



KidiZoom[®]

SMART WATCH MAX



Manual de instrucciones

1. Botón Menú

Desde el modo Reloj:

Pulsa este botón para ver el menú principal y elegir una actividad.

Manténlo pulsado durante 2 segundos para apagar la pantalla.

Desde el modo Menú:

Pulsa este botón para volver al modo Reloj.

En otras actividades:

Pulsa este botón para volver a la pantalla anterior.

2. Puerto microUSB

Conecta el reloj a un ordenador con el cable microUSB incluido para transferir archivos y cargar la batería.

INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un **KidiZoom® Smartwatch MAX**
- Un cable microUSB
- Una guía de inicio rápido

Nota: La batería de este reloj no es reemplazable.

ADVERTENCIA:

* Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.

* Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Nota: Conserve la guía de inicio rápido. Contiene información importante.

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

Este juguete incluye batería o pilas no reemplazables.

Este juguete sólo se puede conectar con un equipo que contenga uno de los símbolos siguientes:  o 

La etiqueta que cubre la pantalla se considera parte del embalaje; deséchela antes de usar el producto.

El revestimiento metálico de **KidiZoom® Smartwatch MAX** es aislante.

ESPECIFICACIONES

Pantalla	Pantalla táctil a color 1.69"
Idiomas	Inglés, Francés, Alemán, Español, Holandés e Italiano (el idioma italiano no podrá ampliar contenido de nuestra plataforma Explor@Park)
Resolución (fotos)	640 X 480 (0.3 MP)
Resolución (vídeo)	320 X 240 / 160 X 120
Duración máxima por vídeo	60 segundos
Distancia de enfoque	Cámara frontal o selfi: 25 cm - ∞ Cámara lateral: 45 cm - ∞
Memoria interna	256 MB de memoria (compartida con los datos del programa; es posible que la memoria disponible sea inferior)
Capacidad de almacenamiento	Fotos: aprox. 1450 Vídeos: aprox. 10 minutos en resolución 320x240 aprox. 20 minutos en resolución 160x120 (duración limitada a 1 minuto por archivo) Nota: Las cantidades son aproximadas; dependerá de las condiciones de disparo o grabación.
Formato de archivo	Fotos: JPEG Vídeos: AVI (Motion JPEG)
Conectividad	Posibilidad de conectarse con otro reloj KidiZoom® Smartwatch MAX para jugar y enviar mensajes. Cable micro USB 2.0 (incluido) para conexión con el ordenador
Batería	Batería de polímero de litio (no reemplazable)
Condiciones ambientales adecuadas	0°C - 40°C (32°F - 104°F)

ADVERTENCIAS IMPORTANTES

- 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.
- Es posible que las personas con pieles muy sensibles sientan irritación después de llevar puesto el reloj durante largos periodos de tiempo. En dicho caso, consulte con su médico.

El uso prolongado de cualquier reloj puede causar irritación en la piel de algunas personas. Limpie la correa del reloj regularmente con un paño húmedo. No moje el reloj ya que podría dañar la unidad. No use jabones ya que pueden quedar restos debajo de la correa e irritar la piel. Siempre seque la correa antes de volver a colocarla. No la ajuste ni demasiado fuerte ni demasiado floja. Si se produce enrojecimiento, hinchazón, picor o cualquier otra irritación, quítese el reloj y consulte a un médico.

PARA EMPEZAR A JUGAR

INTERRUPTOR DE ENCENDIDO

Cuando use **KidiZoom® Smartwatch MAX** por primera vez, deslice el interruptor (situado en la base del juguete) a la posición **ON**. Cargue completamente la batería del reloj antes de usar.

Este proceso le llevará aproximadamente unas tres horas.

Cuando el interruptor de encendido esté en la posición **OFF**, la unidad no funcionará y la batería no cargará. Solo debería estar el interruptor en la posición **OFF** si se prevee que no se utilizará el juguete por un periodo de tiempo largo.

Nota: No es necesario apagar el interruptor de encendido diariamente. Una vez apagado el reloj no funcionará. Después de encenderse, deberá ajustar la fecha y la hora.

CÓMO RECARGAR LA BATERÍA

Nota: Se recomienda la supervisión de un adulto.

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



- Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición **ON** .
- Inserte el extremo más ancho del cable micro USB al puerto USB del ordenador.
- Inserte el extremo más pequeño del cable al puerto micro USB del reloj.
- Inserte el extremo más ancho del cable Micro-USB en los equipos con puerto USB (Salida CC 5 V 1 A) y con el siguiente símbolo de Clase II  o Clase III .
- Si la conexión es correcta, aparecerá en la pantalla del reloj un símbolo que indica que se está cargando.
- Compruebe de vez en cuando que se está cargando.
- Cuando la batería se haya cargado completamente, aparecerá un mensaje en la pantalla. Desconecte el reloj del ordenador y retire el cable para empezar a jugar.



