



KidiCom[®] ADVANCE



Manual de instrucciones

<https://www.vtech.es/manual-kidicom-advance>

ÍNDICE

1. Para empezar a jugar	1
2. Contenido del embalaje	2
3. Características	3
4. Funciones	4
5. Recargar y encender KidiCom ADVANCE®	5
6. Registrar KidiCom ADVANCE® en Explor@ Park y KidiConnect®	6
7. Menú de KidiCom ADVANCE® (para niños)	9
8. Instalación y uso de KidiConnect® (para padres)	13
Invitar a un familiar a chatear con su hijo o a unirse al grupo de chat familiar (“Añadir a un adulto”)	15
Invitar a un niño a chatear con su hijo o con usted (“Añadir a un amigo infantil”)	16
Usar KidiConnect en KidiCom ADVANCE (para niños)	17
Usar KidiConnect en un smartphone (para padres).....	18
9. Controles parentales	19
10. Explor@ Park	23
11. Transferir fotos, canciones y vídeos	23
12. Cuidado y mantenimiento	25
13. Solución de problemas	27
14. Información de seguridad y notas adicionales.....	29

1. Para empezar a jugar

Registre su KidiCom ADVANCE® para:

- **Conseguir 15 aplicaciones de VTech gratis en Explor@ Park al registrar el producto¹.** 
- **Chatear con su hijo a través de la app segura KidiConnect.** 
- **Tener acceso completo a los *Controles parentales*, donde podrá gestionar las aplicaciones de su hijo, poner límites al tiempo de uso de KidiCom ADVANCE® y cambiar otros ajustes de la unidad.** 

- 1. CARGUE²** su KidiCom ADVANCE® con el cable USB y el adaptador incluidos. Una luz verde parpadeará para indicar que la batería se está cargando. La luz dejará de parpadear cuando la unidad esté completamente cargada. Pueden ser necesarias varias horas para cargar completamente el dispositivo.
- 2. CONFIGURE** la unidad siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla para conectarse a una red Wi-Fi³, seleccionar una zona horaria, añadir la fecha y la hora y crear una contraseña para los *Controles parentales*.
- 3. DESCARGUE** e instale las actualizaciones para su KidiCom ADVANCE®.
- 4. REGISTRE** su KidiCom ADVANCE® creando una cuenta en Explor@ Park.
- 5. DESBLOQUEE** KidiConnect® al finalizar el registro e instale la app en su smartphone o tablet.
- 6. ¡KidiCom ADVANCE® ya está listo para jugar!**

1. LA PRIMERA VEZ QUE REGISTRE LA UNIDAD PODRÁ ELEGIR 15 APLICACIONES GRATUITAS ENTRE LOS CONTENIDOS SELECCIONADOS POR VTECH®.

2. DEBE CARGAR POR COMPLETO LA BATERÍA ANTES DE USAR LA UNIDAD POR PRIMERA VEZ. CONSULTE EL APARTADO "RECARGAR Y ENCENDER KIDICOM ADVANCE" EN LA PÁGINA 5 PARA VER MÁS DETALLES.

3. COMPATIBLE ÚNICAMENTE CON LAS REDES WI-FI 802.11 A/B/G/N.

Introducción

iKidiCom ADVANCE® es mucho más que un móvil para niños! Sin necesidad de conexión telefónica, gracias a la conexión Wi-Fi, el niño chateará e intercambiará mensajes de voz y texto, fotos, dibujos y emoticonos con su familia y amigos, de forma fiable y segura. Además, podrá hacer fotos, selfis y vídeos con la cámara giratoria, jugar a divertidas actividades junto a sus personajes favoritos, escuchar música, visitar páginas web en un navegador seguro o ver sus dibujos animados preferidos, ientre otras muchas cosas! Y en Explor@ Park hay también múltiples contenidos extra adaptados a su edad, ipara que la diversión no se detenga!

2. Contenido del embalaje

- KidiCom ADVANCE® de VTech®
- Cable USB y adaptador
- Guía de inicio rápido



Guía de inicio rápido



Adaptador AC



Cable USB



KidiCom ADVANCE®

Advertencia: 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.

3. Características

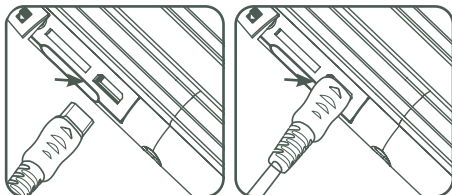


4. Funciones

Luz de carga	La luz verde parpadeante indica que la batería recargable está siendo cargada. La luz dejará de parpadear cuando la unidad esté completamente cargada.
Botón Cámara	Pulsa este botón para hacer una foto.
Entrada para auriculares	Aquí puedes conectar unos auriculares (de venta por separado). <i>Nota: El voltaje máximo es ≤ 150 mV.</i>
Botón Inicio	Pulsa este botón para volver al menú principal en cualquier momento.
Botón Hablar	Pulsa este botón para enviar un mensaje de voz.
Ranura para tarjeta microSD	Inserta aquí una tarjeta de memoria microSD (no incluida). <i>IMPORTANTE: KidiCom ADVANCE[®] es compatible con tarjetas microSD de hasta 32 GB de capacidad. La transferencia de archivos de audio y vídeo personales requiere el uso de una tarjeta microSD (no incluida).</i>
Botón on/off	Pulsa este botón para encender o apagar la unidad.
Cámara rotatoria	Gira el objetivo para hacer fotos a tus amigos... ¡o a ti mismo!
Orificio para correa	Si lo deseas, puedes poner una correa para tu KidiCom ADVANCE [®] (no incluida).
Pantalla táctil	Toca o desliza la pantalla con un dedo.
Puerto USB	Inserta un cable USB aquí para conectar tu KidiCom ADVANCE [®] al ordenador, o al adaptador para recargarla.
Micrófono	El micrófono te servirá para enviar tus mensajes de voz o para grabar tus vídeos con sonido.
Botones de volumen	Utiliza estos botones para ajustar el volumen.

5. Recargar y encender KidiCom ADVANCE®

Inserte el extremo más pequeño del cable USB en la entrada para USB de su unidad.



- Conecte el adaptador a la red, o inserte el extremo más grande del cable USB incluido en la entrada para USB de su ordenador.

Encender y apagar su KidiCom ADVANCE®

Para encender el dispositivo, mantenga pulsado el botón on/off durante unos segundos. Aparecerá el logotipo de **VTech®** en la pantalla y se iniciará el sistema a continuación. Es preferible que apague la unidad si no va a usarla durante un largo periodo de tiempo. Para ello, pulse y mantenga pulsado el botón on/off y toque el botón *Apagar* en pantalla.

Bloquear y desbloquear KidiCom ADVANCE®

Por defecto, la pantalla de **KidiCom ADVANCE®** se apagará cuando no se use el producto durante un rato. Para reactivar la unidad, pulse el botón on/off y deslice el dedo desde la esquina inferior izquierda de la pantalla hasta el centro. Para bloquear la pantalla, pulse el botón on/off brevemente. La pantalla se apagará.

Insertar una tarjeta microSD

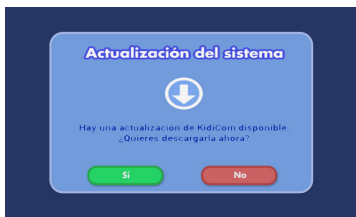
Puede insertar una tarjeta de memoria microSD (no incluida) en su **KidiCom ADVANCE®**. El dispositivo admite tarjetas de hasta 32 GB.

