas mediante una tarjeta o código, pero no puede desarmar.
- Cuando la opción está **DESACT.**, el usuario puede armar o desarmar sus áreas asignadas.

Opción [6]: Armado En Casa e Instantáneo

- Cuando la opción [6] está **ACT.**, las características de armado En Casa e Instantáneo están habilitadas. El usuario puede entonces armar En Casa o Instantáneo sus áreas asignadas.

Opción [7]: Armado Forzado

- Cuando la opción [7] está **ACT.**, la característica de armado Forzado está habilitada. El usuario puede entonces armar Forzado sus áreas asignadas.

Opción [8]: Acceso de Área

- Cuando la opción [8] está en la posición **ACT.**, el teclado permite el acceso a todas las áreas asignadas al código de usuario.
- Cuando la opción [8] está **DESACT.**, el teclado sólo permite el acceso a las áreas que controla. Por ejemplo, el teclado está asignado al área 1 solamente, y el código de usuario está asignado a las áreas 1 a 8. Si la opción está **ACT.**, el usuario puede acceder a las ocho áreas mediante el teclado. Si la opción está **DESACT.**, sólo puede acceder al área 1.

NOTA: De fábrica, todos los usuarios pueden armar Normal el sistema.

Opciones de Control de Acceso de Usuario

Opción [1]: Control de Acceso

- Cuando la opción [1] está **ACT.**, el usuario puede ingresar vía una puerta de control de acceso cuando el Control de Acceso está habilitado en el sistema. Un usuario no asignado a ninguna partición, pero que tiene la opción de Control de Acceso (Opción [1]) habilitada, puede ahora obtener acceso a una puerta de control de acceso; pulsar **[MENÚ] > [8] DESBLOQ PUERTA** e ingresar un código de usuario.
- Cuando la opción está **DESACT.**, el usuario no puede tener acceso a una puerta de Control de Acceso.

Opción [2]: Desarmar con Tarjeta de Acceso

- Cuando la opción [2] está **ACT.**, la tarjeta de control de acceso de un usuario puede desbloquear y desarmar una puerta de control de acceso armada.
- Cuando la opción [2] está **DESACT.**, seguir la configuración de la opción [8] en la pág. 29.

NOTA: Para que la opción [2] funcione estando **ACT.**, se debe deshabilitar la opción [5] "Sólo Arma" en Opciones de Usuario (ver Opciones de Usuario en la pág. 26).

Opción [3]: Tarjeta con Periodo de Desbloqueo Extendido

- Cuando la opción [3] está **ACT.**, el "Período de Desbloqueo Extendido" está habilitado. El "Período de Desbloqueo Extendido" hace referencia al tiempo programado por el instalador en cada puerta de control de acceso que extiende el periodo de desbloqueo de una puerta. Por ejemplo, si el instalador configura el periodo de Desbloqueo de la puerta en 30 segundos y el Período de Desbloqueo Extendido en 15 segundos, un código de usuario con el "Período de Desbloqueo Extendido" habilitado tendrá un total de 45 segundos para utilizar la puerta.

Opciones [4] y [5]: Armado con Tarjeta

- Las opciones [4] y [5] definen el tipo de armado cuando se arme con una tarjeta de control de acceso. Se puede armar normal, en casa, forzado o deshabilitar la característica de Armado con Tarjeta.

Valor de Entrada		Característica de armado con tarjeta
[4]	[5]	
Desact.	Desact.	Deshabilitado
Act.	Desact.	Armado Normal
Desact.	Act.	Armado En Casa
Act.	Act.	Armado Forzado

Opción [6]: Añadir Ventana de Tolerancia a Horario

- Cuando la opción [6] está **ACT.**, la característica de Horario de Ventana de Tolerancia está habilitada. Esta característica amplía el horario de acceso de un

usuario en una puerta de control de acceso por el tiempo programado por el instalador. Por ejemplo, si el horario asignado a un usuario en una puerta es de Lunes a Viernes entre 9:00 a.m. y 5:00 p.m., y el instalador configuró la “Ventana de Tolerancia” en una hora, el usuario con el “Horario de Ventana de Tolerancia” habilitado podrá entrar y salir una hora antes y una hora después de la hora establecida en dicha puerta.

Opción [7]: Código Sigue Horario

- Cuando la opción [7] está **ACT.**, los usuarios pueden usar sus códigos solamente durante las horas asignadas en el paso 7 en *Programación de la Configuración de Usuarios* en la pág. 24.
- Cuando la opción está **DESACT.**, los usuarios pueden usar sus códigos en cualquier momento.

