

**FERMAX**

**Monitor SMILE VDS  
Dominium  
V4.1**

**MANUAL DE USUARIO**

**dominium**  
home management

# ÍNDICE

---

<b>1</b>	<b>Descripción general</b>	<b>2</b>
1.1	Sobre el sistema BUSing	2
<b>2</b>	<b>Descripción técnica</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Funcionamiento en modo Domótica</b>	<b>4</b>
3.1	<b>Pantalla principal</b>	<b>4</b>
3.1.1	Navegación entre planos	5
3.1.2	Iconos habituales en el plano	5
3.2	<b>Carril superior de escenas</b>	<b>12</b>
3.2.1	Ejecutar una escena	12
3.2.2	Configuración de escenas	13
3.3	<b>Carril inferior de control</b>	<b>15</b>
3.3.1	Pizarra de notas	16
3.3.2	Avisos de alarmas técnicas	17
3.3.3	Temporizaciones	19
3.3.4	Alarma de intrusión	22
3.3.5	Simulación de presencia	23
3.4	<b>Menú de configuración</b>	<b>24</b>
3.4.1	Configuración WiFi	25
3.4.2	Seguridad	28
3.4.3	Reinicio del sistema	32
3.4.4	Actualización del firmware	31
3.4.5	Franja horaria	32
3.4.6	Idioma	33
3.4.7	Registrar instalación	33
<b>4</b>	<b>Instalación</b>	<b>34</b>

## 1 DESCRIPCIÓN GENERAL

---

El Monitor SMILE VDS Dominium es un monitor de videoportero fruto de la integración de FERMAX con Ingenium. Este monitor incorpora una pantalla táctil a color de 7" que permite la monitorización y el control del sistema domótico BUSing® de forma rápida e intuitiva mediante iconos alusivos en cada una de las estancias de la instalación.

Cuenta con conexión Wi-Fi configurable, lo que permite su conexión a la red para diferentes funcionales como actualizar su versión software de forma inmediata o mostrar la información meteorológica de las localizaciones previamente configuradas.

Incorpora con la opción de edición de escenas, permitiendo añadir nuevos eventos a la instalación (además de los incluidos con el SIDE) aprovechando los estados de los nodos asociados a los iconos incluidos en los distintos planos de la instalación desde el SIDE.

Además, permite el control de las alarmas técnicas de la instalación como inundación, gas, incendio, etc., la gestión de la alarma de intrusión en una zona mediante código numérico de 4 dígitos, simulación de presencia real, programación de temporizaciones anuales, pizarra gráfica de notas, etc.



### 1.1 SOBRE EL SISTEMA BUSING

---

BUSing es un sistema domótico descentralizado, flexible y escalable. Los elementos BUSing se comunican mediante un bus de 4 hilos y en las instalaciones BUSing domésticas se puede llegar hasta un máximo de 255 dispositivos conectados.

Entre las prestaciones domóticas que pueden conseguirse con dispositivos BUSing se encuentran:

- Control de iluminación: on/off y regulación.
- Control de persianas, toldos, estores, etc.
- Control de la climatización.
- Eficiencia energética.
- Gestión de cargas eléctricas.
- Alarmas técnicas y seguridad.

Cada dispositivo BUSing requiere una programación de dirección y parámetros para poder integrarse en una instalación. Esta programación debe de realizarse por personal especializado mediante el software de programación SIDE Fermax.

## 2 DESCRIPCIÓN TÉCNICA

---

- Pantalla TFT 7".
- Resolución: 800x480.
- Caja empotrar monitor 7": 186 x 198 x 46 mm (ref. 6551)
- Alimentación del sistema: 18 Vcc
- Consumo:
  - en reposo: 150 mA
  - vídeo: 550mA
  - audio+vídeo: 800mA

### 3 FUNCIONAMIENTO EN MODO DOMÓTICA

La interfaz gráfica se divide en tres zonas principales:

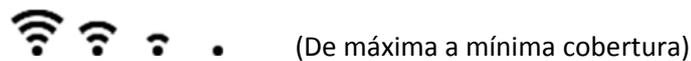
- Una central con los planos de la instalación sobre los que se distribuyen los iconos de control sobre los distintos equipos
- Un carril superior, que se hace visible cuando arrastramos la pantalla principal de los planos hacia abajo. En este carril podemos activar las distintas escenas programadas desde el SIDE, además de poder crear nuevas escenas. Posteriormente a la creación de escenas, se podrá borrar y editar las que hayamos creado utilizando la propia pantalla. No se podrán borrar o editar las escenas programadas e incluidas a través del SIDE.
- Un carril inferior, que se hace visible cuando arrastramos la pantalla principal de los planos hacia arriba. Este carril da acceso a la funcionalidad de pizarra gráfica de notas, alarmas técnicas, temporizaciones anuales, alarma de intrusión, simulación de presencia, configuración de parámetros de la pantalla y a la previsión meteorológica.

A continuación se explican más en detalle cada una de las áreas a controlar de la interfaz gráfica.

#### 3.1 PANTALLA PRINCIPAL

Esta pantalla se compone por los planos de los que consta el proyecto además de una serie de iconos que se corresponden con cada uno de los dispositivos o salidas de dispositivos que conforman la instalación domótica. Dichos iconos permiten la supervisión y el control de cada uno de los dispositivos asociados.

Además de los planos y los iconos, en la esquina superior derecha y de forma permanente, la pantalla muestra el nivel de cobertura de la red inalámbrica a la que está conectada.



### 3.1.1 NAVEGACIÓN ENTRE PLANOS

Deslice el dedo sobre la pantalla a derecha o izquierda para navegar entre planos



### 3.1.2 ICONOS HABITUALES EN EL PLANO

#### 3.1.2.1 BOMBILLAS

Para encender o apagar independientemente cualquiera de los puntos de encendido basta con hacer un simple clic sobre la bombilla dibujada en el plano. Cuando la bombilla está de color amarillo la luz está encendida y por el contrario cuando la bombilla está de color azul la luz está apagada.

Una vez pulsado el sistema enviará la orden pertinente y el estado de las componentes asociadas a la misma salida cambiará.

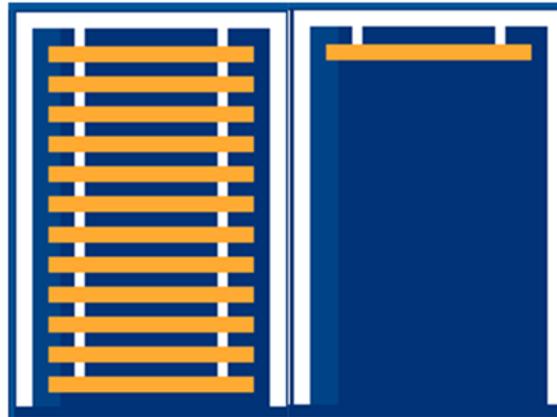


#### 3.1.2.2 PERSIANAS

Los iconos de persianas ubicados en los planos, indicarán el nivel orientativo del estado de la ventana tanto gráficamente como numéricamente.



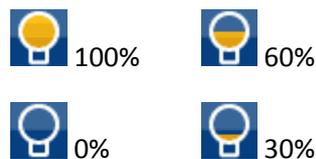
Una vez que se pulse en el icono de la persiana que interese, se desplegará una ventana con el estado de la persiana y el valor en %.



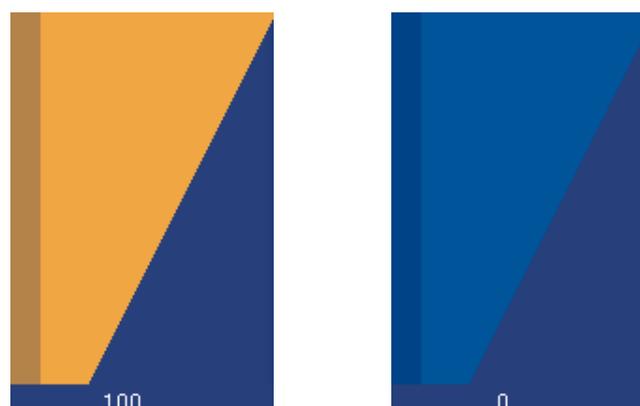
En la nueva ventana desplegada y arrastrando el dedo sobre la persiana, se puede ajustar el nivel de apertura, subiendo o bajando el dedo mientras se mantiene presionada la superficie táctil. Cuando el usuario levante el dedo, el nivel de apertura quedará fijado, se cerrará la ventana de nivel de apertura de persiana y el actuador activará la salida correspondiente.

### 3.1.2.3 REGULACIÓN DE LUZ

Los iconos de regulación ubicados en los planos, indicarán gráficamente el nivel orientativo del estado del regulador además de mostrar de forma numérica el valor aproximado (en porcentaje) de regulación en el que se encuentran.



Al hacer un clic en cualquiera de los iconos de bombilla asociados a regulación en plano aparece un recuadro en el que se muestra el estado del circuito regulado.

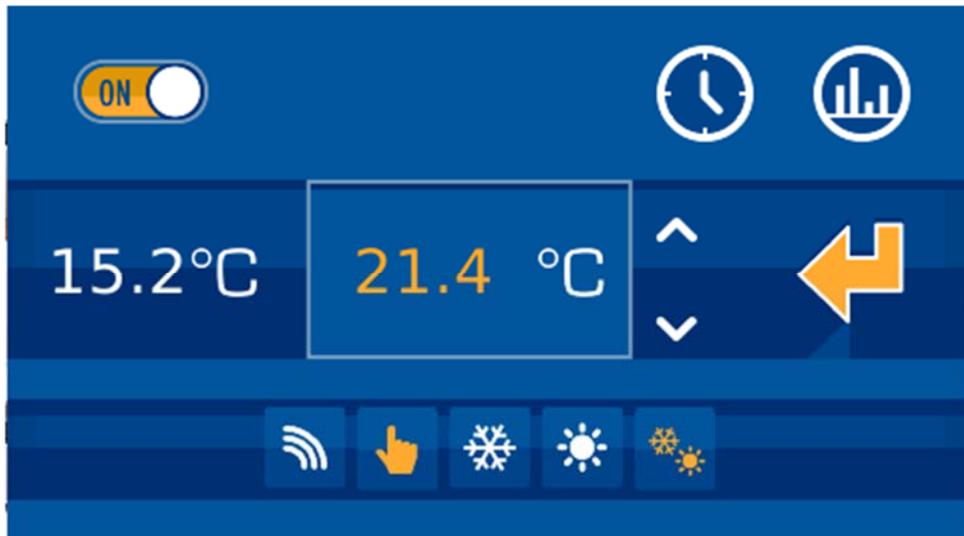


En el nuevo recuadro desplegado y arrastrando el dedo sobre el gráfico, se puede ajustar el nivel de intensidad del circuito, subiendo o bajando el dedo mientras se mantiene presionada la superficie táctil. Cuando el usuario levante el dedo, el nivel de intensidad quedará fijado, se cerrará la ventana de nivel de intensidad del circuito y el regulador reflejará los cambios realizados.

