

El teléfono BeoCom 2500 es un teléfono con un diseño superior y tecnología muy avanzada que permite su manejo de forma muy fácil.

Las funciones secundarias y la memoria son manejadas mediante un menú, pudiendo visualizar el diálogo que aparece en su pantalla.

El BeoCom 2500 lleva incorporado una función **Caller ID** (Identificación de Llamada), que le permite saber quién le llama. Además, las últimas 24 llamadas recibidas se almacenan en la lista de Identificación de Llamada. En la pantalla podrá ver los números de teléfono junto con la fecha y hora de cada llamada.

Posee una agenda con memoria para 121 números de teléfono con nombres u otra información adicional. Grabar en la agenda los números de teléfono y nombres resulta sencillo, ya que la pantalla le pregunta si desea grabar el número después de haber realizado una llamada.

El BeoCom 2500 posee un módulo opcional, que le permite controlar el volumen de los sistemas de audio, vídeo y AV de Bang & Olufsen.

INSTALACION ↓

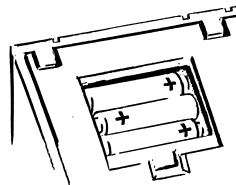
## INSTALACION

- Las tres pilas suministradas se deberán introducir en el compartimento en la parte inferior de la base.
- Conecte la clavija del teléfono a la toma de pared.


“Este equipo terminal debe conectarse solamente a líneas que dispongan del servicio suplementario de marcación multifrecuencia.”

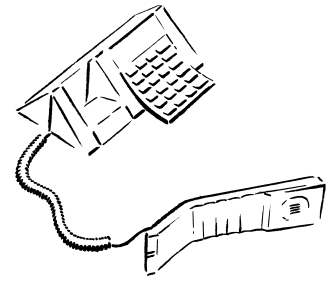
## PILAS

Las pilas se utilizan para las funciones adicionales del teléfono, mientras que la memoria es independiente de las pilas y de la red telefónica. Desenchufar la clavija del teléfono, antes de abrir el compartimento para las pilas.



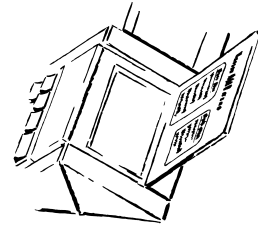
## MANOS LIBRES

En condiciones normales, se puede usar el teléfono en modo de Manos Libres. Coloque el auricular en la parte delantera de la base y pulse la tecla .




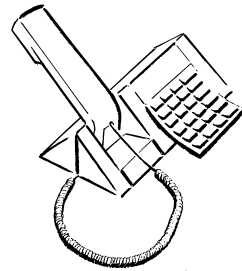
## RESUMEN DEL MENU

Se incluye un resumen del menú bajo la tapa de la parte trasera de la base.







## AURICULAR

El teléfono está provisto de un interruptor magnético que desconecta la línea telefónica cuando el auricular está colocado en la base, como se muestra en el dibujo. Alternativamente, pulse la  si desea un nuevo tono de línea libre.



## PANTALLA

Símbolos:

- P** • Programación (grabar o editar un nombre/número en el directorio).
- S** • Búsqueda en el directorio.
-  • Está iluminado cuando el altavoz se encuentra activado.
-  • Parpadea cuando se enmudece el auricular.
-  • Está iluminado durante una llamada entrante.  
• Parpadea cuando el timbre se encuentra desconectado.
-  • Parpadea cuando las pilas están casi descargadas.

Advertencia: La información de la pantalla desaparece a los 30 segundos de haber dejado de utilizar el teléfono.

PANTALLA

FUNCIONES DEL TECLADO ↓

## **FUNCIONES DEL TECLADO**

- Borrar**
- Pulse Borrar para eliminar el último número marcado.
  - Un texto en la pantalla le indicará por qué parpadea una luz intermitente.
  - Se usa para salir de cualquier función activada.
  - Comenzar a editar números desde las listas de Rellamada e Identificación de Llamada.
- < >**
- Desplazamiento entre las opciones del menú.
  - Búsqueda en el directorio.
  - Búsqueda de números de teléfono utilizados en modo Rellamada/Identificación de Llamada.
  - Desplazamiento del cursor mientras se edita el nombre/número en el directorio.
  - Ajustar el volumen durante una conversación.
- Menú**
- Activa el diálogo del menú.
- Enter**
- Activa la configuración/función del menú.
  - Graba el nombre/número.
- Id. Llam.**
- Muestra los números de teléfono grabados en el modo Identificación de Llamada.
- Memoria**
- Búsqueda en el directorio.

