

**Manual de usuario
para teclados
PROKEYPADW**

AccessPRO[®]

Teclado PROKEYW

Es un dispositivo inalámbrico de 9V que opera a 433Mhz; diseñado para funcionar con el receptor de control de acceso PROKEYPADW. Tiene capacidad para:

10 códigos de usuario para la salida 1 (canal 1).

10 códigos de usuario para la salida 2 (canal 2).

10 códigos de usuario para la salida 3 (canal 3).

1 botón de timbre (canal 4).

10 códigos de visitantes para la salida 1.

1 código de súper usuario para operar las 3 salidas y deshabilitar la salida 1.

1 código maestro.

1 código para acceso directo a programación.

Indicador de batería baja

El teclado revisa el estado de la batería cada vez que es accionado, y emitirá un sonido de alerta continuamente durante 10 segundos para indicar que la batería esta baja y que se deberá de reemplazar lo antes posible.

Programación del teclado con el receptor

Es necesario programar el teclado con el receptor para ser utilizado. Para realizar dicho procedimiento hay que seguir los pasos a continuación:

1. Presionar y mantener presionado el botón de LEARN en el receptor por 1 segundo hasta que el LED de STATUS se encienda.
2. El receptor se encuentra en un período de espera durante 10 segundos; espera a que el teclado envíe su ID.
3. Presionar el botón de timbre en el teclado o cualquier botón del control remoto (PROCKEY) durante el período de 10 segundos, el teclado enviará su ID al receptor para ser programado al receptor.
4. El LED de estado se apagará después de que el ID del teclado sea configurado y el tono de timbre sonará en el receptor.
5. Repetir los pasos anteriores para cada teclado o llavero que se desean programar. Se permite un máximo de 40 dispositivos.

Eliminar un teclado o llavero

Eliminar un Teclado o un Llavero:

Presionar el botón de LEARN durante 8 segundos, el LED de REMOTE se enciende, el LED parpadea en 2 ocasiones, esto confirma que todos los llaveros y teclados han sido borrados, después de eso el LED se apaga.

Es necesario volver a programar todos y cada uno de los llaveros o teclados uno por uno.

Operación:

Después de que el teclado o llavero ha sido registrado, éste puede ser utilizado para liberar la puerta en el control de acceso o controlar otros dispositivos con las salidas auxiliares.

Teclado

Teclear contraseña + tecla #

Llavero

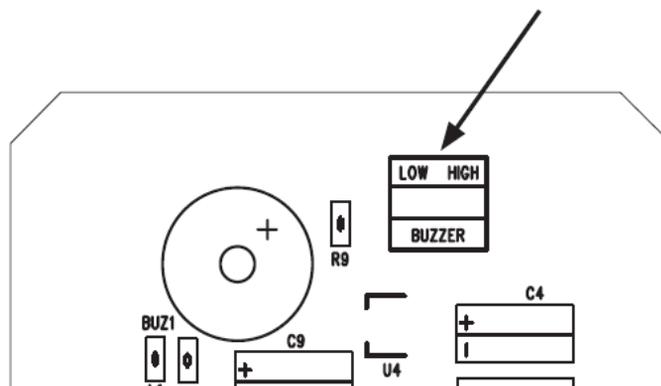
Presionar botón A, B o C.

Tonos de notificación y estado de los LED's

El buzzer y los LED's indican diferentes estados respecto al sistema.

ESTADO	TONOS*	SEÑALES DEL LED
Modo de programación	----	1 parpadeo por segundo (LED ámbar)
Presionar un botón	1 beep	----
Programación correcta de código	2 beeps	----
Acceso correcto	2 beeps	1 parpadeo (LED ámbar)
Código incorrecto	5 beeps	----
Inicializando	Beep continuo	----
Salida 1 deshabilitada	----	1 parpadeo por segundo durante el tiempo de reactivación (LED rojo)
Reinicio del sistema	----	Parpadeos rápidos (LED ámbar)
Código ya existente en el sistema	1 beep largo	----
Alarma de batería baja	Beep continuo durante 10 segundos	----

Nota: Los tonos pueden ser encendidos o apagados vía programación. El volumen de los tonos puede ser ajustado mediante un jumper en la tablilla del teclado.



Código maestro

Cambiar el Código Maestro

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar el 0 (cero), para ingresar a la localidad.
2. Teclar el nuevo código maestro (4-8 dígitos).
3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Nota: Cuando un nuevo código maestro es ingresado el antiguo es eliminado.

Súper usuario

Guardar un Súper Usuario

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.
2. Presionar la tecla de la localidad de súper usuario (4).
3. Ingresar el código de súper usuario (4-8 dígitos).
4. Al ingresar correctamente el código de Súper Usuario el anterior es borrado.

