



JUNG



KNX Smart panel 8 pulgadas: **SP 0081 U**

INDICE

1. Descripción de su función:	4
2. Montaje del aparato y conexión:	5
3. Puesta en marcha:	8
4. Funcionamiento de la pantalla:	9
4.1. Elementos para su manejo:	9
4.2. Elementos de control en la pantalla:	9
4.3. El menú contextual:	10
4.4. Ajustes de la pantalla:	11
4.5: Manejo utilizando las Apps en el menú principal:	12
4.6: Apps para control de KNX:	12
4.7: Creación de un link a la App en el menú principal:	13
4.8: La App JUNG Smart Vision:	13
4.8.1: La barra de estado y de navegación:	15
4.8.2: El área de visualización:	16
4.8.3: La vista de habitación:	17
4.8.3.1: Funciones centrales. Solamente disponibles en la vista de habitación:	18
4.8.3.2: Vista detallada:	19
4.8.3.3: El menú de configuración:	20
4.8.3.4: Acreditarse y desacreditarse como administrador:	21
5. Configuración:	23
5.1. El KNX Smart Panel Designer:	23
5.2. Creación y configuración de habitaciones:	25
5.3. Creación y configuración de elementos:	26
5.4. Edición, copia y borrado de habitaciones y elementos:	28
5.5. Configurar la programación horaria para un elemento:	29
5.6. Activar secuencias para un elemento:	32
5.7. Creación de una secuencia:	33
5.8. Configuración:	36
5.8.1. Visualización:	37
5.8.2. Funciones lógicas:	38
5.8.3. Notificaciones:	40
5.8.4. Administración de usuarios:	42
5.8.5. Los Plugins:	46
5.8.6. Exportación/Importación:	51
5.9. El menú App:	52
5.9.1. Idioma:	52
5.9.2. Diseño:	53
5.9.3. Log:	54
5. El software ETS y la aplicación DCA:	55
6. La App „JUNG Smart Vision – Ajustes avanzados”:	59
6.1. Configuración de la simulación de presencia (grabar, reproducir y editar):	60
6.2. Asignación de un botón físico para iniciar secuencia:	67

6.3. Emparejamiento de un terminal móvil (cliente) con el Smart Panel:	68
6.4. Edición y supresión de un emparejamiento ya realizado:	72
6. Objetos de comunicación y elementos de control:	75
7. Limpieza de la pantalla:.....	97
8. Características técnicas y accesorios:	98

1. DESCRIPCIÓN DE SU FUNCIÓN:

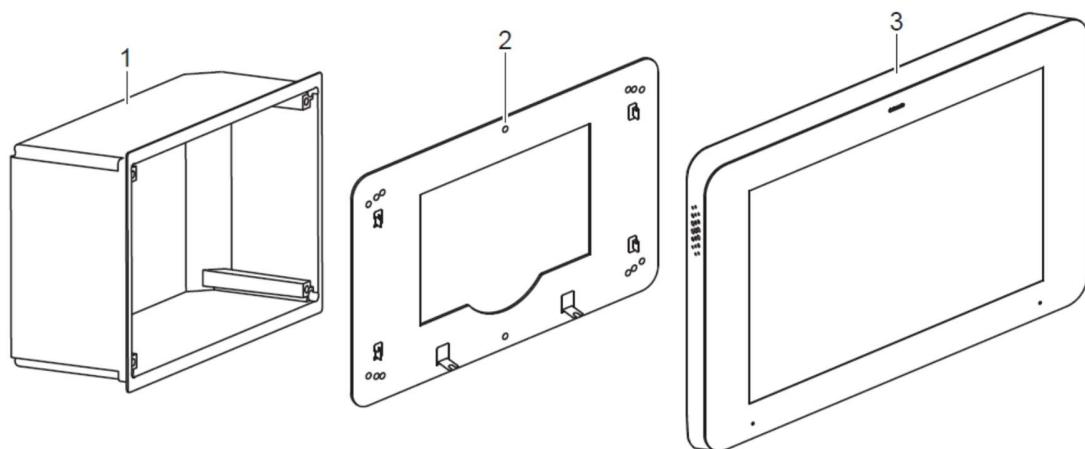
Este aparato conforma una potente herramienta para la visualización y control de instalaciones KNX. Incorpora la conexión directa al bus y un entorno gráfico predefinido con el que navegar a través de los diferentes controles de forma intuitiva.

Se puede montar en horizontal o en vertical sobre las cajas de empotrar EBG 24 o SC7 EBG, además de sobre una caja universal de empotrar de 60 mm de profundidad.

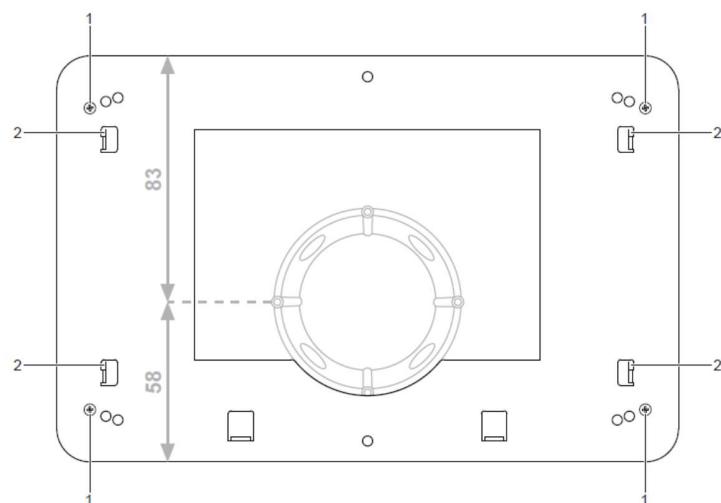
Este manual describe tanto el producto KNX Smart Panel 8 como la aplicación JUNG SMART VISION, que viene preinstalada como App en el sistema Android de este panel y que sirve para monitorizar y controlar el sistema KNX desde el panel.

Existe además el JUNG KNX SMART PANEL DESIGNER para Windows, que es la herramienta de programación y diseño del JUNG SMART VISION. Una vez hecho el diseño se exporta al ETS y desde ahí se vuelca al aparato mediante el bus KNX. Se necesita el ETS 5.7.4 o superior además de la DCA (Device Configuration App) del ETS.

El JUNG KNX Smart Panel 8 es por tanto un dispositivo autónomo que hace tanto de servidor, en su faceta de conexión e intercambio de telegramas con el KNX, como de cliente, por el entorno gráfico que proporciona al usuario. Además de la App de Smart Vision lleva algunas Apps adicionales preinstaladas para soporte, actualizaciones y visualización de cámaras.

2. MONTAJE DEL APARATO Y CONEXIONADO:

- 1: Caja de empotrar.
- 2: Adaptador.
- 3: Smart Panel.

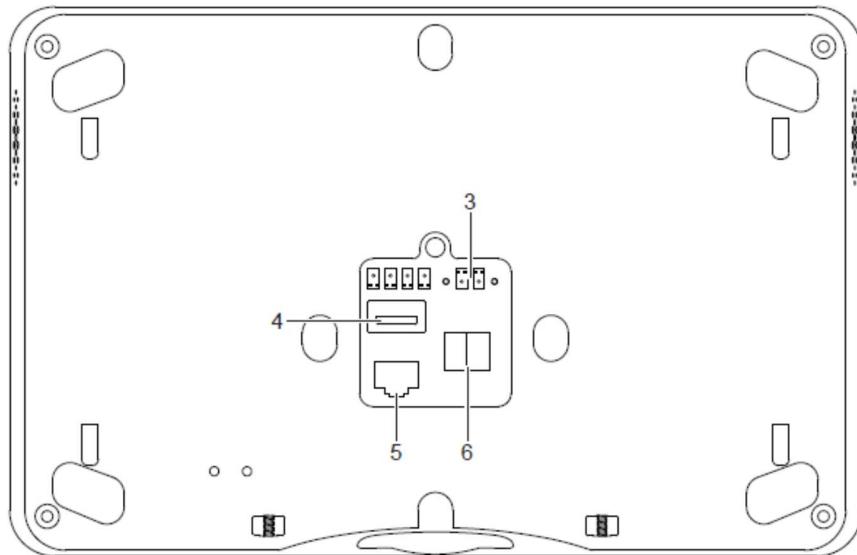
Montaje del adaptador sobre la caja EBG 24 o SC7 EBG

- 1: Tornillos de fijación del adaptador.
- 2: Sujeciones para el panel.

Monte el adaptador sobre la caja de empotrar EBG 24 o SC7 EBG y sujetela mediante los 4 tornillos a través de los agujeros correspondientes. A continuación,

puede proceder a montar la pantalla sobre ese adaptador, y quedará sujeta mediante las fijaciones a presión.

Conexionado



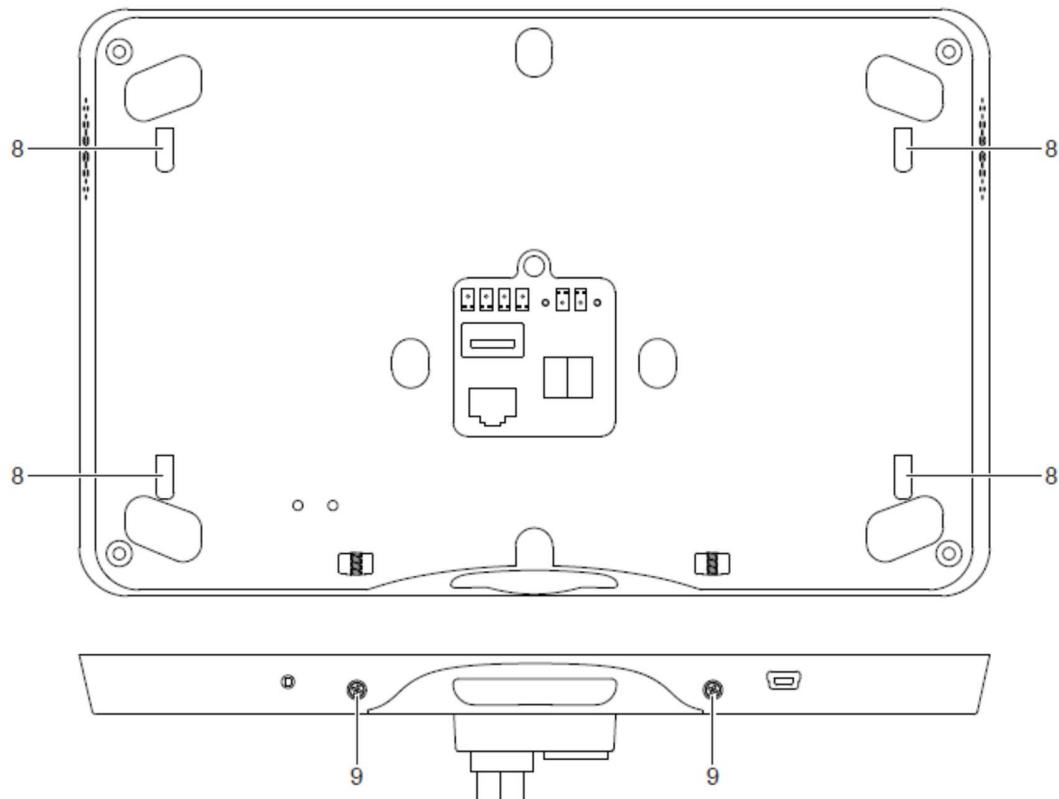
- 3: Conexión de la fuente de alimentación.
- 4: USB
- 5: LAN / Ethernet
- 6: Bus KNX

La pantalla se alimenta a 24 V DC mediante el alimentador NT 2415 REG VDC y se conecta directamente al bus KNX. La conexión LAN servirá para descargar actualizaciones, soporte, cámaras IP y manejo desde dispositivos móviles.

Montaje de la pantalla sobre el adaptador

La pantalla se monta a presión colocando sus fijaciones dentro de las sujetacables (8) que lleva el adaptador. Una vez montada apriete los tornillos (9) que encontrará en la parte inferior de la pantalla.

- 8: Sujeciones para el montaje en pared.
- 9: Tornillos de fijación



3. PUESTA EN MARCHA:

Una vez conectada la alimentación el aparato se pone en marcha de forma automática y nos lleva a un menú de ajustes donde tenemos las siguientes opciones:

- General
- Idioma
- Fecha / Hora
- Diseño
- Pantalla
- Avanzadas
- Password de sistema

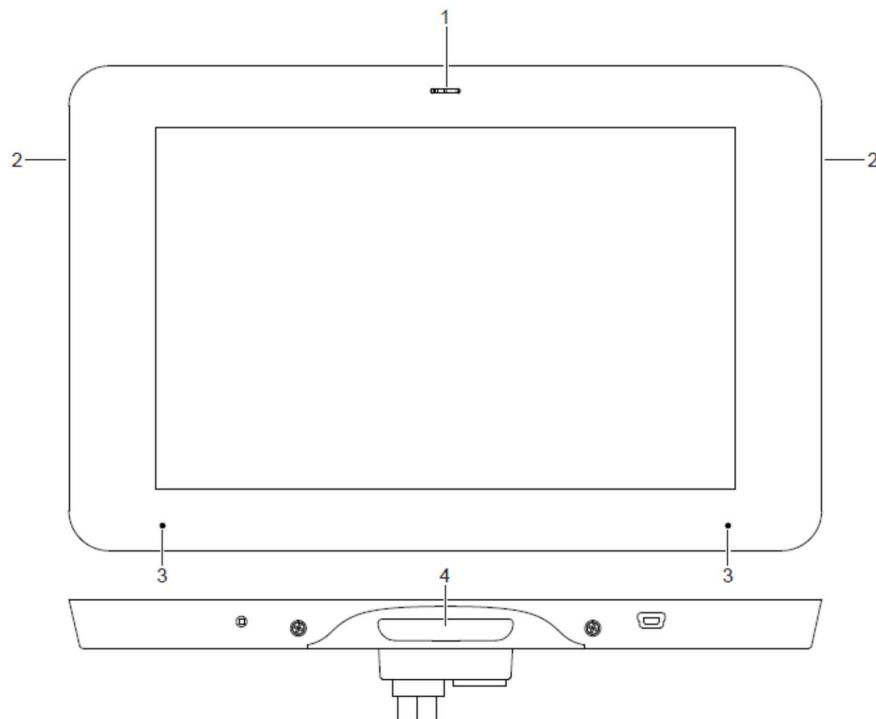
Siga estos pasos para una primera configuración:

1. Pulse sobre el logo de JUNG en el menú principal. Se le pedirá un password para entrar en la **configuración**. El que viene por defecto es "0000".
2. Abra los **ajustes** y dentro del menú **general** seleccione la opción de **idioma**. Escoja el idioma elegido entre las opciones que aparecen.
3. Regrese al menú **general** y desde ahí vaya a los ajustes de **fecha y hora**. Seleccione las siguientes opciones:
 - Fecha / hora automática: Activada
 - Huso horario automático: Desactivado
 - Seleccione un huso horario, por ejemplo, GMT+2
 - Formato 24 horas: Activado
4. Para una mayor seguridad, cambie el password por defecto. Desde el menú de **ajustes** entre en **avanzados** y seleccione la opción **password de sistema**. Teclee el password actual y a continuación el nuevo password. Confirme mediante **OK**.

Si necesita hacer una **actualización de firmware** seleccione la app **System Update**. En caso de tener conexión de Internet bastará con seleccionar "Search for updates online". Si no está conectada conecte una memoria USB con la actualización y ejecute el archivo contenido.

4. FUNCIONAMIENTO DE LA PANTALLA:

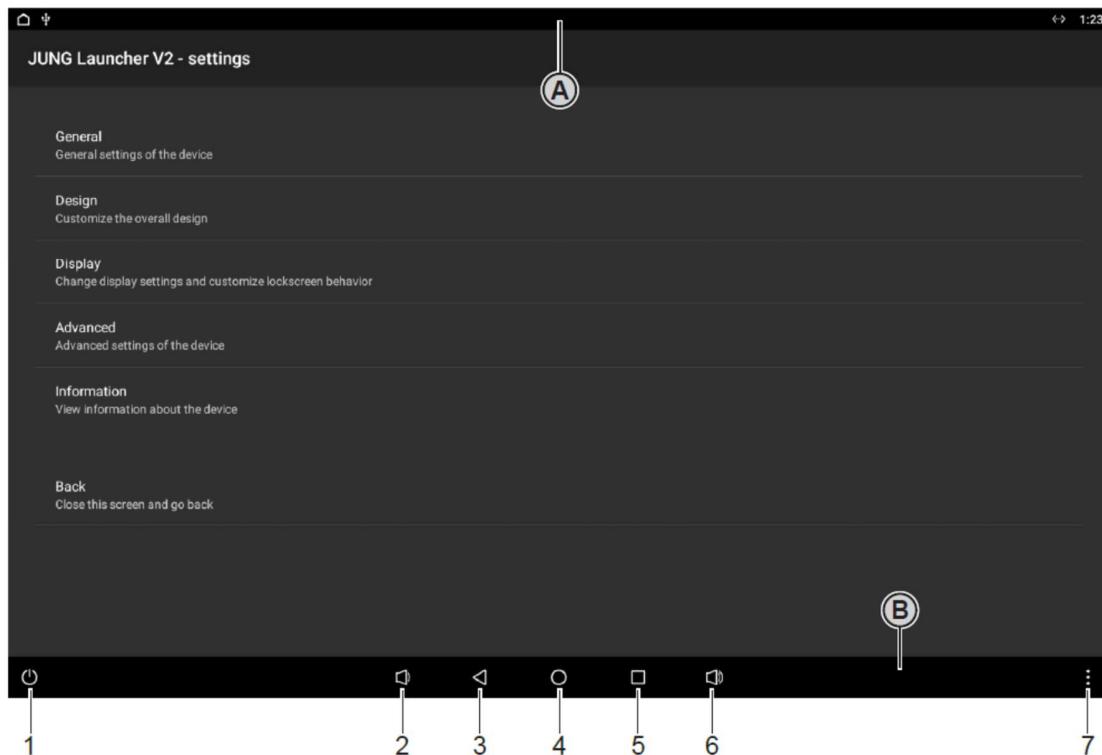
4.1. Elementos para su manejo:



- 1: Sensor de proximidad y de luminosidad: Enciende la pantalla al acercarse y ajusta el brillo a la luz ambiente.
- 2: Altavoz.
- 3: Micrófonos.
- 4: Botón "Home": Para ir directamente al menú principal (pulsación corta) y para apagar (pulsar durante 5 segundos) y encender (pulsación corta) la pantalla de forma manual.

4.2. Elementos de control en la pantalla:

Los elementos de control se utilizan para operar y configurar la pantalla. No se muestran en todos los menús y las Apps se pueden ocultar si es necesario.



- A: Barra de estado para mostrar la hora y los mensajes de las Apps
B: Barra de navegación que contiene los elementos básicos de control
1: Off/Reinicio.
2: Reducir el volumen
3: Atrás: Regresa al menú anterior
4: Ir al menú principal
5: Ver todas las Apps iniciadas
6: Aumenta el volumen
7: Abre el menú contextual

4.3. El menú contextual:

Este menú se abre deslizando el dedo desde la parte superior de la pantalla táctil hacia el centro de la misma.

4.4. Ajustes de la pantalla:

Abriendo el menú de ajustes desde el menú principal de la pantalla (el Launcher de JUNG) se puede acceder a los ajustes fundamentales del aparato. Se trata de estas opciones:

- General

- Idioma
- Fecha/hora
- Red y conectividad
- Mostrar notificación de navegación
- Mostrar barra de navegación
- Mostrar botón “Power” virtual

- Diseño

- Orientación
- Temas
- Fondo
- Panel de mando
- Área de Apps

- Pantalla

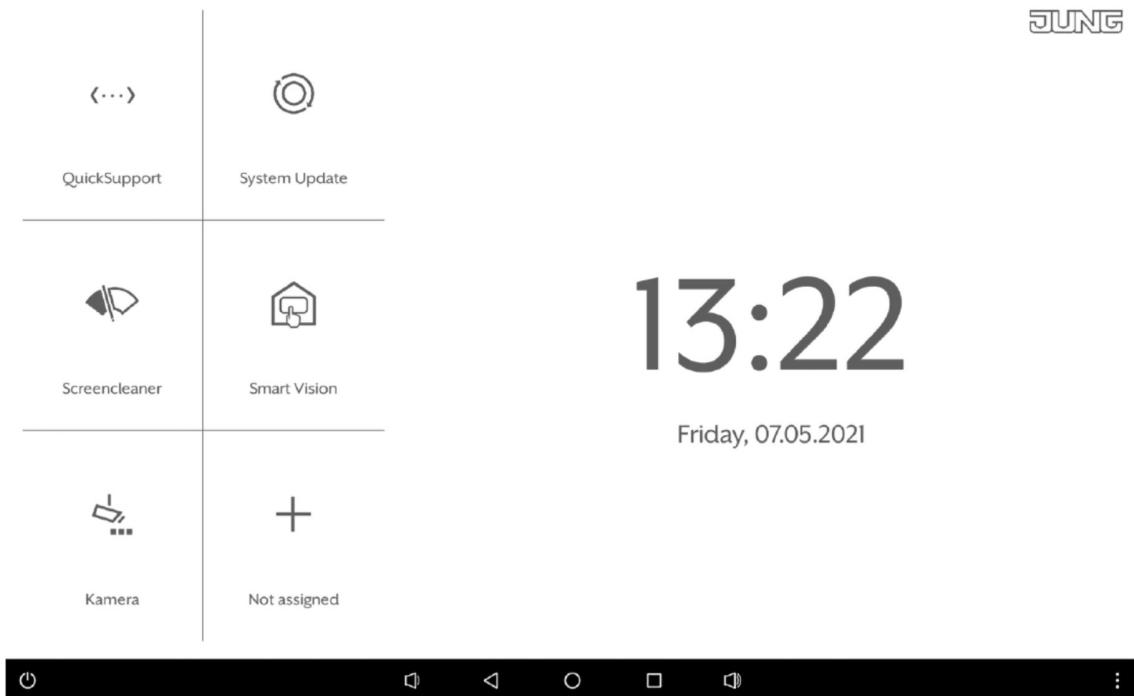
- Ajustes de pantalla
- Gestión de ajustes de pantalla
- Ajustes de los sensores de despertar pantalla
- Brillo adaptativo
- Bloqueo de pantalla

- Avanzados

- Password de sistema
- Password de usuario
- Mensaje de bienvenida
- Inicio automático
- Reinicio automático
- Inicio de Apps
- Limpieza de caché
- Guardián de Apps
- Cancelador de Apps
- Acceso al soporte
- Acceso a la herramienta de configuración
- Gestión de Apps
- Control de volumen
- Memoria
- Gestión de cuentas

4.5: Manejo utilizando las Apps en el menú principal:

El aparato se maneja gracias a varias Apps que lleva preinstaladas y que se pueden iniciar desde el menú principal:



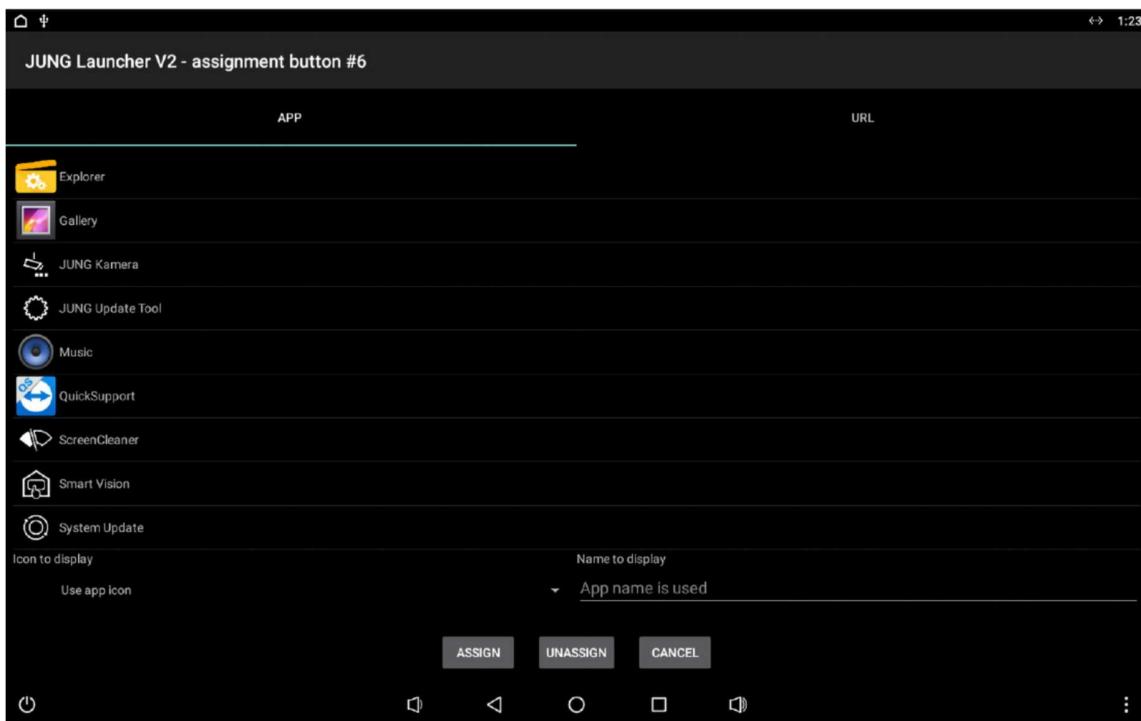
4.6: Apps para control de KNX:

El aparato lleva las siguientes Apps que sirven para el control y monitorización del sistema KNX y también para visualizar cámaras:

- JUNG Smart Vision
- JUNG Camera
- QuickSupport
- System Update
- Limpiador de pantalla

Estas Apps vienen de fábrica y ya accesibles desde el menú principal. JUNG no ofrece soporte para cualquier otra App que se pueda instalar posteriormente por parte del usuario.

