



Módulo Teclado Sfera

Manual de uso y mantenimiento



Índice

Información general	4
Advertencias y consejos	5
Advertencias normativas	5
Vista frontal	6
Vista posterior	7
Instalación	8
Montaje	8
Desmontaje	10
Uso del dispositivo	12
Mando cerradura	12
Mando cerradura con Módulo Teclado 353000 autónomo	12
Mando cerradura con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 y Módulo Teclado 353000	12
Llamada directa con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 y Módulo Teclado 353000	13
Configuración con el dispositivo	14
Código administrador	14
Nuevo código administrador	14
Cancelar el código administrador	17
Código passepartout	18
Nuevo código passepartout	18
Cancelar códigos passepartout	21
Sustituir el código passepartout	22
Código del residente	24
Nuevo código residente	24
Cancelar un código residente	27
Sustituir un código residente	29
Reset	31
Configuración con software	32
Conexión al PC	32



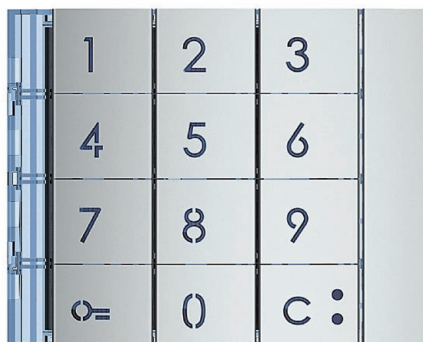
Información general

El Módulo Teclado Sfera se ha de usar únicamente en sistemas digitales de 2 hilos BTicino.

Acabados estéticos que pueden combinarse con el módulo teclado Sfera BTicino:



Placa 353005



Placa 353001/02/03



Placa 353011



Advertencias y consejos

Antes de proceder a la instalación, es importante leer detenidamente este manual.
La garantía se anula automáticamente por negligencia, uso inadecuado o alteración del equipo por parte de personal no autorizado

Advertencias normativas



Lea detenidamente antes del uso y conserve la documentación para consultas futuras



Se prohíbe tocar las unidades con las manos mojadas
Se prohíbe el uso de limpiadores líquidos o aerosoles
Se prohíbe tapar las aperturas de ventilación
Se prohíbe modificar los dispositivos
Se prohíbe desmontar las partes de protección de los dispositivos
Se prohíbe instalar las unidades cerca de líquidos y polvo
Se prohíbe instalar las unidades cerca de fuentes de calor
Se prohíbe instalar las unidades cerca de gases nocivos, polvo metálico o productos similares
Se prohíbe fijar las unidades en superficies no aptas



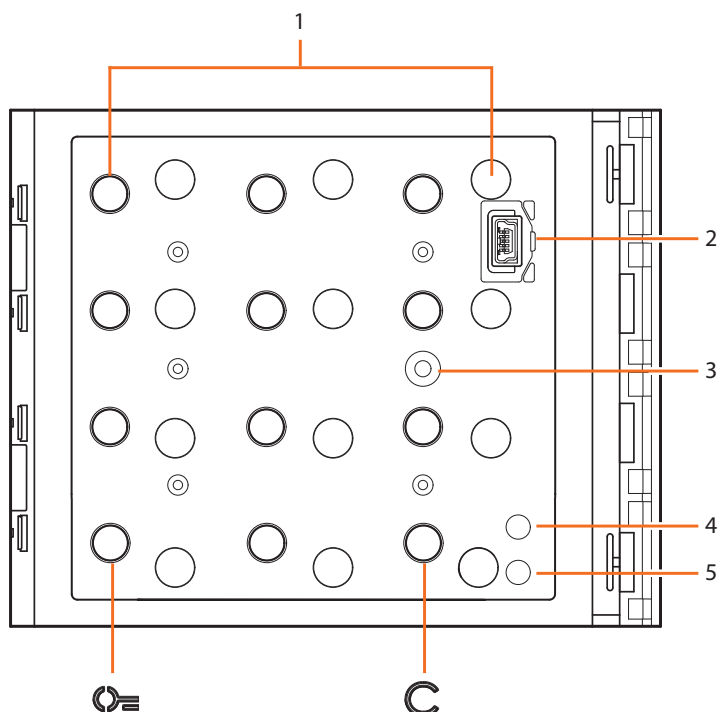
Riesgo de caída de los dispositivos por hundimiento de la superficie de montaje o instalación inadecuada
Corte la alimentación antes de intervenir en el sistema



Atención: Las operaciones de instalación, configuración, puesta en servicio y mantenimiento han de ser efectuadas exclusivamente por personal cualificado.
Asegúrese de que la instalación se haya efectuado correctamente
La colocación de los cables ha de cumplir las normativas vigentes
Conecte los cables de alimentación según las indicaciones
Para posibles expansiones del sistema, use solamente los artículos indicados en las especificaciones técnicas



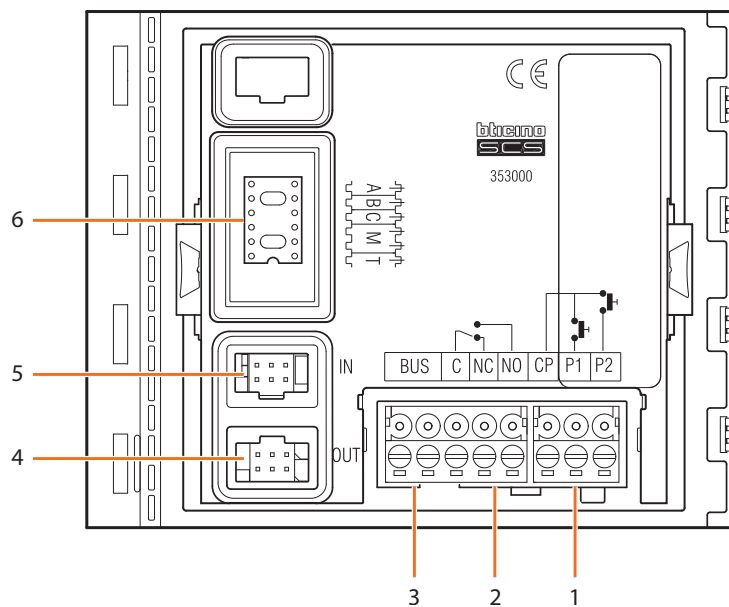
Vista frontal



1. Teclado numérico + LEDS de iluminación teclas.
Tecla  para seleccionar la clave de apertura de la cerradura
Tecla  para cambiar las claves
2. Conector Mini USB de programación.
3. Pulsador de programación.
4. LED rojo encendido: acceso denegado o error de programación.
5. LED verde encendido: acceso autorizado o programación efectuada.



