

MANUAL DE USUARIO



MD110 OPI-II

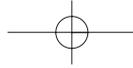


TABLA DE CONTENIDOS

Contenidos

	página
Introducción	2
Consola del operador.....	5
Preparación de la consola	6
Llamadas entrantes	8
Direccionamiento	11
Servicios característicos	17
Asistencia	27
Llamadas salientes.....	35
Otras funciones.....	40
Símbolos de la pantalla	44
Descripción de teclas	47





INTRODUCCIÓN

La consola de operador OPI II utiliza una combinación de avanzadas tecnologías; los principios de la comunicación RDSI y el control distribuido por medio de procedimientos almacenados. Esto hace que sea la elección perfecta para una empresa que aprecia el valor del tratamiento rápido y preciso de la información. La consola se compone de tres elementos:

- Pantalla que muestra la información de la llamada usando caracteres alfanuméricos.
- Panel de teclas para procesar las llamadas y realizar las tareas de operador.
- Auricular (con función de ayuda de audición) o cascos.

Los símbolos de la pantalla no permanecen visibles todo el tiempo, sólo visualiza los que son significativos cuando recibimos una llamada. La información numérica y digital aparece en los campos admisión de llamadas, estado de la llamada, y conexión.

COMO UTILIZAR ESTE MANUAL

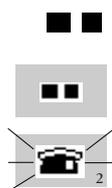
La sección inicial del manual presenta el equipo y le permite familiarizarse con la disposición de la consola.

La parte principal del manual cubre todas las funciones, como por ejemplo, contestación y direccionamiento de llamadas.

Las convenciones utilizadas en esta sección son:

Las acciones aparecen en **trazado grueso y negrita** y el esquema de las teclas aparece además en el margen izquierdo, delante del texto.

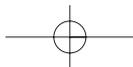
Por ejemplo:

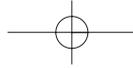


Pulse

La respuesta del sistema aparece con símbolos iluminados en la pantalla donde se facilita la función, los símbolos pueden parpadear o permanecer estáticos. Un número en el símbolo indica en que pantalla aparece, consulte la página 5 para conocer los números de pantalla.

Además se añade una guía de referencia rápida en la contraportada de este manual. Esta guía incluye las combinaciones de teclas para realizar las operaciones más frecuentes, una lista con tareas especiales de procesamiento de llamadas y de las teclas de función.





INTRODUCCIÓN

PANTALLAS

Las pantallas muestran símbolos que indican la función que la consola está realizando en ese momento, están divididas en cinco campos:

Campo de admisión de llamadas (1):

El tipo de llamada entrante.

Cuántas llamadas se encuentran en espera de contestación.

Tipo de alarma e indicación de mantenimiento.

Campos de estado de llamada (2 y 4):

Números de extensión y datos de la línea.

Estado de la línea llamada o operador.

La primera línea conectada aparece en el lado izquierdo.

Campo de conexión (3):

Dígitos marcados (hasta ocho dígitos).

Llamada con contador.

Llamadas a extensiones bloqueadas.

Información de control durante la programación.

Campo de programación/retención (5):

El modo de la consola.

Llamadas retenidas y monitorizadas.

Una vez que se familiarice con los símbolos de la consola estos le serán de gran ayuda. Consulte la sección "Símbolos de la pantalla" en la página 44 para obtener una información detallada de las pantallas. En la página 5 encontrará un diagrama de las pantallas.



INTRODUCCIÓN

LA CONSOLA

En la página siguiente encontrará un gráfico de las pantallas y del teclado de la consola. Utilice el teclado para realizar operaciones como contestar llamadas, transferirlas o retenerlas.

El diagrama de la consola ha sido numerado para permitirle captar de un vistazo la función de las teclas:

- 6 Teclas de procesamiento de llamadas
- 7 Teclas de servicio
- 8 Teclas de funciones especiales
- 9 Control de volumen
- 10 Pulse para hablar

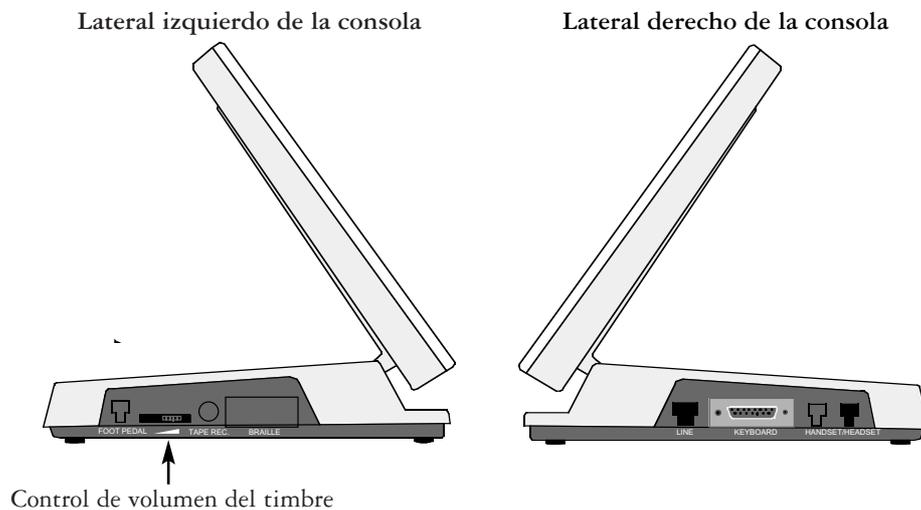
Conexión a accesorios

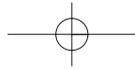
Consulte el apartado “descripción de las teclas” en la página 47 para obtener una descripción más detallada de estas.

Los accesorios que pueden ser conectados a la pantalla de la consola son los que siguen: Auricular, cascos, pedal, unidad braille y grabadora de cinta. Consulte el gráfico inferior.

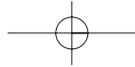
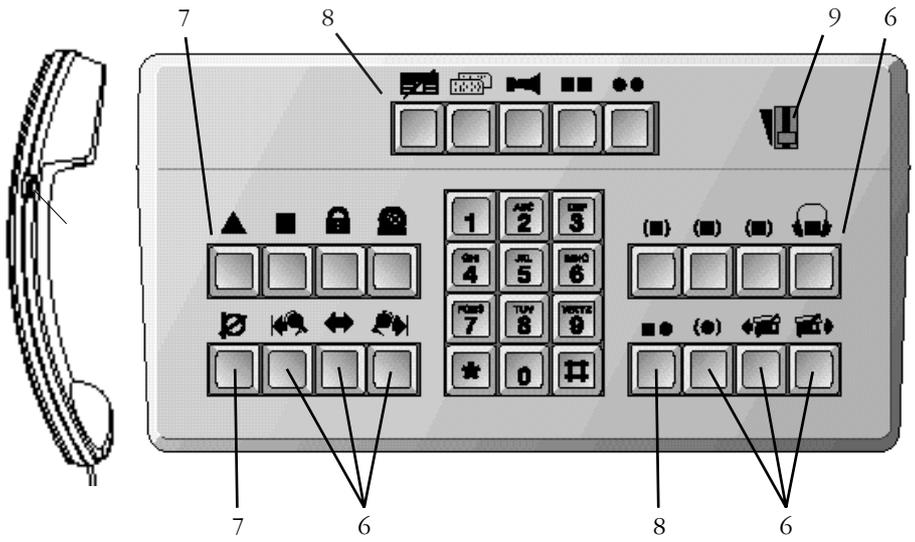
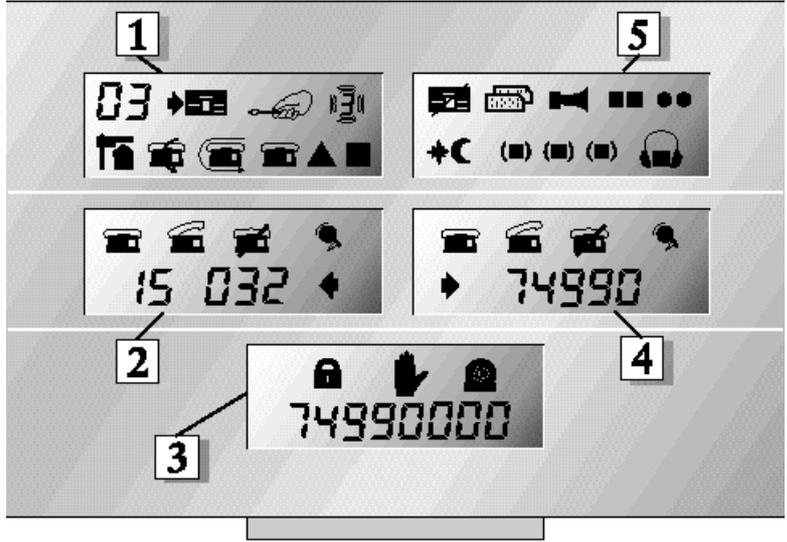
Nota: Antes de llevar a cabo la conexión deberá quitar las placas de protección de algunas de las entradas de los conectores. Para realizarlo utilice, preferiblemente, un destornillador pequeño

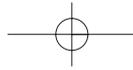
Cuando utilice un cable de desconexión rápida para el auricular, el extremo pupinizado de dicho cable deberá conectarse a la consola.





