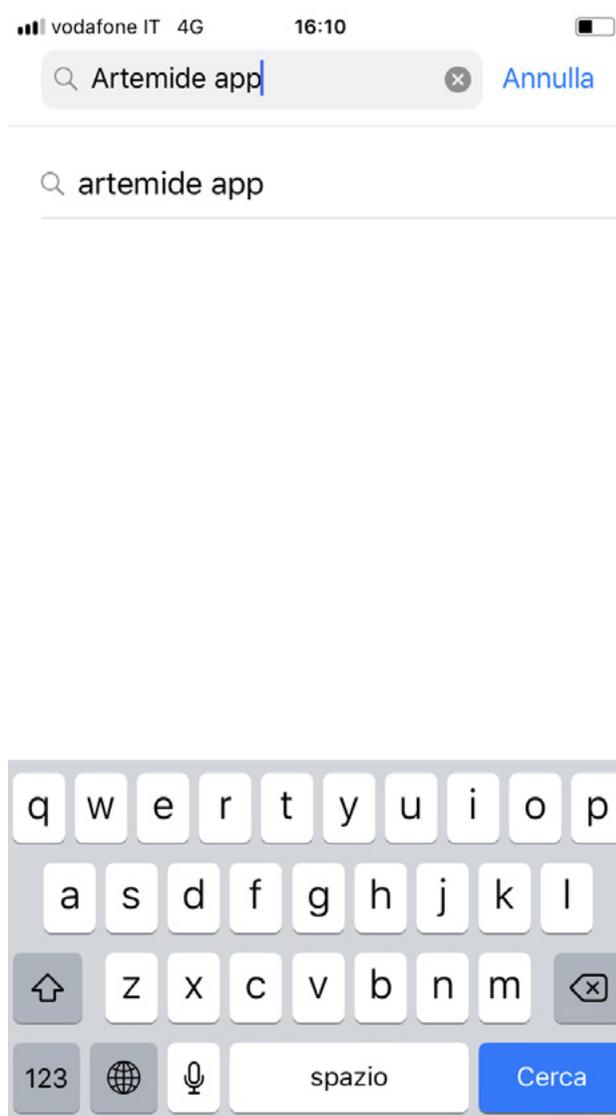
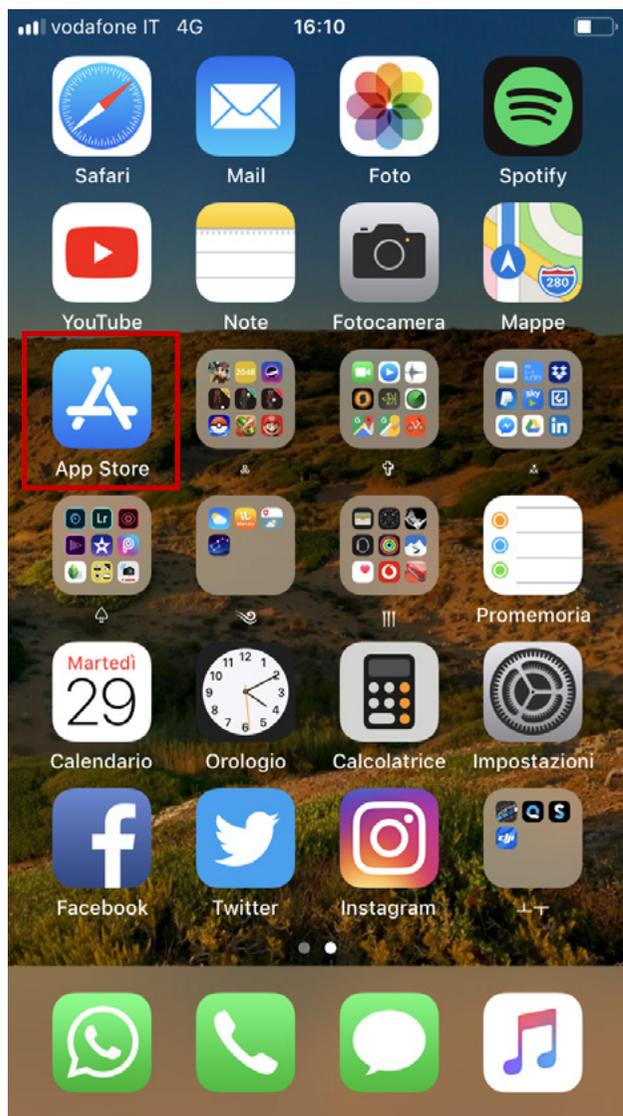




Index

1. INSTALLATION DER APP	3	8. SZENEN UND SZENARIEN	59
2. AUTHENTIFIZIERUNG	7	9. DYNAMISCHE SZENE	67
2.1 CLOUD „LOGIN“	10	10. NETZWERKPROFILE	81
2.2 WALKTHROUGH	17	11. „LOGIN“ / LOGOUT	89
3. ERSTELLEN VON NETZWERKEN	19	12. ACCOUNT	91
4. SCAN LISTE	22	13. ARTEMIDE NEWS	94
5. AKTUELLES NETZWERK	29	14. HELPDESK-SERVICE	99
6. NETZWERKE	36	15. HEATMAP	103
7. ERSTELLEN VON GRUPPEN	44		

1. Installation der App

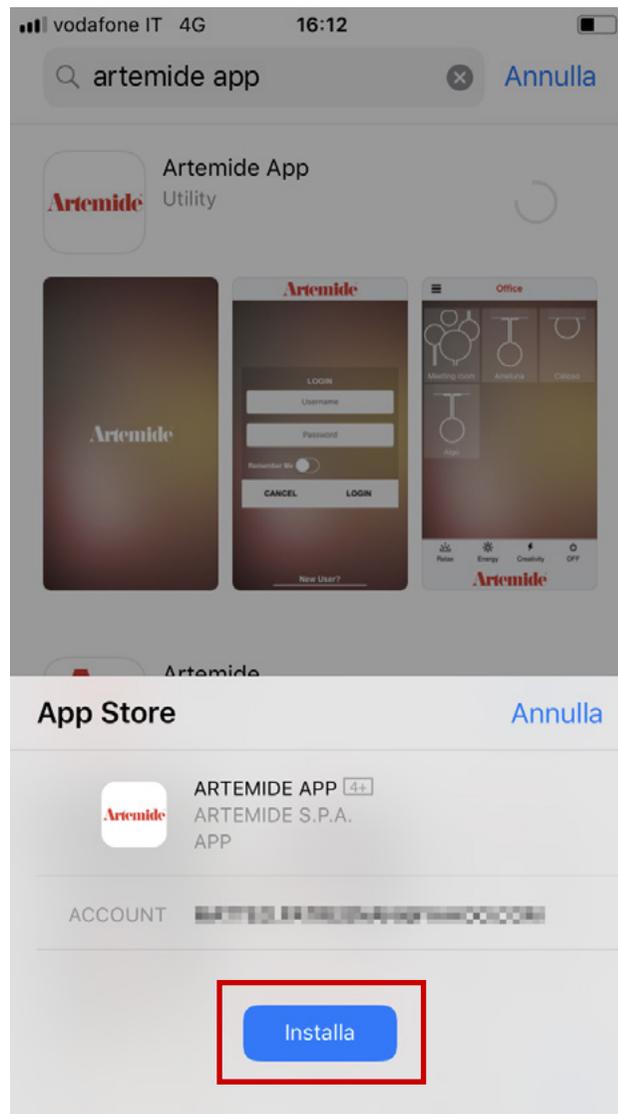
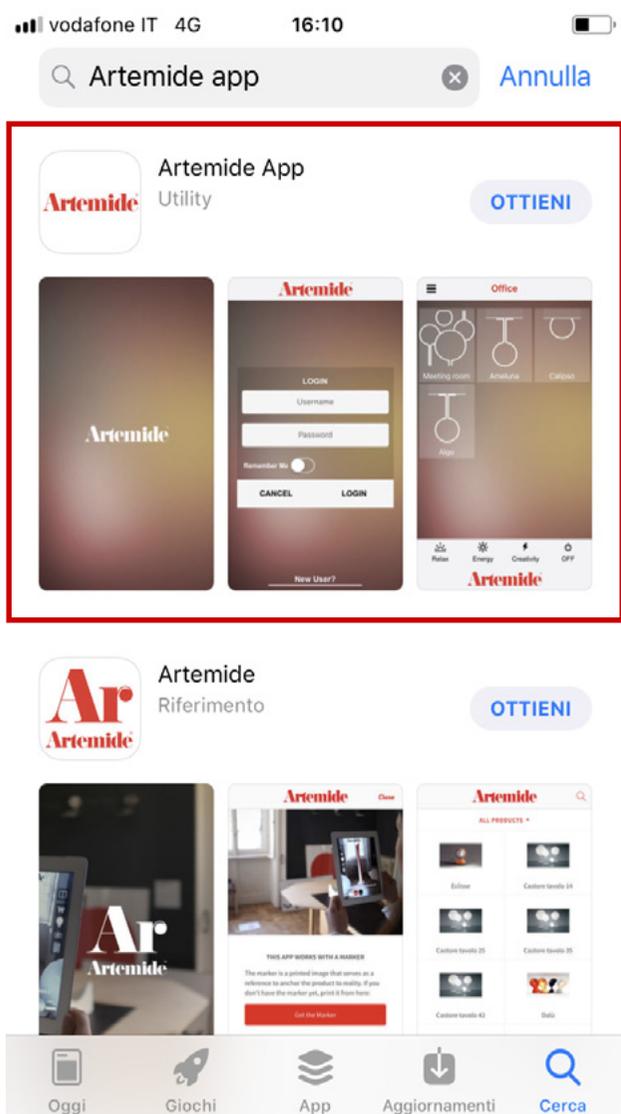


In diesem Abschnitt wird der Installationsvorgang der Artemide-App Schritt für Schritt erläutert.

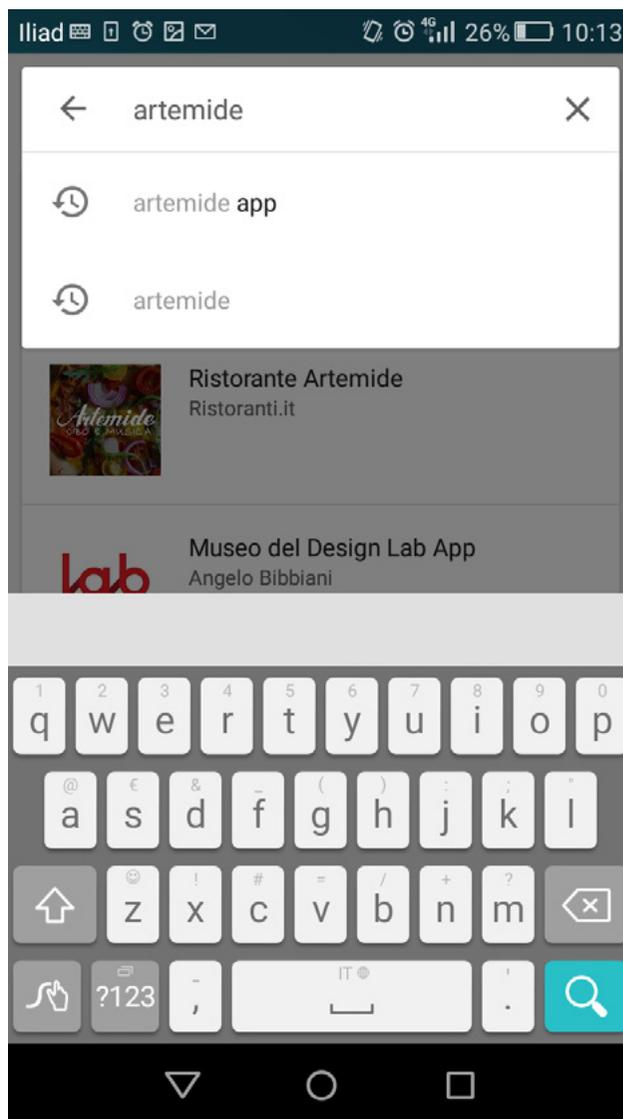
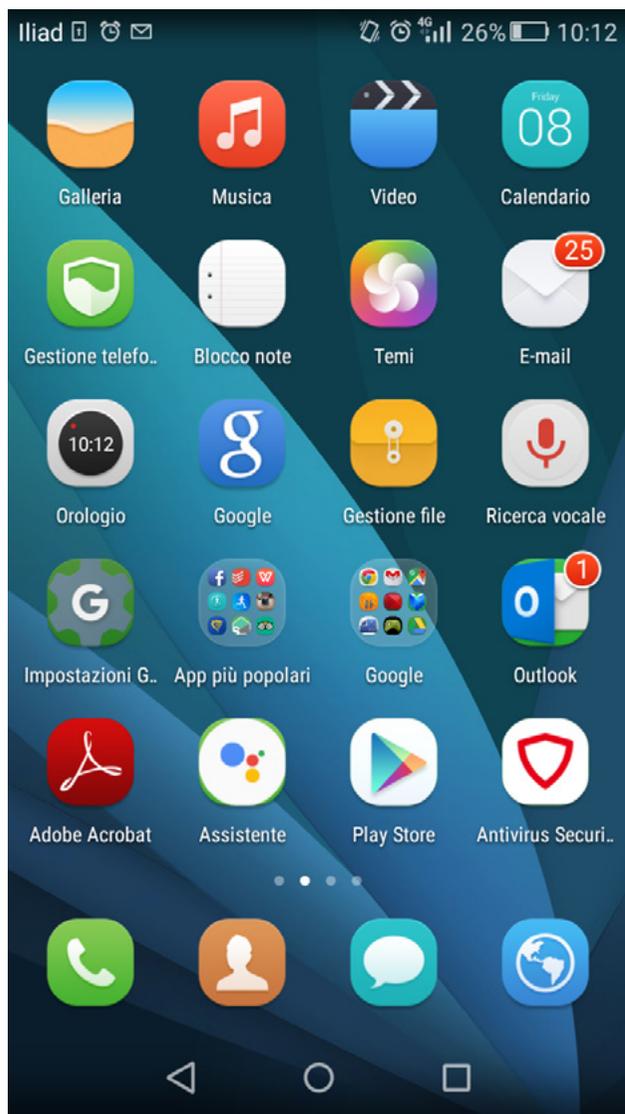
Wichtige Voraussetzung:

Für die Installation und Nutzung der Artemide-App wird eine Internetverbindung benötigt. Vergewissern Sie sich daher vor Beginn der Installation, dass Ihr Gerät mit dem Internet verbunden ist.