Nota: El tiempo de carga aproximado será de 3,5 horas, si bien dependerá de ciertos factores como el suministro eléctrico, la batería restante en la unidad o el entorno. Si la carga tardase más de 3,5 horas en completarse, pruebe a realizarla en un puerto USB diferente.

INSTRUCCIONES PARA LA RECARGA

Antes de usar, inspeccione el cable para confirmar que está en buenas condiciones y que no haya roturas. Asegúrese de que no haya partículas o líquido (agua, etc.) en cualquiera de los conectores antes de conectar cualquiera de los extremos del cable. El dispositivo debe estar completamente seco sin residuos en los conectores del cable durante la carga. Enchufar el cable de forma segura, en la orientación correcta. Nunca deje el dispositivo desatendido durante la carga. No cargue su dispositivo en superficies blandas, ya que pueden absorber el calor alrededor del dispositivo. El tiempo de carga es aproximadamente de 3,5 horas si la batería está completamente descargada. Desconecte el dispositivo cuando esté completamente cargado. No deje el dispositivo cargándose durante más de cuatro horas.

Examine el cable de carga regularmente para detectar condiciones que puedan resultar riesgo de incendio, descarga eléctrica o lesiones personales, como daños al cable, la carcasa u otras partes. En caso

de tales condiciones, el cable no debería usarse hasta que se repare o reemplace correctamente.

Este dispositivo no es compatible con la carga inalámbrica. No use un cargador inalámbrico.

MANTENIMIENTO DE LA BATERÍA

1		<p>Interruptor de encendido</p> <p>Deslice el selector a la posición de encendido situado en la parte trasera del reloj antes de poner a cargar la batería.</p> <p>Cargue la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse (cada 6 meses, por ejemplo).</p>
2		<p>Rango correcto de temperatura</p> <p>El rango correcto es entre 0°C - 40°C.</p>

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, como la cámara de fotos o vídeo, consumen más batería que otras. La capacidad de la batería restante aparecerá en la pantalla en la esquina superior derecha del menú Inicio. Cuando el nivel de la batería sea bajo, recárguelo antes de seguir usándolo. Cuando el nivel de la batería es demasiado bajo, el reloj no se encenderá hasta que se haya recargado.

Duración estimada

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. Diríjase a Ajustes para buscar más detalles sobre esta opción.

Mantenimiento de la batería

- Cargue la batería de vez en cuando aunque el juguete no vaya a usarse (cada 6 meses, por ejemplo).
- Mueva el interruptor posterior a la posición **OFF**  cuando el reloj no vaya a usarse.

Este juguete incluye batería no reemplazable.

¡Advertencia! No recomendado para niños menores de 3 años. Es un juguete electrónico que necesita conectarse a la corriente eléctrica. Peligro de descarga eléctrica.



¡ADVERTENCIA! Para recargar la batería de este juguete le recomendamos solo utilizar el adaptador/ cargador USB 5V/ 1A.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD PARA EL USO DE FUENTES DE ALIMENTACIÓN EN JUGUETES

- Se recomienda el uso de una fuente de alimentación adaptador/ cargador de USB 5V/ 1A.
- Use solo la fuente de alimentación recomendada para el juguete.
- La fuente de alimentación no es un juguete.
- Este producto no es recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia la fuente de alimentación por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. No utilice la fuente de alimentación si alguna pieza estuviera estropeada. Si observa que las clavijas de su adaptador están dañadas o deterioradas, deseche la fuente de alimentación.
- Las fuentes de alimentación no están diseñadas para ser usadas como juguetes, y el uso de estos productos por parte de los niños debe realizarse bajo la supervisión de los padres.

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 negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



VTech se preocupa por nuestro planeta

- VTech le anima a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.

RESISTENTE A SALPICADURAS

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

PARA EMPEZAR A USAR EL RELOJ KIDIZOOM® SMARTWATCH MAX

Asegúrese de que el interruptor posterior está en la posición **ON** y cargue la batería antes de empezar.

Pulse el botón de menú, el botón disparador o toque dos veces la pantalla para activarla.

Cuando encienda el reloj por primera vez, deberá ajustar el idioma y después la fecha y la hora. Deslice el dedo por la pantalla hasta ajustar cada dígito: día, mes, año, horas y minutos. Toque el icono de confirmación cuando haya terminado.

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

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de la batería, la pantalla se desconectará de forma automática tras un breve periodo de inactividad en modo reloj.

Nota: Podrá modificar esta opción en Ajustes > Pantalla OFF. Consulte la sección Ajustes para más información. Tras un minuto de inactividad en otras funciones, el reloj volverá a mostrar la hora de forma automática (3 minutos en modo Cámara; 15 minutos en modo Presentación).