4.7: Creación de un link a la App en el menú principal:



Para crear una llamada a una App desde el menú principal siga estos pasos:

1. Pulse sobre uno de los espacios libres del menú principal por un período largo de tiempo, hasta que se muestre la lista de las Apps.
2. Seleccione una App y pulse sobre el botón ASSIGN en la parte inferior de la pantalla.
3. Ya tiene acceso directo a esa App en el menú principal (Launcher) de la pantalla.

4.8: La App JUNG Smart Vision:

Se trata de una App preinstalada en el KNX Smart Panel 8 y se utiliza para visualización y control del sistema KNX.



- A: Barra de estado y navegación: Muestra el ícono de conexión y estado. Puede mostrar hasta 5 íconos, además de la fecha, hora y temperatura.
B: Área de visualización donde podemos seleccionar la habitación que queremos ver.
C: Área de menús.

4.8.1: La barra de estado y de navegación:



Puede mostrar hasta 5 íconos:

Icono	Nombre	Explicación
	Plugins	Extensiones para funciones especiales
	Favoritos	Acceso rápido para las funciones más habituales
	Home	Menú principal y vista general de las habitaciones
	Ajustes	Abre el menú para los ajustes de la App
	Mensajes	Muestra mensajes activos, archivados y errores

Además de la fecha y hora se pueden mostrar las temperaturas interior y exterior que se reciban a través de objetos de comunicación de los que dispone.

Icono	Nombre	Explicación
	Interior	Temperatura en la habitación
	Exterior	Temperatura en el exterior del edificio

Después hay un ícono que muestra el estado de la conexión entre la App Smart Vision y el Smart Panel.

Icono	Nombre	Explicación
⟨·?·⟩	Desconocido	Se desconoce el estado de conexión
⟨↔⟩	Offline	Sin conexión
⟨PROG⟩	Offline de programar	Sin conexión. Los cambios se sincronizarán después
⟨·!·⟩	Error	No se ha podido iniciar la conexión
⟨...⟩	Intentando conectar	Estableciendo conexión
⟨·Q·⟩	A la espera de servicios	Hay conexión pero faltan algunos servicios principales
⟨--⟩	Conectado en local	Conexión disponible mediante la red local
⟨DEMO⟩	Modo demo	Se muestra un proyecto de ejemplo. Los datos no se guardan

4.8.2: El área de visualización:

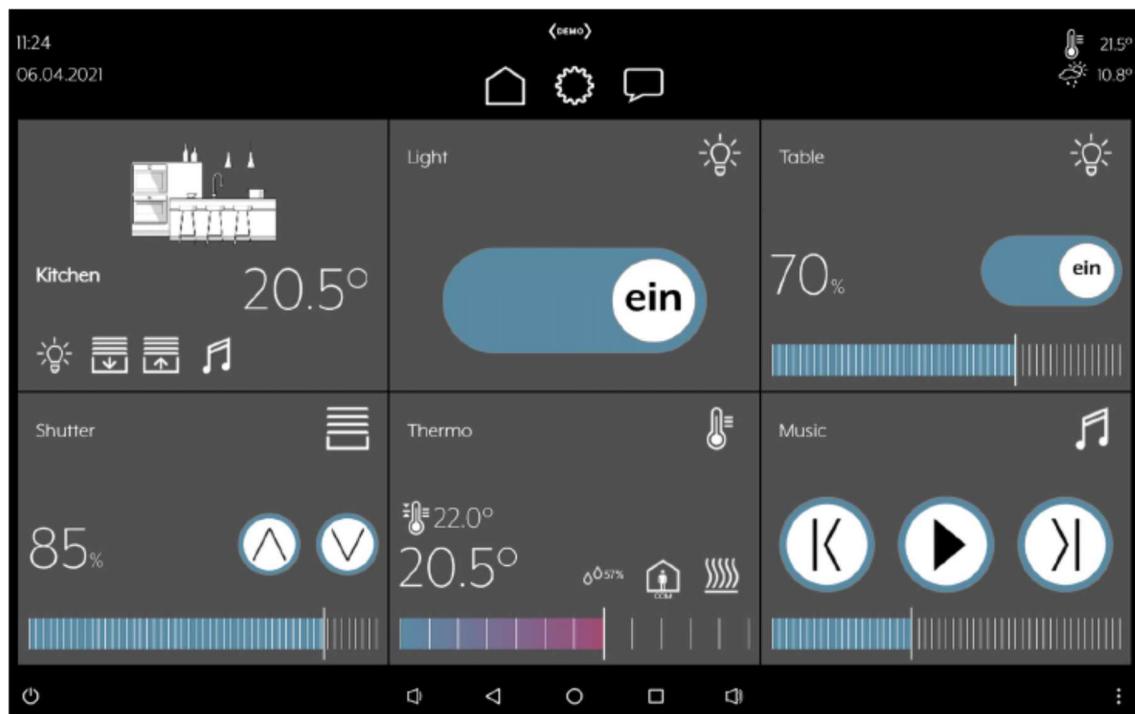
La visualización se compone de un total de hasta 300 elementos entre habitaciones y funciones. Además están las páginas especiales de ajustes, el tiempo planificado de edición, la simulación de presencia y las escenas. Dispone de un total de 1.000 objetos de comunicación.



Esta vista se define como página principal de la visualización y se puede llegar a ella desde cualquier parte pulsando el icono de casa que hay siempre en la barra superior de estado. Se muestran las 6 primeras habitaciones, cada una de las cuales con su nombre, imagen de fondo y funciones centrales. Navegando arriba y abajo podemos ver otras habitaciones y pulsando sobre una de ellas entramos en la habitación o en la función deseada.

4.8.3: La vista de habitación:

Una vez entramos en una habitación obtenemos un nuevo mosaico de 6 ventanas. La primera muestra el ícono de la propia habitación y el resto son las funciones que podemos hacer ahí. Si desplazamos arriba y abajo podemos ver más funciones mientras que desplazando a derecha e izquierda veremos otras habitaciones del mismo nivel.



- La habitación muestra las primeras 5 funciones.
- El primer elemento es la propia habitación mostrando su nombre y las funciones centrales.
- Con el scroll vertical navegamos hacia otras funciones.
- El scroll horizontal nos permite navegar a otras habitaciones del mismo nivel.
- Pulsando sobre un elemento accedemos a su vista detallada.

4.8.3.1: Funciones centrales. Solamente disponibles en la vista de habitación:

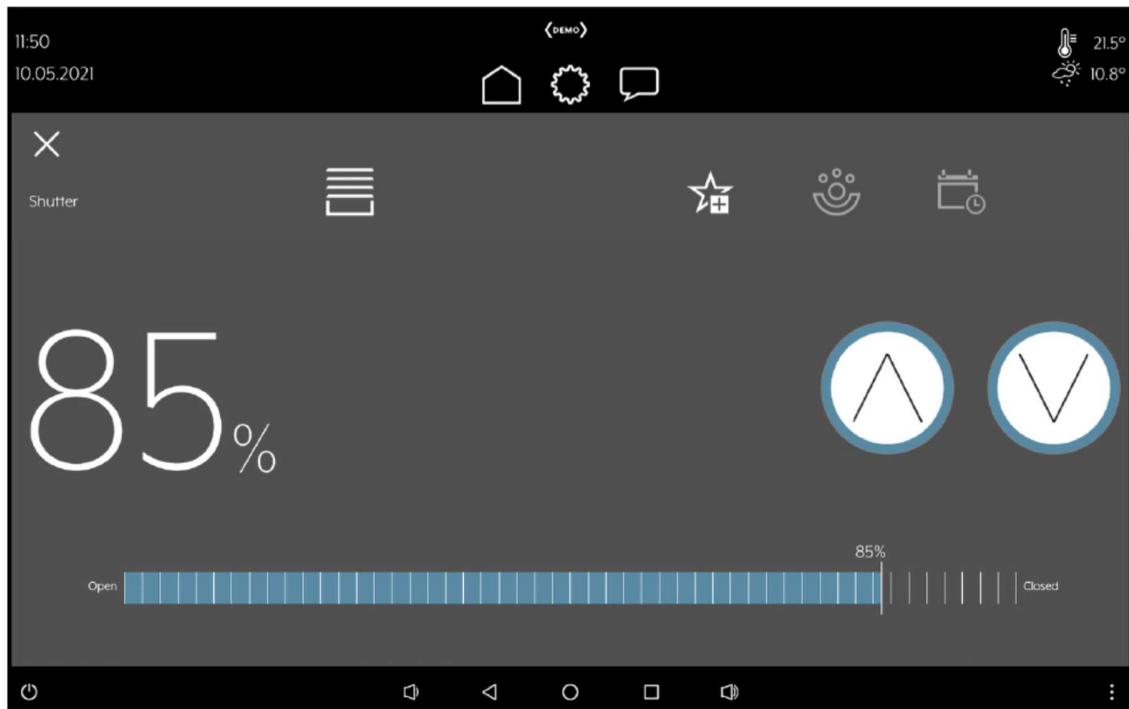
Se pueden crear funciones centrales para cada habitación de acuerdo con los requerimientos y sus contenidos. Hay un elemento de control central para las luces, persianas y la música, además de una indicación de la temperatura de la habitación.

Estas funciones centrales aparecen en cuanto añadimos dentro de esa habitación uno de esos dispositivos. Por ejemplo, con añadir 1 luz, 1 persiana, 1 termostato y un control de música ya tendremos disponibles todas esas funciones centrales, siempre que tengamos activadas las funciones centrales para esa habitación.

Icono	Nombre	Explicación
💡	Luz	On/Off central de las luces de la habitación
⬇️	Bajar persianas	Bajar todas las persianas
⬆️	Subir persianas	Subir todas las persianas
🎵	Música	Play/Pausa de la música
20.5°	Temperatura	Temperatura real de la habitación

4.8.3.2: Vista detallada:

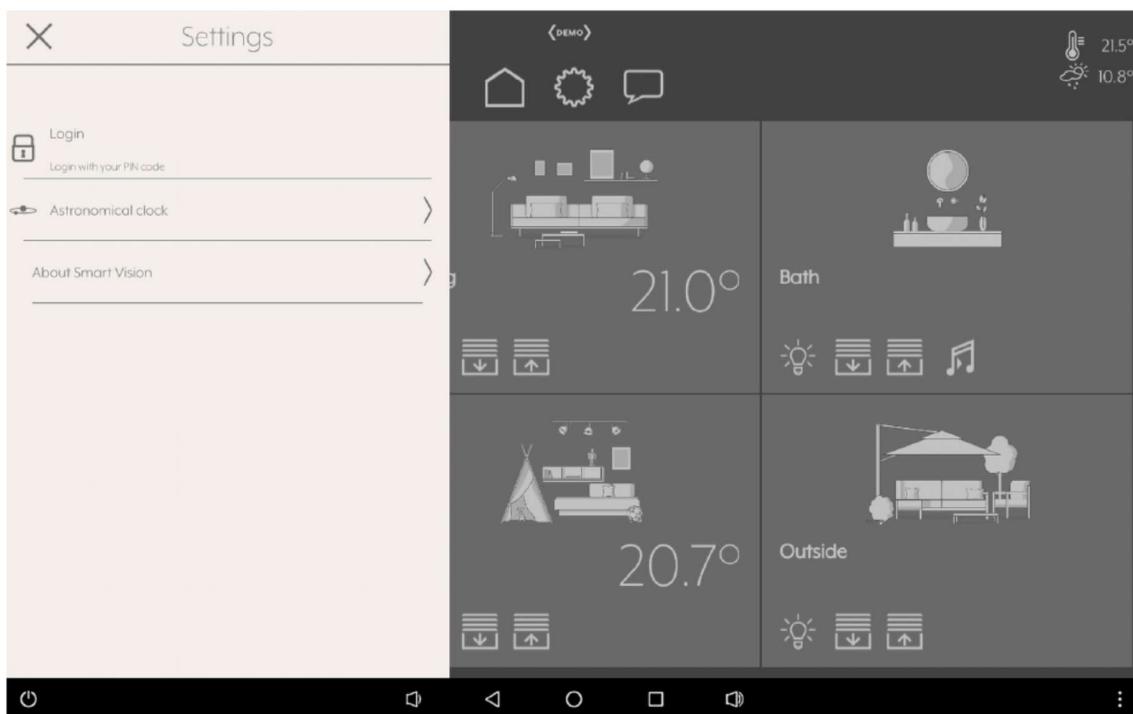
La vista detallada de un elemento es el punto de navegación más bajo en toda la jerarquía de la visualización. Así pues, es el lugar desde el que podemos acceder en detalle a todas las posibilidades que nos ofrezca un elemento.



Todos los elementos tienen las siguientes funciones en común:

Icono	Nombre	Explicación
	Programa horario	Abrir y editar el programador horario
	Secuencia	Abrir y editar la secuencia
	Favoritos	Añadir elemento a favoritos
	Cerrar	Cerrar la vista de detalle y volver a la de habitación

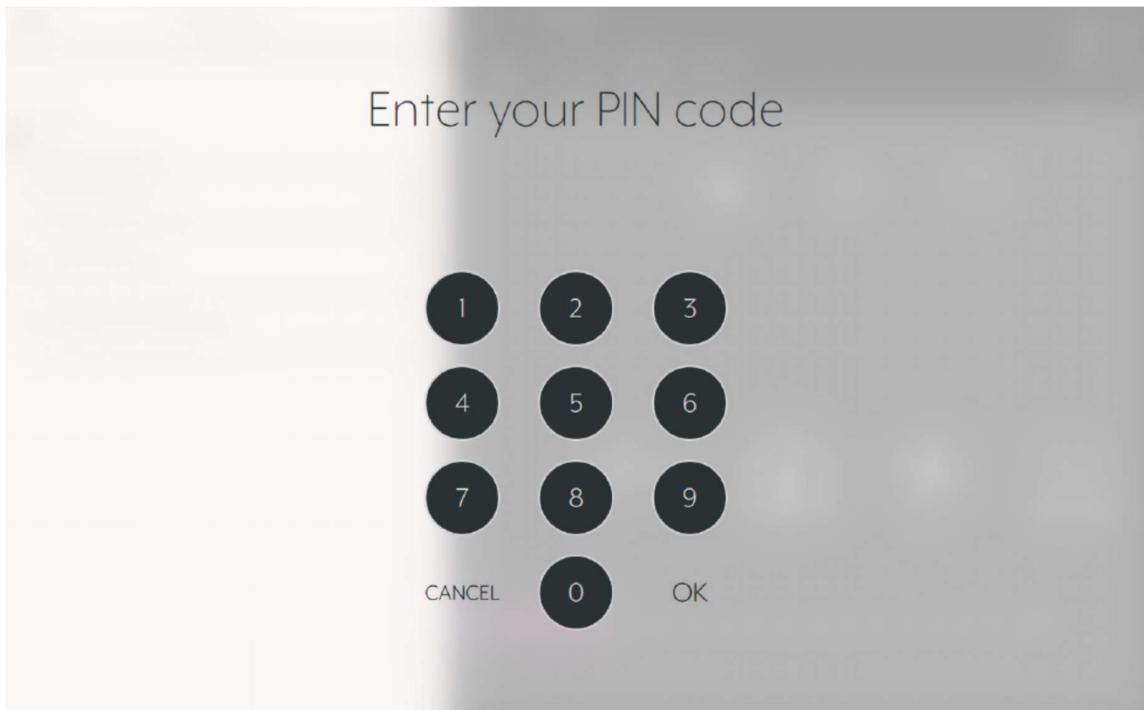
4.8.3.3: El menú de configuración:



El menú se puede abrir usando el icono de la ruedecita que hay en la barra de estado y navegación. Los ajustes solamente se pueden llevar a cabo por usuarios no estándar o acreditados como administrador.

Icono	Nombre	Explicación
	Abrir ajustes	Abre el menú de ajustes. Se cierra con una nueva pulsación
	Ajustes como administrador	Abre el menú de ajustes en modo de administrador, con lo que se muestran más opciones
	Cerrar ajustes	Se cierra el menú de ajustes

4.8.3.4: Acreditarse y desacreditarse como administrador:



Para acreditarse como administrador

1. Seleccione “Login” en el menú de ajustes. Le pide el password.
2. Entre el password de administrador. Por defecto es: 74269
3. Confirme con “OK”. Queda registrado como administrador. El símbolo de la ruedecita aparece en azul y se muestran las opciones avanzadas.

Para salir de modo administrador

1. Seleccione “Logout” en los ajustes.
2. Ya ha salido de modo de administrador y la ruedecita queda en color negro

También se cierra el modo de administrador tras 15 minutos de inactividad.

5. CONFIGURACIÓN:

5.1. El KNX Smart Panel Designer:

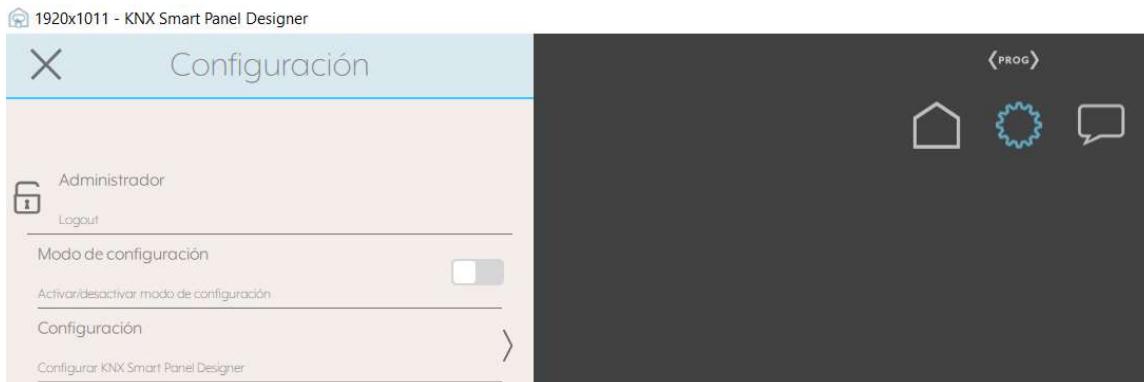
El primer paso para configurar este aparato es crear el proyecto en el KNX Smart Panel Designer. Esta herramienta de software permite dar de alta todas las habitaciones, funciones, programaciones horarias, escenas, funciones lógicas, etc. Una vez terminada la configuración se debe exportar el archivo mediante el menú “Configuración -> Exportación/Importación -> Exportación”. El archivo resultante tendrá extensión *.ksp.

Este software para PC se descarga de forma gratuita. Asegúrese de tener la versión 1.0.16 o superior.

El aspecto general del software es muy parecido al de la App “JUNG Smart Vision”.