Opción [8]: Tarjeta para Desbloquear y Código para Desarmar

La opción [8] funciona sólo si la opción [2] en las *Opciones de Control de Acceso de Usuario* en la pág. 27 está en **DESACT.**

- Cuando la opción [8] está **ACT.**, un usuario puede emplear una tarjeta de control de acceso para desbloquear una puerta de control de acceso armada. Sin embargo, el usuario **debe** ingresar un código de usuario para desarmar el área armada.
- Cuando la opción [8] está **DESACT.**, el usuario puede obtener acceso en una puerta de control de acceso sólo si el área(s) de la puerta ya está desarmada.

NOTA: Para que la opción [8] funcione en la posición **ACT.**, la opción [5] “Sólo Arma” en las *Opciones de Usuario* debe estar deshabilitada (consultar la *Opciones de Usuario* en la pág. 26).

Capítulo 7: Pantalla de Fallos

Pantalla de Fallos

Si se experimentan problemas en el sistema, el mensaje *FALLO(S) PULSAR MENÚ>5* aparece en la pantalla. La Pantalla de Fallos sólo muestra los fallos que ocurren en el área(s) a la cual fue asignado el teclado. Los fallos potenciales han sido clasificados en ocho grupos. Sólo los fallos pertinentes al usuario son listados y explicados abajo. Si ocurre un fallo que no aparece en la lista aquí abajo, comunicarse con el instalador.

Para ver la Pantalla de Fallos:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [5] VER FALLO.**

El nombre del Grupo de Fallos con el fallo específico aparece en la pantalla. Usar las teclas **[^]** y **[^]** para recorrer los Grupos donde se experimentan fallos.

- 2) Pulsar el **[NÚMERO]** del fallo que se desea ver.

Además de ajustar la fecha y hora (pérdida de hora), recomendamos enfáticamente comunicarse con el instalador de inmediato para que efectúe una inspección del sistema.

Grupo 1: Sistema

- **[1] Fallo de CA**
- **[2] Fallo de Batería**
La batería de reserva está desconectada, necesita ser recargada o reemplazada.
- **[5] Sirena Ausente**
El sistema detectó que la campana o sirena no está conectada.

Grupo 2: Comunicador

- **[1] SLT1**
La central no puede acceder a la línea telefónica principal.
- **[2] a [5] Fallo al Comun. (1 a 4)**
La central no pudo comunicarse con la receptora mediante todos los números de teléfono asignados.

- **[6] Fallo al Comunicar con PC**
La central no puede comunicarse con el software de PC.

Grupo 5: Sabotaje de Zona

- La zona(s) sabotada es mostrada en la pantalla.

Grupo 6: Batería Baja en Zona

- Aparece como *BAJ BAT ZONA*. Si la batería de un inalámbrico tiene que ser cambiada, la zona asignada al dispositivo es mostrada en la pantalla.

Grupo 7: Fallo de Zona

- Un dispositivo inalámbrico dejó de comunicarse con su receptor, o un fallo de conexión o de CleanMe™ ocurre con los detectores de humo.

Grupo 8: Pérdida de Hora

- Indica que la hora y fecha fueron devueltas a los valores de fábrica. *PÉRDIDA DE HORA (8) PARA VER* aparece en el menú de fallos. Ver la *Configuración de la Hora y Fecha* en la pág. 6.

Grupo 9: Fallos de GSM

- **[1] Módulo GSM Ausente**
Ocurre un fallo de comunicación entre la central y el módulo GSM.
- **[2] Supervisión de Interferencia RF de GSM**
Interferencia RF bloquea la comunicación.
- **[3] No Hay Señal**
Hay un problema de comunicación con el proveedor de servicio GSM.
- **[5] a [8] Fallo al Comun. (1 a 4)**
La central no puede comunicarse con la central receptora.
- **[9] Módulo IP Sin Registrar**
Comunicarse con el instalador.

Grupo 10: Fallos IP

- **[1] Módulo IP Ausente**
Ocurre un fallo de comunicación entre la central y el módulo IP.

- **[2] No Hay Señal**
Verificar las conexiones de cable, del enrutador y del módem.
- **[3] a [6] Fallo al Comun. (1 a 4)**
La central no puede comunicarse con la central receptora.
- **[7] Módulo IP Sin Registrar**
Comunicarse con el instalador.

Historial

El Historial registra las acciones iniciadas en el sistema por el usuario, así como toda alarma y fallo (i.e. "Acceso Aceptado"). De fábrica, el usuario puede ver el registro histórico de todas las áreas a las cuales está asignado el teclado.