CONSOLA DEL OPERADOR





PREPARACIÓN DE LA CONSOLA

BOTÓN ON/OFF

La consola debe estar encendida para recibir llamadas.

Nota: Existe la opción de que las llamadas a un operador individual puedan ser recibidas incluso con la consola apagada, si necesita esta opción llame al administrador del sistema.



Aparece la palabra "OFF" en la pantalla si la consola está apagada.



Aparece en la pantalla si la consola está en el modo servicio nocturno.

Para encender la consola o cambiar a modo de servicio diurno:



Pulse

(Para apagarla pulse el botón de nuevo).

Si no se contesta una llamada entrante en un tiempo predeterminado la consola se apaga automáticamente.

TONOS DE LA CONSOLA

La consola utiliza los tonos siguientes para indicar la entrada de llamadas.

- Un solo tono, señala una llamada a la consola, se usa para tráfico normal o alto. Hay cuatro distintos dependiendo de que la llamada sea bien interna, externa, de emergencia o bien sea una rellamada.
- Tono continuo, que indica que no se contesta una llamada de emergencia o de otro tipo en un tiempo predeterminado.

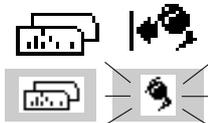


Pulse para alternar entre un solo tono y tono continuo

Nota: El volumen del tono de llamada puede cambiarse por medio del controlador situado en el lateral izquierdo de la pantalla, página 4. Las llamadas que permanezcan en espera durante un periodo de tiempo superior al predeterminado serán señaladas siempre con un tono acústico continuo.

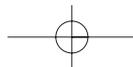
AJUSTE DEL TONO DE LLAMADA

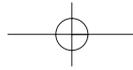
Vd. dispone de diez tipos de tono de llamada.



Pulse

Entra en modo de programación para ajustar el tono.





PREPARACIÓN DE LA CONSOLA



Pulse cualquier dígito entre el 0 y el 9 para seleccionar el tono del timbre

Oirá el tono seleccionado. El último dígito pulsado será el almacenado cuando salga del modo de programación.



Pulse para salir

Nota: La consola deberá estar desocupada o en modo nocturno o ausente. El tono del timbre debe ser audible hasta que salga del modo de programación.

RESPUESTA AUTOMÁTICA O MANUAL

La consola puede ser utilizada en modo manual o automático. En modo automático, las llamadas son contestadas inmediatamente sin que haya que pulsar ninguna tecla.



Pulse para activar la contestación automática

(Para volver al modo de contestación manual, vuelva a pulsar el botón).



La pantalla señala que las llamadas serán contestadas automáticamente.

Nota: Si la consola está programada para respuesta automática no será necesario pulsar la tecla de contestación/direccionamiento ■■ para contestar llamadas.

DIRECCIONAMIENTO MANUAL O AUTOMÁTICO

Las llamadas entrantes pueden ser direccionadas manual o automáticamente. Con el direccionamiento automático las llamadas son transferidas a la extensión sin necesidad de pulsar ninguna tecla.



Pulse para activar el direccionamiento automático

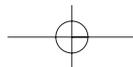
(Para volver a direccionamiento manual pulse el botón de nuevo).

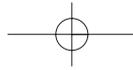


La pantalla señala que las llamadas serán direccionadas automáticamente.

Las funciones de operador de este manual son para una consola configurada con direccionamiento automático.

Nota: Si la consola está programada para direccionamiento automático no será necesario pulsar la tecla de contestación/direccionamiento ■■ para direccionar llamadas.

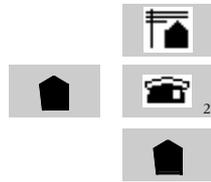




LLAMADAS ENTRANTES

LLAMADAS EXTERNAS ENTRANTES

La consola suena y en pantalla aparece una nueva llamada externa entrante. Los símbolos que muestra la pantalla dependen del tipo de llamada:



Llamada entrante proveniente de red pública:

Llamada entrante proveniente de red privada:

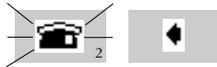
Llamada entrante proveniente de línea directa:



Pulse para contestar la llamada

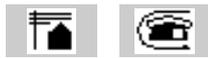


Conecta con la persona que llama.



La pantalla muestra esta información si la llamada proviene de una red privada.

LLAMADA REDIRECCIONADA



Si una llamada no alcanza su destino es redireccionada a la consola.



Pulse para contestar la llamada

Conecta con la persona que llama.

Hay cuatro razones por las que una llamada puede ser redireccionada a la consola, el motivo aparece en las pantallas:



La extensión está ocupada.



Hay una congestión de las líneas.

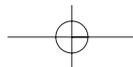


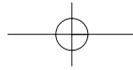
La extensión marcada está bloqueada.



El número marcado no corresponde a ninguna extensión, o es un número incompleto.

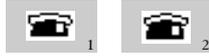
Solucione el error, si es posible, e informe a la persona que llama.





LLAMADAS ENTRANTES

UNA EXTENSIÓN O UN OPERADOR LLAMA A LA CONSOLA



Una extensión o un operador pueden contactar con la consola utilizando uno de estos dos métodos:

Marcando el número común de operador:

Nota: Si el operador marca un número común de operador, el resto de las consolas del sistema sonarán.



Marcando el número individual de operador:

Nota: Si se utiliza la función "recibir llamadas cuando la consola está apagada" y la consola está apagada, el símbolo de la izquierda no se enciende



Pulse para contestar

Conecta con la persona que llama.

CONSULTA

Cuando una extensión llama al operador con una llamada externa retenida en la línea, proceda de la misma forma que en "una extensión llama la consola" (número común de operador).

Para volver a conectar la extensión a la línea externa:



Pulse

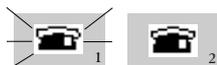
La consola se libera.

Para conectar la consola a la llamada externa:

Pida a la extensión que cuelgue el auricular

Cuando la extensión cuelgue el auricular, estará conectado automáticamente a la llamada externa.

LLAMADAS DE EMERGENCIA



Una llamada de emergencia desde una extensión, una red privada o una línea directa se señala con una señal acústica continua.

Llamada de emergencia desde una extensión:

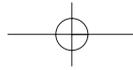
Llamada de emergencia desde una red privada:

Llamada de emergencia desde una línea directa:

Pulse para contestar

Conecta con la persona que llama.





LLAMADAS ENTRANTES

LLAMADAS DESVIADAS

Cuando una persona que llama es desviada a su consola, la consola suena.



Si la llamada desviada proviene de una línea externa:

Si la llamada desviada proviene de una extensión:

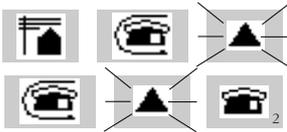


Pulse para contestar

Conecta con la persona que llama.

DESVÍO DE MENSAJES

Cuando una persona llama a una extensión que tiene activado el desvío de mensajes la llamada es desviada a su consola. El desvío de mensajes puede activarse tanto en la consola como en las extensiones.