Asegúrese de que el dispositivo esté apagado al insertar la tarjeta microSD.

La transferencia de archivos de audio y vídeo personales requiere el uso de una tarjeta microSD (no incluida).

6. Registrar KidiCom ADVANCE® en Explor@ Park y KidiConnect®

En algunos casos puede ser necesario actualizar el firmware de su **KidiCom ADVANCE®** antes de registrarlo. Si este es el caso de su unidad, verá un mensaje en la pantalla para indicarle que hay una actualización disponible. Siga las instrucciones para actualizar su sistema.



La primera vez que configure **KidiCom ADVANCE®** podrá también registrar la unidad en Explor@ Park siguiendo los pasos siguientes. Si no la registró entonces, acceda a *Controles parentales* tocando su icono en la segunda pantalla del *Menú de Inicio* de **KidiCom ADVANCE®**.

En la pantalla aparecerá un mensaje pidiéndole que registre su unidad.

- Si no ha creado antes una cuenta en Explor@ Park, toque el botón *Crear cuenta*, y continúe leyendo las instrucciones en el apartado *Crear una cuenta en Explor@ Park* en la página siguiente.
- Si ya tiene una cuenta en Explor@ Park, toque entonces el botón *Iniciar sesión*, y siga las instrucciones en el apartado siguiente.

Iniciar sesión con una cuenta previa de Explor@ Park

- 1/ Introduzca el mail y la contraseña usadas para crear su cuenta en Explor@ Park.
- 2/ Rellene el formulario en la pantalla siguiente con los datos del niño que vaya a usar **KidiCom ADVANCE®**, y toque el botón *Siguiente* para continuar.
- 3/ Verá luego la pantalla para desbloquear KidiConnect, la aplicación que, una vez activa, permitirá a su hijo chatear, recibir y enviar mensajes a su smartphone con **KidiCom ADVANCE®**, o a los contactos aprobados por usted.

Para activar esta aplicación en la unidad, debe aceptar primero sus términos y condiciones de uso. Desplácese por la pantalla hasta el final del texto, y toque el botón *Continuar* en la parte inferior de la pantalla. Una vez que confirme su autorización, KidiConnect se desbloqueará en **KidiCom ADVANCE®** y su hijo podrá usar la aplicación.

- 4/ Puede descargar la app KidiConnect en su smartphone desde las tiendas Google Play o App Store, para dispositivos Android o iPhone compatibles con KidiConnect.

Crear una cuenta en Explor@ Park

- 1/ Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla de la unidad para completar los 4 apartados del registro. Acepte primero los *Términos y condiciones de uso* y toque después el botón *Continuar*.

- 2/ Rellene el formulario de la pantalla siguiente para crear una *Cuenta familiar* en Explor@ Park.

- 3/ En la parte inferior de la pantalla deberá completar también una medida de seguridad estándar. Introduzca los caracteres que aparecen en pantalla en el recuadro blanco que hay bajo la imagen. Cuando haya completado el formulario toque el botón *Enviar*.

Verá a continuación una ventana donde le indicaremos la dirección a la que hemos enviado un mensaje para verificar su email. Toque el botón *OK* para continuar.

- 4/ Busque en su buzón de correo electrónico un mensaje de VTech con el asunto: *Consentimiento a VTech para la recopilación y uso de información personal de su hijo o hijos*. En este mensaje podrá hallar un *Código de registro*.

- 5/ Vuelva a **KidiCom ADVANCE®** e introduzca allí el *Código de registro* recibido en su email para dar su consentimiento y continuar con el registro de la unidad.

Nota: **VTech®** sólo requiere el consentimiento de los padres para desbloquear algunas aplicaciones, como es el caso de KidiConnect. **VTech®** no necesita recopilar ciertos datos, como el nombre, el año de nacimiento del niño... etc. Estos datos se requieren únicamente para facilitar el uso del producto **VTech®**.

- 6/ Rellene el formulario en la pantalla siguiente con los datos del niño que vaya a usar **KidiCom ADVANCE®**, y toque el botón "Siguiente" para continuar.

7/ A continuación verá una pantalla para desbloquear KidiConnect, la aplicación para que su hijo pueda chatear, recibir y enviar mensajes a su smartphone con **KidiCom ADVANCE®**, o a los contactos aprobados por usted. Para activar esta aplicación en la unidad debe aceptar primero los términos y condiciones. Desplácese por la pantalla hasta el final del texto, y toque el botón *Continuar* en la parte inferior de la pantalla.



Una vez que confirme su autorización, KidiConnect se desbloqueará en **KidiCom ADVANCE®** y su hijo podrá usar esta aplicación.



Puede descargar la app KidiConnect en su smartphone desde las tiendas Google Play o App Store para dispositivos Android o iPhone compatibles con KidiConnect. Use la dirección de email y la contraseña usadas en Explor@ Park para iniciar sesión en KidiConnect en su smartphone.

Desde la aplicación KidiConnect en su smartphone podrá chatear con su hijo y también gestionar sus contactos.

7. Menú de KidiCom ADVANCE® (para niños)

- Desliza el dedo por la pantalla hacia la izquierda o la derecha para ver los distintos iconos del menú. Toca un icono para abrir una aplicación.




Menú


- **Juegos** : Toca este icono para jugar a las actividades incluidas o a los juegos descargados desde Explor@ Park.

Nota para padres: Puede comprar y descargar más juegos en Explor@ Park. Consulte la página 22 para ver más detalles.


- **Historias** : Toca este icono para ver la historia incluida o las historias descargadas desde Explor@ Park.

Nota para padres: Puede comprar y descargar más historias en Explor@ Park. Consulte la página 22 para ver más detalles.


- **Más aplicaciones** : Los juegos descargados desde Amazon Appstore aparecerán en este apartado. Para ello, tus padres deben darte permiso primero para jugar a estas actividades en *Controles parentales*.

- **Vídeos** : Aquí encontrarás los vídeos descargados en Explor@ Park. Los vídeos grabados con la cámara de la unidad y los vídeos personales guardados en la tarjeta microSD se muestran en la aplicación *Galería*.

Nota: Para transferir archivos de vídeo personales se requiere el uso de una tarjeta microSD (no incluida).

- **Música** : Tocando este icono podrás escuchar las canciones descargadas desde Explor@ Park. También aquí encontrarás las canciones guardadas en una tarjeta microSD (de venta por separado).

Nota: Para transferir archivos de audio personales se requiere el uso de una tarjeta microSD (no incluida).

- **Galería** : Al tocar este icono entrarás en el menú de *Galería*, donde podrás encontrar las fotos y vídeos creados con la cámara o guardados en una tarjeta microSD. Con una tarjeta microSD (no incluida) puedes aumentar la memoria de la unidad para guardar así más fotos y vídeos.

- **Cámara** : En esta aplicación podrás hacer fotos y grabar vídeos con la cámara de **KidiCom ADVANCE®**. Las fotos y vídeos se guardarán en la aplicación *Galería*.

Toca el icono en la parte inferior izquierda de la pantalla para cambiar el modo de la cámara, de fotos a vídeos o a la inversa.

Para tomar una foto debes tocar el icono de la cámara, y el botón rojo para grabar un vídeo. Si quieres ver el último vídeo o foto guardado, toca la imagen en miniatura que se muestra en la esquina derecha de la pantalla.

Advertencia: La grabación de vídeos puede llenar la memoria interna de KidiCom ADVANCE® en un corto plazo de tiempo, ya que los vídeos tienen mayor peso que las fotos. Se recomienda el uso de una tarjeta microSD (no incluida) para poder guardar más fotos y vídeos.

