

vtech[®]

Manual de instrucciones

Kidizoom[®]

SMART WATCH DX



© 2016 VTech
Todos los derechos reservados
Impreso en China
91-003090-007 (SP)

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades.

Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

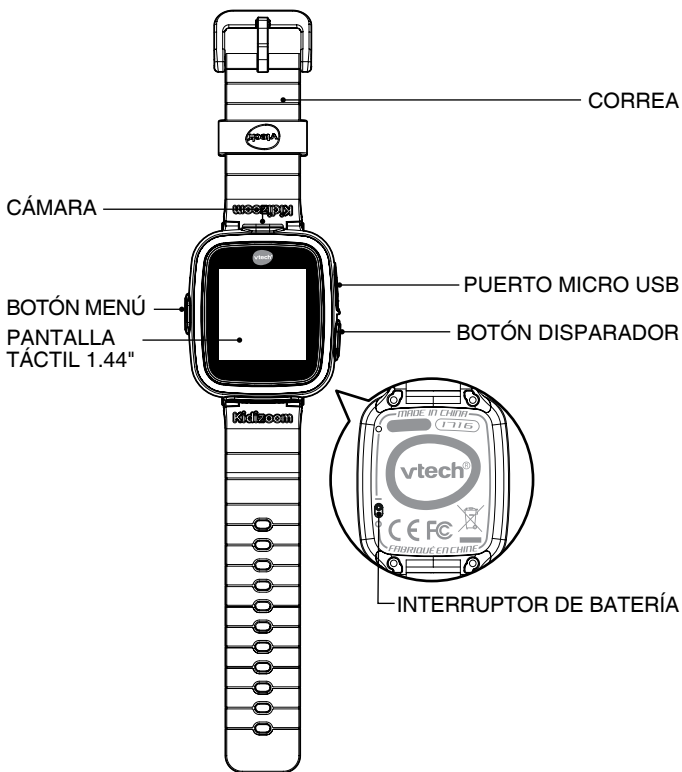
Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN



¡Kidizoom® Smart Watch DX es el reloj mejor pensado para un niño!
Incluye cámara de fotos y vídeos, grabadora, alarma, cronómetro, cuenta atrás, actividades de movimiento, 5 juegos y mucho más.

Podrás conectarlo a la plataforma **Explor@ Park** para descargar otros diseños, nuevos juegos y aplicaciones.

CARACTERÍSTICAS



Interruptor de batería 

Cuando el interruptor está en la posición off  la batería está desconectada y el reloj no funciona. Mueve el interruptor a la posición on  para encender el reloj.

Al apagar este interruptor, tendrás que configurar la hora al encenderlo de nuevo. Solo será necesario tener el reloj desconectado cuando no se vaya a usar durante un largo periodo de tiempo.

Botón disparador 

Pulsa este botón para activar la cámara y hacer fotos.

Botón menú principal 

Modo reloj: Cuando la pantalla esté apagada, pulsa este botón para encenderla y ver la hora.

Modo Menú principal: Este botón también se usa para entrar al menú principal o volver al menú anterior.

Apagar pantalla: Cuando veas el reloj en la pantalla, púlsalo un segundo para apagar la pantalla.

Toca y activa

Cuando el reloj esté en modo desactivado, toca la pantalla con la yema del dedo para encender el reloj. Puedes desactivar esta opción en Ajustes.

MicroUSB 

A través del cable podrás conectar el reloj al ordenador y transferir archivos (fotos o vídeos) o cargar la batería.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE


- 1 reloj Kidizoom® Smart Watch DX con batería de litio. (Batería no reemplazable)
- 1 cable USB
- 1 manual de instrucciones

ADVERTENCIAS:

- Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.
- Usar bajo la vigilancia de un adulto.

La batería de este producto no debe tirarse a la basura, debe reciclarse en los puntos destinados a tal fin.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

Este juguete solo se puede conectar con un equipo de Clase II (marcado con este símbolo ).


ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO

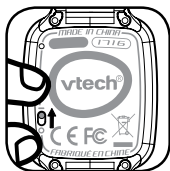
Pantalla	Pantalla a color táctil de 1.44"
Resolución de fotos	640 X 480 (0.3 MP)
Resolución de vídeos	320x240 píxeles ó 160x120 píxeles
Duración máxima por vídeo	60 segundos
Distancia de enfoque	45 cm. en adelante
Memoria interna	256 MB de memoria (incluyendo programa, datos y espacio libre para usuario)
Capacidad de almacenamiento	Fotos: aprox. 1600 Vídeos: aprox. 11 minutos de 320x240 píxeles; aprox. 23 minutos de 160x120 píxeles. Nota: Las cantidades son aproximadas, dependerá de las condiciones de disparo o grabación. El tamaño máximo de vídeo será de 1 minuto por archivo.
Formato de archivo	Fotos: JPEG Vídeo: AVI (Motion JPEG)
Conexión	Cable microUSB 2.0 (incluido) para conexión al ordenador
Batería	Batería de litio (no reemplazable)
Condiciones ambientales adecuadas	0°C - 40°C (32°F - 104°F)

Nota importante

- El reloj no es acuático. No se puede mojar.
- No sumergir ni usar en la ducha, baño o piscina.
- Mantener la tapa del puerto USB siempre cerrada cuando no se use.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Deberás encender la batería moviendo el interruptor a la posición de encendido. Este interruptor se encuentra en la parte trasera. Cuando el interruptor esté en la posición de apagado  no será posible cargar la batería ni usar el reloj.




Solo será necesario tener el reloj desconectado cuando no se vaya a usar durante un largo periodo de tiempo.

Si el reloj tiene poca batería recomendamos cargarla completamente durante 3 horas para un correcto funcionamiento.

CÓMO RECARGAR BATERÍA

Nota: Se recomienda que este paso lo realice un adulto.

Conecte el reloj al ordenador usando el cable microUSB para cargar la batería.

- Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición de encendido.
- Inserte el cable USB (el lado con el conector más ancho) al puerto USB del ordenador. Lo localizará fácilmente porque está representado con este símbolo .
- Inserte el lado con el conector más pequeño del cable USB al puerto microUSB del reloj.
- Una vez hecha la conexión aparecerá en la pantalla del reloj el símbolo que indica que se está realizando correctamente la carga de la batería.
- Compruebe de vez en cuando que se está cargando.
- Cuando la batería se haya cargado completamente, aparecerá en la pantalla un mensaje indicándolo. Desconecte el reloj del ordenador y retire el cable para empezar a jugar.

Nota: La carga completa de la batería tarda unas 3 horas aunque esto dependerá de los factores ambientales que haya durante el proceso. La temperatura ambiente correcta es de 0°C a 40°C. Si la batería tardara más de 3 horas en cargarse pruebe a realizar la carga en un puerto diferente del ordenador o en otro ordenador.

DURACIÓN DE LA BATERÍA



El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo de juego. Cuanto más tiempo se use el reloj, menos durará. Algunas actividades consumen más batería que otras, tales como la cámara de fotos o vídeo.

Tiempo de duración aproximado

Uso	Duración
Bajo	2 semanas
Moderado	2-3 días
Frecuente	1 día

Nota: El tiempo que dura la batería dependerá del tiempo que la pantalla esté encendida o apagada.

Mantenimiento de la batería

- Cargar la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse. Por ejemplo, cargar la batería al menos cada 6 meses.
- Mueva el interruptor a la posición de apagado  cuando el reloj no vaya a usarse. Muévelo a la posición de encendido  cuando vaya a cargarla.

ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas o pilas recargables (Ni-MH) con carga completa de alta calidad para un mejor rendimiento.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.


- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



RESISTENTE A SALPICADURAS


- No ponerlo debajo de un grifo abierto.
- No sumergir en agua ni bañarse con él puesto.
- Mantener la tapa del puerto USB siempre cerrada.


PARA EMPEZAR A USAR KIDIZOOM® SMART WATCH DX

Asegúrese de que el botón de encendido está en la posición correcta  y cargue la batería antes de empezar.


Pulse el botón Menú  o el botón Disparador  para empezar a jugar.

Cuando encienda el reloj por primera vez, necesitará ajustar la fecha y la hora.

Deslice el dedo por la pantalla hasta ajustar cada dígito; día, mes, año, horas y minutos. Pulse el símbolo de confirmación  cuando haya terminado.

Cuando aparezca el reloj en la pantalla, pulse el botón Menú  para ver todas las funciones y actividades disponibles. Pulse el botón Disparador para hacer fotos y vídeos.

30	07	2015
31	08	2016
01	09	2017
DD/MM/AAAA		

08	19
08	: 20
08	21
24 horas	

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de la batería, la pantalla se desconectará de forma automática tras unos minutos de inactividad.

Nota: La desconexión automática se podrá fijar en Ajustes/Otros ajustes/Pantalla OFF. Lea el apartado Ajustes para más detalles.