Para ver el Historial:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [7] HISTORIAL**.
- 2) Si se tiene acceso a más de un área, seleccionar el área(s) que se desea ver.
- 3) Usar las teclas **[^]** y **[v]** para recorrer los eventos.
- 4) Pulsar la tecla **[BORRAR]** para salir.

Tras haber accedido al Historial, el usuario puede cambiar el orden en el cual aparecen las diferentes pantallas de la Memoria de Eventos (empezar con la Descripción de Eventos o con el Evento #) pulsando la tecla **[7]**. Si ya se conoce el número del evento que se desea ver, pulsar la tecla **[ENTRAR]** después del paso 3 aquí arriba, e ingresar entonces el número del evento.

Capítulo 8: Indicaciones del Control Remoto

Si el sistema incluye el Módulo de Expansión de Zona Inalámbrica (RTX3), entonces puede aceptar controles remotos, incluido el Control Remoto Bidireccional (REM2). Este remoto permite cambiar el estado del sistema, y también provee la confirmación visual y audible.

Indicadores de Armado Total /Forzado

<i>Acción</i>	<i>LED Secuencia</i>	<i>Sonidos de Confirmación</i>
Desarmado	Verde Encendida	Dos tonos
Retardo de salida	Parpadeo lento de luz roja / verde	Tono de confirmación
Armado / Retardo Entrada	Roja Encendida	Tono de confirmación
Alarma	Parpadeo rápido de luz roja	Tono de alarma

Indicadores de Armado En Casa

<i>Acción</i>	<i>Secuencia de LED</i>	<i>Sonidos de Confirmación</i>
Desarmado	Verde Encendida	Dos tonos
Retardo de salida	Parpadeo lento de luz amarilla /verde	Tono de confirmación
Armado / Retardo Entrada	Luz amarilla encendida	Tono de confirmación
Alarma	Parpadeo rápido de luz roja	Tono de alarma

Otros Indicadores

<i>Acción</i>	<i>Secuencia de LED</i>	<i>Sonidos de Confirmación</i>
PGM activada/ desactivada	Luz amarilla encendida	Tono de confirmación

NOTA: Para el REM3, ver el Manual del Usuario del REM3.

Capítulo 9: Marcador con Voz / SMS

El Marcador con Voz VDMP3 es un módulo de activación con voz que puede ser programado para llamar a hasta 8 números de teléfono de ocurrir una alarma. También se puede llamar al VDMP3 desde una línea exterior, lo que permite armar o desarmar el sistema así como activar hasta 8 salidas programables (PGMs).

Llamada al VDMP3 (línea exterior)

Conectado a un contestador automático:

- 1) Desde una línea exterior, marcar el **número de teléfono** al cual está asociado el VDMP3.
NOTA: Si el teléfono asociado al VDMP3 tiene un contestador automático, colgar el teléfono al escuchar el timbrado, y marcar nuevamente el número de teléfono al interior del límite de tiempo definido por el instalador.
- 2) Cuando el VDMP3 responde la llamada, solicita al usuario el ingreso de su **código de usuario**.
- 3) Se notifica al usuario el estado del sistema, y se le permite armar/desarmar (1) y controlar dispositivos (PGMs).
NOTA: Si se cuelga mientras se está en comunicación con el VDMP3, se debe esperar 2 minutos antes de poder conectarse nuevamente. Para evitar esta espera, pulsar “#” para desconectarse del VDMP3 antes de colgar.

Sin conexión a un contestador automático:

- 1) Desde una línea exterior, marcar el **número de teléfono** al cual el VDMP3 está conectado.
- 2) Cuando el VDMP3 responde la llamada, solicita al usuario el ingreso de su **código de usuario**.
- 3) El módulo da al usuario la opción de armar/desarmar (1) y de controlar dispositivos (PGMs) (2).

Recepción de Llamada del VDMP3 (alarma en el sistema)

Cuando el VDMP3 llama porque ocurrió una alarma en el sistema, el usuario tiene la opción de desarmar el sistema o de desconectarlo (##). Si se cuelga el teléfono sin haber desarmado o desconectado, el VDMP3 llama al siguiente

número de teléfono de la lista (ver *Números de Teléfono* en las Instrucciones de Configuración del VDMP3).

Programación de SMS

Si el sistema está equipado con un dispositivo de comunicación de la Serie PCS, los eventos en el sistema pueden ser reportados a hasta 16 números de teléfono vía la mensajería de texto SMS.

Un Usuario Maestro puede:

- Definir los números de teléfono (hasta 16) que reciben los mensajes de texto para reportar los eventos del sistema.
- Seleccionar el área desde la cual se envían los eventos vía mensajes de texto (por número de teléfono).
- Seleccionar los grupos de eventos (alarma, armado/desarmado, fallo y restauración de fallo) que generan mensajes de texto por cada número de teléfono.