Primeros pasos

Pulse la **ruedecita** para entra en la **ventana de configuración** y a continuación seleccione la primera opción para acreditarse como administrador:



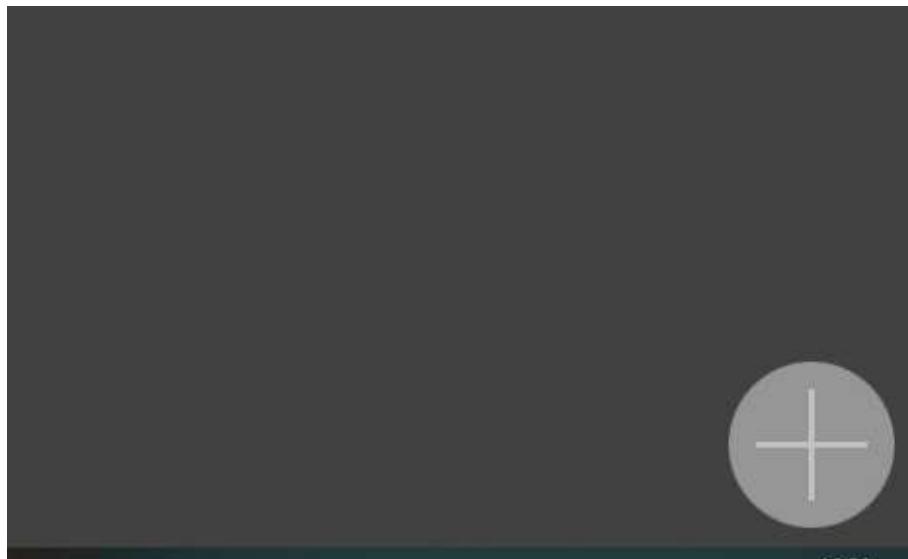
El password de administrador es: 74269

Ahora active el **modo de configuración**:



Una vez activado este modo el usuario entrará siempre como administrador y el modo de configuración estará activo.

Ahora ya puede empezar con su diseño. Pulse sobre el signo “+” en la esquina inferior derecha para añadir nuevos elementos:



También es posible importar un proyecto creado anteriormente mediante la opción “Configuración -> Exportación/Importación -> Exportación”.

5.2. Creación y configuración de habitaciones:

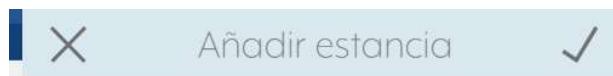
Para ejecutar este paso debe Vd. estar acreditado como administrador. Pulse sobre el signo “+” en la esquina inferior derecha de la pantalla.



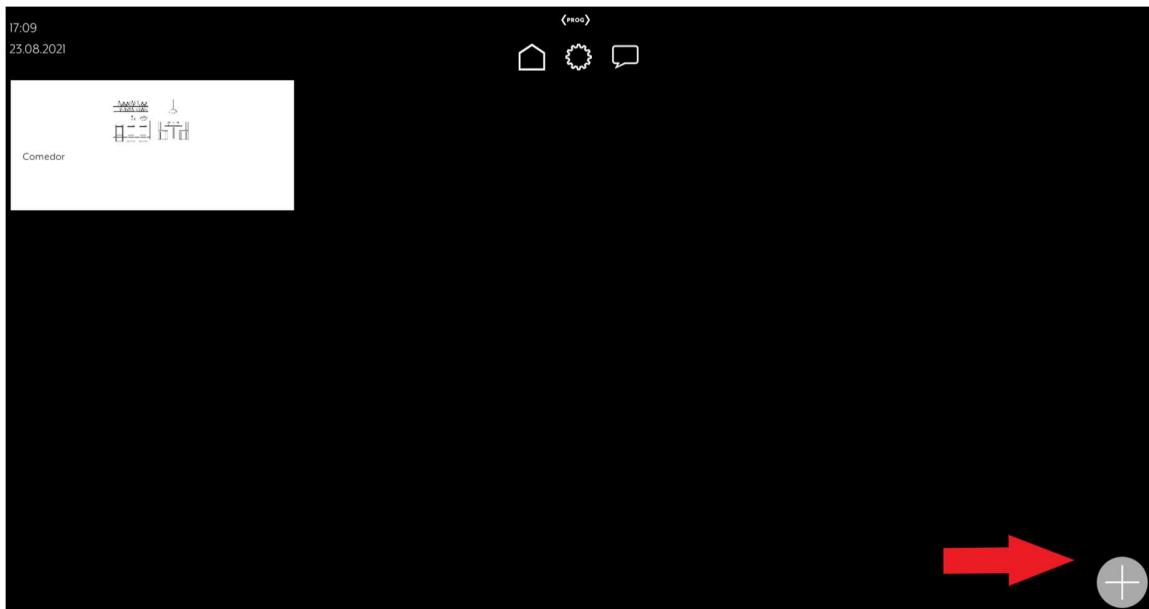
Además del nombre y la descripción, en este punto se puede seleccionar un **fondo** para esa habitación de entre los 15 fondos que hoy hay disponibles. No es posible importar fondos en esta herramienta de software.

Para cada habitación se pueden habilitar **funciones centrales** (Luz, persiana, música y temperatura). También permite habilitar el acceso a estas funciones de usuarios que por su rango no tengan acceso a ellas.

Una vez seleccionadas todas las opciones, **confirme** pulsando sobre el “tick” que aparece a la derecha de “Añadir estancia”:



5.3. Creación y configuración de elementos:



Para ejecutar este paso debe Vd. estar acreditado como administrador. Pulse el signo “+” en la esquina inferior derecha. Aparece este otro menú:



Aquí se establece el nombre de este elemento y se le puede añadir una descripción, además de seleccionar el tipo de elemento que será (conmutación, dimmer, persianas, etc). Algunos controles permiten también elegir el icono que los

representa de los disponibles en la librería del software. Finalmente se pueden ajustar parámetros al respecto de su interacción con el KNX, además de establecer permisos para que cada tipo de usuario pueda o no ver el contenido de este elemento o actuar sobre él. Cualquier elemento se puede bloquear para que no pueda ser manipulado durante un intervalo determinado.

Elemento no visible

Dentro de los parámetros “General” se puede establecer que este elemento sea visible o no visible:



En caso de ponerlo como no visible lo que sucederá es que lo seguiremos viendo y teniendo disponible en el entorno de proyecto, pero no en la visualización real dentro de la pantalla. Puede ser útil si queremos prescindir de un control durante un tiempo, pero sin perderlo del todo.

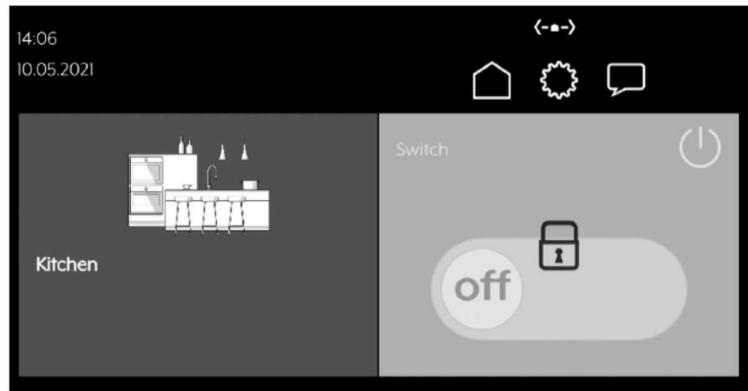
Bloqueo de un elemento

Si se activa el bloqueo de un elemento aparece un objeto de comunicación de 1 bit que permite bloquear ese elemento.

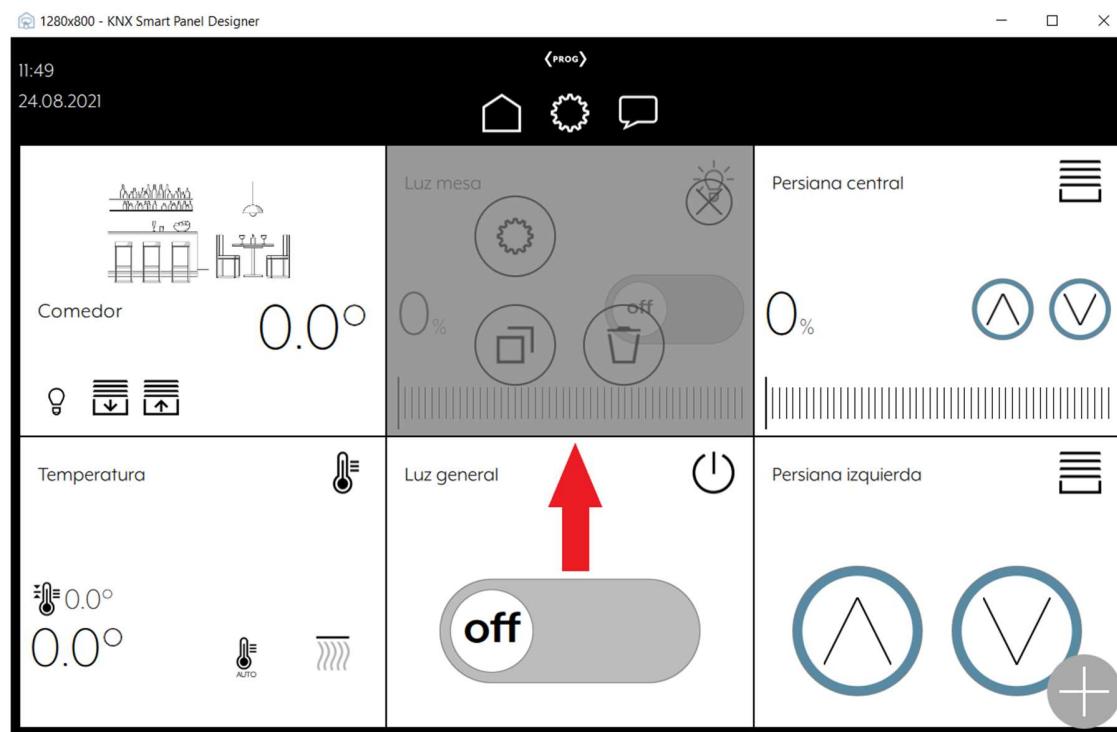


Mediante el parámetro “Invertir bloqueo de valor” podemos decidir que se bloquee al recibir un “0” en lugar del “1” que se considera por defecto. Cuando un elemento

queda bloqueado, se sigue viendo en la pantalla pero con el símbolo de un candado que nos indica que no se puede actuar sobre él.



5.4. Edición, copia y borrado de habitaciones y elementos:

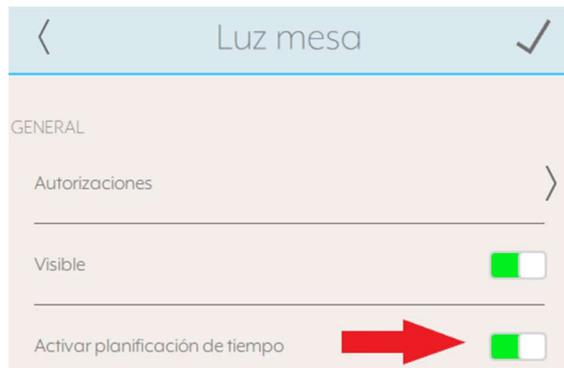


Para editar, copiar o borrar un elemento hay que situar el puntero sobre él y pulsar el botón derecho del ratón. El elemento se pone en gris y nos aparecen sobreimpresos los botones para las opciones disponibles:

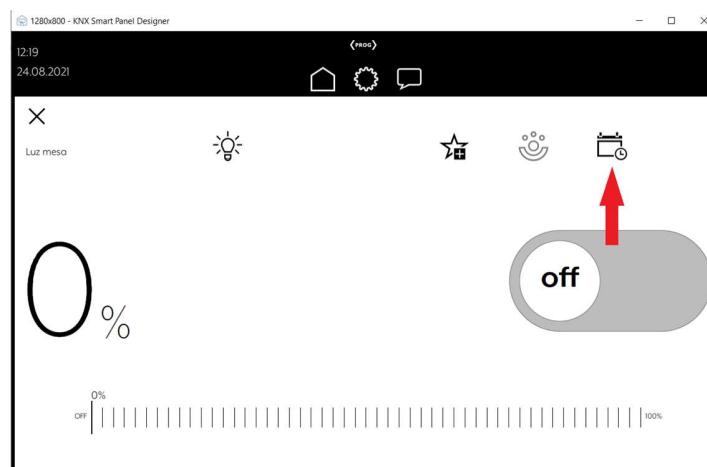
Icono	Nombre	Explicación
	Abrir ajustes	Abre el menú de ajustes de la habitación o elemento
	Copiar	Copia la habitación o elemento
	Borrar	Borra la habitación o elemento
	Cerrar ajustes	Se cierra el menú de ajustes

5.5. Configurar la programación horaria para un elemento:

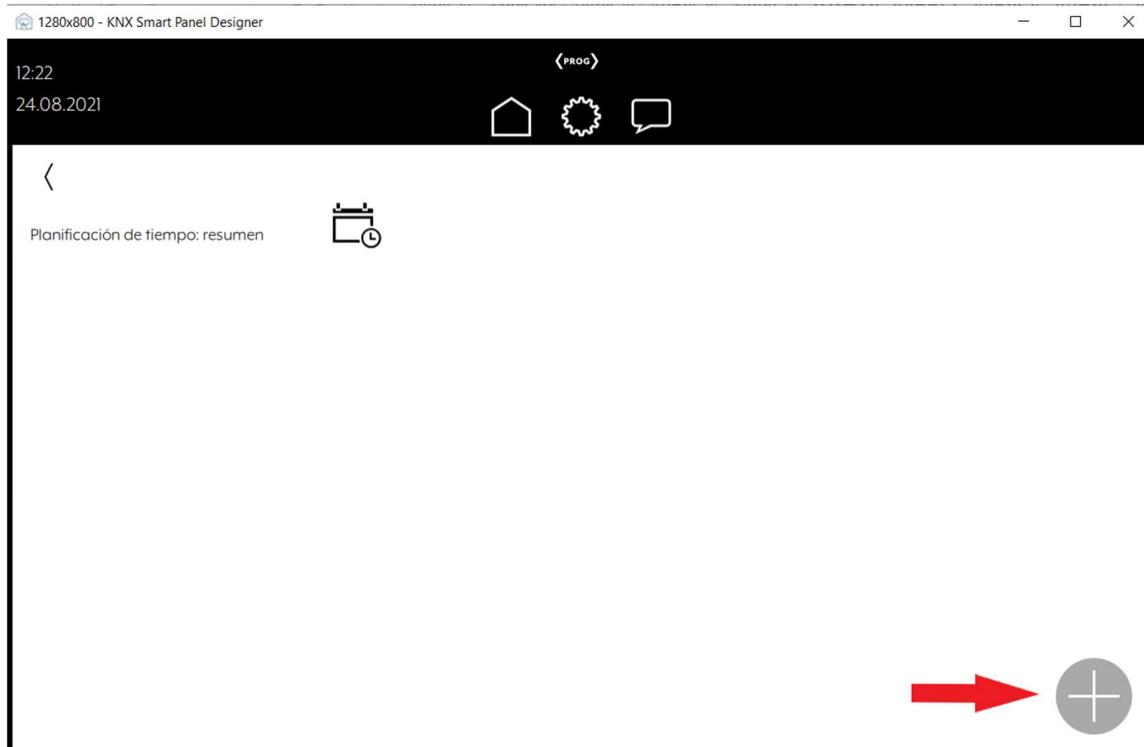
Dentro de los parámetros generales activaremos la planificación de tiempo:



Haciendo doble click sobre el elemento entraremos dentro de los detalles y veremos que está disponible el ícono para las programaciones horarias.



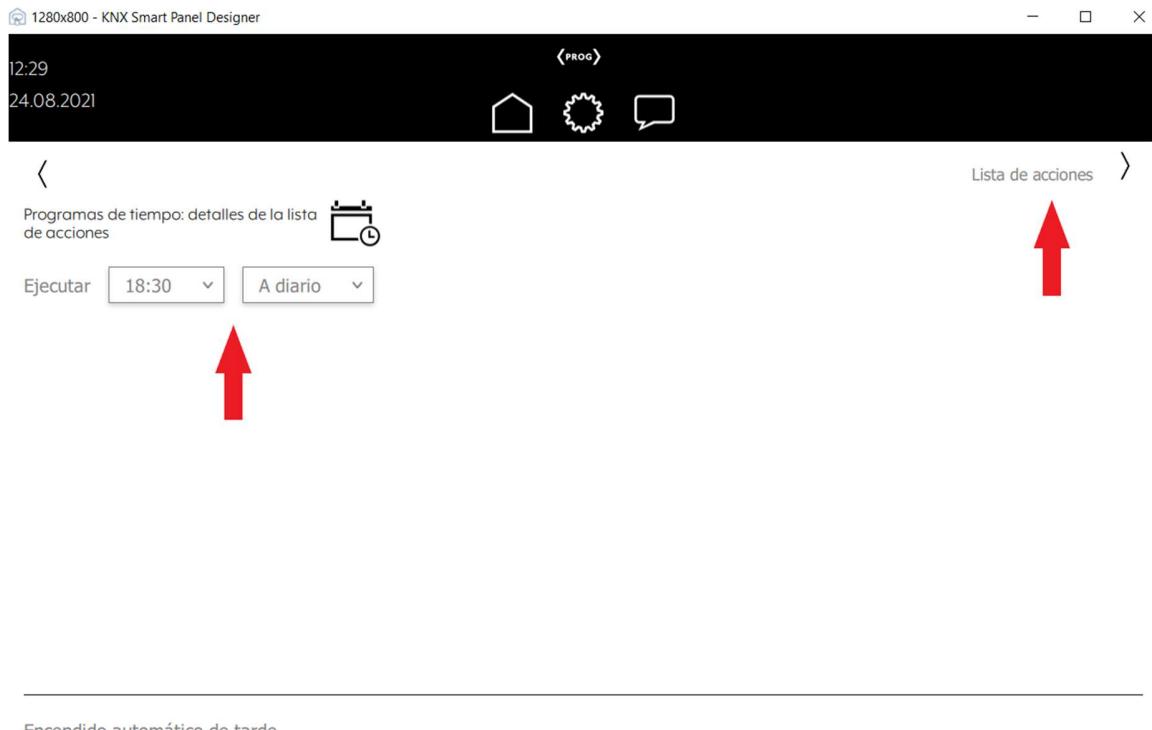
Pulsando sobre ese ícono entraremos en la pantalla que nos permite crear las programaciones horarias:



Le pondremos un nombre y lo añadimos:



Seleccionamos la hora y la frecuencia diaria:

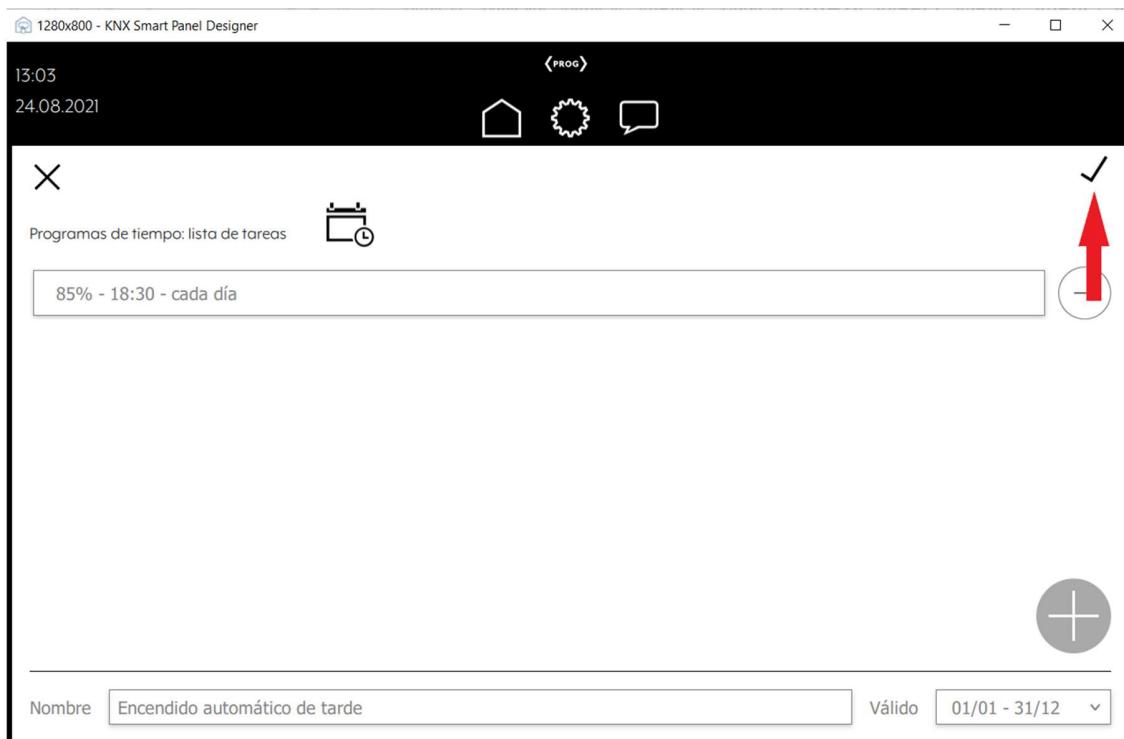


Encendido automático de tarde

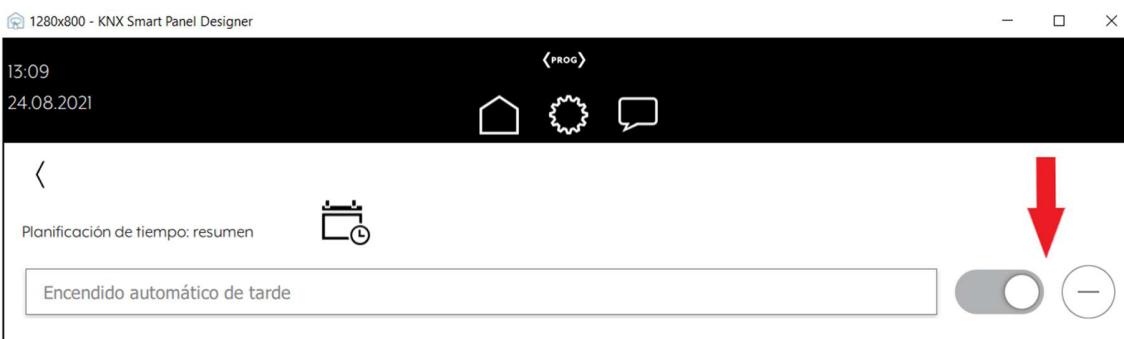
Y pulsando sobre la lista de acciones tenemos acceso al menú que nos permite establecer el valor a ejecutar a la hora señalada. Una vez establecido retorne hasta la primera pantalla de las programaciones horarias pulsando sobre la flecha a la izquierda:



Una vez allí, presione sobre el tick para que esa programación quede guardada:

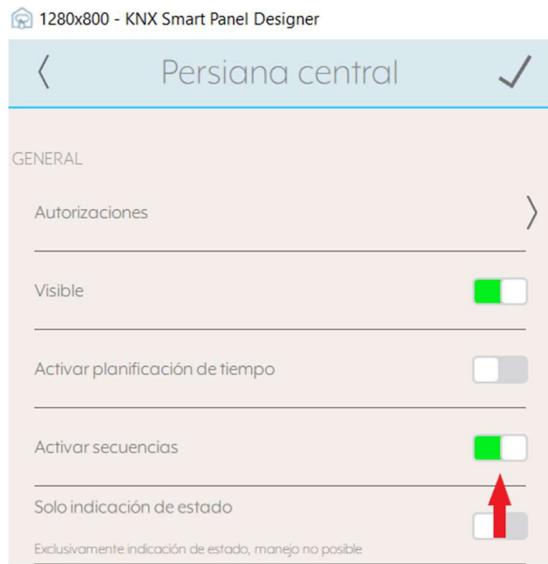


A partir de ahí ya nos aparece en la lista de programaciones horarias junto con un botón para habilitarla o deshabilitarla y otro para borrarla:



5.6. Activar secuencias para un elemento:

Cualquier elemento puede participar en una secuencia para la que se haya activado. Esa activación se lleva a cabo en la pantalla de parámetros "General". No olvide pulsar el "tick" para confirmar los cambios:



¡ATENCIÓN! Para ejecutar la secuencia se debe crear un elemento de control tipo “Secuencia” en el entorno gráfico, y desde él seleccionar la secuencia que se quieren enviar.