Öffnen Sie auf Ihrem iOS-Gerät den App Store (auf einem Android-Gerät den Play Store) und geben Sie in der Suchleiste **„Artemide-App“** ein.



Wählen Sie die Anwendung Artemide-App aus und tippen Sie auf die Schaltfläche „**Install**“ (Installieren).



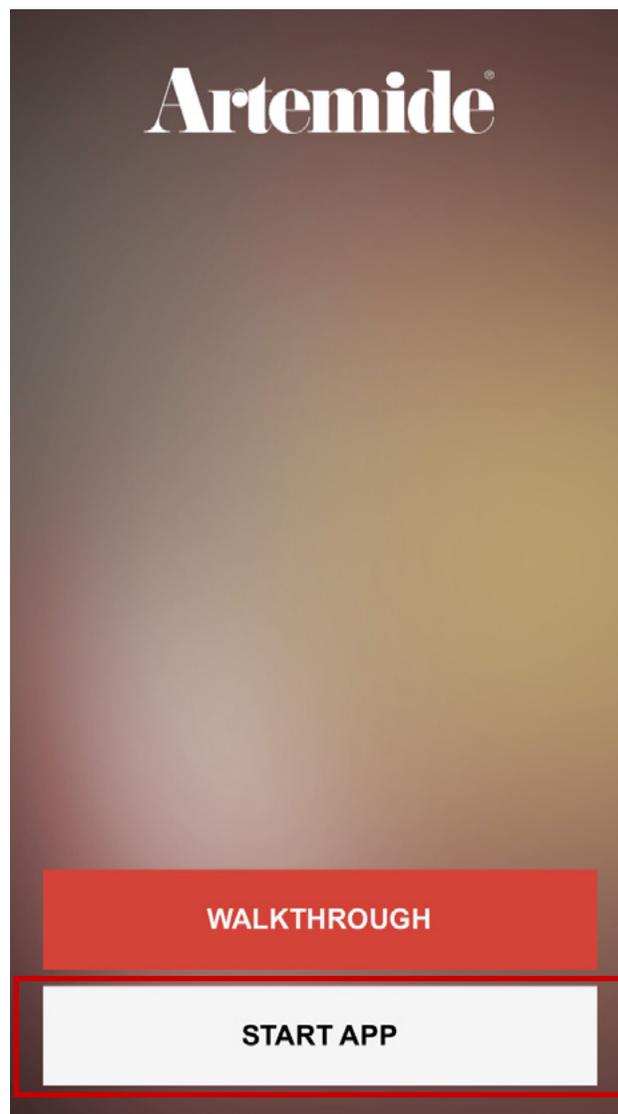
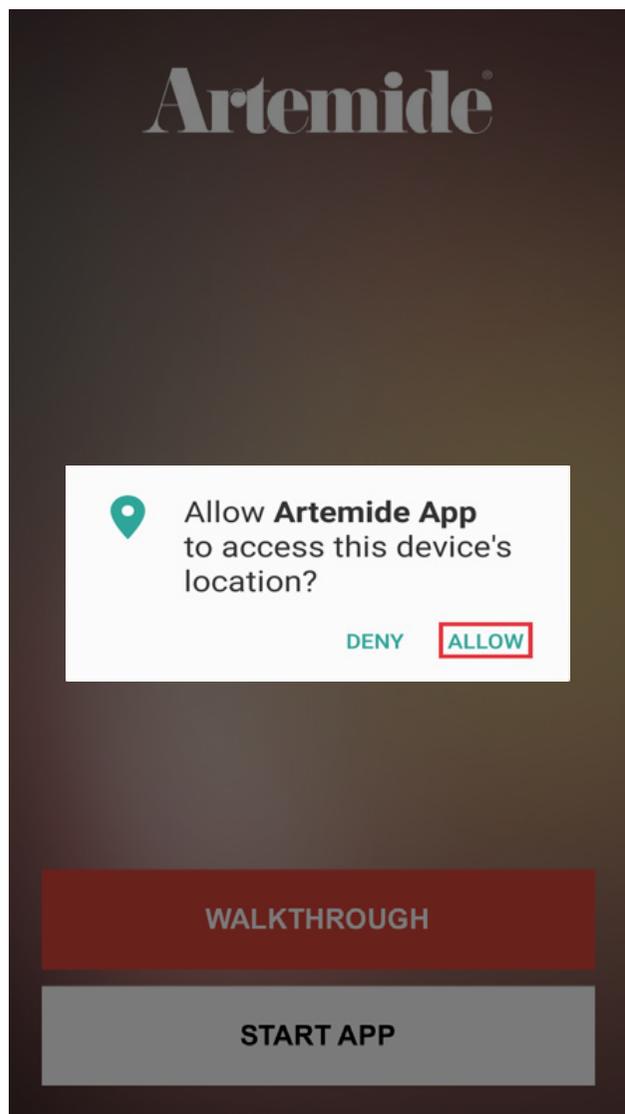
Bitte beachten:

Wenn Sie ein Android-Gerät mit einem Betriebssystem vor Version 8.0 verwenden, müssen Sie die Artemide-App über den auf der Artemide-Website verfügbaren Link herunterladen:

www.artemide.com/it/download/APK

2.

Authentifizierung



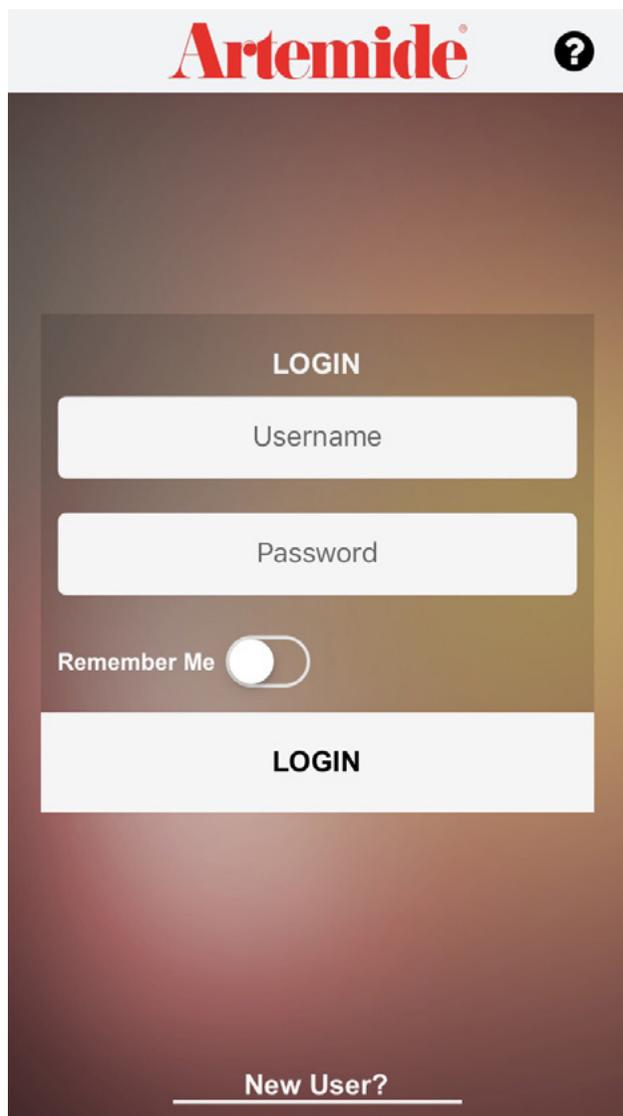
Im ersten Bildschirm, der nach dem Starten der Anwendung erscheint, werden Sie aufgefordert, Artemide-App den Zugriff auf den Standort Ihres Geräts zu erlauben.

Tippen Sie auf die Schaltfläche **„ALLOW“** (ERLAUBEN), um der App eine Berechtigung für den Zugriff auf den Standort des Gerätes einzuräumen (Bild links).

Diese Berechtigung muss erteilt werden, da ansonsten das Bluetooth-System nicht einwandfrei funktionieren würde.

Diese Seite erscheint nur beim ersten Start der Anwendung und wird danach nicht mehr angezeigt.

Tippen Sie auf die Schaltfläche **„START APP“** (APP STARTEN) (rechte Abbildung), um die Anwendung zu starten.

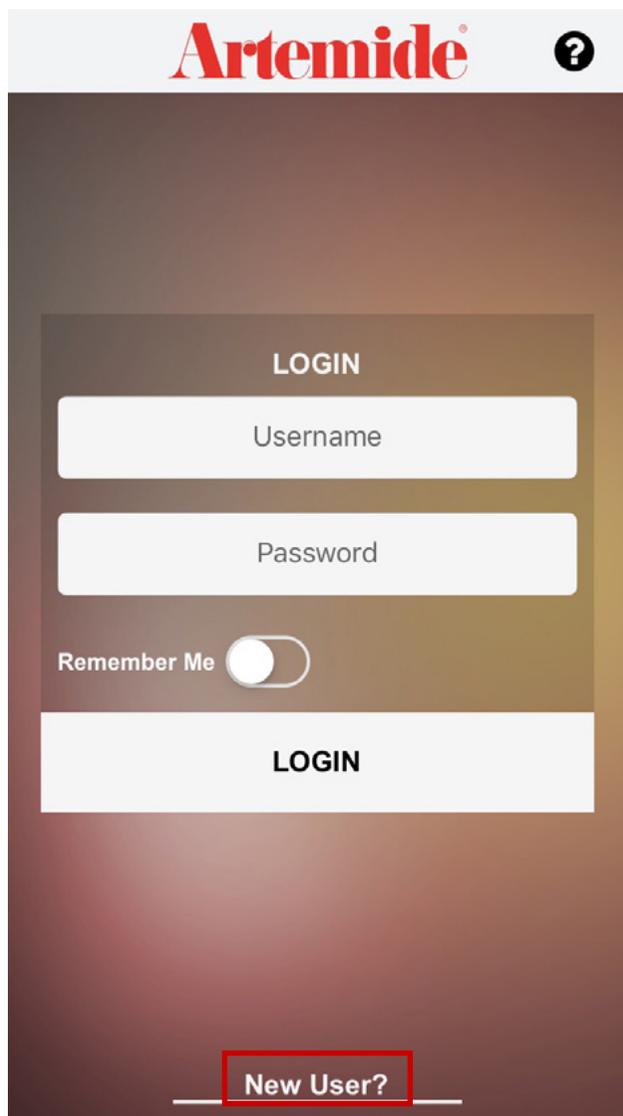


The image shows a mobile application interface for Artemide. At the top, the Artemide logo is displayed in red on a white background, with a question mark icon to its right. Below the header is a dark brown gradient background. A central white box contains the text "LOGIN" at the top. Underneath are two white input fields labeled "Username" and "Password". Below these fields is a "Remember Me" toggle switch, which is currently turned off. At the bottom of the white box is a white button labeled "LOGIN". Below the white box, the text "New User?" is displayed with a horizontal line underneath it.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche **„START APP“** (APP STARTEN) getippt haben, erscheint die nebenstehend dargestellte Seite **„LOGIN“** (ANMELDEN).

Durch die Eingabe der persönlichen Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) kann auf die Anwendung zugegriffen werden.

2.1 Cloud- „LOGIN“



The image shows a mobile application login screen for Artemide. At the top, the Artemide logo is displayed in red on the left, and a question mark icon is on the right. The main content area has a dark brown background. In the center, there is a white rounded rectangle containing the text "LOGIN" at the top. Below this are two white input fields: "Username" and "Password". Under the password field is a "Remember Me" toggle switch, which is currently turned off. Below the input fields is a white button with the text "LOGIN". At the bottom of the screen, there is a white button with the text "New User?", which is highlighted with a red rectangular border.

Bei der ersten Anmeldung müssen Sie unten auf der Seite „**LOGIN**“ (ANMELDEN) auf die Schaltfläche „**New user?**“ (Neuer Benutzer?) tippen.

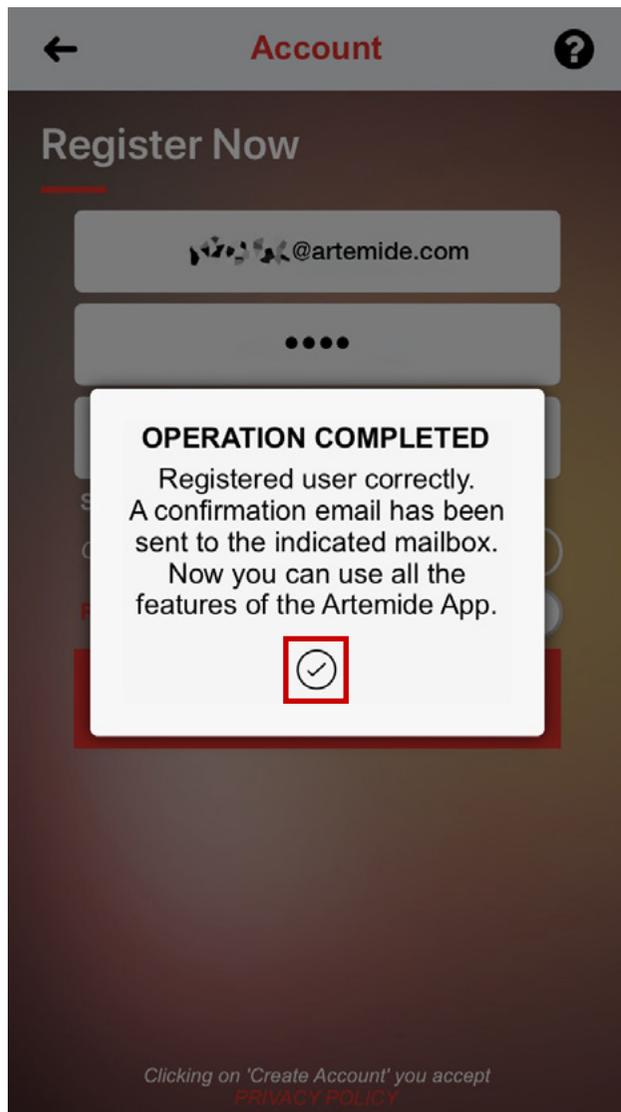
The screenshot shows the registration process in the Artemide app. The header is 'Account' with a back arrow and a help icon. The main heading is 'Register Now'. Below it are three input fields: an email field containing '@artemide.com', a password field with four dots, and another password field with four dots. A 'STATE / COUNTRY' section follows, with two options: 'CHINA' (toggle off) and 'Rest of the World' (toggle on). A red box labeled '3' highlights the 'CREATE AN ACCOUNT' button. At the bottom, a red box labeled '4' highlights the text: 'Clicking on 'Create Account' you accept PRIVACY POLICY'.