Para programar opciones de SMS:

- 1) Pulsar **[MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [3] MENSAJES SMS .**
- 2) Ingresar el **código maestro**.
NOTA: Para ver los números de teléfono de SMS programados, recorrer usando los botones **[^]** y **[v]**.
- 3) Seleccionar el número de teléfono que se desea programar ([01] a [16]).
- 4) Ingresar o modificar el número de teléfono (hasta 32 caracteres). Para avanzar a la siguiente pantalla pulsar **[ENTRAR]**.
- 5) Seleccionar el área(s) que a ser habilitada para ese número de teléfono de SMS, mediante la habilitación de las opciones [1] a [8]. Para avanzar a la siguiente pantalla pulsar **[ENTRAR]**.
- 6) Para seleccionar los grupos de eventos que generan un mensaje SMS, habilitar o deshabilitar las opciones [1] Alarma / [2] Armar/Desarmar / [3] Fallo / [4] Restauración Fallo.
- 7) Para guardar pulsar **[ENTRAR]**.

Capítulo 10: Prueba y Mantenimiento

Prueba de la Alarma Antirrobo

NOTA: Es importante desarmar el sistema antes de probar la alarma.

Es necesario dos personas para efectuar esta prueba. Una persona observa la pantalla en el teclado mientras que la otra camina por las áreas protegidas y abre zonas (i.e. abre puertas y ventanas protegidas, camina en la trayectoria de detección de los detectores, etc.). La pantalla muestra las zonas abiertas, pero si una zona no responde, comunicarse con el instalador.

Prueba de la Alarma de Fuego

NO usar fuego ni quemar objetos para probar los detectores de fuego. El instalador dará más detalles acerca de la mejor manera de probar el sistema .

Mantenimiento del Sistema

Bajo un uso normal, el sistema no requiere de mantenimiento salvo pruebas de funcionamiento regulares. Recomendamos que el instalador cambie la batería cada tres años.

Prueba del Sistema

Comunicarse con el instalador antes de efectuar una prueba del sistema pues el sistema debe ser programado para responder a las instrucciones de prueba. Se recomienda probar el sistema una vez por semana, pero el usuario debe comunicarse con el instalador para recibir instrucciones respecto a su sistema en particular.

Para efectuar una prueba del sistema:

- 1) Llamar a la central receptora para informar de la realización de una prueba del sistema.
- 2) Pulsar **[MENÚ] > [9] CONFIGURACIÓN > [6] COMANDOS > [1] REPORTE PRUEBA.**
- 3) Ingresar el **código maestro.**

El sistema prueba todas sus conexiones y puede enviar un reporte a la central receptora. Si el sistema detecta un problema, la Pantalla de Fallos aparece en el teclado (consultar *Pantalla de Fallos* en la pág. 30). Si ocurre algún problema, llamar al instalador para que efectúe las reparaciones.

Capítulo 11: Alarmas de Incendio y Antirrobos

Zonas de Fuego Estándar

Durante una alarma de fuego, la campana/sirena emite un sonido intermitente (BIIP-BIIP-BIIP) hasta ser silenciada o reiniciada. Si la zona es de Fuego Estándar, el sistema puede enviar de inmediato una señal de alerta a la central receptora.

Para desarmar una falsa alarma:

- 1) Ingresar un **código de usuario** en el teclado.
- 2) Llamar a la central receptora lo más pronto posible para advertir de la falsa alarma.

AVISO: La Zona de Fuego podría reiniciarse al corregirse el problema. Si no lo hace, pulsar y mantener al mismo tiempo los botones **[BORRAR]** y **[ENTRAR]** por dos segundos.

Zona de Fuego con Retardo

Si la zona es una Zona de Fuego con Retardo, hay un retardo automático antes que el sistema se contacte con la central receptora. Ver la Figura 2 en pág. 40 para evitar el reporte de falsas alarmas.

Si la alarma de fuego se activa accidentalmente:

- 1) Pulsar **[BORRAR]** en los primeros 30 segs. de la alarma.
- 2) Corregir el problema en el área (i.e. humo alrededor del detector de humo).
- 3) Si el problema persiste tras 90 segundos, la alarma vuelve a sonar. Pulsar **[BORRAR]** nuevamente.
- 4) El sistema retarda la transmisión de la alerta 30 segundos adicionales.

NOTA: Si no se puede anular la falsa alarma, el sistema envía un reporte. Llamar a la central receptora para advertir de la falsa alarma.

