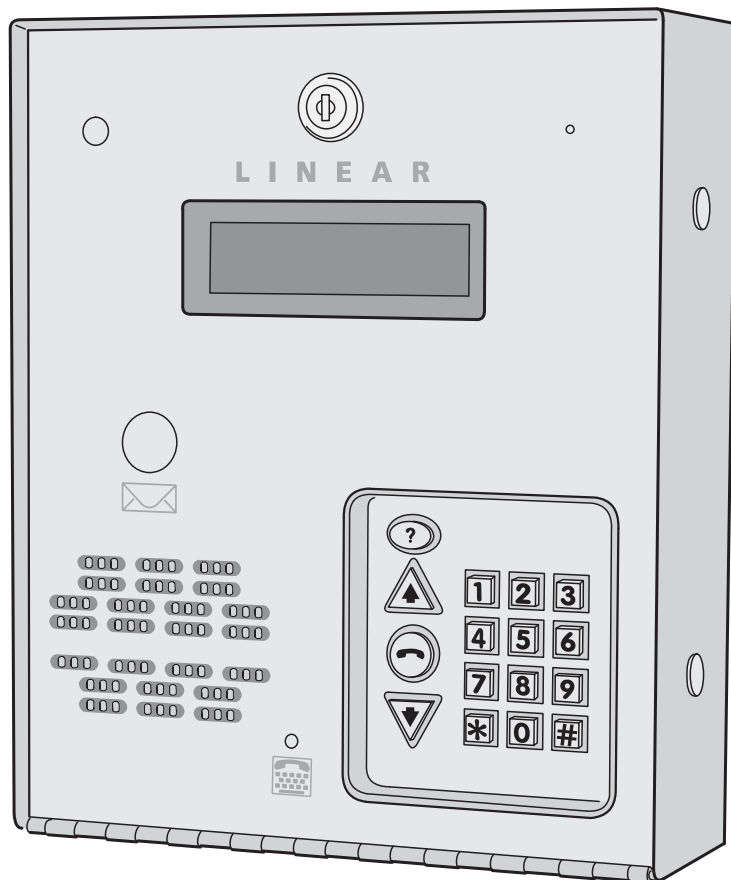




**Sistema Telefónico
Comercial de Entrada
modelo AE-100**



GUÍA DE GERENTE DE LA INSTALACIÓN

Linear[®]

(760) 438-7000

EEUU y Canadá (800) 421-1587 y (800) 392-0123

FAX sin costo alguno: (800) 468-1340

www.linearcorp.com

| | |
|--|----|
| Indice | |
| Introducción..... | 2 |
| Funcionamiento..... | 2 |
| Perspectiva general de la base de datos..... | 2 |
| Características del sistema..... | 3 |
| Acceso a la programación..... | 4 |
| Cómo programar desde el teclado(Método estándar)..... | 4 |
| Cómo programar por teléfono..... | 5 |
| Referencias de programación y ajustes de fábrica..... | 6 |
| Instalaciones con unidades múltiples..... | 7 |
| Cómo programar los datos de los residentes..... | 8 |
| Programación de Códigos de entrada independientes..... | 9 |
| Opciones del sistema..... | 10 |
| Opciones del sistemas (continuación)..... | 11 |
| Opciones del sistema (continuación)..... | 12 |
| Mandos de utilidades del sistema..... | 13 |
| Mandos de utilidades del sistema (continuación)..... | 14 |
| Sección de programación alterna..... | 15 |
| Referencia de programación alterna..... | 16 |
| Funcionamiento del Sistema AE-100..... | 23 |
| Localización de averías..... | 24 |
| Garantía Limitada de Linear..... | 24 |
| Aviso de la FCC..... | 24 |

Introducción

El Sistema Telefónico Comercial de entrada modelo AE-100 está diseñado para ser utilizado como dispositivo de control de entrada a conjuntos de apartamentos o residenciales con entrada controlada, de hasta 125 residentes. El sistema puede ser utilizado en vestíbulos o al aire libre. Se apoyan las opciones de montaje en superficies, empotrados y en pedestales. El sistema utiliza la comunicación telefónica dúplex sin uso de manos entre visitantes y residentes para otorgar la entrada.

Encastrado en un resistente recinto con cubierta de acero inoxidable con candado, el sistema AE-100 incluye un teclado tipo teléfono de 12 teclas y cuatro botones de funcionamiento con brillantes gráficos fáciles de ver. La visualización LCD con dos líneas del directorio e iluminación posterior muestra un mensaje de bienvenida programable y muestra los Nombres y Códigos del Directorio. El sistema incluye un micrófono integral, un altavoz resistente a alteraciones forzadas y un conector de teletipo tipo TTY para las personas con problemas auditivos. El relé de acceso de servicio pesado puede controlar imanes eléctricos de puerta cierres magnéticos operadores de puertas y cancelas, o cancelas de barrera.

Se dispone de ayudas de programación visual y de voz multilingüe con selección de idiomas inglés, español, francés canadiense o portugués. El sistema puede ser programado localmente mediante el teclado, o a distancia con un teléfono de teclas.

Las características que el sistema AE-100 apoya son las previsiones del candado postal y la instalación de una cámara CCTV de color.

Funcionamiento

En una instalación típica, la memoria de la unidad se programa con el Código de directorio, Nombre, Número telefónico y Código de entrada de cada residente. Los visitantes que llegan a usar el sistema utilizan las teclas ▲ o ▼ para ver el Nombre y Código de directorio del residente buscado. Al pulsar el Código de directorio o al pulsar el botón (⊖), el sistema AE-100 automáticamente marcará el Número de teléfono del residente y establecerá una comunicación de voz bidireccional entre el visitante y el residente. El residente luego tendrá la opción de permitir o negar el acceso al visitante al pulsar un dígito en su teléfono.

Además del entrada por teléfono, el sistema AE-100 puede permitir el entrada en el teclado mediante el uso de hasta 125 Códigos de entrada independientes no asignados a los residentes (**cada Código de entrada independiente reduce en uno el número de Entradas de directorio disponible**).

Para cumplir con la ley ADA (EEUU) para las personas con problemas auditivos, el visitante puede conectar su dispositivo de teletipo (TTY) al enchufe en la cubierta del sistema. El visitante podrá utilizar su dispositivo de teletipo para comunicarse con el dispositivo de teletipo del residente durante la llamada telefónica.

Perspectiva general de la base de datos

La programación del sistema AE-100 involucra pulsar la información de instalación en la memoria del sistema. El sistema utiliza esta información como "base de datos" de referencia para controlar el funcionamiento del sistema.

Datos de los residentes en el directorio

Se pueden incluir los Nombres, Números de teléfono y Códigos de entrada de hasta 125 residentes. A cada residente programado se le asigna un Código de directorio. Los Códigos de directorio pueden ser de dos o tres dígitos de longitud (todos tendrán la misma longitud). El Código de directorio es el número que un visitante tendrá que pulsar para que el sistema llame al residente (el residente que aparece visualizado en ese momento también podrá ser contactado mediante el uso del botón (⊖)). Cada asiento de datos de residente también incluye el Número telefónico del residente y un Código de entrada exclusivo para ese residente.

DATOS EN EL DIRECTORIO DE RESIDENTES (PARA UN MÁXIMO DE 125 RESIDENTES)

PARA CADA RESIDENTE: CÓDIGO DE DIRECTORIO (2 Ó 3 DÍGITOS)
 NOMBRE (HASTA 16 CARACTERES)
 # DE TELÉFONO (HASTA 14 DÍGITOS)
 CÓDIGO DE ENTRADA (4 DÍGITOS)

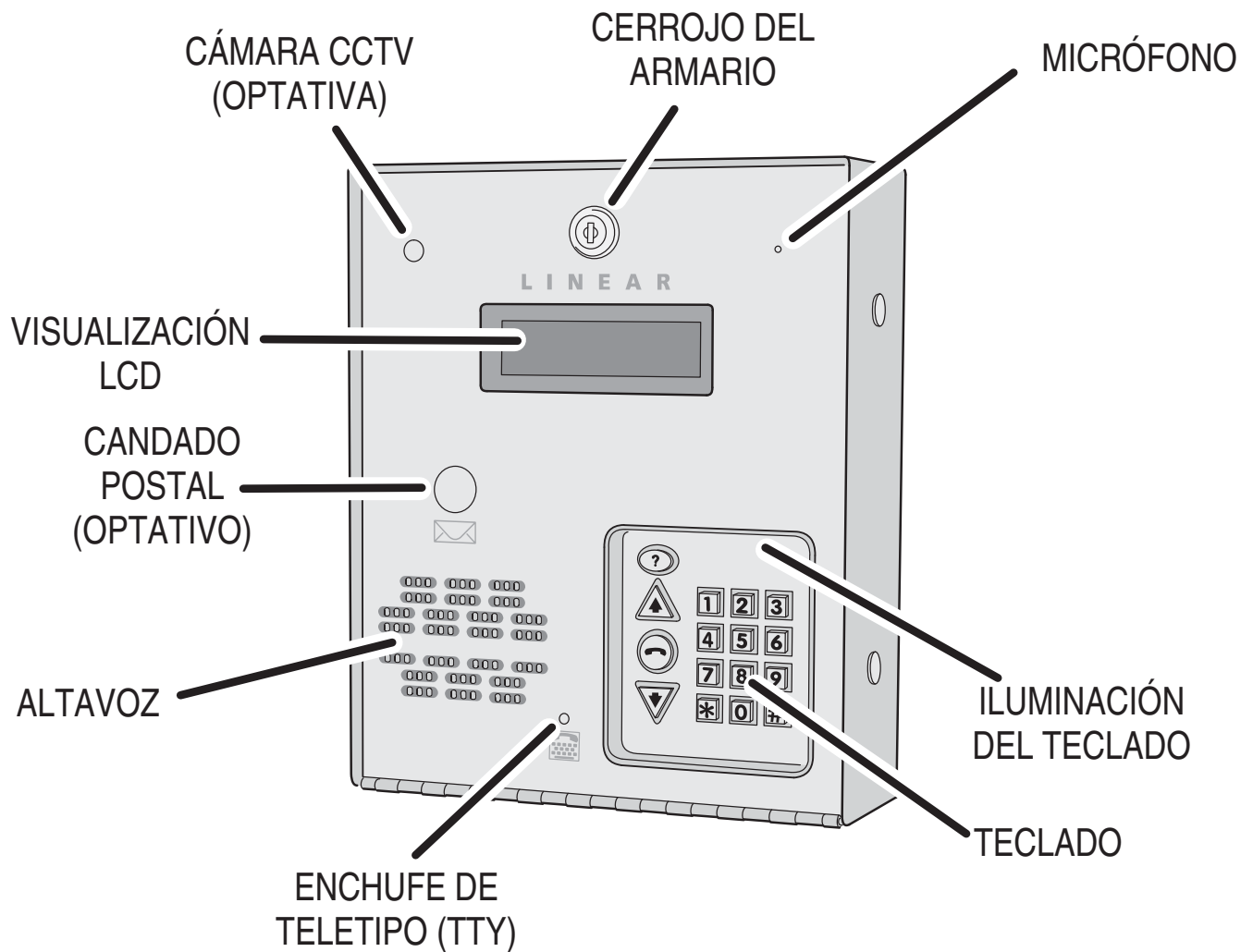
Datos de códigos de entrada independientes

Se pueden fijar hasta 125 Códigos de entrada independientes que no son asignados a la lista del directorio de residentes. Estos tipos de Códigos de entrada son útiles para el personal de servicio y de mantenimiento. **Cada Código de entrada independiente programado reduce en uno el número de asientos de residentes disponibles en el Directorio.** Los Códigos de entrada independientes tienen una longitud de cuatro dígitos. Cuando se pulsa un Código de entrada independiente en el teclado se activa el relé de acceso.

