

1. Pantalla gráfica
2. Tecla «flecha izquierda»
3. Tecla «campana»
4. Tecla «flecha derecha»
5. Conector CN1 para el amplificador
6. Conector CN2 para el lector de proximidad
7. Conector CN4 para el teclado
8. Conector RS-485/12Vdc-100mA

PROCESO DE ARRANQUE

1. Tras dar corriente a la placa, el display mostrará la siguiente información durante 5 segundos:

FERMAX

F_V40.10.018
DUOX PLUS
Panel 00 Block 00

Logo FERMAX
Sistema detectado

Versión de FIRMWARE
Configuración de la placa dentro de la instalación
2. Pasará al modo de reposo, mostrando, alternativamente, la información básica para el usuario, según configuración: (llamada directa, llamada por búsqueda o llamada conserje).
3. Transcurrido 60" sin actividad, el display se apagará, encendiéndose nuevamente al momento de detectar una persona delante, o tocar cualquier tecla (dependiendo de la configuración).

CONCEPTOS GENERALES

Teclado ALFANUMERICO: Si configuramos esta opción, podremos utilizar el teclado para introducir también letras (por ejemplo, para buscar un usuario por su nombre). Al pulsar cualquier tecla, aparecerá este teclado en pantalla, que se utiliza de forma similar al teclado de un móvil. El nombre del usuario aparecerá, por aproximación, en la parte superior del teclado.

Llamada MAPEADA: Estando activado por configuración, permite realizar la conversión del número de vivienda a un código corto alfanumérico, para hacer la marcación más fácil. P. Ej. al usuario Alfredo Marqués, de la vivienda 120345, se le podría llamar mediante el código 12G. Para utilizarlo con el teclado numérico, la opción teclado ALFANUMERICO debe estar activada.

Llamada RESTRINGIDA: Estando activada esta opción, solo se podrá llamar a viviendas que estén presentes en la agenda y que además no estén marcadas como FILTRADAS. Se mostrará un mensaje de "código no válido"

Lector de tarjetas de proximidad: Esta placa tiene la posibilidad de incorporar un lector de tarjeta de proximidad con el que los diferentes usuarios podrán identificarse. Dependiendo de la configuración, puede ser necesario, además, la introducción de un código PIN por el teclado.

Códigos de teclado: Los usuarios también pueden abrir la puerta identificándose mediante la pulsación de la "A" seguido de un código personal. Este código podrá ser de 4, 5 ó 6 dígitos, dependiendo de la configuración del sistema. Si el conserje hubiera programado un mensaje para este usuario (y/o un mensaje general), aparecerán en la pantalla, si aún no habían sido visualizado previamente. En una entrada de bloque o sub-bloque, solo los usuarios cuyo número de vivienda pertenezca a dicho bloque o subbloque podrán acceder. Si se introduce 5 veces seguidas un código no válido, la funcionalidad del teclado quedará bloqueada durante 1 minuto.

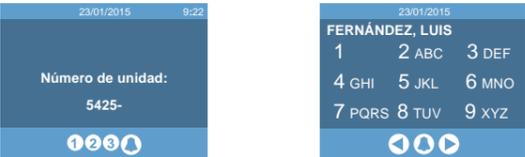
REALIZAR LLAMADAS

Dependiendo de la configuración del sistema, la pantalla se encenderá automáticamente al colocarse delante de ella, o bien en el momento de pulsar cualquier tecla. Aparecerán las siguientes imágenes, alternándose con alguna otra imagen gráfica o de texto que también haya sido configurada:



La forma de realizar la llamada, dependerá de como se haya configurado las opciones de llamada.

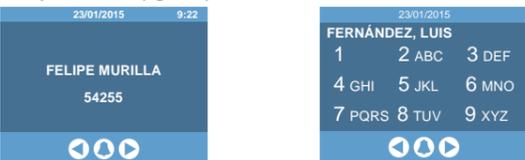
Llamada DIRECTA o MAPEADA: Pulsar cualquier tecla numérica (del 0 al 9) del teclado principal o cualquier letra del teclado secundario (si está instalado).