Tras un minuto de inactividad se volverá de forma automática a la pantalla del reloj. Si está en el modo cámara, serán 3 minutos. En el modo presentación, el tiempo será de 15 minutos.

Si se está usando el temporizador, volverá a la pantalla de temporizador y no a la de reloj. El reloj no se apagará automáticamente si se está utilizando esta función.


ESTADO DE LA BATERÍA

En la pantalla del menú principal se indicará el estado de la batería. Cuando la batería esté baja, solo estará disponible la función de reloj. En ese momento, y antes de que se acabe totalmente, se recomienda cargarla completamente.

Cuando la batería esté demasiado baja, el reloj ya no se encenderá hasta que sea cargado.

CONEXIÓN AL ORDENADOR PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Podrá conectar **Kidizoom® Smart Watch DX** a un PC o a un Mac usando el cable USB. Para conectarlo correctamente siga los siguientes pasos:

- Abra la tapa del reloj del puerto USB.
- Inserte el lado más estrecho del cable al reloj.
- Conecte el lado más ancho del cable al puerto USB del ordenador. Podrá localizarlo fácilmente porque lo verá marcado con este símbolo .
- En el momento de conectarlo se creará en su ordenador un acceso al nuevo dispositivo de almacenamiento insertado para ver las fotos y vídeos realizados con el reloj.

Nota: Recuerde no desconectar el reloj de su ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Después de haber acabado, retire el reloj siguiendo los pasos que el fabricante de su ordenador aconseja.

Para evitar cualquier daño en su **Kidizoom® Smart Watch DX**, una vez que haya desconectado el cable, tape el puerto USB con la tapa de goma.

Cómo guardar las fotos o vídeos realizados con Kidizoom® Smart Watch DX:

- Localice y abra la carpeta **DCIM** en el acceso al dispositivo que se ha creado en su ordenador con el nombre de **VTech 1716**.
- Los vídeos y las fotos los encontrará a su vez en una subcarpeta. Copie y péguelos en el lugar donde quiera guardarlos de su ordenador.

Cómo guardar los archivos de voz grabados con su Kidizoom® Smart Watch DX:

- Localice y abra la carpeta **VOICE** en el acceso que se ha creado en su ordenador con el nombre de **VTech 1716**.
- Copie y péguelos en el lugar donde quiera guardarlos de su ordenador.

Para transferir fotos o vídeos a su Kidizoom® Smart Watch DX:

- Seleccione los archivos de fotos o vídeos que desee transferir de su ordenador al reloj.
- Localice y abra la carpeta **DOWNLOAD** del dispositivo creado en su ordenador **VTech 1716**, copie y pegue los archivos de fotos en la subcarpeta **PHOTO** o los archivos de vídeos en la subcarpeta **VIDEO**.

Nota: Recuerde no transferir fotos o vídeos realizados con otras cámaras a su **Kidizoom® Smart Watch DX** puesto que los formatos podrían ser incompatibles.

REQUISITOS MÍNIMOS

PARA PC:

Procesador: Pentium 4 o superior

256 MB de memoria

Resolución de pantalla 1024 x 768 o superior

Puerto USB

300 MB de memoria disponible en disco duro

Sistema operativo Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7, Windows® 8 o Windows® 10.

Internet Explorer 6 o superior

Adobe Flash Player 10

PARA MAC:

Procesador Intel de 1GHz o superior

512 MB de memoria RAM

300 MB de memoria disponible en disco duro y puerto USB.

Sistema Macintosh Mac OS X 10.6, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10 ó 10.11.


Safari 3 o superior Adobe® Flash® Player 10

Es necesario tener conexión a Internet para usar el programa Explor@ Park tanto en un PC como en un Macintosh.


Microsoft, Windows y Windows Vista son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe, el logo Adobe, Flash son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel, Pentium son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.

El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH.

ACTIVIDADES**Modo reloj** 

Cuando el botón Menú es presionado, aparecerá el reloj.

- Toca en el centro de la pantalla para cambiarlo de analógico a digital y viceversa.
- Desliza el dedo por la pantalla de derecha a izquierda para ver los diferentes modelos digitales y analógicos.
- Si ves este icono en la pantalla  tócalo para escuchar qué hora es.

Pulsa el botón Menú  para entrar en el menú principal donde podrás elegir otras actividades.

Pulsa el botón Disparador  para entrar en el modo cámara.