FOTOS

En el *Modo Fotos*, toca la varita mágica que aparece en la pantalla para retocar las fotos. Podrás añadir efectos, sellos, marcos...

Marcos - Para añadir un marco a tu foto.

Sellos - Para añadir sellos a tu foto.

Cara divertida - ¡Para hacer fotos divertidas!

Caleidoscopio - Para hacer una foto con efecto de caleidoscopio.

Efectos fantasía - Toca este icono para hacer fotos con efectos de fantasía.


Tus efectos - ¡Puedes ponerte a ti mismo entre estos divertidos efectos!

Normal - En este modo podrás hacer una foto sin efectos ni decoraciones.


Pequeña imagen - Para ver la foto que acabas de hacer.

Flechas - Para ver más sellos, marcos y efectos.

Detección de caras - Toca este icono si quieres activar o desactivar la función de detección de caras en tu cámara cuando añadas sellos.










- **Grabación de voz** : Entra aquí para grabar tu voz con divertidos efectos. Toca el icono “+” y el círculo rojo en el micrófono de la pantalla para comenzar la grabación. Cuando hayas terminado, toca el icono *Detener*.

Desliza después la pantalla a la izquierda o la derecha o toca el icono de un efecto para escuchar tu voz con ese efecto. Toca la palanca verde para guardar la voz, o el icono rojo en la parte superior del micrófono para grabar la voz de nuevo.

- **Mis judías mágicas** : Un misterioso anciano te ha regalado unas semillas para que las plantes. Cuando lo hagas, verás crecer una enorme planta repleta de sorpresas, icon unas judías mágicas muy divertidas!











En esta actividad debes cuidar tu planta como si fuera una de verdad, regando sus hojas con frecuencia para que no se pongan malas, y broten así las judías mágicas. ¿Hasta dónde crecerá tu planta? Eso depende de ti... ¡descúbrelo cuidando de ella!

Puedes utilizar varias pociones mágicas para que nazcan las judías y también puedes usar bolsas de fertilizante para reducir el tiempo que tardan en crecer. ¡Recógelas antes de que la vaina se ponga mala!

- **Lista de amigos**  : Aquí podrás guardar y consultar información acerca de tus amigos. Desliza el dedo arriba o abajo para ver toda la lista. Toca el icono “+” en la pantalla cuando quieras añadir un registro. Para ver la información de un amigo toca su nombre, y si quieres cambiar sus datos toca el icono de la llave inglesa. Puedes guardar información de hasta 20 amigos.
- **Calendario**  : Toca el icono del calendario para entrar. Para marcar un día con un sello, arrastra el sello que quieras hasta ese día. Para añadir una nota en un día concreto, toca ese día y escribe tu nota después. Toca el icono del cubo de basura para borrar un sello o una nota.
- **Reloj**  : Aquí podrás cambiar la hora, la fecha o utilizar el cronómetro.
 - **Reloj:** Para ver o ajustar la hora.
 - **Cronómetro:** Para medir el tiempo de alguna acción.
 - **Fecha:** Para ver o ajustar la fecha.
 - **Alarma:** Para poner o quitar una alarma.
- **Bloc de notas**  : Toca el icono *Bloc de notas* en el menú principal para escribir una nueva nota o ver las que tienes guardadas. Después, toca en cualquier parte de la pantalla para activar el teclado y comenzar a escribir. Para ver tus notas guardadas, desliza el dedo por la pantalla a la izquierda o la derecha. Toca el icono *Índice* para ver tu lista de notas.
- **Calculadora**  : Toca el icono de la calculadora para hacer operaciones sencillas. Agita tu tablet... ¡y verás lo que ocurre!
- **Tonos**  : Toca este icono para elegir el sonido con el que quieres que suenen los nuevos mensajes de tus contactos en KidiConnect.
- **Mi KidiCom**  : Con esta opción puedes cambiar la imagen de tu perfil y tu nombre en la unidad. También puedes modificar el tema de escritorio y reemplazar el fondo de la pantalla de bloqueo.
- **Monstruitos a la fuga**  : ¡Atrapa los monstruitos usando la cámara de tu unidad! Para evitar tropiezos durante el juego, aconsejamos jugar en un entorno despejado de objetos y obstáculos.
- **KidiSnap**  : Con esta actividad puedes hacerte fotos con divertidos efectos sobre tu cara en tiempo real. Elige el tipo de efecto en la parte inferior de la pantalla y hazte una foto para probar.

- **Estudio de arte** : Crea dibujos con las herramientas de la pantalla o añada marcos, sellos y efectos sobre tus fotos.

Iconos

Iconos	Funciones
	Para confirmar tu elección o terminar una acción.
	Para cancelar.
	Para añadir algo.
	Para borrar un elemento.
	Para editar o modificar.
	Para volver a la pantalla anterior.
	Para salir.
	Para borrar.
	Para entrar en opciones.
	Indica si el contenido ha sido bloqueado en los ajustes de la unidad en <i>Controles parentales</i> .

8. Instalación y uso de KidiConnect® (para padres)

Instale la aplicación KidiConnect en su smartphone compatible para gestionar desde allí el perfil y los contactos de sus hijos y para comunicarse con ellos.

Para instalar y usar KidiConnect en su smartphone:

1. Asegúrese primero de que su **KidiCom ADVANCE®** está registrado (vea la página 6 del manual para más información).
2. Descargue e instale después la aplicación KidiConnect en su smartphone. Para ello, busque “KidiConnect” en App Store para iPhone o en Google Play para Android.

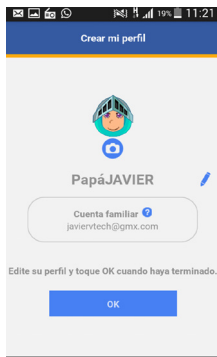
KidiConnect es compatible con:

- Android 4.4 o superior (resolución recomendada: 800x480 o superior)
- iPhone 5 o superior; iOS 9 o superior

3. Una vez descargada e instalada la aplicación en su dispositivo, toque en *Iniciar sesión* para comenzar su sesión en KidiConnect.

4. Introduzca el mail y la contraseña que usó para registrar **KidiCom ADVANCE®** y toque el botón *Iniciar sesión* para entrar en KidiConnect.

5. Cree después su perfil en la aplicación. Toque el icono del lápiz para editar su nombre y cambie, si lo desea, su imagen en KidiConnect tocando el icono de la cámara bajo el avatar. Cuando haya terminado, toque el botón *OK*.



Para ser reconocido sin dificultad en KidiConnect por sus contactos, le recomendamos que use un nombre que sus amigos y familiares puedan identificar fácilmente.

Puede modificar sus datos y la foto de su perfil más tarde si lo prefiere. Para ello, pulse la pestaña *Opciones* en el menú de KidiConnect en su smartphone y toque allí *Editar perfil*. Siga los pasos descritos al comienzo de esta página para cambiar su nombre o la imagen de su perfil.

6. Si quiere cambiar el nombre de su hijo en KidiConnect o la imagen de su perfil, toque la pestaña *Niños* en el menú de KidiConnect en su smartphone. Toque después el círculo con el avatar de su hijo. En la pantalla siguiente podrá editar la imagen o el nombre de su hijo en KidiConnect tocando los iconos de la cámara y el lápiz respectivamente.