Vista posterior



1. Conexión pulsador cerradura (CP-P1) y antisabotaje (CP-P2 - aplicación futura).
2. Contactos relé local.
3. Conexión al BUS.
4. Conector para módulos sucesivos.
5. Conector para módulos anteriores.
6. Alojamiento configuradores.

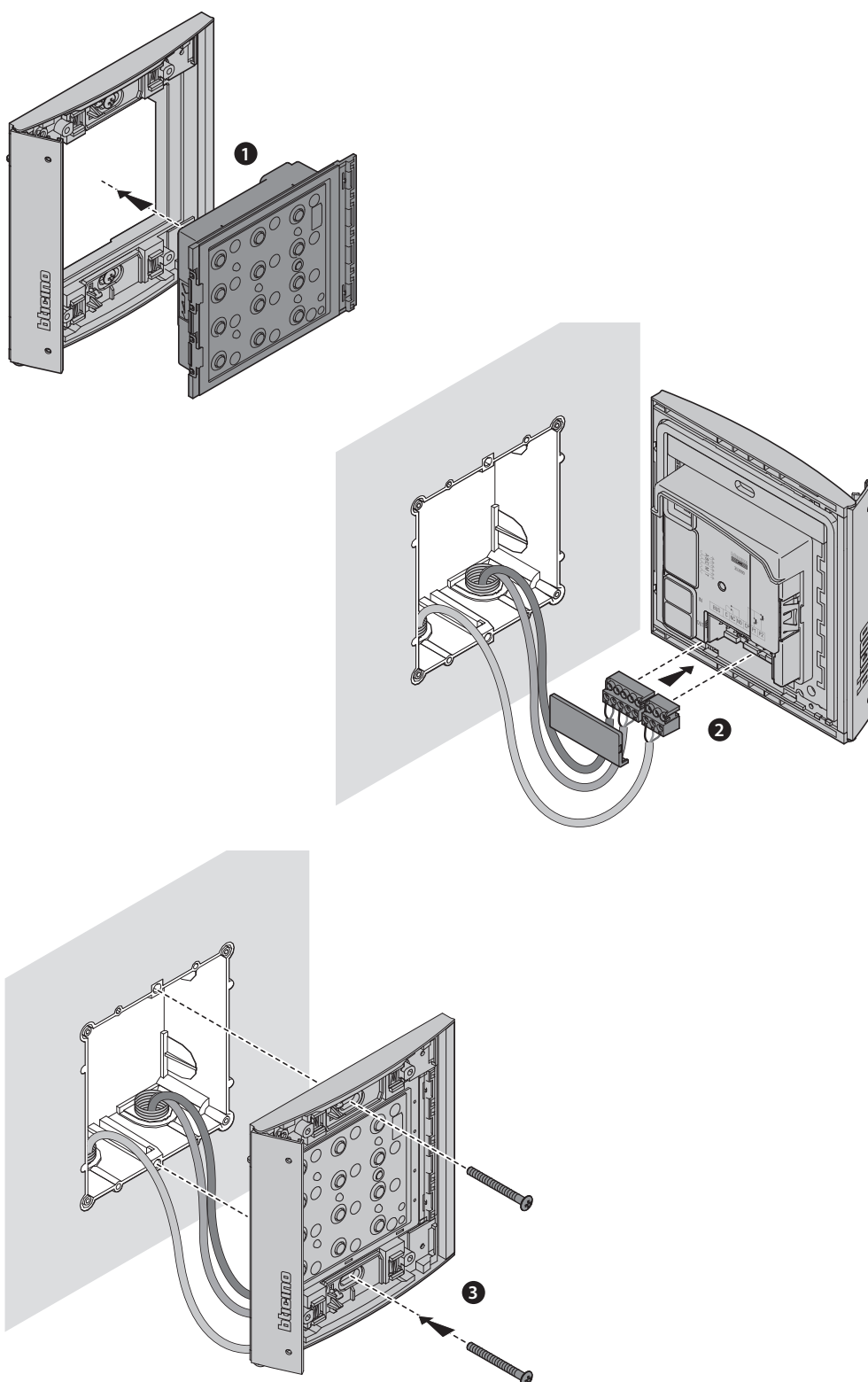


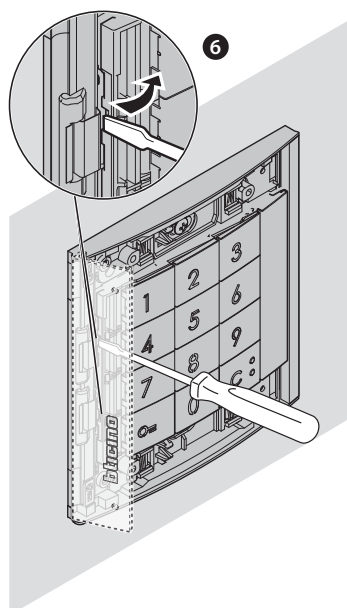
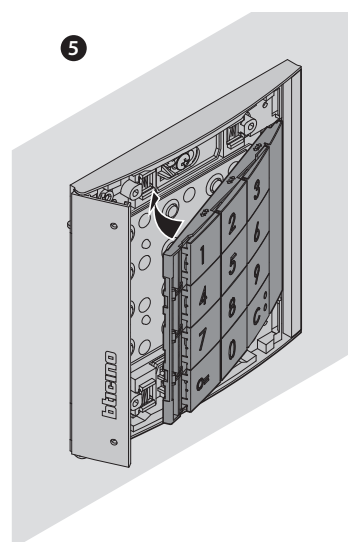
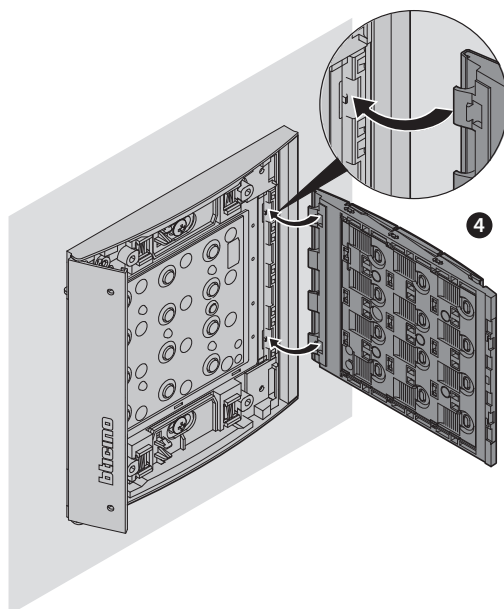
Instalación