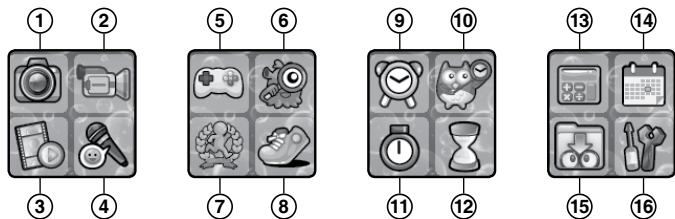
AYUDA: desliza el dedo desde la parte superior de la pantalla hacia abajo para acceder al temporizador o cuenta atrás o desliza el dedo de la parte inferior de la pantalla hacia arriba, para acceder al cronómetro.

Nota: Mantén pulsado el botón Menú  durante aproximadamente 1 segundo para apagar el reloj.

Menú principal

Pulsa el botón Menú  para ir al menú principal. Hay 16 funciones para elegir.




Pulsa sobre el icono para entrar a cada actividad y desliza el dedo a derecha o izquierda para acceder a los diferentes menús.



- | | | | |
|--------------|------------------|-----------------------|-----------------|
| 1. Fotos | 5. Juegos | 9. Alarma | 13. Calculadora |
| 2. Vídeos | 6. Descubre... | 10. Aprende las horas | 14. Calendario |
| 3. Archivos | 7. En movimiento | 11. Cronómetro | 15. Descargas |
| 4. Grabadora | 8. Podómetro | 12. Temporizador | 16. Ajustes |

1. Fotos







Pulsa el botón disparador  para entrar en el modo cámara.

- Para hacer una foto pulsa el botón disparador o pulsa sobre el icono de la cámara en la pantalla.
- Para cambiar al modo vídeo o viceversa, pulsa sobre los iconos situados en la parte superior izquierda de la pantalla .
- Pulsa el icono de la estrella  para ver los diferentes marcos que podrás añadir a tus fotos después, toca las flechas para elegir el marco o el efecto deseado.
- Pulsa el símbolo de Play  para ver las fotos o vídeos realizados.



2. Vídeos

Pulsa este icono  para cambiar al modo vídeo. El tiempo máximo de grabación será de 1 minuto.




- Pulsa el botón Disparador  o en el icono de grabación  para empezar a grabar, para parar la grabación pulsa de nuevo el botón Disparador  o el icono de parar .
- Para cambiar del modo vídeo al modo cámara o viceversa, pulsa este icono .
- Pulsa el icono de la estrella para ver los diferentes marcos que podrás añadir a tus vídeos después, pulsa las flechas para elegir el marco o el efecto deseado.
- Pulsa el símbolo de Play , para visualizar los vídeos realizados.


Cuando termines de grabar:



- Pulsa el icono de Play  para ver el último vídeo grabado.
- Pulsa el icono de Papelera  para borrar el vídeo.

3. Archivos

En esta sección verás las fotos o vídeos realizados.

- Mostrará primero el último archivo grabado, pulsa sobre las flechas para ver los demás archivos.
- Pulsa sobre el icono de presentación  para visualizar las fotos de una en una.
- Pulsa sobre el icono de Play  para ver los vídeos.
- Pulsa sobre el icono de Papelera  para borrar un archivo.

Nota: Para borrar todos los archivos pulsa en la esquina inferior izquierda y aparecerá el icono de la papelera , pulsa otra vez y confirma si quieres borrarlo.


Durante la visualización de un vídeo podrás retroceder  o avanzar  la grabación.


4. Grabadora


Podrás grabar hasta 60 segundos de tu voz y añadir divertidos efectos sonoros.

Toca el icono de grabar  para empezar y el icono stop  para detener la grabación.



Desliza la pantalla para acceder a los diferentes archivos, y toca la estrella  para abrir la ventana de efectos de sonido.

Hay 5 sonidos distintos que podrás escuchar tocando las flechas. Toca "Guardar como" para guardarlo como un nuevo archivo. Para salir, toca la estrella de nuevo o el botón Menú .

Para borrar un archivo de voz, toca el icono de la papelera. .



5. Juegos

Kidizoom® Smart Watch DX incluye 5 juegos:

- Huevos saltarines
- Ciudad de la música
- Tres en raya
- ¡Superesquiador!
- ¡Esquí acuático!

A. Huevos saltarines

Desplaza a los huevos por las nubes hasta llegar a su destino. Al final de cada juego descubrirás una sorpresa.