CONEXIÓN AL ORDENADOR PARA TRANSFERIR ARCHIVOS

Podrá conectar su **KidiZoom® Smartwatch Max** a un PC o Mac mediante el cable microUSB. Para conectarlo correctamente, siga los siguientes pasos:

- Abra la tapa del puerto microUSB situada en un lateral del reloj.
- Inserte el lado más estrecho del cable microUSB al reloj.
- Conecte el lado más ancho del cable al puerto microUSB del ordenador:

En su ordenador, aparecerá la unidad extraíble **VTech 5316**, desde donde podrá transferir sus archivos. La unidad extraíble **VT SYSTEM**, se utiliza para almacenar los datos del sistema y no debería tener acceso a ella.

Nota: No desconecte el reloj de su ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Una vez acabada la transferencia, desconecte el reloj siguiendo los pasos que el fabricante de su ordenador recomienda.

Cómo guardar las fotos o vídeos realizados:

- Localice y abra la carpeta **DCIM** situada en la unidad extraíble **VTech 5316** de su ordenador.
- Encontrará las fotos y vídeos en una subcarpeta. Arrástrelos o copie y péguelos en el lugar de su ordenador donde quiera guardarlos.

Cómo guardar los archivos de voz grabados:

- Localice y abra la carpeta **VOICE** situada en la unidad extraíble **VTech 5316** de su ordenador.
- Arrastre o copie y pegue los archivos de voz en el lugar de su ordenador donde quiera guardarlos.

Para transferir fotos o vídeos a su reloj:

- Seleccione los archivos de su ordenador que desee transferir.
- Localice y abra la carpeta **DOWNLOAD** situada en la unidad extraíble **VTech 5316** de su ordenador. Arrastre o copie y pegue los archivos en la subcarpeta **PHOTO** o **VIDEO**.

Nota: No debe transferir fotos o vídeos realizados con otras cámaras puesto que los formatos podrían ser incompatibles.

REQUISITOS MÍNIMOS

Requisitos de hardware para PC:

Procesador: Pentium® 4 o superior

Memoria: 256 MB de RAM

300 MB de espacio libre en el disco duro Puerto USB

Requisitos de software para PC:

Sistema operativo Microsoft Windows® 10 o superior Adobe® Flash® Player

Requisitos de hardware para Macintosh:

Ordenador Macintosh

Memoria: 512 MB de RAM

300 MB de espacio libre en el disco duro Puerto USB

Requisitos de software para Macintosh:

Mac OS X versión 10.12 o superior Adobe® Flash® Player Microsoft y Windows 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

Reloj

Cuando la pantalla esté apagada, pulse el botón de menú para encenderla y ver la hora.

- Deslice con el dedo de izquierda a derecha de la pantalla para ver las diferentes esferas de reloj.
- Incline el reloj para ver efectos en 3D.
- Pulse sobre la pantalla un par de veces para escuchar la hora.
- Pulse el botón Menú para ir a la pantalla de menú y seleccionar otras actividades.
- Toque el centro de la pantalla para cambiar el reloj de analógico a digital y viceversa.
- Deslice la pantalla de abajo hacia arriba para ver el icono de "Las horas" y escuchar qué hora es.
- Deslice la pantalla de arriba hacia abajo para ver el menú de sonido y elegir entre tener sonido o dejar el reloj en silencio. Pulse el botón de menú para elegir otras actividades.



Menú principal

Deslice con el dedo para pasar de una página a otras y acceder a las distintas actividades y aplicaciones.

Nota: si los juegos se hubieran deshabilitado en Control parental no aparecerán en el Menú principal, para que aparezcan y poder jugar a ellos, deberá habilitarlos en Ajustes/ Control parental.



1		Cámara	13		Puzles
2		Vídeo	14		Descargas
3		Galería	15		Reloj con voz
4		Grabadora	16		Dibujo libre
5		Música	17		Creador de esferas
6		Calculadora	18		Conexión con otro reloj Kidizoom MAX
7		Sígueme	19		Alarma
8		Podómetro	20		Agenda con recordatorios con alarma
9		Juegos	21		Cronómetro
10		Sonidos divertidos	22		Calendario
11		Juegos de rapidez mental	23		Temporizador
12		Detector de monstruos	24		Ajustes

Accesos directos o atajos

Desliza el dedo por la pantalla para mostrar algunas opciones del menú como ajustar el brillo o el volumen o escuchar la hora.

- Toca  para subir el sonido o el brillo de la pantalla.
- Toca  para bajar el sonido o el brillo de la pantalla.
- Toca la hora para escuchar la hora actual.
- Toca fuera del área del menú para salir de los atajos.



Nota: el menú de atajos no está disponible en Ajustes.