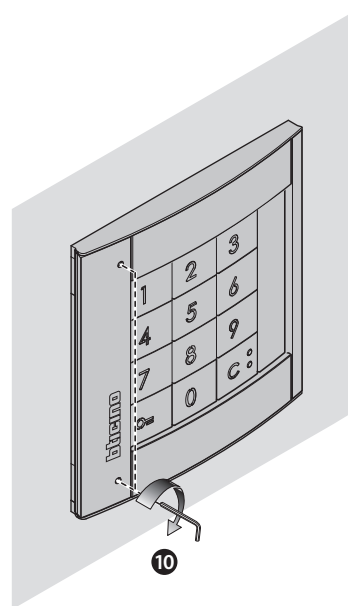
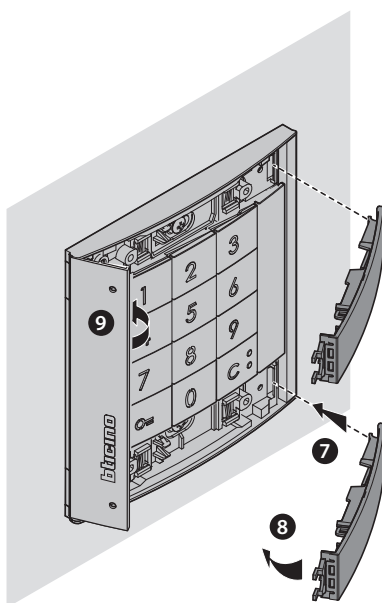
Montaje



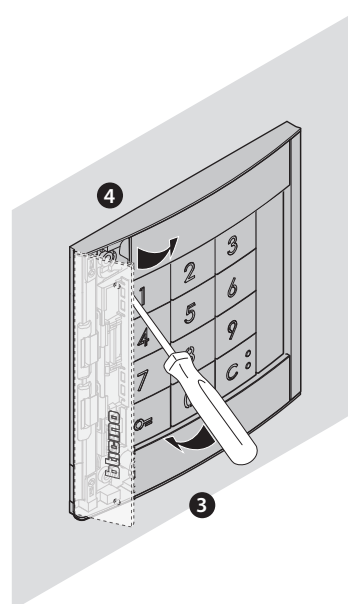
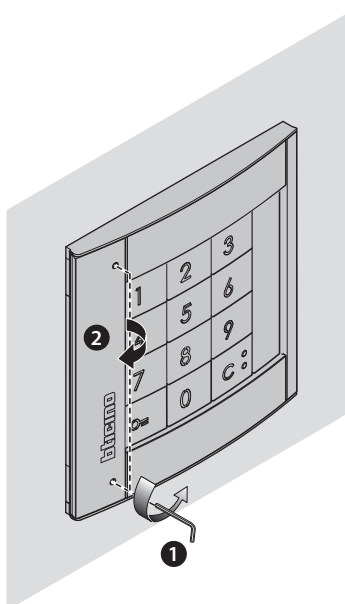
Atención: Las operaciones de instalación, configuración, puesta en servicio y mantenimiento han de ser efectuadas exclusivamente por personal cualificado.