B. Ciudad de la música

Ayuda al mago de las melodías a recoger las notas que se han perdido, tócalas cuando estén sobre el pentagrama. ¡Cuidado con los objetos extraños!

C. Tres en raya

El clásico juego de mesa para jugar contra el reloj o contra un amigo.

D. ¡Superesquiador!

Esquiva los obstáculos del camino para llegar a la meta y conseguir tu objetivo.

E. ¡Esquí acuático!

Toca la pantalla para saltar y recoger las monedas o evitar chocarte en el agua.

6. Descubre...

Hay tres divertidas funciones en este apartado: Personalidad de monstruo, Caras divertidas y Efectos de sonido.

A. Personalidad de monstruo

¿Te has preguntado cómo serías si fueras un monstruo? Coloca el dedo en la pantalla para escanear tu personalidad.



B. Caras divertidas

¿Cuántas caras divertidas puedes poner? Hazte una foto dentro del marco de la pantalla y compruébalo.



C. Efectos de sonido


Elije uno de los 10 sonidos diferentes y escúchalo cada vez que muevas el reloj.



7. En movimiento


En este apartado podrás retarte de una manera divertida. Incluye tres juegos de acción que contará tus movimientos en un tiempo determinado: A toda velocidad, La comba, Baile loco.

A. A toda velocidad

Fija un tiempo y empieza a correr tan rápido como puedas. La imagen de la pantalla te seguirá. Desliza la pantalla para elegir entre dos personajes y toca  para empezar. Al acabar el tiempo te dirá los pasos que has corrido.




B. La comba

Fija un tiempo y empieza a saltar tanto como puedas. La imagen de la pantalla te seguirá el ritmo. Desliza la pantalla para elegir el personaje y toca  para empezar. Al acabar el tiempo te dirá cuántos saltos has dado.








C. Baile loco

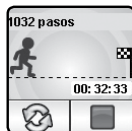
Elije una canción y empieza a bailar. La imagen de la pantalla te seguirá el ritmo con divertidos movimientos. Desliza la pantalla para elegir el personaje y toca  para empezar. Al acabar el tiempo te dirá los pasos que has dado.



8. Podómetro

Esta función sirve para contar los pasos que das mientras andas o corres. Debes llevar el reloj en la muñeca para que funcione correctamente.



- Al tocar directamente el icono  comienza a contar hasta el día siguiente o hasta que toques el icono de parar.
- Toca el icono  para ver los pasos alcanzados en otras ocasiones y el récord conseguido.
- Toca  para fijar un objetivo de pasos a cumplir.
- Toca el icono  para detener el podómetro.
- Toca  para empezar a contar desde cero.



Nota: Este podómetro es una versión infantil que no sustituye un podómetro para adultos. Solo cuenta los pasos cuando está abierta la aplicación o en el modo reloj.







9. Alarma

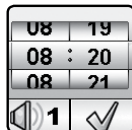
Podrás hacer diferentes ajustes en la alarma: tonos y animaciones, así como personalizarla con tu propia voz.

- Pulsa sobre el icono  para ajustar la hora deseada.
- Pulse sobre el icono de la campana  para activar o desactivar la alarma.



Para cambiar la hora de la alarma:

- Selecciona la hora y los minutos deslizando el dedo arriba y abajo por la pantalla.
- Pulsa sobre el icono  para seleccionar un tono de la alarma, hay 10 tonos diferentes. Pulsa sobre el icono de confirmación cuando lo hayas elegido .
- Para usar tu propia voz como tono, pulsa sobre el icono de grabación  para empezar a grabar, pulsa sobre detener  para pararla voluntariamente o deja pasar 3 segundos y se parará automáticamente. Pulsa sobre el icono Play  para escuchar la voz grabada. Una vez elegido el tono, pulsa el icono de confirmación .



Nota: Si la batería se descarga completamente, tendrás que volver a configurar la alarma.





10. Aprende las horas

Descubre las horas en un reloj digital o analógico de una manera sencilla.

- Mueve las manillas tocando sobre Hora o Minutos y el búho te enseñará qué hora es.
- Toca los signos + o - para cambiar los dígitos.
- Toca el reloj o al búho para escuchar qué hora es.






11. Cronómetro

Busca la actividad en el menú.


- Toca el icono de Play  para empezar la actividad cronómetro.
- Podrás elegir entre 5 estilos de cronómetro . Desliza el dedo por la pantalla de izquierda a derecha para elegir el que más te guste.
- Mientras el tiempo esté avanzando podrás pararlo tocando el icono pausa . Toca  para volver a ajustar el tiempo y empezar de cero.