**Rellamar**

- Muestra los números de teléfono utilizados en el modo Rellamada.
- Realiza la llamada del número en pantalla.
- Elimina la pausa al establecer una llamada.

**⓪**

- Activa/desactiva el micrófono (manos libres).

**Pausa**

- Introduce una pausa entre un número de teléfono y un número de extensión (entre la primera y segunda parte del número de teléfono).
- Introduce un espacio cuando se edita un nombre/número en el directorio.

**0 ... 9, \*, #**

- Marca un número de teléfono.
- Introduce un nombre. Se seleccionan las letras pulsando la correspondiente tecla una, dos, tres o cuatro veces.

**R**

- Para ser utilizada cuando se conecte a una centralita telefónica.

**🔊**

- Activa/desactiva el altavoz.

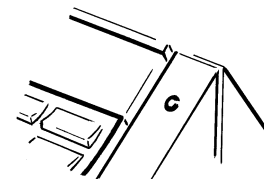
**↙**

- Se obtiene un nuevo tono de línea libre cuando se descuelga el auricular.
- Desactiva la función utilizada y borra la pantalla.

## EL INDICADOR LUMINOSO

En la parte frontal del teléfono parpadea una luz intermitente cuando se encuentran activadas una o más funciones:

- Parpadea lentamente cuando hay números nuevos en el modo Identificación de Llamada.
- Parpadea lentamente cuando hay mensajes en espera.
- Parpadea rápidamente cuando en la línea se está utilizando otro teléfono en paralelo.



Pulsando **Borrar** una o más veces le mostrará un texto en la pantalla acerca de la función activada.

### CAUSAS DE PARPADEO DE LA LUZ INTERMITENTE

Muestra que el auricular debe estar mal colgado.

Pulse **Borrar**  
una, dos o tres  
veces

Muestra que existen nuevos  
números en el modo  
Identificación de Llamada:

IDEN. DE LLAM.



### Advertencia:

- La luz intermitente no parpadeará cuando la llamada haya sido recibida por un contestador automático.
- La conexión a un aparato de fax y a algunas centralitas puede ocasionar una luz intermitente constantemente parpadeando.

Muestra que se está utilizando un teléfono paralelo:

LINEA OCUPADA

La pantalla lee cuando hay mensaje(s) desde la operadora: \*)

MENSAJ. EN ESPE.

O

MENSAJE:  
número de mensajes \*)

\*) Dependiendo del tipo de información recibida del buzón.

EL INDICADOR LUMINOSO

DESCRIPCION DE LOS MENUS ↓

## DESCRIPCION DE LOS MENUS

### MENU PRINCIPAL

- 1) MENU BORRAR MWI
- 2) MENU RETENER
- 3) MENU RETENER Y CAMBIAR
- 3) MENU TERMINAR Y CAMBIAR
- 3) MENU LLAMADA A TRES
- MENU 1 GRABAR ENTRADA
- MENU 2 EDITAR ENTRADA
- MENU 3 BORRAR ENTRADA
- MENU 4 BORRAR RELAMADA
- MENU 5 BORRAR IDENTIFICACION DE LLAMADA
- MENU 6 VOLUMEN TIMBRE
- MENU 7 MELODIA TIMBRE
- MENU ✕ MENU DE CONFIGURACION

### FUNCION

- Graba un nuevo nombre/número.
- Edita un nombre/número grabado.
- Borra un nombre/número grabado.
- Borra los números telefónicos en Rellamada.
- Borra los números telefónicos de Identificación de Llamada.
- Ajusta el nivel sonoro del timbre.
- Ajusta la melodía del timbre.
- Menú de configuración.

- 1) Sólo activo cuando no se esté utilizando el teléfono y el indicador de Message Waiting está parpadeando.
- 2) Sólo activo cuando se esté utilizando el teléfono y no hay ninguna llamada retenida.
- 3) Sólo activo cuando se esté utilizando el teléfono y hay una llamada retenida (sólo estos menús están disponibles).

## **MENU DE CONFIGURACION**

VOLUMEN INICIAL  
CODIGO OPERADOR  
CONTRASTE  
CENTRALITA  
TIEMPO DE FLASH  
BORRAR E INICIAR

Ajusta el volumen.

