

WLAN-LED-Lichtwecker

Sonnenaufgangs-Simulation, App, 400 lm

Bedienungsanleitung




ELESION®

Inhaltsverzeichnis

Ihr neuer WLAN-LED-Lichtwecker	4
Lieferumfang	4
Wichtige Hinweise zu Beginn	5
Sicherheitshinweise	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	6
Konformitätserklärung	6
Produktdetails	7
Inbetriebnahme	8
1. Mit Stromversorgung verbinden	8
2. App installieren	8
3. Registrieren	8
4. Lichtwecker mit App verbinden	8
Verwendung	10
1. Licht	10
1.1 Licht ein- und ausschalten	10
1.2 Helligkeit einstellen	10
1.3 Farbtemperatur einstellen	10
1.4 Lichtfarbe einstellen	10
2. Uhrzeit	10
2.1 Uhrzeit einstellen	10
2.2 Zwischen 12- und 24-h-Format wechseln	11
3. Wecker	11
3.1 Wecker einstellen	11
3.2 Snooze und Weckalarm ausschalten	11
4. Klänge ein- und ausschalten	11
App-Steuerung	12
1. Steuerseite	12
2. Geräte-Einstellungsseite	13
3. Ein- und ausschalten	14
4. Licht	14
4.1 Licht ein- und ausschalten	14
4.2 Helligkeit einstellen	14
4.3 Lichtfarbe einstellen	14

4.3.1 Weißes Licht	14
4.3.2 Buntes Licht	14
4.4 Farbwechsel-Modi	14
5. Uhrzeit	14
5.1 Uhrzeit einstellen	14
5.2 Zwischen 12- und 24-h-Format wechseln.....	14
6. Wecker	15
6.1 Wecker einstellen	15
6.2 Weckalarm aktivieren und deaktivieren	15
7. Klänge einstellen	15
7.1 Klang-Timer einstellen.....	16
8. Schlaf-Timer	16
Sprachsteuerung	16
1. Sprachbefehle	16
Datenschutz.....	17
App-Konto löschen	17
Problemlösungen.....	17
Technische Daten	18
GPL-Lizenztext	19

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.auvisio.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

Ihr neuer WLAN-LED-Lichtwecker

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses WLAN-LED-Lichtweckers. Dank ihm werden Sie jetzt morgens sanft geweckt und starten entspannt in den Tag.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihren neuen Lichtwecker optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Lichtwecker
- USB-Netzteil
- USB-Kabel (120 cm)
- Bedienungsanleitung

Empfohlene App

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrem Lichtwecker und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**.



ELESION:

Scannen Sie den QR-Code, um eine Übersicht weiterer ELESION-Produkte aufzurufen.

Wichtige Hinweise zu Beginn

Sicherheitshinweise

- Die Gebrauchsanweisung aufmerksam lesen. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Gebrauchsanweisung sorgfältig aufbewahren und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergeben.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beim Gebrauch die Sicherheitshinweise beachten.
- Vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen überprüfen. Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn es sichtbare Schäden aufweist.
- Betreiben Sie das Gerät nur an haushaltsüblichen Steckdosen. Prüfen Sie, ob die auf dem Typenschild angegebene Netzspannung mit der Ihres Stromnetzes übereinstimmt.
- Die Anschlussleitung nicht quetschen, nicht über scharfen Kanten oder heiße Oberflächen ziehen; Anschlussleitung nicht zum Tragen verwenden.
- Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie durch den Hersteller oder seinen Kundendienst oder eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.
- Den Netzstecker des Gerätes ziehen: -nach jedem Gebrauch, -bei Störungen während des Betriebes, -vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Den Stecker nie am Netzkabel oder mit nassen Händen aus der Steckdose ziehen.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Das Gerät ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet.
- Achten Sie darauf, dass das Gerät beim Betrieb eine gute Standfestigkeit besitzt und nicht über das Netzkabel gestolpert werden kann.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von ihm ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose oder USB-Stromquelle betrieben wird, die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört nicht in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag / Monat / Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt ZX-5093-675 in Übereinstimmung mit der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU, der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU + (EU)2015/863, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU befindet.

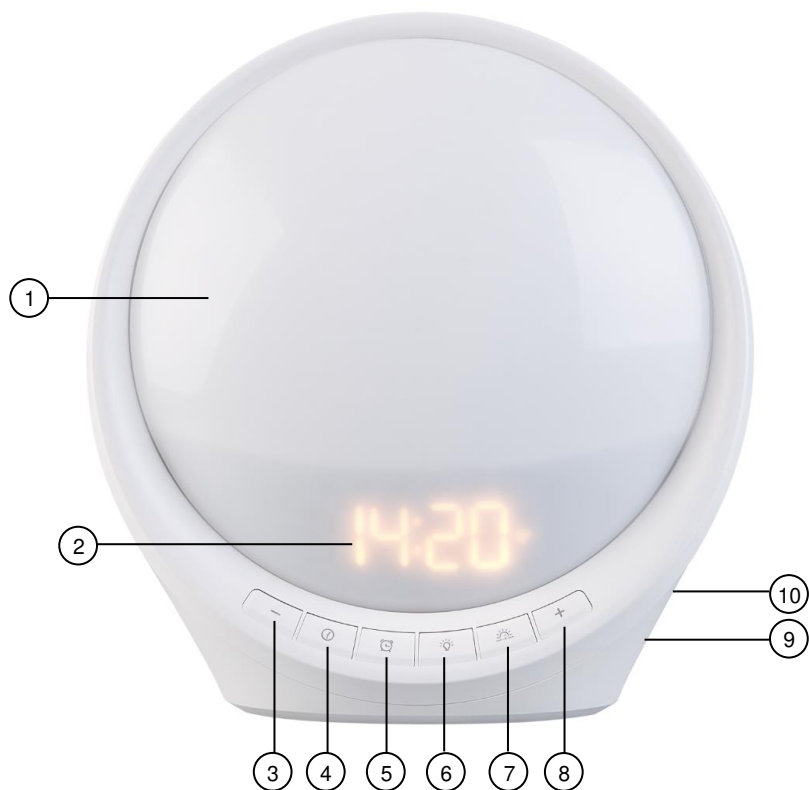
Kurtasz, A.

Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer ZX-5093 ein.



Produktdetails



1. LED-Leuchte
2. LED-Anzeige
3. Minus-Taste
4. Zeit-Taste
5. Wecker-Taste

6. Licht-Taste
7. Klänge-Taste
8. Plus-Taste
9. Stromanschluss (Rückseite)
10. Lautsprecher (Rückseite)

Inbetriebnahme

1. Mit Stromversorgung verbinden

Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem Lichtwecker und einer geeigneten USB-Stromquelle oder dem USB-Netzteil. Stecken Sie dieses dann in eine Steckdose.

2. App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrem Lichtwecker und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code. Installieren Sie die App dann auf Ihrem Mobilgerät.



Android



iOS



3. Registrieren



HINWEIS:

Falls Sie noch nicht über ein ELESION-Konto verfügen, legen Sie sich bitte eines an. Die Registrierung in der App erfolgt per Email-Adresse.