### 3.1.2.4 TERMOSTATO (KT)



Haciendo un clic sobre el icono del termostato aparecerá un recuadro para poder encender o apagar el termostato, ajustar la temperatura, establecer el modo de funcionamiento, consultar históricos de datos, y configurar hasta 10 escenarios distintos con la cronotemporización.



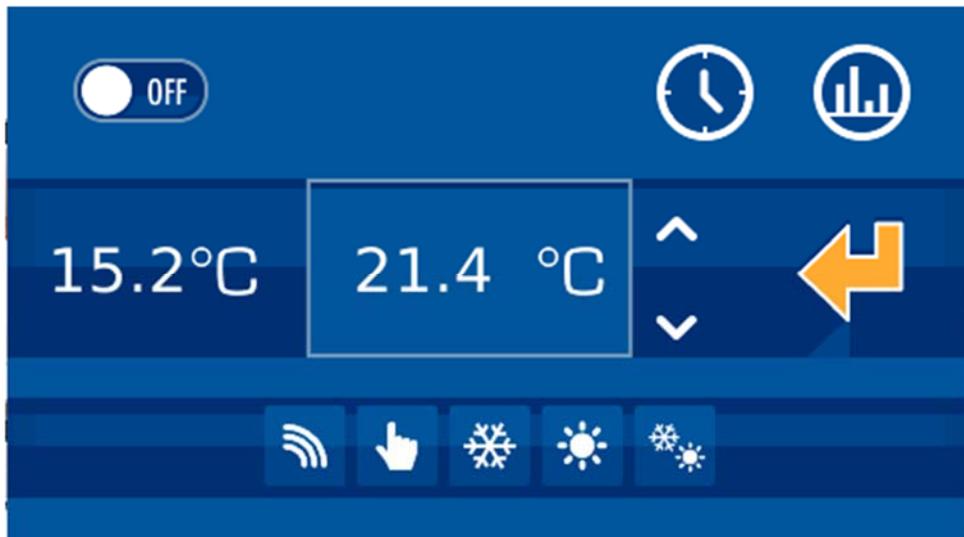
El recuadro desplegado muestra dos valores en la franja central, en la parte izquierda el valor de temperatura actual medida, y en la zona derecha el valor de consigna establecido que se puede modificar presionando sobre las flechas de subida y bajada.

En la franja superior hacia el lado izquierdo del recuadro, se permite la opción de encender o apagar el termostato, que se controla con el siguiente desplazable:



Si el termostato está apagado, todas las opciones configurables del termostato permanecen desactivadas (iconos en color blanco). Tampoco sería posible modificar la temperatura de consigna. Para que los parámetros volviesen a ser editables y consultar el modo de funcionamiento activo (iconos en color amarillo), basta con volver a encender el termostato con el pasador situándolo en ON .

Ejemplo de termostato apagado:



En la franja inferior, permite configurar si el control sobre el termostato es en:

- Modo local  
- Modo remoto  

y el modo de funcionamiento:

- Verano (demanda frio)  
- Invierno (demanda calor)  
- Mixto  

Cuando los iconos están con la imagen en blanco, la selección esta desactivada. Cuando están con la imagen en amarillo, indica que la selección está activada y es el modo que está en funcionamiento en ese momento.

## CRONOTERMOSTATOS



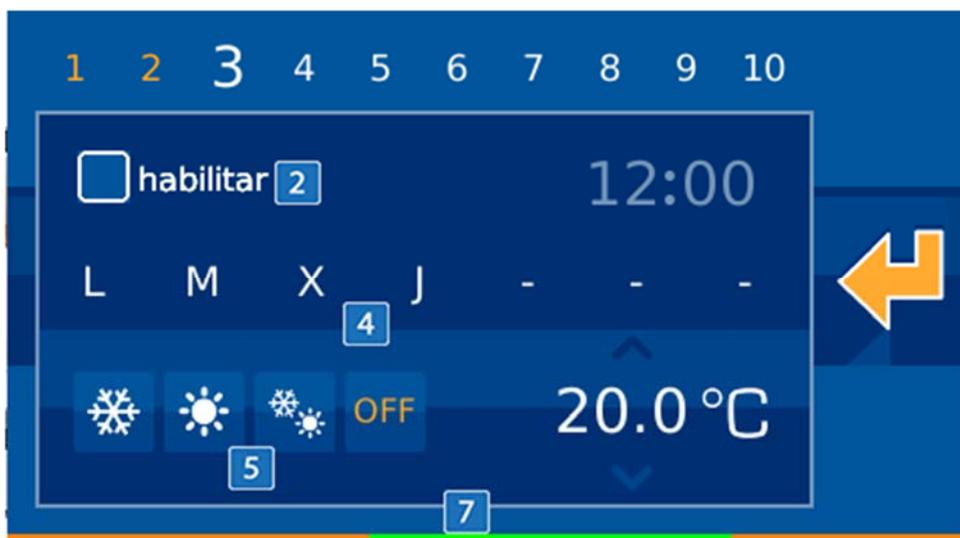
Accediendo a la opción de cronotermostatos, la aplicación despliega una nueva ventana para configurar hasta 10 escenas semanales distintas relacionadas con el funcionamiento del termostato. Para acceder a cada una de ellas, basta con pulsar sobre los números representativos de la línea superior <sup>1</sup>. El número seleccionado, que representa la escena que se está editando actualmente, tiene un tamaño superior a los demás. Para identificar que temporizaciones están activadas y cuáles no <sup>2</sup>, se representan los números en color blanco cuando la cronotemporización no está activa, y se muestra en amarillo cuando si lo está. Para habilitar o deshabilitar basta con marcar o desmarcar la casilla destinada a tal efecto en la esquina superior izquierda.



Para cada una de las escenas, es posible indicar la hora a la que se va a activar la temporización del termostato <sup>3</sup> y que días de la semana se va a ejecutar <sup>4</sup> (De lunes a domingo de izquierda a derecha) representados por sus iniciales. Para incorporar o quitar días a la temporización, basta con pulsar sobre el día de la semana que interese. Si se muestra la inicial del día, estará activada, mientras que si se muestra un guion, la temporización estará desactivada y no se ejecutará ese día concreto.

Otro elemento configurable, es el modo de funcionamiento seleccionado para el termostato <sup>5</sup>, que puede ser frío , calor , mixto  o apagado .

Como último elemento configurable por el usuario, se puede establecer la temperatura de consigna asignada a la temporización <sup>6</sup> y que quedará definida en el termostato cuando la escena se ejecute. Esta temperatura es editable pulsando sobre el número y desplazando el dedo sin soltar hacia arriba o hacia abajo para incrementar o decrementar su valor.



Una vez definidos todos los parámetros de la temporización del termostato, se puede comprobar una barra horizontal de colores en la parte inferior que nos indica cual es la consigna establecida para las próximas 24 horas (siendo las 00:00h el extremo izquierdo de la barra, y las 23:59h el extremo derecho) en función de las programaciones <sup>7</sup>. Cuanto más alta sea dicha consigna, más se aproximará al color rojo, mientras que la tonalidad verde representará valores bajos de consigna. Los tonos amarillos son valores intermedios, y el gris representa espacios de tiempo que el termostato permanecerá apagado según la programación definida.

## HISTÓTICO DE DATOS



En la parte superior derecha, el icono nos da acceso a un histórico de temperaturas medidas por el termostato, presentadas en una gráfica en una nueva ventana desplegada. En esta nueva interfaz, podremos visualizar la información de forma diaria, semanal o mensual según nos interese simplemente seleccionando el modo en la parte baja de la gráfica.

### 3.1.2.5 INUNDACIÓN

El modo de funcionamiento para la sonda de inundación es la siguiente:

Cuando se produce un escape de agua en la vivienda, éste se indica mostrando el icono encendido (color amarillo). En posición de reposo el icono aparece apagado (color azul).



**Sonda en reposo**



**Sonda activada**

No es posible actuar de forma local sobre el icono pulsando sobre él, ya que el icono no cambiará de estado. Su cambio de estado se producirá en función de si la sonda está detectando agua o no.

### 3.1.2.6 DETECTORES



**Detector en reposo**



**Detector disparado**

Este icono se utiliza para mostrar el estado de los detectores de presencia de la instalación.



**Encendido del detector** : Este icono sirve para encender manualmente el detector, es decir, pulsando sobre este icono el SRBUS detecta movimiento y funciona normalmente.



**Apagado del detector** : Este icono sirve para apagar manualmente el detector, es decir, pulsando sobre este icono el SRBUS no detecta movimiento y no funciona.

### 3.1.2.7 GAS INCENDIO O HUMO

El modo de funcionamiento para la sonda de gas o incendio/humo es el siguiente:

Cuando se produce un escape de gas en la vivienda o una detección de humo, este se indica mostrando un dibujo de un extintor apagado (color amarillo). En posición de reposo aparece un extintor apagado (color azul).



**Sonda en reposo**



Sonda activada.

### 3.1.2.8 MEDIDOR DE CONSUMOS (METERBUS)



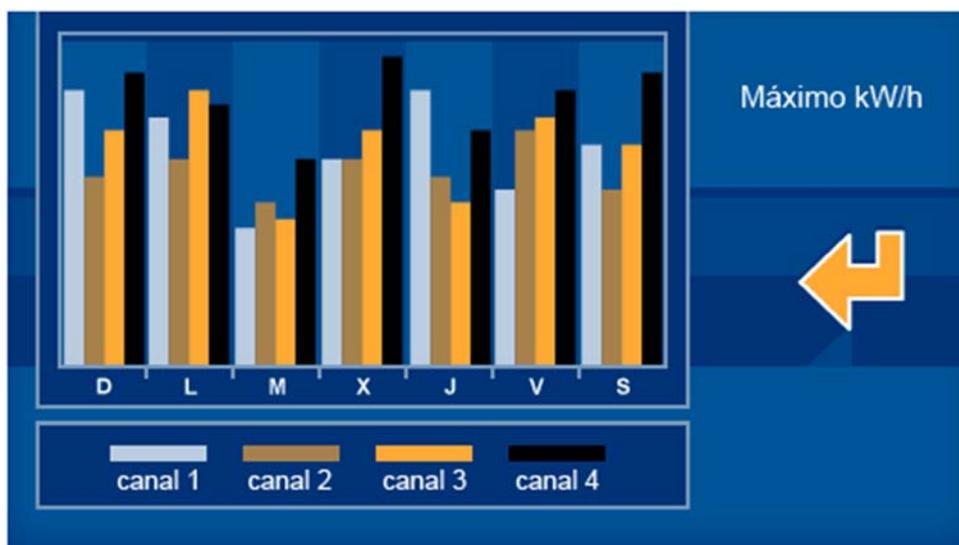
Haciendo un clic sobre el icono mostrado, accedemos a un panel desplegable con la información de consumos instantáneos en cada uno de los canales conectados al equipo METERBUS. En la columna de la izquierda se muestra el consumo instantáneo de cada canal, mientras que en la de la derecha, se fija el límite de consumo para dicho canal.