12. Temporizador

Busca la actividad en el menú.

- Toca el icono de Play  para empezar una cuenta atrás.
- Puedes elegir el estilo de temporizador . Hay 5 diferentes.
- Toca la hora marcada para configurar un tiempo. Toca sobre los minutos y segundos para elegir el tiempo que prefieras. Toca el signo de confirmación  cuando hayas terminado.
- Mientras el tiempo está avanzando podrás pararlo tocando pausa . Toca  para detenerlo y reiniciar.

13. Calculadora

Esta calculadora básica se ayuda a hacer operaciones sencillas. Marca los números y el signo que prefieras para hacer un cálculo. Toca el signo  para obtener la respuesta.



14. Calendario

Consulta la fecha del calendario. Pasa la pantalla a los lados para ver los meses o de arriba abajo para cambiar de año.



15. Descargas

Podrás descargar más contenido para el reloj a través de la aplicación Explor@ Park que tendrás que instalar en tu ordenador y registrarte para poder acceder.

Si no hay descargas nuevas en tu reloj, verás los pasos para poder conectarte:

- Toca la pantalla hacia la izquierda para leer el siguiente paso.
- Pulsa el botón Menú para salir y ver el menú de descargas.

Hay dos funciones: Gestor de descargas y Cómo hacer descargas.

A. Cómo hacer descargas

1. Conecta **Kidizoom® Smart Watch DX** a tu ordenador con el cable USB.
2. Haz clic en el enlace de la carpeta VTECH 1716 que aparece en tu ordenador o accede a www.vtech.es/descargas
3. Descarga e instala la aplicación Explor@ Park en tu ordenador.
4. Sigue las instrucciones y accede a las descargas disponibles.

B. Gestor de descargas

Podrás ver el tamaño de cada descarga realizada o borrar alguna para liberar espacio en la memoria. Selecciona y toca la papelera para borrar, luego confirma en este icono .

Una vez borrada una descarga, tendrás que conectarte a Explor@ Park para descargarla de nuevo.

16. Ajustes

Localiza el icono de Ajustes en el menú principal. Desliza el dedo de izquierda a derecha para ver las diferentes opciones.


(A) Volumen 


(B) Brillo 


(C) Fecha 


(D) Hora 


(E) Efecto 3D 


(F) Toca y activa 

(G) Color de fondo 

(H) Otros ajustes 


(i) Memoria 


(ii) Formato de imagen 


(iii) Resolución de vídeo 



(iv) Pantalla off 

(v) Frecuencia  Hz



(vi) Control parental 

(vii) Ajustes de fábrica 

(A) Volumen 

- Pulsa el icono  para subir el volumen.
- Pulsa el icono  para bajar el volumen.

(B) Brillo 

- Pulsa el icono  para aumentar el brillo.
- Pulsa el icono  para disminuir el brillo.


(C) Fecha 


Desliza el dedo hacia arriba o abajo para seleccionar la fecha, día, mes y año.

Podrás modificar también el formato de la fecha: Día/Mes/Año o Mes/Día/Año.


(D) Hora 

Desliza el dedo de arriba a abajo para seleccionar la hora y los minutos. Podrás ver la hora en formato de 24 o 12 horas.


Pulsa el signo de confirmación cuando hayas terminado .


(E) Efecto 3D 



Elige Sí o No para ver el diseño del modo reloj con efectos 3D. Si el reloj está en modo ahorro de energía, el efecto 3D se anulará.

(F) Toca y activa 


Podrás encender el reloj con un doble toque en la pantalla. Elige Sí o No para activarlo o desactivarlo.

(G) Color de fondo 

Desliza la pantalla para elegir un diseño como color de fondo. Toca  para confirmar.

(H) Otros ajustes (i) Memoria 


Podrás ver el espacio libre que queda en la memoria o elegir formatearla, en este caso, borrarás todos los archivos guardados en el reloj incluidas fotos, grabaciones de voz y vídeos.

(ii) Formato de imagen 

Las fotos y los vídeos se guardarán según la selección que se haya hecho aquí.

Ajustar imagen: La imagen se guardará a escala real con márgenes a izquierda y derecha.


Ajustar pantalla: La imagen se guardará ajustándola al tamaño de la pantalla pero no a tamaño real.

(iii) Resolución de vídeo 

Existen dos opciones:

160x120: El tamaño del vídeo será menor y se podrán guardar más vídeos.