DATOS DE CÓDIGOS DE ENTRADA INDEPENDIENTES (HASTA 125 CÓDIGOS)

PARA CADA CÓDIGO: CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE (4 DÍGITOS)
 NOTA: CADA CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE
 REDUCE EN UNO EL NÚMERO DE ASIENTOS DISPONIBLES
 PARA LOS RESIDENTES EN EL DIRECTORIO

Características del sistema



**Su empresa de instalación de controles de entrada
ha fijado esta Contraseña Principal para esta instalación:**

Utilice esta contraseña para acceder a la modalidad de programación.

Acceso a la programación

Para facilitar la labor de los instaladores familiarizados con los sistemas de control de entrada de Linear y de otros fabricantes, se dispone de dos métodos de programación.

Los Números de posición de programación (o Códigos de función) que son iguales a los de otros equipos ayudan al instalador a hacer cambios rápidos de programación con pulsaciones de teclas que han utilizado antes.

Selección automática del método de programación

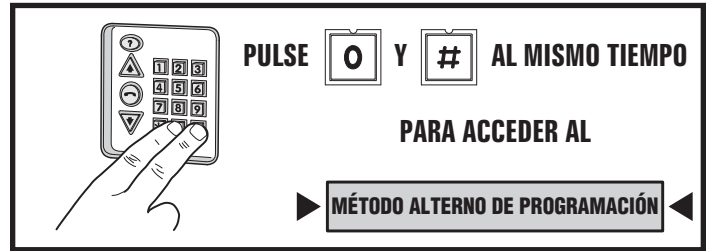
Los Números de posición de programación (o Códigos de funciones) cambian dependiendo del método de programación utilizado. Consulte en la tabla en la página 6 los números utilizados en cada método de programación.

Las teclas utilizadas para entrar a programar desde el teclado de la unidad seleccionan cuál método de programación se utiliza para la sesión de programación actual.

La entrada a programar al pulsar las teclas **0** y **2** al mismo tiempo seleccionará el Método estándar de programación (estilo de Acceso de Linear).

En las páginas 7-13 se muestran los detalles de cada paso de programación al utilizar el Método estándar de programación.

La entrada a programar al pulsar las teclas **0** y **#** al mismo tiempo seleccionará el Método alternativo de programación (estilo de otros fabricantes). En las páginas 14-21 se muestran los detalles de cada paso de programación al utilizar el Método alternativo de programación.



Cómo programar desde el teclado (Método estándar)

El sistema se puede programar mediante el uso del teclado en la placa frontal del sistema AE-100. La visualización mostrará la información de programación.

Cómo acceder a la programación desde el teclado

1. Pulse las teclas **0** y **2** a la misma vez, luego suelte las teclas.
2. La visualización mostrará **[CONTRASEÑA:]**.
3. Pulse la Contraseña principal (el ajuste de fábrica es 123456).
4. Pulse: **#**
5. Si la contraseña es la correcta, la visualización mostrará **[INTRODUZCA FUNCIÓN:]**.
6. Ahora se pueden escribir los mandos de Programación en el teclado. Consulte las siguientes secciones de este manual para ver los detalles de los pasos de programación. También consulte la figura para ver las entradas alfanuméricas mediante el uso del teclado.

Diálogo de audio del teclado

Cuando se programa mediante el teclado, cada paso de programación consiste en pulsar datos de programación. Con el Método estándar de programación, el sistema hará sonar pitidos para indicar entradas correctas e incorrectas.

- Después de una entrada correcta, sonarán dos pitidos cortos.
- Después de una entrada incorrecta sonará un pitido largo.
- Después de haber escrito correctamente el paso de programación sonarán tres pitidos cortos.

Cómo volver a pulsar un mando después de un error

Si se pulsa una entrada incorrecta o se pulsa una tecla equivocada durante la programación, pulse la tecla ***** para despejar el teclado e inicie el paso de programación otra vez.

Cómo salir de la modalidad de programación

1. Pulse: **9 9 #**

♦ **NOTA:** El sistema AE-100 automáticamente se saldrá de la Modalidad de programación después de cinco minutos de inactividad en la programación.

PULSACIÓN DE ENTRADAS ALFANUMÉRICAS EN EL TECLADO (PARA LOS PASOS DE PROGRAMACIÓN QUE REQUIEREN TEXTO)

| | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-----|-----|------------------------------|
| | abc | def | ghi | |
| | 1 | 2 | 3 | |
| m n o | 4 | 5 | 6 | p q r |
| v w x | 7 | 8 | 9 | y z , |
| Retroceda o borre toda la línea | * | 0 | # | Termine de pulsar la entrada |
| | espacio, signo de menos, punto | | | |

- 1RA PULSACIÓN ES LA 1RA LETRA
- 2DA PULSACIÓN ES LA 2DA LETRA
- 3RA PULSACIÓN ES LA 3RA LETRA
- 4TA PULSACIÓN ES EL NÚMERO DE LA CLAVE
- 5TA PULSACIÓN ES LA 1RA LETRA OTRA VEZ

- ESPERE 3 SEGUNDOS PARA EL SIGUIENTE CARÁCTER (SONARÁ UN PITIDO DESPUÉS DEL TIEMPO DE RETARDO DE 3 SEGUNDOS) O PULSE OTRA TECLA.
- LA PRIMERA LETRA DE CADA PALABRA SERÁ MAYÚSCULA; PARA HACER TODA LA PALABRA CON MAYÚSCULAS, PULSE # PRIMERO.
- TERMINE LA ENTRADA AL PULSAR #
- PULSE LA TECLA DE ESTRELLA PARA RETROCEDER ESPACIOS; PULSE LA TECLA DE ESTRELLA OTRA VEZ PARA BORRAR LA LÍNEA.

Cómo programar por teléfono

La mayoría de los mandos del sistema pueden ser programados mediante el uso de un teléfono de teclas tipo TouchTone™. El teclado del teléfono funcionará de igual manera que el teclado del sistema AE-100. Se puede utilizar ambos métodos de programación para programar por teléfono.

Cómo conectarse con un teléfono

- Llame al número de teléfono de la línea a la cual el sistema AE-100 está conectado.
- El sistema AE-100 contestará al tercer sonido del timbre.
- El sistema hace sonar pitidos para indicar el estado actual del sistema (incluyendo todas las demás unidades en una instalación con múltiples unidades):
 - Sonará un pitido corto si todos los relés de acceso están activados (todas las puertas están abiertas).
 - Dos pitidos cortos sonarán si todos los relés de acceso están desactivados (todas las puertas están cerradas).
 - Sonará un pitido largo si hay una combinación de relés de acceso activados y desactivados (algunas puertas están abiertas y otras están cerradas).
- Pulse el número de unidad (1-4) de la unidad a la que se va a entrar y luego pulse **[*]**. **En una instalación con una sola unidad, use el número implícito 1 de la unidad.**
 - ♦ **NOTA:** Entre a la Unidad principal #1 en una instalación con unidades múltiples para programar la memoria de la unidad principal. La memoria de la unidad principal luego se puede copiar a las otras unidades.
- Pulse la Contraseña principal para la unidad (el ajuste de fábrica es 123456).
- Para programar mediante el Método estándar de programación pulse **[*]**. Para programar mediante el Método alternativo de programación pulse **[*]**.** Si la contraseña es la correcta, el sistema hará sonar dos pitidos cortos.
- Ahora se pueden pulsar los mandos de programación desde el teclado del teléfono.

Para programar el sistema favor de consultar las páginas siguientes de este manual.

- Los pasos del Método estándar de programación se encuentran en las páginas 7-13.
- Los pasos del Método estándar de programación se encuentran en las páginas 14-21.

Diálogo de audio del teclado

Al programar por teléfono cada paso de la programación consiste en pulsar datos de programación mediante el uso del teclado del teléfono. El sistema hará sonar pitidos a través del teléfono para indicar entradas correctas e incorrectas.

El diálogo de audio que responde durante la programación es diferente para cada método de programación. Estas diferencias se muestran en la tabla a la derecha.

Cómo volver a pulsar un mando después de un error

Si se pulsa una entrada incorrecta o se pulsa una tecla equivocada durante la programación, pulse la tecla **[*]** e inicie el paso de programación otra vez.

Cómo salir de la modalidad de programación

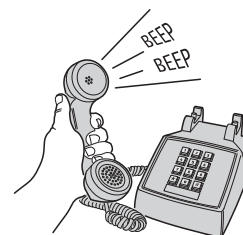
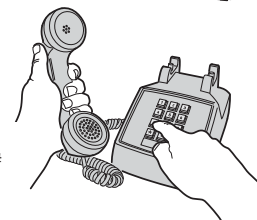
Una vez que se termina de programar, asegúrese de salir de la Modalidad de programación.

- ♦ **NOTA:** El sistema AE-100 automáticamente se saldrá de la Modalidad de programación después de cinco minutos de inactividad en la programación.

- Para salir de la programación al usar el Método estándar de programación pulse: **[9][9][*]**
- Para salir de la programación al usar el Método alternativo de programación pulse: **[9][1][*]**

CÓMO CONECTARSE A TRAVÉS DE UN TELÉFONO

- LLAME AL SISTEMA.
- EL SISTEMA CONTESTA AL SONAR EL TERCER TIMBRE.
- EL SISTEMA HACE SONAR SU ESTADO ACTUAL:
 - > UN PITIDO CORTO : TODOS LOS RELÉS CONECTADOS
 - > DOS PITIDOS CORTOS : TODOS LOS RELÉS DESCONECTADOS
 - > UN PITIDO LARGO : MEZCLA DE RELÉS CONECTADOS Y DESCONECTADOS.
- PULSE EL NÚMERO DE LA UNIDAD (1-4) Y PULSE # **PARA UNIDADES CON UNA SOLA UNIDAD PULSE 1#.**
- PULSE LA CONTRASEÑA PRINCIPAL **(LA CONTRASEÑA DE FÁBRICA ES 123456).**
- PARA USAR LA PROGRAMACIÓN ESTÁNDAR PULSE # PARA USAR LA PROGRAMACIÓN ALTERNA PULSE LA TECLA DE ESTRELLA.
- EMPIECE A PROGRAMAR: PULSE EL NÚMERO DEL PASO SEGUIDO POR #.