5.7. Creación de una secuencia:

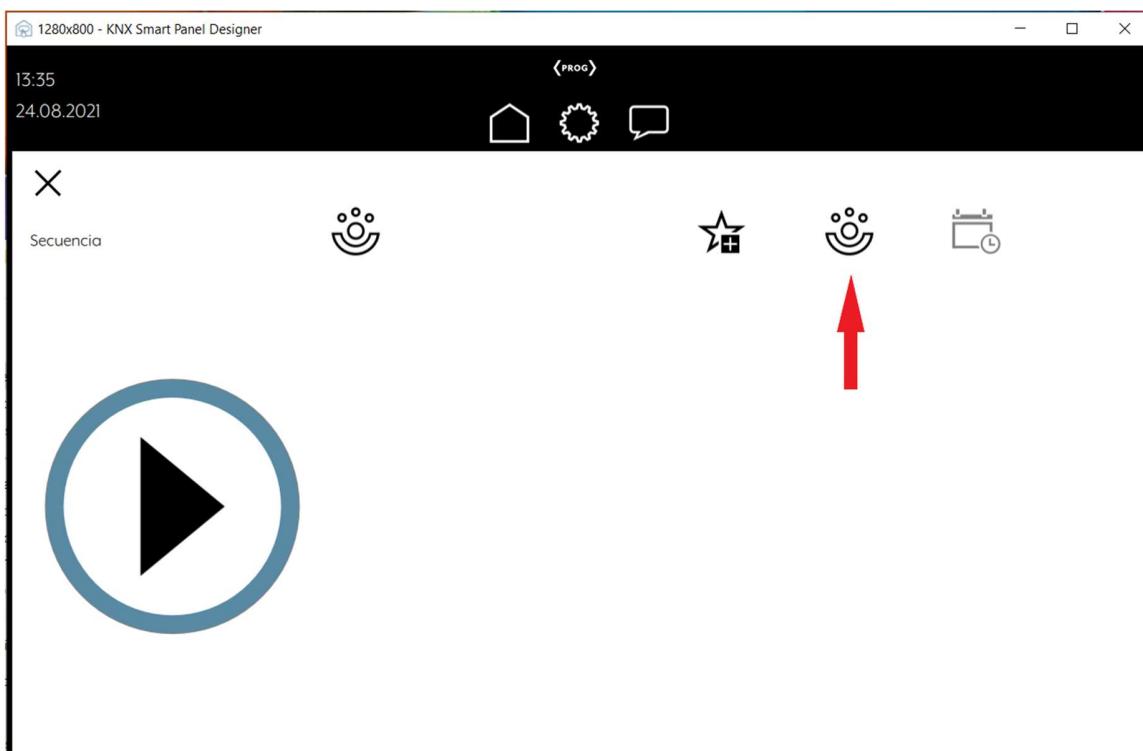
En la vista general de la habitación en la que se quiera crear una secuencia añada un elemento tipo secuencia con el botón “+”



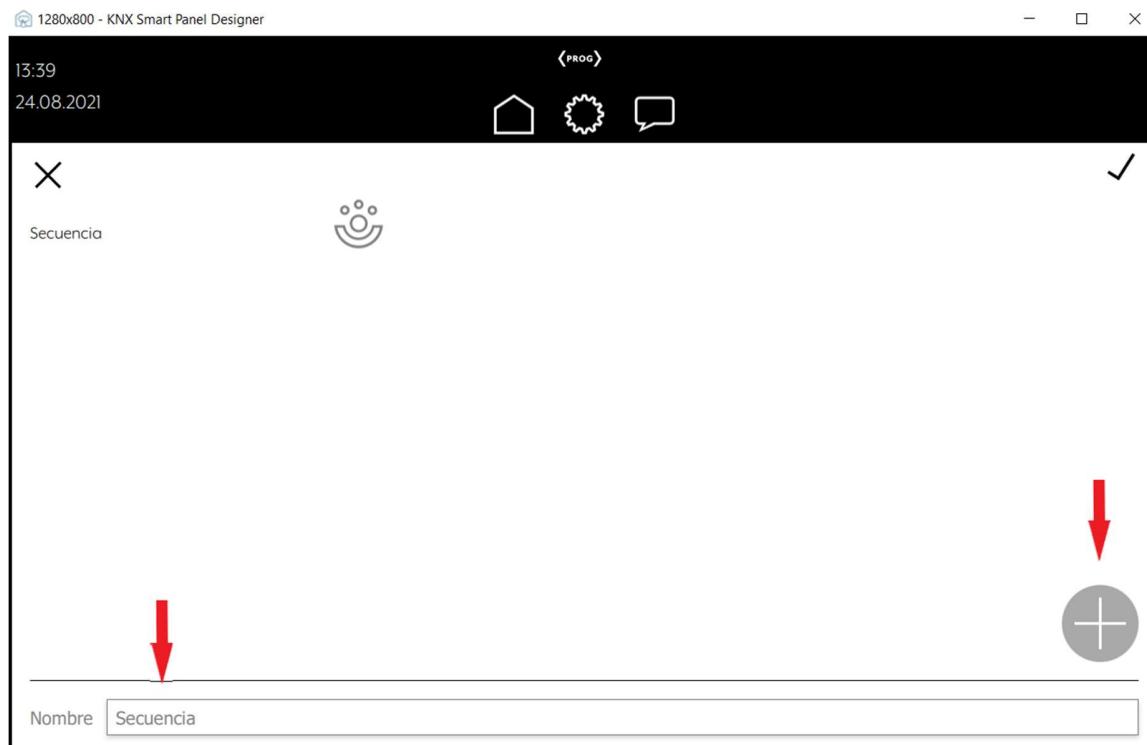
Ya tendremos el botón de la secuencia en la habitación:



Pulsando sobre él entramos en sus detalles y ahí podemos escoger los participantes en la secuencia. Solamente estarán disponibles aquellos elementos para los cuales hayamos activado la secuencia según se ha explicado en el capítulo 5.6.



Pulsando sobre el ícono accederemos a la configuración de los parámetros de la secuencia:

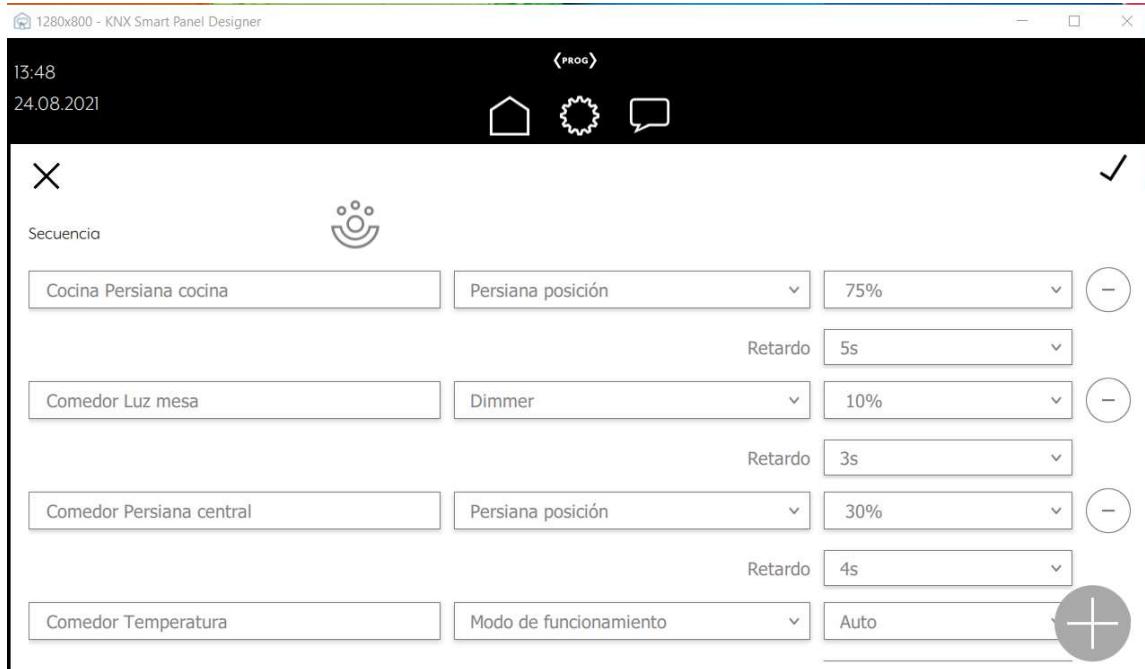


Le pondremos un nombre y añadiremos las acciones pulsando el botón “+”:



En esta ventana veremos todos aquellos elementos para los cuales se haya habilitado las secuencias, **independientemente de que estén en esta habitación o en otra**. Los iremos seleccionando uno a uno y obtendremos toda la secuencia

completa. Faltará establecer el valor de cada uno y el tiempo que transcurrirá desde que se ejecute un control hasta el siguiente:



No olvide pulsar sobre el “tick” para que se guarden los valores. Si entre los controles ponemos el retardo mínimo de 0,1 segundos habremos configurado una escena en lugar de una secuencia.

5.8. Configuración:

Además de las posibilidades propias de la visualización, el menú de configuración nos ofrece algunas funciones especiales, lógicas, envío de mensajes, planificaciones temporales y gestión de usuarios.



5.8.1. Visualización:

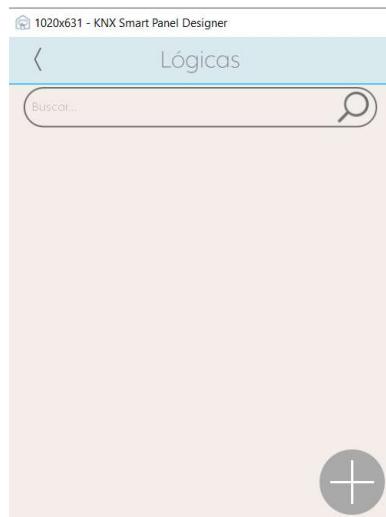
Este menú nos permite personalizar el diseño de la pantalla, seleccionando si queremos o no mostrar la fecha y la hora, la temperatura exterior y la temperatura interior. Estas dos temperaturas se recibirán a través de sendos objetos de comunicación desde el KNX.

Activando la opción “Estancia individual” desaparece toda la estructura de habitaciones y los controles quedan todos juntos en una misma estancia. También desaparecen las funciones centrales que se hayan podido crear.

Una vez realizados los ajustes no olvide confirmar pulsando sobre el tick.

5.8.2. Funciones lógicas:

El KNX Smart Panel Designer dispone de un editor de funciones lógicas basado en instrucciones del tipo “If-Then-Else” que pueden ser implementadas para la App de JUNG Smart Vision y posteriormente volcadas en la pantalla.



Pulsando sobre el botón “+” se pueden añadir nuevas funciones. Las ya existentes se pueden buscar utilizando el campo de la lupa y editar en cualquier momento.

En una función lógica ya existente se pueden añadir más condiciones “If” pulsando sobre el botón “+” y se pueden borrar mediante el menú contextual que sale pulsando la tecla derecha del ratón.

The image contains two side-by-side screenshots of the KNX Smart Panel Designer software interface.

Screenshot 1: Función OR

- Nombre:** Encendido condicionado
- Tipo:** al modificar valor (Active: On)
- If:**
 - Cocina Luz cocina: ON / OFF = OFF OR Comedor Luz general
 - Comedor Luz general: ON / OFF =

Screenshot 2: Nueva lógica

- Then:**
 - Comedor Luz mesa: Dimmer = 10%

En las imágenes anteriores se muestra un ejemplo de función lógica. La hemos denominado “Encendido condicionado” y se dispara cuando cambia el valor de una de las dos condiciones que tiene. En este caso, si sucede que se apaga la luz de la cocina o se enciende la luz general del comedor, entonces la luz de la mesa se enciende al 10%.

Diferentes tipos de función

La función lógica se puede activar de tres formas distintas, lo que influye bastante en la forma en que funcionará.

Tipo	Explicación
Previa demanda	La función lógica debe ser activada, por ejemplo, mediante programa horario
Activador	La función lógica se dispara tras la llegada de un telegrama con un determinado valor
Al modificar valor	La función se activa cuando cualquier datapoint cambia de estado de valor

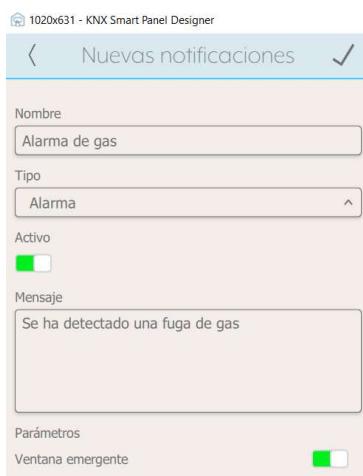
5.8.3. Notificaciones:

El software permite crear y enviar mensajes en el dispositivo. Esta posibilidad debe habilitarse primero dentro de la pantalla “Notificaciones”, dentro del menú General, y después ir añadiendo esas notificaciones pulsando el signo “+”.

Las ya existentes se pueden buscar utilizando el campo de la lupa y editar en cualquier momento. También se pueden borrar mediante el menú contextual que aparece pulsando el botón derecho del ratón sobre el mensaje. Cada uno de estos mensajes puede contener un texto que se puede escribir en la ventana correspondiente. Además se puede hacer que la ventana muestre un pop-up además de emitir un sonido de aviso.

La activación de las notificaciones no produce ningún objeto de comunicación a nivel de ETS y por lo tanto no se puede hacer de forma directa, sino siguiendo este procedimiento:

1. Crear un elemento tipo ON/OFF dentro del software de diseño, especificando en sus parámetros que no sea visible para evitar manipulaciones.
2. Dentro del software de diseño cree una función lógica de forma que el “IF” sea el ON del elemento recién creado y el THEN sea el disparo de la notificación que ha creado.
3. Al exportar el archivo al ETS nos aparecerán ya los dos objetos de envío y reenvío de estado del elemento recién creado. Vincule el objeto de envío con la dirección que venga del sensor de alarma.



Diferentes tipos de notificaciones

Los tipos Info, Advertencia y Alarma corresponden con los diferentes niveles de importancia de notificación en orden ascendente. Cada valor está relacionado con una señal acústica diferente, que puede ser reproducida según requerimientos. Las notificaciones también pueden ser integradas en las funciones lógicas.

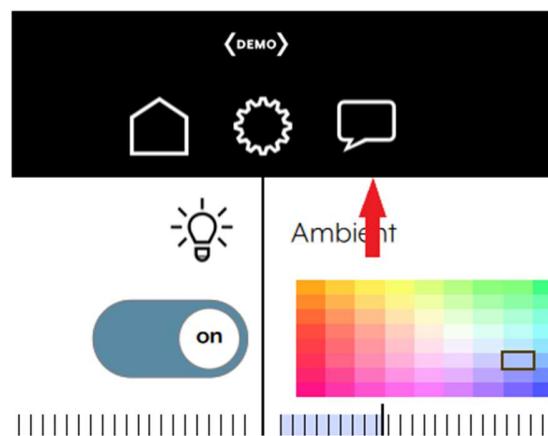
Tipo	Explicación
Info	Nivel más bajo
Advertencia	Nivel intermedio
Alarma	Nivel más alto

Información general de las notificaciones

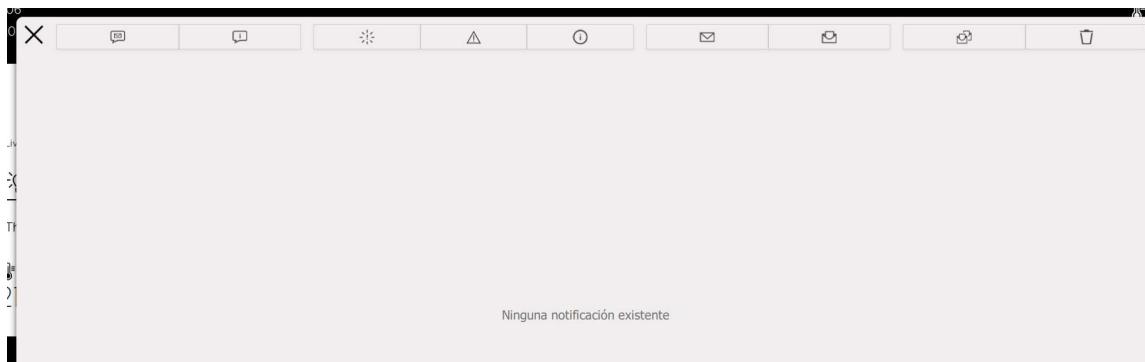
En general existen dos tipos de notificaciones:

- Mensajes que afectan a todo el sistema, a través de los cuales se envían avisos y sugerencias. Son notificaciones generadas independientemente por el sistema y se mandan incluso si las notificaciones están desactivadas en el sistema.
- Mensajes a nivel de usuario, que se generan siempre ante la ocurrencia de eventos seleccionados por el usuario. Este tipo de notificaciones son las que se pueden activar o desactivar.

En el modo de funcionamiento normal de la pantalla podemos acceder en cualquier momento a las notificaciones pulsando sobre el ícono de mensajes.



Y se abrirá una ventana donde podremos ver todos los mensajes que se hayan generado.



5.8.4. Administración de usuarios:

Existen por defecto dos niveles de acceso dentro del software. El nivel de Administrador con el PIN número 74269 y el nivel de Usuario al que se puede acceder sin entrar ningún PIN. Cualquier acceso que se haga mediante PIN quedará interrumpido después de 15 minutos de inactividad. El símbolo de la rueda dentada volverá a ser blanco o negro y se bajará automáticamente a nivel de usuario.

Se permite el acceso a usuarios con nivel superior en cualquier momento mediante la introducción del PIN adecuado. Estos accesos se terminan tras 10 segundos de inactividad. Los derechos del Administrador no se pueden cambiar. Solamente se puede modificar el PIN por uno nuevo que tenga entre 5 y 8 dígitos.

1920x1001 - KNX Smart Panel Designer

Administración de usuarios

USUARIO

Administrador

Usuario del sistema con todos los permisos

Usuario

Usuario estándar, activa, cuando ningún usuario ha iniciado sesión

Pulsando sobre el signo "+" se pueden añadir más usuarios:



Para cada uno de ellos habrá que introducir un nombre y un PIN de acceso, además de establecer los permisos o autorizaciones de los que va a disponer. Una vez creado un usuario se puede **editar o eliminar** posteriormente mediante el **botón derecho del ratón**.

Derechos de usuario



¡IMPORTANTE!

Algunos derechos básicos tienen dependencias. Por ejemplo, para poder operar sobre los controles el usuario debe tener primero derecho a verlos. Por esa razón, en este caso el derecho a operar aparece semitransparente y no es accesible hasta que no se habilite la visualización.

Las autorizaciones “Vista” y “Ajustes de usuario” no tienen dependencias. “Manejo” y “Simulación de presencia” dependen del derecho de “Vista”. Así pues, si no hay

derecho de “Vista” no podremos habilitar ni el “Manejo” ni la “Simulación de presencia”.

Asimismo, las autorizaciones “Planificación de tiempo” y “Secuencias” dependen de la autorización de “Manejo”, así que solamente pueden ser activadas si antes se han activado las autorizaciones de “Vista” y de “Manejo”. Por esta razón “Vista” y “Manejo” no pueden ser denegadas a un usuario que tenga derechos sobre “Planificación de tiempo” y/o “Secuencias”.

El **Administrador** puede definir y gestionar los derechos de los demás usuarios, además de poderlos dar de alta y de baja. Existen los derechos que se muestran en la siguiente tabla:

Tipo	Explicación
Vista	Acceder a las diferentes habitaciones y a los elementos que contengan
Manejo	Actuar sobre los elementos
Planificación del tiempo	Gestionar los programadores horarios. Añadir, editar, borrar
Secuencias	Gestionar las secuencias. Añadir, editar, borrar
Simulación de presencia	Reproducir y grabar la simulación de presencia
Ajustes de usuario	Reorganizar los botones (solamente en el KNX Smart Panel Designer) y realizar ajustes adicionales en el Smart Panel: Acceder al submenú de la App, acceder al submenú en dispositivos móviles y acceder al submenú del propio Smart Panel

El submenú “**Matriz de autorizaciones**”

Se encuentran dentro del menú de administración de usuarios y nos permite una visión de conjunto de todos los derechos de los usuarios activos, además de poder cambiarlos fácilmente. Tenga en cuenta las dependencias entre autorizaciones descritas anteriormente.

1280x800 - KNX Smart Panel Designer

X Matriz de autorizaciones ✓

AUTORIZACIONES:

Vista
Mostrar elementos

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Manejo
Manejar elementos

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Planificación de tiempo
Administrar planificaciones de tiempo

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Secuencias
Administrar secuencias

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Simulación de presencia
Acceso simulación de presencia

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Ajustes de usuario
Acceso a ajustes del usuario

USUARIO **RECEPCIONISTA** **MANTENIMIENTO**

Tipo	Explicación
Verde	Autorizado
Rojo	No autorizado
Semitransparente	No se puede cambiar la autorización debido a dependencias de otras autorizaciones

5.8.5. Los Plugins:

Es otro submenú del menú de configuración y nos da acceso a funciones adicionales que pueden influir sobre el KNX. Algunas de esas opciones habilitan objetos de comunicación que aparecerán en el ETS.