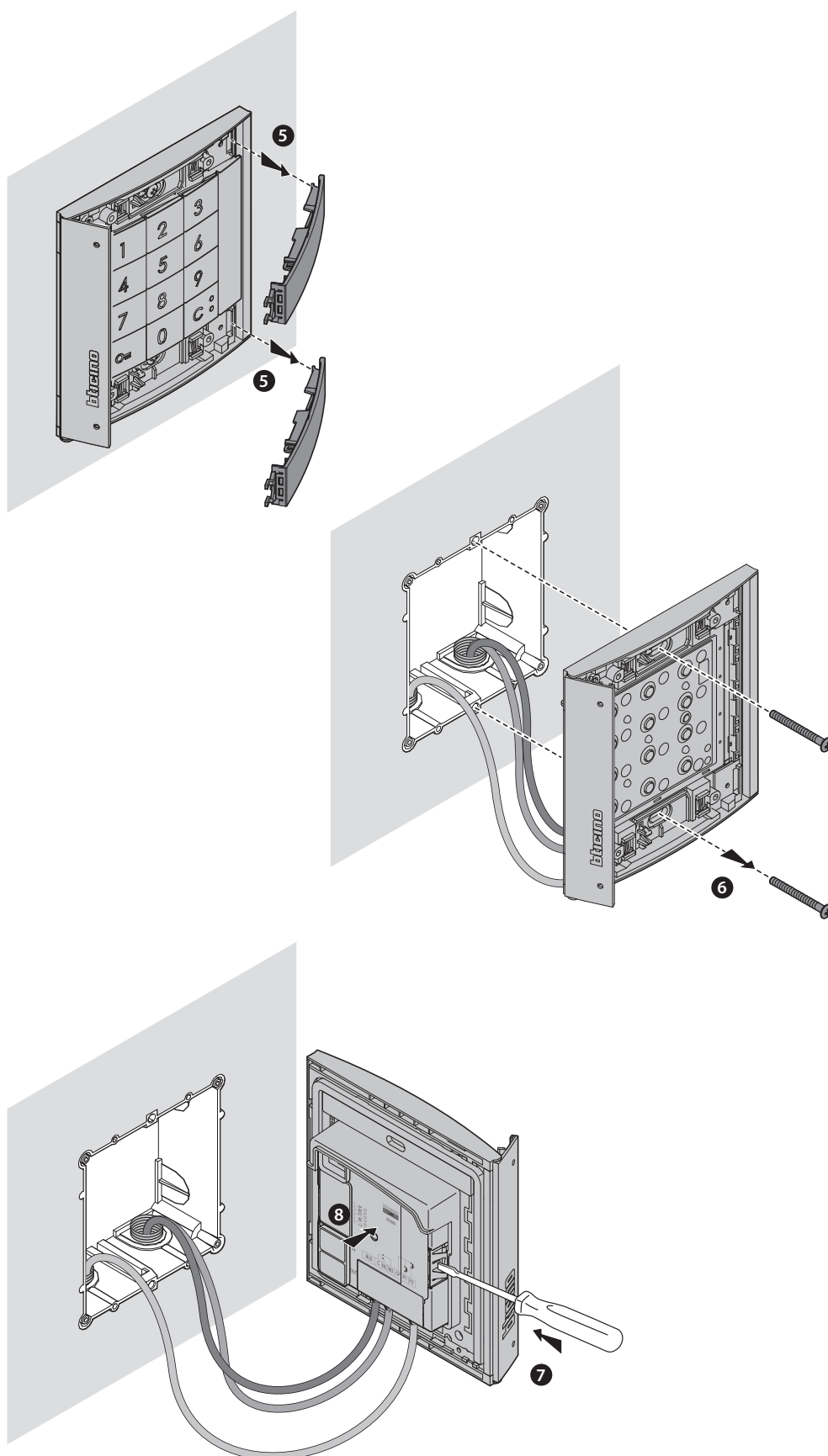






Desmontaje







Uso del dispositivo

El módulo teclado Sfera BTicino permite a los residentes la apertura de una cerradura mediante el reconocimiento de códigos numéricos anteriormente memorizados.

El dispositivo está constituido por una botonera de 12 teclas retroiluminada y por indicadores luminosos para el control del teclado correcto del código.

Si asociado al módulo fónico 351100/351200/351300 y, configurado oportunamente, permite también la llamada directa.

Nota: el presente manual se refiere al Módulo Teclado Sfera cableado autónomo o asociado al Módulo Fónico Sfera (351100/351200/351300).

Si el Módulo Teclado Sfera se instala asociado al Módulo Pantalla (352500), consulte el manual de la pantalla para programar los códigos.



Atención: el código secreto habrá de estar compuesto por un mínimo de 4 y un máximo de 9 cifras.

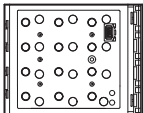
Mando cerradura

El software TiSferaDesign permite configurar el número máximo de cifras que utilizar para la composición del código (de un mín. de 4 a un máx. de 9).

El modo de introducir los códigos para la apertura de la cerradura cambia en función de la longitud del código (si más breve o igual al máximo configurado) y del tipo de instalación presente.

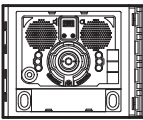
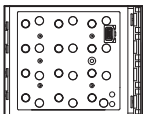
En las tablas siguientes se muestra el modo correcto en los casos específicos.

Mando cerradura con Módulo Teclado 353000 autónomo

MÓDULO TECLADO AUTÓNOMO	CERRADURA	CÓDIGO APERTURA BREVE	CÓDIGO APERTURA MÁX.
	Cerradura conectada al relé local C/NO/NC del módulo teclado	0= 12345 0=	0= 123456789

Mando cerradura con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 y Módulo Teclado 353000

La asociación entre un Módulo fónico Sfera y el Módulo teclado permite controlar dos cerraduras; la tabla siguiente indica cómo usar los códigos correctamente.

MÓDULO FÓNICO + MÓDULO TECLADO	CERRADURA	CÓDIGO APERTURA BREVE	CÓDIGO APERTURA MÁX.
	Cerradura conectada al contacto S+ S- del módulo fónico	0= 12345 0=	0= 123456789
	Cerradura conectada al relé local C/NO/NC del módulo teclado*	0= 0= 12345 0=	0= 0= 123456789

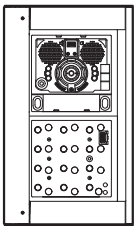
*Asegúrese de que el módulo teclado se haya configurado con M=3 o M=23 para usar esta función.

Nota: el tiempo de cierre del relé local del Módulo teclado es 4" y no es modificable.



Llamada directa con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 y Módulo Teclado 353000

La asociación entre un módulo fónico Sfera y el módulo teclado permite la llamada directa a una extensión mediante el código. **Escriba el código de llamada de 1 a 4 cifras o entre 0 y 3999.** La tabla siguiente indica cómo usar los códigos correctamente.

MÓDULO FÓNICO + MÓDULO TECLADO	CÓDIGO DE LLAMADA
	1234C

Asegúrese de que el módulo teclado se haya configurado con M=20 o M=23 para usar esta función.



Configuración con el dispositivo

La programación puede efectuarse en dos modalidades:

- mediante el **software TiSferaDesign**
- mediante procedimientos específicos que efectuar directamente con el **teclado**

Para configurar los códigos de administrador se ha de quitar la placa y presionar el pulsador de programación resaltado en la leyenda.

Se pueden programar tres tipos diferentes de código:

ADMINISTRADOR Código que permite acceder a la programación de los otros códigos. Dispone solo de derecho de programación y no de acceso.

PASSEPARTOUT Permite la apertura de la cerradura a la que está asociado la placa exterior. No está vinculado a ningún piso. Dispone solo de derecho de acceso y no de programación.

RESIDENTES Permite la apertura de la cerradura a la que está asociado la placa exterior. Está vinculado a un piso de la instalación. Dispone solo de derecho de acceso y no de programación.

Código administrador

Por motivos de seguridad, se contempla un código "ADMINISTRADOR" programado directamente por el instalador y que permite acceder a la programación de los restantes códigos (passepartout y residentes).

Para acceder a la modalidad de programación, se ha de asignar un código administrador al dispositivo; se pueden memorizar un máximo de 20 códigos administrador.