In der Anwendung erscheint jetzt die Seite „**REGISTRATION**“ (REGISTRIERUNG).

Geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse (wird als Ihr Benutzername verwendet) und ein Passwort ein. Das Passwort müssen Sie zweimal eingeben. Sie müssen auch Ihr Land auswählen (rotes Kästchen 1 oder 2 in der Abbildung).

Tippen Sie auf „**PRIVACY POLICY**“ (DATENSCHUTZERKLÄRUNG) (rotes Kästchen 4 in der Abbildung), wenn Sie die Datenschutzerklärung vor der Registrierung lesen möchten. Mit der Registrierung akzeptieren Sie automatisch die Bedingungen der Datenschutzerklärung.

Andernfalls tippen Sie auf „**CREATE AN ACCOUNT**“ (EIN KONTO ERSTELLEN), um die eingegebenen Daten und die Registrierung zu bestätigen (rotes Kästchen 3 in der Abbildung).

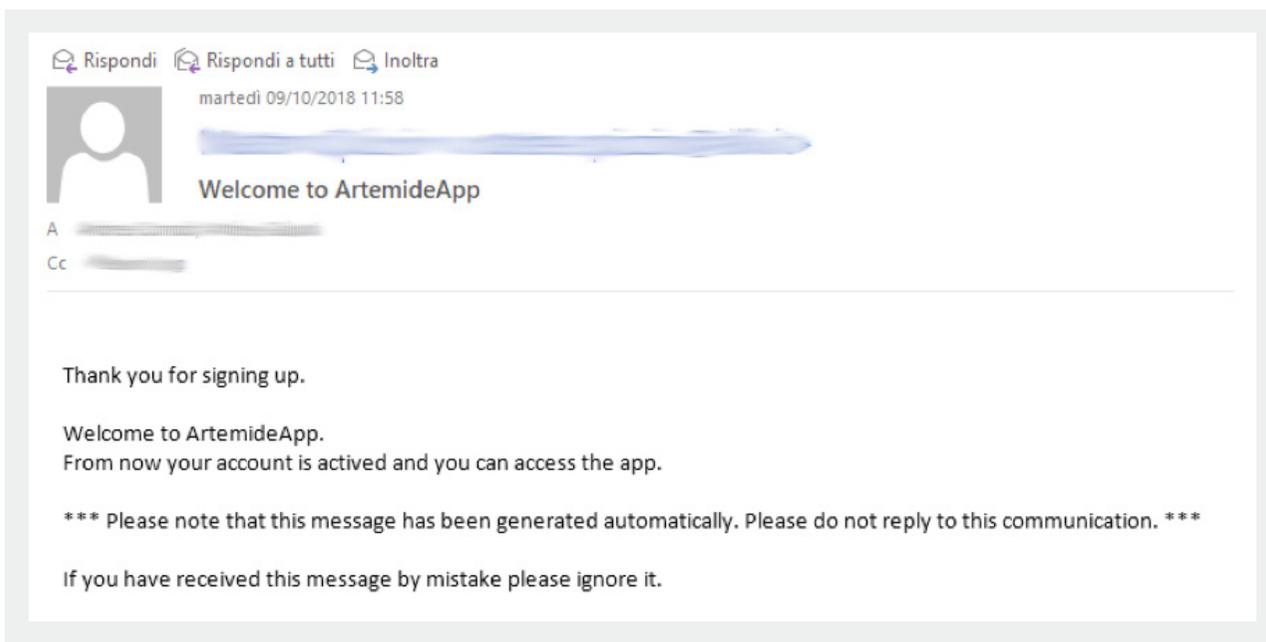


Auf dem Bildschirm erscheint ein Popup-Fenster (linke Abbildung).

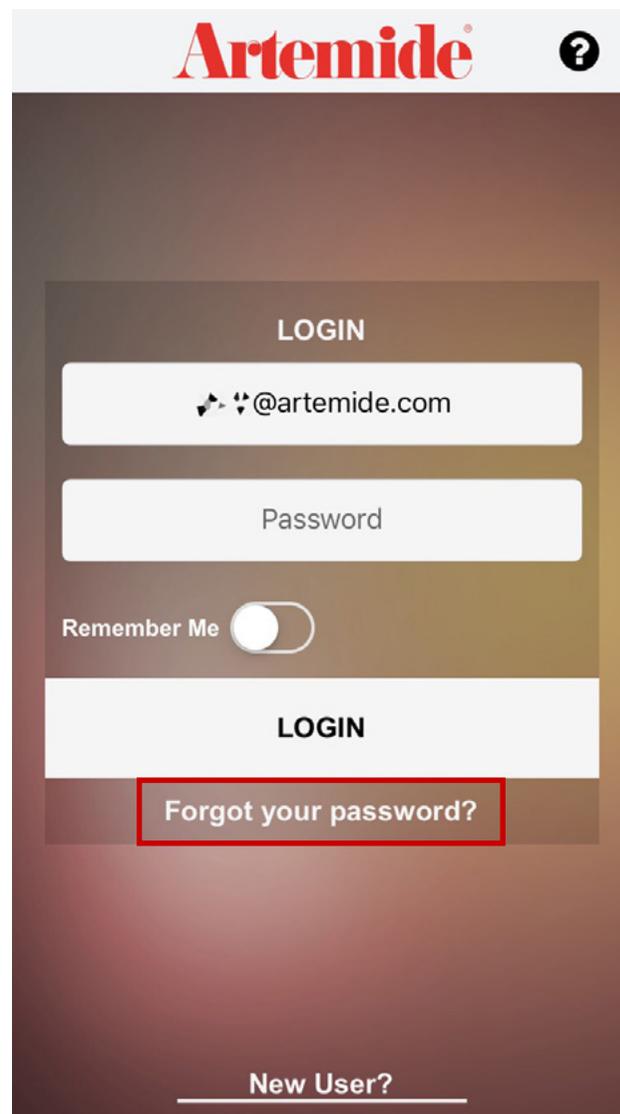
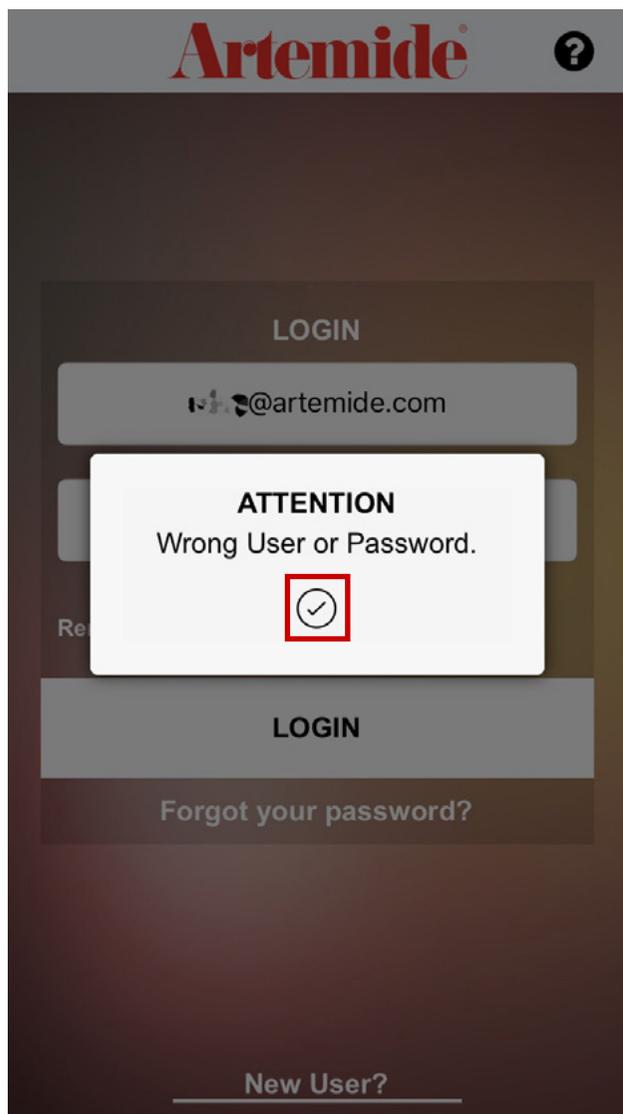
Tippen Sie auf die Schaltfläche „✓“. Sie gelangen zum vorherigen Bildschirm „**LOGIN**“ (**ANMELDEN**) (rechte Abbildung). Geben Sie Ihre registrierten Zugangsdaten ein, um sich in Ihrem persönlichen Konto anzumelden.

Tippen Sie auf die Schaltfläche „**Remember Me**“ (Meine Angaben speichern) (rotes Kästchen 2 in der rechten Abbildung), um die Zugangsdaten zu speichern. Tippen Sie dann auf „**LOGIN**“ (ANMELDEN), um die Anwendung aufzurufen.

Bei Problemen während der Registrierung/Anmeldung tippen Sie oben rechts auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche „?“ (rotes Kästchen 1 in der rechten Abbildung), um weitere Informationen zum Helpdesk-Service zu erhalten.

**Bitte beachten:**

Wenn in der App das Popup-Fenster „**OPERATION COMPLETED**“ (VORGANG ABGESCHLOSSEN) erscheint (linke Abbildung auf der vorherigen Seite), erhalten Sie eine Begrüßungs-E-Mail, die Sie darüber informiert, dass der Registrierungsprozess erfolgreich abgeschlossen ist (siehe Abbildung).

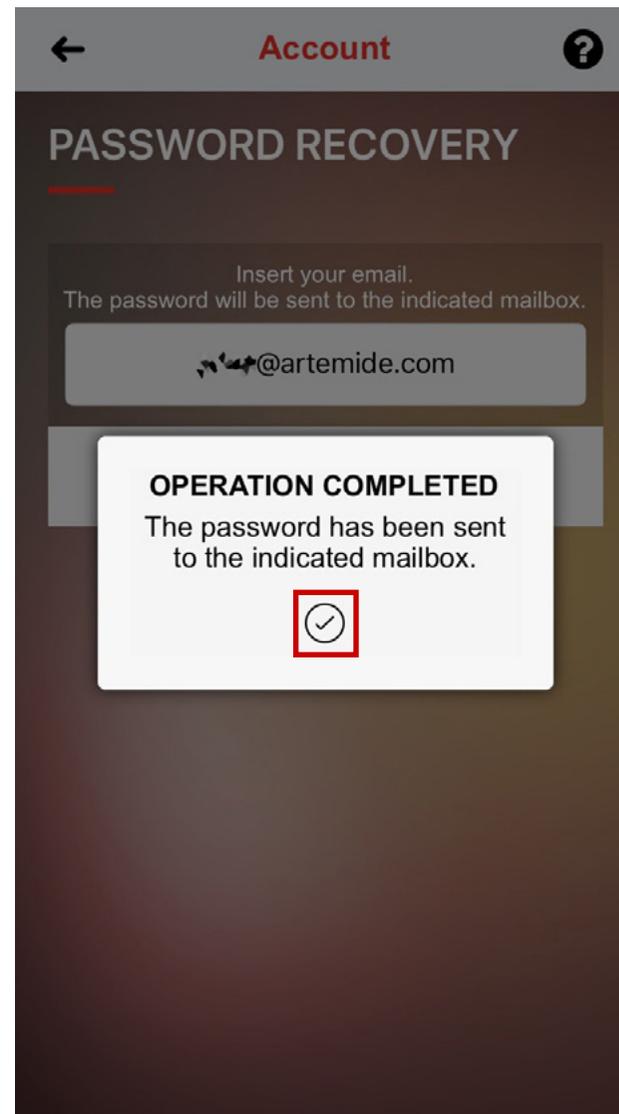
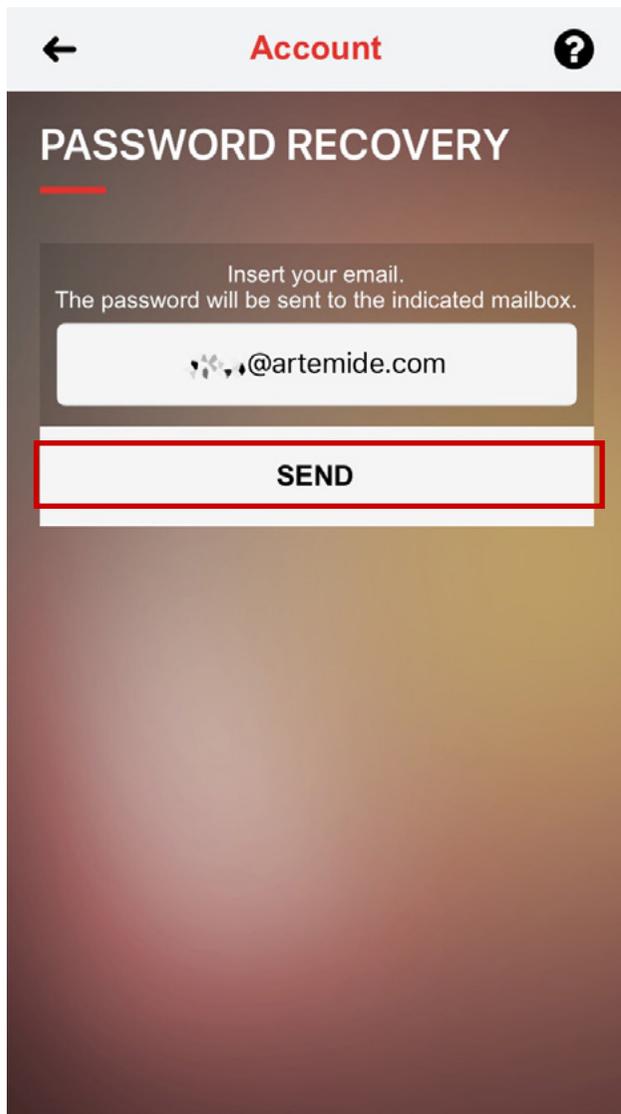


Passwort-Wiederherstellung:

Wenn Sie während des Anmeldevorgangs falsche Zugangsdaten eingegeben und auf „**LOGIN**“ (ANMELDEN) getippt haben, erscheint in der Artemide-App eine Fehlermeldung (linke Abbildung).