Hora astronómica

El reloj astronómico puede servir, además de para mostrar la hora de salida y puesta de sol en la pantalla, también para ejecutar eventos en KNX que estén condicionados al amanecer y al anochecer.

Se introducen los datos geográficos (latitud y longitud) y después la función aparece como un menú separado tanto en el software de configuración como en la App del propio dispositivo.



Sincronización fecha/hora

Con esta función se puede hacer que la fecha y hora actuales se puedan enviar al KNX mediante los correspondientes objetos de comunicación. Para que estos datos sean fiables se requiere un servidor de tiempo externo que puede estar en la red local o por Internet. En este caso aparecen dos parámetros para establecer la frecuencia en minutos con que se enviará la hora y la fecha al bus.

También se puede configurar para funcionar a la inversa. Es decir, que reciba la fecha y hora del propio bus KNX.

Simulación de presencia

Con la simulación de presencia se puede hacer que los valores de determinados datapoints sean grabados durante el uso normal de la pantalla. Estas acciones quedarán grabadas para ser reproducidas posteriormente y cuando el usuario no esté en casa. Abarcan una semana completa. Es decir, lo registrado durante los últimos 7 días.

Además hay dos objetos para inicio/parada y el estado de la simulación. Se pueden grabar y reproducir los siguientes tipos de elemento:

- On/off (conmutación)
- Regulación
- Persianas
- RGB(W)
- Selector deslizante personalizado

La simulación de presencia funciona de dos modos:

- Grabación: Va grabando los datos especificados en una base de datos separada.
- Reproducción: Ejecuta los telegramas guardados en orden cronológico.

El usuario puede cambiar en cualquier momento de modo grabación a reproducción, tanto desde un botón de la propia visualización como desde el KNX a través de un objeto de comunicación, siendo el “0” para grabar y el “1” para reproducir.

¡IMPORTANTE!

La configuración de la simulación de presencia (grabar, reproducir y editar) no se puede hacer en el software Smart Panel Designer, sino que se hacen en el propio panel desde la App “JUNG Smart Vision”

Desde el software debemos activar la simulación de presencia para poder utilizarla:



Y después añadir los elementos o controles que van a participar. Se debe añadir cada uno de forma individual. Una vez hemos activado la simulación de presencia como se ve en la imagen, dentro de cada control tendremos el ícono que nos permite añadirlo a dicha simulación de presencia.



Pulsando sobre la opción de simulación de presencia podremos entrar en otro submenú donde decidiremos qué función de ese elemento participará en la simulación de presencia, y si lo hará para grabar o para reproducir.



Secuencia botón

Esta función establece una conexión entre botones físicos de KNX y las secuencias creadas en la App JUNG Smart Vision, de forma que apretando un botón del sistema KNX se ejecute una secuencia previamente elegida.



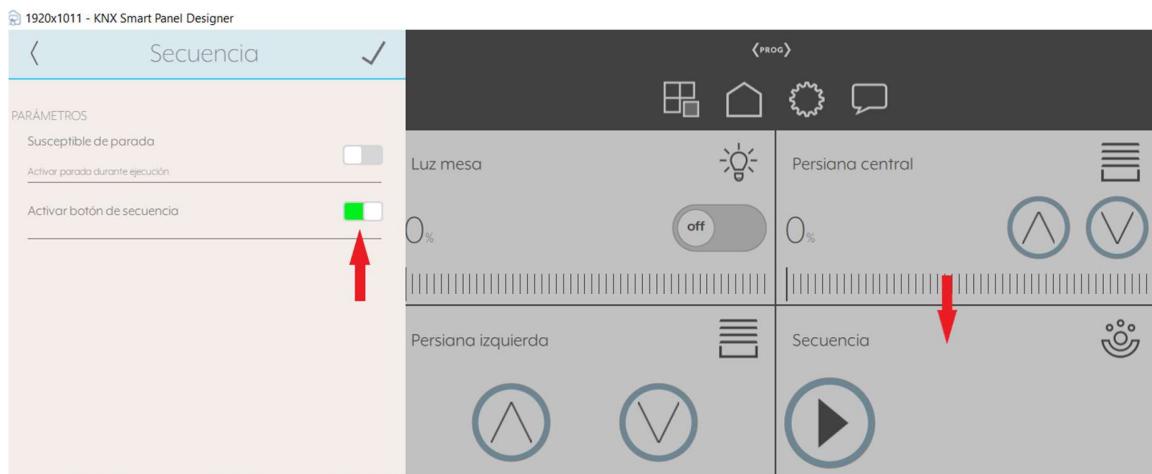
Los requerimientos son:

- Una dirección de grupo de 1 byte (0-255), la de escucha, similar a la de auxiliar de escenas de KNX.
- Uno o más botones KNX que al pulsarlos transmitan un determinado valor numérico a la dirección de grupo arriba mencionada.
- Esta función se activa en los parámetros de la secuencia.
- Se puede habilitar opcionalmente y para botones equipados con LEDs RGB, una dirección de grupo del tipo DPT 232 (3 bytes) que se relaciona con varios LEDs simultáneamente en KNX.

El proceso de relacionar la secuencia con un botón físico se realizará siempre a tiempo real y a través de la propia pantalla, que estará conectada al bus KNX. No se puede hacer desde el software de configuración:

1. Active el botón de secuencia según la imagen anterior.
2. Seleccione el tiempo máximo en el cual deberá ser pulsado el botón de KNX para relacionarlo con la secuencia (Tiempo excedido)
3. Opcionalmente entre el color del LED RGB en formato hexadecimal. El valor predefinido #FFFFFF corresponde al color blanco estándar.
4. Confirme los ajustes pulsando sobre el tick.

Seguidamente debe habilitar en la visualización un elemento del tipo “Secuencia” y abrir sus parámetros mediante el menú contextual con el botón derecho:



Y activar el botón de secuencia. El relacionarlo con un botón físico del KNX se realiza desde el propio panel.



5.8.6. Exportación/Importación:

En este punto se puede exportar el archivo de proyecto en formato *.ksp, para guardar una copia de seguridad o para exportarlo al ETS. También se puede importar un archivo con el mismo formato, que reemplazará la configuración existente:



- Exportación: Exportar el proyecto en formato *.ksp
- Importación: Importar un proyecto en formato *.ksp
- Reset: Borrar la visualización completa y los datos guardados

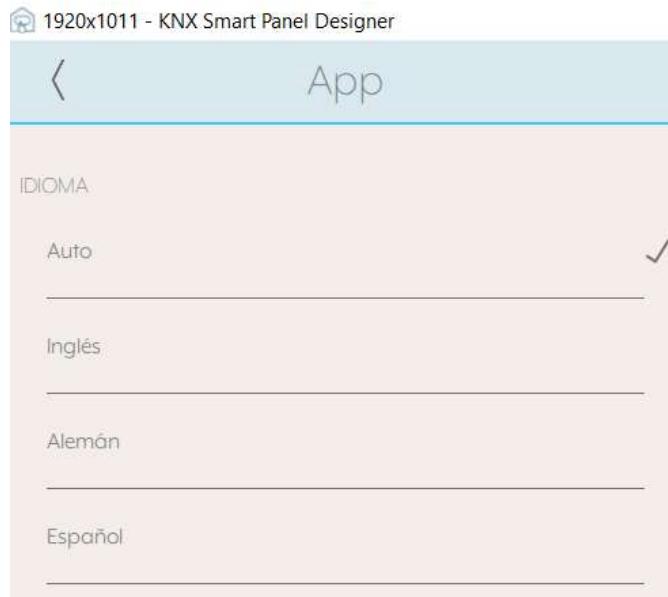
El archivo exportado en *.ksp será posteriormente importado al ETS mediante la App DCA de modo que se puedan relacionar los objetos de comunicación resultantes con las direcciones de grupo y después volcar toda la configuración al KNX Smart Panel 8 a través del bus.

5.9. El menú App:

5.9.1. Idioma:

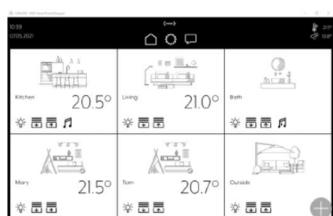
Se trata del idioma que va a utilizar la App cuando instalada en un dispositivo móvil o en el propio Smart Panel.

En el menú “Idioma” tenemos disponibles el Inglés, Alemán y el Español, además de la opción “Auto”. Con esta última opción lo que hace la App de JUNG Smart Vision es intentar adaptarse al mismo idioma que tenga el sistema operativo del dispositivo móvil de destino. Si no es posible entonces irá de forma automática al Inglés.



5.9.2. Diseño:

Aquí seleccionamos si el diseño general de la pantalla tendrá el fondo oscuro o bien el fondo claro.



Fondo claro



Fondo oscuro

5.9.3. Log:

El sistema tiene la posibilidad de archivar registros “Log” para ayudar en el diagnóstico de posibles problemas que se puedan presentar tanto en la App de JUNG Smart Vision como en el propio software de configuración.



Cuando activamos los logs nos aparecen los parámetros “Log Level” y “Eliminar archivos log”.

El “Log Level” establece qué tipo de mensajes son los que se deben escribir en el archivo .log, ordenados desde el nivel inferior al superior. Son mensajes destinados a diagnósticos y no guardan relación alguna con los niveles de usuario.

Log Level	Explicación
Error	Mensajes de error
Advertencia	Mensajes de error y advertencias
Info	Mensajes de error, advertencias e información
Depurar	Mensajes de error, advertencias, información y depuración
Completo	Mensajes de error, advertencias, información, depuración y avanzados

¡IMPORTANTE!

Esta función Log debe ser activada exclusivamente por indicación del soporte técnico de JUNG y desactivada una vez resuelto el problema. De lo contrario se irá acumulando en la pantalla una gran cantidad de información que puede terminar por colapsar la memoria del aparato.

5. EL SOFTWARE ETS Y LA APLICACIÓN DCA:

Para poder vincular los elementos con direcciones de grupo de KNX a través de objetos de comunicación es necesario exportar el proyecto en formato *.ksp para ser importado al ETS mediante la App DCA de ese software. El primer paso es añadir un SP0081U al proyecto de ETS y además instalar la App DCA que se puede obtener de forma gratuita en la web de myknx.org.

Para encontrarla fácilmente, introduzca “JUNG” en el campo de búsqueda y le aparecerá con el nombre “JUNG KNX Smart Panel 8”:

Tienda

Ordenar Por

Nombre

JUNG

JUNG IPS-Remote

€0.00

Comprar

JUNG KNX Smart Panel 8

€0.00

Comprar

Complete el proceso de compra, que no conlleva ningún coste, y ya tendrá la licencia en su cuenta, bajo el apartado de productos. Para encontrarla fácilmente introduzca el término “Smart” en el campo de búsqueda.

KNX MY KNX

Jung Electro Iberica, S.A. ▾

Tienda ▾ Cuenta ▾ Soporte ▾ eCampus ETS ▾

1

Products

Agrupado por

Licencia

Producto

ETS Apps

Ordenar por

Nothing selected

Obtener licencias

Exportar

Smart

No. de licencia 9000001029972

↓ Descargar Todo el Software

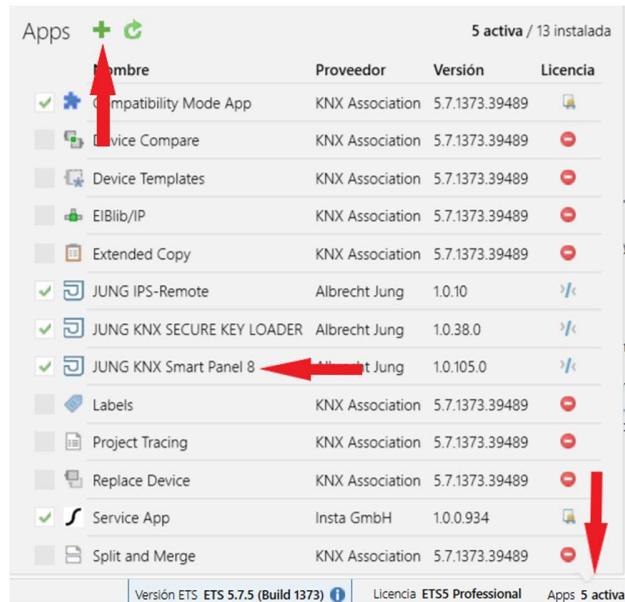
JUNG KNX Smart Panel 8

No aplicable

↓ Descargar App

Pulse sobre “Descargar App” y ya tendrá en su ordenador el archivo “Jung.KnxPanel8.etsapp” listo para ser instalado en su ETS.

En el ETS pulse sobre la indicación de “Apps” que encontrará en la esquina inferior derecha del software y se abrirá esta ventana:

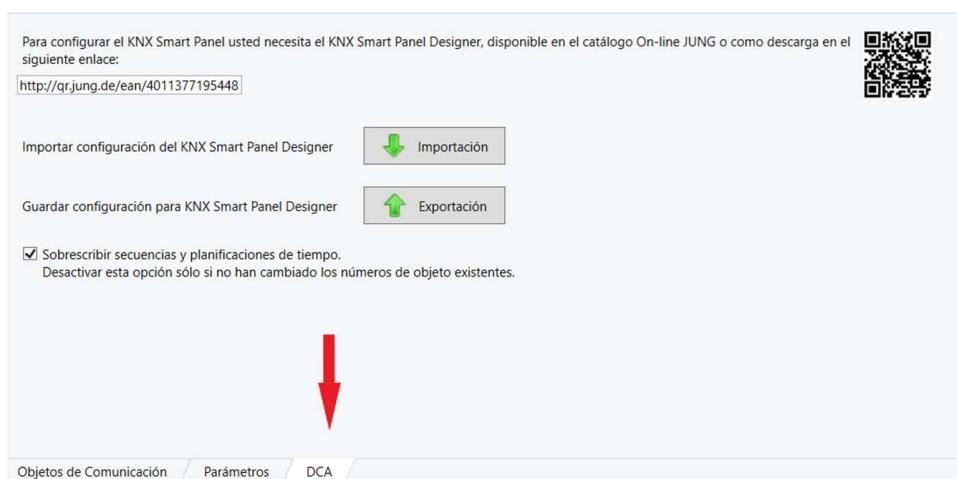


Pulse sobre el signo “+” arriba a la izquierda y seleccione el archivo:

Jung.KnxPanel8.etsapp

Previamente descargado de la myknx.org. Compruebe que le queda habilitada la App JUNG KNX Smart Panel 8, tal como se muestra en la figura anterior.

Una vez introducido el panel SP0081U ya nos aparece una pestaña llamada “DCA”, puesto que le hemos instalado la App:

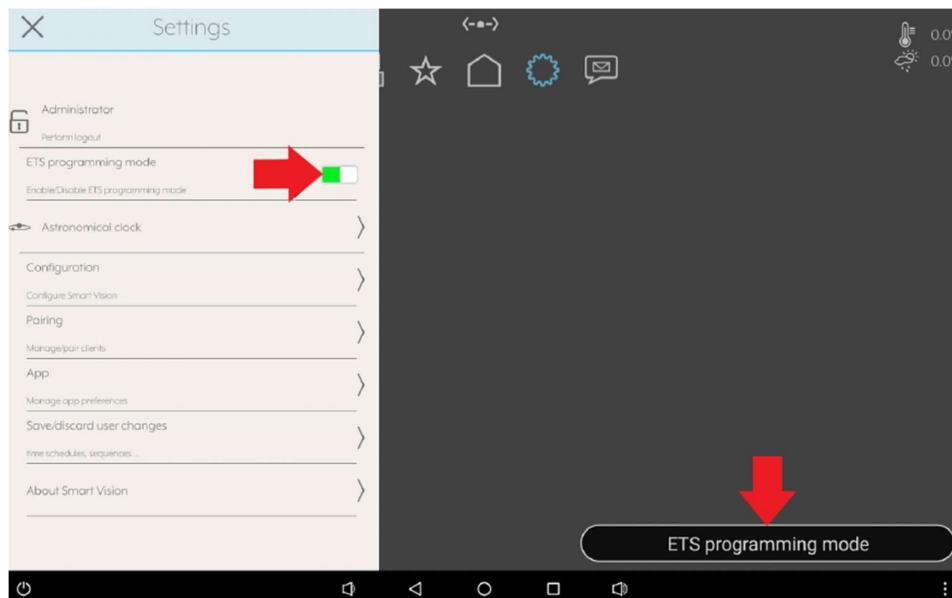


Pulsando sobre esa pestaña ya tenemos acceso al botón de importación, que nos permite cargar en el ETS la configuración realizada en el KNX Smart Panel Designer y exportada en formato *.ksp.

Veremos entonces que en este aparato se han creado ya los objetos de comunicación correspondientes a los diferentes controles y botones insertados en el software de diseño:

Número	función del Objeto	Nombre
1	1 Bit	Comedor.Luz mesa - ON / OFF
2	1 Bit	Comedor.Luz mesa - ON / OFF Status
3	1 Byte	Comedor.Luz mesa - Dimmer
4	1 Byte	Comedor.Luz mesa - Dimmer Status
5	1 Byte	SISTEMA-Secuencia botón Status
6	1 Bit	Comedor.Persiana central - Subir/bajar persiana
7	1 Bit	Comedor.Persiana central - Subir/bajar persiana Status
8	1 Bit	Comedor.Persiana central - Persiana paso subir/bajar
9	1 Byte	Comedor.Persiana central - Persiana posición
10	1 Byte	Comedor.Persiana central - Persiana posición Status
11	2 Byte	Comedor.Temperatura - Temperatura Status
12	1 Byte	Comedor.Temperatura - Modo de funcionamiento
13	1 Byte	Comedor.Temperatura - Modo de funcionamiento Status
14	2 Byte	Comedor.Temperatura - Valor de consigna efectivo Status
15	4 Bit	Comedor.Temperatura - Calibración ON/OFF Status

Solamente nos queda ya relacionarlos con las direcciones de grupo y volcar la programación mediante el bus, como cualquier otro aparato de KNX. El aparato en sí no dispone de botón de programación, sino que este modo se debe activar desde el menú de configuración de la propia pantalla. Para acceder a este menú es necesario estar acreditado en "Login" como administrador. (Ver apartado 4.8.3.4)



Mientras el modo de programación esté activo tendremos en la pantalla un mensaje que así nos lo indicará. Uno de los parámetros de volcado que tenemos es el siguiente:

- Sobrescribir secuencias y planificaciones de tiempo.
Desactivar esta opción sólo si no han cambiado los números de objeto existentes.

Tanto las programaciones horarias como las secuencias se pueden modificar directamente en la pantalla. La aplicación DCA ofrece la posibilidad de no sobrescribir esta parte de la memoria para que no se pierda lo que ha hecho el usuario después de volcar la programación. Por defecto viene marcada para que se pierdan.

No obstante, no debe desactivar esta opción si ha realizado cambios en la configuración que impliquen la aparición de nuevos objetos de comunicación o la desaparición de algunos existentes. Eso podría llevar a mensajes de error.

Exportación de los datos desde el ETS:

Los datos transferidos al ETS mediante la importación del archivo *.ksp generado desde el software de diseño quedan guardados en la propia base de datos del ETS. Si es necesario, esa configuración puede ser exportada desde el ETS en formato *.ksp para después ser importada y editada en el software de diseño.

Exportación de datos desde el propio Smart Panel

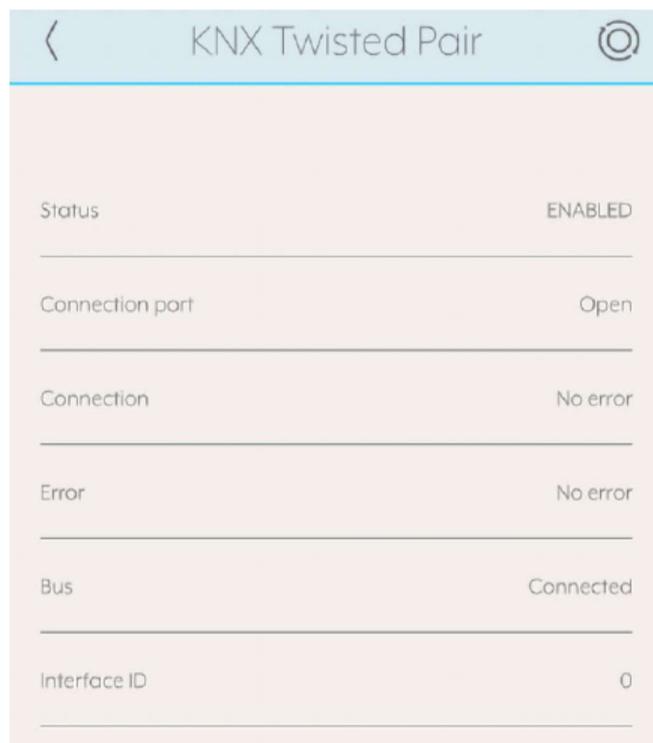
También es posible exportar la configuración contenida en el propio panel para ser importada y editada en el software de diseño. Para eso basta con abrir el menú de configuración del Smart Panel pulsando sobre la rueda dentada, acreditarse como administrador con el PIN (74269) y entrar en el menú de exportación. Conecte una memoria al USB de la parte posterior del panel y grabe ahí el archivo *.ksp resultante.

Ya tendremos la configuración existente en el Smart Panel para luego poder editarla y volverla a cargar en el aparato.

6. LA APP „JUNG SMART VISION – AJUSTES AVANZADOS:

Una vez cargado el proyecto sobre la pantalla aún se pueden realizar algunos ajustes sobre la misma.

Entrando en el menú de conexiones “Drivers” podemos obtener algunos datos sobre la conexión de KNX su estado.