1. Cámara

- Toca el icono  para hacer una foto. Toca  para cambiar la cámara frontal a la cámara para selfis.
- Para ver los diferentes efectos y opciones toca el icono , cuando hayas elegido uno dispara la foto para aplicarlo. Para ver tu creación pulsa sobre el icono .



2. Vídeo

- Toca el icono  para empezar a grabar. Toca el icono de stop para parar .
- Toca  para cambiar de cámara de vídeo frontal y selfis.
- Para ver los diferentes efectos que puedes aplicar a tu vídeo, toca el icono , desliza o toca las flechas para elegirlo. Toca el icono estrella si quieres salir de los efectos.
- Toca el icono  para ver el vídeo grabado.



3. Galería

En la Galería podrás ver las fotos y vídeos que hayas realizado con tu Kidizoom MAX.

- Toca  para ver el vídeo.

- Toca  para ver las fotos de forma de presentación con música.
- Toca  para borrar.

Nota: Para borrar todas las fotos y vídeos, toca el icono de la flecha abajo en el menú de borrar y después sigue las instrucciones para continuar. Mientras ves el vídeo, toca la flecha para avanzar o volver atrás para aumentar en diferente velocidad el vídeo.

4. Grabadora

La Grabadora te permite grabar tu propia voz hasta 60 segundos y aplicar divertidos efectos que cambiarán tu voz.

- Toca el icono **Grabar**  para empezar a grabar. Cuando hayas terminado, toca el icono para **parar** .
- Desliza de izquierda o derecha para ver la anterior o siguiente grabación.
- Toca el icono **Play**  para escuchar el archivo de voz grabado.
- Para borrar una grabación, toca el icono **Borrar** .
- Toca el icono **Estrella**  para ver el menú de efectos y aplicarlos a tu grabación de voz.



En la pantalla de Efectos de voz,

- Toca la flecha izquierda o derecha para ver los cinco divertidos efectos.
- Toca el icono **Guardar como** para guardar tu grabación con el efecto seleccionado.
- Para salir del menú **Efectos de voz**, toca el icono de Estrella situado en la esquina superior izquierda o presiona el botón Menú.

5. Música

En el álbum podrás escuchar más de 20 melodías incluidas en el reloj.

- Dispone de 4 estilos de música, toca uno de los iconos para escuchar las diferentes melodías incluidas.

- Uno de los iconos que aparece es el de Repetir. Entre ellos tendrás la posibilidad de seleccionar: Icono de repetir , Repetir una vez  o Parar repetición .
- Toca flecha izquierda  o  derecha para ir a la canción anterior o siguiente.



Nota: para ahorrar energía, desde el modo música se pasará al modo reloj después de haber estado sonando 15 minutos las melodías.

6. Calculadora

- Toca los diferentes iconos de flechas para cambiar el valor de la fórmula.
- Toca el signo de igual para ver el resultado.



7. Juegos de Rapidez Mental

Dispones de tres juegos de rapidez mental en **KidiZoom® Smartwatch MAX**.

- ¡Sígueme!
- Fiesta de tortitas
- Encuentra la diferencia



¡Sígueme!

Elige entre "Reto mix" y "Reto en acción".

¡Aplauda! ¡Salta! ¡Sopla! ¡Agita el brazo! ¡Conecta los puntos! y otros más. Escucha las diferentes instrucciones y responde tan rápido como puedas.

¡Entrena tu rapidez mental y de concentración!

Mira los récords que has conseguido pulsando el dibujo de la copa.



Nota: Para jugar el reloj deberá tener activada la voz.



Fiesta de tortitas

¡Toca la tortita cuando ya esté bien cocinada y no dejes que se queme!

¿cuántas crees que conseguirás?

Encuentra la diferencia

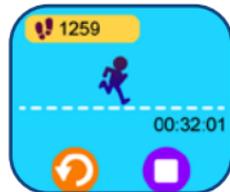
Toca en la pantalla donde creas que hay una diferencia con la otra mitad de la pantalla.



8. Podómetro

Con este podómetro contabilizarás todos tus pasos.

- Toca el icono de Play  para poner en marcha el podómetro y automáticamente se parará al final del día o cuando pulses el icono de Parar.
- Toca el icono de un Gráfico  para ver tus resultados (Récord máximo, Historial y Logros).
- Toca el icono de Play  para empezar a caminar.
- Toca el icono de Parar  para parar el contador.
- Toca el botón Reiniciar  para poner el contador a cero.



Nota: Este podómetro es solo una actividad de diversión para los niños no funciona como un podómetro de adultos. Este podómetro solo cuenta el movimiento cuando está dentro de la actividad o en el modo reloj. Si entra en otra actividad el podómetro se parará.