Eliminar Súper Usuario

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. presionar la tecla de la localidad de súper usuario (4).
2. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Funcionamiento del Súper Usuario:

La función del súper usuario es la de poder deshabilitar la Salida 1 y la capacidad de poder activar cualquiera de las 3 salidas.

- Activar la salida 1, 2 ó 3

Teclear el código de súper usuario validamos con # (numeral) y presionamos la salida que se desea activar.

Código de súper usuario + # + 1 activa la salida 1

Código de súper usuario + # + 2 activa la salida 2

Código de súper usuario + # + 3 activa la salida 3

- Deshabilitar la salida 1:

Para deshabilitar la salida 1 presionar el código de súper usuario, validar con # (numeral) y presionar el 9. En ese momento todos los códigos de usuario de la salida 1 se han vuelto inválidos, para volver a la operación normal debemos ingresar la misma secuencia de pasos.

Administración de usuarios

Agregar Usuario

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Teclear el número de la localidad deseada (1=Usuarios del grupo 1, 2=Usuarios del grupo 2 y 3=Usuarios del grupo 3).
2. Teclear el ID del usuario (0-9) 10 usuarios por grupo.
3. Teclear el código del usuario.
4. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Eliminar Usuario

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Teclear el número de la localidad del usuario a eliminar (1=usuarios del grupo 1, 2=usuarios del grupo 2, 3 = usuarios del grupo 3).
2. Teclear el ID a borrar.
3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Administración de visitantes

Códigos de Visitantes:

El código de visitantes son códigos temporales que solo funcionan para la salida 1, pueden ser programados como de un solo uso y limitados por tiempo. Los códigos serán borrados al ser utilizados por primera vez o al terminar el tiempo dependiendo de cómo se habilite.

Activar un PIN de Visitante:

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Teclear el número de la localidad para dar de alta a visitantes (5).
2. Teclear el ID del visitante (0-9).
3. Definir el periodo de validez (00 ó 01-99).
4. Teclear PIN de visitante.
5. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Nota: El período de validez del código de visitante está definido por 00=código de un solo uso,

01-99 = tiempo en horas.

Seguridad Personal y Bloqueo de Puerta

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar la localidad 6.
2. Presionar la tecla la opción deseada.
 0. Desactiva todos los modos de seguridad.
 1. Después de 10 intentos incorrectos con la contraseña de usuario, el teclado se boquea durante 30 segundos (configuración de fábrica).
 2. Después de 10 intentos incorrectos con la contraseña de usuario, el teclado se bloquea durante 15 minutos. Para liberar el bloqueo se teclea la contraseña de súper usuario y validar con #.
3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Modo de ingreso de contraseñas

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar la localidad 7.

2. Presionar la tecla la opción deseada.

1. Modo automático (configuración de fábrica). El teclado revisa automáticamente cuando el límite de número ha sido alcanzado, no es necesario presionar # (numeral) para confirmar. En este modo los códigos de usuario deben de ser del mismo largo que la longitud del código maestro. Por ejemplo, si el código maestro es de 4 dígitos, todos los códigos de usuario deberán ser de 4 dígitos.

2. Modo manual. Este modo requiere que al terminar de ingresar el código se presione # (numeral) y los códigos pueden ser de 4-8 dígitos sin importar la longitud de números de código maestro.

3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Tonos de notificación y luz de fondo

Los tonos de notificación pueden variar entre el tono al presionar un botón, acceso correcto ó acceso denegado.

Nota: El tono de inicio no pertenece a este grupo y no puede ser apagado.

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar la localidad 8.
2. Presionar la tecla la opción deseada.
 0. *Tonos apagados.* Todos los tonos están apagados
 1. *Tonos parcialmente encendidos.* Solo están encendidos los tonos de acceso concedido y acceso denegado.
 2. *Tonos encendidos.* Todos los tonos están encendidos, incluyendo al presionar un botón.
3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Iluminación de fondo

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar la localidad (9).
2. Teclear la función(0=apagado y 1=encendido).
3. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Reiniciar sistema

Para entrar a programación:

Ingresar el código maestro (por default es el 0000) seguido de *(asterisco) 2 veces.

Dentro de programación:

1. Presionar 9999.
2. Confirmar presionando una vez la tecla # (numeral).

Nota: Asegurarse que realmente se desea borrar toda la información antes de teclear el código de reinicio, se deberán programar nuevamente los valores deseados. Todos los datos serán borrados excepto el Código Maestro.

Acceso directo a programación

Envía el equipo directamente a programación en caso de que el **código maestro** sea **olvidado**.