Die Option zur Passwort-Wiederherstellung wird erst danach aktiviert und erscheint unter der Schaltfläche „**LOGIN**“ (ANMELDEN) (rotes Kästchen in der rechten Abbildung).

Tippen Sie auf die Schaltfläche „**Forgot your password?**“ (Passwort vergessen?), um den Wiederherstellungsvorgang zu starten.

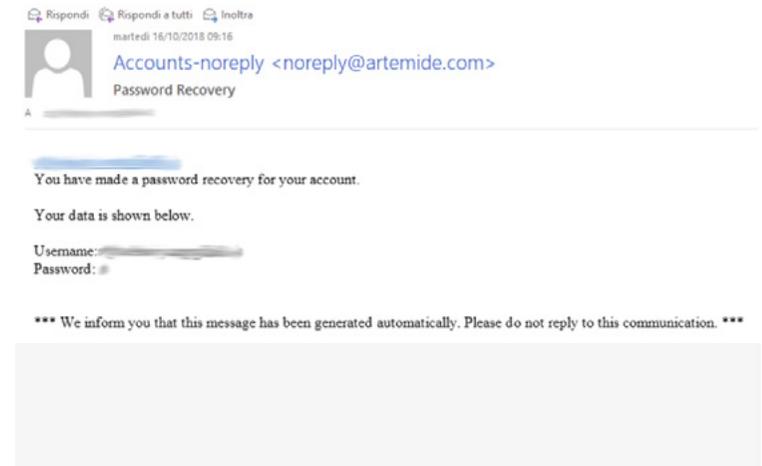


Es erscheint der in der linken Abbildung dargestellte Bildschirm.

Geben Sie in das Textfeld eine E-Mail-Adresse ein, an die das Kennwort gesendet werden soll. Tippen Sie auf die Schaltfläche „**SEND**“ (SENDEN).

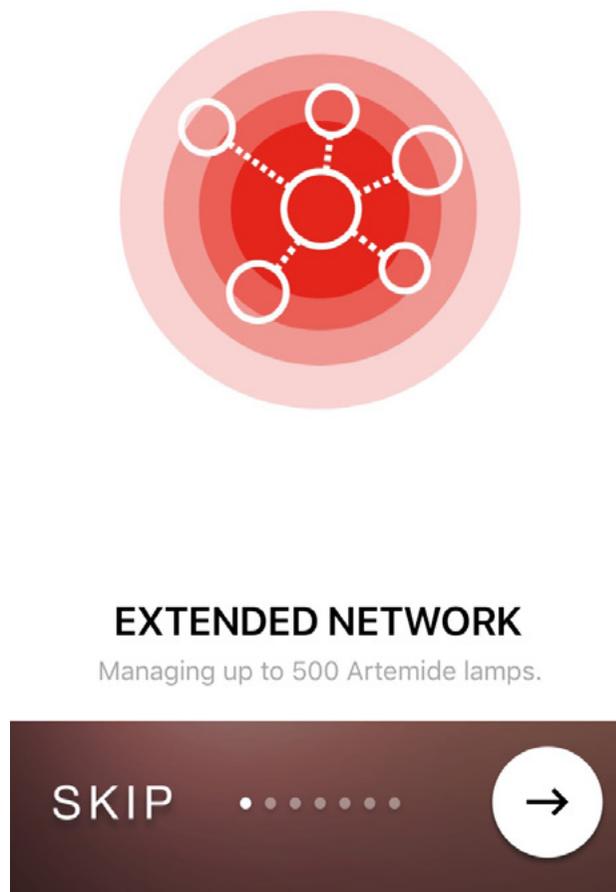
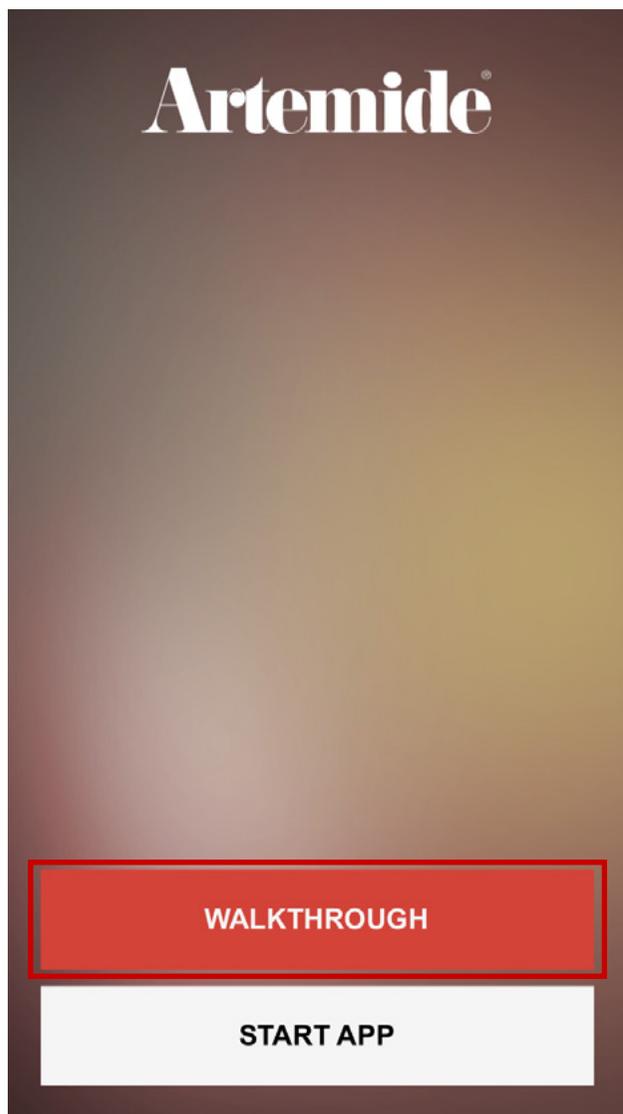
Nachdem Sie auf „**SEND**“ (SENDEN) getippt haben, erscheint ein Popup-Fenster (rechte Abbildung) und Sie können zum Bildschirm „**LOGIN**“ (ANMELDEN) zurückkehren.

Die E-Mail mit Ihren Zugangsdaten sieht in



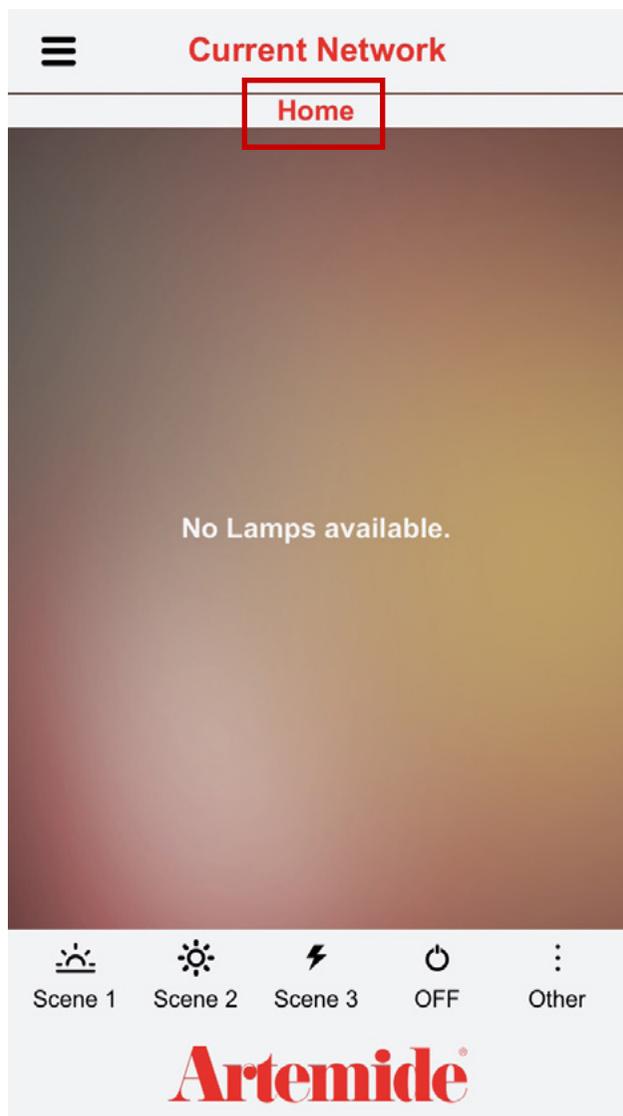
2.2

Walkthrough



Mit der Funktion „**WALKTHROUGH**“ (RUNDGANG) lernen Sie alle neuen Funktionen in einer Slideshow kennen. Blättern Sie durch die Seiten, um einen schnellen Überblick darüber zu erhalten, was Sie mit der Artemide-App machen können.

3. Erstellen von Netzwerken

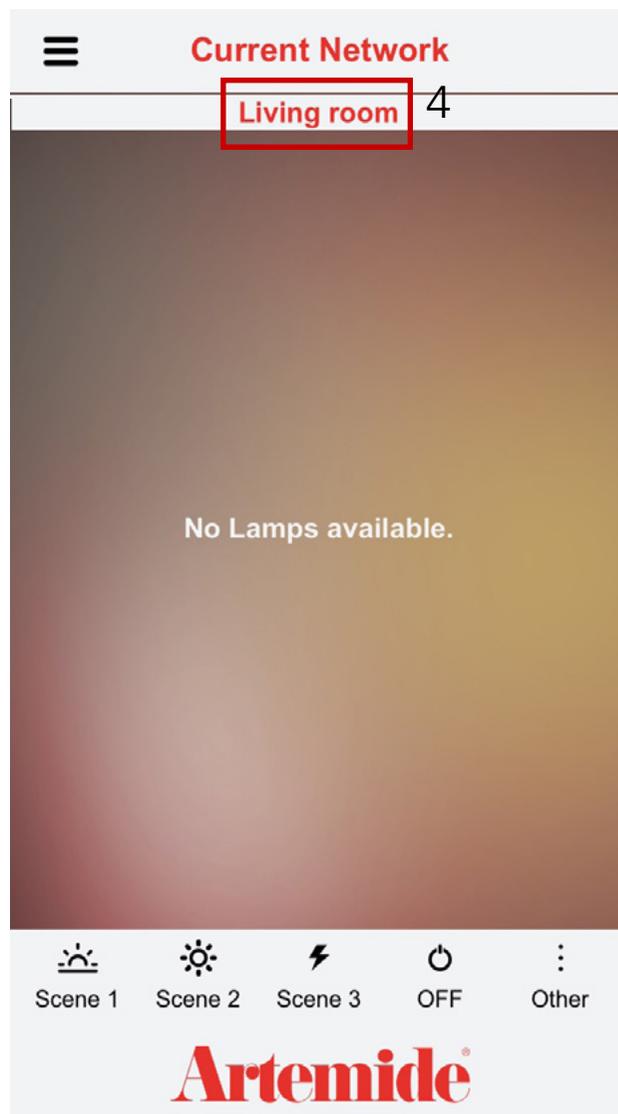
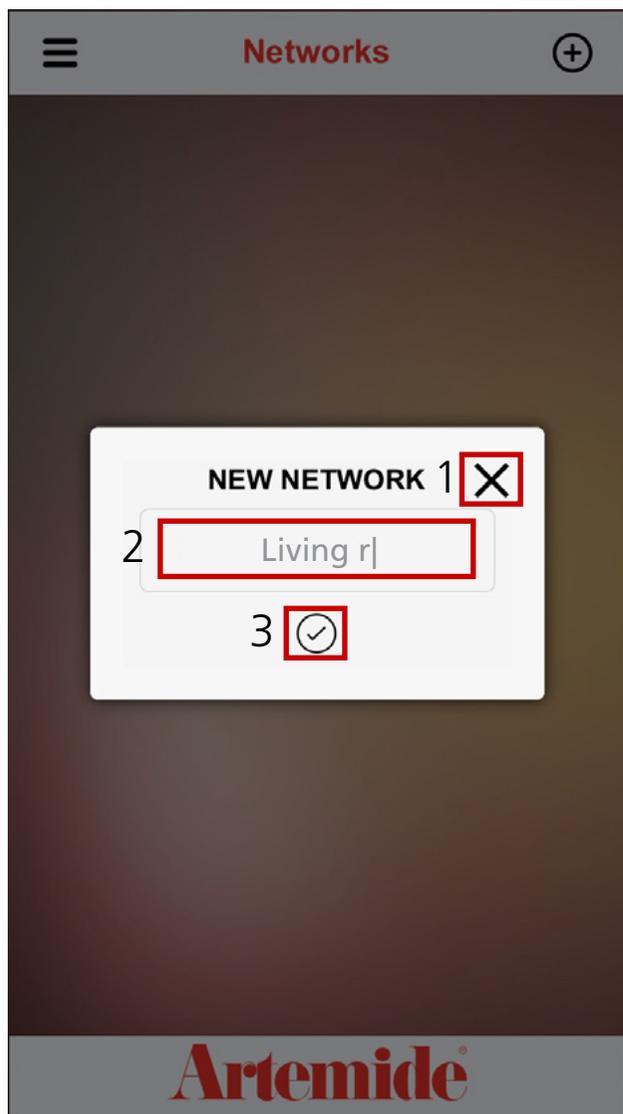


In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihr erstes Netzwerk erstellen.

Ein Netzwerk stellt im Idealfall die Umgebung dar, in der sich eines oder mehrere der Geräte befinden, die mit Ihrer App verbunden sind. Der Netzwerkname kann beliebig gewählt werden (z. B. Zuhause, Büro, Restaurant oder – etwas spezifischer – Küche, Bad, Wohnzimmer, Besprechungsraum, Eingang, Vorraum usw.).

Durch die Zusammenstellung Ihrer Geräte zu Netzwerken können Sie das Beleuchtungs-Management in jeder Umgebung vereinfachen.

Wenn ein Netzwerk bereits vorhanden ist, wird nach Ihrer Anmeldung mit Ihrem Konto ein Bildschirm **mit dem Namen des derzeit aktiven Netzwerks** am oberen Bildschirmrand angezeigt (rotes Kästchen).