Graba un código de línea exterior.

Ajusta el contraste de la pantalla.

Grabación de prefijo y pausa cuando use una PABX.

Ajusta el tiempo de parpadeo.

Borra todos los ajustes y programaciones.

Advertencia: Se borrarán todos los números del directorio.


## REALIZACION DE UNA LLAMADA

Forma de realización de llamadas:

- Marcando manualmente el número de teléfono.
- Marcando un número de teléfono del directorio.
- Marcando un número de teléfono desde Rellamada.
- Marcando un número de teléfono desde Identificación de Llamada.

## VOLUMEN

MARCAR EL NUMERO DE TELEFONO QUE APARECE EN LA PANTALLA

Descuelgue el auricular, o pulse 

Pulse **Rellamar** para marcar ese número

AJUSTE DEL VOLUMEN DURANTE UNA LLAMADA

Pulse **>** para incrementar el volumen.

Pulse **<** para disminuir el volumen.

## MICROFONO

Se puede anular el micrófono de forma provisional, para que pueda consultar, por ejemplo, con otra persona de la habitación, sin que la persona que le llama le escuche.

Una señal de pitido indica que el micrófono está anulado.

## ALTAVOZ

Quando el altavoz se encuentra activo, las personas de la habitación pueden escuchar la conversación.

## USO DIARIO

DESACTIVAR EL MICROFONO

Pulse



parpadea

ACTIVAR EL MICROFONO

Pulse



ACTIVAR EL ALTAVOZ

Pulse



se ilumina

DESACTIVAR EL ALTAVOZ

Pulse



BUZON DE VOZ "MESSAGE WAITING" ↓

## BUZÓN DE VOZ

Estando suscrito a la opción Buzón de voz, a través del operador, le podrán dejar mensajes si su línea telefónica comunica o no responde.

Cuando hay nuevos mensajes, el indicador parpadea y el número de teléfono de la persona que le ha llamado puede quedar registrado en el modo Identificación de Llamada.

Los números de teléfono de las personas que han dejado mensaje siempre aparecerán con un ✕ delante del número que indica las llamadas recibidas desde ese número.

## BORRAR EL INDICADOR INTERMITENTE "MESSAGE WAITING" (LA LUZ PARPADEA)

Pulse **Menú** una o dos veces hasta que BORRAR MWI aparezca en pantalla.

Pulse **Enter**

BORRAR MWI?

Pulse **Enter**

BORRADO  
MENSAJ. EN ESPE.

El indicador de nuevos mensajes aparece reflejado en la pantalla como MWI (Indicador de Mensaje en espera).

Generalmente, cuando Vd. halla escuchado sus mensajes, el mencionado indicador será borrado automáticamente por el operador. Si esto fallase, Vd. puede hacer desaparecer el indicador manualmente.

## LLAMADA EN ESPERA

Cuando, durante una llamada, se recibe una segunda llamada (llamada B), sonará un pitido en el auricular. Al mismo tiempo se podrá visualizar el número de teléfono (y el nombre si estuviese grabado) en la pantalla.

Hay tres posibilidades:

- **RETENER Y CAMBIAR**  
(retener llamada A – cambiar a llamada B)
- **RECHAZAR LLAMADA**  
(rechazar llamada B – continuar con llamada A)
- **TERMINAR Y CAMBIAR**  
(acabar con llamada A – cambiar a llamada B)

## ATENDER UNA NUEVA LLAMADA EN ESPERA

Pulse **< >** para seleccionar la función a elegir.

Pulse **Enter**



RETENIDA  
nombre:numero



## LLAMADA RETENIDA

Cuando tiene una llamada en espera, dispone de las siguientes posibilidades:

- **RETENER Y CAMBIAR**  
(retener llamada A – cambiar a llamada B)
- **TERMINAR Y CAMBIAR**  
(acabar con llamada A – cambiar a llamada B)
- **LLAMADA A TRES**  
(compartir la llamada con A y B)

## ATENDER UNA LLAMADA EN ESPERA

Pulse

**Menú**

nombre  
<RETEN. Y CAMB.>

Pulse

< > para seleccionar la posibilidad a elegir.