DIÁLOGOS DE AUDIO PARA CADA MÉTODO DE PROGRAMACIÓN

| CONDICIÓN | SONIDOS DEL MÉTODO ALTERNO | SONIDOS DEL MÉTODO ESTÁNDAR |
|--|----------------------------|-----------------------------|
| DESPUÉS DE UNA ENTRADA INCORRECTA | DOS PITIDOS LARGOS | UN PITIDO LARGO |
| DESPUÉS DE UNA ENTRADA CORRECTA DE UN PASO INTERMEDIO | DOS PITIDOS LARGOS | DOS PITIDOS CORTOS |
| DESPUÉS DE HABER PULSADO CORRECTAMENTE UN MANDO COMPLETO | DOS PITIDOS CORTOS | TRES PITIDOS CORTOS |
| SALIDA DE LA MODALIDAD DE PROGRAMACIÓN | TRES PITIDOS CORTOS | NO SUENA NINGÚN PITIDO |

PARA SALIR DE PROGRAMAR ▶ **MÉTODO ESTÁNDAR DE PROGRAMACIÓN** ◀

PULSE **[9][9][*]**

▶ **MÉTODO ALTERNO DE PROGRAMACIÓN** ◀

PULSE **[9][1][*]**

Referencias de programación y ajustes de fábrica

| NÚMERO DE POSICIÓN DE PROGRAMACIÓN ESTÁNDAR | NÚMERO DE CÓDIGO DE FUNCIÓN ALTERNA | PASO DE PROGRAMACIÓN DE FUNCIÓN | VALOR DE AJUSTE DE FÁBRICA |
|---|-------------------------------------|---|--------------------------------|
| 99 | 91 | SALIR DE MODALIDAD DE PROGRAMACIÓN | |
| OPCIONES DEL SISTEMA | | | |
| 38 | 38 | IDIOMA VISUALIZADO DEL SISTEMA | INGLÉS |
| 51 | 72 | CONTEO PARA BLOQUEO DE TECLADO | 3 INTENTOS |
| 52 | 71 | TIEMPO DE ACTIVACIÓN DE RELÉ DE ACCESO | 4 SEGUNDOS |
| 57 | 10 | TEXTO VISUALIZADO DE BIENVENIDA | ENTRADA POR TELÉFONO DE LINEAR |
| 61 | 74 | RESPUESTA AUTOMÁTICA DE TELÉFONO | CONECTADO |
| 62 | 75 | CHIRRIDO DE ALTAVOZ AL PULSAR TECLAS | CONECTADO |
| 63 | 76 | TONO DE ALTAVOZ AL ACTIVAR EL RELÉ DE ACCESO | CONECTADO |
| 64 | 70 | TIEMPO MÁXIMO PARA HABLAR CON VISITANTE | 60 SEGUNDOS |
| 77 | 77 | CONTROL DE RESIDENTE DEL RELÉ DE ACCESO | CONECTADO |
| 95 | 95 | RETROLLAMADA DE RESIDENTE | DESCONECTADO |
| CONTROL DE DATOS DE ACCESO | | | |
| 21 | 01 | AGREGAR UN ASIENTO DE DIRECTORIO PARA UN RESIDENTE | |
| 22 | 02 | MODIFICAR UN ASIENTO ACTUAL DEL DIRECTORIO | |
| 23 | 03 | BORRAR UN ASIENTO ACTUAL DEL DIRECTORIO | |
| 31 | 31 | AGREGAR UN CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE | |
| 33 | 33 | BORRAR UN CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE | |
| UTILIDADES DEL SISTEMA | | | |
| 30 | 30 | COPIAR LOS DATOS DE ACCESO DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES | |
| 34 | 34 | COPIAR TODOS LOS DATOS DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES | |
| 80 | 05 | CIERRE TEMPORIZADO DEL RELÉ DE ACCESO | |
| 81 | 05 | CIERRE DEL RELÉ DE ACCESO | |
| 83 | 05 | SOLTAR EL RELÉ DE ACCESO | |
| 92 | 04 | BORRAR TODOS LOS DATOS DE LOS RESIDENTES | |
| 93 | 93 | BORRAR TODOS LOS CÓDIGOS DE ENTRADA INDEPENDIENTES | |

Instalaciones con unidades múltiples

Se pueden conectar hasta cuatro unidades AE-100 a la misma línea de teléfono dedicada para formar una red sencilla. El hecho de conectar múltiples unidades permite transferir datos de programación (ya sea las entradas del directorio o el contenido de toda la memoria) desde la unidad "principal" a las otras subunidades mediante el uso de los mandos de las utilidades del sistema.

En instalaciones con unidades múltiples a cada unidad AE-100 se le debe asignar un número de unidad exclusivo antes de programar. El número de la unidad permite conectarse a una unidad específica al llamar para programarla e identifica las otras unidades para la unidad principal. Una unidad debe ser designada como "Unidad principal #1".

Números de unidad preestablecidos

Su empresa de instalación de controles de acceso ya programó este sistema. Si ésta es una instalación con múltiples subunidades, ya se fijaron los números de las subunidades en las subunidades, y la unidad principal también fue programada para reconocer dichos números.

| UNIDAD # | TIPO DE UNIDAD | UBICACIÓN DE LA UNIDAD |
|----------|------------------|------------------------|
| 1 | UNIDAD PRINCIPAL | |
| 2 | SUBUNIDAD | |
| 3 | SUBUNIDAD | |
| 4 | SUBUNIDAD | |

Cómo programar los datos de los residentes

Se pueden fijar hasta 125 Nombres y Números de teléfono de residentes. A cada entrada de residente se le asigna un **Código de directorio**. El Código de directorio es el número que los visitantes pulsán para que el sistema llame al residente. Los visitantes también pueden contactar a un residente en la visualización al pulsar la tecla . **Utilice la hoja de trabajo de programación provista para organizar los datos de los residentes antes de pulsarlos al sistema.**

Para cada uno de los siguientes pasos, pulse la Contraseña principal y acceda a la Modalidad de programación (si la unidad aún no está en esa modalidad). Salga de la Modalidad de programación cuando se completa toda la programación.

Cómo cambiar la Longitud de los códigos de directorio

El ajuste de fábrica para la longitud de los códigos de directorio es de 3 dígitos. Se puede fijar en 2 ó 3 dígitos.

1. Pulse .
2. Pulse la longitud de **Código de directorio** (2 ó 3).
3. Pulse .

LONGITUD DE CÓDIGO DE DIRECTORIO

PPN 02

02#LENGTH#

LENGTH = NÚMERO (2-3) DE DÍGITOS DE CÓDIGO DE DIRECTORIO

AJUSTE DE FÁBRICA: 3 DÍGITOS

Cómo agregar una entrada de directorio para un residente

1. Pulse .
2. Pulse el Código de directorio que será visualizado para el residente.
3. Pulse .
- ◆ **NOTA:** Para agregar un nombre todo en mayúsculas, pulse antes de pulsar el nombre.
4. Pulse el **Nombre** del residente que se va a visualizar (hasta 16 caracteres).
5. Pulse .
6. Pulse el **Número de teléfono** del residente (hasta 14 dígitos). Pulse y mantenga pulsada la tecla , , ó para incluir 1 a 4 pausas de dos segundos. Note: Cada pulsa incluida cuenta como uno de los 14 dígitos permitidos en el número de teléfono.
7. Pulse .
8. Pulse un **Código de entrada** exclusivo de cuatro dígitos para este residente.
9. Pulse .
10. Pulse el **Código de entrada** de cuatro dígitos otra vez para verificarlo.
11. Pulse .

PARA AGREGAR UNA ENTRADA DE DIRECTORIO PARA UN RESIDENTE

PPN 21

21#DIR#NAME#PHONE#CODE#CODE#

DIR = CÓDIGO DE DIRECTORIO PARA EL RESIDENTE

NAME = EL NOMBRE DEL RESIDENTE (HASTA 16 CARACTERES)

PHONE = EL NÚMERO DE TELÉFONO DEL RESIDENTE (HASTA 14 DÍGITOS)

CODE = CÓDIGO DE ENTRADA PARA ESTE RESIDENTE (4 DÍGITOS)

CODE = SE PULSA EL CÓDIGO DE ENTRADA UNA VEZ MÁS PARA SU VERIFICACIÓN.

Cómo modificar una entrada de directorio actual

Una vez fijada una Entrada de directorio, se puede modificar para cambiar el Nombre, el Número de teléfono o el Código de entrada del residente.

- ◆ **NOTA:** Este paso no puede ser llevado a cabo a distancia a través del teléfono.
1. Pulse .
 2. Pulse el **Código de directorio** del residente.
 3. Pulse .
 - ◆ **NOTA:** Para modificar el nombre mediante el uso de mayúsculas únicamente, pulse antes de pulsar el nombre.
 4. Modifique el **Nombre** del residente que se va a visualizar (hasta 16 caracteres) y pulse o para mantener el nombre pulse .
 5. Modifique el **Número de teléfono** (hasta 14 dígitos vea como incluir pautas arriba) y pulse o para mantener el mismo Número del teléfono sólo pulse .
 6. Modifique el Código de acceso de cuatro dígitos del residente o para mantener el mismo Código de acceso, pulse y pase al Paso 9.

PARA MODIFICAR UNA ENTRADA DE DIRECTORIO ACTUAL

PPN 22

22#DIR#NAME#PHONE#CODE#

DIR = CÓDIGO DEL DIRECTORIO PARA EL RESIDENTE

NAME = EL NOMBRE DE RESIDENTE (HASTA 16 CARACTERES)

PHONE = EL NÚMERO DE TELÉFONO DEL RESIDENTE (HASTA 14 DÍGITOS)

CODE = EL CÓDIGO DE ENTRADA DEL RESIDENTE (4 DÍGITOS)

Cómo borrar una entrada de directorio actual

Las Entradas de directorio pueden ser borradas individualmente (para borrar todas las Entradas de directorio vea el Paso 92 de la programación).

1. Pulse .
2. Pulse el Código de directorio.
3. Pulse .
4. Pulse el Código de directorio otra vez.
5. Pulse .

PARA BORRAR UNA ENTRADA DE DIRECTORIO ACTUAL

PPN 23

23#DIR#DIR#

DIR = CÓDIGO DE DIRECTORIO DEL RESIDENTE

DIR = CÓDIGO DE DIRECTORIO PULSADO OTRA VEZ PARA SU VERIFICACIÓN

Programación de Códigos de acceso independientes

Un **Código de entrada independiente** es un número pulsado en el teclado AE-100 para solicitar la entrada. Se pueden fijar hasta 125 Códigos de acceso independientes de 4 dígitos.




◆ **NOTA:** Cada Código de entrada independiente programado reduce el número posible de Entradas de directorio en uno.

Utilice la hoja de trabajo de programación provista para organizar los datos de los Códigos de acceso independientes antes de introducirlos en el sistema.

Para cada uno de los siguientes pasos, pulse la Contraseña principal y acceda a la Modalidad de programación (si la unidad aún no está en esa modalidad). Salga de la Modalidad de programación cuando haya terminado de programar.

Cómo agregar un Código de entrada independiente

Los Códigos de entrada independientes se pulsan individualmente.

1. Pulse **3 1** 
2. Pulse el nuevo **Código de entrada independiente**.
3. Pulse 
4. Pulse el nuevo **Código de entrada independiente** otra vez para su verificación.
5. Pulse 

PARA AGREGAR UN CÓDIGO DE ACCESO INDEPENDIENTE




PPN 31

31 #CODE#CODE#

CODE = EL NUEVO CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE
 CODE = EL NUEVO CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE
 OTRA VEZ PARA SU VERIFICACIÓN

Cómo borrar un Código de entrada independiente

Se pueden borrar los Códigos de entrada independientes individualmente (para borrar todos los Códigos de entrada independientes vea el Paso 93).