Sollte kein Netzwerk vorhanden sein, werden Sie von der App auf die in der linken Abbildung dargestellte Seite weitergeleitet.

Geben Sie den Namen des Netzwerks in das rot umrahmte Eingabefeld 2 ein, (z. B. Zuhause / Büro / Wohnzimmer usw.).

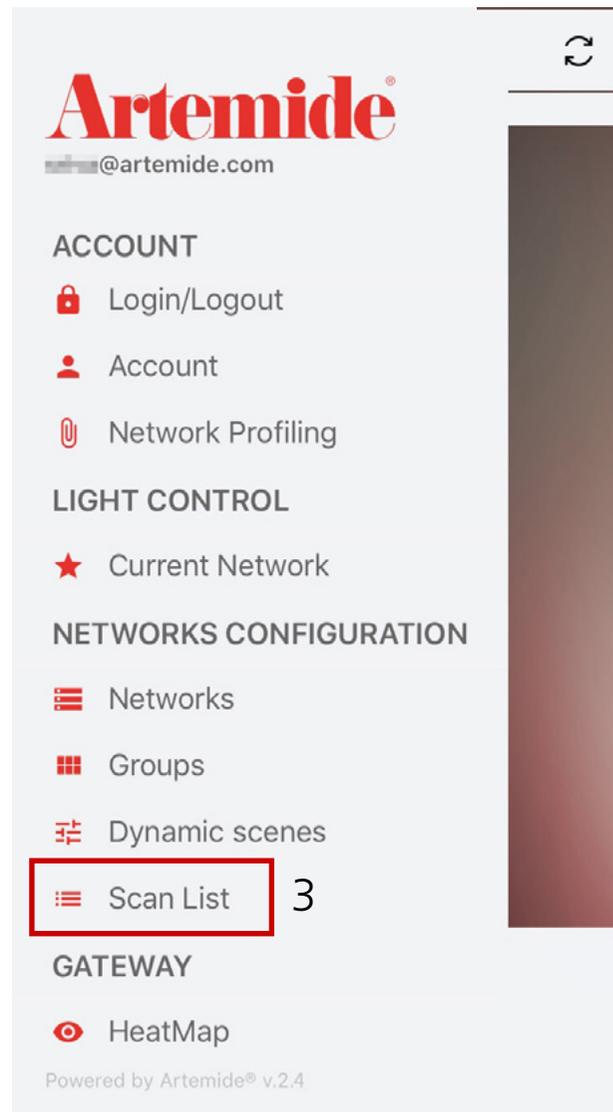
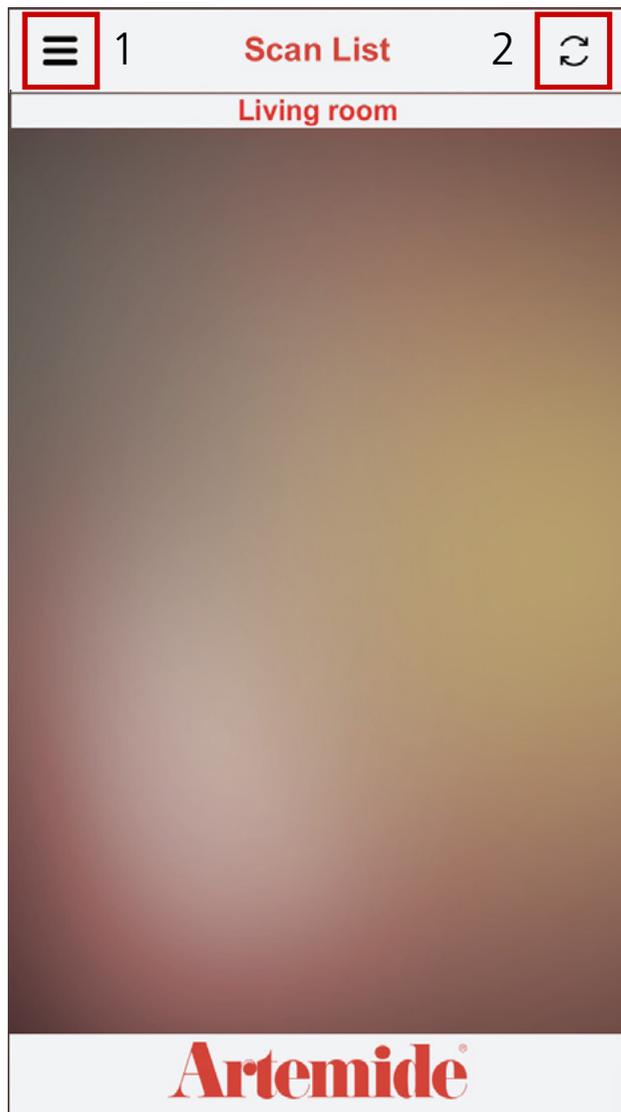
Tippen Sie dann auf die Schaltfläche „✓“ (rotes Kästchen 3), um das Netzwerk zu erstellen und den Netzwerknamen zu bestätigen, oder auf die Schaltfläche „X“ (rotes Kästchen 1), um den Vorgang abubrechen.

Danach werden Sie auf die Seite mit dem neu erstellten Netzwerk weitergeleitet. Der Name Ihres neuen Netzwerks wird am oberen Bildschirmrand angezeigt (rotes Kästchen 4 in der rechten Abbildung).

Bitte beachten:

Die Bluetooth-Funktion spielt bei den weiteren Vorgängen eine wesentliche Rolle. Bevor Sie fortfahren, aktivieren Sie das Bluetooth-System auf Ihrem Gerät.

4. Scan- Liste

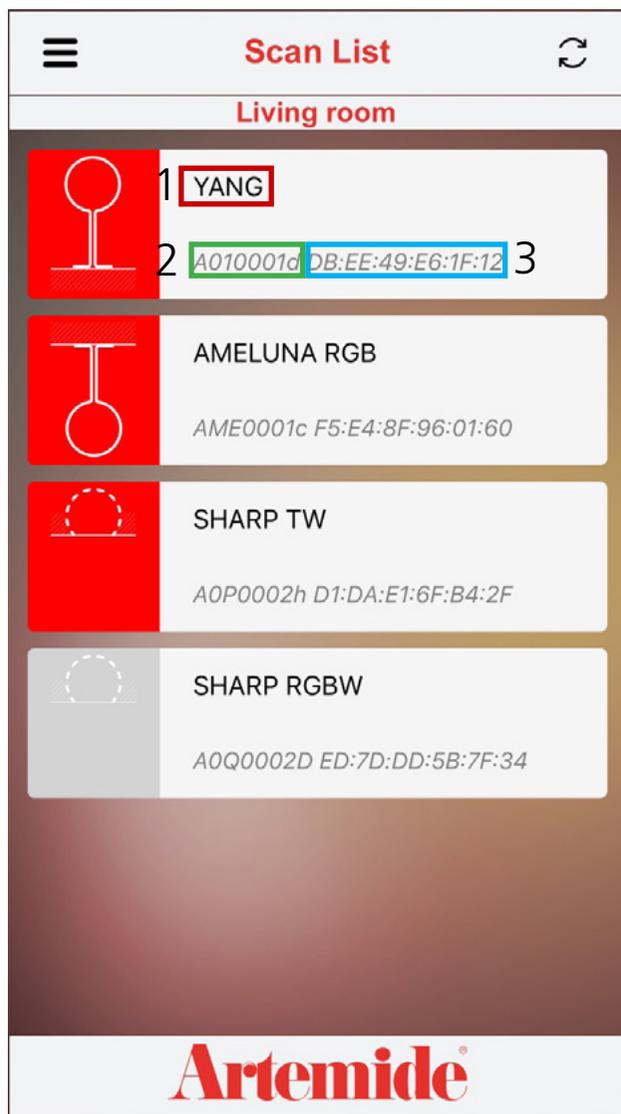


Die Scan-Liste ermöglicht es Ihnen, die Umgebung zu scannen und einen Überblick über aktive Geräte in der Umgebung zu erhalten. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie diese Geräte mit Ihren neu erstellten Netzwerken verknüpfen können.

Bitte beachten:

- **Bevor Sie fortfahren, stellen Sie sicher, dass die Leuchten korrekt mit Strom versorgt werden.**
- **Wenn die Seite „Scan List“ (Scan-Liste) leer ist (linke Abbildung), müssen Sie das Bluetooth-System deaktivieren und dann erneut aktivieren. Danach tippen Sie auf die Schaltfläche zum Aktualisieren oben rechts (rotes Kästchen 2 in der rechten Abbildung).**

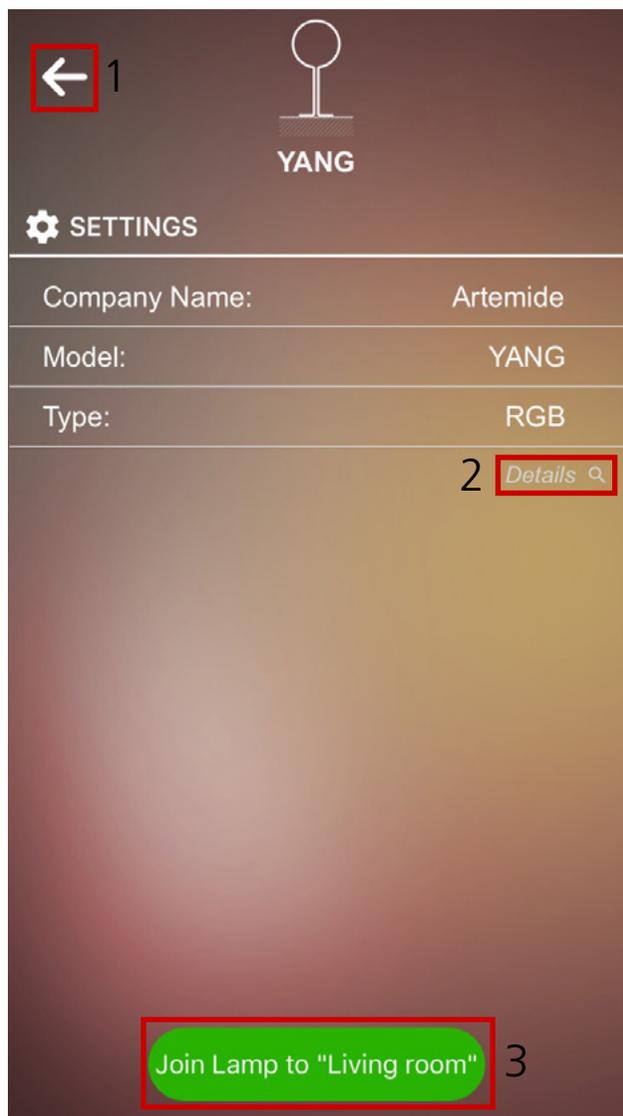
Sie können die Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) jederzeit über die seitliche Menüleiste aufrufen (rotes Kästchen 1 > rotes Kästchen 3).



Die App lokalisiert alle Geräte in der Umgebung, die über ein Bluetooth-System verfügen, und zeigt sie auf der Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) an.

Nach dem Scannen der Umgebung und der Identifizierung von Leuchten werden diese von der App wie links abgebildet angezeigt.

Das Modell der Leuchte wird im roten Kästchen 1 angezeigt. In den grünen und blauen Kästchen (2-3) werden spezifische Firmeninformationen angezeigt.

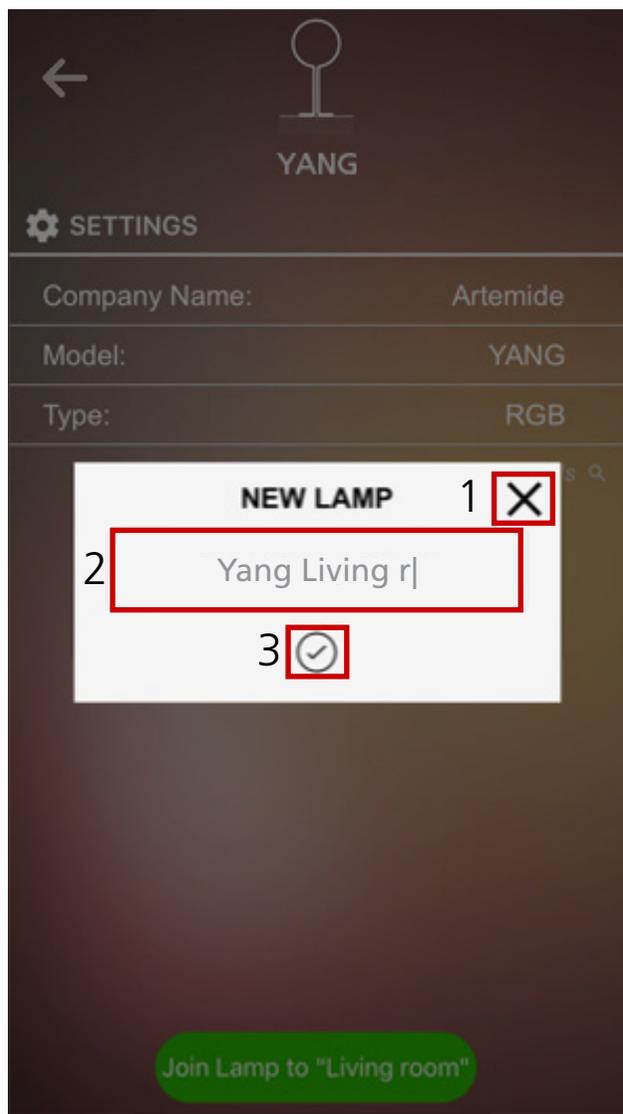


Wenn Sie auf das Symbol einer bestimmten Leuchte tippen, wird die Datenübersicht dieser Leuchte angezeigt.

Um eine Leuchte zu Ihrem persönlichen Netzwerk hinzuzufügen, tippen Sie auf die grüne Schaltfläche „**Join Lamp**“ (Leuchte hinzufügen) am unteren Bildschirmrand (rotes Kästchen 3 in der Abbildung).