Pulse

**Enter**

RETENIDA  
nombre: número

LLAMADA EN ESPERA

LLAMADA RETENIDA

LA MEMORIA DEL TELEFONO ↓

## LA MEMORIA DEL TELEFONO (DIRECTORIO)

Un número de teléfono puede grabarse inmediatamente después de la llamada, cuando aparece en la pantalla

**GRABAR ENTRADA?:**

De esta manera se irá completando el directorio gradualmente.

Los números de teléfono pueden grabarse en el directorio:

- Marcando manualmente el número de teléfono.
- Desde Rellamada.
- Desde Identificación de Llamada.

El BeoCom 2500 memoriza hasta 121 números de teléfono y nombres. Cada nombre puede tener un máximo de 16 caracteres y cada número un máximo de 40 dígitos.

## GRABAR INMEDIATAMENTE DESPUES DE UNA LLAMADA

Pulse **Enter**  
Introduzca el nombre  
Pulse **Enter**

```
DURACION 0:00
GRABAR ENTRADA?
INTROD. NOMBRE_ P
<número>
GRABADO
<nombre>: <número>S
```

## GRABAR UN NUMERO QUE ESTA EN PANTALLA

Introduzca el número de teléfono, o busque el número deseado en el modo Rellamada o Identificación de Llamada.

Pulse **Enter**  
Introduzca el nombre  
Pulse **Enter**

```
INTROD. NOMBRE_ P
<número>
GRABADO
<nombre>: <número>S
```

Si su teléfono está conectado a una centralita, les recomendamos que lea la cláusula CENTRALITA antes de grabar los números.

Introducción de nombres:

- La pulsación repetida de una tecla produce el cambio entre letras/dígitos.
- Dos letras de la misma tecla: espere 2 segundos o pulse ➤ después de la 1ª letra.
- Espacio: Pulse **Pausa**.
- Borrar: Pulse **Borrar**.

Cancelar: Pulse **Borrar** y manténgala pulsada hasta que se apague la pantalla.

Si no hay espacio de memoria disponible en el directorio, aparecerá en pantalla el mensaje \*\*\*\*\*LLENA\*\*\*\*\*.

Antes de grabar un nuevo número de teléfono se habrá de borrar otro existente.

## BUSQUEDA EN EL DIRECTORIO

Los nombres y números en el directorio están ordenados de la siguiente forma:

- Grabados sin nombres.
- Nombres que empiezan con & - . /
- Nombres que empiezan con dígitos.
- Nombres en orden alfabético (Ä Ö Ü Æ Ø Å al final)
- En cada letra, se coloca primero el último número al que se ha llamado, empezando con esa letra; en segundo lugar se coloca el penúltimo número, y así sucesivamente.

Si un número tiene más de 16 caracteres sólo se muestran los primeros 15. Seguidamente aparecería el símbolo >.

## BUSQUEDA EN EL DIRECTORIO CUANDO EL AURICULAR ESTÁ COLGADO

Pulse > para buscar hacia adelante.

Pulse < para buscar hacia atrás.

## BUSQUEDA SOBRE LA LETRA INICIAL

Pulse **Memoria**

INTROD. LETRA\_

Pulse la primera letra del nombre

El primer nombre con la letra inicial marcada se muestra en pantalla.

Pulse >

Realiza la búsqueda hacia adelante hasta que se muestra el nombre/número deseado.

Descuelgue el auricular, o pulse 

Pulse **Rellamar** para marcar ese número

## EDITAR

Se puede cambiar un nombre/número en el directorio:

- añadiendo un carácter.
- sobrescribiendo un carácter.
- borrando un carácter con la tecla

### **Borrar.**

- introduciendo un espacio con la tecla

### **Pausa.**

Para salir del modo edición:

Pulse la tecla **Borrar** y manténgala pulsada hasta que se apague la pantalla.

BUSQUEDA EN EL DIRECTORIO

## EDITAR UN NOMBRE Y NUMERO EN EL DIRECTORIO

Realice una búsqueda hasta que aparezca el nombre/número.

Pulse **Menú, 2**

```
MENU 2
<EDITAR ENTRADA>
```

Pulse **Enter**

Con las teclas **< >**, mueva el cursor hasta el lugar que desea cambiar.

Edite el nombre/número

Pulse **Enter**

```
GRABADO
<nombre>: <número>S
```

EDITAR

BORRAR ↓

## BORRAR

### BORRAR UN NOMBRE Y NUMERO EN EL DIRECTORIO

Realice una búsqueda hasta encontrar el nombre/número a borrar.