7. Cuando entre por primera vez en KidiConnect, al terminar de editar los perfiles la aplicación le ofrecerá la posibilidad de invitar a miembros de su familia a chatear con su hijo. Toque el botón *Sí* para enviar una invitación o pulse *Más tarde* si desea completar este paso después.

Invitar a un familiar a chatear con su hijo o a unirse al grupo de chat familiar (“Añadir a un adulto”)

Para enviar a un familiar o a un amigo adulto una invitación para que pueda chatear con su hijo, abra KidiConnect en su smartphone e inicie sesión para acceder al menú principal de la aplicación.

Después, toque el icono *Añadir a un amigo** en la esquina superior derecha de la pantalla, y elija allí *Añadir a un adulto en mi familia*.



**Esta opción solo será visible si ha iniciado sesión en una Cuenta familiar.*

Introduzca en la pantalla siguiente la dirección de email de la persona a quien desee invitar. Para que su familiar pueda chatear con sus hijos, marque usted la opción *Añadir en la lista de chats de mis hijos*.

También puede invitar a esa persona a formar parte de su grupo familiar de chat. Seleccione para ello la opción *Añadir en la sala de chat de mi grupo familiar*.

Rellene el recuadro en la parte inferior de la pantalla con los caracteres que aparecen en la imagen “captcha”, y toque el botón *Enviar*.

Nosotros buscaremos automáticamente a esta persona en nuestros registros, y si tiene una cuenta en KidiConnect le enviaremos allí directamente una solicitud de amistad para que se una a su familia.

Si su familiar no tiene una cuenta de Explor@ Park en KidiConnect, le enviaremos entonces un mensaje a su dirección de email para invitarle a usar KidiConnect. Desde la aplicación KidiConnect, su familiar podrá enviarle a usted una solicitud de amistad para unirse a su familia. Usted recibirá la solicitud en la pestaña *Invitaciones* de KidiConnect en su smartphone.

Invitar a un niño a chatear con su hijo o con usted ("Añadir a un amigo infantil")

Los niños también pueden comunicarse entre ellos con la aplicación KidiConnect. Si su hijo tiene un amigo con un **KidiCom ADVANCE®** u otro producto VTech compatible con KidiConnect o Kid Connect, puede invitarle a chatear con su hijo. Siga para ello las instrucciones siguientes.

1. Abra KidiConnect en su smartphone e inicie sesión para acceder al menú principal de la aplicación.
2. En la esquina superior derecha de la pantalla, toque el icono *Añadir a un amigo* y elija después la opción *Añadir a un amigo infantil*. (Esta opción solo será visible si ha iniciado sesión en una *Cuenta familiar*).
3. Introduzca en la pantalla siguiente el mail de la *Cuenta familiar* en Explor@ Park del padre del niño. El mail de la *Cuenta familiar* que debe introducir en esta pantalla es el mail que usó el padre del amigo de su hijo al registrar su producto VTech en Explor@ Park.
4. Rellene después el recuadro en la parte inferior de la pantalla con los caracteres que aparecen en la imagen "captcha", y toque el botón *Enviar*.

El padre del amigo de su hijo recibirá su solicitud de amistad en la aplicación KidiConnect de su smartphone. Cuando el padre apruebe la invitación, en la lista de chats de su hijo aparecerá el contacto de su amigo, y entonces podrán chatear entre ellos.

Si usted quiere chatear también con el amigo de su hijo, deberá marcar la casilla *Añadir también a este niño en mi lista de chats* en la pantalla *Añadir a un amigo infantil*.

Si desea que el amigo de su hijo forme además parte de su grupo de chat familiar, marque la casilla *Añadir también a este niño en mi grupo familiar de chat*. El padre del niño deberá aprobar también ambas solicitudes cuando las reciba.

Para enviar un mensaje

Elige en tu lista de chats a la persona o al grupo de chat familiar al que te gustaría enviar un mensaje.

Cuando entres en el chat podrás seleccionar varios tipos de mensaje: mensajes pregrabados, de texto, sellos, voz con o sin efectos, dibujos e imágenes. Toca el icono del tipo de mensaje que quieras enviar.

Si has tocado el *icono del micrófono*, verás en la pantalla un gran círculo rojo y tres botones por encima. Toca uno de los tres botones superiores para grabar la voz con o sin efectos: voz de robot, voz normal o con efecto de ratón. Pulsa después el botón rojo para grabar tu voz, y el icono azul cuando quieras terminar la grabación. Por último, toca el sobre en la parte inferior de la pantalla para enviar la voz.

Si quieres enviar una foto, toca el *icono de la cámara* en la parte inferior de la ventana del chat. Allí puedes tomar una foto tocando el icono de la cámara de fotos. Puedes tocar la imagen que hay en la parte inferior de la pantalla para buscar imágenes guardadas en *Galería*.

Además, puedes enviar en cualquier momento un mensaje de voz gracias al *Botón Hablar*, incluso si no estás dentro de la aplicación KidiConnect. Toca para ello el botón con el micrófono en la parte inferior izquierda de tu **KidiCom ADVANCE®**.

Si pulsas el *Botón Hablar* una vez, verás en la pantalla el nombre y el avatar de la persona a quien puedes enviar tu mensaje. Pero si quieres enviar tu mensaje de voz a una persona diferente, toca entonces el pequeño círculo azul con las dos caritas, y elige en la lista siguiente el contacto que quieras.

Toca el micrófono rojo para grabar tu mensaje, y toca el botón rojo de nuevo o el *Botón Hablar* para detener la grabación. El mensaje se enviará inmediatamente si la conexión Wi-Fi está activada.

También puedes pulsar el *Botón Hablar* y mantenerlo pulsado para grabar tu mensaje de voz directamente, sin tener que elegir el contacto. Cuando sueltes el botón, el mensaje de voz será enviado de forma automática (siempre y cuando **KidiCom ADVANCE®** tenga conexión Wi-Fi).

Nota: Los mensajes de voz con el Botón Hablar solo se pueden enviar a personas, no a grupos.

Usar KidiConnect en un smartphone (para padres)

Cómo ver los chats y enviar mensajes

Toque la pestaña *Mis chats* en el menú principal de KidiConnect y seleccione allí el chat de un contacto o el de un grupo familiar.

En la ventana del chat que se abra podrá ver los últimos mensajes compartidos con ese contacto, y escribir nuevos mensajes en el recuadro situado en la parte inferior de la pantalla.

Cuando el mensaje de texto esté completo, toque el *icono del sobre* para enviarlo.

Puede enviar también emoticonos, sellos, dibujos, fotos y mensajes de voz.

Para enviar un mensaje de voz, toque el *icono del micrófono* en la parte inferior derecha de la ventana del chat.

A continuación, pulse y mantenga pulsado el botón rojo para grabar su mensaje. Toque el icono azul *Play* para escuchar la voz antes de enviarla. Si quiere enviar el mensaje, toque entonces el *icono del sobre*. Pulse el icono *Regrabar* si prefiere grabar de nuevo el mensaje.

Para enviar una foto toque el *icono Fotos* en la parte inferior de la ventana del chat. Toque el icono central de la cámara en la pantalla siguiente para tomar una foto, o pulse el icono situado a la izquierda para elegir una foto guardada en el móvil.

Cómo gestionar los contactos de su hijo

Para ver los contactos de su hijo, toque la pestaña *Niños* en el menú de KidiConnect en su smartphone. Allí verá la lista de contactos aprobados para sus hijos. (Sólo puede ver sus contactos, no las conversaciones de sus hijos con estos contactos).