Procedimiento:

1. Eliminar la alimentación por completo por 1 minuto para asegurarnos que este descargado el equipo.
2. Encender el equipo nuevamente. Cuando el equipo se enciende el equipo emite un beep durante un minuto aproximadamente, dicho tiempo es el tiempo límite para entrar a programación vía el código DAP.
3. Teclear el código DAP **8080** y validar con ******.

Dos beeps confirman que el sistema está en modo programación. El LED ámbar parpadea. El antiguo código maestro ha sido borrado.

Teclear el nuevo código maestro (ver el procedimiento para *cambiar el código maestro*).

Valores de fábrica del equipo

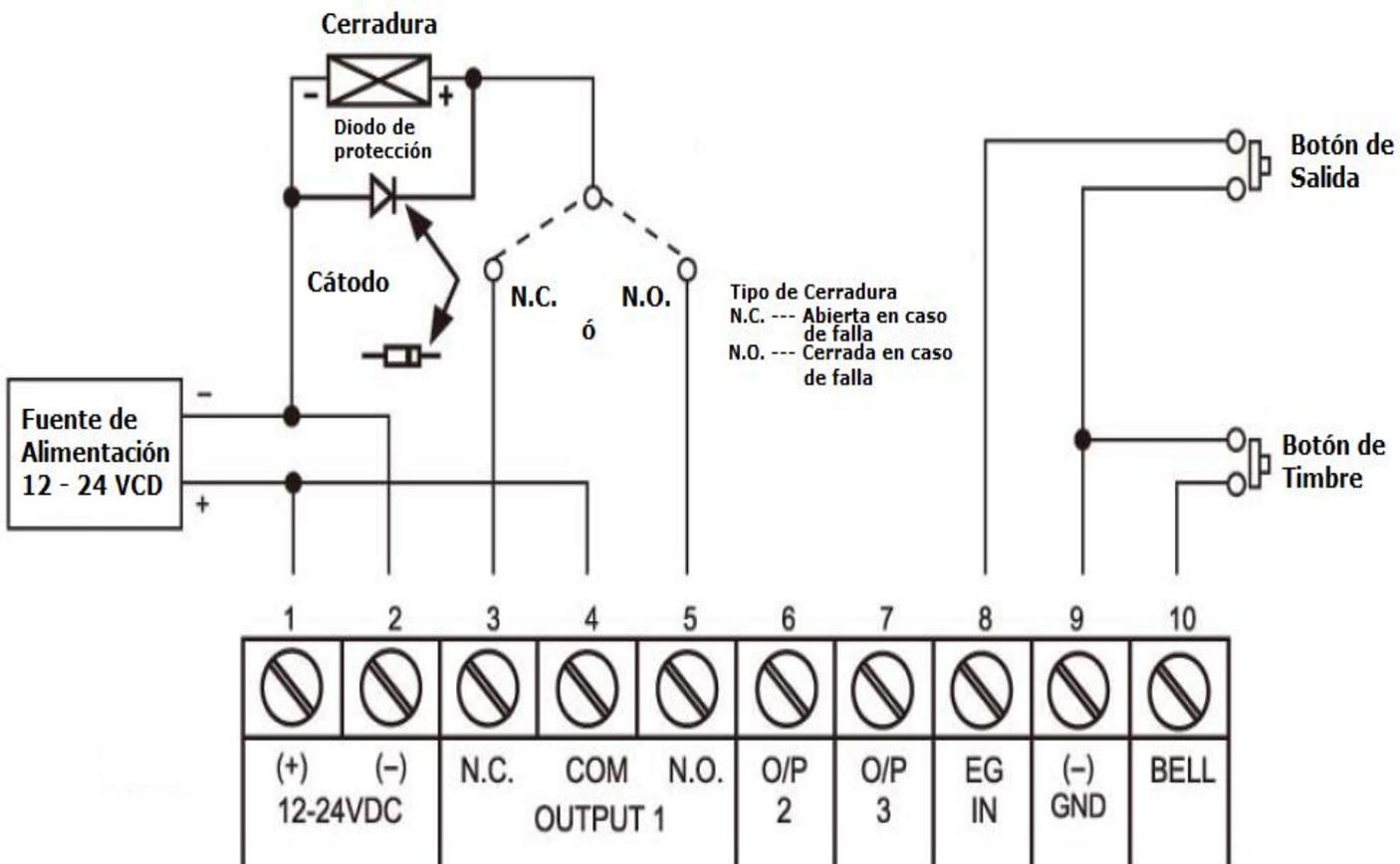
LOCALIDAD	PARÁMETROS	FUNCIONES DE FÁBRICA Y VALORES
0	Código maestro	No se ve afectado*
1	Códigos de usuario para el grupo 1	Se requiere programación
2	Códigos de usuario para el grupo 2	Se requiere programación
3	Códigos de usuario para el grupo 3	Se requiere programación
4	Código de súper usuario	Se requiere programación
5	Códigos de visitantes	Se requiere programación
6	Seguridad personal y bloqueo de puerta	Código=1, 10 intentos de acceso y bloqueo por 30 segundos.
7	Modo de entrada de códigos	Código=1, modo automático
8	Tonos	Código=1, tonos activados
9	Iluminación de fondo	Código=0, iluminación apagada