Eine genaue Erklärung des Registrierungs-Vorgangs sowie eine allgemeine Übersicht der App finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5093 ein.

4. Lichtwecker mit App verbinden



HINWEIS:

Ihr Lichtwecker kann nur in ein 2,4-GHz-Netzwerk eingebunden werden.


1. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, in das Ihr Lichtwecker eingebunden werden soll.

**HINWEIS:**

5-GHz-Netzwerke erkennen Sie daran, dass meist ein „5G“ an den Netzwerknamen angehängt ist.

2. Öffnen Sie die App **ELESION**.
3. Melden Sie sich an. Sie gelangen zum **Mein-Zuhause**-Tab.
4. Verbinden Sie den Lichtwecker mit der Stromversorgung.

**HINWEIS:**

Um den Lichtwecker manuell in den WLAN-Verbindungsmodus zu versetzen, Halte Sie die Klänge-Taste gedrückt bis das WLAN-Symbol  in der LED-Anzeige schnell blinkt.

5. Tippen Sie in der App oben rechts auf das Plus-Symbol. Es erscheint die Meldung 'Geräte zum Hinzufügen:1'.
6. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
7. Geben Sie das WLAN-Passwort des 2,4-GHZ-Netzwerkes ein, in das Ihr Lichtwecker eingebunden werden soll. Tippen Sie auf das Augen-Symbol, um das eingegeben Passwort ein- oder auszublenden. Tippen Sie auf **Weiter**.

**HINWEIS:**

Es wird automatisch das WLAN-Netzwerk übernommen, mit dem Ihr Mobilgerät aktuell verbunden ist. Soll Ihr Bewegungsmelder mit einem anderen WLAN-Netzwerk verbunden werden, tippen Sie auf den Doppelpfeil neben dem Netzwerknamen.



Sie gelangen zu den WLAN-Einstellungen Ihres Mobilgeräts. Stellen Sie dort die Verbindung zum gewünschten Netzwerk her. Kehren Sie mit der Zurück-Taste zur App zurück und geben Sie gegebenenfalls das geforderte WLAN-Passwort ein.

8. Tippen Sie auf **Weiter**.
9. Der Lichtwecker erscheint in der Auflistung. Tippen Sie auf **Weiter**.
10. Geben Sie gegebenenfalls einen neuen Gerätenamen ein, indem Sie auf das Stift-Symbol neben dem Lichtwecker tippen. Legen Sie fest, wo sich Ihr Lichtwecker befindet. Tippen Sie anschließend oben rechts auf **Fertig**. Sie gelangen zur Steuerseite Ihres Lichtweckers.

Verwendung

1. Licht

1.1 Licht ein- und ausschalten

Drücken Sie wiederholt die Licht-Taste, um das Licht ein- und auszuschalten. Ist das Licht eingeschaltet, leuchtet das Licht-Symbol oben links in der LED-Anzeige.

1.2 Helligkeit einstellen

1. Drücken Sie die Licht-Taste, um das Licht einzuschalten.
2. Drücken Sie die Minus-Taste, um die Helligkeit zu verringern.
3. Drücken Sie die Plus-Taste, um die Helligkeit zu erhöhen.
4. Die LED-Anzeige zeigt Ihnen die aktuelle Helligkeitsstufe von 1-20 an.

1.3 Farbtemperatur einstellen

1. Drücken Sie die Licht-Taste, um das Licht einzuschalten.
2. Halten Sie nun die Licht-Taste gedrückt, bis das Licht-Symbol blinkt.
3. Drücken Sie die Plus- und Minus-Tasten, um die gewünschte Farbtemperatur einzustellen.
4. Nach einiger Zeit ohne Tastendruck wird Ihre Einstellung übernommen.

1.4 Lichtfarbe einstellen

1. Drücken Sie die Licht-Taste, um das Licht einzuschalten.
2. Halten Sie nun die Licht-Taste gedrückt, bis das Licht-Symbol blinkt.
3. Drücken Sie anschließend die Licht-Taste, um in den Farbauswahl-Modus zu gelangen. Das Farb-Symbol unten links blinkt.
4. Drücken Sie die Plus- und Minus-Taste, um eine Farbe auszuwählen.
5. Drücken Sie anschließend die Licht-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

2. Uhrzeit

2.1 Uhrzeit einstellen

1. Halten Sie die Zeit-Taste gedrückt, um in den Zeiteinstellungs-Modus zu gelangen.



HINWEIS:

Die einstellbare Zahl blinkt.

2. Drücken Sie wiederholt die Minus- bzw. die Plus-Taste, um die gewünschten Stunden einzustellen.
3. Drücken Sie die Zeit-Taste, um Ihre Einstellung zu bestätigen und zu den Minuten zu wechseln.
4. Drücken Sie die Zeit-Taste, um zur Minuten-Einstellung zu wechseln.
5. Drücken Sie wiederholt die Minus- bzw. die Plus-Taste, um die gewünschten Minuten einzustellen.
6. Drücken Sie die Zeit-Taste, um Ihre Einstellung zu bestätigen.

2.2 Zwischen 12- und 24-h-Format wechseln

Drücken Sie wiederholt die Zeit-Taste, um zwischen dem 12- und dem 24-h-Format zu wechseln. Im 12-h-Format leuchtet in der LED-Anzeige AM für vormittags bzw. PM für nachmittags auf.

3. Wecker



HINWEIS:

Sie können verschiedene Weckzeiten einstellen.

3.1 Wecker einstellen

1. Halten Sie die Wecker-Taste gedrückt, um in den Weckereinstellungs-Modus zu gelangen.




HINWEIS:

Die einstellbare Zahl blinkt.

2. Drücken Sie wiederholt die Minus- bzw. die Plus-Taste, um die gewünschten Stunden einzustellen.
3. Drücken Sie die Wecker-Taste, um Ihre Einstellung zu bestätigen und zur Minuten-Einstellung zu wechseln.
4. Drücken Sie wiederholt die Minus- bzw. die Plus-Taste, um die gewünschten Minuten einzustellen.
5. Drücken Sie erneut die Wecker-Taste, um Ihre Einstellung zu bestätigen und zum nächsten Weckalarm-Speicherplatz zu gelangen. Wiederholen Sie die Schritte 2 - 5, um bis zu 3 weitere Weckalarme einzustellen. Andernfalls halten Sie die Wecker-Taste gedrückt, um den Weckereinstellungs-Modus zu verlassen.

3.2 Snooze und Weckalarm ausschalten

1. Reagieren Sie nicht auf den Weckalarm, pausiert er für die von Ihnen per App eingestellten Minuten. Das Snooze-Symbol  in der LED-Anzeige des Lichtweckers blinkt. Das Licht bleibt aktiviert. Folgende Minuten können Sie einstellen: 5, 10, 20 oder 30 Minuten.
2. Drücken Sie die Wecker-Taste, um den Weckalarm auszuschalten.

4. Klänge ein- und ausschalten

Drücken Sie wiederholt die Klänge-Taste, um die Klänge ein- und auszuschalten.