Para borrar un contacto de la lista de chats de sus hijos, deslice hacia la izquierda el nombre del contacto en la lista, y toque después el botón *Borrar*.

Para ver las solicitudes de amistad recibidas, para usted o para su hijo, toque la pestaña *Invitaciones* en el menú de KidiConnect. En este apartado podrá aprobar o rechazar las invitaciones.

Opciones

Toque la pestaña *Opciones* en el menú de KidiConnect en su smartphone. Allí podrá elegir las opciones *Editar perfil* y *Cambiar contraseña*, para editar su imagen y nombre en KidiConnect o para modificar su contraseña respectivamente.

En este apartado puede acceder también a Explor@ Park, obtener ayuda sobre el funcionamiento de KidiConnect, borrar su historial de conversaciones y actualizar KidiConnect. Puede además compartir un mensaje con sus amigos para que instalen KidiConnect y chateen con su hijo.

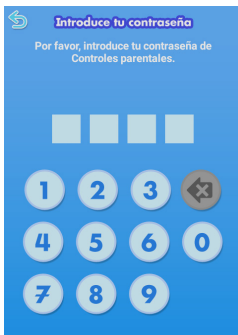
Cerrar sesión

Toque la pestaña *Opciones* en la esquina derecha del menú de KidiConnect en su smartphone. Toque allí el botón *Cerrar sesión*, en la parte inferior de la pantalla, para abandonar KidiConnect.

9. Controles parentales

Para acceder, toque el icono de *Controles parentales* en la segunda pantalla en el menú de **KidiCom ADVANCE®**.

Introduzca la contraseña de *Controles parentales* que creó al configurar el producto por primera vez.



Menú de Controles parentales

Controles de tiempo:

Puede limitar el tiempo de uso de la unidad o restringir las horas en las que su hijo puede usarla.

Ajustes de la unidad:

Toque este icono para ver los ajustes de la unidad, donde podrá cambiar la fecha y la hora de la unidad, modificar el brillo de la pantalla, verificar las últimas actualizaciones disponibles, restaurar la contraseña de los *Controles parentales...* También puede descargar Amazon Appstore seleccionando la opción *Conseguir más aplicaciones* (vea la nota en la página siguiente).










Opciones de las aplicaciones:







Aquí puede dar o quitar el permiso a su hijo para usar el Navegador web, las aplicaciones descargadas desde Explor@ Park o Amazon Appstore.

Gestor de aplicaciones VTech:

Seleccione esta opción para gestionar las aplicaciones descargadas en Explor@ Park.

Navegador web: Puede usar el navegador incluido en *Controles parentales* para navegar por Internet.

	Wi-Fi	Toque este icono para configurar una conexión Wi-Fi.
	Controles de tiempo	Toque aquí para limitar la cantidad de tiempo que su hijo puede jugar con la unidad.
	Bloquear contenidos	Toque este icono para evitar que ciertos contenidos se borren accidentalmente.
	Sitios aprobados	Toque esta opción para añadir o eliminar páginas web aprobadas para el Navegador web de su hijo. Su hijo no podrá acceder a las webs que no hayan sido aprobadas.
	El perfil de mi hijo	Toque aquí para ver la información del perfil de su hijo, o para retirarle el permiso para usar KidiConnect.
	Opciones de las aplicaciones	Entre en este apartado para dar o quitar el permiso a su hijo para ver y usar el Navegador web, las aplicaciones descargadas en Explor@ Park o Amazon Appstore.
	Información de la cuenta	Aquí puede ver los datos de su cuenta en Explor@ Park o eliminarla.

 Ajustes de la unidad	Con esta opción puede configurar distintos ajustes de la unidad.
 Política de privacidad	Toque este icono para consultar la política de privacidad de VTech [®] .
 Explor@ Park	En este apartado puede acceder a Explor@ Park y descubrir numerosos contenidos educativos, de pago y gratuitos (historias, juegos, videos, canciones, etc.), para descargar en su KidiCom ADVANCE [®] .
 Navegador web	Puede usar el navegador incluido en <i>Controles parentales</i> para navegar por Internet. El Navegador web de su hijo se puede activar en el apartado Opciones de las aplicaciones.
 Gestor de aplicaciones VTech	Con esta opción podrá gestionar las aplicaciones descargadas en Explor@ Park.
 Más aplicaciones	Toque este icono para ver las aplicaciones descargadas en Amazon Appstore.

Advertencia sobre la descarga de aplicaciones en Amazon Appstore

Las aplicaciones incluidas en la tienda Amazon Appstore no han sido revisadas por VTech y podrían ser inadecuadas para niños.

Las aplicaciones provenientes de tiendas de aplicaciones de terceros contienen frecuentemente anuncios, y pueden permitir que su hijo realice compras dependiendo de sus opciones de control parental en esa tienda de aplicaciones. Estas aplicaciones pueden contener también enlaces a sitios web externos que permitan a su hijo acceder a Internet al margen de las restricciones de seguridad para niños del Navegador web de VTech.

Las aplicaciones de una tienda de aplicaciones de terceros están fuera del control de VTech y pueden no disponer de políticas de privacidad y medidas de protección, o sus políticas de privacidad y medidas de protección pueden no alcanzar el nivel de protección de su información personal que garantizan las políticas y medidas de seguridad de VTech. VTech no tiene acceso ni control sobre la información recogida por aplicaciones de terceros.

Por otra parte, las aplicaciones de una tienda de aplicaciones de terceros pueden ser incompatibles con esta unidad o con sus requisitos de seguridad. VTech no proporciona soporte de ayuda para las aplicaciones descargadas en las tiendas de aplicaciones de terceros.

Le recomendamos instalar aplicaciones contrastadas y revisar su funcionamiento para verificar que los contenidos y opciones incluidos en estas aplicaciones no supongan riesgo alguno para su hijo.

Conexión Wi-Fi

1/ Toque el avatar en la esquina superior izquierda de la pantalla en el menú de **KidiCom ADVANCE®**, y toque después el icono de *Controles parentales*.

2/ Introduzca su contraseña de acceso a *Controles parentales*.

3/ Toque el icono Wi-Fi.

4/ Verá en la pantalla una lista de las conexiones Wi-Fi detectadas por la unidad. Toque la red a la que desea conectarse. Introduzca después la contraseña para acceder a esa red si fuera necesaria. Cuando se haya conectado a la red, toque la flecha *Volver* en la parte superior de la pantalla para regresar al menú de *Controles parentales*.

Nota: **KidiCom ADVANCE®** es compatible con estándares inalámbricos 802.11 b/n/g.




KidiCom ADVANCE® es compatible únicamente con los modos siguientes de seguridad:

- WEP
- WPA-TKIP
- WPA2-CCMP
- WPA-TKIP+CCMP
- WPA2-TKIP+CCMP

Los puntos de acceso inalámbrico incompatibles con **KidiCom ADVANCE®**, como “WPA-CCMP” o “WPA2-TKIP”, no aparecerán en la lista de conexiones disponibles.

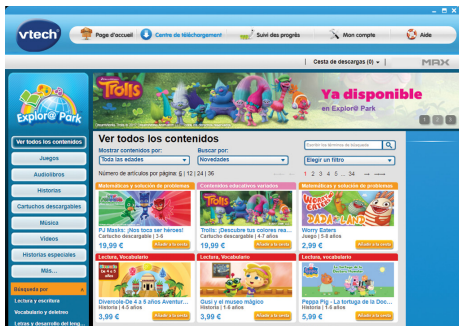
Puede también conectarse con una red Wi-Fi usando el *Asistente técnico*, donde podrá obtener más información sobre el tipo de conexión Wi-Fi. Acceda para ello a *Controles parentales*, elija la opción *Ajustes de la unidad* y toque después *Asistente técnico*.