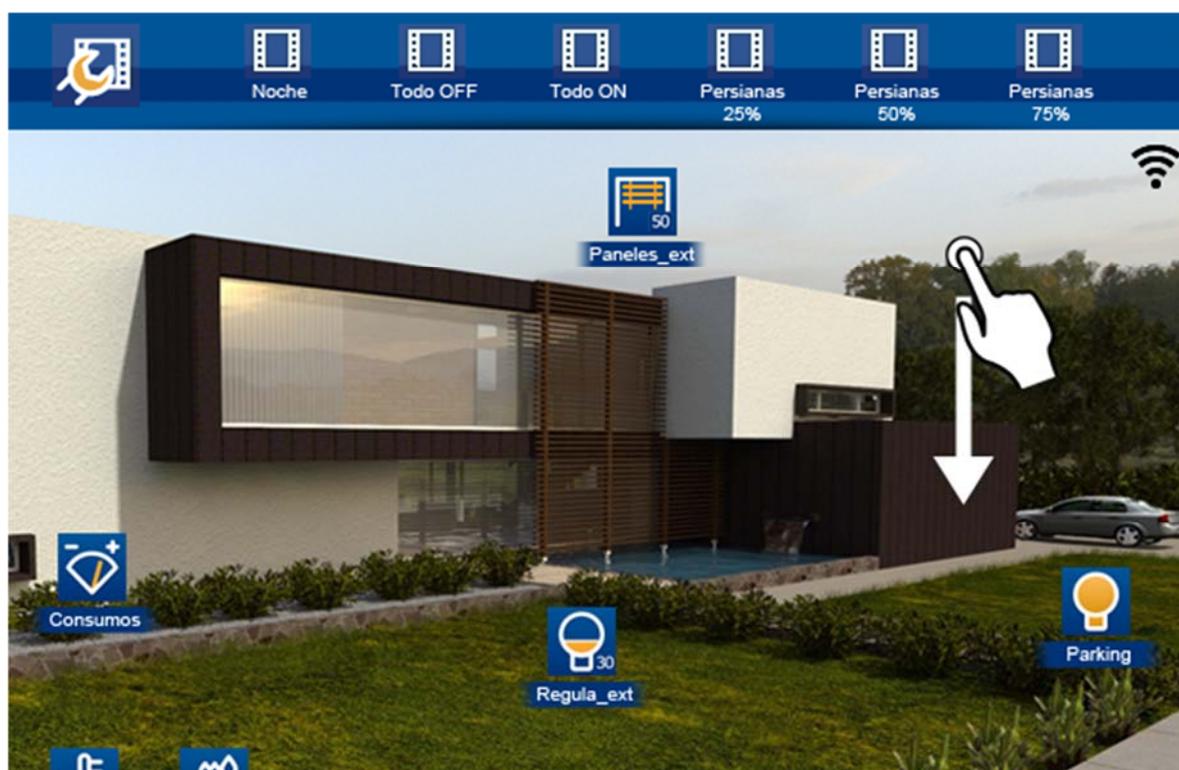
Como se comenta, a cada canal se le puede establecer un límite superior, por debajo del cual se deben mantener los valores de consumo medidos. En caso de superar dicho rango, la instalación desencadenara una serie de acciones para corregir el exceso de demanda según los parámetros que se le hayan configurado. Los límites por canal se fijan pulsando las flechas laterales a ambos lados del valor establecido. A la izquierda para reducir el límite y a la derecha para aumentarlo.



Pulsando el botón , se accede a un gráfico que muestra el histórico de datos recogido durante los últimos 7 días para cada uno de los canales.



### 3.2 CARRIL SUPERIOR DE ESCENAS



El carril superior, que queda descubierto tras arrastrar la pantalla principal de los planos hacia abajo, muestra todas las escenas configuradas en el proyecto desde el SIDE, e incorpora además un icono en el extremo izquierdo (siempre visible) que permite crear nuevas escenas, así como editar o borrar las que se hayan creado desde la propia pantalla. Las escenas importadas desde el SIDE no son editables desde el monitor.

#### 3.2.1 EJECUTAR UNA ESCENA

Para ejecutar una escena incorporada desde el SIDE, basta con desplazarse lateralmente hasta ella por el carril superior, y realizar una pulsación sobre el icono asociado a la escena.

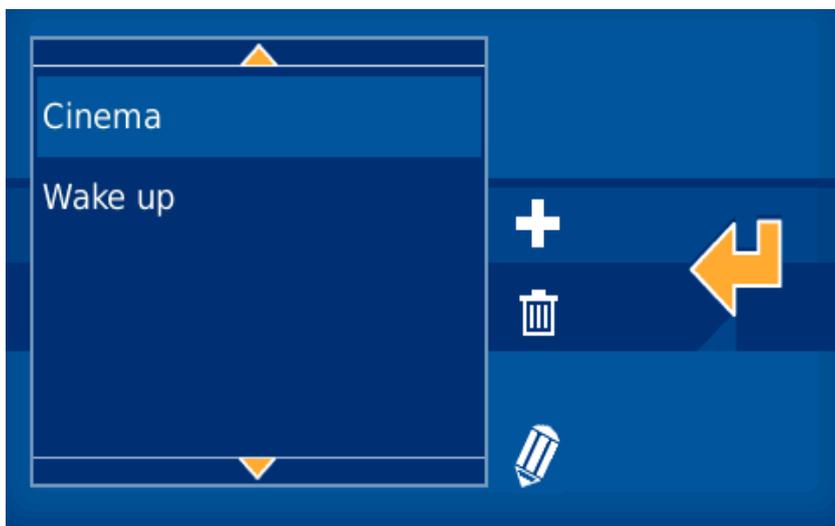
Para ejecutar una escena editada desde la pantalla, será necesario recorrer el carrusel horizontal de escenas hasta las últimas posiciones (más a la derecha), que es donde se muestran las escenas programadas por el usuario. Una vez localizada la escena, basta con realizar una pulsación simple sobre el icono en cuestión.

### 3.2.2 CONFIGURACIÓN DE ESCENAS



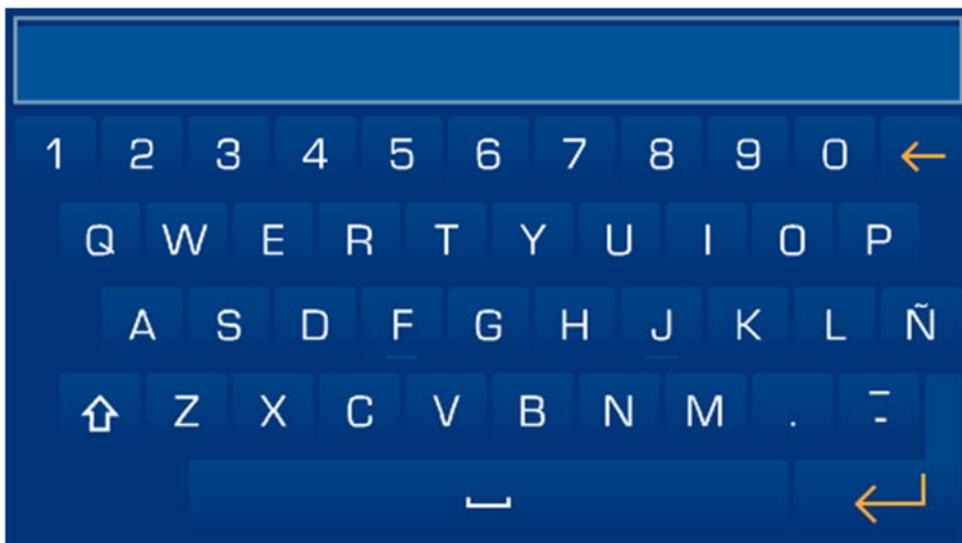
A la hora de editar una nueva escena, se debe presionar el icono de la izquierda del carril superior , y se abrirá una nueva ventana dedicada a la configuración de escenas. Dicha ventana está dividida en tres partes:

Una primera zona (1) en la parte izquierda con el listado de las escenas ya creadas. Otra zona (2) en la parte derecha con los iconos asociados a dicha escena y el estado con el que se asocian y una última zona (3 - carril horizontal inferior) con los iconos que se podrán incorporar a la escena que estamos editando.



#### 3.2.2.1 AÑADIR UNA ESCENA

Pulsando sobre el icono de añadir una nueva escena , se muestra un teclado en pantalla con el que se podrá dar nombre a un nuevo evento al que posteriormente se asociarán iconos con los estados que se deseen.

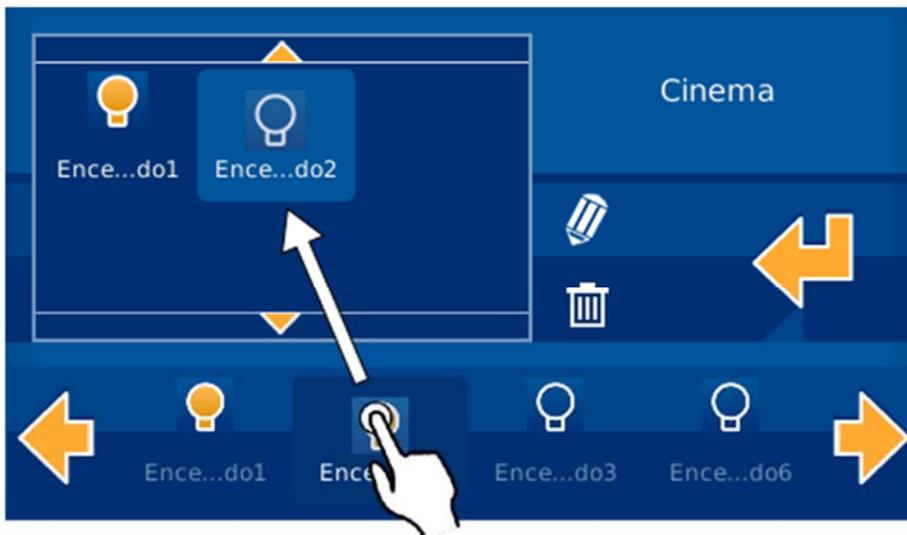


### 3.2.2.2 BORRAR UNA ESCENA

Pulsando sobre el icono de borrar una escena , se podrá borrar el evento seleccionado (de los que hayan sido configurados previamente con la propia pantalla).

### 3.2.2.3 EDITAR UNA ESCENA

Accediendo a la zona de configuración de escenas del monitor , podremos modificar las escenas creadas previamente desde la interfaz gráfica. Para ello, basta con pulsar sobre la escena en el listado vertical de la zona izquierda de la pantalla. Una vez dentro de la escena se permitirá añadir o quitar referencias de todos los iconos disponibles en el carril inferior horizontal.