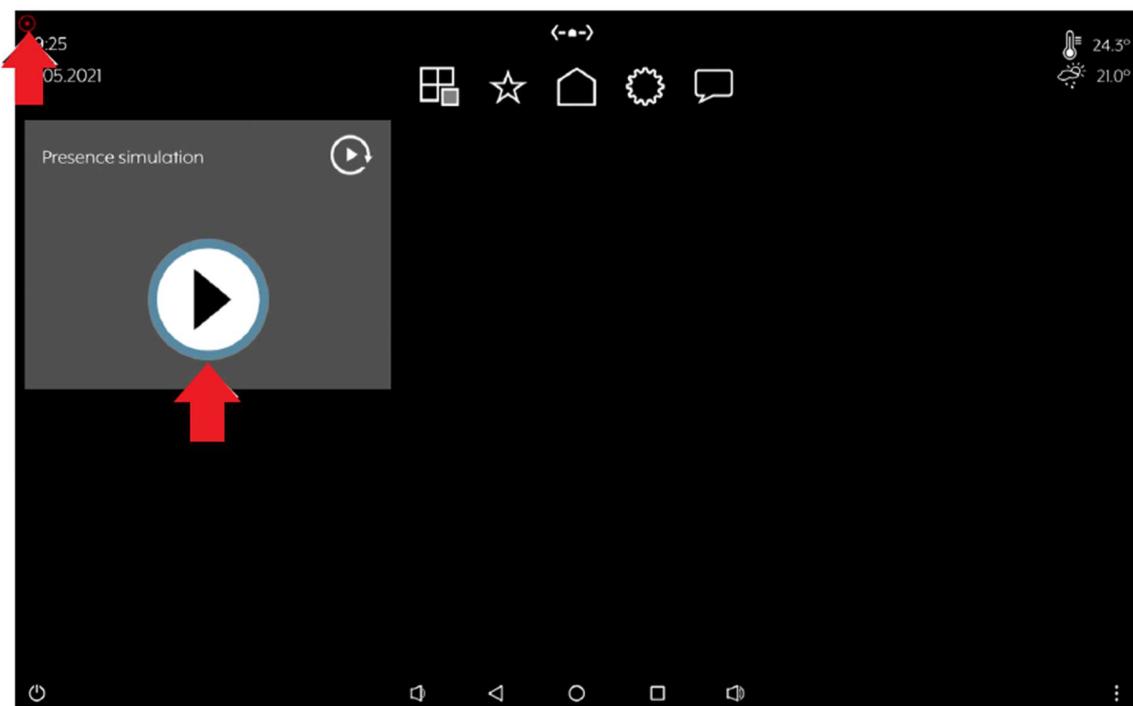


En este mismo menú de configuración tenemos la opción de exportar la configuración. Ver detalles en el capítulo anterior.

6.1. Configuración de la simulación de presencia (grabar, reproducir y editar):

En el software de diseño se crea la simulación de presencia y además se seleccionan todos los controles que van a participar en ella. En la propia pantalla el usuario debe realizar el resto de ajustes finales.

Los modos de reproducción y grabación



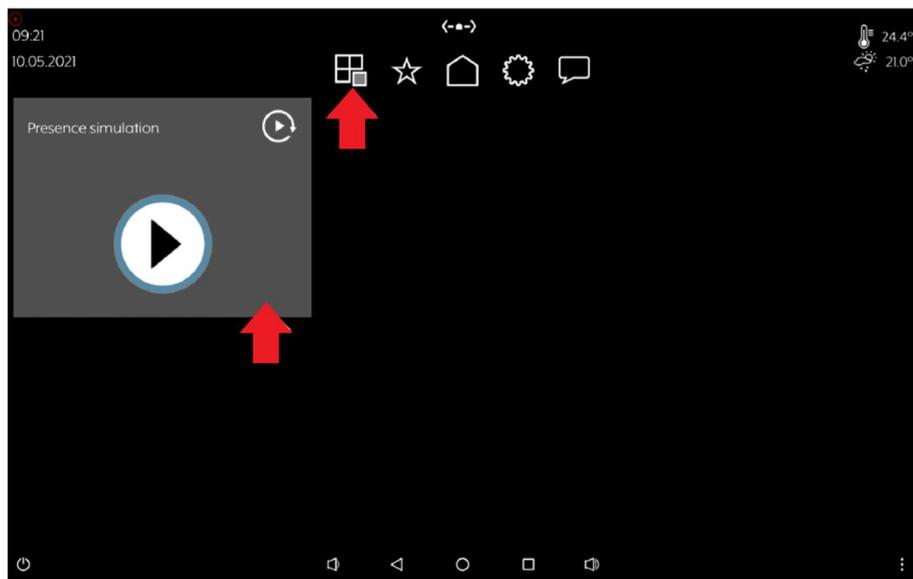
Mientras la grabación está activa aparece un punto rojo intermitente en la esquina superior izquierda, sobre las indicaciones de fecha y de hora. Pulsando el botón de reproducción en la pantalla se inicia ese otro modo y el aparato lo indica cambiando ese punto rojo por el símbolo de reproducir. También cambia el ícono dentro del botón de simulación de presencia.

Icono	Nombre	Explicación
▶	Reproduciendo	La simulación está en modo reproducción
●	Grabando	La simulación está en modo grabación

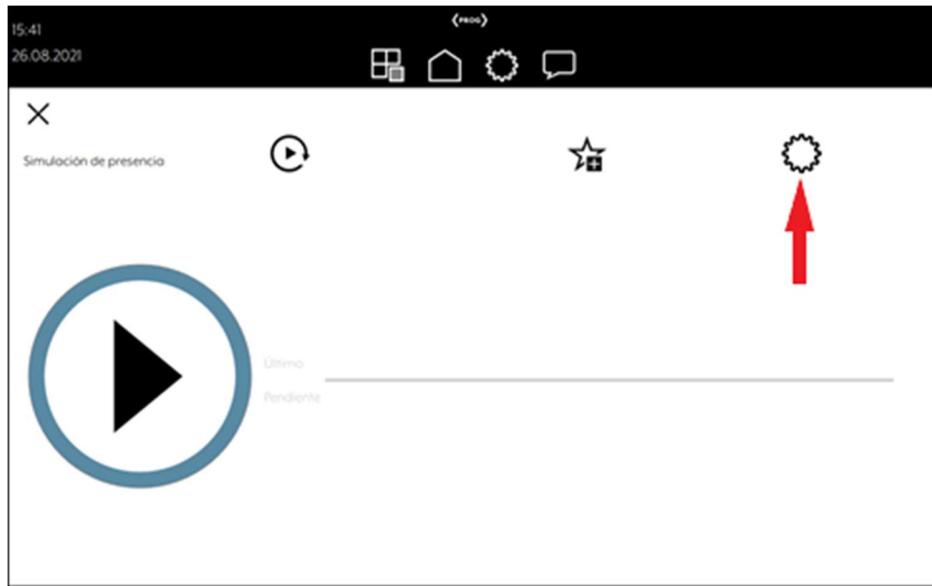
Una vez activada, la simulación de presencia está siempre en modo grabación. Durante la reproducción se recrean los telegramas guardados durante los últimos 7 días, si están disponibles. Si falta algún día el sistema salta al inmediato anterior y así hasta que encuentre un día con datos. Esto significa que incluso si solamente hemos grabado un día ya podemos utilizar la simulación de presencia. Lo que hará será repetir la misma rutina todos los días.

El modo activo (reproducir o grabar) se guarda en la base de datos de forma permanente, de forma que se mantiene aunque haya un reinicio del aparato tras un fallo en la alimentación.

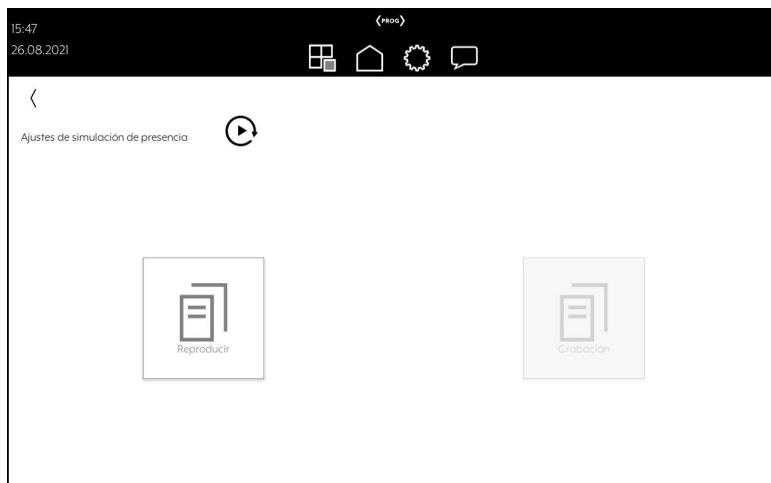
Mostrando la simulación de presencia



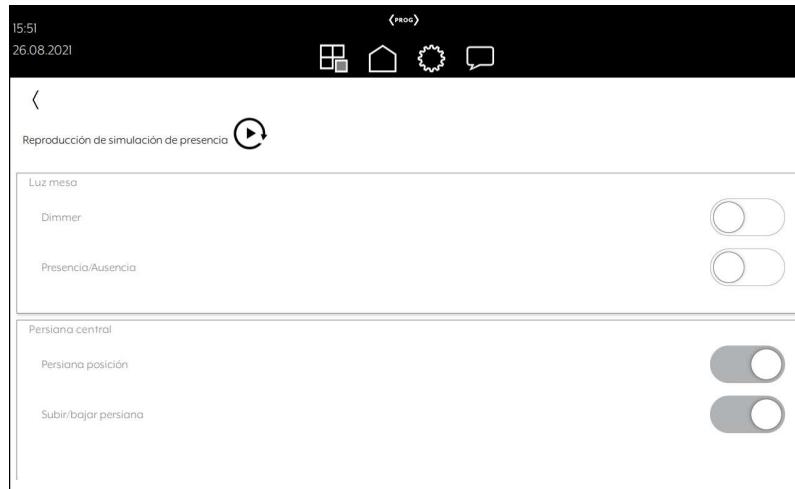
La simulación de presencia tiene su propio ícono en la barra de estado y de navegación. Si pulsamos sobre el control de simulación de presencia entraremos en su vista detallada.



Pulsando sobre el ícono de rueda dentada se nos abre esta otra pantalla donde podemos comutar entre modo de grabación y de reproducción:



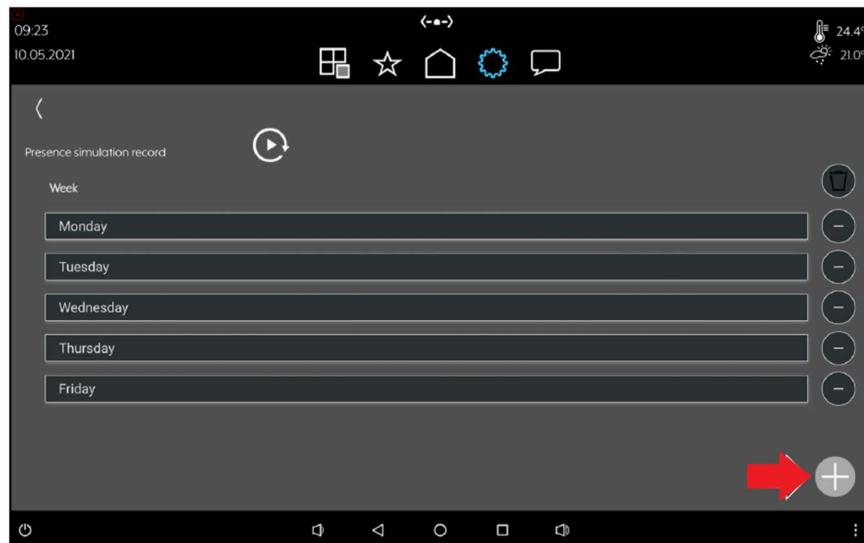
Si ahora pulsamos sobre el botón de reproducir, entonces se nos muestra una pantalla con todos los controles que hemos seleccionado para participar en la simulación de presencia, que nos permite escoger cuáles de ellos estarán activos en la reproducción:



Grabación de la simulación de presencia

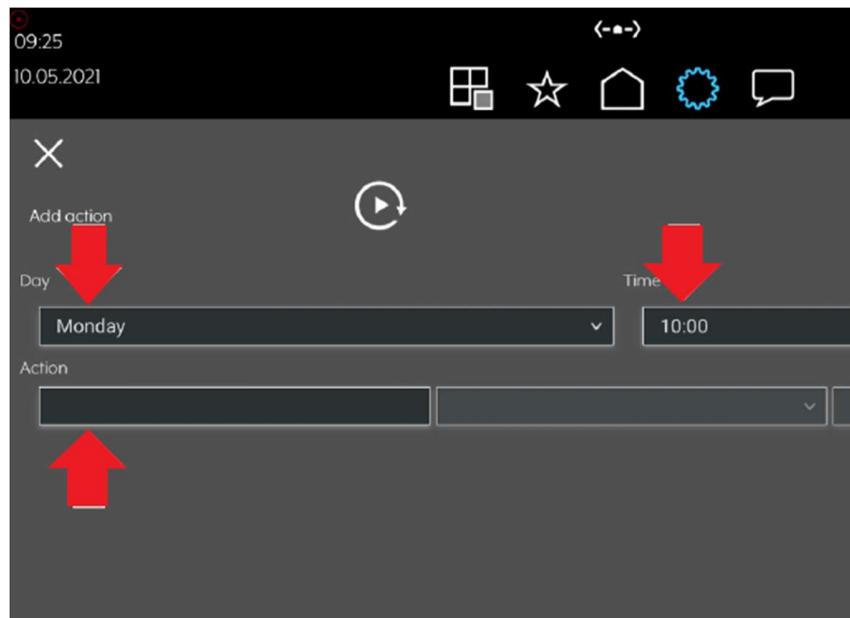
El menú de grabación nos muestra todas las grabaciones realizadas por la simulación de presencia. Comandos y acciones pueden ser añadidos, editados o eliminados durante horas o días.

El ícono de papelera borra todas las grabaciones, mientras que los iconos del signo menos de la derecha de la pantalla nos permiten borrar las grabaciones de determinados días sueltos.



Seleccionando un día en concreto podemos ver el detalle de las horas de los eventos.

Pulsando sobre el signo “+” podemos añadir acciones a una simulación de presencia ya existente:



Estructura de datos de la grabación

Los datos dentro de la grabación se estructuran de forma:

Semana > Día de la semana > Inicio sección 1 > Final de sección 1 > Inicio sección 2 > Final de sección 2 ...

Las secciones son necesarias para reconocer si hay o no acciones grabadas válidas durante ese intervalo o no las hay, y así reaccionar adecuadamente. Cada sección está marcada por un inicio y un final. Si alguno falta, esa sección no será válida. Puede haber sucedido que el panel haya estado desconectado durante toda una sección y por tanto no haya grabado nada.



Diagrama de la estructura de datos de una grabación



Restricciones y limitaciones

- Las grabaciones están limitadas a una semana y asignadas a los diferentes días de lunes a domingo.
- El espacio temporal para un período de grabación es de 1 hora.
- El máximo número permitido de datapoints es de 30. El número de datapoints grabables en un elemento control varía de unos a otros.
- La resolución temporal máxima para valores guardados del mismo datapoint es de 1 minuto. Si durante ese minuto el valor del datapoint cambia varias veces solamente será almacenado el último valor recibido.

Ciclo de grabación

La grabación se inicia siempre en el siguiente período que llegue desde el momento en el que se da la orden. Es decir, en el minuto y segundo 0 de la próxima hora.

Ciclo de reproducción

El ciclo de reproducción se inicia nada más recibirse la orden, independientemente de cuándo se inicie el siguiente período.

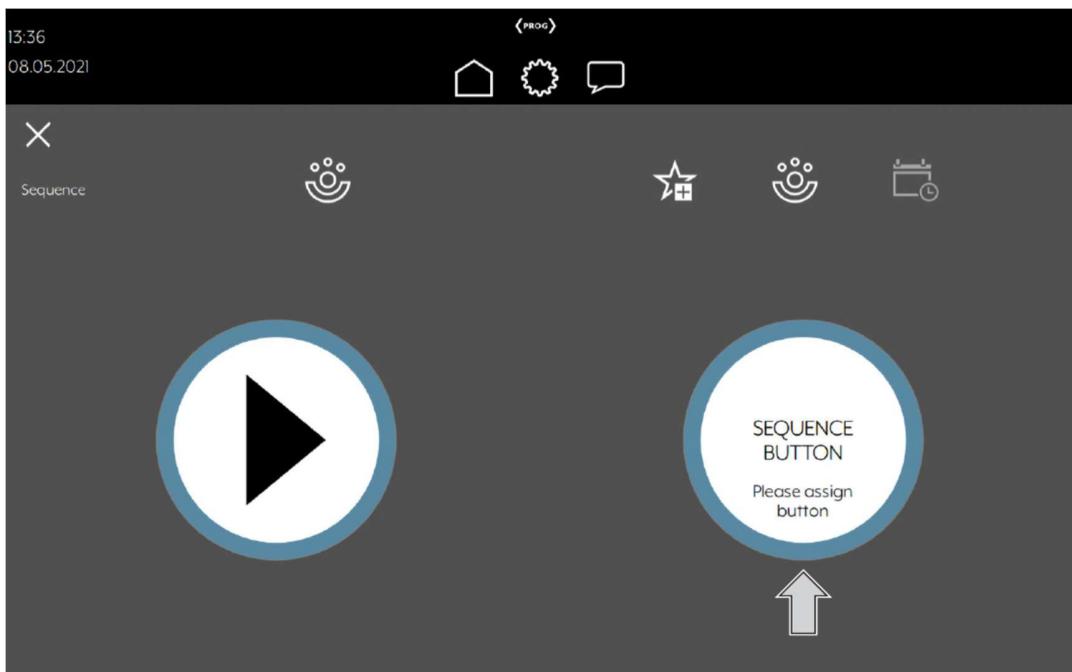
¡IMPORTANTE!

Si se realizan cambios de direccionamiento en el ETS sobre direcciones de grupo implicadas en la simulación de presencia, es responsabilidad del integrador borrar todo el contenido de telegramas guardados. Puede darse el caso de que las direcciones guardadas ahora actúen sobre otros participantes, produciendo acciones indeseadas en el sistema KNX.

6.2. Asignación de un botón físico para iniciar secuencia:

Una vez creada la secuencia y habiendo habilitado la posibilidad de tener un botón físico en KNX para iniciarla, todo ello en el software de diseño, podemos proceder a seleccionar un pulsador en el sistema KNX y relacionarlo con la secuencia. Estos últimos pasos se hacen directamente en la pantalla.

Debemos entonces preparar en KNX un botón que mande un valor de 1 byte de libre elección para que la pantalla entienda que es este el botón que debe relacionar con el inicio de la secuencia.



Para iniciar este proceso debemos estar acreditados como administrador y tiene que haber un botón en el lado del KNX preparado para enviar un valor de libre elección al objeto de comunicación de entrada a la pantalla.

1. En la vista de detalle del botón de la secuencia seleccione el botón de secuencia. En ese momento comienza a contar el tiempo para realizar el relacionamiento. Como orientación, uno o más LEDs del pulsador parpadean.
2. Presione el botón del lado de KNX antes de 120 segundos. Se reproduce la secuencia.
3. El emparejamiento está completado. Cada vez que se pulse ese botón se reproduce esta secuencia.

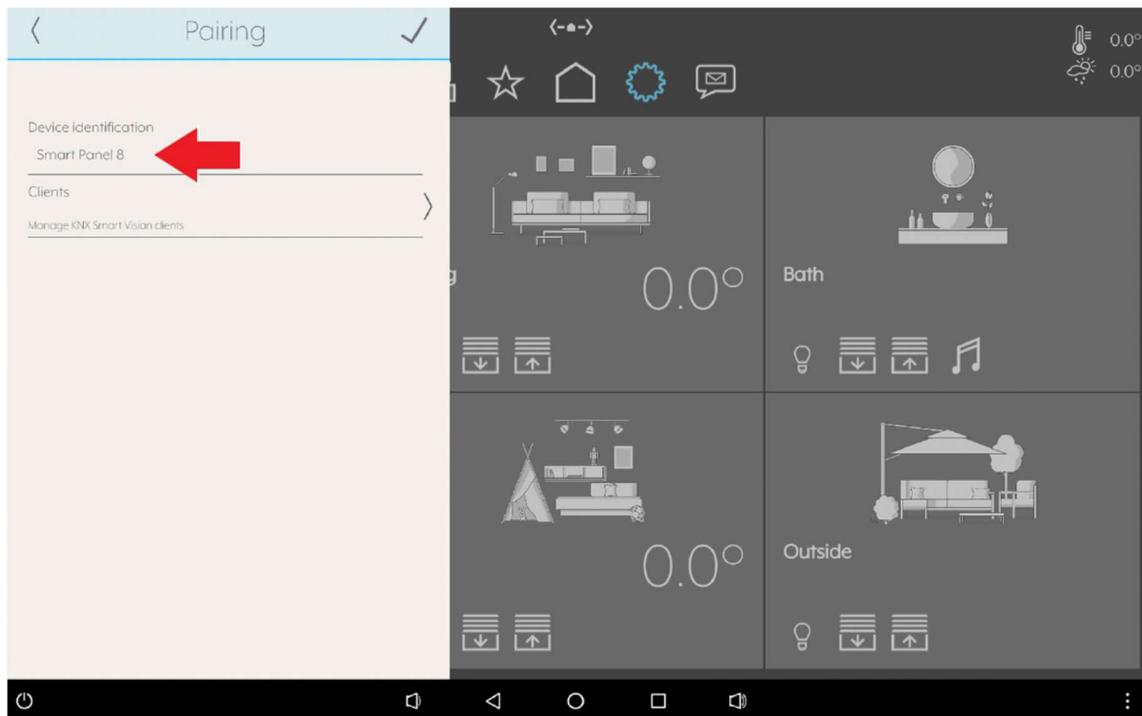
6.3. Emparejamiento de un terminal móvil (cliente) con el Smart Panel:

Además de funcionar como dispositivo autónomo, el KNX Smart Panel también puede funcionar como servidor de un dispositivo móvil para replicar su visualización y control desde un lugar externo al aparato.

El aparato puede quedar emparejado de forma fácil y rápida a un smart phone o tablet que tenga instalada la APP del JUNG Smart Vision, que se encuentra disponible tanto en el Google Play Store (Android) como en la Apple Store (IOS).

¡IMPORTANTE!

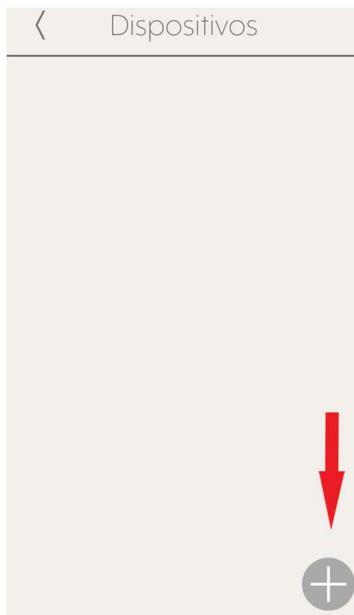
Para poder realizar este emparejamiento, tanto el KNX Smart Panel como el dispositivo móvil deben estar en la misma red local. A la fecha de edición de este documento aún no estaba disponible el acceso en remoto a través de Internet.