Estado de la conexión Wi-Fi: Estos iconos, situados en la parte superior de la pantalla, muestran el estado de la conexión Wi-Fi.

	Wi-Fi desactivado.
	Wi-Fi activado pero sin conexión a red.
	Wi-Fi activado y conexión establecida con una red Wi-Fi. Las barras indican el nivel de recepción de la señal inalámbrica.

10. Explor@ Park

Visite Explor@ Park desde su ordenador o smartphone en cualquier momento para ampliar el contenido de su **KidiCom ADVANCE®**.



Por defecto, cuando exista una conexión Wi-Fi activa en **KidiCom ADVANCE®**, las aplicaciones que haya adquirido recientemente en Explor@ Park se descargarán automáticamente en la unidad, aunque hayan sido adquiridas desde otro dispositivo.

Descargar contenidos en Explor@ Park

En Explor@ Park puede elegir 15 juegos gratuitos para su producto entre los contenidos de la colección de VTech (no incluidos los contenidos de licencia). Acceda luego a Controles parentales y seleccione Gestor de aplicaciones VTech. Haga clic en el icono de actualización, en la esquina superior derecha de la pantalla, para que se descarguen los contenidos. Podrá encontrarlos después en sus apartados correspondientes en el menú principal de **KidiCom ADVANCE®** (*Juegos, Vídeos, Historias, Música...*).

11. Transferir fotos, canciones y vídeos

FOTOS

Puede transferir fotos a la memoria interna de la unidad o a una tarjeta microSD. Las fotos deben tener formato JPEG.

Si quiere transferir fotos a su **KidiCom ADVANCE®**, conecte el producto a un ordenador. Acceda desde allí a la unidad de almacenamiento interno de **KidiCom ADVANCE®**. Busque una carpeta llamada “DCIM” y copie en ella las fotos que quiera ver en la unidad.

Si prefiere guardar los archivos en una tarjeta microSD, introduzca una tarjeta microSD en su ordenador mediante un adaptador de tarjetas microSD. Cree una nueva carpeta llamada “Photos” en el directorio raíz de la tarjeta, y copie en esta carpeta sus archivos de imagen.

CANCIONES Y VÍDEOS

Los vídeos o canciones MP3 personales solo se pueden reproducir en **KidiCom ADVANCE®** mediante el uso de una tarjeta microSD (no incluida).

Introduzca para ello una tarjeta microSD en su ordenador con un adaptador de tarjetas microSD.

Para guardar los archivos de audio y vídeo en la tarjeta microSD, debe crear dos carpetas, “Music” y “Videos”, en el directorio raíz de la tarjeta microSD, y copiar en estas carpetas sus archivos MP3 y AVI respectivamente.

KidiCom ADVANCE® reproduce archivos con el formato MJPEG/H.264 (“baseline profile”). Los vídeos con otros formatos pueden ser convertidos mediante un programa específico de conversión de vídeos (no incluido).

Para ver más información sobre conversión de vídeos, puede buscar “convertir vídeos” en los motores de búsqueda de Internet.

Tenga en cuenta que puede haber restricciones legales relacionadas con el uso de vídeos comerciales, películas, programas y otros contenidos, de las que VTech no se responsabiliza.

Estas son las especificaciones requeridas a la hora de convertir el formato de un vídeo a un formato compatible con **KidiCom ADVANCE®**:

Formato compatible:

Vídeo: MJPEG/H.264 “baseline profile” en un archivo de tipo AVI

Audio: MP3

Resolución recomendada:

480x272 si la fuente es 16:9 y 320x240 si es 4:3. Otras resoluciones son compatibles pero no óptimas para este dispositivo.

Bitrate recomendado:

600 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Bitrate de audio recomendado:

96 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Tamaño máximo de archivo:

2 GB (5 horas aproximadas de tiempo total de reproducción usando el formato recomendado).

A continuación le indicamos algunos de los programas que puede usar para convertir formatos de vídeo:

eRightSoft Super©

MediaCoder


TEncoder

Estos programas de software se indican a modo de ejemplo. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. VTech no acepta ningún tipo de responsabilidad sobre el uso de estos u otros programas de software que no sean de VTech.

NOTA: No desconectar **KidiCom ADVANCE®** del ordenador mientras se están transfiriendo archivos. Cuando no se use el puerto USB, es recomendable tapar la ranura del puerto USB con la protección de goma para evitar riesgos.

12. Cuidado y mantenimiento

1. Mantenga su **KidiCom ADVANCE®** lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
2. Apague la unidad cuando no vaya a usarla durante un largo periodo de tiempo.
3. No deje caer la unidad o intente desmontarla.
4. No exponga el dispositivo a la humedad o al agua.
5. Este juguete contiene batería no reemplazable.

6. No someta al juguete a temperaturas altas, como cerca del fuego o del horno.
7. Este juguete solo se puede conectar con un equipo de clase II (marcado con este símbolo ).
8. Cuando no use el puerto USB, es recomendable tapar la ranura con la protección de goma para evitar riesgos.
9. Use solamente el cable USB con ferrita incluido con el producto para garantizar el cumplimiento de los límites de la directiva EMC 2004/108 CE.

Limpieza de la pantalla táctil de KidiCom ADVANCE®

- Deslice por la pantalla un paño suave, limpio y ligeramente humedecido para retirar la suciedad.
- Seque la pantalla con un paño limpio y seco. Repita estos dos pasos tantas veces como sea necesario.

Limpieza de la unidad

- Limpie **KidiCom ADVANCE®** con un paño suave, limpio y ligeramente humedecido. No utilice disolventes ni abrasivos.

13. Solución de problemas

Problema	Causa	Solución
Hay imagen pero no hay sonido.	El volumen está bajo.	Ajuste el volumen correctamente.
	Los auriculares están conectados.	Desconecte los auriculares.
La pantalla se apaga después de encenderse.	La batería está baja o agotada.	Conecte la unidad a un enchufe con el adaptador AC. Parpadeará una luz verde para indicar que el dispositivo se está cargando. Cuando la carga se complete, la luz dejará de parpadear.
No aparece ninguna imagen en la pantalla al pulsar el botón on/off.	Es necesario restaurar la unidad.	<p>Vaya a “Controles parentales” en la segunda pantalla del menú de Inicio. Seleccione después el icono “Ajustes de la unidad”, y toque sobre el apartado “Acerca de” en la parte inferior del menú de opciones.</p> <p>Allí podrá restaurar los valores de fábrica del producto.</p> <p><i>Nota: Todos los datos guardados en la unidad se perderán al restaurarla.</i></p>