Si la llamada desviada proviene de una línea externa:

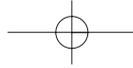
Si la llamada desviada proviene de una extensión:



Pulse para contestar

Conecta con la persona que llama.





DIRECCIONAMIENTO

DIRECCIONAMIENTO

Para transferir una llamada a una extensión:



Marque el número de la extensión

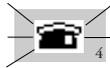


Pulse



La consola llama a la extensión

Nota: Si la extensión a la que se llama está en una red privada no hay necesidad de pulsar  para llamar puesto que se realiza automáticamente.



La extensión a la que se llama contesta.

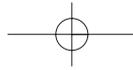


Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

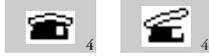
Nota: Si la consola se encuentra en modo de direccionamiento automático, la llamada será direccionada automáticamente después de marcar el último dígito de la extensión y la consola queda libre.





DIRECCIONAMIENTO

EXTENSIÓN OCUPADA



Si la extensión está ocupada informe a la persona que llama y pregúntele si desea esperar o volver a llamar más tarde.

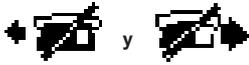
Si la persona que llama quiere esperar:



Pulse para direccionar la llamada

La llamada es direccionada y puesta en espera en la extensión ocupada, liberando la consola.

Si la persona que llama desea llamar más tarde:



Pulse

La llamada se desconecta y la consola queda libre.

Si la persona que llama, quiere que le pasemos con otra extensión:



Pulse

Marque el número de la extensión

Proceda a direccionar la llamada normalmente.

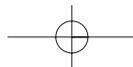


Si la extensión ocupada tiene una llamada anterior en espera:

Puede retener la llamada, vea "retener llamadas" en la página 17.

Si la persona que llama desea llamar más tarde o quiere que le pasemos con otra extensión:

Repita el procedimiento.



DIRECCIONAMIENTO

DIRECCIONAMIENTO RESTRINGIDO

Cuando una extensión tiene cortada la entrada directa de llamadas desde la red pública (DID), estas son direccionadas a la consola.



La pantalla muestra esta información.

Informe a la persona que llama que la extensión con la que quiere contactar tiene el acceso directo de llamadas restringido.

Si la persona que llama desea que pase la llamada a la extensión:



Pulse

Marque el número de la extensión

Direccione la llamada de la forma habitual.

Si la extensión tiene totalmente restringido la recepción de llamadas exteriores, puede enviar un mensaje:



Pulse

Marque el número de la extensión

La extensión está libre.



Pulse

La consola llama a la extensión. Cuando la extensión conteste, puede darle el mensaje.



Pulse

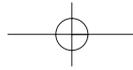
Informe a la persona que llama de la respuesta recibida.



Para terminar la llamada:

Pulse

Se desconectan las llamadas y la consola queda libre.



DIRECCIONAMIENTO

NÚMERO VACANTE

Cuando la persona que llama le da un número de extensión que está vacante:



Informe a la persona que llama de esta situación.

Pulse

Las llamadas se desconectan y la consola queda libre.

EXTENSIÓN DESVIADA

Cuando el operador llama a una extensión interna desviada:



Marque el número de la extensión

La consola muestra el número al que ha sido desviada.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada es direccionada y la consola queda libre.

SÍGUEME A UN NÚMERO EXTERNO

Cuando una extensión tiene el sígueme externo activado:



Marque el número de la extensión

La pantalla muestra que la llamada está siendo direccionada a un número externo.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

LLAMADAS A OPERADORES Y GRUPOS

Para contactar con un operador en su propia centralita o red privada:



Marque el número de operador

Para contactar con un número de grupo:



Marque el número del grupo



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.



DIRECCIONAMIENTO

LOCALIZADOR

Las llamadas pueden ser direccionadas a un localizador.



Marque el número de la extensión



Pulse para activar el servicio de localización

La pantalla muestra el símbolo del localizador



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.



Si la persona a la que llama no puede ser localizada.

Si la extensión a la que se llama está ocupada puede ponerla en reserva previo aviso:



Pulse para activar el servicio de localización



Pulse para activar el anuncio de llamada

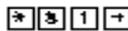


Pulse para poner la llamada en reserva

La llamada se reserva en el localizador y la consola queda libre.

Mensaje de Localización

La unidad de localización, puede estar equipada para admitir mensajes de localización. Los mensajes se transmiten como códigos numéricos predeterminados, admitiendo un máximo de diez dígitos. El mensaje aparece en la pantalla del localizador



Marque



Marque el número de extensión de la persona que desee localizar

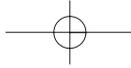


Marque el mensaje



Marque

La consola queda libre.



DIRECCIONAMIENTO

DIRECCIONAR UNA LLAMADA A UNA LINEA EXTERNA

Esta puede ser una llamada a una línea directa (CAS) o a una red pública (CAS o RDSI).



Marque el código de la ruta de acceso (de la línea a la que desea acceder) y el número externo



Pulse para direccionar la llamada

La llamada queda direccionada y la consola queda libre.

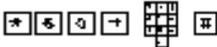
EVITAR EL DESVÍO DE LLAMADAS



Cuando llama a una extensión desviada el número desviado aparece en la pantalla.



Pulse



Marque para evitar el desvío.



Pulse

Si la extensión acepta la llamada.



Pulse para direccionar la llamada



SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

RETENER LLAMADAS

Retener una llamada en curso temporalmente deja la consola libre para poder realizar otras tareas. La llamada retenida es revisada cada cierto tiempo y nos avisa si no la recuperamos en un periodo de tiempo determinado.

La llamada que va a ser retenida debe estar en conexión vocal con la consola.



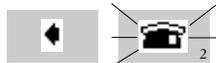
Pulse para retener la llamada

Para recuperar la última llamada retenida, la consola debe estar desocupada.



Pulse para recuperar la llamada

Tiene conexión vocal con la persona que llama.



La pantalla muestra que la llamada retenida proviene de una extensión.



La pantalla muestra que la llamada retenida proviene de una línea externa.

Retener utilizando las teclas de retención

Un método alternativo para retener llamadas es utilizar una tecla de retención.



Pulse una tecla de retención para retener la llamada

El símbolo de la tecla de retención aparece en pantalla y la consola queda libre.



Pulse la tecla de retención correspondiente para recuperar la llamada retenida

Tiene conexión vocal con la persona que llama.

Retener utilizando la tecla de monitorización

También se pueden retener llamadas por medio de la tecla de monitorización. Este método de retención permite al operador escuchar a la persona cuya llamada está retenida. La llamada no es revisada y no avisará.



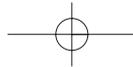
Pulse para retener la llamada

El símbolo de monitorización aparece en pantalla, la consola queda libre y se establece la escucha para permitirle monitorizar la llamada retenida.



Pulse para recuperar la llamada retenida

Tiene conexión vocal con la persona que llama.



SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

ANUNCIAR LLAMADAS

La extensión está libre



Cuando recibe una llamada para una extensión que necesita ser avisada antes de transferirle una llamada, siga el procedimiento siguiente:

Marque el número de la extensión

Cuando la persona a la que llama conteste, anuncie la llamada.



Pulse

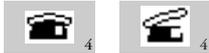
Está en conexión directa con la persona que llama y con la extensión (Conexión triple en la línea).



Pulse para conectar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

La extensión está ocupada



Si la extensión a la que desea anunciar la llamada está ocupada y está permitido poner la llamada en espera. La pantalla mostrará esta información.

Comunique la situación a la persona que llama.

Si la persona que llama desea esperar:



Pulse para activar el anuncio



Pulse para poner la llamada en espera

La llamada está en espera en la extensión con anuncio y la consola queda libre.



Cuando la extensión quede libre usted será avisado:



Pulse

Tiene conexión vocal con la línea retenida.



Marque el número de la extensión

Cuando la persona a la que llama conteste, anuncie la llamada



Pulse

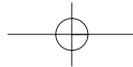
Está en conexión directa con la persona que llama y con la extensión.



Pulse para conectar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.





SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

RELLAMADA

Una rellamada es:

Una llamada retenida mediante las teclas de respuesta/direccionamiento ■ ■

Una llamada retenida mediante las teclas de retención [■]

Una llamada direccionada a una extensión que no responde.

Una llamada direccionada a una extensión ocupada.

Las llamadas son supervisadas cada cierto tiempo. Si la llamada no se recupera o es respondida en un tiempo predeterminado (que el administrador del sistema puede cambiar), la llamada vuelve a la consola.

Llamadas retenidas mediante la tecla de respuesta/direccionamiento o mediante la tecla de retención



La consola suena y la pantalla muestra esta información.

Pulse para contestar la llamada

Extensión desatendida o extensión ocupada



Si la extensión está libre, pero no responde.

Si la extensión todavía está ocupada.



Pulse para contestar la llamada

Informe a la persona que llama de la situación y proceda como si se tratase de un direccionamiento normal.

Si la extensión contesta:



Se escucha un tono de aviso

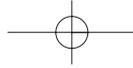
Tiene conexión vocal con ambas partes.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.





SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

TARIFICACIÓN DE LLAMADAS (CONTADOR)

Una extensión puede llamar a una línea externa controlando el coste de la llamada. Esto se puede hacer siguiendo uno de los cuatro métodos siguientes:

Llamando primero a la extensión



Marque el número de la extensión y pulse

Marque el número de la línea externa

Pida al receptor que no cuelgue.



Pulse

Vuelve a conectarse con la extensión, y anuncie la llamada.



Pulse para poder hablar con ambos



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

Llamando primero a la línea externa



Pulse

Realice una llamada externa de la manera habitual. Pida al receptor que se mantenga a la espera.



Marque el número de la extensión



Pulse

Anuncie la llamada cuando la extensión responda.



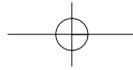
Pulse para poder hablar con ambos



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.





SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

La extensión espera con el auricular descolgado



Pulse



Marque el número de la línea externa

Cuando conteste anuncie al receptor que tiene una llamada para él.



Pulse para poder hablar con ambos

Anuncie la llamada.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

Direccionando el tono de llamada

Una extensión llama a la consola y solicita una línea externa con contador.

Pídale que no cuelgue.



Pulse



Marque el código de acceso a líneas externas

Tono de llamada.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.



SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

RELLAMADA DESPUÉS DE UNA LLAMADA CON CONTADOR

Todas las llamadas con contador, llaman al operador cuando finalizan de tal forma que este pueda ver la lectura del contador. Cuando una llamada con contador vuelve a la consola:



La pantalla muestra la siguiente información.

Pulse

La pantalla muestra el número de la extensión que solicitó la llamada y el número de pasos. Tome nota del número de pasos y del número de la extensión.



Pulse

La pantalla cambia para mostrarle el número externo. Anótelos.



Pulse

El contador se pone a cero y la consola queda libre.

Nota: Se pueden visualizar números externos de hasta 24 dígitos. El número aparecerá en la pantalla dividido en tres partes de 8 dígitos cada una.

Pulse  para ver cada una de las partes. Cuando pulse esta tecla por cuarta vez, la PANTALLA mostrará el símbolo y el número de pasos.

SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

LLAMADAS EN SERIE

Una llamada en serie permite hablar con varias extensiones de la misma centralita sin tener que marcar de nuevo. Después de cada conversación la persona que llama es redireccionada a la consola. El operador marca la siguiente extensión y pasa la llamada.

Nota: Si necesita ausentarse después de realizar una llamada en serie, debe activar la opción desvío de rellamadas, vea la página siguiente.

Informe a la persona que llama que no debe colgar después de terminar cada conversación.



Pulse



Cuando la llamada entrante solicite una llamada en serie.



Marque el número de la extensión

Proceda como en "Direccionamiento".



Cada vez que finalice una conversación la llamada vuelve a la consola. La pantalla muestra el número de la extensión con la que ha terminado la conversación.



Pulse para contestar

Pida a la persona que llama la extensión con la que desea hablar a continuación.



Marque el número de la siguiente extensión y dirija la llamada

Cuando finalice la última conversación.



Pulse para conectar con la persona que llama

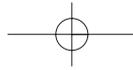


Pulse para finalizar la función de llamada en serie



Pulse

La llamada se desconecta y la consola queda libre.

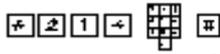


SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

RELLAMADAS DESVIADAS A OTRA CONSOLA

Si necesita dejar la consola desatendida, por ejemplo, después de haber iniciado una llamada en serie, debe asegurarse de que todas las llamadas son redireccionadas a otro operador.

Para ordenar el desvío de las llamadas



Marque el número del operador



Pulse



La consola queda apagada.

Para cancelar el desvío de rellamadas.



Marque

MARCADO DE SUFIJOS

Esta función le permite teclear códigos numéricos después de que le hayan contestado a una llamada. Los números serán enviados en código DTMF.

Esta utilidad se usa en aplicaciones como buzones de voz o banca telefónica.



Marque el código de acceso a líneas externas y después el número externo

Cuando reciba contestación:



Pulse



La pantalla le muestra que está usted en modo DTMF.



Teclee el sufijo deseado



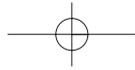
Pulse para salir del modo DTMF



Pulse para terminar

La llamada se desconecta y la consola queda libre.



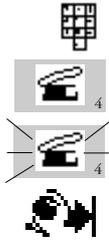


SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

INTERVENIR Y FORZAR SALIDA

Para llamadas urgentes usted puede usar la función de intervención para entrar en una línea ocupada, si esta acepta desconectar la llamada en curso con el fin de direccionar la nueva llamada.

Llega una llamada urgente a la consola.



Marque el número de la extensión

Aparece en la pantalla si la extensión está ocupada.

Aparece en la pantalla si la extensión está ocupada con una llamada puesta en espera.

Pulse para intervenir en la conversación

Se escucha el tono de intervención.

Está conectado a la conversación en curso, informe a la persona a la que llama acerca de la llamada urgente.

Si la extensión acepta la nueva llamada



Pulse

La conexión se mantiene mientras que la otra llamada se desconecta.



Pulse para conectar la llamada

La llamada urgente se conecta a la extensión y la consola queda libre.

Si la extensión no desea finalizar la conversación en curso



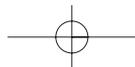
Pulse

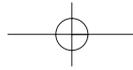
Usted se conecta con la persona que realiza la llamada urgente, le informa de que direccionará la llamada tan pronto como sea posible.



Pulse para retener la llamada

La llamada urgente se pone en espera en la extensión y la consola queda libre.





SERVICIOS CARACTERÍSTICOS

Cuando el tipo de línea de la extensión no permite la intervención:



La pantalla señala que la intervención no está permitida en esta extensión.



Pulse

Se conecta con la persona que realiza la llamada urgente, infórmele de que no es posible interrumpir la conversación y que tendrá que esperar hasta que la extensión este libre.



Pulse para poner la llamada en espera

La llamada es puesta en espera en la extensión y la consola queda libre.

DESDOBLAMIENTO DE LLAMADAS

Cuando hay dos conexiones, internas o externas con la consola, el desdoblamiento de llamadas le permite hablar en privado con cualquiera de ellas.



La conexión vocal se establece con la llamada de la derecha. La llamada de la izquierda permanece en silencio.



Pulse para cambiar a la llamada de la izquierda



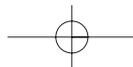
La pantalla muestra esta información.

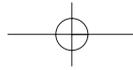
Lo indicado anteriormente se ha de realizar de manera inversa cuando la primera conexión se realiza con la llamada de la izquierda.



Pulse para terminar

Se desconectan las llamadas y la consola queda libre.





ASISTENCIA

ASISTENCIA

Las extensiones pueden contactar con el operador y requerir su asistencia, por ejemplo, para llevar a cabo operaciones que el aparato de teléfono que hay en la extensión no puede realizar.

El operador puede:

Llamar primero a la extensión.

Llamar primero a la otra línea externa.

Pedir a la extensión que espere la llamada con el auricular descolgado.