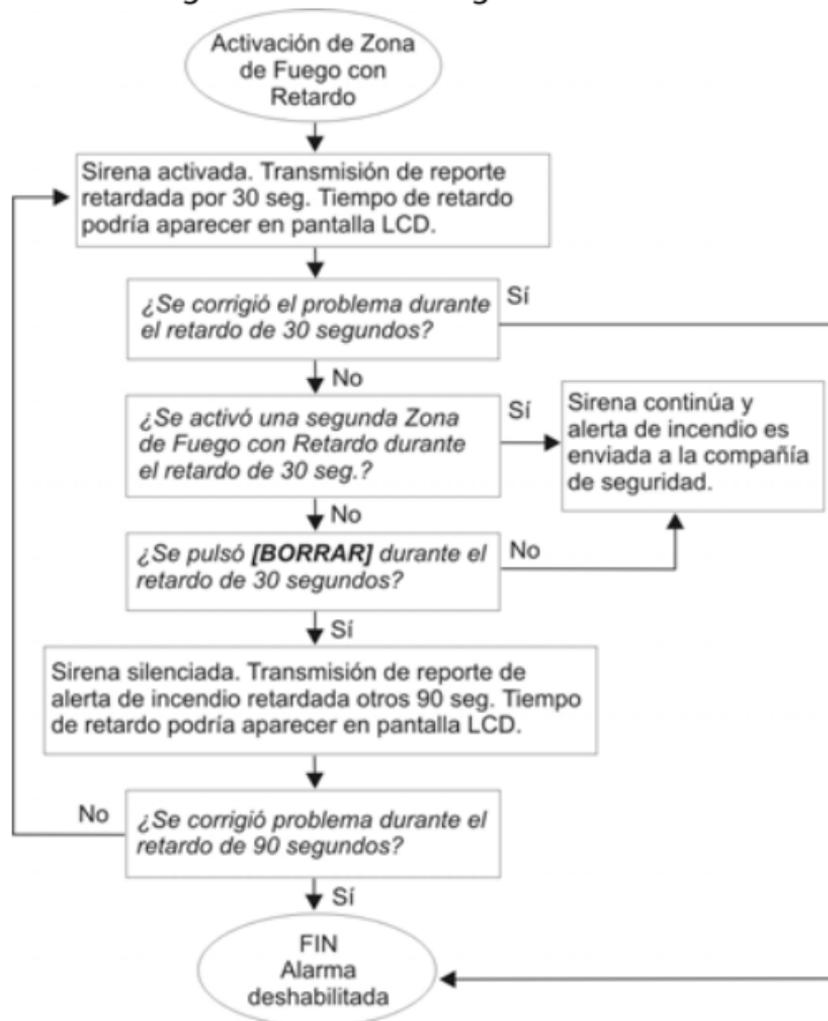
AVISO: La Zona de Fuego podría reiniciarse cuando el humo haya terminado. Si no lo hace, pulsar y mantener simultáneamente **[BORRAR]** y **[ENTRAR]** durante dos segundos o consultar con el instalador.

Consejos de Seguridad contra Incendios

¿Cómo prepararse para afrontar un incendio en el hogar u oficina?

- Recordar a todos que hay que escapar primero y luego recién llamar por ayuda.
- Concebir un plan de evacuación en caso de incendio y determinar un lugar de reunión al exterior.
- Practicar con frecuencia el plan de evacuación.
- Pensar en dos maneras de salir de una habitación, si es posible.
- Hacer prácticas de evacuación con los ojos cerrados.
- Indicar a todos de **nunca** ponerse de pie durante un incendio. Siempre arrastrarse bajo el humo e intentar cubrirse la boca.
- Nadie debe **nunca** regresar a un edificio en llamas; podría costarle la vida.
- Verificar con frecuencia los detectores de humo. Las alarmas de incendios en funcionamiento incrementan considerablemente las posibilidades de sobrevivir a un incendio.

Figura 2: Zona de Fuego con Retardo



Minimizando los Riesgos de Incendio en el Hogar

Para evitar las tres causas más comunes de incendio en el hogar:

- Nunca dejar sin vigilar estufas encendidas. Es la causa principal de lesiones por quemaduras. Los incendios en la cocina se deben más a descuido y a errores humanos, que a deficiencias de hornos o estufas.
- Fumar con precaución. El descuido al fumar es la causa principal de muertes por incendio. Los detectores de humo, la tapicería y muebles resistentes al fuego son eficaces para la prevención de incendios.

- Dar mantenimiento al sistema de calefacción. Las calefacciones defectuosos constituyen la segunda causa de incendios residenciales en los Estados Unidos.