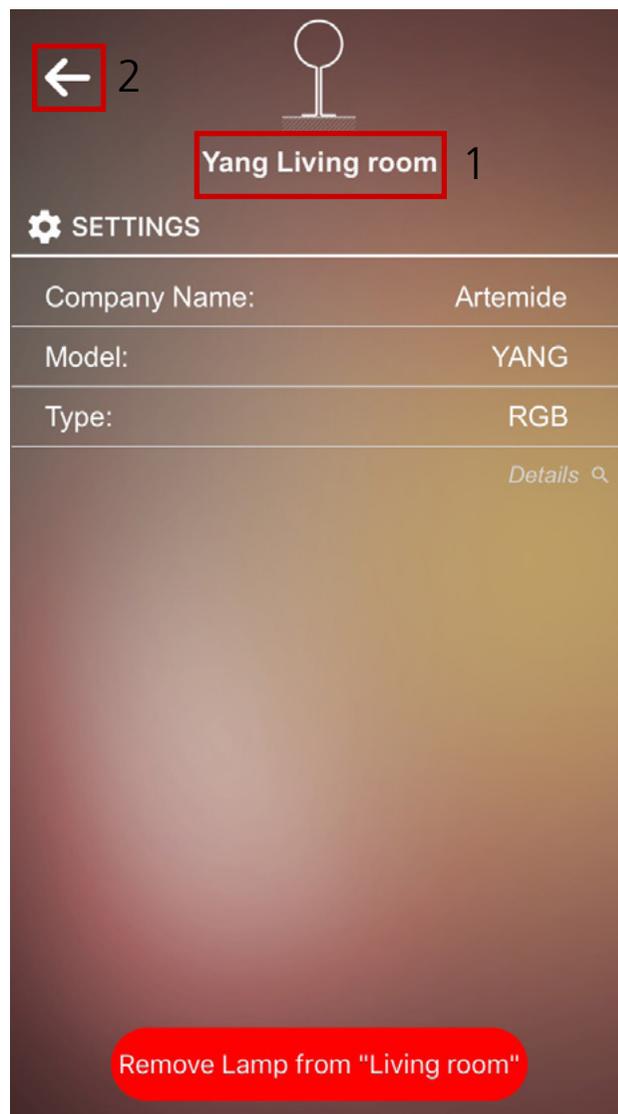
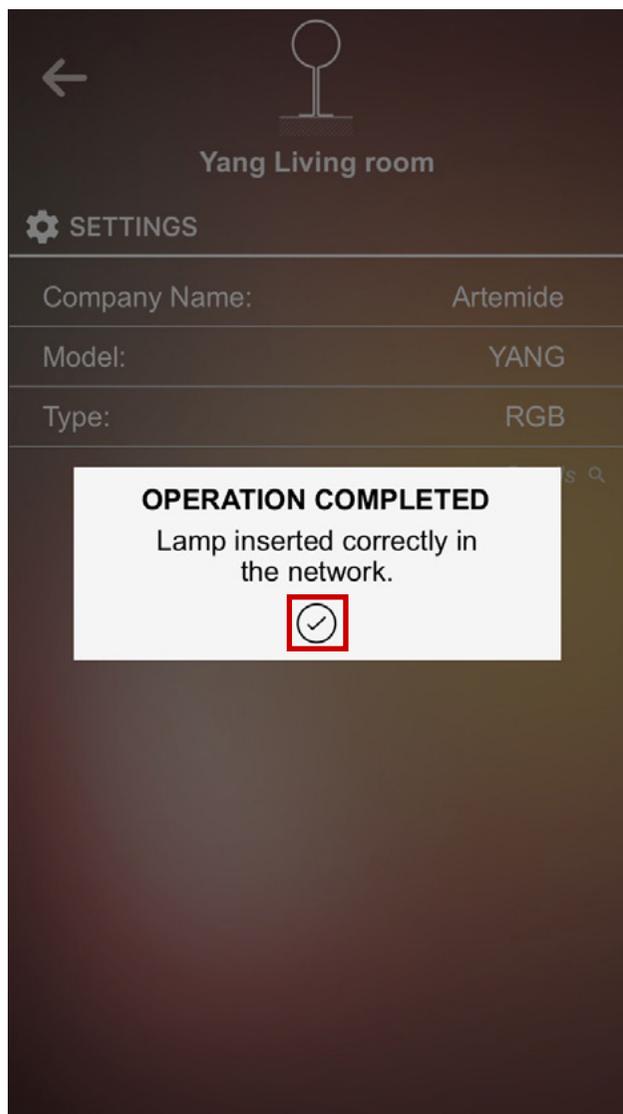
Durch Tippen auf „**Details**“ (Details) (rotes Kästchen 2) erhalten Sie technische Informationen zur Leuchte.

Um zur Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) zurückzukehren, tippen Sie auf das Symbol „**Back**“ (Zurück) im roten Kästchen 1.



Nachdem Sie auf die grüne Schaltfläche getippt haben, erscheint ein kleines Popup-Fenster (siehe Abbildung). Jetzt können Sie im roten Kästchen 2 einen neuen Namen für die Leuchte eingeben.

Zum Bestätigen tippen Sie auf die Schaltfläche „✓“ (rotes Kästchen 3), zum Abbrechen auf „X“ (rotes Kästchen 1).

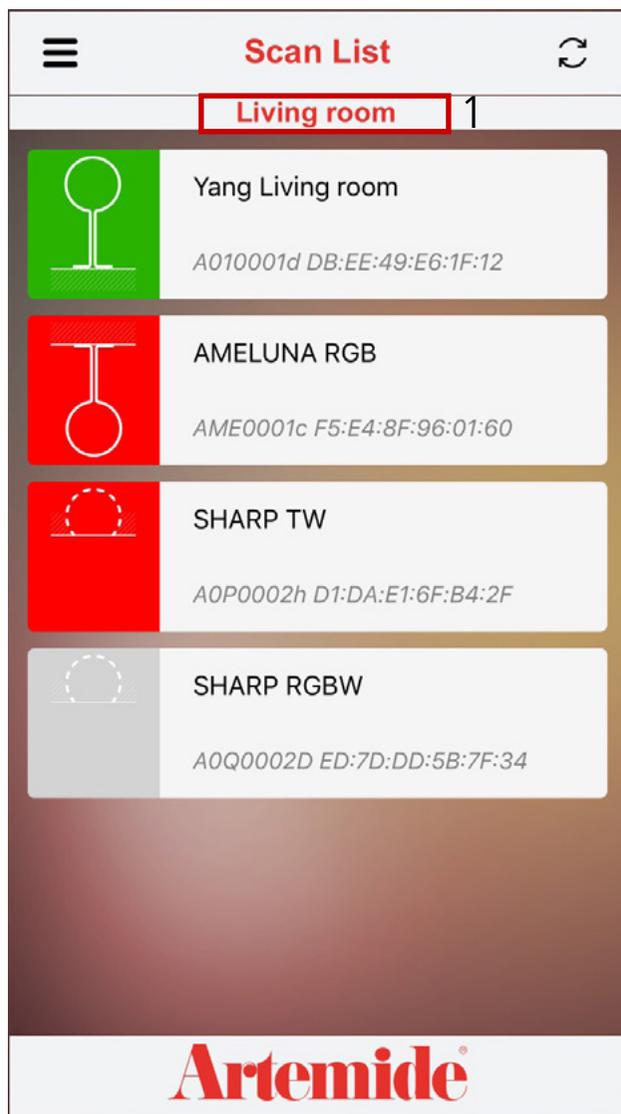


Sobald Sie den Namen bestätigt haben, zeigt die App in einem Bestätigungsfenster eine Meldung über den erfolgreichen Vorgang an.

Der Name der Leuchte wurde geändert (rotes Kästchen 1), die App zeigt jetzt den vom Benutzer gewählten Namen an.

Wenn Sie eine Leuchte aus Ihrem persönlichen Netzwerk entfernen möchten, tippen Sie am unteren Bildschirmrand auf die rote Schaltfläche „**Remove Lamp**“ (Leuchte entfernen).

Um zur Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) zurückzukehren, tippen Sie auf das Symbol „**Back**“ (Zurück) (rotes Kästchen 2).



Wichtige Information:

Wenn wieder zur Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) zurückgekehrt sind, werden Sie jetzt erkennen, dass die soeben zum Netzwerk hinzugefügte Leuchte grün markiert ist (siehe Abbildung).

GRÜNE LEUCHTEN: Sind mit Ihrem persönlichen Netzwerk verbunden.

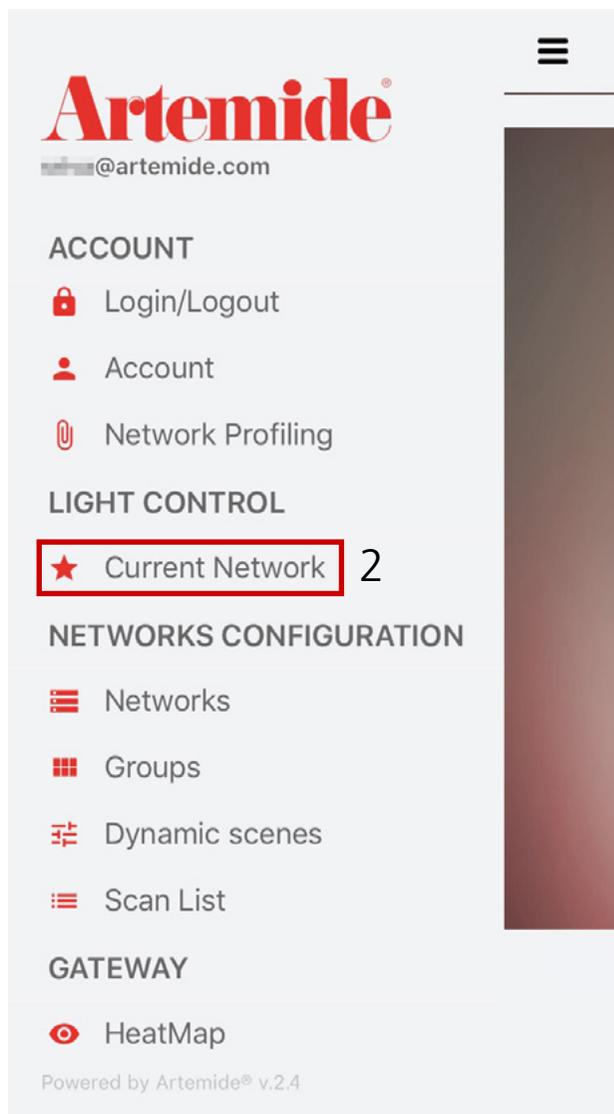
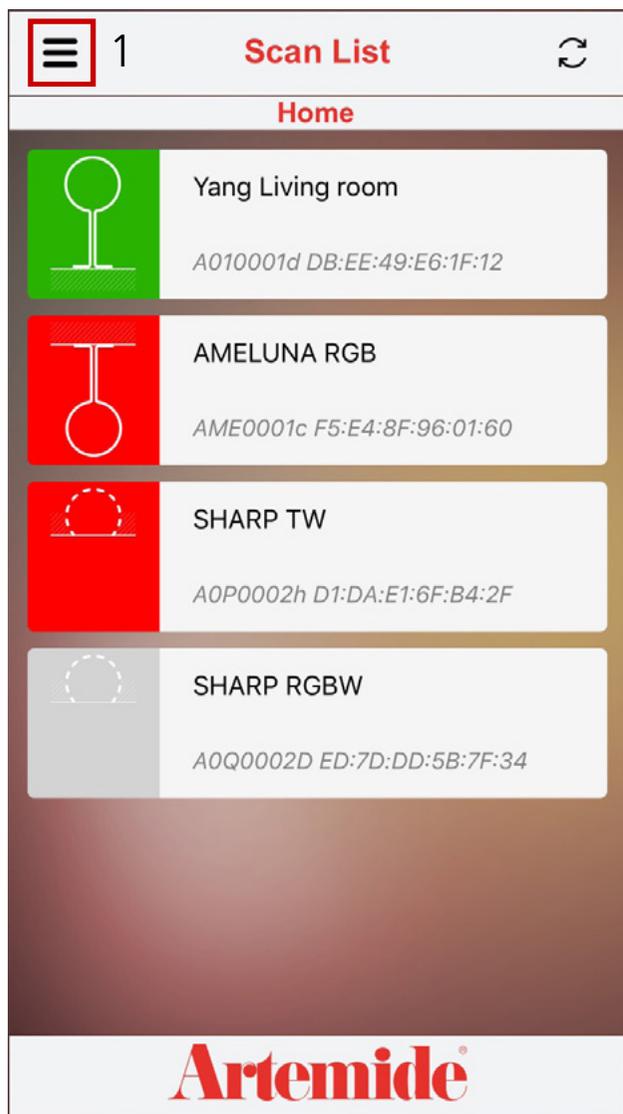
ROTE LEUCHTEN: Sind mit keinem Netzwerk verbunden und können zu einem Netzwerk hinzugefügt werden.

GRAUE LEUCHTEN: Sind mit einem fremden Netzwerk verbunden (können zu Ihrem persönlichen Netzwerk nicht hinzugefügt werden).

Wenn Sie weitere Leuchten zu Ihrem persönlichen Netzwerk hinzufügen möchten, wiederholen Sie einfach die in diesem Abschnitt beschriebenen Schritte.

Am oberen Rand der Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) wird immer der Name des Netzwerks angezeigt, mit dem aktuell eine Verbindung besteht (rotes Kästchen 1).

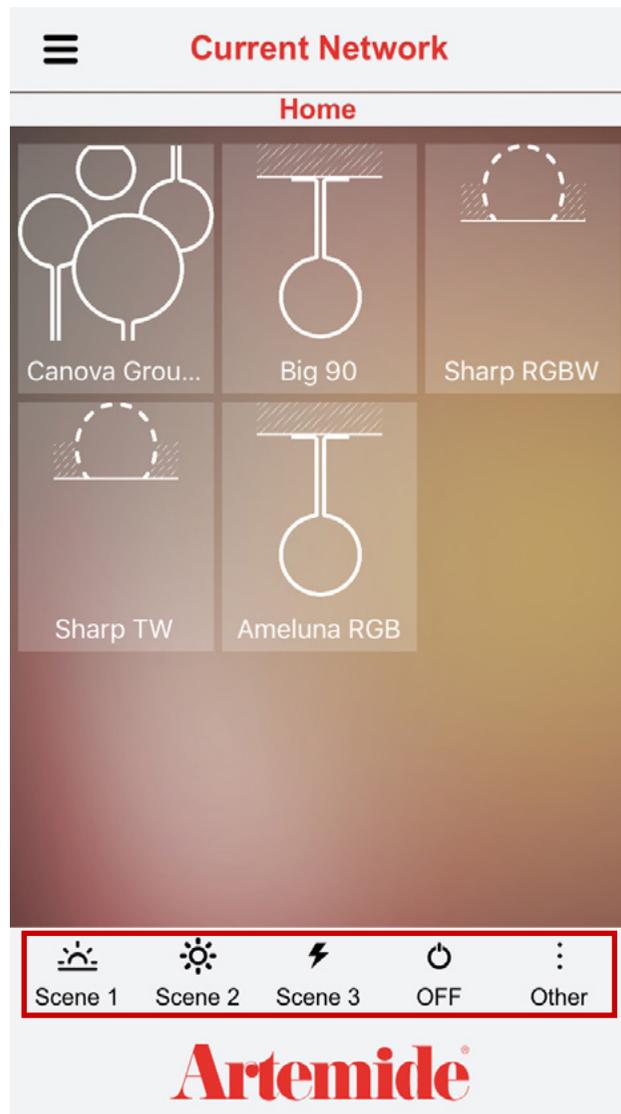
5. Aktuelles Netzwerk



In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie alle Leuchten Ihres persönlichen Netzwerks verwalten können.