Direccionar el tono de llamada a la extensión para que desde ella se pueda hacer la llamada.

Primero a la extensión

La extensión cuelga el auricular después de llamar al operador para pedir su asistencia. Este método evita que la extensión haga o reciba llamadas.



Marque el número de la extensión



Marque el número requerido



Si el número solicitado es interno.

Pulse

Cuando reciba contestación pida que no cuelguen.



Pulse

Cuando la extensión conteste anuncie la llamada.



Pulse

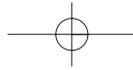
Tiene conexión vocal con ambos.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.





ASISTENCIA

Llamar primero a la otra persona

Esta opción permite a la extensión realizar o recibir llamadas mientras el operador contacta con el número solicitado.



Marque el número solicitado

Pida que no cuelgue.



Marque el número de la extensión



Pulse

La consola llama a la extensión.

Anuncie la llamada cuando la extensión conteste.



Pulse

Tiene conexión vocal con ambos lados.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

Auricular descolgado



Marque el número solicitado

Pida que no cuelgue.



Pulse

Anuncie la llamada a la extensión.



Pulse

Tiene conexión vocal con ambas líneas.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada está direccionada y la consola queda libre.

Direccionar el tono de llamada

La extensión solicita una línea externa. Solicite a la persona que llama que no cuelgue.



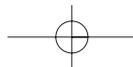
Marque el número de acceso a líneas externas

Tono de llamada.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona a la extensión permitiendo que la persona que llama realice llamadas externas mientras que la consola queda libre.



LLAMADAS EN MULTICONFERENCIA

Una multiconferencia puede establecerse con un máximo de ocho miembros, el operador puede participar o bien como miembro, o bien como líder o iniciador de la multiconferencia.

Líder/iniciador de la multiconferencia

La consola está desocupada en ambos lados.



Marque para iniciar la multiconferencia

Para añadir un miembro a la multiconferencia.



Marque el número de la extensión

Pulse

La consola llama a la extensión, infórmele de que se ha iniciado una llamada en multiconferencia.



Pulse



En la pantalla aparece el número de miembros de la multiconferencia.

Repita esta operación hasta que todos los miembros estén conectados.



Pulse para desconectarse de la multiconferencia

La consola queda libre.

Nota: Cuando se llega al número máximo de miembros conectados en la multiconferencia, la consola se desconecta automáticamente.

Miembro de la multiconferencia

Una extensión puede incluir a la consola como miembro de una multiconferencia que haya iniciado.

Nota: Como miembro en un multiconferencia no podrá acceder a las funciones de operador de la consola.



Pulse

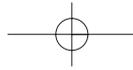


Está usted conectado con la extensión que le llama, la cual le informará de que usted está conectado a una multiconferencia.



Pulse para terminar

Se ha desconectado de la multiconferencia y la consola queda libre.



ASISTENCIA

BÚSQUEDA INTERNA DE GRUPO

El operador puede ayudar para que los miembros se unan o dejen un grupo.

Para dejar el grupo:



Marque el número de la extensión y pulse

Para volver a unirse al grupo.



Marque el número de la extensión y pulse

PROGRAMACIÓN DE NÚMEROS ABREVIADOS INDIVIDUALES

El operador puede ayudar a las extensiones a programar números abreviados con los números del cero al nueve de su teclado. El número programado (número traducido) puede tener un máximo de veinte dígitos.

Nota: La extensión debe tener acceso a esta función.

Para programar o modificar un número:



Marque el número de la extensión y pulse



Marque el dígito seleccionado y pulse



Marque el número traducido y pulse

Para borrar un número específico:



Marque el número de la extensión y pulse



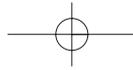
Marque el dígito seleccionado y pulse

Para borrar todos los números:



Marque el número de la extensión y pulse





ASISTENCIA

CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN

El operador puede bloquear/desbloquear una extensión utilizando el código de autorización local.

Para bloquear la extensión:



Marque el número de la extensión y pulse

Para desbloquear la extensión:



Marque el número de la extensión y pulse



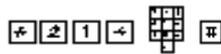
Marque el código de autorización local y pulse

DESVÍO

El operador puede asistir en el desvío de una extensión a otra predeterminada, especificada por el personal de mantenimiento.

Nota: La extensión debe tener acceso a esta función.

Desvío directo cuando una llamada es direccionada a la extensión:

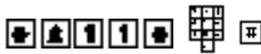


Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse

Desvío después de un tiempo predeterminado sin respuesta:



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse

Desvío cuando la extensión este ocupada:

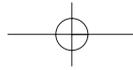


Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse



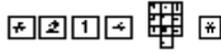


ASISTENCIA

SÍGUEME INTERNO

El operador puede ayudar a una extensión a desviar las llamadas a una extensión alternativa.

Nota: La extensión debe tener acceso a esta función.



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Marque el nuevo número y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse

SÍGUEME EXTERNO

El operador puede ayudar a una extensión a desviar las llamadas a un número externo.

Nota: La extensión debe tener acceso a esta función.



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Marque el código de acceso a líneas externas y el número externo y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse

SÍGUEME A UN LOCALIZADOR INDIVIDUAL

El operador puede ayudar a una extensión a desviar las llamadas a un localizador:



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse



ASISTENCIA

DESVÍO DE MENSAJES

Puede ayudar a una extensión a desviar llamadas a un mensaje que indique su ausencia. El desvío es un código predefinido de un dígito. La hora de retorno se introduce con cuatro dígitos, HHMM (hora) MMDD (fecha).



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Teclee el código que indica el motivo de la ausencia y pulse



Teclee la hora o la fecha de vuelta

Si no es necesario especificar la hora o fecha de retorno:



Para activar, marque el número de la extensión y pulse



Teclee el código que indica el motivo de la ausencia y pulse



Para desactivar, marque el número de la extensión y pulse

TRANSMISIÓN DE DATOS



Llame a una extensión de datos que se encuentre libre.

Marque el número de la extensión de datos

Pulse

La consola llama a la extensión.

Cuando la extensión contesta:



Marque el número de la extensión de datos

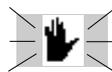
La pantalla muestra que la extensión está libre.



Pulse para direccionar la llamada

La llamada se direcciona y la consola queda libre.

Si la extensión está en modo test o en modo local:



La pantalla muestra que no es posible realizar la conexión.

Si no puede realizar la conexión:



Pulse

La consola queda libre.

LLAMADAS SALIENTES

LLAMADAS SALIENTES

A través de una línea externa cualquiera

Nota: La consola debe estar desocupada, sin línea en el lado izquierdo de la pantalla.



Marque el código de acceso a líneas externas y el número



La pantalla muestra esta información.



Pulse para finalizar la conversación

La llamada se desconecta y la consola queda libre.



Si todas las líneas están ocupadas puede iniciar una supervisión y que le sea devuelta la llamada cuando una línea quede libre:



Pulse



Pulse



La línea es supervisada y la consola queda libre. La consola sonará cuando alguna línea quede libre:



Pulse para contestar



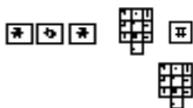
Marque el número externo

Si la llamada que desea realizar es urgente y todas las líneas están ocupadas, puede elegir una de las líneas externas y usar la función de forzar salida. Vea la página siguiente.



LLAMADAS SALIENTES

A una línea externa concreta



Marque el número de la línea y pulse

Marque el código de acceso a líneas externas y el número



Pulse para finalizar la conversación

La llamada se desconecta y la consola queda libre.



Si la línea está ocupada puede iniciar una **supervisión** y que le sea devuelta la llamada cuando la línea quede libre:



Pulse



Pulse



La línea es supervisada y la consola queda libre. La consola sonará cuando la línea quede libre:



Pulse para contestar



Si necesita hacer una llamada urgente y todas las líneas están ocupadas puede intervenir una línea y forzar la salida de la misma a la persona que esté haciendo uso de ella.



Pulse para intervenir la línea

Informe a los usuarios de la línea de la situación.



Pulse



Pulse para forzar la salida

Desconecta la llamada y deja la consola libre.