Para añadir eventos a una escena, basta con arrastrar los iconos correspondientes desde el carril horizontal inferior hasta el cuadro de iconos en la parte superior derecha. En el caso de que nos interese borrar algún evento, basta con marcar el icono correspondiente pulsando sobre él, y presionar el botón de borrado de la parte derecha de la pantalla: .

En el caso de añadir iconos, el estado en el que se encuentre la salida vinculada a dicho icono, quedará enlazado con la escena, de forma que cuando se vuelva a ejecutar la escena, establecerá en los equipos los estados con los que fueron asociados en el momento de la edición de la escena.

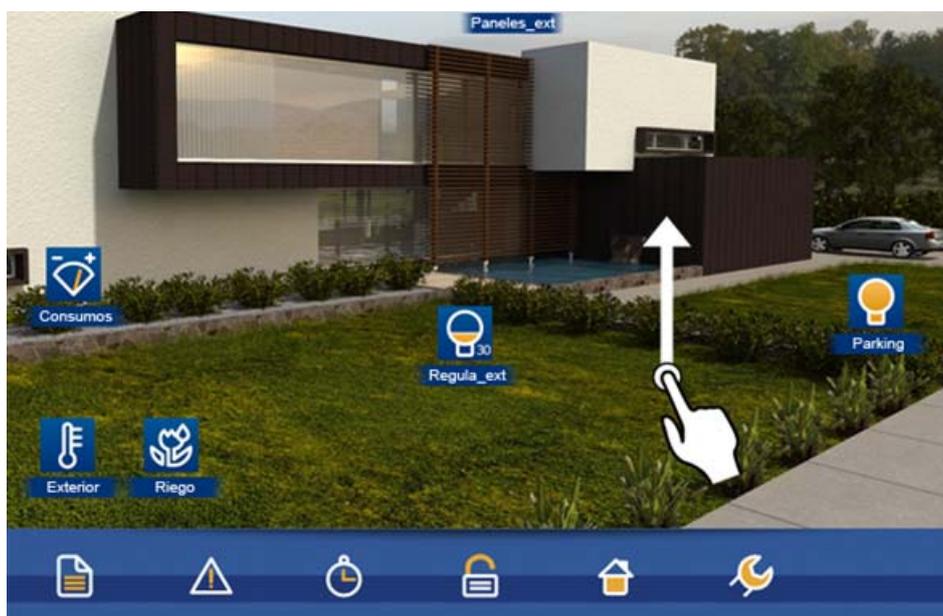
Durante la edición de escenas, el monitor solo permitirá añadir iconos que estén representados en los planos comentados en el apartado 3.1 de este manual. Sí que se permitirá editar el estado a obtener en la escena para ello se necesita seleccionar cada icono en cuestión y pulsar la opción . Es decir, si en el momento de editar una escena el icono en cuestión está apagado, podemos definir que dentro de la escena, el estado de ese icono sea encendido.



Basta con escoger el estado que se desee tener para cada icono y ya quedará definido e incluido en la escena correspondiente.

### 3.3 CARRIL INFERIOR DE CONTROL

El carrusel inferior quedará visible presionando y arrastrando la pantalla principal de planos hacia arriba. De esta forma, se podrá acceder a toda la funcionalidad que se va a describir en esta sección.



Pulsando los distintos iconos disponibles en el carril inferior, se desplegarán en la pantalla nuevas ventanas con la funcionalidad de cada sección. Para cerrar dichos desplegados, basta con confirmar las acciones dentro del propio panel desplegado, o volviendo a pulsar en el icono correspondiente a través del cual abrimos la nueva ventana.

Para diferenciar en que opción del menú inferior estamos trabajando, todos los iconos del carrusel inferior se redibujaran en blanco y negro, mientras que la opción que hayamos escogido se quedará dibujada en color. A continuación se muestra un ejemplo de la apariencia si accediésemos a la sexta opción del menú (Configuración de SMILE):



### 3.3.1 PIZARRA DE NOTAS

El SMILE dispone de una pizarra táctil que permite dibujar o apuntar notas dejando el aviso en la pantalla general de usuario.



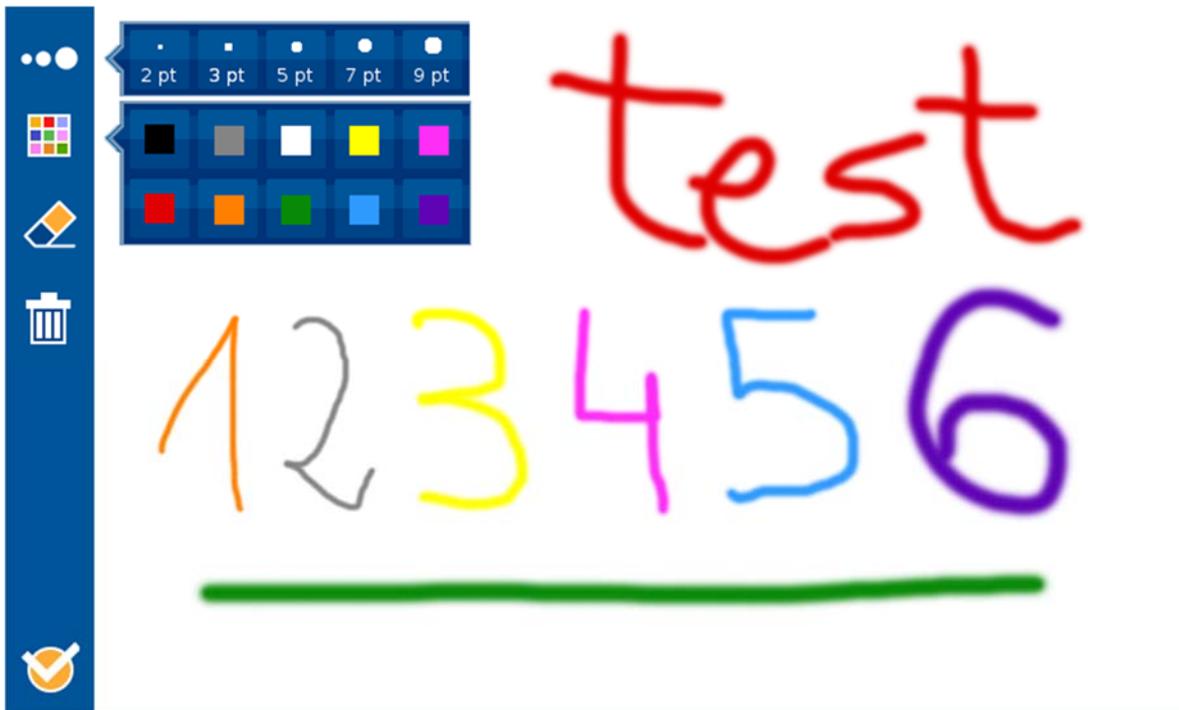
Para acceder a la pizarra de notas se debe pulsar el icono correspondiente situado en el carrusel inferior de la pantalla.

Para dibujar o apuntar una nota simplemente se debe deslizar el dedo sobre la pantalla. Si se desea borrar algo se puede seleccionar la goma de borrar mediante el icono  disponible en la zona izquierda. Para borrar la pizarra completamente se debe pulsar el icono de papelera  situado bajo el icono de la goma de borrar.

Para validar la nota y volver a la pantalla principal se debe pulsar sobre el icono de validación  situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

Siempre que hay una nota apuntada en la pizarra se muestra mediante el icono de aviso correspondiente en la pantalla principal.

La pizarra gráfica también permite, en la esquina superior izquierda, seleccionar el grosor o el color del trazo del dibujo, permitiendo obtener un resultado mucho más gráfico y atractivo.

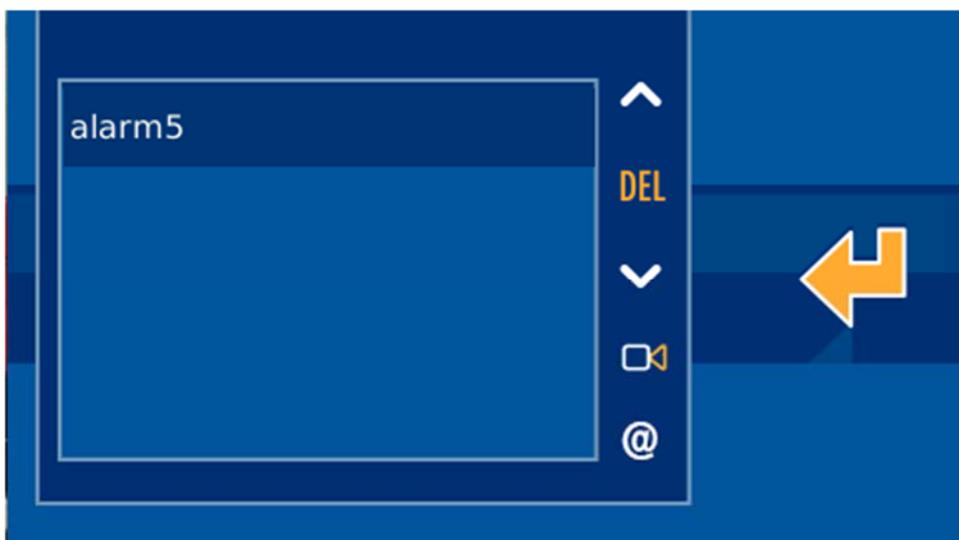


### 3.3.2 AVISOS DE ALARMAS TÉCNICAS

El videoportero SMILE permite mostrar avisos de hasta 5 alarmas técnicas distintas que se hayan podido producir en la instalación, como inundación, gas, incendio, etc.



Siempre que se haya generado una alarma técnica en la instalación, la pantalla advierte al usuario mediante un icono en la esquina superior derecha junto a la señal WiFi , y haciendo parpadear el icono de alarmas técnicas situado en las opciones del menú del carrusel inferior. Si se desea ver qué alarma se ha producido se puede pulsar sobre el icono de aviso en la barra inferior de la pantalla.



Para dar por recibido el aviso de alarma técnica y que el icono deje de parpadear se debe pulsar sobre el botón de borrar en la parte central , entre las flechas del carrusel vertical de alarmas registradas. Si no se quiere borrar el aviso se puede pulsar el icono de validación en la parte derecha .

### 3.3.2.1 NOTIFICACIONES VÍA MAIL

Desde el menú inicial de las alarmas técnicas, también es posible configurar una lista de hasta 10 correos electrónicos a los que enviar los avisos de alarmas generados. Para ello, basta con pulsar el icono  y seleccionar el icono  para añadir un nuevo mail a la lista mediante el teclado en pantalla. Para borrar algún correo de la lista, pulsar el icono  con el mail seleccionado.



Por cada alarma técnica de la instalación, se pueden enlazar cámaras IP para mandar imágenes de la incidencia junto con el mail de aviso de la alarma cuando esta se dispare. La opción de menú de alarmas técnicas es  y nos dará acceso a la asignación de dichas cámaras para los avisos de cada alarma. Basta con activar o desactivar las cámaras que interesen para cada alarma, marcando o desmarcando la dirección IP correspondiente.