App-Steuerung

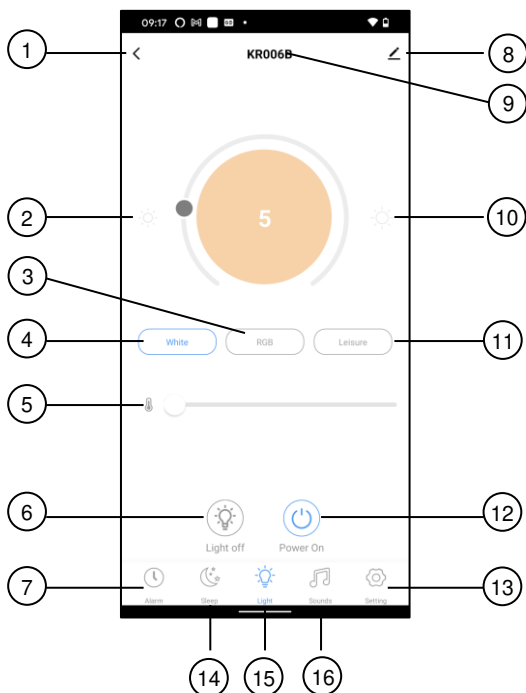


HINWEIS:

Apps werden ständig weiterentwickelt und verbessert. Es kann daher vorkommen, dass die Beschreibung der App in dieser Bedienungsanleitung nicht mehr der aktuellsten App-Version entspricht.

1. Steuerseite

- Öffnen Sie Ihre ELESION-App. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf den Lichtwecker. Sie gelangen zur Steuerseite des Lichtweckers:



- | | |
|---------------------------------|--------------------|
| 1. Zurück | 9. Geräteiname |
| 2. Dunkler-Icon | 10. Heller-Icon |
| 3. RGB-Taste | 11. Freizeit-Taste |
| 4. Weiß-Taste | 12. Ein/Aus-Taste |
| 5. Farbtemperatur-Schieberegler | 13. Einstellungen |
| 6. Licht-Ein/Aus-Taste | 14. Schlaf-Taste |
| 7. Alarm-Taste | 15. Licht-Taste |
| 8. Zur Geräteeinstellungs-Seite | 16. Klänge-Taste |

2. Geräte-Einstellungsseite

1. Öffnen Sie die Steuerseite Ihres Lichtweckers. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben dem Namen Ihres Lichtweckers. Sie gelangen zur Geräte-Einstellungsseite.
2. Folgende Optionen stehen Ihnen im Einstellungs-Menü zur Verfügung:

Information des Geräts	Geräte-spezifische Informationen
Sofortige Szene und Automatisierung	Zeigt verknüpfte Geräte und Aktionen
Offline-Meldung	Einstellen, ob Sie eine Meldung erhalten, wenn der Lichtwecker länger als 30 Minuten offline war
Gerät teilen	Geben Sie den Zugriff auf den Lichtwecker für andere Nutzer frei
Gruppe erstellen	Stellen Sie ein, welche in der App angemeldeten Geräte gleichzeitig ausgelöst werden sollen.
FAQ & Rückmeldung	Erhalten Sie schnelle Hilfe auf häufige Fragen und senden Sie Feedback an den Ersteller der App
Zum Startbildschirm hinzufügen	Fügen Sie dem Startbildschirm Ihres Smartphones eine Direkt-Verknüpfung zur Steuerseite des Lichtweckers hinzu
Netzwerk überprüfen	Netzwerkstärke überprüfen
Ausrüstungs-Upgrade	Einstellen, ob das Gerät automatisch aktualisiert werden soll / Versions-Information
Das Gerät entfernen	Entfernen Sie den Lichtwecker aus der App

3. Tippen Sie erneut auf das Stift-Symbol neben dem Namen Ihres Lichtweckers, um zu folgenden Optionen zu gelangen:

Symbol	Geräte-Symbol bearbeiten
Name	Namen des Lichtweckers bearbeiten
Location	Wählen Sie aus, in welchem Raum sich der Lichtwecker befindet

3. Ein- und ausschalten

Tippen Sie wiederholt auf die **Ein/Aus-Taste**, um den Lichtwecker ein- und wieder auszuschalten.

4. Licht

4.1 Licht ein- und ausschalten

Tippen Sie wiederholt auf die **Licht-Ein/Aus-Taste**, um das Licht ein- und auszuschalten.

4.2 Helligkeit einstellen

Tippen Sie auf das **Heller-Icon**, um die Helligkeit zu erhöhen, und tippen Sie auf das **Dunkler-Icon**, um die Helligkeit zu reduzieren.

4.3 Lichtfarbe einstellen

4.3.1 Weißes Licht

1. Tippen Sie unten auf die **Licht-Taste**, um zum Licht-Tab zu gelangen.
2. Tippen Sie auf die **Weiß-Taste**, um weißes Licht einzustellen.
3. Verschieben Sie den Farbtemperatur-Schieberegler, um die Farbtemperatur von warm- bis tageslichtweiß anzupassen.

4.3.2 Buntes Licht

1. Tippen Sie unten auf die **Licht-Taste**, um zum Licht-Tab zu gelangen.
2. Tippen Sie auf die **RGB-Taste**, um das bunte Licht einzustellen.
3. Verschieben Sie den Farb-Schieberegler, um die gewünschte Farbe einzustellen.

4.4 Farbwechsel-Modi

1. Tippen Sie unten auf die **Licht-Taste**, um zum Licht-Tab zu gelangen.
2. Tippen Sie auf die **Freizeit-Taste**, um zur Farbwechsel-Auswahl zu gelangen.
3. Wählen Sie den gewünschten Farbwechsel-Modus durch Antippen aus.

5. Uhrzeit

5.1 Uhrzeit einstellen

1. Tippen Sie unten rechts auf **Einstellungen**, um zum Zeit-Tab zu gelangen.
2. Deaktivieren Sie die automatische Zeiteinstellung, indem Sie den Schiebeschalter hinter Automatische Zeiteinstellung nach links schieben. Er wird grau.
3. Tippen Sie auf **Zeiteinstellung** und scrollen Sie auf die gewünschten Stunden und Minuten.
4. Bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie auf **Erledigt** tippen.

5.2 Zwischen 12- und 24-h-Format wechseln





1. Tippen Sie unten rechts auf **Einstellungen**, um zum Zeit-Tab zu gelangen.
2. Tippen Sie auf **Zeitsystem** und anschließend auf **12** oder **24**, je nach dem welches Zeitformat Sie einstellen möchten.