Inicie el marcado de nuevo bien usando “a una línea externa concreta” o “a una línea externa cualquiera”.

A un abonado RDSI o a una línea directa (CAS)



Marque el código de acceso a la línea externa RDSI o a la línea directa

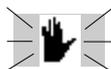


Marque el número externo

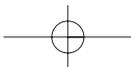


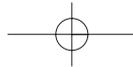
Pulse para finalizar la conversación:

Desconecta la llamada y la consola queda libre.



Si todas las líneas están ocupadas aparece este símbolo en la pantalla.





LLAMADAS SALIENTES

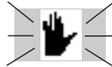
A una extensión en una red privada (CCS)



Marque el número de la extensión

Pulse para finalizar la conversación

La llamada se desconecta y la consola queda libre.



Si todas las líneas están ocupadas aparece este símbolo en la pantalla.

A una extensión en su centralita



Llamada normal:

Marque el número de la extensión

Pulse

La consola llama a la extensión.



Pulse para terminar la conversación

La llamada se desconecta y la consola queda libre.

Si la extensión a la que se llama ha sido desviada:



La pantalla muestra la posición desviada y el número de la extensión desviada.

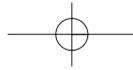
Si desea evitar el desvío, vea “Evitar el desvío de llamadas”.

Si la extensión a la que llama tiene activado “sígueme externo”:



La pantalla muestra los datos de la línea externa así como el número .





LLAMADAS SALIENTES

Si la extensión está ocupada, puede supervisar la línea hasta que quede libre:

Nota: También se puede supervisar una línea libre que no contesta.



Pulse



Pulse

La extensión es puesta en espera. La consola se libera y la extensión no puede iniciar nuevas llamadas.



La consola suena cuando la extensión queda libre:



Pulse para contestar la llamada



Pulse

La consola llama a la extensión y se realiza la conexión.



Pulse para terminar la conversación

La llamada se desconecta y la consola queda libre.



Si la consola está en estado bloqueado:



Pulse para liberar la consola

Nota: Debe liberar la consola e informar al personal de mantenimiento para que investigue la causa.

A otro operador

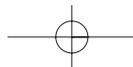


Marque el número del operador



Pulse para finalizar la conversación

La llamada es desconectada y la consola queda libre.



LLAMADAS SALIENTES

Marcación abreviada

Para usar un número abreviado común:

Estos números son los mismos para todos los usuarios y se programan de forma centralizada desde el terminal de mantenimiento.



Marque el número abreviado común

Proceda como en una llamada normal.

Números abreviados individuales:

Usted puede programar hasta diez números abreviados individuales, usando el teclado de la consola, para su propio uso. Los números abreviados (completos) pueden tener un máximo de veinte dígitos.

Nota: La consola debe tener los permisos oportunos para poder realizar la operación anterior.

Para programar o cambiar un número abreviado:

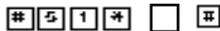


Marque el dígito elegido y pulse



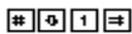
Marque el número traducido y pulse

Para borrar uno de los números abreviados:



Marque el dígito elegido y pulse

Para borrar todos los números abreviados:



Pulse

Para usar la marcación abreviada:



Marque el dígito deseado y pulse

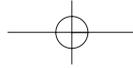
Proceda como en una llamada normal.

Rellamada al último número exterior marcado

Para hacer una rellamada al último teléfono externo marcado desde la consola:



Pulse



OTRAS FUNCIONES

RELOJ



Pulse y retenga

La hora aparece en la pantalla con formato de 24 horas.

SERVICIO NOCTURNO

La CENTRALITA tiene cuatro tipos diferentes de servicio nocturno:

Servicio nocturno normal

Todas las llamadas entrantes son redirigidas a una/s extensión/es predeterminada/s.

Servicio nocturno individual

Las llamadas externas dirigidas a una línea o grupo de líneas externas son redirigidas a una extensión o usuario predeterminado.

Servicio nocturno universal

Las llamadas entrantes suenan en diversas alarmas en diferentes lugares del edificio. Cualquier extensión puede contestar las llamadas, levantando el auricular y marcando un código de respuesta predeterminado.

Servicio nocturno flexible

El operador puede asignar una línea externa a una extensión de forma temporal.

Para activar el servicio nocturno flexible:



Marque el número de la extensión y pulse



Marque el número de la línea y pulse

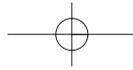
Para cancelar el servicio nocturno flexible:



Marque el número de la extensión y pulse

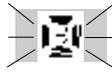
Nota: Si el servicio nocturno no se cancela manualmente y si ha estado activado durante al menos una hora, será cancelado automáticamente una hora después de haber puesto la centralita en modo diurno.





OTRAS FUNCIONES

ALARMA



Si ocurriera un fallo en la centralita, este símbolo parpadearía y mostraría los números 2, 3 ó 4. El número indica la gravedad del fallo.

- 2 = Requiere una actuación en el plazo de una semana.
- 3 = Requiere actuación inmediata durante las horas de trabajo.
- 4 = Requiere actuación inmediata sea la hora que sea.

Siga el siguiente procedimiento para reconocer la alarma:



99

Pulse

La pantalla muestra esta información.



Marque y pulse

Los símbolos dejarán de parpadear y permanecerán estáticos.



Pulse

El fin de reconocer una alarma es evitar que otro operador de aviso de la misma.

Una vez reconocida debe dar parte a mantenimiento, la luz debe permanecer como se indica en el párrafo anterior.

La indicación de alarma permanecerá fija hasta que el personal de mantenimiento haya resuelto la avería y haya borrado la alarma del terminal de mantenimiento.

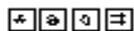
Cuando este símbolo aparezca en la pantalla significa que el personal de mantenimiento está trabajando en la sala de comunicaciones.



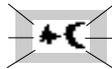
PASAR A MODO DE EMERGENCIA

Es posible pasar la centralita a modo de emergencia. Esto produce que sólo determinadas extensiones puedan realizar llamadas.

Para activar el estado de emergencia:



Marque

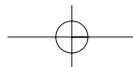


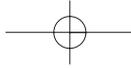
La pantalla muestra que la consola está en estado de emergencia.

Para que la centralita vuelva a su estado normal:



Marque





OTRAS FUNCIONES

SEGUIMIENTO DE LLAMADAS MOLESTAS

Si es objeto de llamadas externas molestas puede utilizar el servicio de seguimiento que provocará una alarma y una salida impresa. La salida impresa contendrá el número de la persona que llama, el número al que llama, fecha y hora. Esta información puede servir para determinar el origen de las llamadas molestas.

Nota: La ruta de acceso debe tener una categoría MCT. La función es soportada por las centralitas de la red pública.

Para activar el seguimiento de llamadas molestas, después de contestar la llamada externa:



Marque

COMPROBAR LA OCUPACIÓN DE UNA LÍNEA

Si una extensión o línea externa permanece ocupada mucho tiempo puede verificar su estado.

Nota: El lado derecho de la consola debe estar desocupado..



Marque el número de la extensión

o



Marque el acceso a una línea externa específica



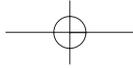
La pantalla muestra esta información.



Pulse

La pantalla muestra quien está conectado a la extensión, o a la línea ocupada.





OTRAS FUNCIONES

LOCALIZACIÓN DE FALLOS

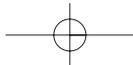
Hay situaciones en las que pueden aparecer problemas con una línea externa específica u otros problemas por fallos en los equipos. Existen dos formas de verificar fallos en líneas externas:

Si aparecen ruidos u otras interferencias mientras está conectado a una línea externa, tome nota de la ruta y del módulo de números del interfaz que componen el número de la línea externa.

Si todas las líneas externas están ocupadas con demasiada frecuencia, o hay alguna razón que haga sospechar de una avería en una línea específica, se deben chequear todas, una a una, usando el procedimiento descrito en *“llamadas salientes, a una línea externa específica”*.