Sin teclado ALFANUMERICO, solo será posible introducir el código directo de la vivienda. Marcar este código y pulsar campana.

Con teclado ALFANUMERICO, activado, pulsando la tecla "B" accederemos al teclado de marcación. En el caso de llamada MAPEADA activada, este teclado aparecerá con solo pulsar cualquier tecla.

Búsqueda por nombre (agenda):



Pulsar las teclas de flecha (izquierda o derecha) hasta encontrar el nombre del usuario que se quiere llamar, y pulsar la tecla campana.

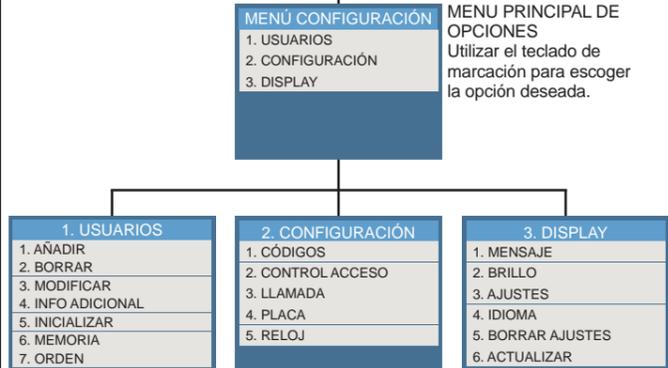
Con teclado ALFANUMERICO, activado, pulsando la tecla "B" accederemos al teclado de marcación. introducir el nombre del usuario, y pulsar la tecla campana.

ENTRADA EN PROGRAMACIÓN

Pulsar A, e introducir código de acceso: AB21AB

Introducir código de identificación: 19025 (por defecto)

Si se introduce un código incorrecto vuelve a reposo



La descripción de cada función está indicada en las siguientes páginas. Algunas opciones no aparecerán, en función del código de identificación que se haya introducido (instalador, administrador o conserje).