Nota:

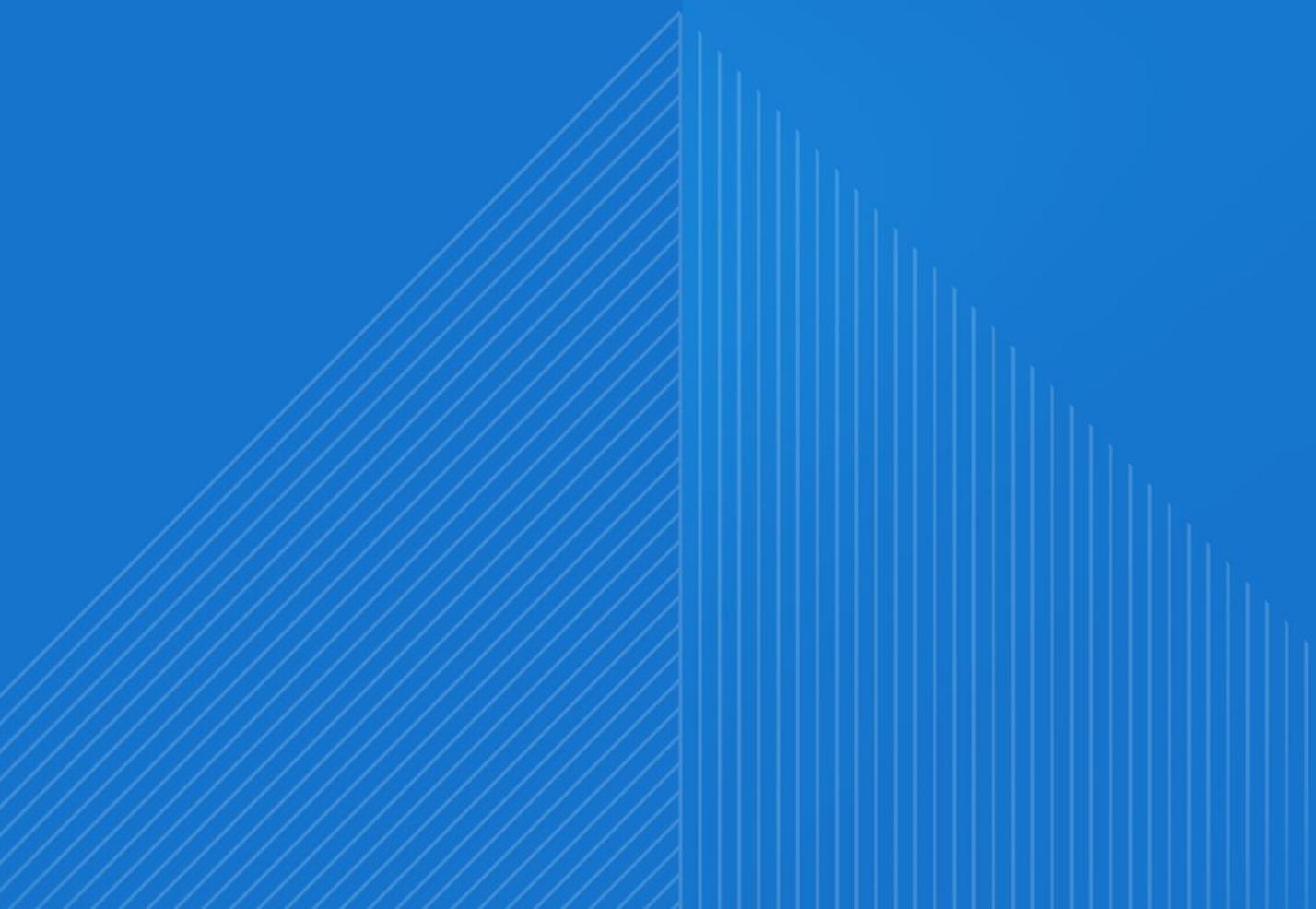
El código maestro no se ve afectado ya que al reiniciar el sistema, este valor no cambia.

El código DAP 8080 y el de reinicio 9999 son códigos del sistema y no pueden ser cambiados de ninguna manera.

Diagrama de conexión



*Access***PRO**[®]

A decorative graphic consisting of numerous thin white lines that form a stylized mountain or peak shape. The lines are arranged in a series of parallel, slightly curved paths that converge towards the top, creating a sense of depth and movement. The background is a solid blue color.