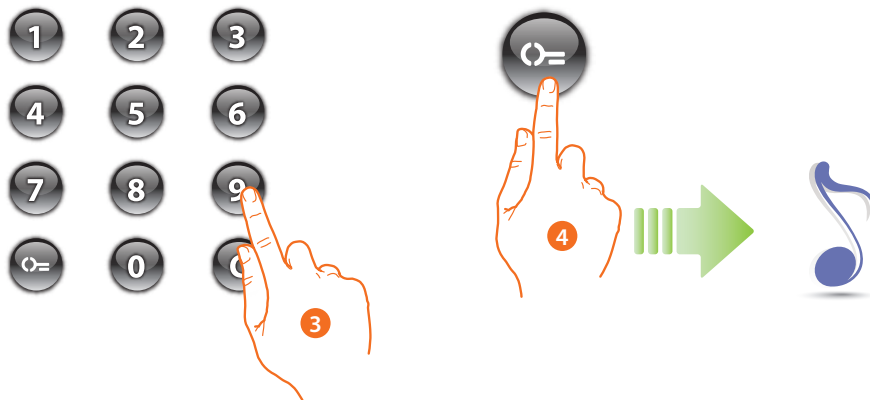
El módulo teclado indicará la posible aceptación o cancelación del código con señales acústicas y mediante el encendido del LED verde. La introducción de un código no reconocido interrumpe la programación. Dicha introducción se indica mediante un beep largo y por el encendido del LED rojo.

Nota : solamente con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 + relativos Módulos Pulsadores Sfera 352000/352100 o con solamente el Módulo Teclado Sfera..

Nuevo código administrador



1. Mantenga presionado el pulsador de programación hasta que se produzca el parpadeo del LED verde y el tono de confirmación
2. Presione la tecla 



3. Escriba el código (de un mín. de 4 a un máx. de 9 cifras).
4. Presione la tecla .
Un beep breve confirma la programación del nuevo código administrador.



 12345 

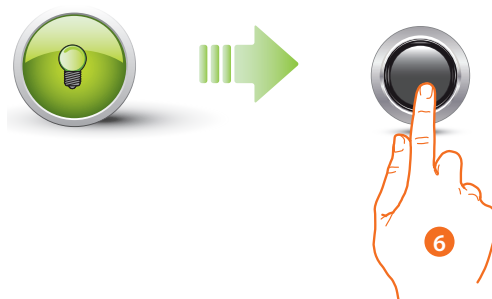
5. Escriba nuevamente inmediatamente el nuevo código administrador precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación.



Código correcto: LED verde encendido y beep corto.



Código incorrecto: LED rojo encendido y beep largo.



6. Si el procedimiento se realiza correctamente, el LED verde permanece encendido alrededor de 1 segundo y luego empieza a parpadear de nuevo. Introduzca otro código o acabe el procedimiento. Pulse brevemente el botón de programación o espere 30 segundos para salir del procedimiento. Un beep breve y el apagado de los LEDs indican el final de la secuencia de programación. El módulo teclado Sfera está listo para el funcionamiento normal.

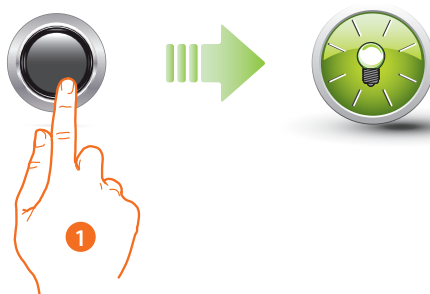
Durante la fase de programación, se han de respetar algunas normas:



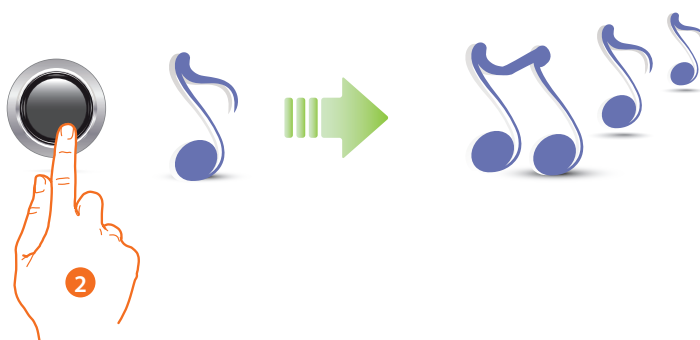
- las teclas se han de presionar en un modo consecutivo (máximo 2 segundos entre presiones sucesivas).
- la secuencia de programación ha de empezar en los 30 segundos siguientes a la presión del pulsador de programación y se ha de efectuar en una única fase.



Cancelar el código administrador



1. Mantenga presionado el pulsador de programación; el LED verde parpadea.



2. **Siga presionando el pulsador;** el dispositivo emite 1 beep por segundo y después de 10 segundos un beep largo.



El LED rojo parpadea y, sucesivamente, se apaga para indicar la cancelación efectuada.



El procedimiento cancela todos los códigos administrador memorizados. Durante el procedimiento, mantenga presionado el pulsador de programación. Para interrumpir el procedimiento de cancelación, suelte el botón de programación. Utilice el software TiSferaDesign para efectuar una cancelación selectiva.



Código passepartout

Para acceder a programar un código "Passepartout" se ha de poseer un código administrador; se pueden memorizar al máximo 100 códigos passepartout.

El módulo teclado indicará la posible aceptación o cancelación del código con señales acústicas y mediante el encendido del LED verde. La introducción de un código no reconocido interrumpe la programación. Dicha introducción se indica mediante un beep largo y por el encendido del LED rojo

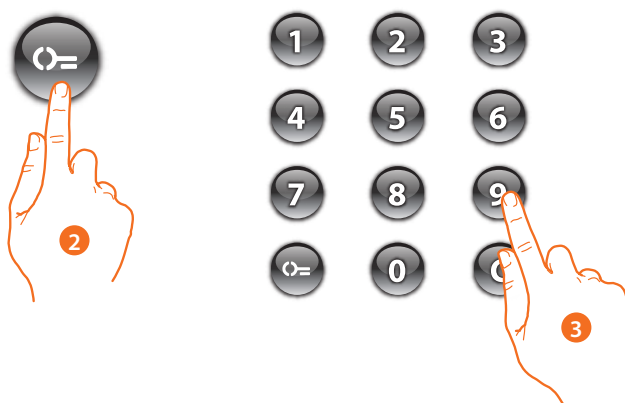
Nota : solamente con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 + relativos Módulos Pulsadores Sfera 352000/352100 o con solamente el Módulo Teclado Sfera.

