



medemagroup



Kurzanleitung Joystick DX2



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Bezeichnungen - Knöpfe	5
Bedienung	5
Uhr ein-/ausschalten	6
Geschwindigkeit einstellen	7
Einstellung von Sitz sowie von Rücken- und Beinstützen	8
Licht ein-/ausschalten	9
Einstellen der Displaybeleuchtung	9
Einstellen von Tag- und Nacht-Display	10
Einstellen der Uhr	11
Fehlercodes	12
Zubehör	14




Einleitung

DX2 ist der erste einer neuen Generation von Joysticks zur Steuerung von elektrischen Rollstühlen. Mit seinem großen LCD-Farbbildschirm und der logischen, auf Icons basierenden Menüstruktur führt er den Benutzer zum Ziel.

Viel Vergnügen.




Bezeichnungen - Knöpfe

Dynamic DX2 AJR		
	1	Ein-/Ausschalter
	2	Blinker links
	3	Blinker rechts
	4	Funktionswähler
	5	Display
	6	Geschwindigkeitswähler
	7	Zubehörauswahl
	8	Hupe

Bedienung

Oben im Display ist der Statusbalken. Der Batteriezustand wird immer angezeigt. Die Uhr kann je nach Wunsch ein- oder ausgeschaltet werden. Die übrigen Zeichen leuchten auf, wenn die entsprechende Funktion aktiv ist.

	
1	Batterieanzeige Grün = voll aufgeladen Gelb = mindestens halbvoll Rot = fast leer – jetzt aufladen!
2	Blinker links ist aktiv Bei Warnblinker blinken beide Icons
3	Licht ist eingeschaltet
4	Fehlercode – siehe Abschnitt zu den Fehlercodes
5	Blinker rechts ist aktiv Bei Warnblinker blinken beide Icons
6	Aktuelle Zeit

Uhr ein-/ausschalten



Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken oder den Joystick nach vorne drücken, bis das oben gezeigte Icon in der Mitte angezeigt wird.



Mit der „Funktionstaste“ zwischen X und ✓ wechseln.

Mit einem Druck auf die Auf-/Ab-Pfeiltaste die Wahl bestätigen.

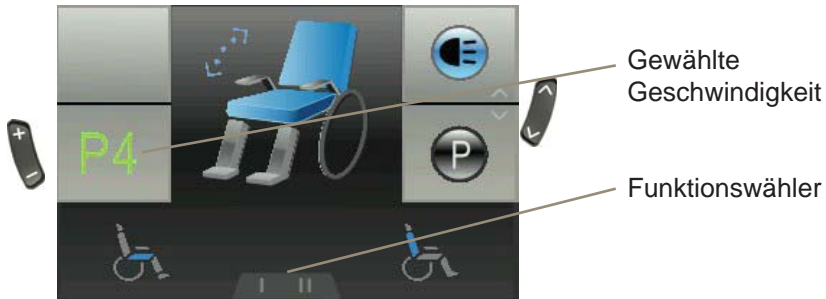
Geschwindigkeit einstellen

Wenn der Joystick eingeschaltet wird, erscheint das folgende Bild im Display. In der Mitte wird die gewählte Höchstgeschwindigkeit angezeigt. Die Geschwindigkeit wird durch Druck auf die Plus/Minus-Taste eingestellt. Die höchste Geschwindigkeit ist 5, die niedrigste 1.



Die unteren Funktionen werden mit dem Knopf „Funktionswähler“ ausgewählt.

Einstellung von Sitz sowie von Rücken- und Beinstützen



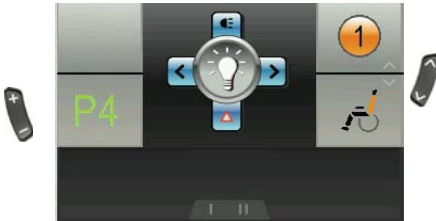
Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, bis der Stuhl auf dem Display gezeigt wird. Mit dem „Funktionswähler“ die Funktion auswählen, die geändert werden soll. Mit dem Joystick z. B. den Winkel der Rückenlehne ändern.

Funktion	Icon
Neigung	
Rückenlehnenwinkel	
Sitzlift	
Beinstütze links	

Funktion	Icon
Beinstütze rechts	
Beide Fußstützen	
Liegend	
Nackenstütze	

Es werden nur die Einstellungen angezeigt, die geändert werden können.