Sistema Residencial de Detección de Incendios

Los incendios en residencias son particularmente peligrosos en la noche. Mientras la familia duerme, los incendios producen humo y emanaciones de gas que pueden ser mortales. Para ser advertido de la presencia de fuego, instalar detectores de humo cerca de cada dormitorio y de cada ambiente adicional del hogar, incluido el sótano.

Alarma Antirrobo

Si un sistema armado es violado, los dispositivos antirrobo específicos al sistema se activan. El tipo de confirmación visual depende del tipo de teclado usado. Si el teclado está en *Modo Normal*:

- El área y la zona en alarma aparecen en la pantalla (i.e. *ALARMA EN ÁREA 1 ZONA 01*).
- La campana/sirena podría activarse.
- El teclado podría emitir tonos.

AVISO: *En caso de una alarma antirrobo, abandonar el local y llamar a la policía desde un lugar seguro.*

Apéndice 1: Caracteres Estándar

Caracteres Estándar en Hebreo

Tecla	Pulsar Tecla Una Vez	Pulsar Tecla Dos Veces	Pulsar Tecla Tres Veces
[1]	א	ב	ג
[2]	ד	ה	ו
[3]	ז	ח	ט
[4]	י	כ	ל
[5]	מ	נ	ס
[6]	ע	פ	צ
[7]	ק	ר	ש
[8]	ת		
[9]			

Caracteres Estándar en Ruso

Tecla	Pulsar Tecla Una Vez	Pulsar Tecla Dos Veces	Pulsar Tecla Tres Veces	Pulsar Tecla Cuatro Veces
[1]	А	Б	В	Г
[2]	Д	Е	Ё	Ж
[3]	З	И	Й	К
[4]	Л	М	Н	О
[5]	П	Р	С	Т
[6]	У	Ф	Х	Ц
[7]	Ч	Ш	Щ	Ъ
[8]	Ы	Ь	Э	Ю
[9]	Я			

Caracteres Especiales en Griego

Tecla	Pulsar tecla una vez	Pulsar tecla dos veces	Pulsar tecla tres veces
[1]	Α	Β	Γ
[2]	Δ	Ε	Ζ
[3]	Η	Θ	Ι
[4]	Κ	Λ	Μ
[5]	Ν		Ο
[6]	Π	Ρ	Σ
[7]	Τ	Υ	Φ
[8]	Χ	Ψ	Ω

Apéndice 2: Caracteres Especiales

Caracteres Especiales en Hebreo

032	033	034	035	036	037	038	039	040	041
	!		#	Φ	%	&	ʔ	<	>
042	043	044	045	046	047	048	049	050	051
*	+	,	-	◦	/	∅	1	2	3
052	053	054	055	056	057	058	059	060	061
4	5	6	7	8	9	:	Γ	<	=
062	063	064	065	066	067	068	069	070	071
>	ד	י	א	ב	צ	ד	ה	ו	ג
072	073	074	075	076	077	078	079	080	081
ח	י	י	כ	ל	מ	נ	ו	פ	ק
082	083	084	085	086	087	088	089	090	091
ר	ס	ת	ו	ו	ש	ח	י	ז	ש
092	093	094	095	096	097	098	099	100	101
ן	ז	ח	ע	ס	א	ב	צ	ד	ה
102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
פ	ק	ח	י	י	כ	ל	מ	נ	ו
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121
פ	ק	ר	ס	ת	ו	ו	ש	ח	י
122	123	124	125	126	127	160	161	162	163
ז	ח	ט	י	י	כ	ל	מ	נ	ו
164	165	166	167	168	169	170	171	172	173
ה	ו	ז	ח	ט	י	י	כ	ל	מ
174	175	176	177	178	179	180	181	182	183
נ	ו	ז	ח	ט	י	י	כ	ל	מ
184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
ל	ש	ת	ו	ב	ב	ב	ב	ב	ב
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
204	205	206	207	208	209	210	211	212	213
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
214	215	216	217	218	219	220	221	222	223
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
224	225	226	227	228	229	230	231	232	233
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
234	235	236	237	238	239	240	241	242	243
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
244	245	246	247	248	249	250	251	252	253
ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב	ב
254	255								
ב	■								