6. Wecker

6.1 Wecker einstellen

1. Tippen Sie unten links auf die **Alarm-Taste**, um zu den Weckalarmen zu gelangen.
2. Tippen Sie auf einen Weckalarm, um ihn einzustellen.
3. Wählen Sie durch scrollen die gewünschten Stunden und Minuten.
4. Haben Sie das 12-h-Zeitformat festgelegt, wählen Sie durch scrollen, ob der Weckalarm vormittags (AM) oder nachmittags (PM) gelten soll.
5. Legen Sie fest, für welche Tage der Weckalarm gelten soll. Die aktivierten Tage sind blau unterlegt.
6. Tippen Sie auf **Klänge**, um einen Klang und seine Lautstärke für Ihren Weckalarm auszuwählen. Tippen Sie oben rechts auf das **X**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
7. Verschieben Sie den Helligkeits-Schieberegler, um die gewünschte Helligkeit festzulegen.
8. Legen Sie fest, wie für wie lange Sie den Weckalarm unterbrechen wollen, bevor er Sie erneut weckt, indem Sie auf **Snooze-Dauer** tippen.
9. Tippen Sie auf **Vorschau**, um sich Ihre Einstellungen anzusehen und anzuhören.
10. Speichern Sie den Weckalarm, indem Sie oben rechts auf das Häkchen tippen. Ihr Weckalarm ist sofort aktiv.

6.2 Weckalarm aktivieren und deaktivieren

1. Tippen Sie unten links auf die **Alarm-Taste**, um zu den Weckalarmen zu gelangen.
2. Verschieben Sie den Schiebeschalter hinter den jeweiligen Alarmen nach rechts, um den Weckalarm zu aktivieren. Der Schalter wird blau. In der LED-Anzeige des Lichtweckers leuchtet das jeweilige Weckalarm-Symbol  1  2  3  4 auf.
3. Verschieben Sie den Schiebeschalter hinter den jeweiligen Alarmen nach links, um den Weckalarm zu deaktivieren. Der Schalter wird grau.

7. Klänge einstellen

1. Tippen Sie unten auf die **Klänge-Taste**, um zu den Klang-Einstellung zu gelangen.
2. Tippen Sie auf das **Play-Symbol** in der Mitte des Bildschirms, um sich den Klang anzuhören. Tippen Sie auf das **Pause-Symbol**, um die Klangwiedergabe zu stoppen.
3. Tippen Sie auf die **Pfeil-Tasten** links und rechts, um zu den verschiedenen Klängen zu wechseln und sie sich anzuhören.
4. Verschieben Sie den Lautstärke-Schieberegler, um die Lautstärke anzupassen. ODER
5. Tippen Sie auf die **Klänge-Taste**, um zur Klänge-Auswahl zu gelangen.
6. Wählen Sie durch Antippen der jeweiligen Taste, ob Sie alle Klänge, nur Geräusche oder nur Naturklänge angezeigt bekommen wollen.
7. Tippen Sie auf den jeweiligen Klang, um ihn sich anzuhören.
8. Verschieben Sie den Lautstärke-Schieberegler, um die Lautstärke anzupassen.
9. Tippen Sie auf das **Pause-Symbol** links neben dem Lautstärke-Schieberegler, um die Klangwiedergabe zu stoppen.
10. Tippen Sie oben links auf das **X**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.
11. Tippen Sie auf das **Play-Symbol**, um Ihren ausgewählten Klang abzuspielen.

7.1 Klang-Timer einstellen

1. Tippen Sie unten auf die **Klänge-Taste**, um zu den Klang-Einstellung zu gelangen.
2. Starten Sie den gewünschten Klang.
3. Tippen Sie auf die **Timer-Taste** und legen Sie durch Antippen fest, nach wie vielen Minuten sich der Klang automatisch ausschalten soll. Folgende Dauer können Sie festlegen: 10, 30, 60 Minuten oder aus.
4. Die eingestellten Minuten werden in der Timer-Taste angezeigt.

8. Schlaf-Timer

1. Tippen Sie unten auf die **Schlaf-Taste**, um zu den Schlaf-Timer-Einstellungen zu gelangen.
2. Wähen Sie durch Scrollen die gewünschte Dauer in Minuten aus, nach denen sich der Lichtwecker ausschaltet. In 5-Minuten-Schritten können Sie eine Dauer von 10 - 180 Minuten einstellen.
3. Tippen Sie auf die **Klänge-Taste**, um einen Klang auszusuchen (siehe Abschnitt Klänge einstellen).
4. Tippen Sie auf die **Licht-Taste**, um Lichtfarbe und Helligkeit einzustellen (siehe Abschnitt Licht).
5. Tippen Sie auf **Schlaf starten**, um Ihren ausgewählten Schlaf-Timer abzuspielen.
6. Halten Sie die **Taste "Gedrückt halten um zu beenden"** gedrückt, um Ihren Schlaf-Timer vorzeitig zu beenden.

Sprachsteuerung



HINWEIS:

Wie Sie Ihren Lichtwecker mit Amazon Alexa verknüpfen, erfahren Sie in der allgemeinen App-Übersicht. Diese finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5093 ein.



HINWEIS:

Für die Nutzung der Sprachbefehl-Funktion benötigen Sie ein Alexa Voice-fähiges Gerät (z.B. ZX-1660, Echo Dot oder Echo) sowie ein Amazon Konto.

1. Sprachbefehle



HINWEIS:

In der Liste lautet der in der ELESION-App vergebene Gerätenamen XXX. Ersetzen Sie diesen durch den von Ihnen in der ELESION-App vergebenen Gerätenamen. Bei den Prozentangaben handelt es sich um Beispiel-Werte, die mit Ihren gewünschten Werten ersetzt werden können.

Aktion	Befehl
Einschalten	Alexa, schalte ... XXX an.
Ausschalten	Alexa, schalte ... XXX aus.
Helligkeit verringern	Alexa, dimme XXX.
Helligkeit erhöhen	Alexa, erhelle XXX

Helligkeit in % ändern	Alexa, XXX auf 50 %
Warmweißes Licht	Alexa, XXX warmweiß
Kaltweißes Licht	Alexa, XXX kaltweiß
Buntes Licht, z.B. grün	Alexa, XXX grün


Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Löschen Sie alle Daten.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.

Eine Erklärung, weshalb bestimmte Personendaten zur Registrierung bzw. bestimmte Freigaben zur Verwendung benötigt werden, erhalten Sie in der App.

App-Konto löschen

1. Öffnen Sie den **Profil-Tab**.
2. Tippen Sie oben rechts auf das Einstellungs-Symbol .
3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto und Sicherheit**.
4. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto deaktivieren**.
5. Lesen Sie sich die Informations-Anzeige gut durch. Bestätigen Sie den Vorgang durch Tippen auf **Confirm (Android) oder Bestätigen (iOS)**.
6. Tippen Sie anschließend auf **OK** bzw. **Bestätigen**.

Sie werden automatisch ausgeloggt. Ihr Konto wird zum auf der Informations-Anzeige angegebenen Zeitpunkt endgültig gelöscht.


Problemlösungen

Gerät verbindet sich nicht mit der App

- Stellen Sie sicher, dass Ihr Mobilgerät mit einem 2,4-GHz-Netzwerk verbunden ist.
- Überprüfen Sie, dass das WLAN-Icon in der LED-Anzeige des Lichtweckers schnell blinkt um anzuzeigen, dass der Lichtwecker sich im WLAN-Verbindungsmodus befindet.