Nuevo código passepartout



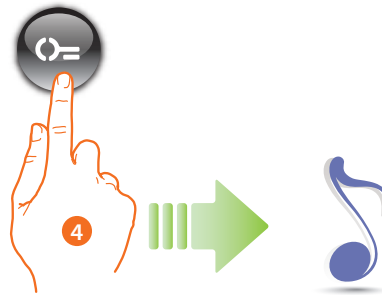
1. Introduzca el código administrador.

El dispositivo emite un beep y el LED verde parpadea. La fase de programación ha iniciado.



2. Presione la tecla ⌂=

3. Escriba el código **passepartout** (de un mín. de 4 a un máx. de 9 cifras).



4. Presione la tecla .
Un beep breve confirma la programación del nuevo código passepartout.



 1 2 3 4 5 

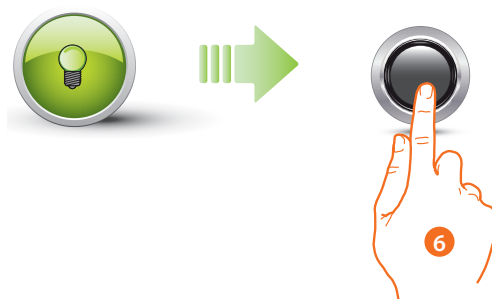
5. Escriba nuevamente inmediatamente el nuevo código passepartout precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación.



Código correcto: LED verde encendido y beep corto.



Código incorrecto: LED rojo encendido y beep largo.



6. Si el procedimiento se realiza correctamente, el LED verde permanece encendido alrededor de 1 segundo y luego empieza a parpadear de nuevo. Introduzca otro código o acabe el procedimiento.

Pulse brevemente el pulsador de programación o espere 30 segundos para salir del procedimiento.

Un beep breve y el apagado de los LEDs indican el final de la secuencia de programación. El módulo teclado Sfera está listo para el funcionamiento normal.

Durante la fase de programación, se han de respetar algunas normas:



- las teclas se han de presionar en un modo consecutivo (máximo 2 segundos entre presiones sucesivas).
- la secuencia de programación ha de empezar en los 30 segundos siguientes a la presión del pulsador de programación y se ha de efectuar en una única fase.



Cancelar códigos passepartout



⌂= 12345 ⌂=

Tres veces

1. Introduzca el código administrador tres veces seguidas. El dispositivo emite un beep largo de confirmación.



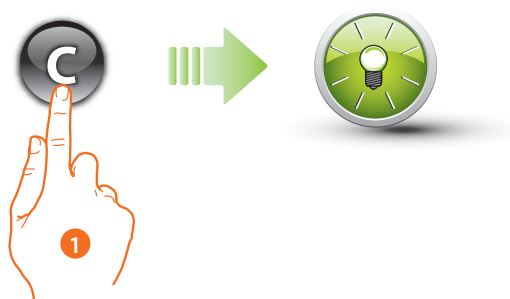
El LED rojo parpadea y, sucesivamente, se apaga para indicar la cancelación efectuada.



El procedimiento cancela todos los códigos Passepartout memorizados.
Utilice el software TiSferaDesign para efectuar una cancelación selectiva.



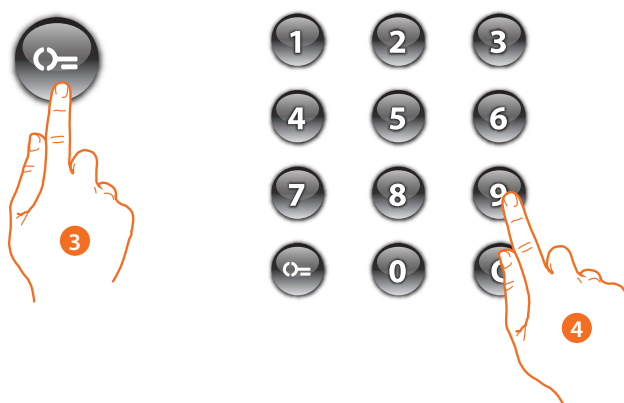
Sustituir el código passepartout



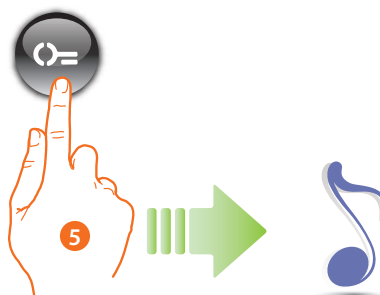
1. Presione la tecla **C** hasta que el LED verde parpadee..



2. Introduzca el código passepartout



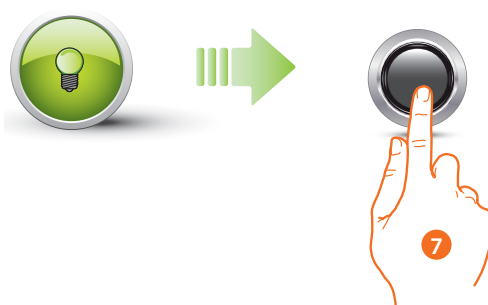
3. Presione la tecla **C**
4. Escriba el nuevo código



5. Presione la tecla .
Un beep breve confirma la programación del nuevo código passepartout.



6. Escriba nuevamente inmediatamente el nuevo código passepartout precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación. El dispositivo emite un beep largo de confirmación.



7. Si el procedimiento se realiza correctamente, el LED verde permanece encendido alrededor de 1 segundo y luego se apaga.



Durante la fase de programación, se han de respetar algunas normas:

- las teclas se han de presionar en un modo consecutivo (máximo 2 segundos entre presiones sucesivas).

- la secuencia de programación ha de empezar en los 30 segundos siguientes a la presión del pulsador de programación y se ha de efectuar en una única fase.