Caracteres Especiales en Ruso

032	033	034	035	036	037	038	039	040	041
	!		#	\$	%	&	'	<	>
042	043	044	045	046	047	048	049	050	051
*	+	,	-	•	/	∅	1	2	3
052	053	054	055	056	057	058	059	060	061
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
062	063	064	065	066	067	068	069	070	071
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
072	073	074	075	076	077	078	079	080	081
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
082	083	084	085	086	087	088	089	090	091
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
092	093	094	095	096	097	098	099	100	101
\]	^	_	`	a	b	c	d	e
102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
122	123	124	125	126	127	160	161	162	163
z	∩	∩	∩	↶	↷	Б	Г	Ё	Ж
164	165	166	167	168	169	170	171	172	173
З	И	Й	Л	П	У	Ф	Ч	Ш	Ъ
174	175	176	177	178	179	180	181	182	183
Ы	Э	Ю	Я	б	в	г	ё	ж	з
184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
и	й	к	л	м	н	п	т	ч	ш
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203
ъ	ы	ь	э	ю	я	«	»	“	”
204	205	206	207	208	209	210	211	212	213
№	©	ƒ	£	•	ı		!!	∑	×
214	215	216	217	218	219	220	221	222	223
×	I	II	↑	↓	†	‡	‡	∇	▪
224	225	226	227	228	229	230	231	232	233
Д	Ц	Щ	З	Ф	Ц	Щ	’	∴	≈
234	235	236	237	238	239	240	241	242	243
é	ƒ	ÿ	‡	∴	∅	¼	½	½	¼
244	245	246	247	248	249	250	251	252	253
Н	ˆ	а	Е	е	ı	Е	е	К	С
254	255								
Р	■								

Caracteres Especiales en Griego

016	017	018	019	020	021	022	023	024	025	026
±	≡	∩	∪	∩	∪	∩	∪	∩	∪	≈
027	028	029	030	031	032	033	034	035	036	037
∫	=	≈	≡	≡		!	≡	#	\$	%
038	039	040	041	042	043	044	045	046	047	048
&	∇	<	>	*	+	,	-	◦	/	∅
049	050	051	052	053	054	055	056	057	058	059
1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
060	061	062	063	064	065	066	067	068	069	070
<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F
071	072	073	074	075	076	077	078	079	080	081
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
082	083	084	085	086	087	088	089	090	091	092
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\
093	094	095	096	097	098	099	100	101	102	103
]	^	-	,	a	b	c	d	e	f	g
104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114
h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
s	t	u	v	w	x	y	z	{		}
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136
˘	Δ	∑	∑	∑	∑	∑	∑	∑	∑	∑
137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147
ē	ē	ī	ī	ī	ā	ā	ē	ē	ē	ō
148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158
ō	ō	ū	ū	ū	ō	ū	ŷ	ŷ	ū	ō
159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169
č	š	í	ó	ú	†	†	‡	‡	‡	ı
170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
ð	ð	ð	ð	ð	ø	·	..	◊	,	,
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191
½	¼	X	÷	≤	≥	«	»	≠	√	-
192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202
∩	J	∞	∇	∩	↑	↓	→	←	∩	∩
203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213
L	J	.	∅	∅	∑	+	∑	∩	∩	∩
214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
θ	λ	Ξ	Π	Σ	∩	Φ	Ψ	Ω	α	β
225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235
Υ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν
236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246
ξ	π	ρ	σ	τ	υ	χ	ψ	ω	∩	∩
247	248	249	250	251	252	253	254	255		
∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩		

Índice

A

Acceso a las Áreas, en Opciones de Usuario	27
Alarma Antirrobo	41
Alarma de Fuego, Prueba	36
Alarma, Prueba	36
Alarmas de Pánico	9
Añadir Ventana de Tolerancia a Horario	28
Anulación	
<i>Memoria de Anulación</i>	12
<i>Programación</i>	11
Armado	11
<i>Armado Automático</i>	13
<i>Armado con Llave</i>	13
Atenuación	
<i>Intensidad</i>	6
<i>Retardo</i>	6
Autoarmado	
<i>Autoarmado Programado</i>	13
<i>Autoarmado Sin Movimiento</i>	14

B

Borrado de Códigos de Acceso de Usuario	22
Botones de Acción Inmediata	13
Brillo	6
Brillo de las Teclas	6

C

Caracteres Especiales	21, 43
Característica Maestro en Opciones de Usuario	26
Coacción, en Opciones de Usuario	26
Código Sigue Horario	29
Códigos de Acceso	
<i>Borrando</i>	22
<i>Identificadores</i>	18
<i>Maestro del Sistema</i>	17
<i>Usuario</i>	17
Códigos de Acceso, Borrado	22
Códigos de Usuario	
<i>Programación</i>	22
Configuración de Usuarios	23
Consejos de Seguridad contra Incendios	39