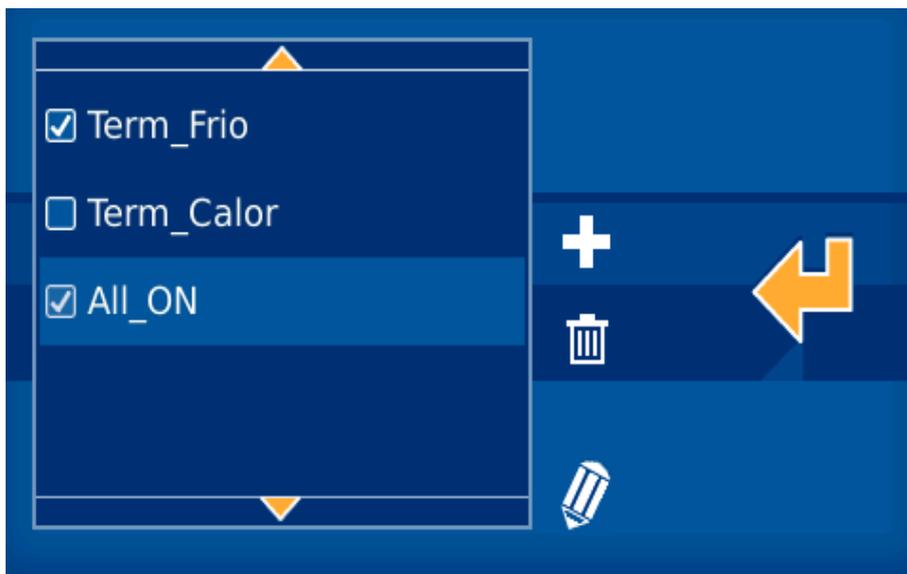


### 3.3.3 TEMPORIZACIONES

Las temporizaciones permiten programar qué día y a qué hora se quiere que el monitor ejecute alguna de las escenas que tiene en memoria, pudiéndose programar anualmente. Para acceder al menú temporizaciones se debe pulsar sobre el icono correspondiente en la barra inferior derecha de la pantalla.



La pantalla inicial de las temporizaciones está dividida en dos zonas, la de la izquierda, donde figuran listadas todas las escenas que han sido temporizadas, y en la derecha se muestra un calendario donde se marcan los días para los que ha sido programada dicha temporización.



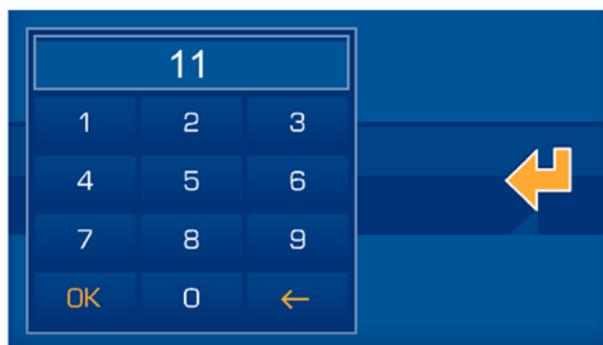
#### 3.3.3.1 AÑADIR TEMPORIZACIÓN

En la lista vertical de la zona izquierda, se muestra el conjunto de temporizaciones programadas en el monitor.

Para añadir una temporización basta con pulsar el icono y se desplegará una nueva ventana para la selección de la escena, con dos columnas, una izquierda con las temporizaciones ya creadas, y otra a la derecha con las escenas disponibles para temporizar. Será en este segundo bloque donde seleccionaremos la escena que nos interese y pulsaremos el botón de confirmación.



Tras la selección de escena, pasamos a la siguiente ventana que sigue manteniendo las dos columnas. La de la izquierda permite seleccionar el nivel de repetición con el que se realiza una escena y el calendario de la derecha nos sitúa en la fecha con la que enlazar las propiedades de la columna izquierda. Un par de campos a la derecha del todo, permiten introducir la hora a la que se ejecutará la escena temporizada en la fecha seleccionada.



Profundizando un poco más en los niveles de repetición de esta pantalla:

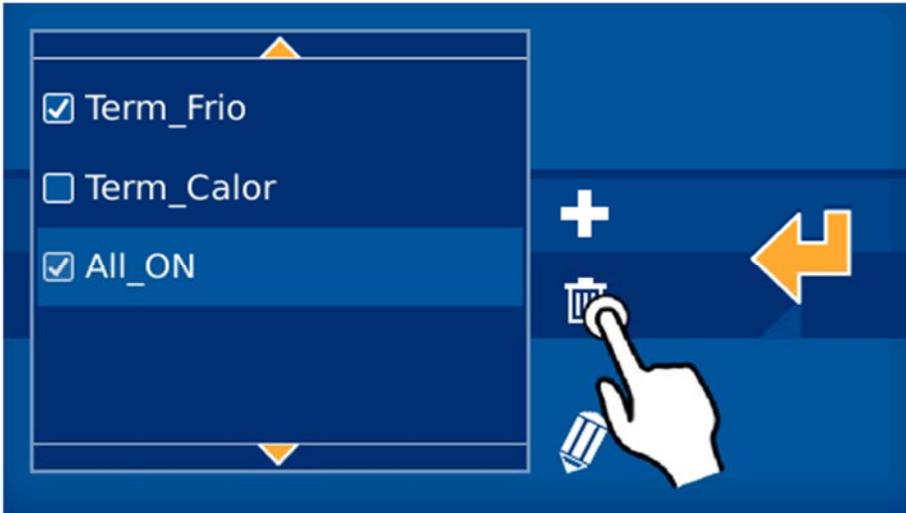
- **Añadir año:** Añade a todos los días del año la misma temporización.
- **Añadir todo el mes:** Añade la temporización a todos los días del mes en el que nos encontremos en el calendario de la derecha. Por ejemplo, si tenemos seleccionado el 21 de mayo, el monitor configurará la temporización para todos los días del 1 al 31 de mayo.
- **Añadir día de semana:** Añade la temporización a todos los días de la semana en el que nos encontremos en el calendario de la derecha. Por ejemplo, si tenemos seleccionado un miércoles de mayo, el monitor configurará la temporización para todos los miércoles del año.
- **Añadir día concreto:** Añade la temporización exclusivamente al día en el que nos encontremos. Por ejemplo, si tenemos seleccionado el 21 de mayo, el monitor configurará la temporización solamente el 21 de mayo.
- **Borrar año:** Borra la temporización de todos los días del año.
- **Borrar mes:** Borra la temporización de todos los días del mes en el que nos encontremos en el calendario de la derecha. Por ejemplo, si tenemos seleccionado el 21 de mayo, el monitor eliminará la temporización para todos los días del 1 al 31 de mayo.
- **Borrar día de semana:** Borra todos los días de la semana en el que nos encontremos en el calendario de la derecha. Por ejemplo, si tenemos seleccionado un miércoles de mayo, el monitor eliminará la temporización para todos los miércoles del año.
- **Borrar día:** Borra la temporización exclusivamente en el día en el que nos encontremos. Por ejemplo, si tenemos seleccionado el 21 de mayo, el monitor eliminará la temporización solamente el 21 de mayo.
- **Astro:** temporización basada en la localización de la vivienda, con ajuste automático según amanecer (sunrise) o atardecer (sunset). Requiere haber ajustado previamente la localización en Configuración > Franja horaria > Localización (📍)

En la parte derecha de la ventana, un campo de texto con un dato horario  , permite establecer la hora a la que deseamos que se ejecute la escena. Ese será el valor que quede asociado a las fechas seleccionadas como explicamos en los párrafos anteriores. Para introducir estos valores, basta con pulsar sobre las casillas que los contienen, y se desplegará un teclado numérico que permitirá editarlos.

Una vez alcanzada la configuración deseada, y como último paso, basta con pulsar el icono de confirmación  para que las temporizaciones queden almacenadas. Para desechar toda la configuración, se deberá pulsar el icono .

### 3.3.3.2 ELIMINAR UNA TEMPORIZACIÓN

Para eliminar una temporización realizada con anterioridad en el monitor, es necesario seleccionarla en el listado vertical de la parte izquierda de la pantalla. Una vez seleccionada, pulsando el icono , nos saldrá un mensaje de confirmación para aceptar el borrado  o para cancelarlo .



### 3.3.3.3 EDITAR UNA TEMPORIZACIÓN

Para editar una temporización realizada con anterioridad en el monitor, es necesario seleccionarla en el listado vertical de la parte izquierda de la pantalla.



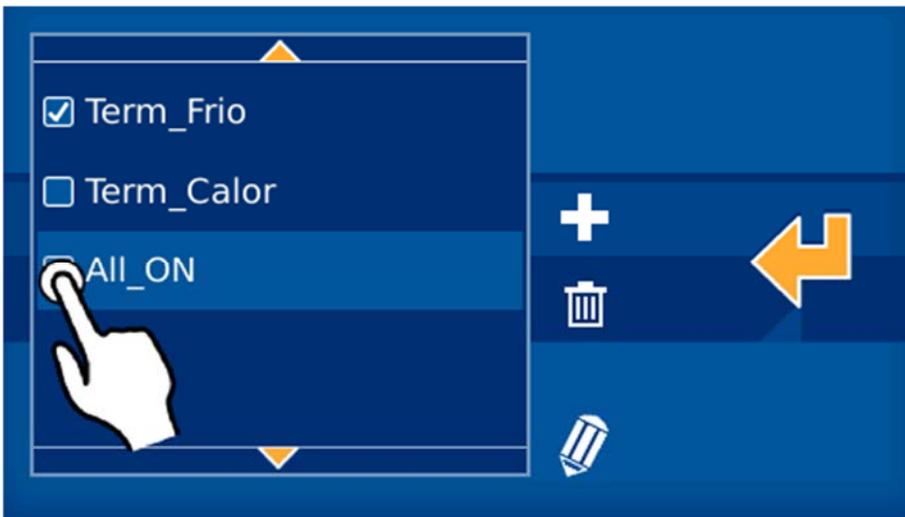
Una vez seleccionada, pulsando el icono , se desplegará la misma ventana que explicamos anteriormente para añadir una temporización. En dicha pantalla, podremos añadir o borrar temporizaciones para la escena previamente seleccionada aprovechando los niveles de repetición tal y como detallamos en el punto “3.3.3.1 Añadir temporización” de esta memoria. Para aceptar los cambios pulsar  o  para desecharlos.

### 3.3.3.4 ACTIVAR/DESACTIVAR UNA TEMPORIZACIÓN

El monitor permite activar/desactivar una temporización sin necesidad de borrarla. Esta opción es interesante cuando deseamos que una temporización deje de ejecutarse de forma temporal, pero queremos mantener la configuración para recuperarla más adelante y evitar volver a editar todos los pasos anteriores.