Código del residente

Para acceder a programar un código "RESIDENTE" se ha de poseer un código administrador. Se pueden configurar hasta 4000 códigos, uno por piso.

El módulo teclado indicará la posible aceptación o cancelación del código con señales acústicas y mediante el encendido del LED verde. La introducción de un código no reconocido interrumpe la programación. Dicha introducción se indica mediante un beep largo y por el encendido del LED rojo.

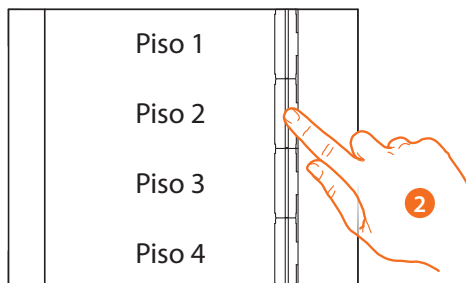
Nota : solamente con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 + relativos Módulos Pulsadores Sfera 352000/352100

Nuevo código residente



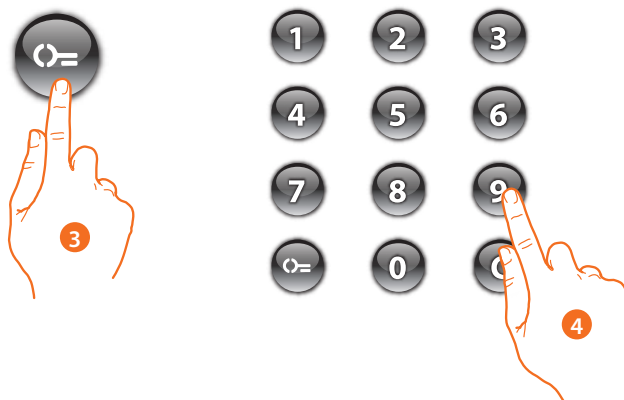
1. Introduzca el código administrador.

El dispositivo emite un beep y el LED verde parpadea. La fase de programación ha iniciado.



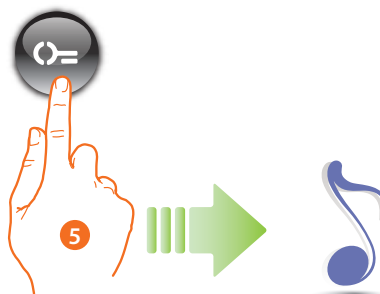
352041/42/43

2. Mediante el módulo pulsadores (352000 y 352100), seleccione el piso al que asociar el código residente.



3. Presione la tecla

4. Escriba el código residente (de un mín. de 4 a un máx. de 9 cifras).



5. Presione la tecla .
Un beep breve confirma la programación del nuevo código residente.



 1 2 3 4 5 

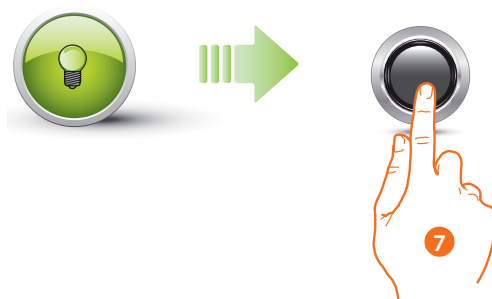
6. Escriba nuevamente inmediatamente el nuevo código residente precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación.



Código correcto: LED verde encendido y beep corto.



Código incorrecto: LED rojo encendido y beep largo.



7. Si el procedimiento se realiza correctamente, el LED verde permanece encendido alrededor de 1 segundo y luego empieza a parpadear de nuevo.

Pulse brevemente el pulsador de programación o espere 30 segundos para salir del procedimiento.

Un beep breve y el apagado de los LEDs indican el final de la secuencia de programación. El módulo teclado Sfera está listo para el funcionamiento normal.



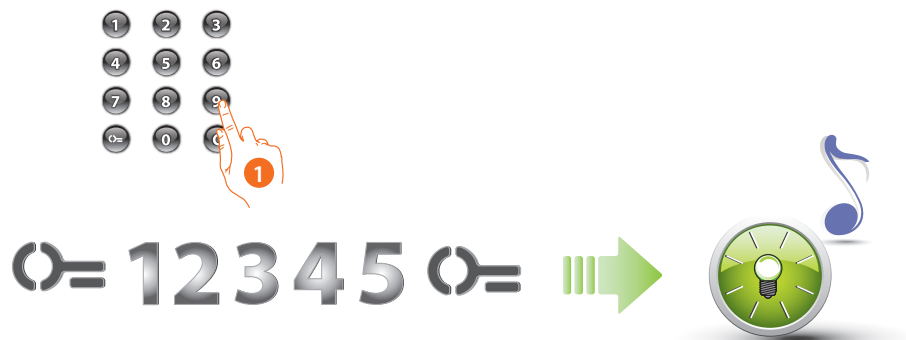
Durante la fase de programación, se han de respetar algunas normas:

- las teclas se han de presionar en un modo consecutivo (máximo 2 segundos entre presiones sucesivas).
- la secuencia de programación ha de empezar en los 30 segundos siguientes a la presión del pulsador de programación y se ha de efectuar en una única fase.



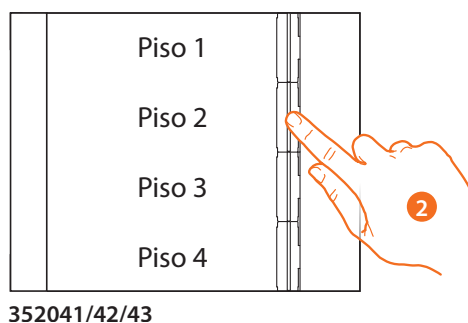
Cancelar un código residente

Nota : solamente con Módulo Fónico Sfera 351100/351200/351300 + relativos Módulos Pulsadores Sfera 352000/352100.