9. Juegos

Hay tres juegos:

Laberinto helado

Los pequeños pingüinos están jugando al escondite con sus amigos en el laberinto helado. Ayúdalos a recolectar pececitos y a encontrar a todos sus amigos.

Da un toque en el pingüino para ir avanzando por el laberinto hasta encontrar la salida.



Arqueólogo

Ayuda a los arqueólogos a encontrar los fósiles que están buscando.

Cuando un fósil pase por el escáner verás si es el mismo que buscas. Arrástralo hasta el fósil que estás buscando.

Cada vez se te pedirá un número de fósiles para ir avanzando en el juego.



Viaje por el espacio

Recolecta las estrellas que encuentres en el camino, evita los obstáculos y consigue llegar hasta el destino con el número de estrellas requerido.



10. Sonidos divertidos

Camina como un dinosaurio, agita la varita o mueve la espada láser así hasta 10 diferentes objetos con sonidos y efectos diferentes.



11. Retos

Juega para conseguir superar dos divertidos retos en el tiempo marcado.

A toda velocidad y La comba son dos actividades para superar retos.

Toca el temporizador para ajustar el tiempo entre 15, 30, 45 y 60 segundos. Pulsa el icono de Play para empezar. Salta o corre con tu reloj puesto en tu muñeca para alcanzar la máxima puntuación de los dos animales con los que puedes jugar.



12. ¡Atrapa monstruos!

¡Hay monstruos invisibles por todas partes! Utiliza este detector de tu reloj para encontrarlos y atraparlos. Consigue experiencia y sube de nivel para conseguir recompensas especiales y encontrar a los más de 80 monstruos.

Modo de detección

Al acceder por primera vez a este modo, el mundo visto a través de la cámara superior del reloj aparecerá en blanco y negro. Al caminar, hallarás pruebas que te conducirán al monstruo más cercano. Dirige el reloj hacia el mayor conjunto de partículas de color y toca la pantalla para tomar una muestra. ¡Así lograrás descubrir al monstruo y atraparlo! Sigue tocando hasta que la energía del monstruo desaparezca. A veces, necesitarás lanzar un hechizo conectando los puntos en pantalla para que un monstruo aparezca. Cada vez que captures a un monstruo, sus puntos de experiencia (EXP) y puntos mágicos (PM) aumentarán.

Nota: te recomendamos que juegues con luz natural o blanca. En ciertas condiciones lumínicas, como luces fluorescentes o amarillas, la cámara no detectará los colores con precisión.



Modo de exploración

Cuando aparezca el icono de una persona que camina en pantalla, anda para llegar hasta el siguiente monstruo. Podrás ver la distancia que lo separa de él en la parte inferior de la pantalla. Presta atención: es posible que encuentres objetos mágicos en el camino que aumenten sus EXP y PM. Podrás encontrar estos tres modos en el menú principal de la actividad:

Libro de monstruos: aparece la lista de los monstruos que hayas descubierto.

Álbum de monstruos: mira las fotos que has realizado una vez hayas capturado a todos los monstruos.

Nivel y premios: aquí podrás comprobar tu nivel actual.

13. Puzle

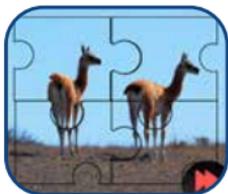
Soluciona los puzles que has creado con fotos incluidas en el reloj o con tus propias fotos, eligiendo el tipo de puzle que prefieras.

- Toca el botón  para crear un nuevo puzle.
- Toca el icono  para jugar y resolver el puzle.
- Toca el icono  para ver tus puzles guardados.



Cómo realizar un puzle:

- Arrastra las piezas del puzle y conéctalas correctamente.
- Toca el icono  para ir al siguiente puzle.



Para crear un nuevo puzle, selecciona una foto primero.

Desliza el dedo hacia la izquierda o la derecha para desplazarte por la foto, después toca el icono  para confirmar.

En la pantalla de unión de puzles:

- Desliza el dedo de izquierda a derecha o viceversa para ver el puzle guardado.
- Toca el icono  para empezar a resolver el puzle.
- Toca el icono de la papelera  para borrarlo.

14. Descargas

Aquí aparecerán el administrador de descargas y cualquier contenido descargado desde Explor@ Park. Para acceder, deberás registrar una cuenta en la plataforma.

Descargar contenido desde Explor@ Park

1. Conecta **KidiZoom® Smartwatch MAX** a un ordenador con el cable microUSB.
2. Haz clic en el enlace de descarga que aparece en la unidad **VTECH 5316** o visita www.vtech.es/descargas.
3. Descarga e instala el software de Explor@ Park para su sistema operativo.
4. Inicia la plataforma y descubre todo el contenido adicional para tu **KidiZoom® Smartwatch MAX**.