1. Pulse **3 3** 
2. Pulse el **Código de entrada independiente** a borrar.
3. Pulse 
4. Pulse el **Código de entrada independiente** a borrar otra vez.
5. Pulse 

ACCESO INDEPENDIENTE

PPN 33

33 #CODE#CODE#

CODE = EL CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE A BORRAR
 CODE = EL CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE OTRA VEZ
 PARA SU VERIFICACIÓN

Opciones del sistema

Para la mayoría de las instalaciones los ajustes de fábrica son adecuados. Para personalizar el sistema, pulse la modalidad de programación a través del teléfono o del teclado.

Utilice la hoja de trabajo de programación provista para registrar todos los cambios de opciones del sistema antes de introducirlos al sistema.

Para cada uno de los siguientes pasos, pulse la Contraseña principal y pase a la Modalidad de programación (si la unidad aún no está ya en esa modalidad). Salga de la Modalidad de programación cuando toda la programación haya sido completada.

Idioma visualizado del sistema

El idioma fijado en fábrica es el inglés. Se pueden seleccionar otros tres otros idiomas como el idioma para el usuario y para las visualizaciones de la programación.

◆ **NOTA:** Este paso no puede realizarse a distancia por teléfono.

◆ **NOTA:** El sistema apoya un idioma de visualización a la vez.

1. Pulse **3 8** **⏏**
2. Seleccione un idioma:
 - Pulse 1 para inglés.
 - Pulse 2 para español.
 - Pulse 3 para francés.
 - Pulse 4 para portugués.
3. Pulse **⏏**

IDIOMA VISUALIZADO DEL SISTEMA

PPN 38

38#LANG#

LANG = IDIOMA VISUALIZADO DEL SISTEMA

1 = INGLÉS 2 = ESPAÑOL
3 = FRANCÉS 4 = PORTUGUÉS

AJUSTE DE FÁBRICA: INGLÉS

Conteo para el bloqueo del teclado

El sistema cuenta el número de intentos de Códigos de entrada no válidos que se pulsan en el teclado. Si los intentos no válidos exceden el número de conteo para el bloqueo, el teclado se bloquea durante 90 segundos. El ajuste de fábrica del conteo para el bloqueo es de tres. El número de conteo para el bloqueo puede ser de uno a nueve.

1. Pulse **5 1** **⏏**
2. Pulse el número del conteo para el bloqueo (1-9).
3. Pulse **⏏**

CONTEO PARA EL BLOQUEO DE TECLADO

PPN 51

51#COUNT#

COUNT = NÚMERO (1-9) DE INTENTOS INCORRECTOS
QUE GENERARÁN UN BLOQUEO DE 90 SEGUNDOS

AJUSTE DE FÁBRICA: 3 INTENTOS

Período de activación del relé de acceso

El ajuste de fábrica causará que el relé de acceso se active durante 4 segundos. El tiempo de activación puede ser fijado de 4 a 99 segundos para satisfacer diferentes tipos de dispositivos de control de acceso.

1. Pulse **5 2** **⏏**
2. Pulse el período (en segundos) que el relé de acceso permanecerá activado (04-99).
3. Pulse **⏏**

PERÍODO DE ACTIVACIÓN DEL RELÉ DE ACCESO

PPN 52

52#SECONDS#

SECONDS = PERÍODO DE ACTIVACIÓN (04-99 SEGUNDOS)

AJUSTE DE FÁBRICA: 4 SEGUNDOS

Opciones del sistema (continuación)

Texto visualizado de bienvenida

La visualización del sistema AE-100 mostrará al visitante un mensaje de bienvenida que alterna con instrucciones sobre cómo encontrar y llamar a un residente. El mensaje de bienvenida puede ser personalizado para adecuarlo a la instalación.

- ◆ **NOTA:** Este paso no puede ser realizado a distancia a través del teléfono.
- 1. Pulse **5 7** **Ⓜ**
- ◆ **NOTA:** Para pulsar letras mayúsculas únicamente pulse **Ⓜ** primero antes de pulsar el texto.
- 2. Pulse el nuevo texto para la línea superior de la visualización (hasta 16 caracteres).
- 3. Pulse **Ⓜ**
- ◆ **NOTA:** Para pulsar letras mayúsculas únicamente pulse **Ⓜ** primero antes de pulsar el texto.
- 4. Pulse el nuevo texto para la línea inferior de la visualización (hasta 16 caracteres).
- 5. Pulse **Ⓜ**

TEXTO VISUALIZADO DE BIENVENIDA

PPN 57

57#LINE 1#LINE 2#

LINE 1 = TEXTO DE HASTA 16 CARACTERES
LINE 2 = TEXTO DE HASTA 16 CARACTERES

AJUSTE DE FÁBRICA: LINEAR ACCESS TELEPHONE ENTRY

Contestación automática del teléfono

El ajuste de fábrica le permite al sistema detectar una señal del timbre en la línea telefónica y contestar la llamada.

- ◆ **NOTA:** Se puede desconectar la función automática de contestación, pero las funciones de programación a distancia, el control de acceso a distancia por los residentes y de retrollamado por los residentes ya no funcionarán.
- 1. Pulse **6 1** **Ⓜ**
- 2. Seleccione la opción de contestación automática del teléfono:
 - Pulse 0 para DESCONECTAR (OFF) la contestación automática del teléfono.
 - Pulse 1 para CONECTAR (ON) la contestación automática del teléfono.
- 3. Pulse **Ⓜ**

CONTESTACIÓN AUTOMÁTICA DEL TELÉFONO

PPN 61

61#ANSWER#

ANSWER = 0 PARA DESCONECTAR (OFF) LA CONTESTACIÓN AUTOMÁTICA DEL TELÉFONO
ANSWER = 1 PARA CONECTAR (ON) LA CONTESTACIÓN AUTOMÁTICA DEL TELÉFONO

AJUSTE DE FÁBRICA: CONTESTACIÓN AUTOMÁTICA DEL TELEFONO CONECTADA

Chirridos del altavoz al pulsar teclas

El ajuste de fábrica causará que el altavoz produzca chirridos cuando se pulsa cada tecla del teclado. También se pueden desconectar los chirridos del altavoz.

- 1. Pulse **6 2** **Ⓜ**
- 2. Seleccione la opción de chirridos del altavoz al pulsar las teclas:
 - Pulse 0 para desconectar (OFF) los chirridos del altavoz al pulsar las teclas.
 - Pulse 1 para conectar (ON) los chirridos del altavoz al pulsar las teclas.
- 3. Pulse **Ⓜ**

CHIRRIDOS DEL ALTAVOZ AL PULSAR TECLAS

PPN 62

62#CHIRP#

CHIRP = 0 PARA DESCONECTAR (OFF) LOS CHIRRIDOS DEL ALTAVOZ

CHIRP = 1 PARA CONECTAR (ON) LOS CHIRRIDOS DEL ALTAVOZ

AJUSTE DE FÁBRICA: CHIRRIDOS DEL ALTAVOZ AL PULSAR TECLAS CONECTADO (ON)

Tono del altavoz al activar el relé de acceso

El ajuste de fábrica causará que el altavoz haga sonar un tono durante dos segundos cuando se activa el relé de acceso. El tono también se puede desconectar.

- 1. Pulse **6 3** **Ⓜ**
- 2. Seleccione la opción del tono del altavoz al activar el relé de acceso:
 - Pulse 0 para desconectar (OFF) el tono de activación del relé de acceso.
 - Pulse 1 para conectar (ON) el tono de activación del relé de acceso.
- 3. Pulse **Ⓜ**

TONO DEL ALTAVOZ AL ACTIVAR EL RELÉ DE ACCESO

PPN 63

63#TONE#

TONE = 0 PARA DESCONECTAR (OFF) EL TONO DE ACTIVACIÓN DEL RELÉ DE ACCESO

TONE = 1 PARA CONECTAR (ON) EL TONO DE ACTIVACIÓN DEL RELÉ DE ACCESO

AJUSTE DE FÁBRICA: TONO DEL RELÉ DE ACCESO CONECTADO

Opciones del sistema (continuación)

Tiempo máximo para hablar con el visitante

Los visitantes conversarán con los residentes por teléfono hasta que el residente les permita o les niegue el acceso. Si el residente responde positivamente a la solicitud del visitante al pulsar su tecla de teléfono, el sistema cancelará la llamada y dejará libre la línea telefónica. Si por alguna razón el residente no pulsa la tecla del teléfono o no cuelga, el sistema automáticamente desconectará al visitante una vez pasados 60 segundos. A los diez y a los cinco segundos antes de la desconexión, sonará un tono en el teléfono para recordarle al residente de la desconexión que se aproxima. El residente puede extender el período de la conversación al pulsar la tecla # en su teléfono. El tiempo para desconectar puede ser ajustado de 10 a 180 segundos.

1. Pulse **6 4** **#**
2. Pulse el tiempo de desconexión en segundos (010-180).
3. Pulse **#**

Control de residente del relé de acceso

El ajuste de fábrica le permite al residente activar el relé de entrada al pulsar la tecla 9 en su teléfono cuando se recibe una llamada del sistema AE-100. Esta función se puede desconectar. Al desconectar esta función, el acceso sólo se permitirá mediante el uso de los Códigos de entrada del residente y de los Códigos de acceso independientes en el teclado de la unidad.

1. Pulse **7 7** **#**
2. Seleccione la opción de control de residente del relé de acceso:
 - Pulse 0 para desconectar (OFF) el control de residente del relé de acceso.
 - Pulse 1 to para conectar (ON) el control de residente del relé de acceso.
3. Pulse **#**

Retrollamada de residente

La función de retrollamada de residente permite que el sistema AE-100 conteste el teléfono y se transfiera a la modalidad de altavoz si la llamada de teléfono se hace dentro de los 60 segundos del último uso del sistema AE-100. Esta función les da a los residentes la posibilidad de volver a llamar a un visitante en caso de haber ocurrido una llamada no contestada del visitante.

Esta función sólo puede utilizarse en instalaciones de una unidad únicamente.

El ajuste de fábrica desactiva la función de retrollamada del residente. Por otra parte, esta función puede ser reactivada.

- ◆ **NOTA:** La función de Respuesta Automática del Teléfono (PPN #61) también debe ser activada para que funcione la función de retrollamada del residente.

1. Pulse **9 5** **#**
2. Seleccione la opción para retrollamada de residente:
 - Pulse 0 para desconectar (OFF) la función de retrollamada de residente.
 - Pulse 1 para conectar (ON) la función de retrollamada de residente
3. Pulse **#**

TIEMPO MÁXIMO PARA HABLAR CON EL VISITANTE PPN 64

64#TIME#

TIME = TIEMPO DISPONIBLE HASTA LA AUTODESCONEXIÓN
(010-180 SEGUNDOS)

AJUSTE DE FÁBRICA: 60 SEGUNDOS

CONTROL DE RESIDENTE DEL RELÉ DE ACCESO PPN 77

77#CONTROL#

CONTROL = 0 PARA DESCONECTAR EL CONTROL DE
RESIDENTE

CONTROL = 1 PARA CONECTAR EL CONTROL DE RESIDENTE

AJUSTE DE FÁBRICA: CONTROL DE RESIDENTE CONECTADO

RETROLLAMADA DE RESIDENTE PPN 95

95#CALL-BACK#

CALL-BACK = 0 PARA DESCONECTAR LA RETROLLAMADA
DE RESIDENTE

CALL-BACK = 1 PARA CONECTAR LA RETROLLAMADA DE
RESIDENTE

AJUSTE DE FÁBRICA: RETROLLAMADA DE RESIDENTE DESCONECTADA

Mandos de utilidades del sistema

Se dispone de diversos mandos de utilidades para el sistema. Se puede utilizar los mandos de utilidades para copiar datos a otras unidades en instalaciones con múltiples unidades, despejar la memoria, visualizar información del sistema y controlar los relés.