<p>La unidad no carga.</p>	<p>El adaptador no está correctamente conectado.</p>	<p>Asegúrese de que la unidad está correctamente enchufada con el adaptador AC incluido.</p>
<p>He insertado una tarjeta de memoria microSD pero la unidad no la reconoce.</p>	<p>El formato de la tarjeta de memoria microSD no es FAT32.</p>	<p>Formatee la tarjeta de memoria microSD a FAT32 en su ordenador.</p>
<p>No se puede establecer la conexión Wi-Fi.</p>	<p>La conexión Wi-Fi está desconectada.</p>	<p>Vaya a <i>Controles parentales</i> y active allí la conexión Wi-Fi.</p>
	<p>El firmware de KidiCom ADVANCE® no está actualizado.</p>	<p>Registre su KidiCom ADVANCE® en Explor@Park y asegúrese de que el programa está actualizado.</p>
<p>La conexión está activa pero no hay ninguna red disponible.</p>	<p>No hay ninguna red Wi-Fi disponible en su zona o la señal es demasiado débil.</p>	<p>Cambie su localización a una zona en la que haya redes Wi-Fi disponibles.</p>
<p>La red Wi-Fi está disponible pero la conexión falla.</p>	<p>La red seleccionada no está configurada correctamente o requiere autenticación.</p>	<p>Asegúrese de que la red esté configurada correctamente y compruebe que no haya un cortafuegos impidiendo el acceso a Internet. Si se requiere una contraseña, asegúrese de que la contraseña correcta esté introducida en mayúsculas o minúsculas, tal y como fue creada.</p>

La luz verde de la batería no se enciende.	El adaptador no está correctamente conectado o la unidad está aún encendida.	Compruebe que el adaptador está correctamente conectado a KidiCom ADVANCE® .
--	--	---

14. Información de seguridad y notas adicionales

Información de seguridad para batería y cargador

IMPORTANTE:

- El cargador no es un juguete y solo debe ser manejado por un adulto.
- La unidad se carga a temperaturas entre 5° C - 35° C. Si no se carga correctamente, póngalo en un lugar con una temperatura adecuada.
- La batería no es extraíble ni reemplazable. No intente abrir o desmontar el producto.
- Desconecte el dispositivo del adaptador USB y apáguelo antes de limpiarlo.
- Para un resultado óptimo, utilice el adaptador USB incluido en el embalaje.
- No exponga la unidad a la humedad o al agua para prevenir incendios o descargas eléctricas.
- Por favor, no deseche la batería de este producto en los cubos de basura junto a otros residuos. Esta batería es reciclable, por favor, siga las indicaciones sobre reciclaje de su localidad.
- Instrucciones para los padres: “Los adaptadores y otras fuentes de alimentación para juguetes no están destinados para su uso como juguetes, y la manipulación de estos productos por parte de los niños debe realizarse bajo la supervisión plena de los padres”.
- Para preservar la vida de su batería, **KidiCom ADVANCE®** se desconectará automáticamente tras unos minutos de inactividad. La conexión Wi-Fi se desconectará cuando quede poca batería.

Reciclaje de batería y producto

Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y su batería 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.






Guía estándar para juguetes con adaptador y productos electrónicos



- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Como con todos los aparatos electrónicos, se deben tomar algunas precauciones para evitar descargas eléctricas.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.
- Utilice solo un transformador para juguetes con salida DC 5V.
- No limpie la unidad con agua mientras esté enchufada.
- No utilice más de un adaptador, ni un adaptador con una salida diferente a la recomendada. Use solo el adaptador recomendado para este producto.
- El adaptador no es un juguete.
- Si el cable flexible externo o el cable del adaptador estuviera dañado, debe ser reemplazado por piezas especiales del fabricante o de su representante.
- Por favor, no deseche la batería de este producto en los cubos de basura junto a otros residuos. Esta batería es reciclable, por favor, siga las indicaciones sobre reciclaje de su localidad.
- Instrucciones para los padres: “Los adaptadores y otras fuentes de alimentación para juguetes no están destinados para su uso como juguetes, y la manipulación de estos productos por parte de los niños debe realizarse bajo la supervisión plena de los padres”.

- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.

Información sobre los símbolos en el adaptador:

	Fuente de alimentación conmutada con transformador de aislamiento de seguridad a prueba de cortocircuitos
	Equipo de clase II
	Para usar únicamente en interiores
	Fuente de alimentación conmutada (SMPS - <i>switched-mode power supplies</i>)
	Adaptador para juguetes

Información sobre fuentes de alimentación externas:

Nombre comercial	VTech
Número del registro mercantil	12044228
Dirección	PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands.
Identificador del modelo	SJB0501000VE
Tensión de entrada/Frecuencia de la CA de entrada	100-240VAC 50-60Hz
Tensión de salida	5V
Intensidad de salida	1A
Potencia de salida	5W
Eficiencia media en activo	73.62%
Consumo eléctrico en vacío	0.1W

PRECAUCIÓN

Cuando no use el puerto USB para cargar la unidad o para conectarla a un ordenador, es recomendable por seguridad tapar la ranura del puerto USB con la protección de goma.

Utilice solo el adaptador y cable Micro-USB incluidos en el embalaje del producto para cargar el dispositivo. Utilizar un cargador diferente puede dañar la unidad.

Nota: Cualquier intento de extraer o reemplazar la batería puede dañar la unidad y anular la garantía. Si cree que su batería esté defectuosa, por favor, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente.

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 la televisión. Aunque KidiCom ADVANCE® 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 periodo de tiempo prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

La exposición durante periodos prolongados al volumen alto de música en auriculares puede resultar dañina para la audición de los niños.

OTRAS NOTAS

Servicio técnico

En caso de detectar algún defecto en el funcionamiento del producto, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

También puede consultar nuestra página web: www.vtech.es

Exención de y limitación de la responsabilidad

VTech y sus proveedores en ningún caso serán responsables de cualquier daño o pérdida que resulte del uso de este manual. VTech y sus proveedores tampoco serán responsables, en ningún caso, de daños o reclamaciones de terceros como resultado del uso de este software. VTech y sus proveedores no serán responsables en ningún caso de cualquier daño o pérdida causado por la eliminación de datos por un mal funcionamiento de la unidad, agotamiento de su batería o reparaciones. Por favor, asegúrese de hacer copias de seguridad de datos importantes en otros medios para evitar la pérdida de datos.

Declaración de conformidad

Por la presente, VTech® Electronics Europe BV certifica que este producto 1695 cumple con la directiva europea 2014/53/EU. El texto completo de la declaración de conformidad europea está disponible en la siguiente dirección: www.vtech.com/re-directive Este equipo funciona con una banda de radiofrecuencia Wi-Fi entre 2412MHz - 2472MHz con potencia máxima inferior a 0.1W.

El cable USB con ferrita se debe utilizar con este equipo para garantizar el cumplimiento de los límites de la directiva EMC 2004/108 CE.

NOTA: Este producto está licenciado bajo la licencia de cartera de patentes AVC para el empleo personal del consumidor o para otros usos en los que no se obtengan beneficios comerciales por (i) codificar vídeos de conformidad con el estándar AVC (en adelante, "vídeos avc") y/o (ii) decodificar vídeos AVC codificados por un consumidor como parte de una actividad de carácter personal y no comercial u obtenidos a partir de un partner con licencia para ofrecer vídeos AVC.

Ninguna licencia será concedida o aplicada para cualquier otro uso. Puede encontrar información adicional de MPEG LA L.L.C en <http://www.mpegla.com>.

La electricidad estática puede causar problemas en el funcionamiento de **KidiCom ADVANCE®**. En aquellas ocasiones en las que se dé un funcionamiento incorrecto en la unidad por problemas con la electricidad estática, debe reiniciar la unidad manteniendo pulsado el botón de ON/OFF durante varios segundos hasta que la unidad se apague. A continuación, pulse y mantenga presionado el botón de encendido durante 3 segundos para encender la unidad nuevamente. Si los errores en el funcionamiento a causa de electricidad estática se producen durante el proceso de descarga, desconecte el cable USB, borre el archivo dañado y a continuación reinicie la unidad siguiendo los pasos descritos anteriormente. Luego vuelva a conectar el cable USB y reinicie el proceso de descarga.