Technische Daten

Lichtwecker		
Stromversorgung		5 V DC, 2 A
WLAN	Standard	802.11b/g/n
	Frequenz	2,4 GHz
	Max. Sendeleistung	16 dBm
Helligkeit		400 lm
Lichtfarbe		CCT 2000 - 5700 Kelvin 7 Farben
		Schutzklasse III, Schutz durch Kleinspannung
Leistungsaufnahme		10 W
Maße		200 x 70 x 190 mm
Gewicht		524 g

Netzteil	
Input	100 - 240 V AC 50/60 Hz, 0,3 A
Output	5 V DC, 2 A
	Schutzklasse II, Schutz durch doppelte oder verstärkte Isolierung

GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den Source Code auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen. Den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>. Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht. Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter opensource@pearl.de.

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.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright (C) <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions;
type `show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something

other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Kundenservice:

DE: +49(0)7631-360-350

CH: +41(0)848-223-300

FR: +33(0)388-580-202

Importiert von:

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

© REV1 – 20.08.2021 – CR//MF

Réveil lumineux connecté à LED

avec simulateur d'aube, 400 lm

Mode d'emploi




ELESION®

Table des matières

Votre nouveau réveil lumineux connecté	4
Contenu	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité.....	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets.....	7
Déclaration de conformité	7
Description du produit	8
Mise en marche	9
1. Brancher l'appareil à l'alimentation.....	9
2. Installer l'application.....	9
3. S'inscrire.....	9
4. Connecter le réveil à l'application.....	10
Utilisation	11
1. Lumière	11
1.1 Allumer et éteindre la lumière	11
1.2 Régler la luminosité.....	11
1.3 Régler la température de couleur.....	11
1.4 Régler la couleur de la lumière	11
2. Heure	11
2.1 Régler l'heure.....	11
2.2 Basculer entre les formats 12 et 24 h.....	12
3. Réveil	12
3.1 Régler le réveil.....	12
3.2 Désactiver l'alarme et la fonction Report de sonnerie.....	12
4. Activer et désactiver le son.....	12

Contrôle par application	13
1. Page de commande	13
2. Page de réglage de l'appareil	14
3. Allumer et éteindre	15
4. Lumière	15
4.1 Allumer et éteindre la lumière	15
4.2 Régler la luminosité.....	15
4.3 Régler la couleur de la lumière	15
4.3.1 Lumière blanche	15
4.3.2 Lumière colorée.....	15
4.4 Mode Changement de couleur.....	15
5. Heure	15
5.1 Régler l'heure.....	15
5.2 Basculer entre les formats 12 et 24 h	16
6. Réveil	16
6.1 Régler le réveil.....	16
6.2 Activer et désactiver l'alarme	16
7. Régler le son	16
7.1 Régler le minuteur du son.....	17
8. Minuteur de mise en veille	17
Commande vocale	17
1. Commande vocale	17
Protection des données.....	18
Supprimer un compte de l'application.....	18
Dépannage	18
Caractéristiques techniques.....	19
Contrat de licence logiciel libre	20

Votre nouveau réveil lumineux connecté

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce réveil lumineux connecté. Réveillez-vous en douceur et commencez la journée du bon pied.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Réveil lumineux
- Adaptateur secteur USB
- Câble USB (120 cm)
- Mode d'emploi

Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre réveil lumineux et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**.



ELESION :

*Scannez le code QR pour accéder à une vue d'ensemble des autres produits **ELESION**.*

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Lisez attentivement ce mode d'emploi. Il comporte des informations importantes concernant l'utilisation, la sécurité et l'entretien de l'appareil. Il doit être conservé précieusement et transmis avec le produit à un tiers.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- N'utilisez pas l'appareil à d'autres fins que celle pour laquelle il est conçu.
- Respectez les consignes de sécurité lors de l'utilisation.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que ni l'appareil, ni ses accessoires, ni son câble d'alimentation n'est endommagé. N'utilisez pas l'appareil s'il présente des traces visibles d'endommagement.
- N'utilisez le produit qu'avec une prise secteur domestique. Vérifiez que la tension secteur indiquée sur la plaque signalétique correspond à celle de votre alimentation secteur.
- Veillez à ne pas pincer le câble d'alimentation, ne l'exposez pas à des bords tranchants ou à des surfaces chaudes. N'utilisez pas le câble pour déplacer l'appareil.
- Si le câble d'alimentation de votre appareil est endommagé, vous devez le faire remplacer par un professionnel agréé, afin d'éviter tout risque pour votre sécurité.
- Débranchez la fiche d'alimentation de l'appareil après chaque utilisation, avant de nettoyer l'appareil, et en cas de dysfonctionnement pendant l'utilisation.
- Ne débranchez jamais la fiche avec des mains mouillées ou en tirant sur le câble.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou similaire uniquement. Cet appareil ne convient pas pour un usage industriel.
- Cet appareil est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement.
- Veillez à ce que l'appareil soit placé de façon stable lors de l'utilisation et que le câble ne constitue pas un obstacle sur lequel on pourrait trébucher.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que le produit soit alimenté par une prise de courant ou par une source d'alimentation USB facilement accessible afin de pouvoir débrancher l'appareil rapidement en cas d'urgence.
- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne responsable de leur sécurité, d'une surveillance ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.

- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- N'ouvrez pas le produit vous-même. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez le produit ni à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes pour le traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit **PAS** être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.



Déclaration de conformité

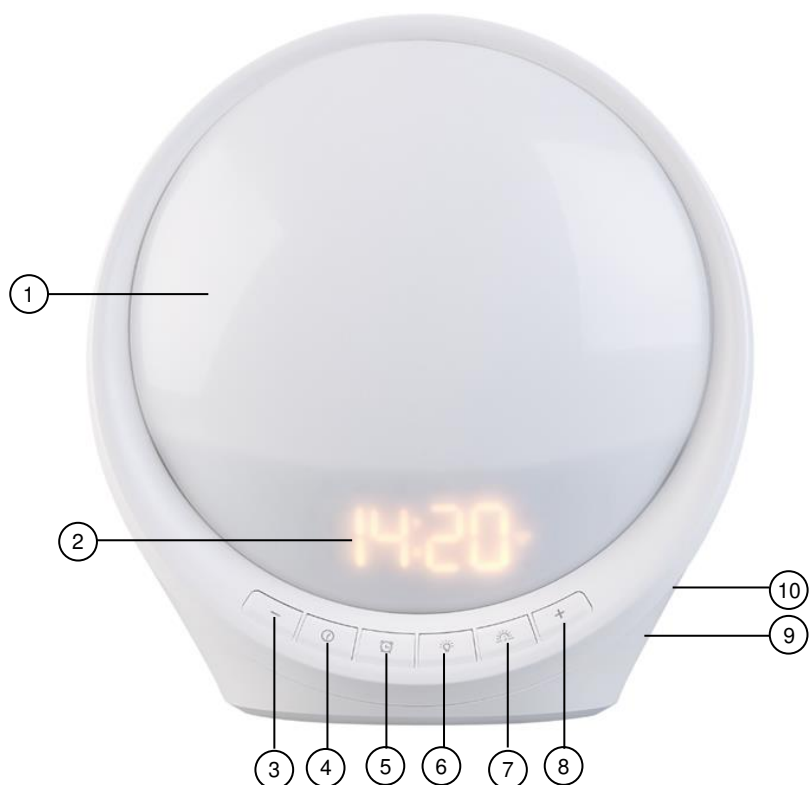
La société PEARL.GmbH déclare le produit ZX-5093 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/125/CE établissant un cadre pour la fixation d'exigences en matière d'écoconception applicables aux produits liés à l'énergie, 2011/65/UE et 2015/863/UE, relatives à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr.