Administrador de descargas

Aquí podrás comprobar el tamaño de cada descarga o eliminar el contenido no deseado para liberar espacio.

Nota: Si el contenido descargado se elimina accidentalmente, puedes conectarte a Explor@ Park para volver a descargarlo.

15. Las horas

Con esta actividad, aprenderás a decir la hora.

- Toca el reloj o el búho para oír la hora (en modo analógico o digital).
- Toca el icono de la hora o los minutos para seleccionar la hora que quieras que el búho te diga.
- Toca los iconos de + o - para ajustar la hora.



16. Creador de imágenes

Con esta función, puedes crear imágenes personalizadas para tu reloj y guardar los dibujos en tu reloj.

Toca el icono del Lápiz  para empezar a dibujar.

Toca el icono de Galería  para ver los dibujos guardados. Podrás hacer modificaciones pulsando al icono del lápiz. Si pulsas la flecha central se extenderá un menú con los diferentes colores en los que puedes dibujar, el icono de un borrador, el icono de volver atrás hasta tres veces y el icono de guardar.

17. Crear imágenes para el reloj

Con esta actividad podrás realizar nuevas esferas para el reloj.

- Toca  para crear una nueva esfera.
- Toca  para ver las esferas guardadas o edítalas para hacer cambios.



A. Hacer una nueva foto

- Una vez entrado en la opción de crear una nueva esfera, selecciona el icono de cámara y usa las flechas de izquierda y derecha para elegir una esfera.
- Una vez elegida la esfera pulsa el icono de cámara y haz una nueva foto. Pulsa el icono de confirmación para guardar el nuevo diseño. Si quieres modificarlo pulsa el icono del lápiz para elegir otro o el botón de borrar X si quieres descartarlo completamente.

B. Usar foto de galería

- Una vez entrado en la opción de crear una esfera, selecciona el icono de archivos y entrarás en la galería donde podrás elegir una foto para usarla de esfera.
- Elige un estilo para tu esfera y pulsa el icono de confirmación cuando hayas elegido.

C. Galería de diseños de esferas

- Toca el icono de la izquierda  para entrar en la galería de las esferas creadas.
- Toca el icono de borrar  para borrar el diseño que quieras.

- Toca el icono del lápiz para editar el diseño y seleccionar otro diferente.

Nota: las esferas guardadas para el reloj con fotos aparecen en el modo de visualización del reloj automáticamente.

18. **Conexión con otro reloj MAX**

Podrás comunicarte con otro amigo que tenga un reloj MAX para enviarle mensajes escritos con iconos y dibujos a través de la actividad Taller de tarjetas o jugar a un divertido juego "Búsqueda del tesoro".

1. Taller de tarjetas
2. Búsqueda el tesoro
3. Escanear conexión

Búsqueda del tesoro

Elige entre jugar contra el reloj , jugar contra un amigo MAX  o Escanear QR. Si eliges jugar contra el reloj podrás decidir el nivel de juego (Fácil, Normal o Difícil). Encuentra el tesoro para ganar.

Si eliges **jugar contra un amigo MAX, deberás esconder los tesoros** para que después tu amigo los encuentre en su reloj.

Una vez escondidos se generará un **código QR** que tu amigo con su reloj deberá escanear entrando en el juego de **Búsqueda del tesoro** y dando al símbolo de **escanear**. ¡El juego ha empezado! ¡Deberá encontrar los tesoros que tú has escondido!



Asegúrate de no mover tu reloj mientras tu amigo escanea el código con su reloj, encuádralo bien para que funcione. Los relojes deben estar separados entre 12 -15 cm.



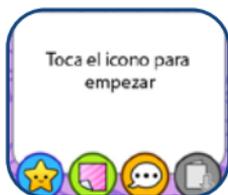
En el modo dos jugadores, el jugador 1 esconderá tres tesoros y el jugador 2 deberá encontrarlos. Cuando el jugador juegue contra el reloj será el propio MAX quien se encargue de esconder los tesoros. ¡Tendrás cinco oportunidades para encontrarlos!



Taller de tarjetas

A. Diseñar tarjeta

Pulsa el icono de Diseñar  para empezar a diseñar una tarjeta para enviar a tu amigo. Utiliza los diferentes iconos para empezar a diseñarla   , cuando la tengas diseñada pulsa el icono guardar , podrás ver el mensaje de Tarjeta guardada.



Nota: Para ver las tarjetas guardadas pulsa el icono .

Una vez guardada, se generará en la esquina inferior derecha un QR, púlsalo para enviárselo a tu amigo. Podrás ver el mensaje de "Escanéame".

A su vez tu amigo deberá tener seleccionada la opción de "Escanear conexión". Una vez seleccionada deberá escanear el código QR de tu reloj encuadrándolo perfectamente en la pantalla para que funcione.