Para poder hacer esto, basta con marcar o desmarcar el icono que está a la izquierda de la temporización en el listado vertical de las temporizaciones configuradas. Para cambiarle el estado al icono basta con pulsar sobre él. Los estados serían los siguientes:

- Temporización activada
- Temporización desactivada



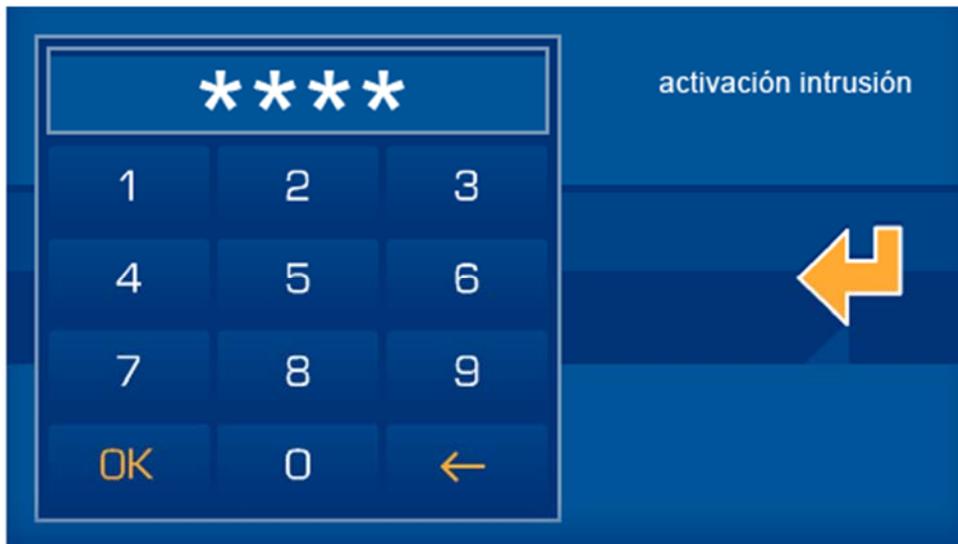
Si sobre el ejemplo anterior, pulsamos sobre el icono, la temporización quedaría por tanto desactivada y no se ejecutaría hasta que no se vuelva a activar pulsando sobre el icono.

### 3.3.4 ALARMA DE INTRUSIÓN

El icono de alarma de intrusión, identificado en la siguiente imagen, permite hacer un armado/desarmado de la alarma de intrusión.



Tras pulsar el icono indicado, se mostrará un teclado numérico en pantalla para introducir la clave de usuario: 1234 (por defecto).



Una vez introducida la clave de 4 dígitos, basta con pulsar OK para confirmar y armar/desarmar la alarma de intrusión. El sistema cambiará de estado en el que se encuentra: Si está desarmado, pasará a estar armado, y si está armado, pasará a estar desarmado.



Cuando la intrusión está desarmada, el icono  se muestra fijo en el carril horizontal inferior. Una vez armado el sistema de intrusión, el icono  parpadea de forma continuada.

### 3.3.5 SIMULACIÓN DE PRESENCIA

El icono indicado en la siguiente imagen nos permite activar/desactivar la simulación de presencia en la vivienda.



Pulsando sobre él, nos mostrará un mensaje en pantalla para confirmar o cancelar la activación/desactivación del sistema de simulación de presencia. Se muestran a continuación:

**Para activar:**



Para desactivar:



Para aceptar pulsar  o , en caso contrario pulsar  para cancelar la activación/desactivación.

Cuando la simulación de presencia esta desactivada, el icono  se muestra fijo en el carril horizontal inferior.

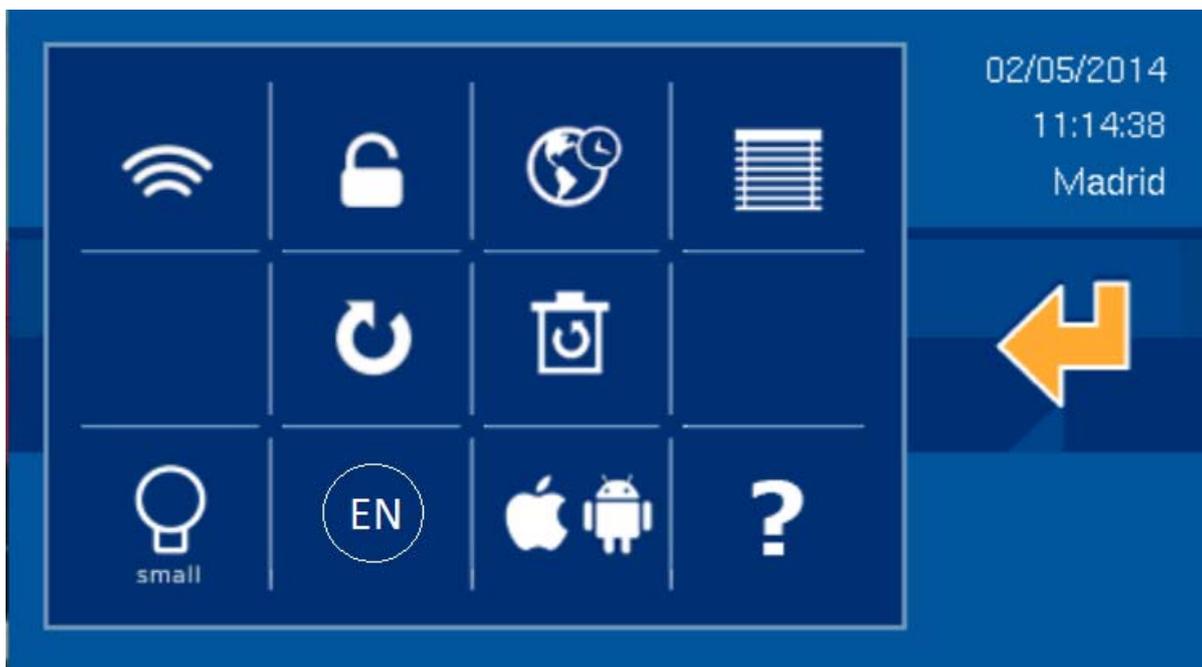
Cuando la simulación de presencia esta activada, el icono  parpadea de forma continuada.

### 3.4 MENÚ DE CONFIGURACIÓN

En esta sección, se podrán editar los distintos parámetros configurables, cuenta con 9 opciones que se describen a continuación:



Una vez pulsado el icono de configuración, se abrirá una ventana con las opciones de menú



### 3.4.1 CONFIGURACIÓN WIFI

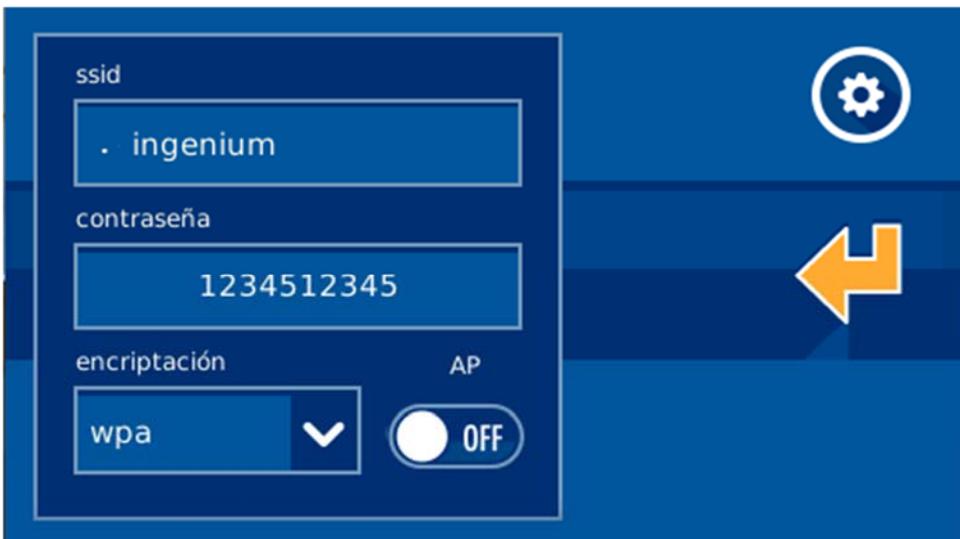
La opción de configuración WiFi, permite editar el nombre de la red inalámbrica a la que se conectará la pantalla, y la contraseña de acceso. Como complemento, permite establecer la dirección IP de la pantalla, máscara de subred y puerta de enlace de la red local a la que se conecta.

Para acceder basta pulsar sobre la siguiente opción de menú:



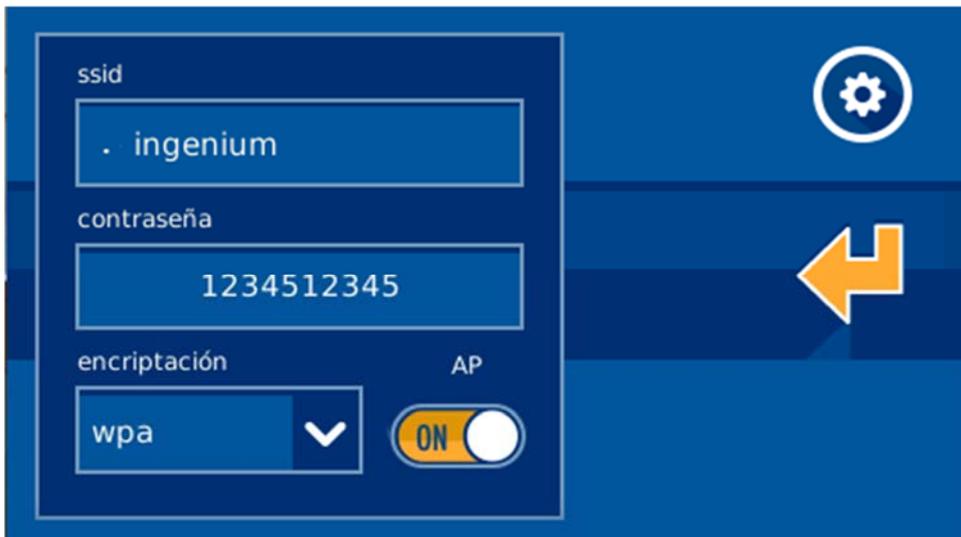
En la primera pantalla de edición del WiFi se hacen visibles los campos de texto para la configuración de la red local a la que conectar la pantalla (nombre de red, contraseña y tipo de encriptación). También permite marcar un campo AdHoc para crear una red inalámbrica propia de la pantalla y poder así conectarse directamente a ella equipos como PCs, tablets o Smartphones sin necesidad de apoyarse en un punto de acceso.

Para editar los campos basta con pulsar sobre ellos y hacer uso del teclado en pantalla que se despliega.