Description du produit



1. Lumière LED
2. Voyant LED
3. Touche Moins
4. Touche Heure
5. Touche Réveil

6. Touche Lumière
7. Touche Son
8. Touche Plus
9. Port de chargement (à l'arrière)
10. Haut-parleur (face arrière)

Mise en marche

1. Brancher l'appareil à l'alimentation

Branchez le câble USB au réveil lumineux, puis à une source d'alimentation USB appropriée ou à un adaptateur secteur approprié. Branchez-le/la ensuite à une prise de courant.

2. Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre réveil lumineux et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez cette dernière dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) ou scannez le code QR correspondant. Installez l'application sur votre appareil mobile.



Android



iOS



3. S'inscrire



NOTE :

Si vous ne disposez pas encore d'un compte ELESION, créez-en un. L'inscription dans l'application s'effectue par adresse mail.

Vous trouverez une description détaillée de la procédure d'enregistrement ainsi qu'un aperçu de l'application sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5093.

4. Connecter le réveil à l'application



NOTE :

Votre réveil lumineux ne peut être connecté qu'à un réseau 2,4 GHz.

1. Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel votre réveil lumineux doit être connecté.




NOTE :

Les réseaux 5 GHz sont généralement repérables par la mention "5G" accolée au nom du réseau.

2. Ouvrez l'application **ELESION**.
3. Connectez-vous. Vous accédez alors à l'onglet **Ma famille**.
4. Branchez le réveil lumineux à l'alimentation.



NOTE :

Pour basculer manuellement le réveil lumineux en mode Connexion wifi, maintenez la touche Son appuyée jusqu'à ce que le symbole wifi  clignote rapidement sur l'affichage LED.

5. Dans l'application, appuyez en haut à droite de l'écran sur le symbole +. Le message "Appareil(s) à ajouter : 1" s'affiche.
6. Appuyez sur **Ajouter**.
7. Saisissez le mot de passe wifi du réseau Internet sans fil 2,4 GHz auquel votre réveil lumineux doit être connecté. Appuyez sur le symbole d'œil pour afficher ou masquer le mot de passe saisi. Appuyez sur **Suivant**.



NOTE :

Par défaut, le réseau Internet sans fil choisi correspond à celui auquel votre appareil mobile est connecté. Si votre réveil lumineux est connecté à un autre réseau Internet sans fil, appuyez sur la double-flèche à côté du nom du réseau.



Vous accédez alors aux réglages wifi de votre appareil mobile. Sélectionnez le réseau auquel vous souhaitez vous connecter. Revenez ensuite à l'application en appuyant sur la touche Retour, puis saisissez le mot de passe du réseau Internet sans fil requis.

8. Appuyez sur **Suivant**.
9. Le réveil lumineux apparaît dans la liste. Appuyez sur **Suivant**.
10. Si nécessaire, un nouveau nom à l'appareil en appuyant sur le symbole de crayon situé à côté du réveil lumineux. Définissez l'emplacement auquel se trouve votre réveil lumineux. Appuyez ensuite en haut à droite de l'écran sur **Terminer**. Vous accédez à la page de commande de votre réveil lumineux.

Utilisation

1. Lumière

1.1 Allumer et éteindre la lumière

Appuyez de façon répétée sur la touche Lumière pour allumer ou éteindre la lumière. Si la lumière est allumée, le symbole de lumière brille en haut à gauche de l'affichage LED.

1.2 Régler la luminosité

1. Appuyez sur la touche Lumière pour allumer la lumière.
2. Appuyez sur la touche Moins pour diminuer la luminosité.
3. Appuyez sur la touche Plus pour augmenter la luminosité.
4. L'affichage LED vous indique le niveau de luminosité actuel sur une échelle de 1 à 20.

1.3 Régler la température de couleur

1. Appuyez sur la touche Lumière pour allumer la lumière.
2. Maintenez la touche Lumière appuyée, jusqu'à ce que le symbole de lumière clignote.
3. Appuyez sur les touches Plus et Moins pour régler la température de couleur souhaitée.
4. Au bout d'une certaine durée sans pression sur une touche, vos réglages sont enregistrés.

1.4 Régler la couleur de la lumière

1. Appuyez sur la touche Lumière pour allumer la lumière.
2. Maintenez la touche Lumière appuyée, jusqu'à ce que le symbole de lumière clignote.
3. Appuyez ensuite sur la touche Lumière pour accéder au mode Sélection de couleur. Le symbole de couleur situé en bas à gauche clignote.
4. Appuyez sur la touche Plus ou la touche Moins pour sélectionner une couleur.
5. Appuyez ensuite sur la touche Lumière pour confirmer votre choix.

2. Heure

2.1 Régler l'heure

1. Maintenez la touche Heure appuyée pour accéder au mode Réglage de l'heure.



NOTE :

Le chiffre réglable clignote.

2. Appuyez de façon répétée sur la touche Moins ou Plus pour régler les heures souhaitées.
3. Appuyez sur la touche Heure pour confirmer votre réglage et basculer aux minutes.
4. Appuyez sur la touche Heure pour basculer au réglage des minutes.
5. Appuyez de façon répétée sur la touche Moins ou Plus pour régler les minutes souhaitées.
6. Appuyez sur la touche Heure pour confirmer votre réglage.

2.2 Basculer entre les formats 12 et 24 h

Appuyez de façon répétée sur la touche Heure pour basculer entre les formats 12 et 24 h. En format 12 h, l'affichage LED AM brille pour indiquer la matinée et l'affichage PM brille pour indiquer l'après-midi.

3. Réveil



NOTE :

Vous pouvez régler différentes heures de réveil.

3.1 Régler le réveil

1. Maintenez la touche Réveil appuyée pour accéder au mode Réglage du réveil.




NOTE :

Le chiffre réglable clignote.

2. Appuyez de façon répétée sur la touche Moins ou Plus pour régler les heures souhaitées.
3. Appuyez sur la touche Réveil pour confirmer votre réglage et basculer au réglage des minutes.
4. Appuyez de façon répétée sur la touche Moins ou Plus pour régler les minutes souhaitées.
5. Appuyez à nouveau sur la touche Réveil pour confirmer votre réglage et accéder au prochain emplacement mémoire d'alarme de réveil. Répétez les étapes 2 - 5 pour régler jusqu'à 3 alarmes de réveil supplémentaires. Dans le cas contraire, maintenez la touche Réveil appuyée pour quitter le mode Réglage du réveil.