320x240: El tamaño del vídeo es mayor por lo que la calidad también será mayor pero se podrán grabar menos vídeos por falta de espacio en la memoria del reloj.


(iv) Pantalla off 

Aquí podrás ajustar el tiempo en el que se apagará el reloj si no se interactúa con él.


Hay 5 opciones: 10 segundos, 20 segundos, 30 segundos, 45 segundos, 1 minuto y siempre On.

Cuando se seleccione "siempre On", el reloj siempre estará visible como un reloj normal (digital o analógico), pero si pasados 10 segundos no se interactúa con él, la pantalla se cambiará a una luz tenue para reducir el consumo de la batería.

Nota: Recuerde que si se mantiene seleccionado "siempre On", el consumo de la batería será mayor.

(v) Frecuencia 

Existen dos tipos de frecuencia para los sistemas eléctricos, dependiendo de la región donde se vaya a usar el juguete cuando sea conectado al ordenador, habrá que elegir 50Hz (si es Europa) o 60Hz (si es EE.UU.).

(vi) Control parental 


Los padres podrán controlar el tiempo de juego para sus hijos.

Para evitar que los niños lo cambien, hay que seguir unos sencillos pasos.

Hay cuatro opciones de juego al día: 15, 30, 60, 90 minutos o sin límite de tiempo.

Una vez agotado el tiempo de juego, no se podrá acceder a los juegos de la misma manera.

Este ajuste se reiniciará si la fecha y hora se cambian.

(vii) Ajustes de fábrica 

Se reiniciarán los ajustes de fábrica borrando todos los datos de la memoria. Sigue las instrucciones para confirmar.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO


1. No olvide siempre tener tapado el puerto USB de su reloj para evitar daños innecesarios.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Coloque el interruptor en la posición off cuando el juguete no vaya a ser usado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. Mantenga la pantalla del reloj siempre limpia.


Cuando vaya a guardar el reloj asegúrese de que la pantalla está limpia y si no lo está utilice un paño seco para hacerlo.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de pantallas. Aunque **Kidizoom® Smart Watch DX** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de una pantalla durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
El reloj ha dejado de funcionar	<ol style="list-style-type: none">1. Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería que está situado en la parte trasera del reloj.2. Enciende el interruptor de la batería de nuevo y pulsa el botón de Menú, situado en el lateral izquierdo del reloj .3. Si continua sin funcionar, intenta recargar la batería otra vez hasta su carga completa.

<p>La imagen en la pantalla no es correcta</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería que está situado en la parte trasera del reloj. 2. Enciende el interruptor de la batería de nuevo y pulsa el botón de Menú, situado en el lateral izquierdo del reloj , la imagen debería verse correctamente ahora.
<p>La imagen tomada no es clara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asegúrate de que las condiciones de luz alrededor son óptimas. 2. Comprueba que la pantalla de la cámara está limpia, si no es así sigue las recomendaciones que hacemos en la sección de Cuidado y mantenimiento.
<p>No puedes conectarlo al ordenador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprueba que el cable USB está en perfectas condiciones y revisa que las conexiones entre ordenador y reloj son correctas siguiendo las indicaciones que se le hacen en el manual. • Apaga durante unos minutos el interruptor de la batería y vuelve a encenderlo. Después, conéctalo al ordenador de nuevo.
<p>No se pueden ver los vídeos y fotos descargados</p>	<p>Compruebe que los archivos han sido ubicados en el directorio correcto de Kidizoom® Smart Watch DX de su ordenador.</p> <p>Las fotos deberían aparecer en DOWNLOAD/PHOTO y los vídeos en DOWNLOAD/VIDEO.</p> <p>Kidizoom® Smart Watch DX solo soporta los siguientes formatos: Fotos JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por Kidizoom® Smart Watch DX.</p>

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

PREGUNTAS FRECUENTES

Pregunta 1:

He comprado **Kidizoom® Smart Watch DX**, pero mi ordenador no lo reconoce, está buscando el driver del reloj. He buscado en internet pero no puedo encontrarlo. ¿Qué puedo hacer?

Respuesta:

Kidizoom® Smart Watch DX no usa un driver específico. Su ordenador deberá disponer del sistema operativo Windows®, a partir de Windows® 2000 Service Pack 3 (que incluye Windows® XP, Vista o versiones superiores) y sistema Mac OS® 9.0 o superior. Si su ordenador cumple estos requisitos pero sigue sin localizar la unidad de almacenamiento para **Kidizoom® Smart Watch DX**, por favor contacte con el fabricante de su ordenador para que le aconseje.