Licht ein-/ausschalten



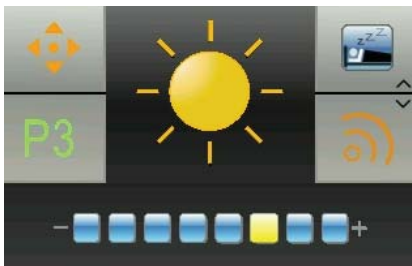
Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, bis das Icon für Licht in der Mitte gezeigt wird.

Dann den Joystick nach vorne drücken, um das Licht einzuschalten.
Nochmals nach vorne drücken, um das Licht wieder auszuschalten.

Den Joystick nach hinten ziehen, um den Warnblinker einzuschalten.
Nochmaliges Ziehen schaltet ihn wieder aus.

Den Joystick nach links oder rechts drücken, um den Blinker einzuschalten.
Nochmaliges Drücken schaltet ihn wieder aus.

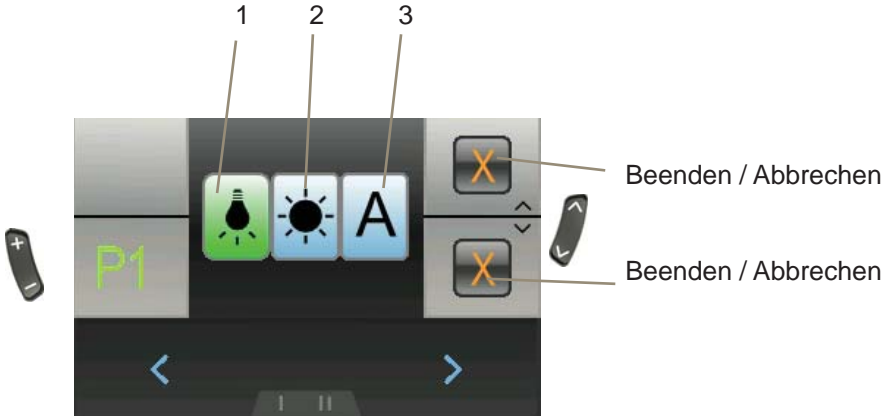
Einstellen der Displaybeleuchtung



Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, bis das Icon mit der Sonne in der Mitte gezeigt wird. Den Joystick nach vorne drücken, um die Einstellung vorzunehmen. Dann den „Funktionswähler“ verwenden oder den Joystick nach links bzw. rechts drücken, um die Helligkeit zu ändern. Joystick nach vorne oder hinten drücken oder den Auf-/Ab-Pfeil drücken, um die neue Einstellung zu bestätigen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Einstellen von Tag- und Nacht-Display

Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, bis das Tag-/Nacht-Icon in der Mitte gezeigt wird. Den Joystick nach vorne drücken, um die Einstellung vorzunehmen. Es erscheint das folgende Bild.



Einstellung	Ergebnis
1 - Drinnen	Display hat schwarzen Hintergrund
2 - Im Freien	Display hat weißen Hintergrund
3 - Automatik	Display wechselt je nach den Beleuchtungsverhältnissen die Hintergrundfarbe (schwarz/weiß)

Mit dem „Funktionswähler“ oder durch Drücken des Joysticks nach links/rechts die Einstellung vornehmen.

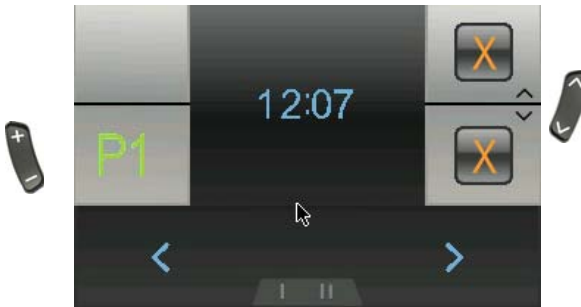
Joystick nach vorne drücken, um die neue Einstellung zu bestätigen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Joystick nach hinten drücken oder den Auf-/Ab-Pfeil drücken, um die neue Einstellung zu annullieren und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Einstellen der Uhr



Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, bis die Uhr in der Mitte gezeigt wird.
Den Joystick nach vorne drücken, um die Einstellung vorzunehmen. Es erscheint das folgende Bild.