Pulse **Menú, 3**

```
MENU 3
<BORRAR ENTRADA>
```

Pulse **Enter**

```
BORRAR ENTRADA?
<nombre>: <número>
```

Pulse **Enter**

```
BORRADO
<nombre>: <número>S
```

Se muestra el siguiente nombre/número en el directorio.

Cancelar el borrado:

Pulse **Borrar**

## RELLAMADA

El BeoCom 2500 tiene una función de rellamada que memoriza los últimos 24 números de teléfono marcados.

Los números que se encuentran en el modo Rellamada pueden grabarse en el directorio. Ver LA MEMORIA DEL TELEFONO (DIRECTORIO).

## BUSQUEDA EN EL MODO RELLAMADA CON EL AURICULAR COLGADO

Pulse **Rellamar**

Pulse **< >** o **Rellamar** para localizar el número de la lista de Rellamadas.

Descuelgue el auricular, o pulse **📞**

Pulse **Rellamar** para marcar ese número.

## BUSQUEDA EN EL MODO RELLAMADA CON EL AURICULAR DESCOLGADO

Pulse y mantenga la tecla **↗**.

Pulse **Rellamar** varias veces.

Soltar **↗**

## EDITAR Y MARCAR UN NUMERO DESDE RELAMADA

Pulse **Rellamar** una o más veces hasta que aparezca el número en pantalla.

Pulse **Borrar**

nombre

Pulse **< >** hasta que aparezca el nombre y el dígito que desea editar.

Editar el número

Descolgar el auricular

## BORRAR LOS NUMEROS DE RELAMADA

Pulse **Menú, 4**

MENU 4  
<BORRAR RELAM.>

Pulse **Enter**

BORRAR RELAM.?

Pulse **Enter**

BORRADO  
RELLAMADA

Advertencia: Se borrarán todos los números de rellamada.

Como una medida de seguridad, mientras está usando el servicio telefónico, los dígitos pulsados después de ✕ y ‡ no quedan grabados en el modo

RELLAMADA

IDENTIFICACION DE LLAMADA ↓




## IDENTIFICACION DE LLAMADA (sólo si está suscrito al servicio)

El BeoCom 2500 lleva incorporada la función de Identificación de Llamada que le permite saber quién le ha llamado. Aparecerá el número de la persona que le llama en la pantalla, inmediatamente después del primer aviso de llamada. En caso de que tuviese el número memorizado en su directorio, aparecería también el nombre en la pantalla.

Las últimas 24 llamadas recibidas quedan grabadas en el modo de Identificación de Llamada. Cuando no se han contestado llamadas entrantes, parpadea una luz intermitente. Se podrán ver estos números en la pantalla y, si es posible desde la red telefónica, además podrá ver la fecha y hora de la llamada.

En caso de haber recibido varias llamadas del mismo número, la pantalla mostrará la fecha y la hora de la llamada más reciente. Al mismo tiempo, también podrá ver el número de llamadas recibidas de este número (máx. 9).

## BUSCAR EN EL MODO IDENTIFICACION DE LLAMADA

Pulse **Id. Llam.**  \*  
Pulse **< >** para localizar el número de la lista de Identificación de Llamada.  
Descuelgue el auricular, o pulse **📞**.  
Pulse **Rellamar** para marcar ese número.

Cuando lea por primera vez los números de Identificación de Llamada y del Buzón de Mensajes aparecerán marcados en la pantalla con un ✕.

Los números del Buzón de Mensajes siempre aparecerán con un ✕ delante del dígito que indica el número de llamadas.

Cuando la llamada proviene de un número restringido, en la pantalla se visualiza:

 1→RESTRINGIDO

Cuando la llamada proviene de un número no identificado en la guía telefónica, la pantalla visualiza:

 1→INTERNACIONAL

Los números de teléfono que se encuentran en el modo de Identificación de Llamada pueden grabarse en el directorio del teléfono. Ver LA MEMORIA DEL TELEFONO (DIRECTORIO).

Advertencia: Normalmente no se puede utilizar la Identificación de Llamada si el teléfono está conectado a una centralita.

Advertencia: Se borrarán todos los números de Identificación de Llamada.

## BORRAR NUMEROS EN EL MODO IDENTIFICACION DE LLAMADA

Pulse **Menú, 5**

Pulse **Enter**

Pulse **Enter**

MENU 5  
<IDEN. DE LLAM.>

BORR. ID. LLA.?