Una vez conseguido recibirá en su pantalla un mensaje con tu tarjeta diseñada para él.

B. Galería de tarjetas

En Galería podrás ver y seleccionar todas las tarjetas que hayas diseñado.

Utiliza las flechas que aparecen a izquierda y derecha para elegir la tarjeta.

Pulsa el QR que aparece en la esquina inferior derecha . Si alguna no te gusta podrás borrarla seleccionando el icono de Borrar .

Escáner Mágico

Usa el Escáner Mágico para escanear el código QR y recibir tarjetas o para escanear el QR del juego Búsqueda del tesoro.

También podrás usar el escaner para jugar a encontrar el **Monstruo del día**, para ello escanea este código o de la caja de tu reloj. Aparecerá en tu reloj diferentes puertas de colores, pulsa sobre cada puerta y en una de ellas aparecerá el monstruo.

Asegúrate de mantener tu reloj sin mover mientras tu amigo escanea el código en su reloj alineando el código con el objetivo en su pantalla. Los relojes deben estar separados (12 -15 cm).

JUEGO EXTRA: MONSTRUO DEL DÍA



Usa el Escáner Mágico de tu KidiZoom Max para escanear este QR y diviértete cada día encontrando un nuevo monstruo.

19. Alarma

Establece una alarma y elige entre los diferentes tonos y animaciones.

- Toca el icono del reloj o la hora para configurar la hora de la alarma.
- Toca el icono de la campana para activar o desactivar la alarma.
- También podrás grabar tu propio tono de alarma (de 3 segundos).

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

Hay seis alarmas dentro de la memoria del reloj y la opción de añadir una alarma con tu voz. Desliza de izquierda a derecha para ver los diferentes tonos y animaciones. Toca el icono para confirmar tu selección.

- Para crear tu propia alarma, toca el icono de grabación. Mientras estés grabando, toca el icono de grabar para acabar la grabación o parará después de tres segundos. Toca el icono para escuchar la voz grabada.



Para ajustar el tiempo en la alarma:

Selecciona la hora y los minutos. Elige AM o PM. Después, toca el icono verde para confirmar.



20. Recordatorios diarios

En Recordatorios diarios, podrás configurar tu MAX para que te ayude a recordar hasta 30 actividades diarias.

Toca el icono **Agregar recordatorio** en la parte superior de la lista para crear un nuevo recordatorio. Puedes seleccionar un icono de evento o usar tu propia foto como icono de evento. Luego desliza hacia arriba o hacia abajo la hora y los minutos para establecer la hora del evento. Toca el icono de confirmación cuando hayas terminado.

Los recordatorios se enumeran por hora desde la mañana hasta la noche. Toca el icono de campana de recordatorio para seleccionar recordar una vez, todos los días o para apagarlo. Toca el icono de Recordatorio para editarlo o eliminarlo de la lista.

21. Cronómetro

Esta actividad te permite establecer un cronómetro.

- Toca el icono **Inicio** para iniciar el cronómetro.
- Desliza la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar de tema.
- Mientras el cronómetro esté activo, toca el icono **Pausa** para pausarlo y vuelve a tocar el icono para reanudarlo. Toca el icono **Reiniciar** para detener y reiniciar el cronómetro.



22. Calendario

Explora el calendario deslizando la pantalla a la izquierda o a la derecha para ver el mes anterior o siguiente y arriba o abajo para ver el año anterior o siguiente.



23. Temporizador

Esta actividad te permite establecer una cuenta atrás.

- Toca el icono de **Inicio** para iniciar la cuenta atrás.
- Desliza la pantalla a la izquierda o a la derecha para cambiar de tema.
- Toca el tiempo para modificarlo y luego toca el signo de confirmación para continuar.
- Mientras la cuenta atrás esté activa, toca el icono **Pausa** para pausarla y vuelve a tocar el icono **Reiniciar** para reanudarla. Toca el icono Reiniciar para detener y reiniciar la cuenta atrás.



24. Ajustes

A. Volumen

- Toca los iconos + ó - para ajustar el volumen.

B. Brillo

- Toca los iconos + ó - para ajustar el brillo.

C. Fecha

- Ajusta la fecha y elige el formato que prefieras (DD/MM/AAAA o MM/DD/AAAA).

D. Hora

- Desliza arriba o abajo las horas y minutos para ajustarlo. Elige en la parte inferior izquierda el formato de reloj que prefieras, 12 o 24 horas.
- Toca el icono verde para guardar los ajustes.

E. Desactivar las alarmas

- Elige activar o desactivar las alarmas del reloj que hayas seleccionado.

F. Fondo de pantalla

Elige el fondo de pantalla utilizando las flechas izquierda y derecha. Pulsa el símbolo verde de confirmación.