En el parte de avería debe incluir la siguiente información:

- Localización
- Ruta, módulo de interfaz de la línea y número externo
- Persona que informa de la avería
- Fecha y hora del parte
- Persona que se ocupa de la avería
- Fecha y hora a la que se resuelve la avería
- Avería de la que se da parte
- Síntomas descubiertos



SÍMBOLOS DE LA PANTALLA

SÍMBOLOS DE LA PANTALLA



Símbolos que aparecen en el campo de admisión de llamadas:



Número de llamadas en cola.



Cuando permanece fijo indica llamada a un operador individual. *Cuando parpadea* indica que la llamada no ha sido contestada durante un intervalo de tiempo predeterminado.



Se están realizando tareas de mantenimiento en la centralita.



Tipos de alarma 2-4.



Llamada externa desde una centralita pública.



Cuando permanece fijo indica que se recibe una llamada externa desde una red privada (línea directa). *Cuando parpadea* indica que se recibe una llamada de emergencia desde una red privada (línea directa).



Rellamada.



Llamada redirigida al operador mediante marcación directa o debido a desvío automático hacia el operador.



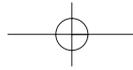
Cuando permanece fijo indica llamada interna. *Cuando parpadea* indica llamada de emergencia interna.



Cuando permanece fijo indica que el tiempo aparece en pantalla o que está activado, mediante la tecla de privacidad, el modo de conversación privada. *Cuando parpadea* indica que se recibe una llamada interna con desvío de mensajes.



Localizador.



SÍMBOLOS DE LA PANTALLA



Símbolos que aparecen en el campo de estado (izquierda/derecha):



La extensión a la que se llama se encuentra libre.



Cuando permanece fijo indica que la extensión se encuentra ocupada. *Cuando parpadea* indica que la extensión a la que se llama está ocupada y tiene una llamada en espera.



La extensión marcada está vacante, la extensión a la que se llama se encuentra bloqueada o la consola a la que se llama se encuentra fuera de servicio.



La extensión a la que se llama se encuentra ocupada y permite poner una llamada en espera.



La extensión a la que se llama está en modo “no molestar”.



La extensión a la que se llama está bloqueada.



Señal de llamada en la línea marcada.



Pantalla con seis dígitos.



Cuando permanece fijo indica conexión con la línea de la izquierda. *Cuando parpadea* indica que la parte izquierda de la consola se conecta en modo DTMF.



Cuando permanece fijo indica conexión con la línea de la derecha. *Cuando parpadea* indica que la parte derecha de la consola se conecta en modo DTMF.



Indica conexión vocal tanto con la línea de la derecha como con la línea de la izquierda.



Símbolos que aparecen en el campo de conexión:



Llamada en serie.



Cuando permanece fijo indica que la extensión está bloqueada, en modo de “intervención prohibida” o direccionamiento prohibido. Cuando parpadea indica que los recursos del sistema se encuentran colapsados.



Llamada con contador.



Pantalla con ocho dígitos.



SÍMBOLOS DE LA PANTALLA



Símbolos que aparecen en el campo de programación/retención:



Cuando permanece fijo indica que la consola está en estado ausente. *Cuando parpadea* indica que la consola ha sido bloqueada manualmente.



La consola está en modo de programación.



La consola está programada para emitir señal de llamada continua.



La consola está programada para admitir llamadas de modo automático.



La consola está programada para direccionar llamadas de modo automático.



Cuando permanece fijo indica que la consola ha pasado a modo de servicio nocturno. *Cuando parpadea* indica que la consola a pasado a modo de emergencia.



Cuando parpadea indica la línea en la que se ha retenido una llamada (hasta 3). *Cuando parpadea* indica que la llamada retenida ha permanecido de este modo durante un periodo de tiempo superior al predeterminado.



Indica que una llamada retenida está siendo monitorizada.

DESCRIPCIÓN DE LAS TECLAS

DESCRIPCIÓN DE LAS TECLAS



Ninguna tecla queda bloqueada.

Tecla de presencia/ausencia. Pulse cuando no quiera recibir más llamadas en su consola. Pulse otra vez para quitar el estado de ausencia. Si todas las consolas se encuentran en modo ausente, la centralita pasará a estar en modo de servicio nocturno.



Tecla de modo de programación. Pulse para hacer que la consola de operador PBX cambie a modo de programación. Pulse de nuevo para salir.



Tecla de señal continua. Pulse cuando su consola no vaya a ser manipulada durante un corto periodo de tiempo. Pulse de nuevo cuando desee volver al modo normal.



Tecla de admisión automática. Pulse para que la consola admita llamadas de modo automático. Pulse de nuevo para salir.



Tecla de direccionamiento automático. Pulse para conectar con las extensiones después de haber marcado el número de la extensión. Pulse de nuevo para salir.



Control de volumen. Utilícelo para ajustar el nivel de volumen de su auricular o cascos.



Tecla de reloj. Pulse para obtener la hora.



Tecla de localización. Pulse para activar la función de localización.



Tecla de llamada en serie. Pulse para marcar la línea externa para realizar una llamada en serie. Pulse de nuevo para que la línea externa quede libre.



Tecla de llamada con contador. Se utiliza de dos maneras:

- Pulse para marcar la línea externa en la que se va a realizar la llamada con contador.
- Pulse para leer los pasos de una llamada con contador y el número externo marcado.



Tecla de privacidad. Se utiliza de dos maneras (programables desde una terminal de mantenimiento).

Pulse y mantenga: La persona que llama no podrá oír la conversación de la sala.

Pulse dos veces para cambiar: Pulse para desactivar el micrófono.
Pulse para activar el micrófono.



Tecla de estado del campo izquierdo, utilizada para:

- Conexión vocal con la línea izquierda en el campo izquierdo de estado de llamada.
- Activación manual de señal de timbre.
- Intervención en una extensión ocupada o señal de llamada en espera.



DESCRIPCIÓN DE LAS TECLAS

- 

Tecla de conexión de tres líneas. Pulse para conseguir conectar tanto con la línea de la izquierda como con la línea de la derecha.
- 

Tecla de estado del campo derecho, utilizada para:

 - Conexión vocal con la línea derecha en el campo izquierdo de estado de llamada.
 - Activación manual de señal de timbre.
 - Intervención en una extensión ocupada o señal de llamada en espera.
- 

Teclas de retención (3 teclas).
Retención de líneas externas y extensiones.
Pulse de nuevo para recuperar la llamada retenida.
- 

Tecla de retención con servicio de monitorización.
Pulse si tiene que contestar otras llamadas mientras que la persona a la que llama contesta. Pulse para recuperar la conexión vocal.
- 

Tecla de contestar/direccionar, utilizada para:

 - Contestar llamadas entrantes.
 - Direccionar llamadas y activar la señal de timbre automática.
 - Retener llamadas externas o de una extensión.
- 

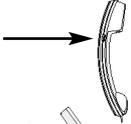
Tecla de anuncio de llamadas, utilizada para:

 - Anunciar llamadas en una extensión ocupada.
 - Supervisar una línea externa ocupada.
- 

Tecla de desconexión del campo izquierdo:

 - Pulse para la conexión vocal con la llamada del campo de estado de llamadas izquierdo.
 - Pulse para corregir los dígitos marcados en la conexión con el campo de estado de llamadas izquierdo.
 - Pulse para obtener en pantalla la llamada direccionada que no ha obtenido contestación.
- 

Tecla de desconexión del campo derecho:

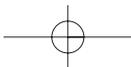
 - Pulse para la conexión vocal con la llamada del campo de estado de llamadas derecho.
 - Pulse para corregir los dígitos marcados en la conexión con el campo de estado de llamadas derecho.
 - Pulse para obtener en pantalla la llamada direccionada que no ha obtenido contestación.
- 

Botón de habla. Situado en el auricular. Se utiliza de dos maneras:

Pulse y retenga: Conexión vocal con la(s) línea(s) conectada(s).

Suelte: Desconexión de la(s) línea(s) conectada(s).
- 

Control de volumen del timbre.