BORRADO  
IDEN. DE LLAM.

## UTILIZACION DE LA TECLA DE PAUSA

Si, al realizar una llamada, es necesario esperar un nuevo tono antes de marcar la segunda parte del número, hay que introducir una pausa.


Asimismo, se deberá introducir la pausa cuando se memorizan los números en el directorio.

Se puede generar un nuevo tono de invitación a marcar en los casos necesarios, como servicios y números telefónicos, seguidos por un número de extensión.

## GRABAR CON UNA SOLA PAUSA

Pulse	<b>Menú</b>	MENU 1 <GRABAR ENTRADA>
Pulse	<b>Enter</b>	MEMO LIBRE:121 P INTROD. NUMERO_
Introduzca	la primera parte del número de teléfono	
Pulse	<b>Pause</b>	
Introduzca	la segunda parte del número de teléfono	
Pulse	<b>Enter</b>	INTROD. NUMERO_ P
Introduzca	el nombre	<número>
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO <nombre>: <número>S

## MARCAR CON UNA PAUSA GRABADA

Con un número de teléfono del directorio o desde Rellamada. Descuelgue el auricular, o pulse 

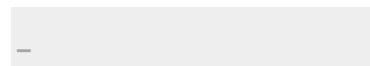
Pulse	<b>Rellamar</b> (transmite la primera parte del número)
Espere	el tono de invitación a marcar
Pulse	<b>Rellamar</b> (transmite la segunda parte del número)

Si hay dos o más pausas grabadas, el número de extensión se transmitirá de forma automática.

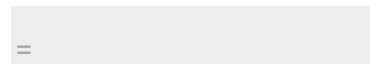
Pulse **Pausa** dos veces para obtener una pausa de un segundo de duración. Cada pulsación adicional de **Pausa** añadirá una pausa de un segundo.

La duración de la pausa debe corresponder al retraso desde que se transmite el número de teléfono hasta que se obtiene un nuevo tono de invitación a marcar. Sin embargo, este retraso puede variar de una llamada a otra.

Pantalla con una pausa:



Pantalla con dos pausas:



UTILIZACION DE LA TECLA DE PAUSA


TIMBRE DE TONOS ↓

MENU DE CONFIGURACION ↓

## TIMBRE DE TONOS


El timbre de tonos tiene cuatro niveles:

- BAJO
- MEDIO
- ALTO
- ENMUDECIDO

Durante la configuración, se pueden oír los niveles cuando se pulsa la tecla .

El timbre de tonos tiene cuatro melodías rápidas y cuatro lentas:

- LENTO 1...4
- RAPIDO 1...4

Mientras selecciona el tono, se pueden oír los tonos pulsando la tecla .

## CONFIGURACION DEL NIVEL DEL TIMBRE DE TONOS

Pulse **Menú, 6**

```
MENU 6
<VOLUMEN TIMBRE>
```

Pulse **Enter**

```
VOLUMEN TIMBRE
< ALTO >
```

Pulse **< >** para seleccionar la configuración deseada.

Pulse **Enter**

```
GRABADO
MEDIO
```

## DEFINICION DE LA MELODIA DEL TIMBRE DE TONOS

Pulse **Menú, 7**

```
MENU 7
<MELODIA TIMBRE>
```

Pulse **Enter**

```
MELODIA TIMBRE
< LENTO >
```

Pulse **< >** para seleccionar la configuración deseada.

Pulse **Enter**

```
GRABADO
RAPIDO 2
```

## MENU DE CONFIGURACION

### VOLUMEN

Se puede programar el teléfono para que todas las llamadas comiencen con el mismo volumen:

#### PREAJUSTE DEL VOLUMEN

Pulse **Menú, \***

```
MENU *  
<MENU CONFIGUR.>
```

Pulse **Enter**

```
MENU CONFIGUR.  
<VOLUMEN INICI.>
```

Pulse **Enter**

```
VOLUMEN INICI.  
< DESCONEXION >
```

Pulse **< >** hasta que SI aparezca en pantalla.

Pulse **Enter**

```
VOLUMEN INICI.  
< ==■===== >
```

Pulse **< >** para seleccionar el volumen deseado.