3.2 Désactiver l'alarme et la fonction Report de sonnerie

1. Si vous ne réagissez pas à l'alarme, elle se met en pause pendant le nombre de minutes que vous avez réglé par application. Le symbole de report de sonnerie  clignote sur l'affichage LED du réveil lumineux. La lumière reste allumée. Vous pouvez régler les minutes suivantes : 5, 10, 20 ou 30 min.
2. Appuyez sur la touche Réveil pour désactiver l'alarme de réveil.

4. Activer et désactiver le son

Appuyez de façon répétée sur la touche Son pour activer ou désactiver le son.

Contrôle par application

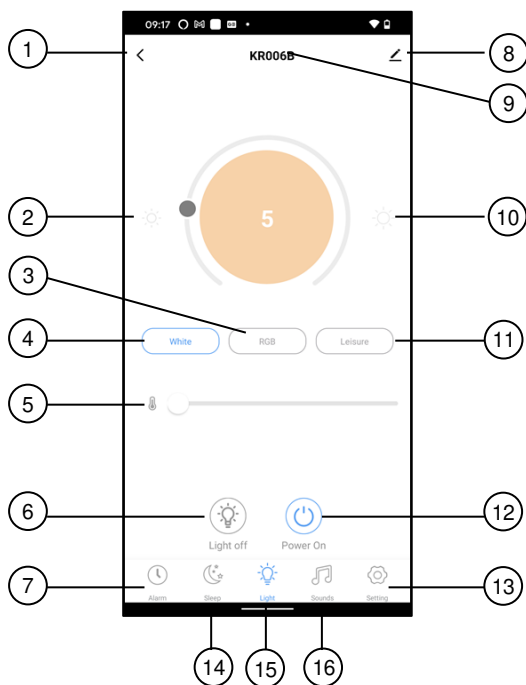


NOTE :

Les applications mobiles sont constamment développées et améliorées. Par conséquent, il se peut que la description de l'application dans ce mode d'emploi ne corresponde pas à la version de l'application la plus récente.

1. Page de commande

1. Ouvrez votre application ELESION. Dans la liste des appareils (onglet Ma famille), appuyez sur le réveil lumineux. Vous accédez à la page de commande du réveil lumineux :



- | | |
|--|---------------------------|
| 1. Retour | 9. Nom de l'appareil |
| 2. Symbole de sombreur | 10. Symbole de luminosité |
| 3. Touche RVB | 11. Touche Loisirs |
| 4. Touche Blanc | 12. Touche Marche/Arrêt |
| 5. Curseur de réglage de la température de couleur | 13. Réglages |
| 6. Touche Marche/Arrêt de la lumière | 14. Touche Sommeil |
| 7. Touche Alarme | 15. Touche Lumière |
| 8. Page de réglage de l'appareil | 16. Touche Son |

2. Page de réglage de l'appareil

1. Accédez à la page de commande de votre réveil lumineux. Appuyez sur le symbole de crayon situé à côté du nom de votre réveil lumineux. Vous accédez à la page de réglage de l'appareil.
2. Vous avez accès aux options suivantes dans le menu Réglages :

Informations sur l'appareil	Informations spécifiques sur l'appareil
Scénarios instantanés et automatisation	Indique les appareils connectés et les actions connectées
Notification hors ligne	Définissez si vous souhaitez recevoir une notification lorsque le réveil lumineux est hors ligne depuis plus de 30 minutes
Partager un appareil	Autorisez un autre utilisateur à accéder au réveil lumineux
Créer un groupe	Définissez les appareils enregistrés dans l'application qui doivent être déclenchés simultanément
FAQ & Feedback	Obtenez une assistance rapide sur les questions fréquemment posées et envoyez votre feedback au développeur de l'application
Ajouter à l'écran d'accueil	Ajoutez un lien direct à la page de commande de votre réveil lumineux sur l'écran d'accueil de votre smartphone.
Vérifier le réseau	Vérifiez la puissance du réseau
Mise à jour de l'appareil	Définissez si l'appareil doit automatiquement se mettre à jour / Informations sur la version de l'appareil.
Supprimer l'appareil	Supprimez le réveil lumineux de l'application

3. Appuyez à nouveau sur le symbole de crayon situé à côté du nom de votre réveil lumineux pour accéder aux options suivantes :

Symbole	Modifiez le symbole de l'appareil
Nom	Modifiez le nom du réveil lumineux
Localisation	Sélectionnez la pièce dans laquelle se trouve le réveil lumineux

3. Allumer et éteindre

Appuyez de façon répétée sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre le réveil lumineux.

4. Lumière

4.1 Allumer et éteindre la lumière

Appuyez de façon répétée sur la **touche Marche/Arrêt de la lumière** pour allumer ou éteindre la lumière.

4.2 Régler la luminosité

Appuyez sur le **symbole de luminosité** pour augmenter la luminosité, ou appuyez sur le **symbole de sombreur** pour réduire la luminosité.

4.3 Régler la couleur de la lumière

4.3.1 Lumière blanche

1. Appuyez en bas de l'écran sur la **touche Lumière** pour accéder à l'onglet Lumière.
2. Appuyez sur la **touche Blanc** pour régler une lumière blanche.
3. Déplacez le curseur de réglage de la température de couleur pour ajuster la température de couleur de blanc chaud à blanc lumière du jour.

4.3.2 Lumière colorée

1. Appuyez en bas de l'écran sur la **touche Lumière** pour accéder à l'onglet Lumière.
2. Appuyez sur la **touche RVB** pour régler une lumière colorée.
3. Déplacez le curseur de réglage de couleur pour régler la couleur souhaitée.

4.4 Mode Changement de couleur

1. Appuyez en bas de l'écran sur la **touche Lumière** pour accéder à l'onglet Lumière.
2. Appuyez sur la touche Loisirs pour accéder à la sélection du changement de couleur.
3. Sélectionnez le mode de changement de couleur souhaité en appuyant dessus.

5. Heure

5.1 Régler l'heure

1. Appuyez en bas à droite de l'écran sur **Réglages** pour accéder à l'onglet Heure.
2. Désactivez le réglage automatique de l'heure en déplaçant le curseur situé sous Réglage automatique de l'heure vers la gauche. Il devient gris.
3. Appuyez sur **Réglage de l'heure**, puis faites défiler les heures et les minutes sur les valeurs souhaitées.
4. Confirmez votre choix en appuyant sur **Terminer**.

5.2 Basculer entre les formats 12 et 24 h





1. Appuyez en bas à droite de l'écran sur **Réglages** pour accéder à l'onglet Heure.
2. Appuyez sur **Système horaire**, puis sur **12** ou **24**, selon le format de l'heure que vous souhaitez régler.