Dentro de los parámetros editables:

- **SSID:** Nombre público de la red inalámbrica a la que se conectará el videoportero. Cuando se seleccione el campo editable, se desplegará una lista con todas las redes wifi que se encuentran en alcance de la pantalla y el nivel de cobertura de cada una. En caso de activar el campo AP (*Access Point* o Punto de Acceso), será el nombre de la red inalámbrica que genere la propia pantalla y a la que se conectarán los equipos que deseen comunicarse con él. Para el caso de configurar en AP, en el listado desplegado se debe escoger la opción "Otra...", y editar el nombre con el teclado en pantalla.
- **Pass:** Contraseña de la red inalámbrica. Dejarlo en "none" si no se quiere contraseña. En caso de haber activado AP (*Access Point* o Punto de Acceso), y WEP o WPA, será la contraseña de la red inalámbrica que genere la propia pantalla y que habrá que introducir cuando desee establecerse comunicación.
- **Tipo de encriptación:** Permite seleccionar las características de encriptación para conectarse a la red local vía WiFi: WEP y WPA.

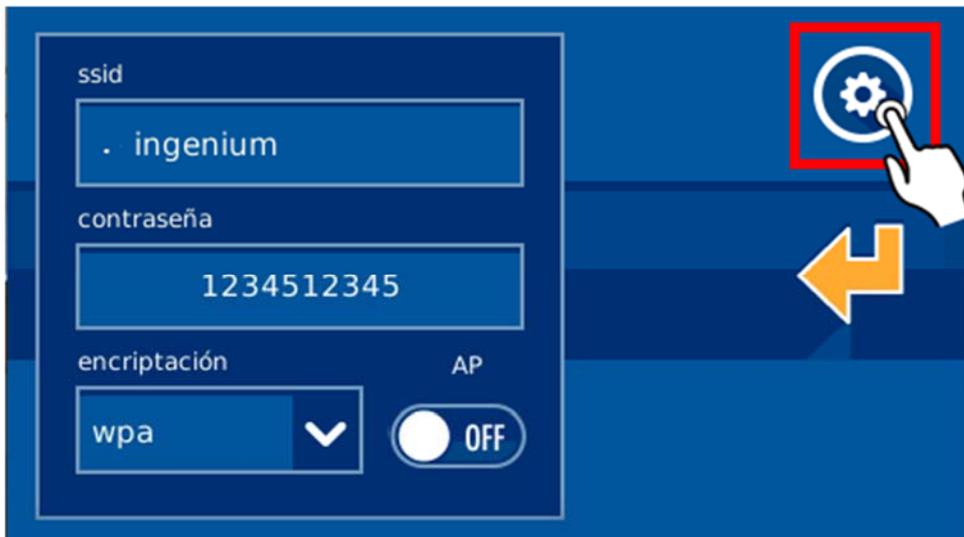


Seleccionando la opción **AP (Access Point o Punto de Acceso)**, el videoportero permite crear una red inalámbrica propia (sin necesidad de emplear un punto de acceso) a la que se conecten los diferentes equipos desde los que se quieran controlar la instalación (PCs, tablets, Smartphones, etc). La red inalámbrica tendrá visible el nombre que se le indique en el campo SSID (Opción "Otra..." del listado desplegado al editar) y la clave del campo contraseña. Referente a la contraseña, el tipo de encriptación será el que marquemos en el campo seleccionable WEP, WPA, o sin encriptación si se selecciona none.

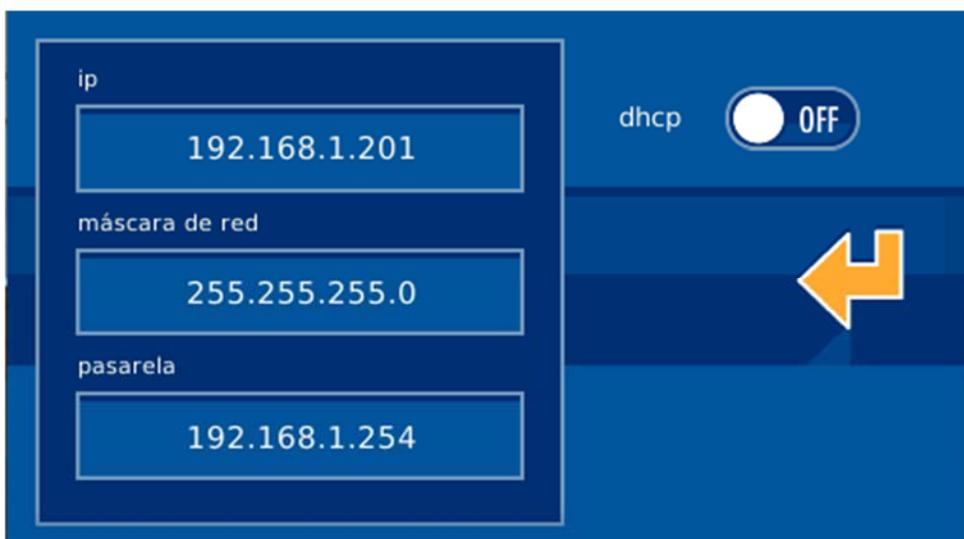


Cuando se activa el modo AP, el icono de cobertura wifi de la esquina superior derecha se cambia por este otro **AP**, para informar de que tipo de configuración tiene el videoportero. Una vez configurado el modo AP, el módulo wifi de la pantalla tarda unos minutos en reinicializarse, y es necesario esperar un tiempo hasta tener la red inalámbrica disponible para su conexión.

Pulsando sobre el icono de la parte superior derecha de la pantalla, se accede a la configuración de los parámetros dentro de la red local.



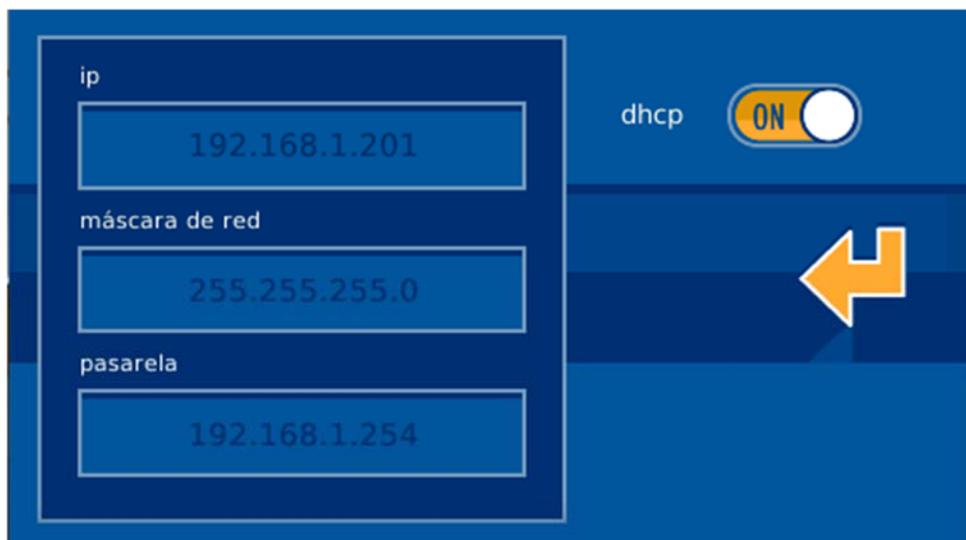
Esta opción permite establecer la dirección IP de la pantalla, máscara de subred y puerta de enlace de la red local a la que se conecta.



Detallando los parámetros configurables, tenemos:

- **Dirección IP:** La dirección ip que tendrá la pantalla dentro de la red local.
- **Mascara subred:** la correspondiente a la red local donde se instale el videoportero.
- **Gateway:** La puerta de enlace a través de la cual la pantalla tendrá acceso al exterior, generalmente la dirección del router.

Es posible configurar los parámetros de red para que sea el router (o la propia pantalla si está activado el modo AP) quien asigne la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace (Gateway) de forma automática a los equipos. Para ello es necesario activar la opción DHCP.



Para validar los datos, y volver a la pantalla anterior (no aún para salvarlos), pulsar .

Una vez finalizada toda la edición, al pulsar el botón  de la pantalla donde se edita el ssid, el videoportero nos mostrará un mensaje en pantalla:



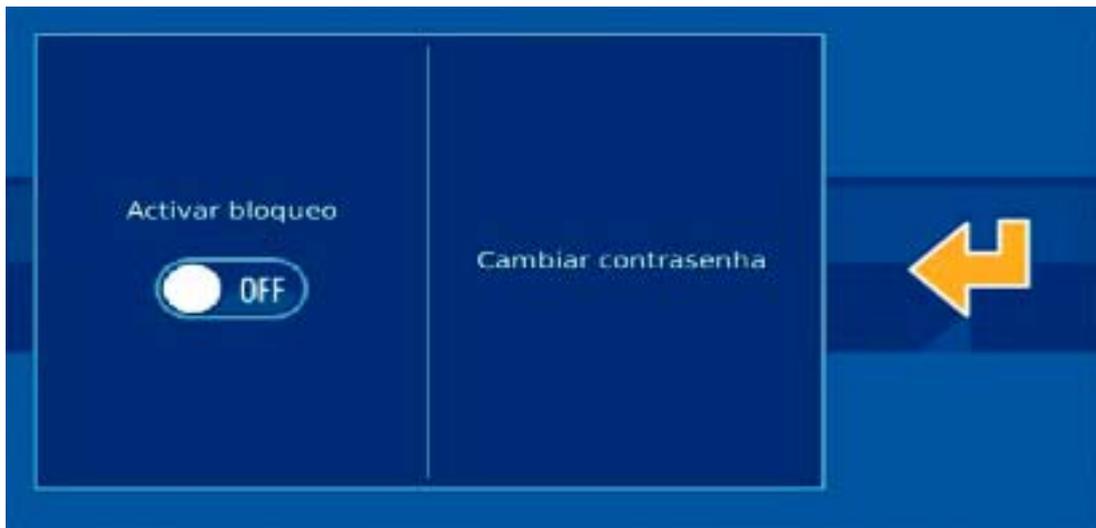
Para confirmar que deseamos salvar dichos cambios. Para salvar los cambios pulsar pulsar , para desecharlos pulsar .

### 3.4.2 SEGURIDAD

En esta opción de menú, el usuario puede activar una protección de uso del monitor mediante contraseña de 4 dígitos, o modificar dicha contraseña de administrador de la pantalla, necesaria para realizar acciones como la activación/desactivación de la intrusión. Para gestionar esta contraseña de administrador del videoportero, es necesario acceder a la opción de menú que se indica a continuación.