Pulse **Enter**

```
GRABADO  
VOLUMEN INICI.
```

## CODIGO DE OPERADOR

Se utiliza un código de operador cuando se desea hacer una llamada a través de una teleoperadora. A la hora de realizar una llamada, el BeoCom 2500 introduce de forma automática este código una vez grabado en el teléfono.

El operador alternativo puede elegirse bajo ciertas condiciones:

- Incondicional. Elegir el operador alternativo para todas las llamadas.
- Elegir el operador alternativo para llamadas con números que empiecen con el mismo grupo de dígitos.
- Elegir el operador alternativo para llamadas que no empiecen con el mismo grupo dedicado de dígitos.

## GRABAR UN CODIGO DE OPERADOR PARA TODAS LAS LLAMADAS

Pulse	<b>Menú, ✕</b>	<pre>MENU * &lt;MENU CONFIGUR.&gt;</pre>
Pulse	<b>Enter</b>	<pre>MENU CONFIGUR. &lt;VOLUMEN INICI.&gt;</pre>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que <b>CODIG. OPERAD.</b> aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	<pre>CODIG. OPERAD.: _</pre>
Introduzca	el código de operador (p.e. 1010)	
Pulse	<b>Enter</b>	<pre>GRABADO &lt;CODIG. OPERAD.&gt;</pre>

## GRABAR un código de operador para números que comiencen con el mismo número de dígitos

Pulse \* para dividir cada grupo.  
Por ejemplo: 1010 \* 00 para llamadas internacionales, o  
1010 \* 001 \* 004 para ciudades que empiezan por 001 y 004.

Pulse	<b>Menú, *</b>	MENU * <MENU CONFIGUR.>
Pulse	<b>Enter</b>	MENU CONFIGUR. <VOLUMEN INICI.>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que CODIG . OPERAD . aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	CODIG . OPERAD . : —
Introduzca	el código de operador, seguido de * por el grupo de dígitos seleccionado.	
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO <CODIG . OPERAD . >

## GRABAR un código de operador para llamadas que no empiezan con un grupo dedicado de dígitos

Pulse # para dividir cada grupo.  
Por ejemplo: 1010 # 91 # 93 para llamar a números que no comiencen por 91 y 93.

Pulse	<b>Menú, #</b>	MENU * <MENU CONFIGUR.>
Pulse	<b>Enter</b>	MENU CONFIGUR. <VOLUMEN INICI.>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que CODIG . OPERAD . aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	CODIG . OPERAD . : —
Introduzca	el código de operador, seguido de # y el grupo de dígitos seleccionado.	
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO <CODIG . OPERAD . >



## AJUSTE DE PANTALLA DE CONTRASTE

Pulse	<b>Menú, *</b>	MENU * <MENU CONFIGUR.>
Pulse	<b>Enter</b>	MENU CONFIGUR. <VOLUMEN INICI.>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que <b>CONTRASTE</b> aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	CONTRASTE <=====■=====>
Introduzca	<b>&lt; &gt;</b> para seleccionar la posibilidad a elegir.	
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO <=====■=====>

## AJUSTE DEL TIEMPO DE FLASH (TIEMPO DE INTERRUPTOR DE BUCLE)

El tiempo de flash exacto depende del tipo de centralita, que normalmente viene programada de fábrica.

- 100 milisegundos
- 270 milisegundos
- 400 milisegundos

Pulse	<b>Menú, *</b>	MENU * <MENU CONFIGUR.>
Pulse	<b>Enter</b>	MENU CONFIGUR. <VOLUMEN INICI.>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que <b>TIEM. DE FLASH</b> aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	TIEM. DE FLASH < 100 MSEG >
Pulse	<b>&lt; &gt;</b> para seleccionar la posibilidad a elegir.	
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO 270 MSEG

## BORRAR TODOS LOS AJUSTES

Esta función borra todos los números y nombres del directorio y todas las grabaciones volverán al preajuste inicial. No obstante, la única excepción es el código de operador.

Pulse

**Menú,\***

```
MENU *  
<MENU CONFIGUR.>
```

Pulse

**Enter**

```
MENU CONFIGUR.  
<VOLUMEN INICI.>
```

Pulse

**>** hasta que **BORR. E INICIA.** aparezca en pantalla.

Pulse

**Enter**

```
BORR. E INICIA  
< NO >
```

Pulse

**< >** para seleccionar la función a elegir.

Pulse

**Enter**

```
MENU CONFIGUR.  
BORR. E INICIA
```

## CENTRALITA

Si el BeoCom 2500 está conectado a una centralita, para asegurar la correcta función del operador, grabe el prefijo de la centralita.