G. Pantalla OFF

- Aquí podrás ajustar el tiempo que tarda la pantalla en apagarse si no interactúas con ella. Toca el icono de confirmación para confirmar su selección. Si seleccionas la opción "Siempre ON", la pantalla no se apagará, pero su brillo se atenuará pasados 30 segundos de inactividad para preservar la duración de la batería.
Recomendación: Si seleccionas una de las opciones de tiempo más largas, el consumo de batería será superior y durará menos.

H. Toca y activa

Cuando la pantalla esté apagada, si esta función está activa, al dar dos toques en la pantalla se encenderá.

I. ¡Agitar para escuchar la hora!

Activa y desactiva la función en la que al agitar el reloj sonará la hora. Agítalo 3 veces para escucharlo en caso de tenerlo activada.

J. Resolución de vídeo

Existen dos opciones:

160 X 120: El tamaño del archivo será inferior y podrá grabar y guardar más vídeos.

320 X 240: la calidad del archivo es mayor y ocupa más memoria, por lo que se podrán grabar menos vídeos.

K. Memoria

Aquí podrás comprobar el espacio libre de la memoria o formatearla.

Nota: Si formateas la memoria, se eliminarán todos los datos del reloj, incluidas las fotos, vídeos y grabaciones de voz.

L. Frecuencia

Existen dos tipos de frecuencia para los sistemas eléctricos, dependiendo de la región donde se vaya a usar el juguete al conectarse al ordenador: 50 Hz (Europa) o 60 Hz (EE. UU.).

M. Control parental

Los padres o adultos podrán desactivar los juegos o establecer un límite diario para jugar. Si se alcanza dicho límite, los juegos se deshabilitarán hasta el día siguiente. En el Modo Escuela podrá ajustar el control **Todos los días de la semana**, **Todos los fines de semana**, **Cada día** y **Desactivado**. Mientras esté este modo activado solo

funcionará el reloj para ver la hora, resto del reloj no funcionará según los horarios ajustados en el control parental.

N. Idioma

- Elige el idioma para el reloj (alemán, inglés, francés, Italiano, holandés y Español).

Ñ. Ajustes de fábrica

Se eliminará todo el contenido guardado en la memoria y devolverá la unidad a sus ajustes por defecto.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. No olvide siempre tener tapado el puerto microUSB 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, en caso contrario, utilice un paño seco para limpiarla.

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® Smartwatch MAX** 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

En esta sección se exponen los problemas más comunes que pueda tener **KidiZoom® Smartwatch MAX**.

Problema	Correction
El reloj ha dejado de funcionar	<ol style="list-style-type: none">1. Coloque el interruptor posterior en la posición OFF durante 30 segundos.2. Encienda el interruptor de la batería y pulse el botón de menú. Debería funcionar correctamente.3. Si sigue sin funcionar, recargue la batería y vuelva a intentarlo (consulte la sección Cómo recargar la batería para más información).
La imagen en la pantalla no es correcta	<ol style="list-style-type: none">1. Deslice el interruptor a la posición de OFF durante 30 segundos.2. Vuelva a llevar el interruptor a la posición de ON y después pulse el botón del lateral para entrar en el modo reloj. Pulse de nuevo el botón para entrar en el menú principal.
La imagen tomada no es nítida	<ol style="list-style-type: none">1. Asegúrese de que las condiciones de luz son óptimas.2. Compruebe que la lente de la cámara está limpia. En caso contrario, siga las recomendaciones de la sección Cuidado y mantenimiento.
No se puede conectar al ordenador	<ol style="list-style-type: none">1. Compruebe las conexiones con el cable entre el reloj y el ordenador y revise en el manual el apartado de conexiones.2. Deslice el interruptor a la posición OFF durante 30 segundos. Vuelva a llevar el interruptor a la posición de apagado y conecte el reloj al ordenador.

<p>No se pueden ver los vídeos y fotos descargados</p>	<p>Compruebe que los archivos se encuentran en el directorio correcto de su ordenador: las fotos deberían aparecer en DOWNLOAD\PHOTO y los vídeos en DOWNLOAD\VIDEO. KidiZoom® Smartwatch MAX solo es compatible con los siguientes formatos: Fotos en JPG y vídeos en AVI (Motion JPEG) que hayan sido realizados por KidiZoom® Smartwatch MAX</p>
<p>No puede reconocerse el código QR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los relojes MAX solo pueden reconocer códigos generados por relojes MAX. • Los códigos MAX solo pueden ser reconocidos por los relojes MAX en Magic Scan no en el modo de cámara, y no por cualquier otros dispositivos.

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@vtecheu.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.



**Para buscar más información
acerca de nuestros productos
y consultar las condiciones de
garantía visite nuestra página web.**

www.vtech.es