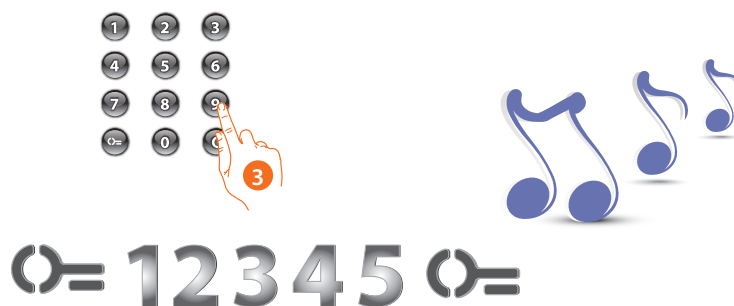


1. Introduzca el código administrador.

El dispositivo emite un beep y el LED verde parpadea. La fase de programación ha iniciado.



2. Mediante el módulo pulsadores (352000 y 352100), seleccione el piso relativo al código residente que quiere cancelar.



3. Escriba nuevamente inmediatamente el código administrador precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación. El dispositivo emite un beep largo de confirmación.



El LED rojo parpadea y, sucesivamente, se apaga para indicar la cancelación efectuada.



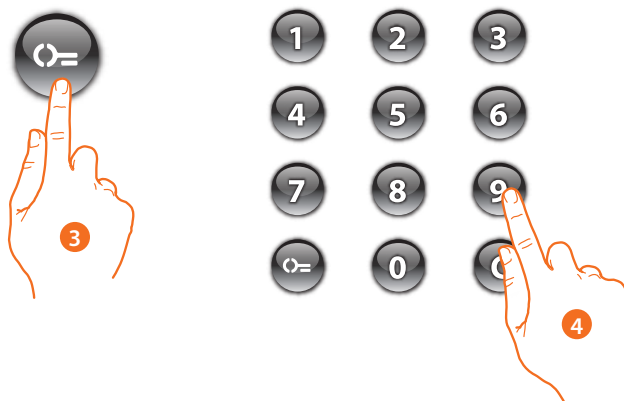
Sustituir un código residente



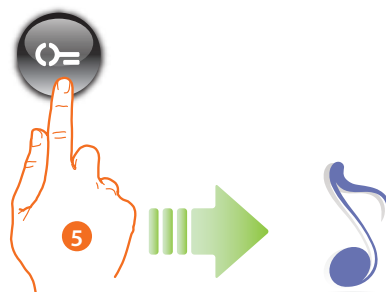
1. Presione la tecla **C** hasta que el LED verde parpadee.



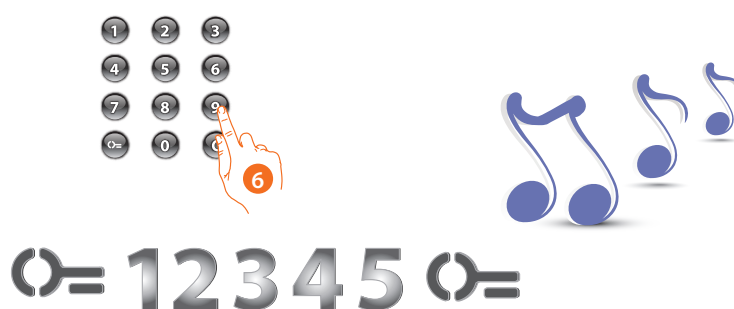
2. Introduzca el código residente.



3. Presione la tecla **⌂**
4. Escriba el nuevo código



5. Presione la tecla .
Un beep breve confirma la programación del nuevo código residente.



6. Escriba nuevamente inmediatamente el nuevo código residente precedido y seguido de la tecla  para validar y cerrar la programación. El dispositivo emite un beep largo de confirmación.



Si el procedimiento se realiza correctamente, el LED verde permanece encendido alrededor de 1 segundo y luego se apaga.



Durante la fase de programación, se han de respetar algunas normas
Las teclas se han de presionar en un modo consecutivo (máximo 2 segundos entre presiones sucesivas).
La secuencia de programación ha de empezar en los 30 segundos siguientes a la presión del pulsador de programación y se ha de efectuar en una única fase.



Reset

Cuando sea necesario cancelar todos los códigos memorizados con anterioridad, se puede restablecer el módulo teclado Sfera; en este caso, este recupera los ajustes predefinidos.



Atención: corte la alimentación (BUS).



1. Mantenga presionado el pulsador de programación y restablezca la alimentación sin soltar el pulsador hasta oír un beep prolongado. El LED rojo se enciende fijo 4 segundos y luego se apaga.



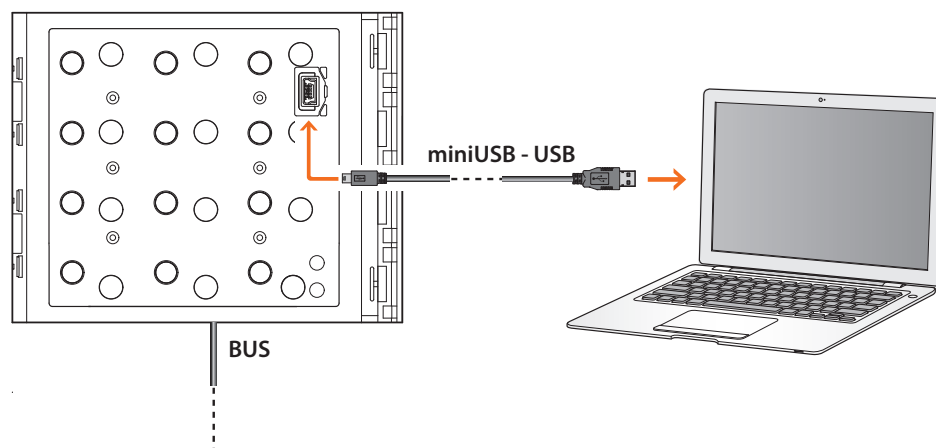
In case of entrance panels with keypad module and speaker module, after the reset wait at least 1 minute before restarting with the programming procedure.



Configuración con software

Conexión al PC

Para transferir la configuración realizada con el software TiSferaDesign o la actualización del firmware, conecte el Módulo teclado Sfera al PC con un cable USB-miniUSB.



Para actualizar el firmware es necesario alimentar el dispositivo.

El PC reconoce como puerto virtual el módulo teclado Sfera conectado con un cable USB (VIRTUAL COM).