Además, puede ser necesario introducir una pausa entre el código de centralita y el número de teléfono.

El BeoCom 2500 introduce esta pausa de forma automática, una vez que está grabada en el teléfono, junto con el código de centralita.

### GRABAR EL CODIGO DE CENTRALITA

Pulse	<b>Menú, *</b>	MENU * <MENU CONFIGUR.>
Pulse	<b>Enter</b>	MENU CONFIGUR. <VOLUMEN INICI.>
Pulse	<b>&gt;</b> hasta que <b>CENTRALITA</b> aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	CENTRALITA < NO >
Pulse	<b>&lt; &gt;</b> hasta que <b>SI</b> aparezca en pantalla.	
Pulse	<b>Enter</b>	CENTRALITA CODIGO: _
Pulse	el prefijo	
Pulse	<b>Enter</b>	PAUSA < ESPERAR >
Pulse	<b>&lt; &gt;</b> para seleccionar la pausa deseada. *)	
Pulse	<b>Enter</b>	GRABADO CENTRALITA

\*) La pausa entre el prefijo y el teléfono puede definirse de 1 a 12 segundos o puede insertar una interrupción (ESPERAR o SIN PAUSA).

## BORRAR EL CODIGO GRABADO DE CENTRALITA

Pulse **Menú, \***

```
MENU *  
<MENU CONFIGUR.>
```

Pulse **Enter**

```
MENU CONFIGUR.  
<VOLUMEN INICI.>
```

Pulse **>** hasta que **CENTRALITA** aparezca en pantalla.

Pulse **Enter**

```
CENTRALITA  
< SI >
```


Pulse **< >** hasta que **NO** aparezca en pantalla.

Pulse **Enter**

```
GRABADO  
NO
```

Si se utiliza la tecla **R** para rellamadas, las entradas posteriores por teclas no se grabarán para rellamadas.

## LOCALIZACION DE AVERIAS

Indicio	Causa posible	Solución
Parpadea en pantalla  .	Las pilas están casi descargadas.	Cambiar las pilas.
El timbre no funciona.	El timbre de tonos está desconectado.	Conectar el timbre de tonos.
La rellamada no funciona.	<ul style="list-style-type: none"><li>• El prefijo no está grabado (centralita).</li><li>• No se ha grabado una pausa entre la 1ª y 2ª parte del número del teléfono.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ver CENTRALITA</li><li>• Ver UTILIZACION DE LA TECLA PAUSA</li></ul>
La Identificación de Llamada y otras funciones especiales no funcionan.	<ul style="list-style-type: none"><li>• No ha solicitado el servicio de Identificación de Llamada.</li><li>• Las pilas no están puestas o están mal colocadas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Póngase en contacto con su operador.</li><li>• Compruebe que las pilas estén bien colocadas.</li></ul>

## INFORMACION TECNICA

### UBICACION Y LIMPIEZA

No instale el teléfono en un lugar donde existe polvo o suciedad, ni en un entorno con humedad excesiva.

Para limpiar el teléfono utilice un paño limpio, mojado en agua, que contenga unas gotas de detergente suave.

### ESPECIFICACIONES

Alimentación

Pilas

Temperatura ambiente teléfono  
pantalla

Humedad relativa

desde la red telefónica

3 x 1,5 V tipo AAA

-25°C a +55°C

0°C a +55°C

15% a 95%

*Estimado Sr. Cliente:*

*Durante el diseño y desarrollo tecnológico siempre damos una cuidadosa atención a sus necesidades, y luchamos para que nuestros productos sean sencillos y cómodos de utilizar.*

*Por esta razón esperamos que nos dedique unas líneas, comentándonos su experiencia con el teléfono de Bang & Olufsen. Cualquier cosa que considere importante, positiva o negativa, nos ayudará en nuestro continuo esfuerzo para perfeccionar nuestros teléfonos.*

*Por favor escriba a:*      *Bang & Olufsen Telecom a/s*  
*Customers's Support*  
*Kjeldsmarkvej 1*  
*7600 Struer*  
*DINAMARCA*

*o mande un fax a:*      *Bang & Olufsen Telecom a/s*  
*Customers' Support*  
*+45 96 84 44 01*

*o envíe un e-mail a:*      *telecom@bang-olufsen.dk*