Nota: Máximo voltaje de salida 150mV

ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL

ESTE ES UN ACUERDO LEGAL ENTRE USTED Y VTECH ELECTRONICS EUROPE B.V. (EN LO SUCESIVO, "VTECH") QUE ESTABLECE LAS CONDICIONES DE USO DEL SOFTWARE PARA **KidiCom ADVANCE®** O EN RELACIÓN CON LA APLICACIÓN DE SOFTWARE (EN LO SUCESIVO, "SOFTWARE"). "SOFTWARE" INCLUYE ARCHIVOS DE AUDIO PARA EL SISTEMA DE **KidiCom ADVANCE®**.

LA ACTIVACIÓN, UTILIZACIÓN, DESCARGA O INSTALACIÓN DE ESTE SOFTWARE IMPLICA LA PLENA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO. EL DERECHO DE USO DEL SOFTWARE ESTÁ SUJETO A LA ACEPTACIÓN DE ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES. SI USTED NO ESTÁ CONFORME CON LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA, NO TENDRÁ DERECHO A USAR EL SOFTWARE Y DEBERÁ ELIMINAR INMEDIATAMENTE EL SOFTWARE O DEVOLVERSELO A VTECH.

EN EL SUPUESTO DE QUE USTED TENGA MENOS DE 18 AÑOS O SEA MENOR DE EDAD CONFORME A LA LEGISLACIÓN DE SU JURISDICCIÓN, DEBERÁ REVISAR ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES CON SU PADRE/MADRE O TUTOR (EN LO SUCESIVO, COLECTIVAMENTE "TUTOR"), Y ASEGURARSE DE QUE SU TUTOR COMPRENDE Y ACEPTA, EN SU NOMBRE, LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PRESENTE ACUERDO.

SIEMPRE QUE ESTE ACUERDO HAGA REFERENCIA A LAS EXPRESIONES "USTED" O "SU", IMPLICARÁ TANTO A LOS USUARIOS TUTORES COMO A LOS MENORES, SALVO CUANDO EL MENOR NO TENGA EDAD LEGAL SUFICIENTE PARA SUSCRIBIR UN CONTRATO VINCULANTE (COMO UNA TRANSACCIÓN

DE COMERCIO ELECTRÓNICO) O PARA DAR SU CONSENTIMIENTO CUANDO FUERE NECESARIO (COMO E L CONSENTIMIENTO PARA LA RECOPILACIÓN, PROCESAMIENTO O TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN), EN CUYO CASO EL TUTOR DEL MENOR POR EL PRESENTE RECONOCE Y ACEPTA QUE ACTÚA EN NOMBRE DEL MENOR PARA SUSCRIBIR TALES CONTRATOS U OTORGAR LOS CONSENTIMIENTOS REQUERIDOS, ASUMIENDO TODA LA RESPONSABILIDAD POR LAS ACCIONES U OMISIONES DEL MENOR EN RELACIÓN CON EL USO DEL SOFTWARE Y LOS SERVICIOS RELACIONADOS.

1. PROPIEDAD. El Software y la Documentación (incluidos todos los contenidos mostrados en el producto) son propiedad de VTECH, o de sus licenciatarios, y están protegidos por las leyes y las disposiciones de tratados internacionales sobre derechos de copyright y propiedad intelectual. Sólo podrá utilizar el Software y la Documentación conforme a lo dispuesto en el presente acuerdo. El Software y la Documentación se suministran bajo licencia, no se venden. Salvo mención expresa en el presente acuerdo, VTECH y sus licenciatarios conservarán todos los derechos, títulos y participaciones, incluidos todos los derechos de propiedad intelectual de y relativos al Software y a la Documentación.

2. TÉRMINOS DE LA LICENCIA. VTECH le ofrece, sujeta a los términos, condiciones y limitaciones definidas más adelante en este Acuerdo, una licencia no exclusiva, no susceptible de subcontratación e intransferible y para uso con fines no comerciales y le autoriza a emplear la Documentación en virtud de este uso del Software. Cualquier modificación, mejora o corrección de errores, u otras actualizaciones del Software que le proporcione VTECH debe considerarse parte del Software y, por tanto, su uso estará sujeto a los mismos términos y condiciones del presente Acuerdo, salvo que las partes hayan formalizado por escrito un acuerdo independiente por el que se rijan tales modificaciones, mejoras, correcciones de errores o actualizaciones.

3. RESTRICCIONES EN INGENIERÍA INVERSA Y SEGURIDAD. A excepción de lo permitido expresamente por las leyes en vigor en esta materia o a la autorización expresa e inequívoca de VTECH, NO está autorizado a (i) usar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, traducir ni intentar obtener el código fuente del Software, (ii) copiar, modificar, crear trabajos derivados a partir del Software, distribuir, vender, ceder, empeñar, sublicenciar, arrendar, prestar, alquilar, compartir, entregar o transferir el Software de cualquier otra forma, (iii) eliminar, alterar o añadir ningún aviso sobre los derechos de propiedad intelectual, marcas registradas, nombres comerciales, logotipos, avisos u otras marcas, ni (iv) quebrantar, falsificar o eludir cualquier sistema o medida de seguridad implementado por VTECH con el fin de prevenir copias no autorizadas de este Software. Cualquier incumplimiento en esta materia supondría el fin inmediato de la licencia de Software, sin previo aviso.

4. GARANTÍA LIMITADA. VTECH le garantiza —supeditado al cumplimiento por su parte de los términos aquí dispuestos— que, por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de adquisición del producto, el Software se ajustará sustancialmente a las especificaciones publicadas para el mismo. La subsanación única y exclusiva que le corresponderá en virtud de la garantía antes mencionada será la de solicitar

a VTECH que, a su elección, realice aquellos esfuerzos que sean comercialmente razonables para corregir cualquier no conformidad sustancial del Software notificada

por escrito a VTECH dentro del periodo de garantía, y/o que le proporcione una copia de repuesto del Software.

5. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. VTECH NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE CUALQUIER PÉRDIDA DE BENEFICIOS, USO DE INFORMACIÓN, COSTE DE REPOSICIÓN DE BIENES O EQUIPOS, NI DE NINGÚN OTRO DAÑO INDIRECTO, FORTUITO, ESPECIAL O DERIVADO QUE SURJA DE SU MAL USO O INCAPACIDAD PARA USAR EL SOFTWARE DESCARGADO O LA DOCUMENTACIÓN, INCLUSO EN EL CASO DE QUE VTECH HAYA TENIDO CONOCIMIENTO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, Y SIN PERJUICIO DE LA AUSENCIA DE LA INTENCIÓN FUNDAMENTAL DE SUBSANACIÓN. POR MEDIO DEL PRESENTE ACEPTA QUE, EN NINGÚN CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE VTECH, EN VIRTUD DEL PRESENTE O EN RELACIÓN CON EL USO QUE USTED HAGA DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN, EXCEDERÁ EL IMPORTE PAGADO POR EL SOFTWARE.

6. RESOLUCIÓN DEL ACUERDO. El presente Acuerdo de licencia se resolverá automáticamente si infringe cualesquiera de sus términos. VTECH se reserva el derecho a rescindirlo en cualquier momento, sin que sea necesaria la comunicación expresa de la anulación.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they

know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an

announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.) These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER

EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Customer Support : <http://www.vtechkids.com/support/>



*Para buscar más información
acerca de los productos visite
nuestra página web:*

www.vtech.es