ÍNDICE

	Página		Página
Ajustar el tono de llamada.....	6	Multiconferencia	29
Alarma	41	Números abreviados(individuales)	
Anunciar	18	asistencia a una extensión	30
Asistencia	27	propios	39
Botón on/off.....	6	Número vacante	14
Cancelación general.....	34	Llamadas a un grupo	14
Código de autorización	31	Llamadas al operador	14
Comprobar ocupación.....	42	Llamadas de emergencia	9
Conexión/des de los miembros de un grupo	30	Llamada desviada.....	10
Consulta	9	Llamadas en serie.....	23
Contestación automática.....	7	Llamadas externas entrantes.....	8
Contestación manual	7	Llamadas redirigidas.....	8
Direccionamiento manual.....	7	Llamadas salientes	35
Descripción de teclas	47	Localizador	15
Desdoblamiento de llamadas	26	Pantallas.....	3
Desvío	31	Pasar a modo de emergencia	41
Desvío de mensajes.....	10/33	Reloj	40
Detección de fallos	43	Rellamadas.....	19
Direccionamiento	11	Rellamadas desviadas a otra consola ...	24
Direccionamiento automático.....	7	Retener llamadas	17
Direccionamiento a una línea externa .	16	Seguimiento de llamadas molestas.....	42
Direccionamiento restringido	13	Servicio nocturno.....	40
Evitar desvío	16	Sígueme al localizador personal	32
Extensión desviada	14	Sígueme externo.....	14/32
Extensión ocupada	12	Sígueme interno	32
Extensión u operador llaman a la consola	9	Símbolos de la pantalla	44
Forzar salida	25	Supervisión de líneas externas.....	35/36
Forzar salida, línea externa.....	36	Tarificación de llamadas (contador).....	20
Intervención y forzar salida.....	25	Tecla de monitorización	17
Marcación de sufijos	24	Teclas de retención de llamadas	17
		Tonos de la consola.....	6
		Tráfico de datos	33

CONSOLA DE OPERADOR GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

SÍMBOLOS QUE APARECEN EN PANTALLA

Símbolos que aparecen en el campo de admisión de llamadas:

- Número de llamadas en cola.
- Llamada a un operador individual o no contestadas a tiempo.
- Realización de tareas de mantenimiento en la centralita.
- Tipos de alarma 2-4.
- Llamada externa desde centralita pública.
- Llamada externa o llamada de emergencia desde red privada.
- Rellamada.
- Llamada redireccionada al operador (DID), desvío al operador.
- Llamada interna o llamada interna de emergencia
- El tiempo en modo de conversación privada, llamada interna con desvío de mensajes.
- Localizador.

Símbolos que aparecen en el campo de estado de llamada (izquierda/derecha):

- La extensión a la que se llama está libre.
- La extensión a la que se llama está ocupada o ocupada con reserva de llamada.
- Extensión vacante, línea bloqueada, consola fuera de servicio.
- Extensión a la que se llama ocupada y puesta de llamadas en espera permitida.
- Extensión marcada en modo no molestar.
- Extensión a la que se llama en estado de línea bloqueada.
- Señal sonora en la línea marcada.
- Pantalla con seis dígitos.
- Conexión con la línea izquierda, lado izquierdo en modo DTMF.
- Conexión con la línea derecha, lado derecho en modo DTMF.
- Conexión con las líneas izquierda y derecha.

Símbolos que aparecen en el campo de conexión:

- Llamada en serie.
- Extensión bloqueada, intervención prohibida o direccionamiento prohibido.
- Llamada con contador.
- Pantalla con ocho dígitos.

Símbolos que aparecen en el campo de programación/retención:

- Consola en estado ausente o consola bloqueada manualmente.
- Consola en modo de programación.
- Consola programada con señal continua de timbre.
- Consola programada para admisión automática de llamadas.
- Consola programada para redireccionamiento automático de llamadas.
- Cambio a centralita en modo de servicio nocturno o a centralita en modo de emergencia.
- Indica en que línea se retuvo la llamada o que la llamada ha sobrepasado el tiempo predeterminado de retención.
- Indica que una llamada retenida está siendo monitorizada.

DESVÍO

Desvío directo:

- activar N.º Ext.

- desactivar N.º Ext.

Desvío en caso de no respuesta:

- activar N.º Ext.

- desactivar N.º Ext.

Desvío en caso de línea ocupada:

- activar N.º Ext.

- desactivar N.º Ext.

Sígueme:

- activar N.º Ext.
nº de la posición sígueme

- desactivar N.º Ext.

Sígueme al localizador personal:

- activar N.º Ext.

- desactivar N.º Ext.

Sígueme externo:

- activar N.º Ext.
nº externo completo

- desactivar N.º Ext.

CONSOLA DE OPERADOR GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

LLAMADAS ENTRANTES y DIRECCIONAMIENTO

Contestar una llamada entrante	
Direccionar a una extensión libre o realizar una reserva en una línea ocupada	
Retener una extensión	
para recuperar la última llamada retenida	
Direccionar a una extensión con una llamada retenida	
Retener con tecla de retención	
Retener y monitorizar	
Recuperar la llamada monitorizada	
Contestar una rellamada	
Anunciar una llamada	N.º Ext. anunciar
Intervención	N.º Ext.
Llamada en serie	N.º Ext.
Privado	
Localizador	N.º Ext.
Evitar desvío	N.º Ext.
Liberar lado izquierdo	
Liberar lado derecho	
Finalizar la llamada	y

LLAMADAS SALIENTES

Llamadas salientes	Marque el código de acceso a líneas externas + n° externo
Supervisión	y
Rellamada al último número externo marcado	
Llamada con contador	
Llamada interna	Marque el n° de la ext.

Llamada a un grupo de extensiones **Marque el n° del grupo de extensiones**

Llamada a otro operador PABX **Marque el n° individual del operador**

NÚMEROS ABREVIADOS

Para asistir en la programación de números abreviados individuales:

– Activar/cambiar **N.º Ext. (1-0)**
N.º completo

Para usar un número abreviado común. **Marque el n° abreviado**

Números abreviados para la extensión propia del operador:

– Utilizar **(1-0)**

– Activar/cambiar **(1-0)**
N.º completo

– Borrar un número abreviado **(1-0)**

– Borrar todos los números abreviado

GRUPOS DE BÚSQUEDA INTERNOS

– Para dejar el grupo temporalmente **N.º Ext.**

– Para unirse al grupo de nuevo **N.º Ext.**

OTRAS FUNCIONES

Multiconferencia

Cambio a modo de emergencia

– Activar

– Volver a modo normal

Cancelar de modo genérico las funciones de una extensión **N.º Ext.**

Servicio nocturno flexible:

– Activar **N.º Ext.**

– Desactivar **N.º Ext.**

Reconocimiento de alarma

Consono unifica sus comunicaciones

Consono conecta su gente, ordenadores y datos entre sí y con el resto del mundo. Un concepto de comunicaciones que sirve para intercambiar todo tipo de información, dentro de su oficina y entre sus distintas delegaciones. Soporta la transmisión de voz, datos, vídeo y multimedia, tanto en redes locales, como metropolitanas y de área extensa, utilizando terminales móviles o convencionales.

Desde un principio tendrá a su disposición todos los elementos de una red moderna y podrá estar seguro de que todos los elementos funcionan perfectamente juntos. Esto reducirá la complejidad y le dará la posibilidad de planificar sus redes y sus inversiones en tecnología de comunicaciones con toda tranquilidad.

Consono le permitirá adaptar los nuevos productos y tecnologías que vayan surgiendo de forma rentable y adecuada a sus necesidades. Debido a que sigue los estándares de interfaz abierto, podrá añadir fácilmente a su sistema las últimas funcionalidades y tecnologías. Además contará con el apoyo de los profesionales de Ericsson donde quiera que se encuentre.

Los 90.000 empleados de Ericsson están presentes en más de 130 países. Su amplia experiencia en redes fijas y móviles, en telefonía móvil, y en sistemas de transmisión de datos hacen de Ericsson la compañía líder a nivel mundial entre las que suministran servicios de telecomunicaciones.

Ericsson Infocom España S.A.
Retama 1.
28045 Madrid.

Para más información llamar
al teléfono 902 168 168 ó
consultar en Internet: www.ericsson.es

DGF 220 10/1
DGF 220 10/2