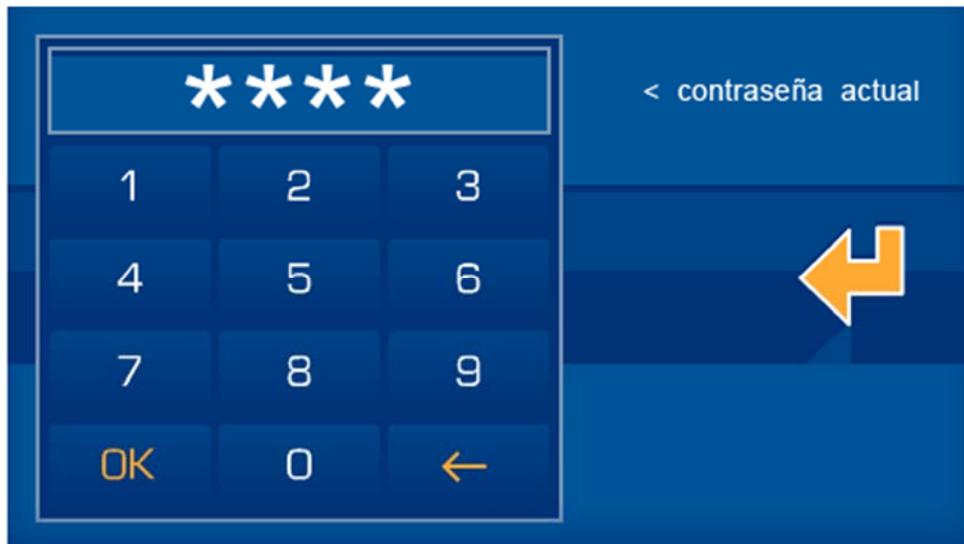
La interfaz se divide en dos opciones, zona izquierda para activación/desactivación del bloqueo por código numérico, y zona derecha para el cambio de contraseña.



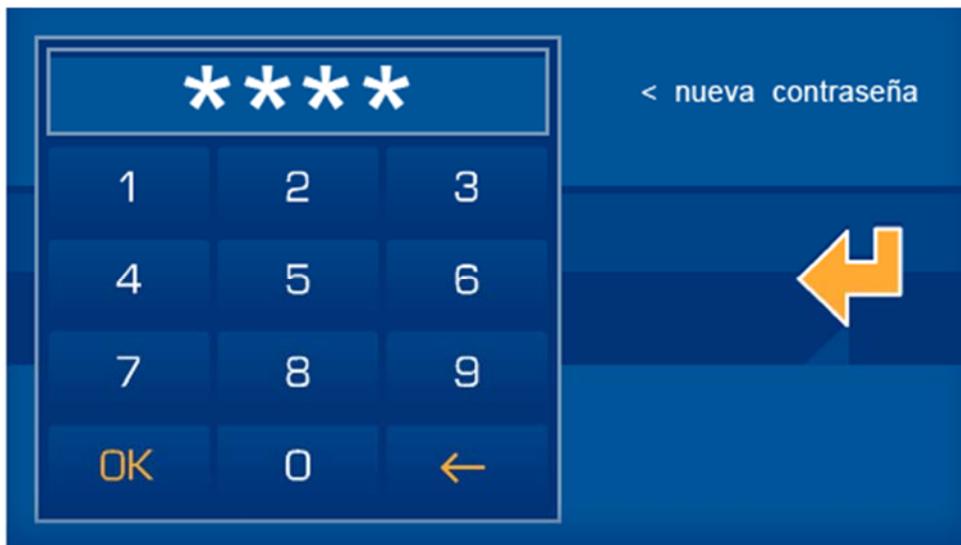
Utilizando el pasador de la zona izquierda, es posible activar o desactivar el bloqueo de la pantalla, para lo cual se solicita la contraseña de administrador. Una vez activado, se mostrará el icono en amarillo, indicando que el bloqueo está activado. Cuando el videoportero esté en stand by (pantalla apagada o más tenue tras unos segundos de inactividad), y el usuario toque la pantalla, se solicitará dicha contraseña para poder acceder a la aplicación domótica.



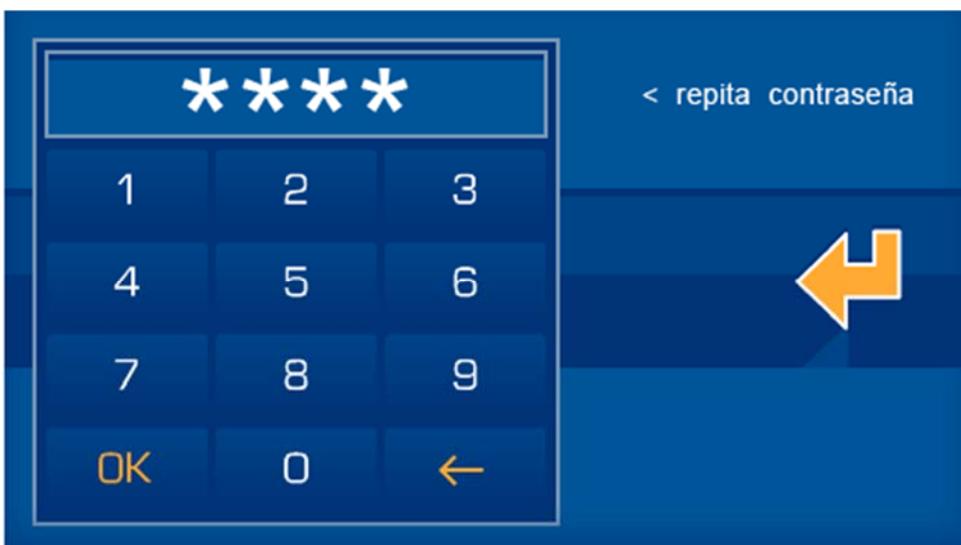
En la zona derecha, la aplicación permite modificar la contraseña de administrador del videoportero, utilizada en diversas opciones de menú. Nada más acceder al cambio, la pantalla nos solicita la contraseña actual, indispensable para poder continuar con el proceso.



Una vez introducida pulsar **OK**. A continuación, en caso de introducir la contraseña actual de forma correcta, la pantalla solicitará la nueva contraseña de 4 caracteres.



Con motivo de garantizar la correcta escritura con el teclado táctil, y evitar errores en la introducción de la contraseña, se solicita una segunda vez consecutiva a fin de poder compararlo con la primera.



Si la nueva contraseña es introducida de forma errónea, o los dos intentos consecutivos no coinciden, la pantalla mostrará el mensaje de error correspondiente. Si es introducida de forma correcta, nos mostrará un mensaje en pantalla OK y la nueva contraseña pasará a ser la vigente para armar/desarmar la intrusión.

### 3.4.3 FRANJA HORARIA

---



Esta opción de menú permite seleccionar la franja horaria en la que nos encontramos, de cara a adaptar el reloj de la pantalla al uso horario correspondiente, garantizando la correcta ejecución de las escenas temporizadas.

Si la pantalla cuenta con conexión a internet, la hora es obtenida automáticamente de la red, siendo únicamente necesario definir la franja horaria en la que está instalada, para adaptar el horario internacional.

La herramienta cuenta con un buscador para no tener que recorrer todo el listado, y poder seleccionar directamente el punto que nos interesa.



Es suficiente con seleccionar la ciudad y confirmar pulsando .

### 3.4.4 ACTUALIZACIÓN DEL FIRMWARE

---



Esta opción descarga de los servidores de Ingenium la última versión software disponible del videoportero (solo en caso de que haya nueva versión respecto a la actual y el videoportero esté conectado a Internet), instalando de forma inmediata la actualización y reiniciándose de forma automática. Cuando se seleccione esa opción de menú, la pantalla mostrará el siguiente mensaje por pantalla:



Para aceptar, pulsar , para salir sin actualizar pulsar . En caso de aceptar, una barra de progreso en color amarillo bajo los iconos del menú se mostrará en pantalla indicando el estado de la descarga de la actualización software, y cuando llegue al final, habrá finalizado el proceso.

Si existe una nueva versión software en el servidor, la pantalla finalizará el proceso y se reiniciará de forma automática. Si al finalizar el proceso de actualización, la pantalla no se reinicia, es que ya contaba con la última versión software instalada.

En un corto espacio de tiempo, la pantalla estará actualizada a la última versión software y conservando el mismo proyecto BUSing que tenía instalado antes del proceso.

### 3.4.5 REINICIO DEL SISTEMA

La opción "Reinicio del sistema" del menú de opciones, cuyo icono de indica a continuación, permite varias opciones vinculadas al mantenimiento y al modo funcionamiento del videoportero.



Accediendo a esta opción de menú (previa solicitud de la contraseña de administrador) se presentan 4 alternativas que se describen a continuación:



- **Reiniciar:** Reinicia el sistema para solucionar cualquier situación de inconsistencia que se haya podido producir. El videoportero arranca de nuevo a los pocos segundos.
- **Restaurar datos:** La aplicación restaura las bases de datos internas, y arranca de nuevo como sistema limpio, manteniendo el proyecto volcado pero sin registros de históricos, temporizaciones, nuevas escenas editadas, etc. El videoportero arranca de nuevo a los pocos segundos después del proceso.

Escogida algunas de las opciones anteriores, el sistema realiza una pregunta de confirmación para garantizar la elección voluntaria, y si el usuario confirma la selección, el sistema reiniciará con los cambios deseados.

### 3.4.6 IDIOMA

---

En el panel de configuraciones del videoportero es posible seleccionar el idioma de la pantalla, de forma que los textos mostrados en los diferentes menús estén traducidos al idioma escogido por el usuario. Para seleccionar el que nos interese, basta con pulsar sobre el icono indicado para ir recorriendo los distintos lenguajes soportados, hasta situarnos en la identificación que represente el idioma deseado (ES – Castellano, FR – Francés o EN – Inglés).



Una vez seleccionado el lenguaje de la pantalla, basta pulsar  para confirmarlo y cargar los textos.

### 3.4.7 REGISTRAR INSTALACIÓN

---



Esta opción de menú es indispensable para registrar el proyecto en el servidor de ingenium, y que este quede disponible para su control de forma remota a través de las aplicaciones de ingenium para iOS y Android.

Accediendo a esta herramienta, se debe pulsar en “nuevo usuario”, para posteriormente introducir el usuario y contraseña que el cliente desea tener para acceder en remoto al control de su instalación.

Una vez rellenados los campos con las claves que desee el usuario, basta pulsar “Registrar dispositivo” para confirmarlo e iniciar el proceso de subida al servidor, tras un par de preguntas de validación que nos realizará la pantalla.

Finalizado el proceso, la pantalla se reiniciará, y el proyecto quedará accesible desde el exterior a través de las APPs de ingenium, utilizando el usuario y contraseña definidos.

Si se desea dar de baja el proyecto del servidor para eliminarlo del servidor, se necesita realizar la operación de nuevo, pero esta vez la operación disponible en la pantalla será “*borrar usuario*” (esta opción solo estará accesible si el proyecto fue previamente registrado). Si se decide eliminar el proyecto del servidor, la pantalla solicitará confirmación al usuario antes de realizar el proceso.

Tras confirmar, el proyecto quedará eliminado del servidor, y no se podrá controlar de forma remota. Si se quiere volver a subir el proyecto al servidor, el usuario lo puede hacer cuando desee registrando dispositivo de nuevo y definiendo las claves de usuario y contraseña.

Si se produce una modificación en un proyecto ya en marcha en una instalación, es necesario pulsar sobre el botón “sincronizar” para que el proyecto esté en el servidor en su última versión. Así garantizamos que el proyecto accesible desde el exterior para controlar la instalación a través de APPs, es la última versión.

## 4 INSTALACIÓN