6. Réveil

6.1 Régler le réveil

1. Appuyez en bas à gauche de l'écran sur la **touche Alarme** pour accéder aux alarmes de réveil.
2. Appuyez sur une alarme de réveil pour la régler.
3. Sélectionnez les heures et les minutes souhaitées en les faisant défiler.
4. Si vous avez défini le format 12 h, définissez si l'alarme doit s'appliquer pour la matinée (AM) ou l'après-midi (PM) en faisant défiler.
5. Définissez les jours auxquels l'alarme doit être appliquée. Les jours activés sont surlignés en bleu.
6. Appuyez sur **Sons** pour sélectionner un son et un volume pour votre alarme de réveil. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **X** pour confirmer votre choix.
7. Déplacez le curseur de réglage de la luminosité pour définir la luminosité souhaitée.
8. Définissez la durée d'interruption de l'alarme avant qu'elle ne retentisse à nouveau en appuyant sur **Durée de report de sonnerie**.
9. Appuyez sur **Aperçu** pour visionner et écouter vos réglages.
10. Enregistrez l'alarme en appuyant sur la coche située en haut à droite de l'écran. Votre alarme de réveil s'active immédiatement.

6.2 Activer et désactiver l'alarme

1. Appuyez en bas à gauche de l'écran sur la **touche Alarme** pour accéder aux alarmes de réveil.
2. Déplacez le curseur de réglage situé sous l'alarme correspondante vers la droite pour activer l'alarme de réveil. Le curseur est bleu. Sur l'affichage LED du réveil lumineux, le symbole d'alarme  1  2  3  4 correspondant brille.
3. Déplacez le curseur de réglage situé sous l'alarme correspondante vers la gauche pour désactiver l'alarme de réveil. Le curseur est gris.

7. Régler le son

1. En bas de l'écran appuyez sur la **touche Son** pour accéder au réglage du son.
2. Appuyez sur le **symbole de lecture** situé au milieu de l'écran pour écouter le son. Appuyez sur le **symbole de pause** pour interrompre la lecture du son.
3. Appuyez sur les **touches fléchées** situées à droite et à gauche de l'écran pour basculer entre les différents sons et pour les écouter.
4. Déplacez le curseur de réglage du volume pour ajuster le volume.
OU
5. Appuyez sur la **touche Son** pour accéder à la sélection du son.
6. Définissez si vous souhaitez que tous les sons, uniquement les bruits ou uniquement les sons de la nature s'affichent en appuyant sur la touche correspondante.
7. Appuyez sur le son correspondant pour l'écouter.

8. Déplacez le curseur de réglage du volume pour ajuster le volume.
9. Appuyez sur le **symbole de pause** situé à gauche, à côté du curseur de réglage du volume, pour interrompre la lecture du son.
10. Appuyez en haut à gauche de l'écran sur **X** pour confirmer votre choix.
11. Appuyez sur le **symbole de lecture** pour lire le son sélectionné.

7.1 Régler le minuteur du son

1. Appuyez en bas de l'écran sur la **touche Son** pour accéder au réglage du son.
2. Démarrez le son souhaité.
3. Appuyez sur la **touche Minuteur**, puis définissez le nombre de minutes après lequel le son doit se désactiver automatiquement. Vous pouvez définir les durées suivantes : 10, 30, 60 min ou désactivé.
4. Les minutes réglées s'affichent dans la touche Minuteur.

8. Minuteur de mise en veille

1. Appuyez en bas de l'écran sur la **touche Veille** pour accéder au réglages du minuteur de mise en veille.
2. Définissez la durée souhaitée en minutes après laquelle le réveil lumineux s'éteint, et ce faisant défiler les minutes. Vous pouvez régler une durée de 10-180 minutes par paliers de 5 minutes.
3. Appuyez sur la **touche Son** pour rechercher un son (voir paragraphe Régler un son).
4. Appuyez sur la **touche lumière** pour régler la couleur de la lumière et la luminosité (voir paragraphe Lumière).
5. Appuyez sur **Démarrer la mise en veille** pour lancer le minuteur de mise en veille sélectionné.
6. Maintenez la **touche "Maintenir appuyée pour interrompre"** appuyée pour interrompre prématurément le minuteur de mise en veille.

Commande vocale



NOTE :

L'aperçu général de l'application vous indique la façon dont connecter votre réveil lumineux avec Amazon Alexa. Vous trouverez celui-ci sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5093.



NOTE :

L'utilisation des commandes vocales nécessite un appareil compatible Amazon Alexa (par ex. ZX1660, Amazon Echo Dot ou Amazon Echo) ainsi qu'un compte Amazon.

1. Commande vocale



NOTE :

Dans la liste, l'appareil a été nommé XXX dans l'application ELESION. Remplacez-le par le nom d'appareil que vous avez saisi dans l'application ELESION. Les pourcentages sont donnés à titre d'exemple ; vous pouvez les remplacer par les valeurs de votre choix.

Action	Commande
Allumer	Alexa, allume ... XXX.
Éteindre	Alexa, éteins ... XXX.
Diminuer la luminosité	Alexa, diminue la luminosité de XXX.
Augmenter la luminosité	Alexa, augmente la luminosité de XXX.
Modifier la luminosité en %	Alexa, XXX à 50 %.
Lumière blanc chaud	Alexa, XXX blanc chaud.
Lumière blanc froid	Alexa, XXX blanc froid.
Lumière colorée (par ex. vert)	Alexa, XXX vert.


Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, tenez compte des points suivants :

- Supprimez toutes les données.
- Supprimez l'appareil de l'application.

L'application décrit les raisons pour lesquelles certaines données personnelles ou autorisations sont requises pour l'enregistrement.

Supprimer un compte de l'application

1. Ouvrez l'onglet **Profil**.
2. Appuyez en haut à droite de l'écran sur le symbole Réglages .
3. Appuyez sur l'élément de menu **Compte et sécurité**.
4. Appuyez sur l'élément de menu **Désactiver le compte**.
5. Lisez attentivement le message d'informations. Confirmez le processus en appuyant sur **Confirm (Android) ou Confirmer (iOS)**.
6. Appuyez ensuite sur **OK** puis **Confirmer**.


Vous êtes alors automatiquement déconnecté. Votre compte est définitivement supprimé à l'heure indiquée sur l'écran d'information.


Dépannage

L'appareil ne se connecte pas à l'application

- Assurez-vous que votre appareil mobile à un réseau 2,4 GHz.
- Vérifiez si le symbole wifi de l'affichage LED du réveil lumineux clignote rapidement pour indiquer que le réveil lumineux se trouve en mode Connexion wifi.

Caractéristiques techniques

Réveil lumineux		
Alimentation		5 V DC / 2 A
Réseau Internet sans fil	Standard	802.11b/g/n
	Fréquence	2,4 GHz
	Puissance d'émission max.	16 dBm
Luminosité		400 lm
Température de couleur		CCT 2000 - 5700 K 7 couleurs
		Classe de protection III, protection contre la basse tension
Puissance absorbée		10 W
Dimensions		200 x 70 x 190 mm
Poids		524 g

Adaptateur secteur	
Entrée	100 – 240 V AC / 50/60 Hz / 0,3 A
Sortie	5 V DC / 2 A
	Classe de protection II, protection par double isolation ou isolation renforcée

Contrat de licence logiciel libre

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL). Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence. Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation. Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur <https://www.pearl.fr>.

Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,

* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus

généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;

* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci-dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant. Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé. Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,
2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat. Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,
2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial. Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel. Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :

(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis. Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent. En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en

conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

Version 2.0 du 2006-09-05

Importé par :

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV1 – 20.08.2021 – CR/MF