Pregunta 2:

¿Cuál es el valor ISO (sensibilidad de la luz) de su **Kidizoom® Smart Watch DX**?

Respuesta 2:

Kidizoom® Smart Watch DX ajusta automáticamente la sensibilidad de la luz y el tiempo de exposición dependiendo de la luz que haya alrededor.

Pregunta 3:

Mi **Kidizoom® Smart Watch DX** no se puede encender.

Respuesta 3:

Asegúrese de que el interruptor que se encuentra situado en la parte trasera del reloj está encendido.

Pregunta 4:

¿Por qué las fotos a veces se ven con gránulos y borrosas? ¿Hay algo que pueda hacer para mejorar la calidad de la imagen?

Respuesta 4:

Un entorno con poca luz hace que la velocidad del obturador baje. El problema de esto es que al más mínimo movimiento de su mano, la foto podrá salir borrosa. Para evitarlo, intente mejorar la luz a su alrededor antes de hacer la foto.

Pregunta 5:

¿Por qué veo los vídeos con gránulos y borrosos en mi ordenador?

Respuesta 5:

Compruebe que su reproductor de vídeo está ajustado con la resolución actual de sus vídeos.

Puede también elegir diferentes resoluciones en su **Kidizoom® Smart Watch DX**: 320x240 que será mejor que la opción de 160x120.

Pregunta 6:

¿Puedo borrar desde la cámara varias fotos a la vez o tengo que borrar una a una?

Respuesta 6:

Desde la cámara solo se podrán borrar una a una pero desde su ordenador localice la carpeta de fotos y bórrelas todas a la vez si es lo que desea.

Pregunta 7:

Si accidentalmente borro una foto o vídeo de la cámara, ¿existe alguna manera de recuperarlo?

Respuesta 7:

No. Tampoco si se formatea la memoria interna, no hay forma de recuperarlo. Se recomienda ir guardando la fotos y vídeos frecuentemente en su ordenador.

Pregunta 8:

Estoy intentando transferir fotos y vídeos a mi ordenador. He conectado el reloj a mi ordenador usando el cable USB y veo en mi ordenador un nuevo dispositivo de almacenamiento pero sin embargo mis fotos y vídeos no se descargan automáticamente. ¿Cómo debo hacerlo?

Respuesta 8:

Los archivos de su cámara nunca se descargarán solos, deberá dirigirse a la carpeta **DCIM** que se habrá creado en su ordenador y allí recuperar las fotos o vídeos para guardarlas en la ubicación deseada.


Si quisiera ver fotos **JPG** en su **Kidizoom® Smart Watch DX** deberá guardarlas en la carpeta **DOWNLOAD/PHOTO**.

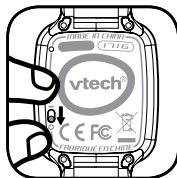
No transfiera fotos realizadas con otra cámara ya que el formato puede no ser compatible.

PRECAUCIÓN

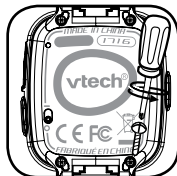
Cómo sacar la batería del reloj para reciclar

Nota: Los siguientes pasos deberían ser realizados por un adulto.

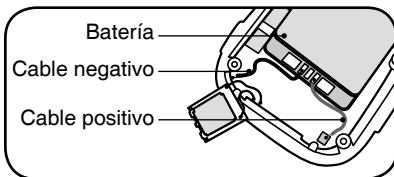
1. Asegúrese de que la batería está en la posición off .



2. Afloje los cuatro tornillos de la parte de atrás del reloj para levantar la base.



3. Localice el cable rojo positivo y cable negro negativo que conecta la batería al reloj.



Se aconseja usar guantes para evitar cualquier tipo de contacto en caso de fuga de la batería.

4. Saque la batería y separe los cables del producto.

Nota: No corte los cables con tijeras, objetos punzantes o cualquier elemento conductor.

5. Después de sacar la batería asegúrese de que sea retirada convenientemente.

Nota importante:

- No perforar la batería con objetos punzantes.
- No deje que los cables unidos a la batería se toquen entre ellos.
- No toque los extremos de los cables con ningún elemento conductor.
- No exponga la batería a la luz solar o a altas temperaturas.
- No sujete con la mano una batería en mal estado.



PRODUCTO
LED CLASE 1



TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 años siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