Para cada uno de los siguientes pasos, pulse la Contraseña principal y pase a la Modalidad de programación (si la unidad aún no está ya en dicha modalidad). Salga de la Modalidad de programación cuando termine con toda la programación.

Cómo copiar únicamente los datos de acceso de la unidad principal a las subunidades

Para sincronizar la programación en instalaciones con múltiples unidades, se pueden copiar las Entradas de directorio y los Códigos de entrada independientes de la unidad principal a subunidades específicas.

- ◆ **NOTA:** El instalador debe configurar el sistema como una instalación con múltiples unidades antes de que pueda funcionar este mando.
- ◆ **NOTA:** Este mando de utilidad debe ser realizado únicamente desde la unidad "principal".

⚠ **PRECAUCIÓN:** Este mando de utilidad sobrepondrá **TODOS los datos de acceso en las subunidades seleccionadas.**








1. Pulse **3 0** 
2. Pulse el/los número(s) de la(s) unidad(es) de todas las subunidades que recibirán los datos de acceso. Ejemplos:
 - Para copiar a la unidad dos únicamente pulse **2** 
 - Para copiar a la unidad tres únicamente pulse **3** 
 - Para copiar a las unidades dos y tres pulse **2 3** 
 - Para copiar a las unidades dos, tres y cuatro pulse **2 3 4** 
3. Para ejecutar el mando, pulse **5**  o pulse  para salir (el hecho de pulsar cualesquiera otras pulsaciones cancelará el mando).

Cómo copiar todos los datos de la unidad principal a las subunidades

Para sincronizar la programación en instalaciones de unidades múltiples, se pueden copiar todos los datos de la unidad principal a subunidades específicas. Estos datos incluyen las Entradas de directorio, los datos de los Códigos de entrada independientes y todos los ajustes optativos del sistema (con excepción del número de la subunidad y de la contraseña).

- ◆ **NOTA:** El instalador debe configurar el sistema como una instalación con múltiples unidades antes de que pueda funcionar este mando.
- ◆ **NOTA:** Este mando de utilidad debe ser realizado únicamente desde la unidad "principal".

⚠ **PRECAUCIÓN:** Este mando de utilidad sobrepondrá **TODOS los datos de acceso en las subunidades seleccionadas.**

1. Pulse **3 4** 
2. Pulse el/los número(s) de la(s) unidad(es) de todas las subunidades que recibirán todo el conjunto de datos. Ejemplos:
 - Para copiar a la unidad dos únicamente pulse **2** 
 - Para copiar a la unidad tres únicamente pulse **3** 
 - Para copiar a las unidades dos y tres **2 3** 
 - Para copiar a las unidades dos, tres y cuatro pulse **2 3 4** 
3. Para ejecutar el mando pulse **5**  o pulse  para salir (el hecho de pulsar cualesquiera otras pulsaciones cancelará el mando).

PARA COPIAR ÚNICAMENTE LOS DATOS DE ACCESO PPN 30 DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES

30#SUB-UNITS#5#

SUB-UNITS = CADA NÚMERO DE SUBUNIDAD (2-4) PARA COPIAR EN LAS MISMAS LOS DATOS DE ACCESO EN UNA INSTALACIÓN CON UNIDADES MÚLTIPLES

NOTA:

CUANDO SE EJECUTA ESTE MANDO A DISTANCIA POR TELÉFONO, EL SISTEMA, PARA PERMITIR LAS COMUNICACIONES DENTRO DE UNA RED DE UNIDADES MÚLTIPLES, DESCONECTARÁ SU LLAMADA DESPUÉS DEL PASO #3 Y LUEGO COPIARÁ LOS DATOS DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES.

PARA COPIAR TODOS LOS DATOS DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES PPN 34

34#SUB-UNITS#5#

SUB-UNITS = CADA NÚMERO DE SUBUNIDAD (2-4) PARA COPIAR TODOS LOS DATOS EN LAS MISMAS EN UN INSTALACIÓN CON UNIDADES MÚLTIPLES



NOTA:

CUANDO SE EJECUTA ESTE MANDO A DISTANCIA POR TELÉFONO, EL SISTEMA, PARA PERMITIR LAS COMUNICACIONES DENTRO DE UNA RED DE UNIDADES MÚLTIPLES, DESCONECTARÁ SU LLAMADA DESPUÉS DEL PASO #3 Y LUEGO COPIARÁ LOS DATOS DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES.

Mandos de utilidades del sistema (continuación)

Cierre temporizado del relé de acceso

Para proveer servicio o pruebas, en la Modalidad de programación, el relé de acceso se puede cerrar manualmente desde el teclado por un período de horas.

1. Pulse **8 0** 
2. Pulse el período de tiempo en horas (01-98) para mantener cerrado el relé de acceso.
3. Pulse 

CIERRE TEMPORIZADO DEL RELÉ DE ACCESO PPN 80

80#HOURS#

HOURS = TIEMPO DE CIERRE DEL RELÉ EN HORAS (01-98)

Cierre del relé de acceso

Para prestar servicio o pruebas, en la Modalidad de programación, el relé de acceso se puede cerrar manualmente desde el teclado por un período indefinido de tiempo.

- ◆ **NOTA:** Este mando restaurará y cancelará cualquier cierre temporizado del relé de acceso fijado por PPN 80.

1. Pulse **8 1** 

PARA CERRAR EL RELÉ DE ACCESO PPN 81

81#

Soltar el relé de acceso

Para prestar servicio o pruebas, en la Modalidad de programación, este comando soltará el relé de acceso si ha sido cerrado manualmente (temporizado o por tiempo indefinido).

1. Pulse **8 3** 

PARA SOLTAR EL RELÉ DE ACCESO PPN 83

83#

Borrar todas las entradas de directorio

Esta mando de utilidad borrará **permanentemente todos** los Códigos de Directorio, Nombres, Números de teléfono y los Códigos de entrada de los residentes.

- ⚠ **PRECAUCIÓN:** Este comando de utilidad borrará **todas las Entradas de directorio** en la unidad.

- ◆ **NOTA:** Este paso no puede ser realizado a distancia a través del teléfono.

1. Pulse **9 2** 
2. Pulse **9 2**  otra vez para su verificación.

PARA BORRAR TODAS ENTRADAS DE DIRECTORIO PPN 92

92#92#

Borrar todos los códigos de entrada independientes

Este comando de utilidad borrará **permanentemente todos** los Códigos de entrada independientes.

- ⚠ **PRECAUCIÓN:** Este comando de utilidad borrará **todos los Códigos de entrada independientes** en la unidad.

- ◆ **NOTA:** Este paso no puede ser realizado a distancia a través del teléfono.

1. Pulse **9 3** 
2. Pulse **9 3**  otra vez para su verificación.

PARA BORRAR TODOS LOS CÓDIGOS DE ENTRADA INDEPENDIENTES PPN 93

93#93#

Sección de programación alterna

Para facilitar la labor de los instaladores familiarizados con los sistemas de control de entrada de Linear y de otros fabricantes, se dispone de dos métodos de programación. Los Códigos de función que son iguales en otros equipos ayudan al instalador a hacer cambios rápidos de programación con pulsaciones de teclas que el instalador ha usado antes.

Selección del Método alterno de programación

Los Números de posición de programación (es decir, los Códigos de función) cambian dependiendo del método de programación utilizado. Consulte los números utilizados para método de programación en la tabla en la página 6.

Las teclas utilizadas para entrar a la programación desde el teclado seleccionan cuál método de programación se utiliza para la sesión actual de programación.

Acceder a la programación al pulsar las teclas **0** y **#** a la misma vez seleccionará el Método alterno de programación (el estilo de otros fabricantes).

En las páginas 15-21 se muestran los detalles de cada paso de programación al utilizar el Método alterno de programación.

Diálogos de audio alternos

Los diálogos de audio que dan respuestas durante la programación en el teclado de la unidad o por teléfono son diferentes para el Método Alterno de Programación. Esas diferencias se muestran en la tabla a la derecha.

Entradas alfanuméricas alternas

Cuando se utiliza el teclado para entradas de datos alfanuméricos en la modalidad alterna de programación, cada tecla introduce datos de manera diferente que en la modalidad estándar de programación. Ver la figura del teclado a la derecha.

Acceso a la programación alterna desde el teclado

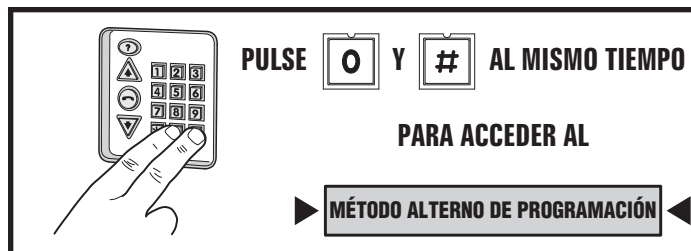
1. Pulse **0** y **#** a la misma vez y luego suéltelas.
2. La visualización mostrará **[Código principal:]**.
3. Pulse el código principal (el ajuste de fábrica es 123456).
4. La visualización mostrará asteriscos a medida que se pulsa el código.
5. Si el código principal es incorrecto, el sistema sonará dos pitidos largos y retornará a la modalidad de funcionamiento normal.
6. Si la contraseña es la correcta, la visualización mostrará **[SELECCIONE FUNCIÓN:]**.
7. Ahora se pueden pulsar los mandos de programación en el teclado. Consulte los detalles de los pasos del Método alterno de programación en las siguientes páginas.

Cómo volver a pulsar un mando después de un error

Si se pulsa una entrada incorrecta o se pulsa una tecla equivocada durante la programación, pulse la tecla ***** e inicie el paso de programación otra vez.