Control de Acceso	27
-------------------------	----

D

Desactivación de un Sistema de Seguridad	15
Desarmado de un Sistema Armado	15
Desbloqueo Extendido, Período	28

F

Fecha, Configuración	6
Funciones de Comandos	9

G

Garantía	52
----------------	----

H

Hora y Fecha, Configuración	6
Hora, Configuración	6
Horario	
<i>Código Sigue</i>	29

I

Incendio	
<i>Consejos de Seguridad</i>	39
<i>Minimizando los Riesgos de Incendio en el Hogar</i>	40
<i>Sistema de Alarma</i>	41
<i>Zona de Fuego con Retardo</i>	38
<i>Zonas de Fuego Estándar</i>	38
Indicaciones del Control Remoto	33

L

LCD	
<i>Brillo</i>	6
<i>Contraste</i>	6
LCD, Teclado	
<i>Configuración</i>	6

M

Marcador con Voz	34
Marcador Vocal Externo (Plug-In) VDMP3	34
Memoria, Zonas Anuladas	12
Mensajes SMS	35

Modo Confidencial	8
-------------------------	---

N

Número de Serie	6
-----------------------	---

O

Obviar Zonas al Armar, ver Programación de Anulación

Opciones de Control de Acceso de Usuario

<i>Añadir Ventana de Tolerancia a Horario</i>	28
<i>Armado con Tarjeta</i>	28
<i>Código Sigue Horario</i>	29
<i>Control de Acceso</i>	27
<i>Período de Desbloqueo Extendido</i>	28
<i>Puede desarmar con Tarjeta de Acceso</i>	28
<i>Tarjeta para Desbloquear y Código para Desarmar</i>	29

Opciones de Usuario

<i>Acceso de Área</i>	27
<i>Anular</i>	26
<i>Armado En Casa e Instantáneo</i>	27
<i>Armado Forzado</i>	27
<i>Característica Maestro</i>	26
<i>Coacción</i>	26
<i>Control de Acceso, ver Opciones de Control de Acceso de Usuario</i>	
<i>Programación</i>	26
<i>Sólo Arma</i>	26

P

Pantalla

<i>Acciones del Usuario en Memoria</i>	32
<i>Alarmas en Memoria</i>	15

Pantalla de Áreas

Pantalla de Memoria de Alarmas

Pantalla de Memoria de Eventos

PGMs

Programación

<i>Códigos de Acceso de Usuario</i>	22–26
<i>Zonas con Avisador</i>	8

Prueba y Mantenimiento

<i>Alarma Antirrobo</i>	36
<i>Alarma de Incendio</i>	36
<i>Mantenimiento del Sistema</i>	36
<i>Prueba del Sistema</i>	36

R

REM2	33
REM3	33

S

Salidas Programables (PGM)	8
Sensibilidad	6
Sensibilidad de Teclas	6
Silenciado	6
Sonidos - Tonos	5
Sonidos de Confirmación	5

T

Teclado	
<i>Asignación de Letras</i>	19
Teclas de Emergencia	9
Teclas de Función Especiales	20
Tiempo	
<i>Retardo de Entrada</i>	15
<i>Retardo de Salida</i>	11
Tonos	
<i>en Zonas Abiertas o Cerradas, ver Zonas con Avisador</i>	
<i>Tono de Confirmación</i>	5
<i>Tono de Rechazo</i>	5

V

Velocidad de Recorrido	6
Versión del Firmware	6
Visualización	
<i>Acciones del Usuario en Memoria</i>	32
<i>Alarmas en Memoria</i>	15

Z

Zona de Fuego con Retardo	38
Zonas con Avisador	8
Zonas de Fuego Estándar	38

Patentes: Una o más de las siguientes patentes EE.UU. podría aplicarse: 7046142, 6215399, 6111256, 6104319, 5920259, 5886632, 5721542, 5287111, 5119069, 5077549 y RE39406 y otras patentes pendientes podrían aplicarse. Patentes canadienses e internacionales también podrían aplicarse.

Marcas de comercio: Paradox, Digiplex y EVO son marcas de comercio de Paradox Security Systems Ltd. o de sus afiliados en Canadá, Estados Unidos y /o otros países.

Certificación: Para información de último minuto respecto a la homologación de productos, como UL y CE, sírvase visitar www.paradox.com.

Garantía: Para una información detallada acerca de la garantía de este producto consultar la Declaración de Garantía Limitada (en inglés) que se encuentra en el sitio web de paradox: www.paradox.ca/terms. El uso de este producto Paradox significa la aceptación de todos los términos y condiciones de la garantía.

© 2010 Paradox Security Systems Ltd. Todos los derechos reservados. Las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.