Wenn Sie auf die Menü-Schaltfläche (rotes Kästchen 1) tippen, öffnet sich die seitliche Menüleiste (rechte Abbildung).

Wählen Sie im Abschnitt „**LIGHT CONTROL**“ (LICHTSTEUERUNG) die Option „**CURRENT NETWORK**“ (AKTUELLES NETZWERK) (rotes Kästchen 2) aus. Die App ruft eine Seite mit der Übersicht Ihres persönlichen Netzwerks auf (siehe nächste Seite).



Auf der Seite „**Current Network**“ (Aktuelles Netzwerk) werden alle Leuchten/Gruppen angezeigt, die mit Ihrem persönlichen Netzwerk verbunden sind.

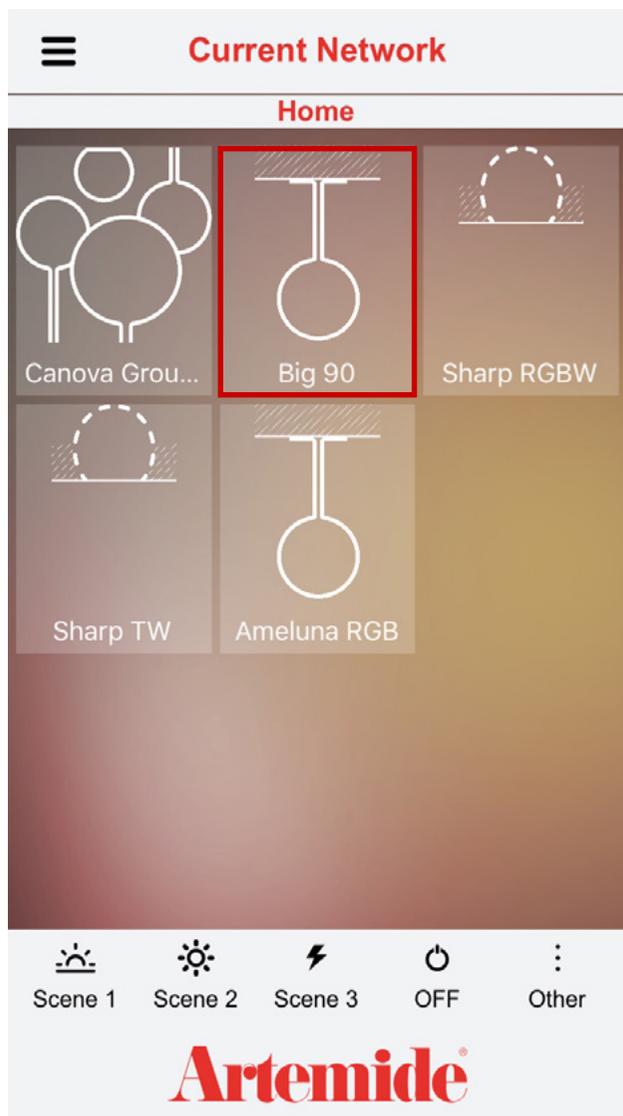
Hier können Sie die Leuchten einzeln oder alle zusammen über voreingestellte Szenarien steuern (rotes Kästchen am unteren Bildschirmrand). Wenn Sie auf eine der unteren Schaltflächen tippen, wird der Befehl an alle Leuchten im Netzwerk gesendet. Je nach Leuchtmitteltyp (Weiß / RGB / Tunable White Emission) werden Ihre Einstellungen in die voreingestellten Szenarien übernommen

Bei Leuchten mit ausschließlich weißer Abstrahlung:

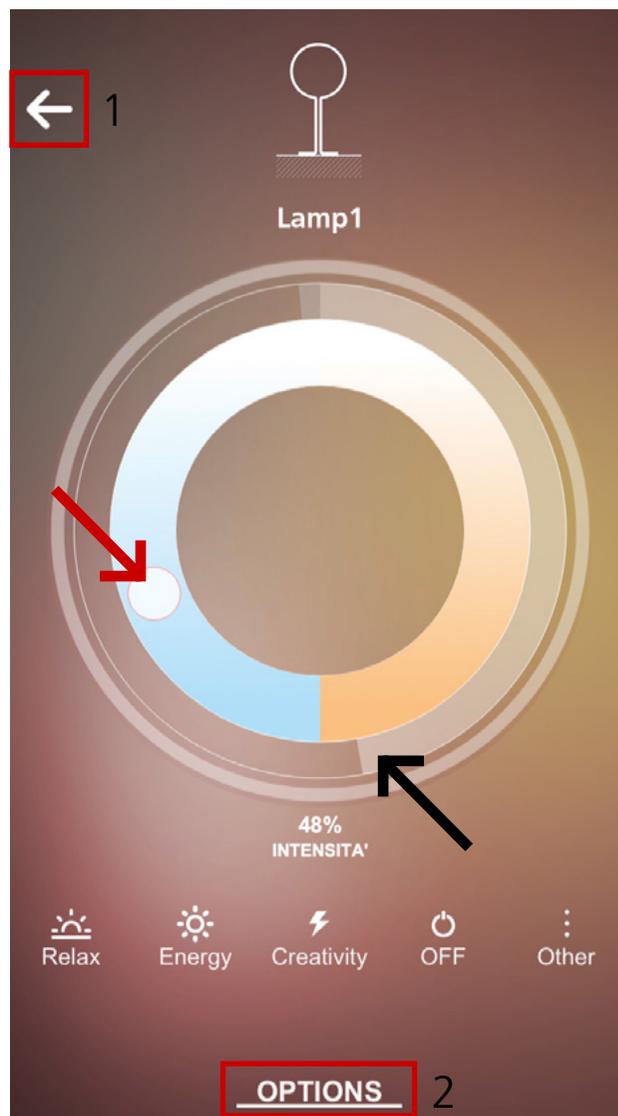
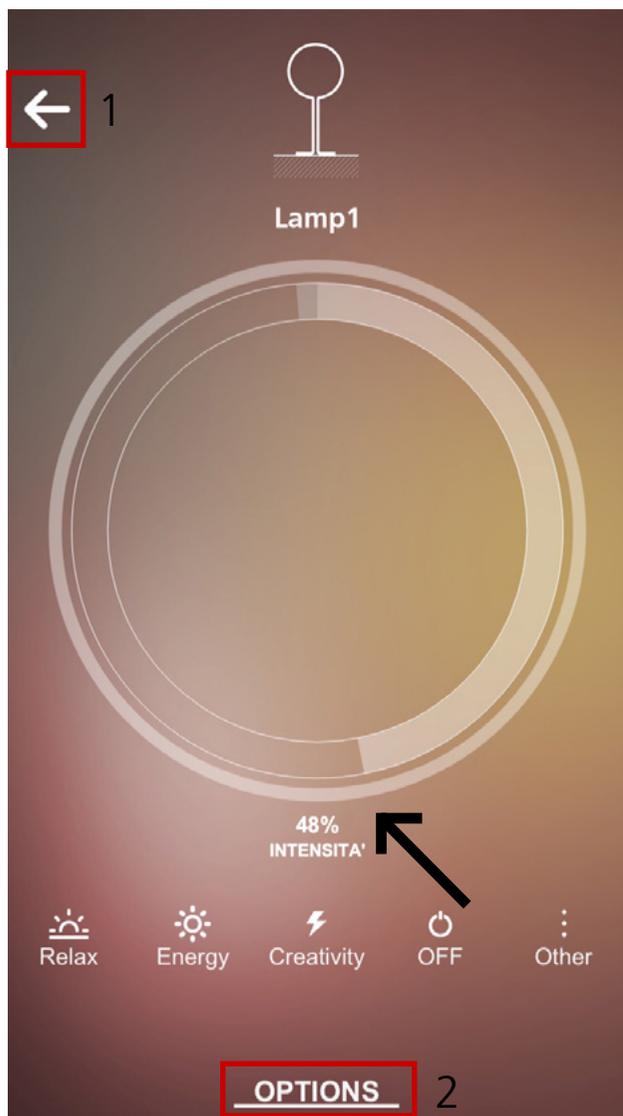
- „Scene 1“ stellt die Lichtintensität auf 10 % ein.
- „Scene 2“ stellt die Lichtintensität auf 50 % ein.
- „Scene 3“ stellt die Lichtintensität auf 100 % ein.

Bei den Leuchten „RGB“ oder „TW“ werden mit den Schaltflächen „Scene 1“, „Scene 2“ und „Scene 3“ die entsprechenden Standard-Szenen aktiviert.

- Mit der Schaltfläche „**OFF**“ (AUS) werden alle Leuchten ausgeschaltet.
- Mit der Schaltfläche „**Other**“ (Andere) kann eine alternative Szene ausgewählt werden.



Wenn Sie eine bestimmte Leuchte einzeln steuern möchten, tippen Sie direkt auf das Symbol der gewünschten Leuchte (rotes Kästchen in der Abbildung).

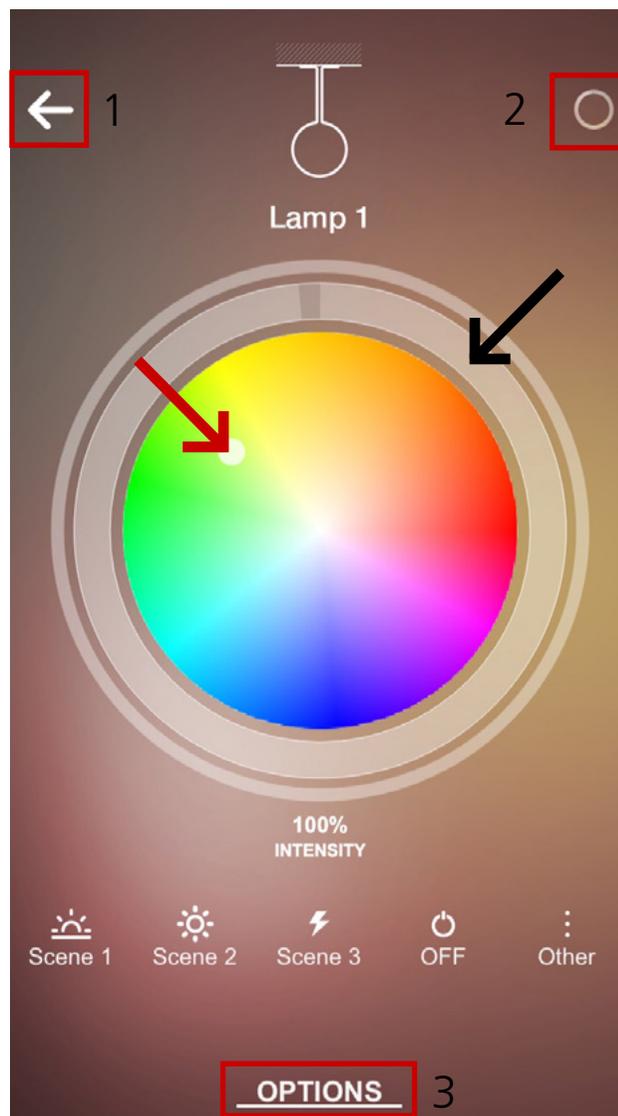
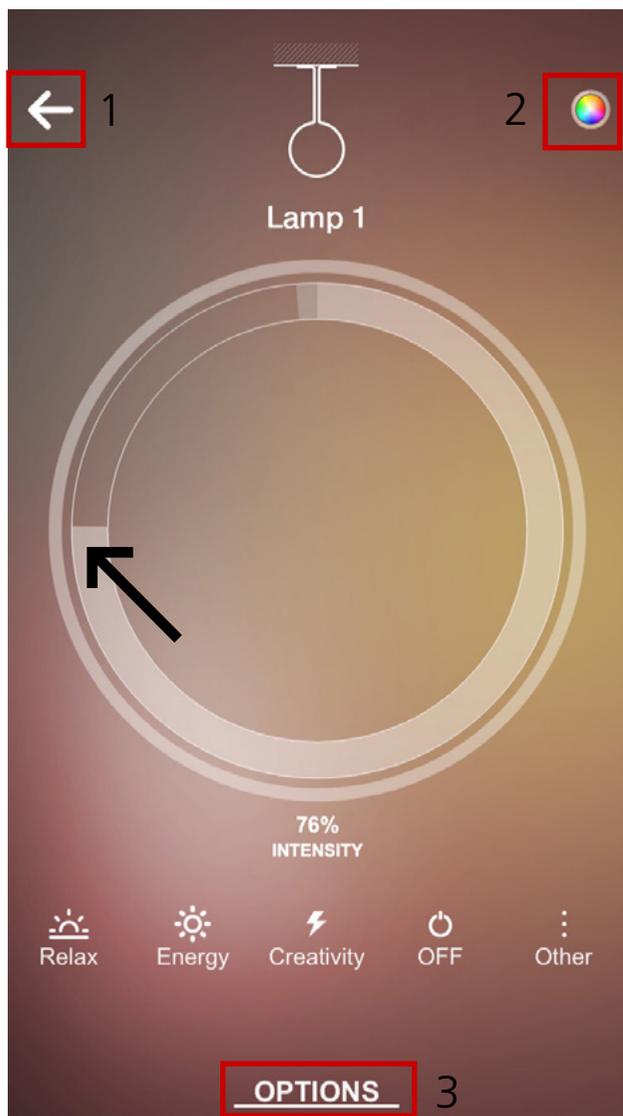


Dies ist der Bildschirm zur Lichtsteuerung (für das ausgewählte Gerät).