Para salir de la modalidad de programación alterna

1. Pulse: **9 1 #**
- ♦ **NOTA:** El sistema AE-100 automáticamente se saldrá de la Modalidad de programación después de cinco minutos de inactividad en la programación.



| DIÁLOGO DE AUDIO PARA CADA MÉTODO DE PROGRAMACIÓN | | |
|--|----------------------------|-----------------------------|
| CONDICIÓN | SONIDOS DEL MÉTODO ALTERNO | SONIDOS DEL MÉTODO ESTÁNDAR |
| DESPUÉS DE UNA ENTRADA INCORRECTA | DOS PITIDOS LARGOS | UN PITIDO LARGO |
| DESPUÉS DE UNA ENTRADA CORRECTA DE UN PASO INTERMEDIO | UN PITIDO CORTO | DOS PITIDOS CORTOS |
| DESPUÉS DE HABER PULSADO CORRECTAMENTE UN MANDO COMPLETO | DOS PITIDOS CORTOS | TRES PITIDOS CORTOS |
| SALIDA DE LA MODALIDAD DE PROGRAMACIÓN | TRES PITIDOS CORTOS | NO SUENA NINGÚN PITIDO |

ENTRADAS ALFANUMÉRICAS DEL TECLADO DE INTERFAZ ALTERNO (PARA LOS PASOS DE PROGRAMACIÓN QUE REQUIEREN TEXTO)

| | | |
|-----------------------|-------------|--|
| Q Z - , . ' * | A B C a b c | D E F d e f |
| q z 0 1 2 3 | | |
| 4 5 6 7 8 9 | 1 | 2 |
| J K L j k l | | 3 |
| G H I h g i | 4 | 5 |
| T U V t u v | | 6 — M N O m n o |
| P R S p r s | 7 | 8 |
| | | 9 — W X Y w x y |
| Borre toda la entrada | * | 0 |
| | | # — Pase a la siguiente letra o termine |
| | | espacio |

- PULSE # DESPUÉS DE CADA LETRA PARA PASAR AL SIGUIENTE CARÁCTER
- PULSE ## PARA TERMINAR LA ENTRADA COMPLETA
- PULSE 8 LUEGO 0 PARA RETROCEDER
- PULSE LA TECLA ESTRELLA PARA BORRAR TODA LA ENTRADA

Referencia de programación alterna

Consulte las siguientes páginas al programar mediante el Método alterno de programación.

Para cada uno de los siguientes pasos pulse la Contraseña principal y pase a la Modalidad de programación (si la unidad aún no está en esa modalidad). Salga de la Modalidad de programación al terminar del programar.

| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|---|---|---|
| <p style="text-align: center;">01</p> <p style="text-align: center;">CÓMO PROGRAMAR A UN NUEVO INQUILINO</p> <p>Hay cuatro diferentes campos que necesitan ser programados: Código de directorio, Nombre, Número de teléfono y Código de acceso.</p> <p>Código de directorio: Se asigna un código exclusivo de dos o tres dígitos a cada inquilino para su identificación.</p> <p>Nombre: Hasta 16 caracteres.</p> <p>Número de teléfono: Hasta 14 dígitos.</p> <p>Código de acceso: código de 4 dígitos asignado al inquilino para lograr el acceso mediante el teclado.</p> <p>NOTAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los Códigos de directorio se pueden fijar con dos o tres dígitos. Todos los Códigos de directorio tendrán la misma longitud 2. No se puede duplicar un Código de directorio. 3. Cada Código de directorio representa a un inquilino. 4. Borre los Códigos de directorio no utilizados para evitar llenar toda la memoria. 5. Los Nombres de los inquilinos se pueden pulsar en cualquier orden. El sistema mostrará los Nombres en orden alfabético. 6. El mismo Nombre, Número de teléfono y Código de acceso puede existir con diferentes Códigos de directorio. | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 01, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">PULSE DIR:</div> <p>Paso 2 Pulse el nuevo Código de directorio de dos o tres dígitos.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">PULSE NOMBRE:</div> <p>Proceda al Paso 3.</p> <p>Si ya está en uso el Código de directorio, la visualización muestra:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;"># DIR EN USO!</div> <p>Regrese al Paso 2.</p> <p>Si ya no se tiene memoria disponible la visualización muestra:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">DATOS ERRONEOS</div> <p>Regrese al Paso 2</p> <p>Paso 3 Pulse el Nombre del inquilino (hasta 16 caracteres), pulse # después de cada carácter, luego # otra vez después del último carácter.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">#TELEFONO:</div> <p>Paso 4 Pulse el Número de teléfono del inquilino (hasta 14 dígitos), pulse # después de cada número, luego # después del último número. Pulse y mantenga pulsada la tecla 1, 2, 3 ó 4 durante aproximadamente dos segundos para incluir 1 a 4 pausas de dos segundos.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CODIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 5 Pulse el Código de Acceso de 4 dígitos.</p> <p>Paso 6 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de Función 01 y pulse #: suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo Código de directorio (dos o tres dígitos) y pulse #; suena un pitido corto. (Si oye dos pitidos largos, el Número de directorio ya existe; vuelva al Paso 1).</p> <p>Paso 3 Pulse el Nombre (hasta 16 caracteres), pulse # después de cada carácter; luego # otra vez después del último carácter; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 4 Pulse el Número de Teléfono (hasta 14 dígitos); pulse # después de cada número, luego # otra vez después del último número; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 5 Pulse el Código de acceso de cuatro dígitos, luego pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |


| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|---|---|---|
| <p align="center">02</p> <p align="center">PARA MODIFICAR UNA ENTRADA ACTUAL DE DIRECTORIO DE INQUILINO</p> <p>Seleccione el Código de directorio de inquilino que se va a modificar (usted debe conocer el Código de directorio de inquilino que se va a modificar).</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 02 y luego pulse #.</p> <p align="center">MODIFICAR DIR:</p> <p>Paso 2 2 Pulse el nuevo Código de directorio de dos o tres dígitos.</p> <p align="center">PULSE EL NOMBRE:</p> <p>Luego se visualiza el Nombre actual del inquilino:</p> <p align="center">(NOMBRE ACTUAL)</p> <p>Paso 3 Para mantener el mismo nombre pulse # y pase al Paso 5.</p> <p>Paso 4 Para cambiar el Nombre pulse * luego pulse un Nombre nuevo (hasta 16 caracteres); pulse # después de cada carácter, luego # otra vez después del último carácter.</p> <p align="center">NUMERO TELEFONO (#TEL ACTUAL)</p> <p>Paso 5 Para mantener el mismo Número de teléfono pulse # y pase al Paso 7.</p> <p>Paso 6 Para cambiar el Número de teléfono pulse * luego pulse un Número de teléfono nuevo (hasta 14 dígitos); pulse # después de cada número y luego # después del último número. Pulse y mantenga pulsada la tecla 1, 2, 3 ó 4 durante aproximadamente dos segundos para incluir 1 a 4 pausas de dos segundos.</p> <p align="center">CODIGO DE ACCESO: (CODIGO ACTUAL)</p> <p>Paso 7 Para mantener el mismo Código de acceso pulse #.</p> <p>Paso 8 Para cambiar el Código de acceso, pulse un nuevo Código de acceso de cuatro dígitos, luego pulse #.</p> | <p align="center">NO DISPONIBLE</p> |
| <p align="center">03</p> <p align="center">PARA BORRAR UNA ENTRADA ACTUAL DE DIRECTORIO DE INQUILINO</p> <p>Borra una sola Entrada de directorio actual. Este mando libera memoria que ocupa una Entrada de directorio que no está en uso.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 03, luego pulse #.</p> <p align="center">BORRAR DIR:</p> <p>Paso 2 Pulse el Código de directorio de dos o tres dígitos a borrar, luego pulse #.</p> <p align="center">(CODIGO DIR) HA SIDO BORRADO!</p> <p>Si el Código de directorio no existe, la visualización mostrará un error; vuelva al Paso 1.</p> <p align="center">ERROR AL BORRAR</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 03 y pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el Código de directorio (dos o tres dígitos) a borrar y pulse #; suenan dos pitidos cortos. (Si usted oye un pitido largo seguido por dos pitidos cortos, el Código de directorio no existe, vuelva al Paso 1.)</p> |
| <p align="center">04</p> <p align="center">PARA BORRAR TODAS LAS ENTRADAS DE DIRECTORIO DE LOS INQUILINOS</p> <p>Borra todas las Entradas de directorio actuales. Este mando borrará todos los Códigos de directorio, Nombres, Números de teléfono y Códigos de acceso enlazados al directorio.</p> <p>⚠️ [!] PRECAUCIÓN: Este mando de utilidad borrará TODAS las Entradas de directorio en la unidad.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 04, luego pulse #.</p> <p align="center">BORRAR TODOS? 13</p> <p>Paso 2 Pulse el número visualizado.</p> <p align="center">ESTA SEGURO? 5</p> <p>Paso 3 Pulse 5 para verificar, luego pulse # (o pulse * para cancelar).</p> | <p align="center">NO DISPONIBLE</p> |

| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|--|---|---|
| <p style="text-align: center;">05 CONTROL MANUAL DEL RELÉ DE ACCESO</p> <p>Se puede usar este mando para cerrar el relé de acceso por tiempo indefinido o por un período limitado de tiempo y para abrir el relé de acceso.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 05, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">ABRIR: 00 HORAS</div> <p>Paso 2 Pulse el número de horas de 01-98 para energizar el relé de acceso, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse 99 para energizar el relé de acceso por tiempo indefinido, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse 00 para desenergizar el relé de acceso, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse * para cancelar este mando.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 05 y pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el número de horas de 01 a 98 para energizar el relé de acceso, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse 99 para energizar el relé de acceso por período indefinido, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse 00 para desenergizar el relé de acceso, luego pulse #.</p> <p>Sonarán dos pitidos largos y dos pitidos cortos.</p> |
| <p style="text-align: center;">06 LONGITUD DE CÓDIGOS DE DIRECTORIO</p> <p>Selecciona una longitud de dos o tres dígitos para los Códigos de directorio (el ajuste de fábrica es de tres dígitos).</p> <p>NOTA: En instalaciones con unidades múltiples, si se están actualizando las subunidades con datos de acceso que tienen Códigos de directorio con más dígitos que los que puede manejar la subunidad, el número de longitud de los Códigos de directorio de la unidad será ajustado automáticamente para que quepan.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 06, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">DIGITOS DIR: 3</div> <p>Paso 2 La visualización muestra el valor actual Pulse 2 ó 3, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse * para cancelar este mando.</p> | <p>NO DISPONIBLE</p> |
| <p style="text-align: center;">10 TEXTO VISUALIZADO DE BIENVENIDA</p> <p>La visualización del sistema AE-100 mostrará al visitante un mensaje de bienvenida que alterna con las instrucciones sobre cómo encontrar y llamar a un residente. El mensaje de bienvenida puede ser personalizado para adecuarlo a la instalación.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 10, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">(VISUALIZACION EN BLANCO)</div> <p>Paso 2 Pulse el nuevo mensaje de bienvenida. Se permiten un total de 32 caracteres. La visualización avanzará a la línea inferior después de haber pulsado el carácter número 16 en la línea superior. Pulse # después de cada carácter; pulse ## después del último carácter.</p> | <p>NO DISPONIBLE</p> |
| <p style="text-align: center;">30 COPIAR DATOS DE ENTRADA ÚNICAMENTE DE LA UNIDAD PRINCIPAL A LAS SUBUNIDADES</p> <p>Para sincronizar la programación en instalaciones con unidades múltiples, se pueden copiar las Entradas de directorio y los Códigos de Entrada independientes desde la unidad principal a subunidades específicas.</p> <p>⚠ [!] PRECAUCIÓN: Este mando de utilidad sobrepondrá TODOS los datos de entrada en la(s) subunidad(es) seleccionada(s).</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 30, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">CODIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 2 Pulse el/los número(s) (2, 3 y/o 4) de todas las subunidades a las que se va a copiar, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">CODIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 3 Pulse 5 para su verificación, luego pulse #.</p> <p>- 0 -</p> <p>Pulse * para cancelar este mando.</p> <p>NOTA: El instalador debe configurar el sistema como una instalación con múltiples unidades antes de que pueda funcionar este mando.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 30, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el/los número(s) (2, 3 y/o 4) de todas las subunidades a las que se va a copiar, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 3 Pulse 5 para su verificación, luego pulse #; sonarán dos pitidos cortos. (Cualquier otra pulsación que no sea 5# cancelará el mando).</p> <p>NOTA: Cuando se ejecuta este mando a distancia por teléfono, el sistema, para permitir las comunicaciones dentro de una red de unidades múltiples, desconectará su llamada después del paso #3 y luego copiará los datos de la unidad principal a las subunidades.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">31</p> <p style="text-align: center;">PARA AGREGAR UN CÓDIGO DE ACCESO INDEPENDIENTE</p> <p>Un Código de acceso independiente es un número pulsado en el teclado del sistema AE-100 para solicitar entrada. Se pueden fijar hasta 125 Códigos de acceso independientes de cuatro dígitos. NOTA: Cada Código de acceso independiente programado reduce el número posible de Entradas de directorio en uno.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 31, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CÓDIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 2 2 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CÓDIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 3 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos otra vez para su verificación.</p> <p>Paso Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 31 y luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 3 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos otra vez para su verificación.</p> <p>Paso 4 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p style="text-align: center;">33</p> <p style="text-align: center;">PARA BORRAR UN CÓDIGO DE ACCESO INDEPENDIENTE</p> <p>Borra un solo Código de acceso independiente actual.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 33, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CÓDIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 2 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos a borrar, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CÓDIGO DE ACCESO:</div> <p>Paso 3 Pulse el Código de entrada independiente de cuatro dígitos a borrar otra vez para su verificación.</p> <p>Paso 4 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 33 y luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos a borrar, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 3 Pulse el nuevo Código de acceso independiente de cuatro dígitos a borrar otra vez para su verificación.</p> <p>Paso 4 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p style="text-align: center;">34</p> <p style="text-align: center;">COPIAR TODA LA MEMORIA EN LA UNIDAD MAESTRA A LAS SUBUNIDADES</p> <p>Para sincronizar la programación en instalaciones con unidades múltiples, todos los datos del sistema pueden ser copiados desde la unidad principal a subunidades específicas. Estos datos incluyen las Entradas de directorio, los Códigos de acceso independientes y todos los ajustes de opciones del sistema (excepto el número de subunidad). NOTA: Este mando de utilidad solo puede ser realizado desde la unidad "principal".</p> <p>⚠ [!] PRECAUCIÓN: Este commando de utilidad sobrepondrá TODOS los datos en la(s) subunidad(es) seleccionadas.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 34, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">UNIDADES:</div> <p>Paso 2 Pulse el/los número(s) (2, 3 y/o 4) de todas las subunidades a donde se van a copiar los datos, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ESTA SEGURO? 5</div> <p>Paso 3 Pulse 5 para su verificación, luego pulse #.</p> <p style="text-align: center;">- O -</p> <p>Pulse * para cancelar este mando.</p> <p>NOTA: Se deben programar los Códigos 7, 8 y 36 antes de que este mando pueda funcionar.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 34, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el/los número(s) (2, 3 y/o 4) de todas las subunidades a donde se van a copiar los datos, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 3 Pulse 5 para su verificación, luego pulse #; suenan dos pitidos cortos. (Cualquier pulsación que no sea 5# cancelará el mando).</p> <p>NOTA: Cuando se ejecuta este mando a distancia por teléfono, el sistema, para permitir las comunicaciones dentro de una red de unidades múltiples, desconectará su llamada después del paso #3 y luego copiará los datos de la unidad principal a las subunidades.</p> |
| <p style="text-align: center;">38</p> <p style="text-align: center;">IDOMA VISUALIZADO DEL SISTEMA</p> <p>El idioma de ajuste de fábrica es el inglés. Se pueden seleccionar tres otros idiomas como el idioma para el usuario y las visualizaciones de programación NOTA: El sistema puede visualizar un solo idioma a la vez.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 38, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">IDIOMA: 1-4</div> <p>Paso 2 Pulse</p> <p style="margin-left: 20px;">1 para inglés (selección de fábrica). 2 para español. 3 para francés. 4 para portugués.</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p style="text-align: center;">NO DISPONIBLE</p> |

| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|---|--|--|
| <p>70</p> <p>TIEMPO MÁXIMO PARA HABLAR CON EL VISITANTE</p> <p>Si por alguna razón el residente no pulsa las teclas del teléfono para otorgar o denegar la entrada o no cuelga, el sistema automáticamente desconectará al visitante una vez pasados 60 segundos. A los diez y los cinco segundos antes de la desconexión, sonará un tono en el teléfono para recordarle al residente de la desconexión que se aproxima. El residente puede extender el período de la conversación al pulsar la tecla # en su teléfono. El tiempo para desconectar puede ser ajustado de 10 a 180 segundos.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 70, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">TIEMPO PARA HABLAR: 060</div> <p>Paso 2 La visualización mostrará el ajuste de tiempo para hablar actual.</p> <p>Pulse el nuevo tiempo para hablar (010-180 segundos).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 70, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo tiempo para hablar (010-180 segundos) y pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> <p>Paso 3 Pulse #, suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p>71</p> <p>PERÍODO DE ACTIVACIÓN DEL RELÉ DE ACCESO</p> <p>El ajuste de fábrica causará que el relé de acceso se active durante cuatro segundos. El tiempo de activación puede ser fijado de 4 a 99 segundos para satisfacer diferentes tipos de dispositivos de control de acceso.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 71, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">PERIODO ACTIVADO: 4</div> <p>Paso 2 La visualización mostrará el ajuste actual del período de activación del relé de acceso. Pulse el nuevo período de activación del relé de acceso (04-99 segundos).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 71, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo período de activación del relé de acceso (04-99 segundos).</p> <p>Paso 3 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p>72</p> <p>CONTEO PARA EL BLOQUEO DEL TECLADO</p> <p>El sistema cuenta el número de intentos de Códigos de acceso no válidos que se pulsan en el teclado. Si las entradas no válidas exceden el número de conteo para el bloqueo, el teclado se bloquea durante 90 segundos. El ajuste de fábrica del conteo para el bloqueo es de tres. El número de conteo para el bloqueo puede ser de uno a nueve.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 72, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CONTEO BLOQUEO: 3</div> <p>Paso 2 La visualización mostrará el conteo actual para el bloqueo.</p> <p>Pulse el nuevo conteo para el bloqueo (1 a 9 intentos).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 72, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse el nuevo conteo para el bloqueo (1 a 9 intentos).</p> <p>Paso 3 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |

| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">74</p> <p style="text-align: center;">CONTESTACIÓN AUTOMÁTICA DEL TELÉFONO</p> <p>El ajuste de fábrica le permite al sistema detectar una señal del timbre en la línea telefónica y contestar la llamada.</p> <p>NOTA: Se puede desconectar la función automática de contestación, pero las funciones de programación a distancia, el control de acceso a distancia por los residentes y de retrolamado por los residentes ya no funcionarán.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 74, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">CONTESTACION AUTOMÁTICA=1:</div> <p>Paso 2 La visualización mostrará el ajuste de la contestación automática.</p> <p>Pulse 0 para desactivar la contestación automática.</p> <p>Pulse 1 para desactivar la contestación automática (ajuste de fábrica).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>NO DISPONIBLE</p> |
| <p style="text-align: center;">75</p> <p style="text-align: center;">CHIRRIDOS DEL ALTAVOZ AL PULSAR TECLAS</p> <p>El ajuste de fábrica causará que el altavoz produzca chirridos cuando se pulsa cada tecla del teclado. También se pueden desconectar los chirridos del altavoz.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 75, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">PITIDO CNCTDO=1 DSCNCTDO=0</div> <p>Paso 2 Pulse 0 para DESCONECTAR (OFF) los chirridos al pulsar las teclas.</p> <p>Pulse 1 para CONECTAR (ON) los chirridos al pulsar las teclas (ajuste de fábrica).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 75, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse 0 para DESCONECTAR (OFF) los chirridos al pulsar las teclas.</p> <p>Pulse 1 para CONECTAR (ON) los chirridos al pulsar las teclas.</p> <p>Paso 3 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p style="text-align: center;">76</p> <p style="text-align: center;">TONO DEL ALTAVOZ AL ACTIVAR EL RELÉ DEL ACCESO</p> <p>El ajuste de fábrica causará que el altavoz haga sonar un tono durante dos segundos cuando se activa el relé de acceso. El tono también se puede desconectar.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 76, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">DESBLOQUEAR PITIDO(1,0)</div> <p>Paso 2 Pulse 0 para DESCONECTAR (OFF) el tono al activar el relé.</p> <p>Pulse 1 para CONECTAR (ON) el tono al activar el relé (ajuste de fábrica).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 76, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse 0 para DESCONECTAR (OFF) el tono al activar el relé.</p> <p>Pulse 1 para CONECTAR (ON) el tono al activar el relé.</p> <p>Paso 3 Pulse #; suenan dos pitidos cortos.</p> |
| <p style="text-align: center;">77</p> <p style="text-align: center;">CONTROL DE RESIDENTE DEL RELÉ DE ACCESO</p> <p>El ajuste de fábrica le permite al residente activar el relé de acceso al pulsar la tecla 9 en su teléfono cuando se recibe una llamada del sistema AE-100. Esta función se puede desconectar. Al desconectar esta función, el acceso sólo se permitirá mediante el uso de los Códigos de acceso del residente y de los Códigos de acceso independientes en el teclado de la unidad.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 77, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ACTIVAR=1 DESACTIVAR=0:</div> <p>Paso 2 Pulse 0 para desactivar el control de residente del relé de acceso.</p> <p>Pulse 1 para activar el control de residente del relé de acceso (ajuste de fábrica).</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> | <p>NO DISPONIBLE</p> |

| CÓDIGO DE FUNCIÓN | PROGRAMACIÓN LOCAL | PROGRAMACIÓN POR TELÉFONO |
|---|---|--|
| <p>91</p> <p>SALIR DE LA MODALIDAD DE PROGRAMACIÓN</p> <p>El hecho de pulsar este mando causará que la unidad salga de la modalidad de programación y vuelva al funcionamiento normal.</p> | <p>Paso 1 Para salir de la modalidad de programación, pulse el Código de función 91, luego pulse #.</p> <p>NOTA: El sistema AE-100 se saldrá automáticamente de la Modalidad de programación después de cinco minutos de inactividad en la programación.</p> | <p>Paso 1 Para salir de la modalidad de programación, pulse el Código de función 91.</p> <p>Paso 2 Pulse #, suenan tres pitidos cortos.</p> |
| <p>93</p> <p>BORRAR TODOS LOS CÓDIGOS DE ACCESO INDEPENDIENTES</p> <p>Este comando de utilidad borrará permanentemente todos los Códigos de acceso independientes.</p> <p> [!] PRECAUCIÓN: Este mando de utilidad borrará TODOS los Códigos de acceso independientes en la unidad.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 93, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;">PULSE FUNCION#</div> <p>Paso 2 Pulse el Código de función 93 otra vez para su verificación, luego pulse #.</p> | <p>NO DISPONIBLE</p> |
| <p>95</p> <p>RETROLLAMADA DE INQUILINO</p> <p>La función de retrollamada de inquilino permite que el sistema AE-100 conteste el teléfono y se transfiera a la modalidad de altavoz si la llamada de teléfono se hace dentro de los 60 segundos del último uso del sistema AE-100. Esta función les da a los residentes la posibilidad de volver a llamar a un visitante en caso de haber ocurrido una llamada no contestada del visitante. El ajuste de fábrica desactiva la función de retrollamada de inquilino. También esta función puede ser activada.</p> <p>NOTA: La función de Contestación automática de teléfono (Código de función 74) también debe estar activada para que esta función pueda funcionar.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 95, luego pulse #.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;">RETROLLAMADA INQUILINO=#</div> <p>Paso 2 La visualización mostrará el ajuste actual.</p> <p>Pulse 0 para desactivar la retrollamada de inquilino (ajuste de fábrica).</p> <p>Pulse 1 para activar la retrollamada de inquilino.</p> <p>Paso 3 Pulse #.</p> <p>NOTE: This feature can only be used in single unit installations.</p> | <p>Paso 1 Pulse el Código de función 95, luego pulse #; suena un pitido corto.</p> <p>Paso 2 Pulse 0 para desactivar la retrollamada de inquilino. Pulse 1 para activar la retrollamada de inquilino.</p> <p>Paso 3 Pulse #, suenan dos pitidos cortos.</p> |