El procedimiento de emparejado se inicia accediendo al menú “Configuración”>“Emparejar”

1. Introduzca el **nombre de identificación del dispositivo**. Por ejemplo “KNX Smart Panel”. Será el nombre que identificará a esta pantalla en la red. Confirme pulsando sobre el “tick” de la parte superior derecha de la ventana emergente.
2. A continuación pulse sobre **clientes** para emparejar con un dispositivo móvil. En la ventana “Emparejar” pulse sobre el signo “+” en la parte inferior derecha.
3. Introduzca el nombre con el que se indentificará este dispositivo móvil y pulse para generar **el código de emparejamiento**. Ese código se mostrará en la pantalla. Deberá teclearlo en su dispositivo móvil cuando le sea requerido. **Deje ese menú abierto.**

4. A continuación abra la App de JUNG Smart Vision en su dispositivo móvil y pulse sobre el signo "+" para añadir un nuevo Smart Panel KNX con el que comunicar su dispositivo móvil.



5. Ahora pulse sobre la lupa para buscar un panel que esté en la misma red y en modo de emparejamiento:



6. Al encontrarlo aparece ya esta ventana con todos los datos del panel encontrado. Pulse sobre iniciar emparejamiento:



7. A continuación nos aparece una última pantalla donde introducir el código de emparejamiento que nos mostró la pantalla. Ver punto 3.



8. Una vez introducido el código correctamente ya tenemos acceso a la visualización desde nuestro dispositivo móvil.



6.4. Edición y supresión de un emparejamiento ya realizado:

Dentro de la App JUNG Smart Vision podrá Vd. en su dispositivo móvil ver qué pantallas KNX Smart Panel están emparejadas con él. Abra el menú “Configuración” y pulse sobre dispositivos:



Aparecen entonces todas las KNX Smart Panel que tenga asociadas con su dispositivo móvil:



Deslizando a la izquierda por debajo del nombre accedemos a las posibilidades de eliminar o editar este dispositivo:



Pulsando sobre editar tenemos las siguientes opciones:



Desde aquí podremos cambiar el nombre del dispositivo, ver su número de serie, marcarlo como pantalla estándar a la que conectarnos al arrancar la aplicación del dispositivo móvil, rehacer el emparejamiento o eliminarlo.

Los posibles estados del dispositivo táctil KNX Smart Panel respecto de su dispositivo móvil son los siguientes:

Icono	Explicación
 PAIRED	Indica que la visualización y control desde el móvil es posible
 LOCAL	Este ícono indica que hay conexión por la red local
 DEFAULT	Se conecta directamente a este panel al abrir la aplicación

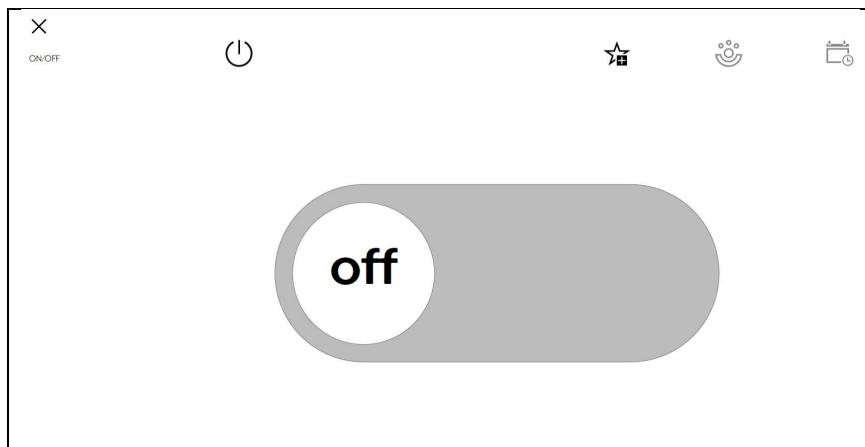
6. OBJETOS DE COMUNICACIÓN Y ELEMENTOS DE CONTROL:

En la siguiente tabla se muestran todos los tipos de datos que se pueden utilizar en esta aplicación.

ID	Longitud	Función
DPT 1	1 bit	Comutación, subida/bajada, etc
DPT 5	1 byte (%)	(0...100, 0...255 o 0...360°)
DPT 6	2 bytes	(-128...127)
DPT 7	2 bytes	(lux, mm, ms etc. 0...65535)
DPT 8	2 bytes	(diferencia de tiempo, rotación, etc. -32768...32767)
DPT 9	2 bytes (float)	valores coma flotante (-671088.64...670760.96)
DPT 10	3 bytes	Hora
DPT 11	3 bytes	Fecha
DPT 12	4 bytes	0...4294967295
DPT 13	4 bytes	-2147483648...2147483647
DPT 14	4 bytes	4 bytes coma flotante IEEE 754
DPT 16	14 bytes	Cadena de caracteres (máx. 14)
DPT 18	1 byte	Control de escenas
DPT 19	8 bytes	Fecha y hora
DPT 232	3 bytes	RGB

Dentro de la aplicación se pueden crear hasta 300 elementos de control con un total de 1.000 direcciones de grupo.

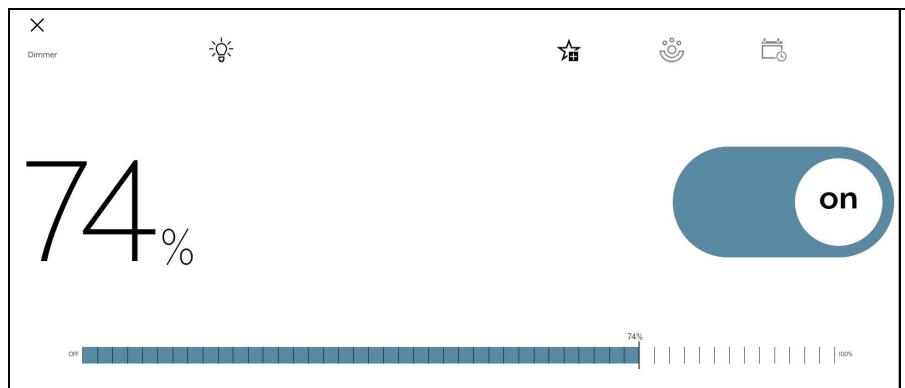
El control ON / OFF



Este elemento sirve para cualquier tipo de control ON/OFF y proporciona dos estados. Mediante los parámetros se puede personalizar el ícono para adaptarlo a los diferentes requerimientos. Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	ON / OFF	Comutación, subida/bajada, etc	1 bit	C-WTU
1.001	ON / OFF Status	Reenvío de estado de comutación	1 bit	C-WTU

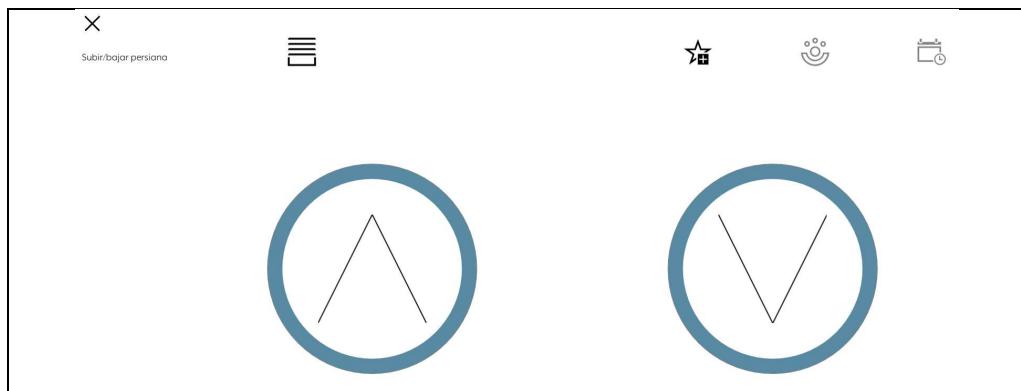
El control dimmer



Este elemento no tiene parámetros. Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	Dimmer - ON / OFF	Comutación, subida/bajada, etc	1 bit	C-WTU
1.001	Dimmer - ON / OFF Status	Reenvío de estado de conmutación	1 bit	C-W-U
5.001	Dimmer	Porcentaje (0 ... 100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Dimmer Status	Porcentaje (0 ... 100%)	1 byte	C-W-U

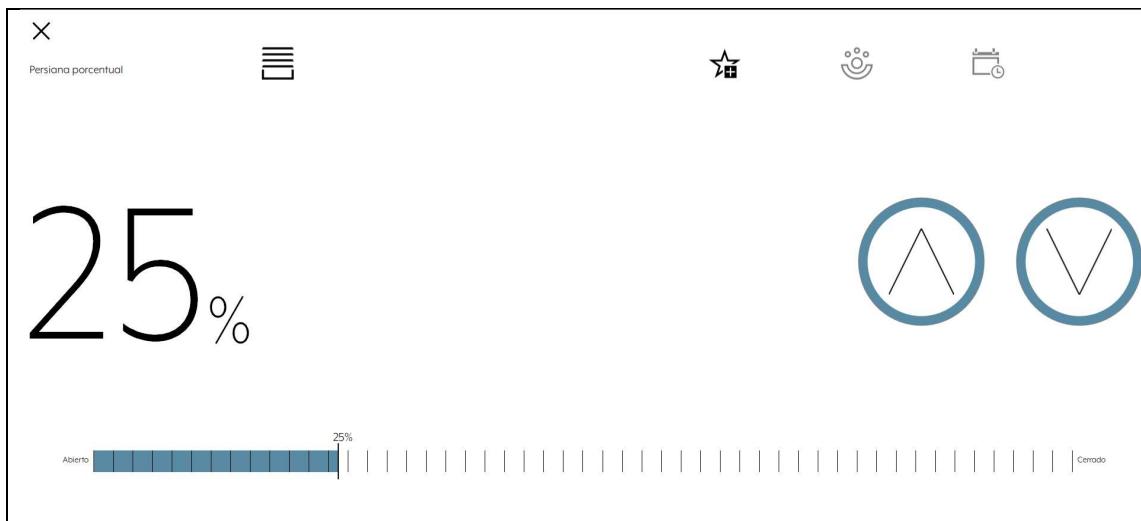
El control subir / bajar persiana



Este elemento no tiene parámetros. Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.008	Subir/bajar persiana	Accionamiento largo	1 bit	C-WTU
1.008	Subir/bajar persiana Status	Reenvío de estado de accionamiento largo	1 bit	C-W-U
1.007	Persiana paso subir/bajar	Accionamiento corto	1 bit	C-WTU

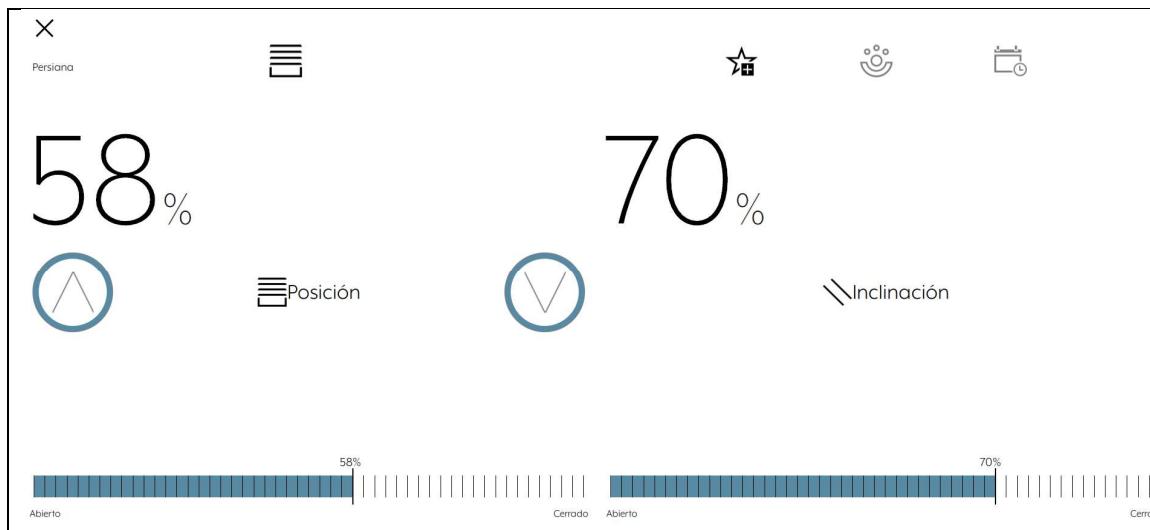
El control persiana porcentual



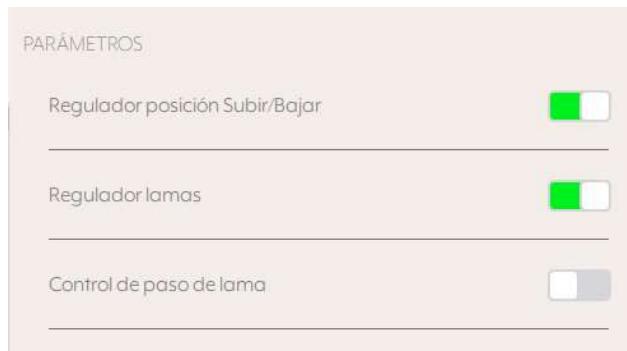
Este elemento no tiene parámetros. Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.008	Subir/bajar persiana	Accionamiento largo	1 bit	C-WTU
1.008	Subir/bajar persiana Status	Reenvío de estado de accionamiento largo	1 bit	C-W-U
1.007	Persiana paso subir/bajar	Accionamiento corto	1 bit	C-WTU
5.001	Persiana posición	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Persiana posición Status	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U

El control persiana



Se trata del control más completo para persianas y está diseñado para el control de aquellas persianas que además tengan lamas con inclinación regulable en cualquier punto de su altura. Dispone de tres parámetros diferentes:

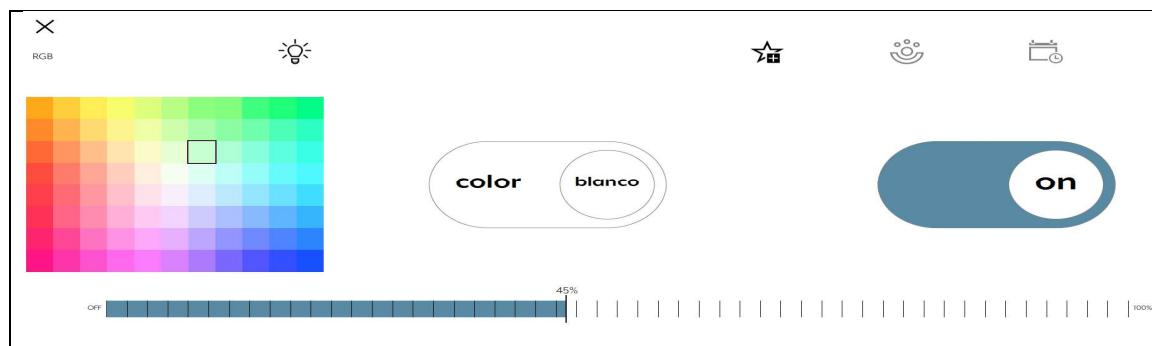


- Regulador posición Subir/Bajar: Permite habilitar o no el control con el que ajustamos la altura de la persiana.
- Regulador lamas: Permite habilitar o no el control con el que ajustamos la inclinación de las lamas.
- Control de paso de lama: Habilita los dos últimos objetos de comunicación de la siguiente tabla, que nos permiten hacer movimiento de las lamas paso a paso además de reenviar su estado de la inclinación.

Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.008	Subir/bajar persiana	Accionamiento largo	1 bit	C-WTU
1.008	Subir/bajar persiana Status	Reenvío de estado de accionamiento largo	1 bit	C-W-U
1.007	Persiana paso subir/bajar	Accionamiento corto	1 bit	C-WTU
5.001	Persiana posición	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Persiana posición Status	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U
1.008	Subir/bajar lamas	Accionamiento largo	1 bit	C-WTU
5.001	Posición de lamas	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Posición de lamas Status	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U
1.007	Subir/bajar paso lamas	Accionamiento corto	1 bit	C-WTU
1.008	Subir/bajar lamas Status	Reenvío de estado de accionamiento largo	1 bit	C-W-U

El control RGB(W) – 3 X 1 byte color y 1 x 3 bytes color



Este elemento ofrece tres parámetros:



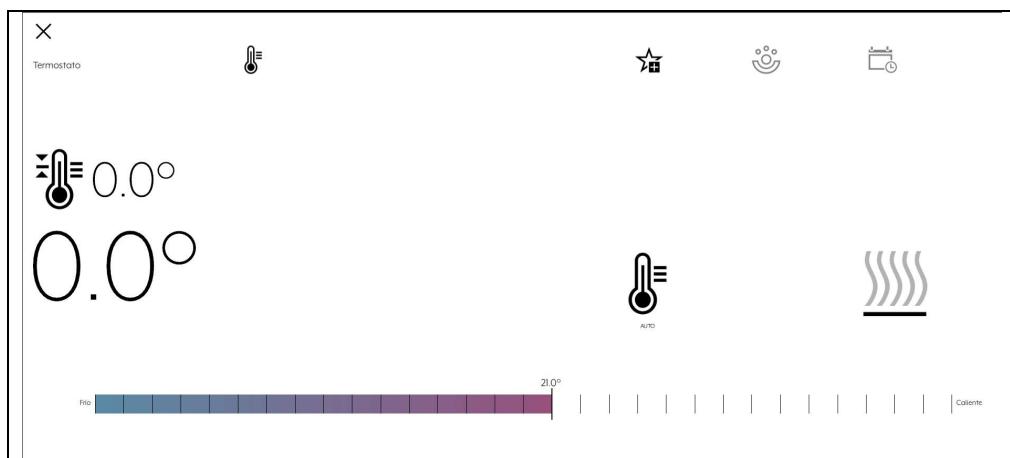
- Activar color blanco: el elemento siempre ofrece posibilidades de controlar los colores básicos rojo, verde y azul (RGB). Aquí se puede activar también el blanco (RGBW) si así se requiere por el actuador que estemos controlando.
- Activar dimmer: Desactivando este parámetro, el control deslizante que aparece en este elemento servirá para regular la intensidad de luz. Si lo activamos entonces también lo podremos emplear para modificar el color.
- Punto de datos RGB: Podemos elegir entre enviar el color en 3 datapoints de 1 byte o bien mediante un datapoint de 3 bytes.

Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	ON/OFF	Encender y apagar	1 bit	C-WTU
1.001	ON/OFF Status	Reenvío de estado de encender y apagar	1 bit	C-W-U
5.010	Color RGB rojo	Valor de 0 a 255	1 byte	C-WTU
5.010	Color RGB rojo Status	Reenvío estado de 0 a 255	1 byte	C-W-U
5.010	Color RGB verde	Valor de 0 a 255	1 byte	C-WTU
5.010	Color RGB verde Status	Reenvío estado de 0 a 255	1 byte	C-W-U
5.010	Color RGB azul	Valor de 0 a 255	1 byte	C-WTU

5.010	Color RGB rojo azul	Reenvío estado de 0 a 255	1 byte	C-W-U
5.001	Dimmer	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Dimmer Status	Reenvío porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U
5.001	Color RGB blanco	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Color RGB blanco Status	Reenvío porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U
232.600	Color RGB	Valor RGB 3 x (0...255)	3 bytes	C-WTU
232.600	Color RGB Status	Reenvío valor RGB 3 x (0...255)	3 bytes	C-W-U

El termostato



Se trata del elemento más complejo que tiene esta pantalla, y ofrece una buena cantidad de parámetros:



- **Modo de funcionamiento:** Aquí se define cuál será el conjunto de modos de funcionamiento disponibles para elegir. La opción más adecuada para trabajar con los termostatos de JUNG es la última: COM-STBY-NOCHE-HELADA.
- **Activar bits de modo de funcionamiento:** Habilitando este parámetro nos aparecerán 4 objetos de comunicación de 1 bit, uno para activar cada modo de funcionamiento. Si no lo activamos tendremos un solo objeto de comunicación de 1 byte mediante el cual se podrán mandar todos los modos de funcionamiento.
- **Tipo de ventilador:** Aquí se define qué opciones tendremos disponibles para el control de ventilador. Este parámetro dependerá siempre de cómo esté configurado el termostato real de la instalación.
- **Activar valor de consigna:** Podemos habilitar o no la posibilidad de enviar el valor de consigna al termostato. Una vez más, es conveniente o no dependiendo de cómo esté configurado el termostato de KNX.
- **Valor de consigna común:** Activando este parámetro haremos que el valor de consigna sea el mismo tanto si se trabaja en modo frío como en modo calor.

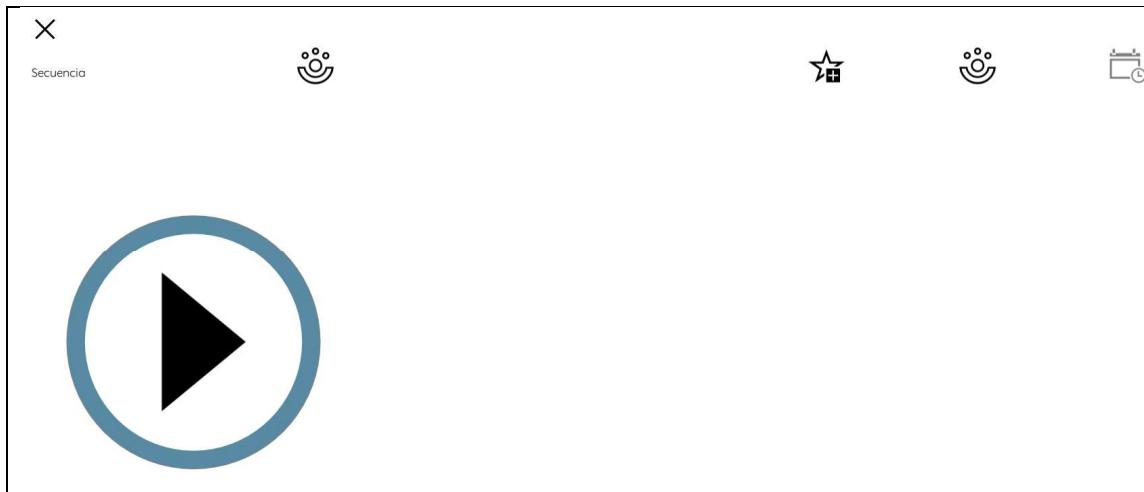
- Activar indicación de humedad: Aparece un display para mostrar la humedad existente.
- Activar valor de consigna efectivo: Habilita la posibilidad de recibir por el KNX desde el termostato el valor de consigna que hay en cada momento.
- Activar símbolo de estado calefacción/refrigeración: Autoexplicativo.
- Activar conmutación calefacción/refrigeración: Si lo activamos aparece un control que permite comutar el termostato de KNX entre calefacción y refrigeración.
- Invertir refrigeración / calefacción: Se trata de invertir la polaridad con que se envía el comando para comutar entre calefacción y refrigeración.
- Activar offset de valor de consigna: Habilita la posibilidad de añadir un offset al valor de consigna. Entonces aparecen los siguientes tres parámetros.
 - Amplitud de paso offset: Es la distancia en grados entre dos niveles de offset consecutivos.
 - Valor mín offset: Es el inicio de rango del offset.
 - Valor máx offset: Es el fin de rango del offset.

Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
9.001	Temperatura Status	Temperatura real de la estancia	2 bytes	C-W-U
8 bit sin signo	Modo de funcionamiento	Cambio del modo de funcionamiento	1 byte	C-WTU
8 bit sin signo	Modo de funcionamiento Status	Modo de funcionamiento activo	1 byte	C-W-U
1.001	Ventilador ON/OFF	Control del ventilador	1 bit	C-WTU
1.001	Ventilador ON/OFF Status	Estado de control del ventilador	1 bit	C-W-U
8 bit sin signo	Velocidad ventilador	Si se envía unificada por 1 byte	1 byte	C-WTU
8 bit sin signo	Velocidad ventilador Status	Estado actual de la velocidad del ventilador	1 byte	C-W-U
1.001	Ventilador auto/man	Modo del ventilador	1 bit	C-WTU

1.001	Ventilador auto/man Status	Estado del ventilador	1 bit	C-W-U
9.001	Valor de consigna	Temperatura consigna en °C	2 bytes	C-WTU
9.001	Valor de consigna Status	Estado de temperatura consigna en °C	2 bytes	C-W-U
1.001	Calefacción ON/OFF	Encendido de calefacción	1 bit	C-W-U
1.001	Calefacción ON/OFF Status	Estado de encendido de calefacción	1 bit	C-W-U
1.001	Refrigeración ON/OFF	Encendido de refrigeración	1 bit	C-W-U
1.001	Refrigeración ON/OFF Status	Estado de encendido de refrigeración	1 bit	C-W-U
9.001	Valor de consigna efectivo Status	Estado temperatura consigna en °C	2 bytes	C-W-U
9.007	Humedad Status	Humedad en %	2 bytes	C-W-U

La secuencia



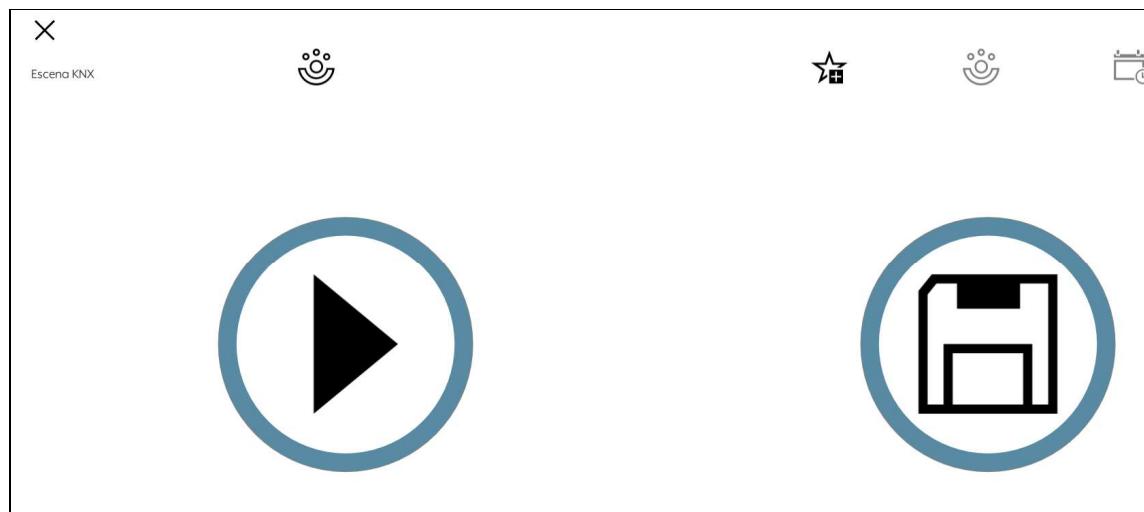
Este elemento ofrece la posibilidad de disparar una secuencia utilizando un telegrama que venga desde un sensor de KNX. Necesita recibir 1 byte con un valor a través del objeto correspondiente. La pantalla almacena ese valor y a partir de ahí dispara la secuencia cada vez que reciba ese valor por este objeto de comunicación.

Para que este botón esté disponible, previamente se debe haber habilitado el parámetro: Configuración -> Plugins -> Secuencia botón.

Dispone de los siguientes objetos de comunicación:

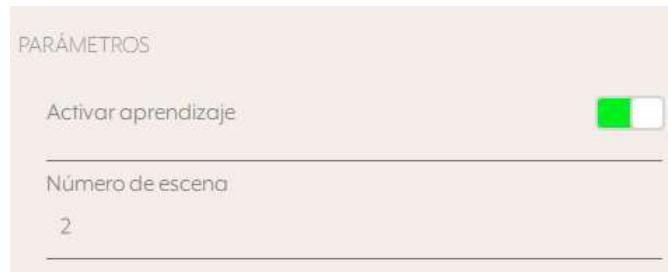
DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
18.001	SISTEMA.Secuencia botón Status	Recibir valor de activación	1 byte	C-W-U
232.600	SISTEMA.Secuencia botón LED	Valor RGB 3x(0...255)	3 byte	C-WTU

La escena KNX



Este elemento permite básicamente reproducir una escena que se haya creado en un módulo de escenas del propio sistema KNX. Puede enviar un número de escena entre 1 y 64.

Dispone de estos dos parámetros:



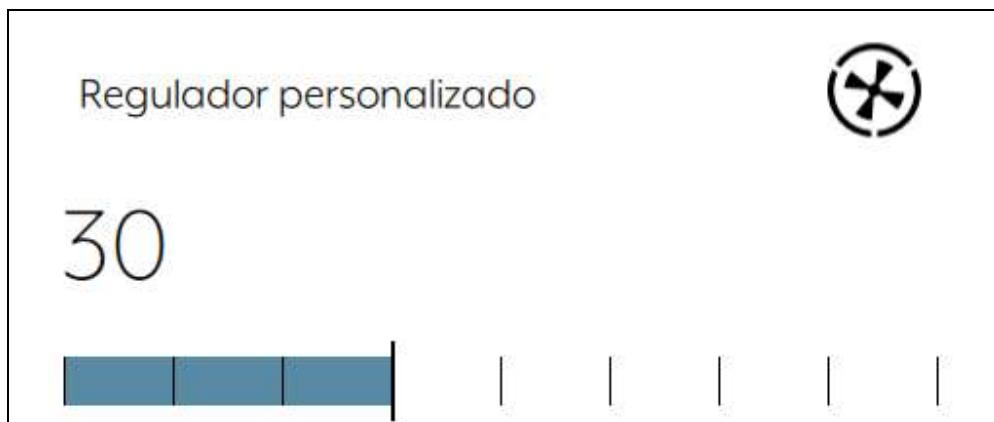
- Activar aprendizaje: Permite que este botón sirva para grabar nuevas escenas en el módulo de KNX.

- Número de escena: Valor a enviar al bus para reproducir una escena.

Proporciona el siguiente objeto de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
18.001	Escena KNX	Valor a enviar al bus	1 byte	C-WTU

Regulador personalizado



El regulador personalizado se puede usar para varias funciones. Tanto para enviar cualquier tipo de valor al bus como para actuar de simple display sin posibilidad de actuar sobre él. El icono puede ser elegido de entre las posibilidades que existen en la librería.

Dispone de estos dos parámetros:

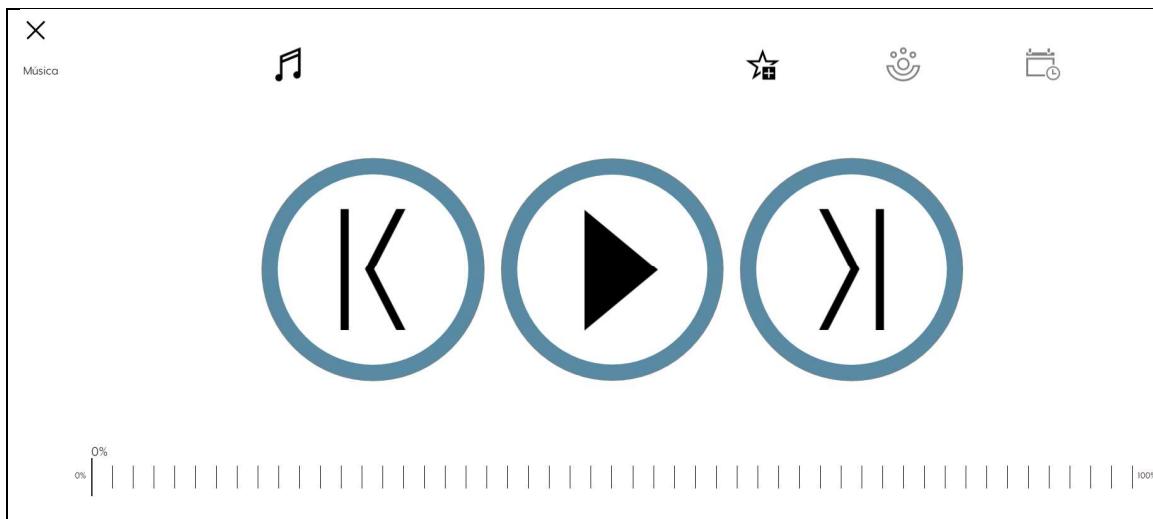
PARÁMETROS	
Tipo de punto de datos	DPT5.0010..100 >
Símbolo	Ventilación  >
Elementos de control	Todos >
Unidad de medida	Introducir unidad de medida
Decimales	0
Etiqueta mín.	Introducir etiqueta para valor min.
Etiqueta máx.	Introducir etiqueta para valor máx.
Valor mín.	0
Valor máx.	80
Amplitud de paso ticks	10
Amplitud de paso regulador	10

- Tipo de punto de datos: Aquí definimos qué tipo de valor es el que vamos a enviar al bus KNX desde este elemento.
- Símbolo: A elegir desde la librería.
- Elementos de control: Define si solamente va a ser para mostrar valores, solamente para enviar información al bus, o ambas cosas.
- Unidad de medida: Autoexplicativo.
- Decimales: Autoexplicativo.
- Etiqueta mín: Texto que aparecerá junto al valor mínimo del regulador.
- Etiqueta máx: Texto que aparecerá junto al valor máximo del regulador.
- Valor mín: El valor mínimo del regulador.
- Valor máx: El valor máximo del regulador.

- Amplitud de paso ticks: Es valor entre dos líneas de la escala.
- Amplitud de paso del regulador: Es el mínimo paso que puede desplazarse el regulador.

Proporciona los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
5.003	Valor	Ángulo en grados	1 byte	C-WTU
5.003	Valor Status	Reenvío ángulo en grados	1 byte	C-W-U
6.010	Valor	Contador (-128...127)	1 byte	C-WTU
6.010	Valor Status	Reenvío contador (-128...127)	1 byte	C-W-U
7.001	Valor	Pulsos	2 bytes	C-WTU
7.001	Valor Status	Reenvío pulsos	2 bytes	C-W-U
8.001	Valor	Diferencia de pulsos	2 bytes	C-WTU
8.001	Valor Status	Reenvío diferencia de pulsos	2 bytes	C-W-U
9.*	Valor	Valor coma flotante	2 bytes	C-WTU
9.*	Valor Status	Reenvío valor coma flotante	2 bytes	C-W-U
12.001	Valor	Contador impulsos sin signo	4 bytes	C-WTU
12.001	Valor Status	Reenvío contador impulsos sin signo	4 bytes	C-W-U
13.001	Valor	Contador impulsos con signo	4 bytes	C-WTU
13.001	Valor Status	Reenvío contador impulsos con signo	4 bytes	C-W-U
14.*	Valor	Valor coma flotante	4 bytes	C-WTU
14.*	Valor Status	Reenvío valor coma flotante	4 bytes	C-W-U

Música

Este elemento está pensado para actuar sobre sistemas de audio integrados con KNX. Nos permite enviar comandos de reproducir/pausa, canción siguiente o anterior, control de volumen, o mostrar información de la canción.

Dispone de estos parámetros:

PARÁMETROS	
Invertir reproducir/pausa	<input checked="" type="checkbox"/>
0:pausa 1:reproducir	
Activar regulación de volumen	<input checked="" type="checkbox"/>
Activar título siguiente/anterior	<input checked="" type="checkbox"/>
Valor para "Título anterior"	<input checked="" type="checkbox"/>
Enviar "1"	
Valor para "Siguiente título"	<input checked="" type="checkbox"/>
Enviar "1"	
Activar información de título	<input checked="" type="checkbox"/>

- Invertir reproducir/pausa: Establece la polaridad del comando de reproducir y pausa que se manda al bus.
- Activar regulación de volumen: Autoexplicativo.
- Activar título siguiente/anterior: Autoexplicativo.
- Valor para “Título anterior”: Establece la polaridad del comando de pasar al título anterior que se manda al bus.
- Valor para “Siguiente título”: Establece la polaridad del comando de pasar al título siguiente que se manda al bus.
- Activar información de título: Si activamos esta función tendremos un objeto de comunicación y un display para mostrar el título de la canción que suena.

Proporciona los siguientes objetos de comunicación:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	Reproducir/Pausa	Envío de comando	1 bit	C-WTU
1.001	Reproducir/Pausa Status	Reenvío de estado	1 bit	C-W-U
5.001	Volumen	Envío en porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.001	Volumen Status	Estado en porcentaje (0...100%)	1 byte	C-W-U
1.001	Siguiente título	Envío de comando	1 bit	C-WTU
1.001	Título anterior	Envío de comando	1 bit	C-W-U
16.*	Título Status	Cadena de caracteres	14 bytes	C-W-U
16.*	Artista Status	Cadena de caracteres	14 bytes	C-W-U

Tecla de comando



Este elemento es como un pulsador físico del sistema de KNX. Puede enviar un comando al pulsar, un comando al soltar, o bien uno al pulsar y otro al soltar.

Dispone de estos parámetros:

PARÁMETROS	
Tipo de punto de datos	DPT5.010 impulsos de conteo >
Símbolo	Presencia  >
Valor al pulsar	Introducir valor para acción "tecla pulsada"
Valor al soltar	Introducir valor para acción "tecla soltada"
Nombre	
Modo de presencia	

- Tipo de punto de datos: Define qué tipo de valor se enviará al bus desde este pulsador virtual.
- Símbolo: A mostrar en el elemento.
- Valor al pulsar: Autoexplicativo.

- Valor al soltar: Autoexplicativo.

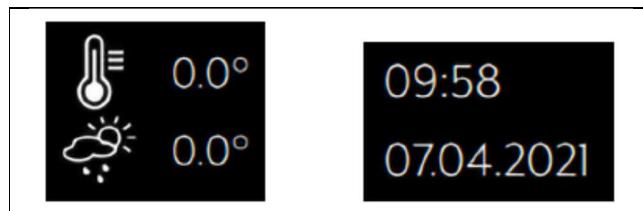
- Nombre: A mostrar en el control.

Puede proporcionar los siguientes objetos de comunicación, dependiendo del tipo de dato seleccionado:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	Valor	Comutación	1 bit	C-WTU
1.002	Valor	Booleano	1 bit	C-WTU
1.003	Valor	Habilitar	1 bit	C-WTU
1.004	Valor	Incrementar	1 bit	C-WTU
1.005	Valor	Alarma	1 bit	C-WTU
1.006	Valor	Valor binario	1 bit	C-WTU
1.007	Valor	Paso	1 bit	C-WTU
1.008	Valor	Arriba/Abajo	1 bit	C-WTU
1.009	Valor	Abrir/Cerrar	1 bit	C-WTU
1.010	Valor	Start/Stop	1 bit	C-WTU
1.011	Valor	Estado	1 bit	C-WTU
1.012	Valor	Inversión	1 bit	C-WTU
1.013	Valor	Enviar tipo regulación	1 bit	C-WTU
1.014	Valor	Entrar tipo	1 bit	C-WTU
1.015	Valor	Reset	1 bit	C-WTU
1.016	Valor	Confirmación	1 bit	C-WTU
1.017	Valor	Disparo	1 bit	C-WTU

1.018	Valor	Asignación	1 bit	C-WTU
1.019	Valor	Ventana/puerta	1 bit	C-WTU
1.021	Valor	Función lógica	1 bit	C-WTU
1.022	Valor	Escena	1 bit	C-WTU
1.023	Valor	Modo persiana / veneciana	1 bit	C-WTU
1.024	Valor	Día/noche	1 bit	C-WTU
1.100	Valor	Calefacción/Refrigeración	1 bit	C-WTU
5.001	Valor	Porcentaje (0...100%)	1 byte	C-WTU
5.003	Valor	Ángulo (grados)	1 byte	C-WTU
5.005	Valor	Factor decimal (0...255)	1 byte	C-WTU
5.006	Valor	Tarifa (0...255)	1 byte	C-WTU
5.010	Valor	Contador impulsos	1 byte	C-WTU

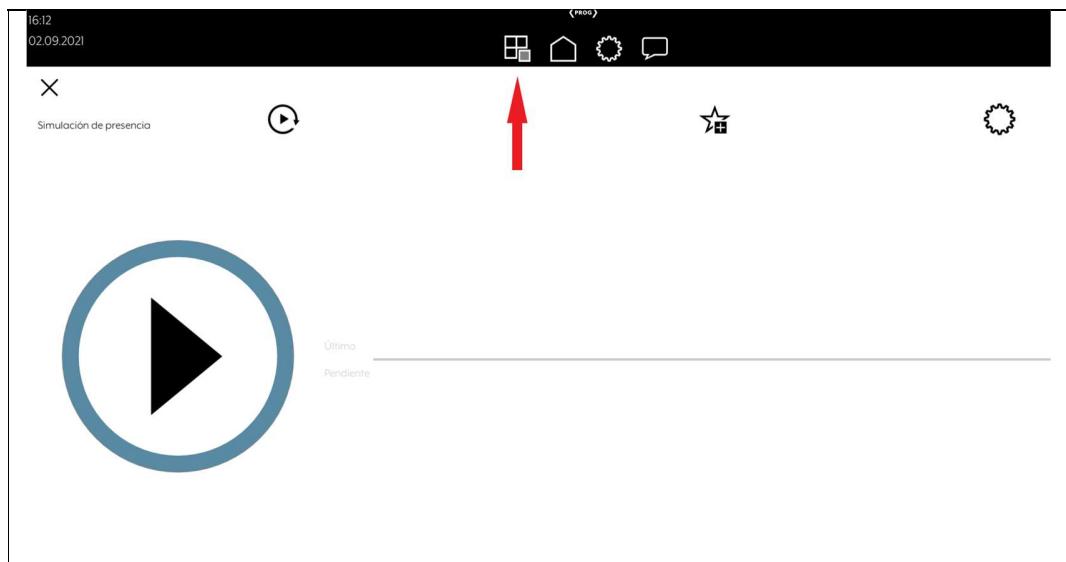
Temperatura, hora y fecha



En cualquier página de esta pantalla se pueden ir mostrando estos valores en función de la información que llegue por el bus KNX mediante los siguientes objetos de comunicación, que serán visibles si hemos activado que haya sincronización de fecha y hora por el bus y que también por el bus se recojan las temperaturas ambiente y exterior:

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	BARRA DE ESTADO. Temperatura exterior	Entrada de temperatura (°C)	2 bytes	C-W-U
1.001	BARRA DE ESTADO. Temperatura interior	Entrada de temperatura (°C)	2 bytes	C-W-U
5.001	SISTEMA.Hora	Hora	3 bytes	C-WTU
5.001	SISTEMA.Fecha	Fecha	3 bytes	C-WTU

Simulación de presencia



Este botón solamente aparece si en el apartado de plugins dentro de la configuración de la pantalla hemos habilitado la simulación de presencia. Para verlo habrá que pulsar en el ícono de los cuadrados, donde indica la flecha roja de la imagen anterior.

Dispone de estos dos objetos de comunicación que permiten cambiar entre modo grabación y modo de reproducción desde el bus KNX, así como mandar al bus el estado en que se encuentre en todo momento.

DPT	Nombre	Función	Longitud	Flags
1.001	SISTEMA. Simulación de presencia – Estado sincron.	Cambiar de modo	1 bit	C-WTU
1.001	SISTEMA. Simulación de presencia – Estado sincron. Status	Estado del modo	1 bit	C-W-U

7. LIMPIEZA DE LA PANTALLA:

Esta pantalla dispone de una aplicación llamada limpiador de pantalla, que la deja bloqueada durante unos segundos para que la podamos limpiar sin peligro de actuar sobre ningún comando.

Productos de limpieza adecuados:

Agua, desengrasante, limpiacristales y alcohol

Productos de limpieza no adecuados:

Trapos o detergentes abrasivos

1. Inicie la aplicación de limpieza o desconecte la pantalla para evitar comandos accidentales.
2. Aplique agua o detergente adecuado sobre un trapo. No aplicar directamente sobre la pantalla.
3. Limpie la pantalla con cuidado, procurando que el detergente no entre dentro.
4. Espere a que termine la aplicación de limpieza a encienda de nuevo la pantalla.

8. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y ACCESORIOS:

Diagonal de la pantalla:	203 mm / 8"
Resolución:	1280 x 800 (WXGA)
Ratio de aspecto:	16:9
Dimensiones (ancho x alto):	Smart Panel: 225 x 145 mm Adaptador: 216 x 141 mm
Sobresale de la pared:	16 mm
Se empotra en la pared:	22 mm
Consumo:	máx. 16 W
Alimentación:	DC 12 ... 32 V SELV mediante alimentador externo
Sistema operativo:	Android 6
Procesador:	Cortex-A53
Memoria principal:	2 GB
Memoria de almacenamiento:	16 GB Flash
Conexión USB:	1 X USB 2.0 tipo A
Conexión LAN:	1 x 10/100/1000 Mbit/s
KNX:	Conexión por terminales KNX
Medio de transmisión KNX:	TP 256
Temperatura ambiente:	0 ... +30°C
Humedad relativa:	5 ... 80%, sin condensación
Accesorios:	
Alimentador:	NT 2415 REG VDC
Caja de empotrar:	EBG 24 SC7 EBG