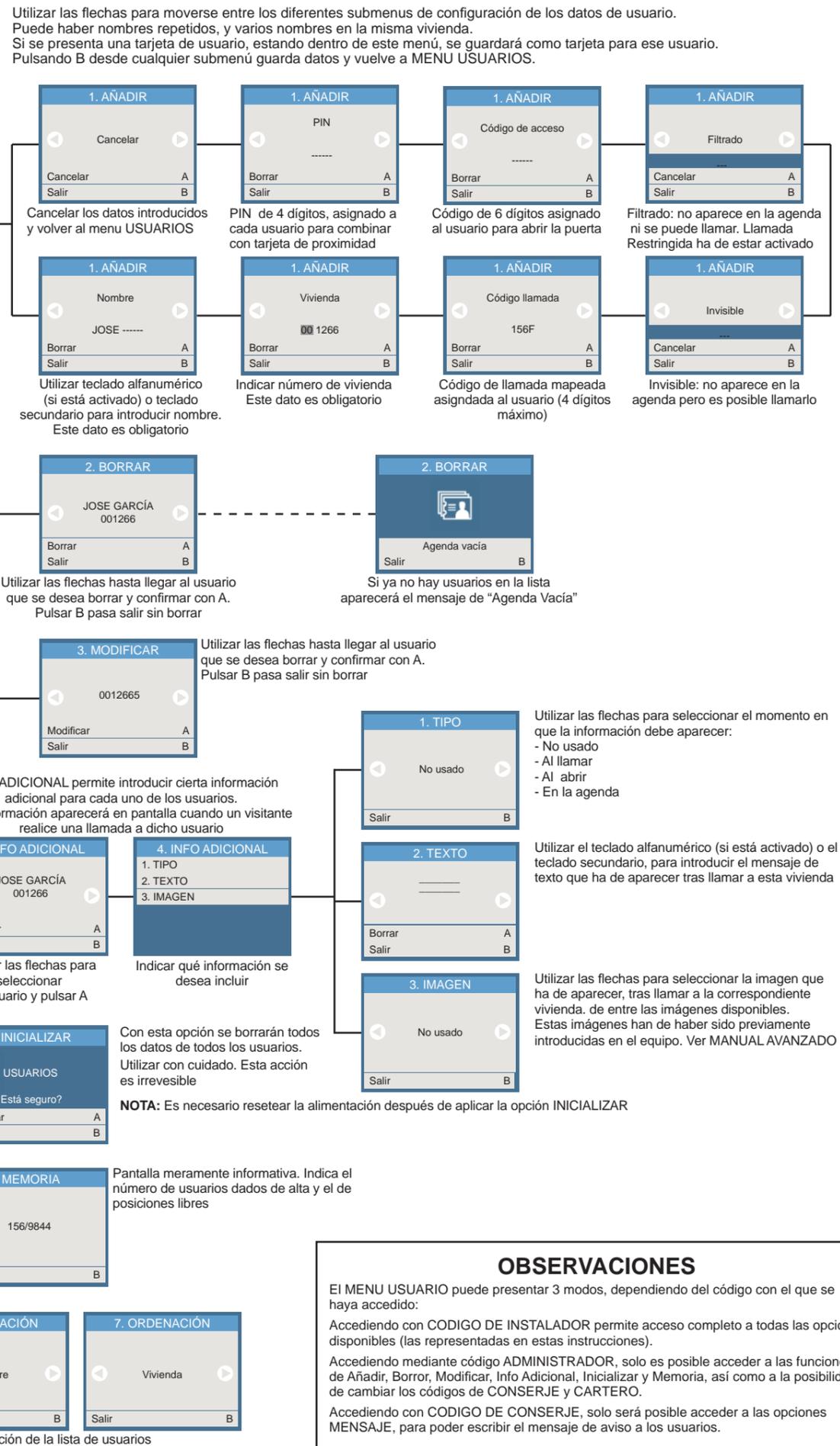
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Capacidad del directorio: 10.000 usuarios.
- Tensión de alimentación (a través del CN1):
Entrada de 5 V (pin 1) con una tolerancia de 5%.
Entrada de PWR: 12 Vdc + 5% (DUOX)
- Consumo total: 88 mA +10% (STANDBY); 134 mA +10% (TFT ENCENDIDO)
- Temperatura de funcionamiento: -20°C, 70°C
- Humedad relativa: 5% - 95 %
- Compatible con amplificadores audio V 11.12 y video V 11.12.12 y superiores

MENU USUARIOS

1. USUARIOS
1. AÑADIR
2. BORRAR
3. MODIFICAR
4. INFO ADICIONAL
5. INICIALIZAR
6. MEMORIA
7. ORDEN

MENU USUARIOS permite realizar la configuración de los datos de los diferentes usuarios



OBSERVACIONES

El MENU USUARIO puede presentar 3 modos, dependiendo del código con el que se haya accedido:

Accediendo con CODIGO DE INSTALADOR permite acceso completo a todas las opciones disponibles (las representadas en estas instrucciones).