Funcionamiento del Sistema AE-100

Solicitud de acceso mediante llamada de visitante

- Si el visitante ya conoce el número del Código de directorio del residente, el visitante puede pulsar **[*]** primero y luego pulsar el Código de directorio para llamar al residente.
- Si el visitante no sabe el número del Código del residente, el visitante puede desplazarse por el directorio alfabético de entradas al pulsar las teclas de **▲** o **▼**.
 - Al pulsar **▲** el directorio se desplaza de A a Z.
 - Al pulsar **▼** el directorio se desplaza de Z a A.
 - Si se mantienen pulsadas las teclas de **▲** o **▼** el desplazamiento se realizará más rápidamente.
- Cuando el visitante encuentra el nombre y el número de Código de directorio del residente, el visitante puede pulsar **[*]** para llamar al residente.
- El sistema marca el Número telefónico del residente para establecer la comunicación entre el visitante y el residente.

◆ **NOTA:** El visitante nunca verá el Número de teléfono del residente en la visualización.

- El residente contesta la llamada y conversa con el visitante para determinar si le permite el acceso.
- El residente puede usar el teclado de su teléfono para permitir el acceso al activar el relé de acceso al pulsar la tecla **[9]**. Una vez permitido el acceso, el sistema desconectará la llamada entre el visitante y el residente.
- El residente puede desconectar al visitante sin permitirle el acceso al pulsar **[*]** o al colgar su teléfono.

◆ **NOTA:** No se recomienda la desconexión mediante la acción de colgar el teléfono. El sistema mantendrá ocupada la línea hasta que transcurra el tiempo máximo permitido para hablar con el visitante (el ajuste de fábrica es de 60 segundos).

- El período de tiempo que el visitante tiene para hablar puede ser programado entre 10 a 180 segundos. A los diez y a los cinco segundos antes de la desconexión, sonará un tono en el teléfono para recordar al residente de la desconexión que se aproxima. Para reiniciar el período permitido para hablar, El residente puede pulsar la tecla **[#]** en su teléfono.

Solicitud de acceso con un código de entrada

Los residentes y el personal autorizado tienen hasta 40 segundos para pulsar su Código de entrada.


1. Pulse **[*]** primero para despejar el teclado (optativo), luego pulse el Código de entrada.
2. Cuando se pulsa el código correcto, se activa el relé de acceso.
 - Se pueden utilizar los Códigos de entrada de directorio o los Códigos de entrada independientes.
 - Se tienen hasta ocho segundos entre cada pulsación de tecla.
 - Deben pulsarse todos los dígitos del Código de entrada.
 - Ejemplo: La longitud del Código de entrada es de cuatro dígitos y el código es 0042; el usuario debe pulsar "0 0 4 2".
 - Si se comete una equivocación, se pulsa la tecla **[*]** para restaurar el teclado. Enseguida se puede pulsar el código correcto.
 - Si el número de códigos incorrectos que se aproxima el conteo para el bloqueo del teclado, el teclado quedará bloqueado y no aceptará ninguna pulsación durante 90 segundos.

Retrollamada de residente

Si se tiene activada la función de retrollamada de residente, el residente puede llamar al sistema AE-100 para hablar con el visitante y permitirle el acceso. La retrollamada o llamada de retorno debe ser hecha dentro de los 60 segundos siguientes a la llamada no contestada hecha por el visitante.


1. El residente marca el número del sistema dentro de los 60 segundos seguidos de su último uso.
2. El sistema contesta y hace sonar un pitido corto.
3. Después de hablar con el visitante, el residente puede pulsar su código de acceso para permitir el entrada o pulsar la tecla de estrella para negar el acceso.

ACCESO DEL VISITANTE




1. EL VISITANTE YA SABE EL CÓDIGO DE DIRECTORIO DEL RESIDENTE: PULSE # Y PULSE EL CÓDIGO DE DIRECTORIO DEL RESIDENTE; EL SISTEMA LLAMARÁ AL RESIDENTE;

- 0 -

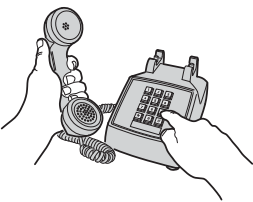


1. PULSE LOS BOTONES DE DESPLAZAMIENTO HACIA ARRIBA Y HACIA ABAJO PARA VER LOS NOMBRES EN EL DIRECTORIO (SI PULSA EL BOTÓN CONTINUAMENTE EL DESPLAZAMIENTO POR EL DIRECTORIO SE REALIZARÁ MÁS RÁPIDAMENTE).



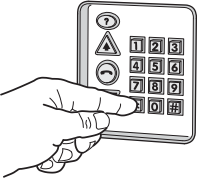
2. CUANDO SE ENCUENTRA EL NOMBRE DEL RESIDENTE, PULSE EL BOTÓN DE LLAMAR;

- LUEGO -




1. UNA VEZ QUE LA LLAMADA ES CONTESTADA, EL VISITANTE HABLE CON EL RESIDENTE.
2. EL RESIDENTE PERMITE O NIEGA EL ACCESO:
 - PARA PERMITIR EL ACCESO PULSE **[9]**
 - 0 -
 - PARA NEGAR EL ACCESO PULSE **[*]**

ACCESO MEDIANTE CÓDIGO DE ENTRADA



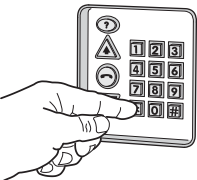
PULSE LA TECLA DE ESTRELLA PRIMERO PARA DESPEJAR EL TECLADO (OPTATIVO), LUEGO PULSE UN CÓDIGO DE ENTRADA DE DIRECTORIO O UN CÓDIGO DE ENTRADA INDEPENDIENTE.



SE PERMITEN HASTA OCHO SEGUNDOS ENTRE CADA PULSACIÓN DE TECLA.

SE PERMITEN HASTA 40 SEGUNDOS PARA PULSAR TODO EL CÓDIGO DE ENTRADA.

SE DEBEN PULSAR TODOS LOS CUATRO DÍGITOS INCLUYENDO LOS CEROS INICIALES.

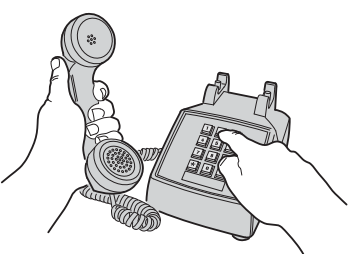


SI SE COMETE UN ERROR, PULSE LA TECLA DE ESTRELLA PARA COMENZAR OTRA VEZ.

EL TECLADO QUEDARÁ BLOQUEADO DESPUÉS DE DEMASIADAS PULSACIONES ERRÓNEAS.

EL RELÉ DE ACCESO SE ACTIVARÁ CUANDO SE PULSA CORRECTAMENTE UN CÓDIGO COMPLETO.

RETROLLAMANDA DE RESIDENTE



1. LLAME AL SISTEMA DENTRO DE LOS 60 SEGUNDOS SIGUIENTES A LA LLAMADA DE UN VISITANTE NO CONTESTADA.
2. EL SISTEMA CONTESTA Y HACE SONAR UN PITIDO CORTO.
3. HABLE CON EL VISITANTE.
4. PARA PERMITIR EL ACCESO, PULSE UN CÓDIGO DE ENTRADA;

- 0 -

PARA NEGAR EL ACCESO, PULSE **[*]**

Localización de averías

El sistema no contesta una llamada recibida

1. La contestación automática del teléfono está desactivada.
2. Problemas en la línea telefónica del sistema AE-100.

El teclado no activa un relé

1. No está asignado el código de acceso.
2. El teclado puede estar bloqueado debido a demasiados intentos incorrectos. Espere 90 segundos para que se despeje e inténtelo otra vez.

El teléfono del residente no timbra cuando un visitante llama

1. El Número de teléfono del residente no está programado correctamente.
2. Revise la línea telefónica del sistema AE-100.
3. Llame al residente desde otra línea o teléfono celular para determinar si el teléfono del residente funciona correctamente.

Garantía Limitada de Linear

Este producto Linear está garantizado contra vicios en los materiales y mano de obra por doce (12) meses. Se extiende esta garantía únicamente a los clientes de mayoreo que compran directamente de Linear o a través de los canales normales de distribución de Linear. Linear no garantiza este producto a los consumidores. Los consumidores deben solicitar informes de su distribuidor de ventas sobre la garantía del distribuidor, si corresponde. **No existen obligaciones o responsabilidades de parte de Linear LLC por daños emergentes que surjan de, o relacionados con, el uso o rendimiento de este producto u otros daños indirectos con respecto a pérdidas de bienes e inmuebles, ingresos o beneficios, o costes de remoción, instalación o reinstalación.**

Todas las garantías implícitas, incluso las garantías implícitas de comerciabilidad y las garantías implícitas de adecuación, son válidas únicamente hasta la Fecha de Vencimiento de la Garantía.

Esta Garantía de Linear LLC se otorga en lugar de todas las demás garantías expresas o implícitas.

Todos los productos devueltos para servicio bajo la garantía requieren un Número de Autorización de Retorno de Producto (RPA#, por sus siglas en inglés). Contacte a los Servicios Técnicos de Linear al número 1-800-421-1587 para obtener un RPA# y otros detalles importantes.

Aviso de la FCC

Los cambios o modificaciones no descritos de manera expresa en este manual o aprobados por el fabricante pueden anular la autorización de usuario para operar este equipo.

Este equipo se ha probado y se ha concluido que cumple con los límites para un dispositivo digital de la Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la FCC (Federal Communications Commission – Comisión federal de comunicaciones de los EEUU). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección adecuada contra la interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con estas instrucciones, puede causar una interferencia dañina a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no se garantiza que no ocurrirá alguna interferencia en una instalación específica. Si este equipo genera alguna interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser determinado al encender o apagar el equipo, al usuario se le insta intentar corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Incrementar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente que no sea a la que el receptor está conectado.
- Consultar la ayuda con el distribuidor o con un técnico de radio y televisión experimentado.