Mit dem „Funktionswähler“ oder durch Drücken des Joysticks nach links/rechts die Zahl wählen, die geändert werden soll.

Drücken des Joysticks nach vorne erhöht die Zahl.

Joystick nach hinten drücken, um die neue Einstellung zu bestätigen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Den Auf-/Ab-Pfeil drücken, um die neue Einstellung zu annullieren und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Systemsperr



Um das DX-System zu sperren



Vier Sekunden lang auf den Ein-/Ausschaltknopf drücken, während das System eingeschaltet ist. Das System wird jetzt mit aktivierter Sperre ausgeschaltet.

Um die Sperre des DX-Systems aufzuheben



Auf den Ein-/Ausschaltknopf drücken. Das System zeigt auf dem Display ein Schloss.



Zweimal innerhalb von 10 Sekunden auf die Hupe drücken. Das System wird normal gestartet.

Fehlercodes

Code	Ursache	Bedeutung
1	DX Modul	<p>Kann bedeuten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmfehler - Fehler in der Kabelverbindung - interner Fehler in einem Modul <p>Den Stuhl ausschalten und wieder anschalten. Wenn das nicht hilft, einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).</p>
2	DX Zubehör	<p>Kann bedeuten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fährt langsam, da der Sitz angehoben ist (programmiert). <p>Kein Fehler.</p> <p>Sitz in unterste Position bringen. Wenn das nicht hilft, einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).</p>



Code	Ursache	Bedeutung
3	Motor 1 / L (M1)	Kann bedeuten: - gelockerte Verbindung vom Motor zum Powermodul - Kurzschluss Steckverbindungen kontrollieren. Einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).
4	Motor 2 / L (M2)	Kann bedeuten: - gelockerte Verbindung vom Motor zum Powermodul - Kurzschluss Steckverbindungen kontrollieren. Einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).
5	Parkbremse 1 (M 1 links)	Kann bedeuten: - gelockerte Kabelverbindung - Kurzschluss Steckverbindungen kontrollieren. Einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).
6	Parkbremse 2 (M 2 rechts)	Kann bedeuten: - gelockerte Kabelverbindung - Kurzschluss Steckverbindungen kontrollieren. Einen kompetenten Techniker rufen (HMC oder Therapeut).

Bitte Acht geben

Wenn der Thermoswitch Abgeschaltet war, muss der Joystick 2 Ausgeschaltet werden bevor alle Funktionen wieder zu Verfügung sind. Folgend Vorgang muss gemacht werden:

- Anschalten des Joysticks
- Bitte 10 bis 15 Sek. Warten
- Ausschalten des Joysticks
- Wider Anschalten des Joysticks

Jetzt sollte alle Funktionen wieder zu Verfügung sein.



Zubehör

Mithilfe des DX Infrarotsender-Systems kann der DX2-Joystick alle elektronischen Geräte steuern, die durch eine Infrarot-Fernbedienung bedient werden können. Dies können Fernseh- oder Radiogeräte, eine Computermaus u. a. sein.

Infrarot-Zubehör:

DX-IRIS2 Infrarotsender-System

Wird am Stuhl montiert und kann mit Geräten kommunizieren, die durch eine Infrarot-Fernbedienung gesteuert werden können, wie Fernseh- oder Radiogeräte, Computermäuse usw.

DX-MTX Infrarot-Maussender

Wird am Stuhl montiert und kann mit einer Infrarot-Computermaus kommunizieren. Dann kann der Joystick dazu benutzt werden, den Mauszeiger auf einem Computerbildschirm zu bewegen. Siehe unten.



Auf den Auf-/Ab-Pfeil drücken, um das Maus-Icon zu finden. Solange die Maus blau ist, ist sie nicht aktiv. Joystick nach vorne drücken, um die Maus zu aktivieren. Jetzt wird sie grün.



Mit dem Joystick den Mauszeiger auf dem Computerbildschirm bewegen.



Mausklicks werden mit dem „Funktionswähler“ vorgenommen. Dies funktioniert wie mit einer gewöhnlichen Maus. Abhängig von den Computereinstellungen sind Einfach- und Doppelklicks möglich.

Mit dem Auf-/Ab-Pfeil wird die Maus wieder deaktiviert. Jetzt kann eine neue Funktion gewählt werden.



medemagroup