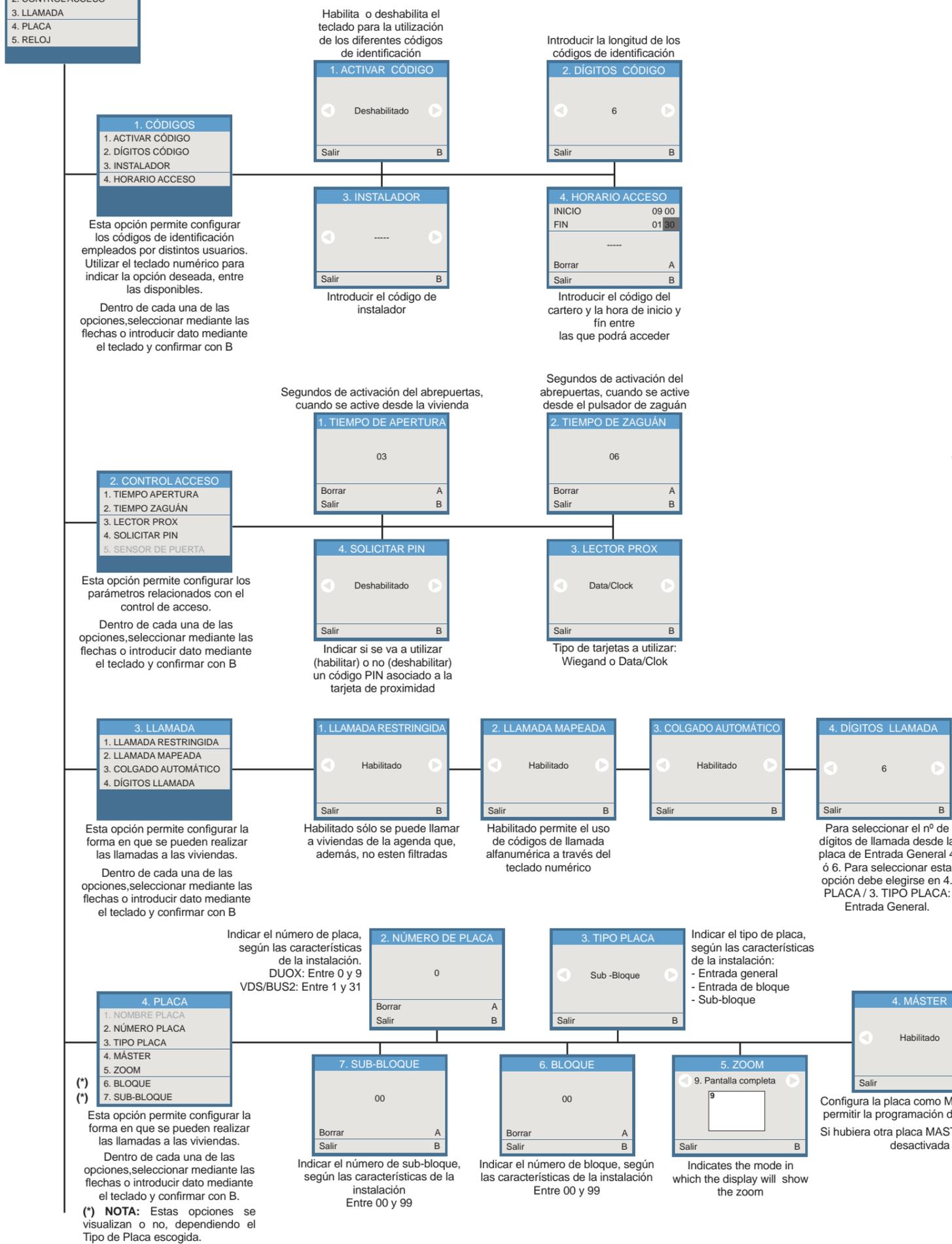
Accediendo mediante código ADMINISTRADOR, solo es posible acceder a las funciones de Añadir, Borrar, Modificar, Info Adicional, Inicializar y Memoria, así como a la posibilidad de cambiar los códigos de CONSERJE y CARTERO.

Accediendo con CODIGO DE CONSERJE, solo será posible acceder a las opciones MENSAJE, para poder escribir el mensaje de aviso a los usuarios.

MENU CONFIGURACIÓN

2. CONFIGURACIÓN
 1. CÓDIGOS
 2. CONTROL ACCESO
 3. LLAMADA
 4. PLACA
 5. RELOJ

MENU CONFIGURACIÓN permite realizar los ajustes en los parámetros de la placa.
 Seleccionar, mediante el teclado numérico, la opción de configuración deseada



MENU DISPLAY