Der Bildschirm auf der linken Seite wird geöffnet, wenn es sich bei dem Leuchtmittel um einen Leuchtmitteltyp mit ausschließlich weißer Abstrahlung (White Emission) handelt. Bei solchen Leuchten kann nur die Lichtintensität gesteuert werden.

Der Bildschirm auf der rechten Seite wird geöffnet, wenn es sich bei der Leuchte um einen Leuchtmitteltyp mit einstellbarer weißer Abstrahlung (TW, Tunable White Emission) handelt. Bei solchen Leuchten können Sie neben der Intensität auch die weiße Farbtemperatur (CCT) von warmweiß bis kaltweiß verändern.

- Bewegen Sie den grauen Balken, der in den Abbildungen mit dem schwarzen Pfeil markiert ist, um die Lichtintensität zu verändern.
- Bewegen Sie den Kreis, der in den Abbildungen mit dem roten Pfeil markiert ist, um die weiße Farbtemperatur (CCT) zu verändern.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zu gelangen.
- Tippen Sie auf „**OPTIONS**“ (OPTIONEN), um das Auswahlmnü der jeweiligen Leuchte aufzurufen (rotes Kästchen 2).

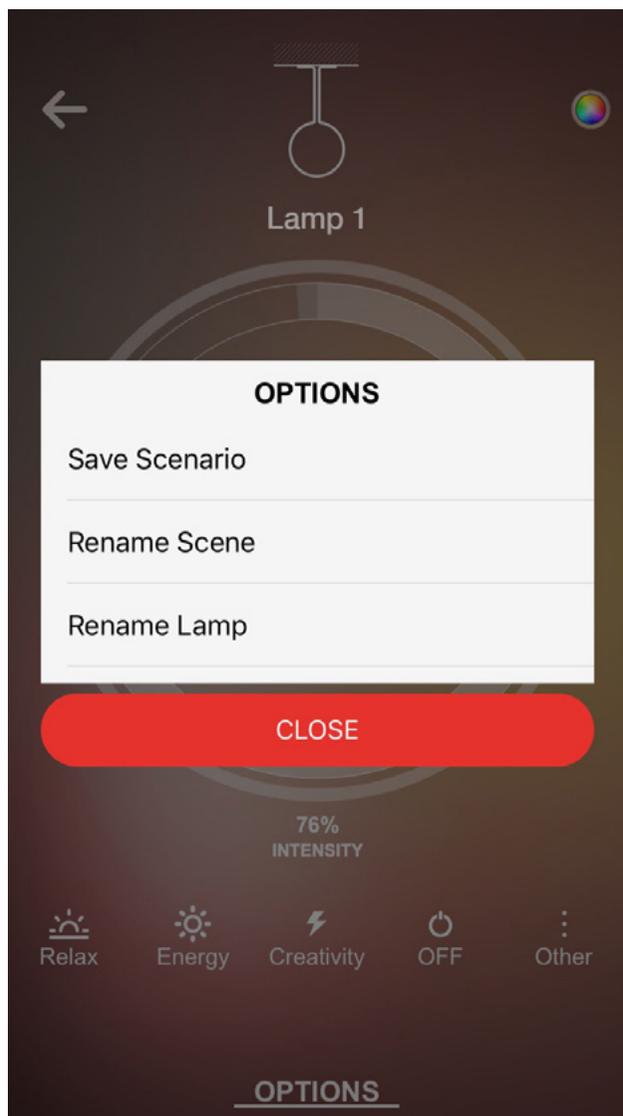


Diese Seiten werden bei Leuchten mit einem Leuchtmittel „RGB+White Emission“ angezeigt (ein Leuchtmittel, das sowohl weißes als auch farbiges Licht abstrahlt).

Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 2, um zwischen Weißlicht-Regler und RGB-Regler umzuschalten.

Bei solchen Leuchten können Sie neben der Intensität auch die Lichtfarbe einstellen.

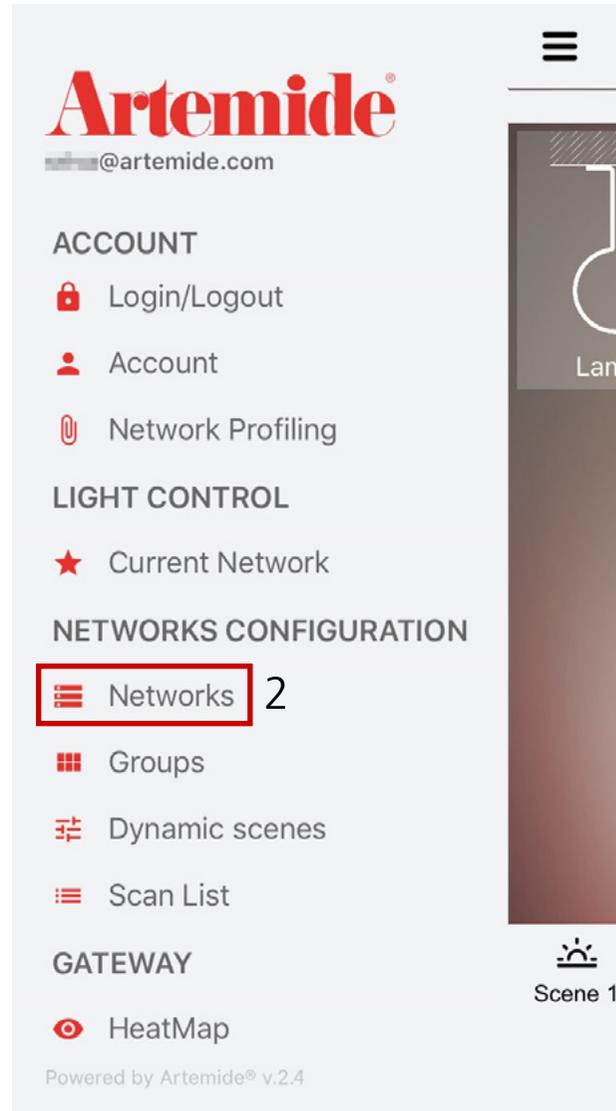
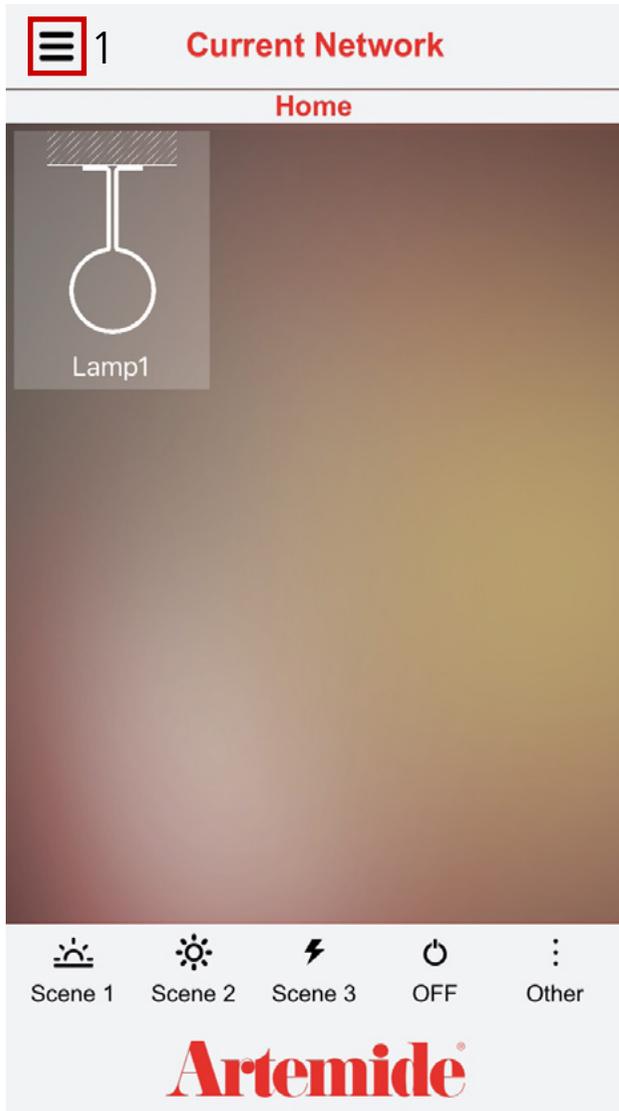
- Bewegen Sie den grauen Balken, der in den Abbildungen mit dem schwarzen Pfeil markiert ist, um die Lichtintensität einzustellen
- Bewegen Sie den Kreis, der in der rechten Abbildung mit dem roten Pfeil markiert ist, um die Lichtfarbe einzustellen
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zu gelangen
- Tippen Sie auf „**OPTIONS**“ (OPTIONEN), um das Auswahlmenü der jeweiligen Leuchte aufzurufen (rotes Kästchen 3)



Die nebenstehende Abbildung zeigt das Auswahlm Menü „**OPTIONS**“ (OPTIONEN).

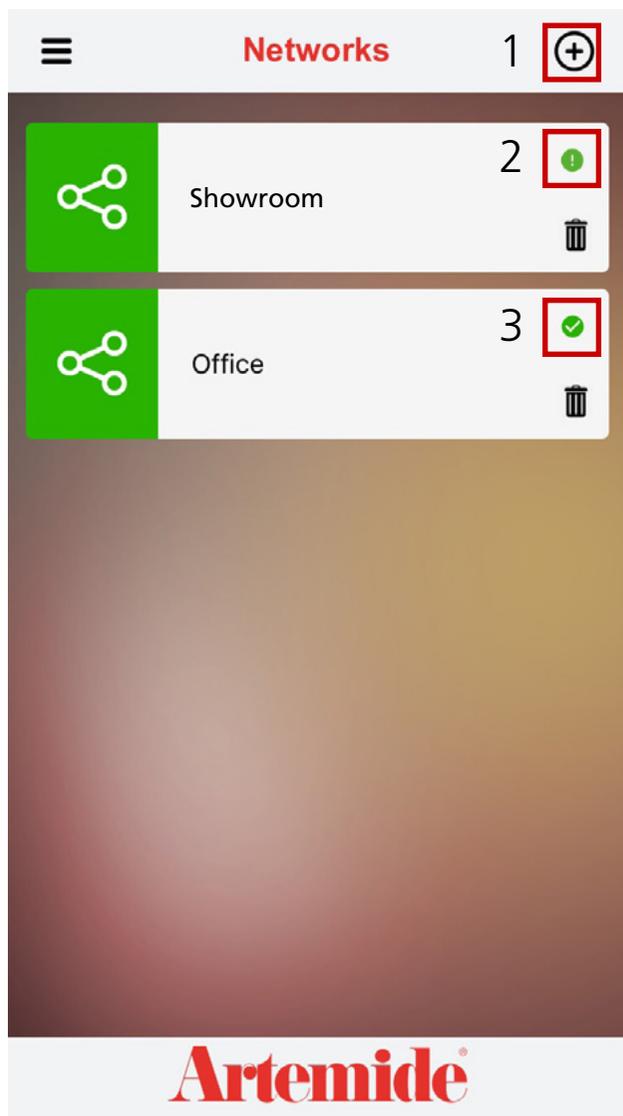
- Der Menüpunkt „**Save Scenario**“ (Szenario speichern) wird im Abschnitt „Scenes and Scenarios“ (Szenen und Szenarien) näher erläutert.
- Um einer Szene einen neuen Namen zu geben, tippen Sie auf „**Rename Scene**“ (Szene umbenennen). Näheres hierzu enthält der Abschnitt „Szenen und Szenarien“.
- Um einer Leuchte einen neuen Namen zu geben, tippen Sie auf „**Rename Lamp**“ (Leuchte umbenennen).

6. Netzwerke



In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie nach dem ersten Netzwerk noch ein weiteres Netzwerk erstellen können.

Die App bietet Ihnen die Möglichkeit, mehrere Netzwerke aufzubauen. Wenn dies gewünscht wird, kehren Sie zum App-Menü (rotes Kästchen 1) zurück und tippen Sie anschließend auf „**Networks**“ (Netzwerke) (rotes Kästchen 2).

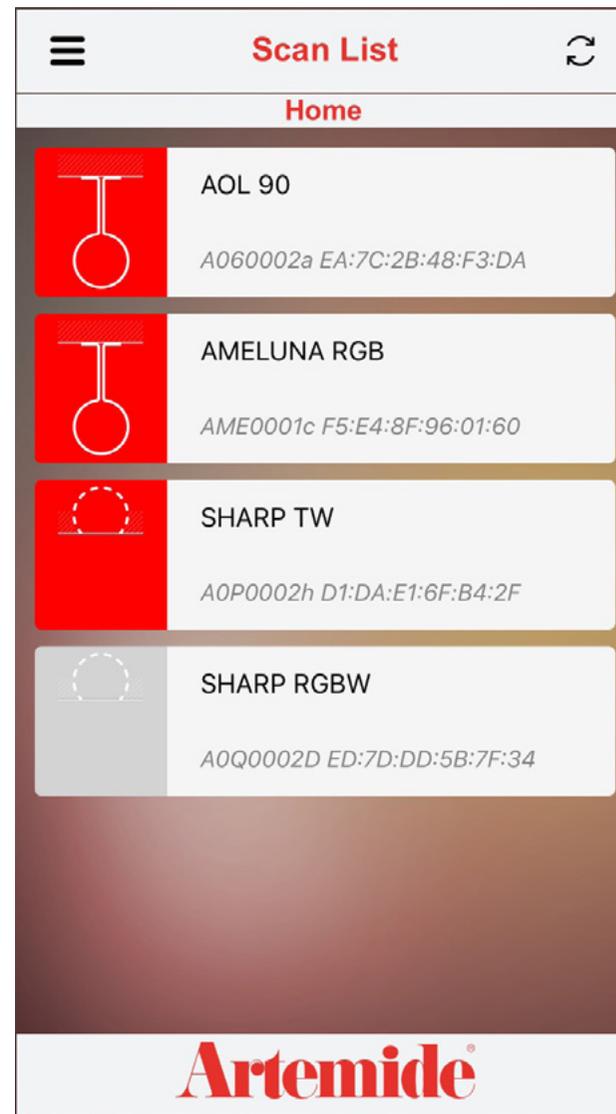
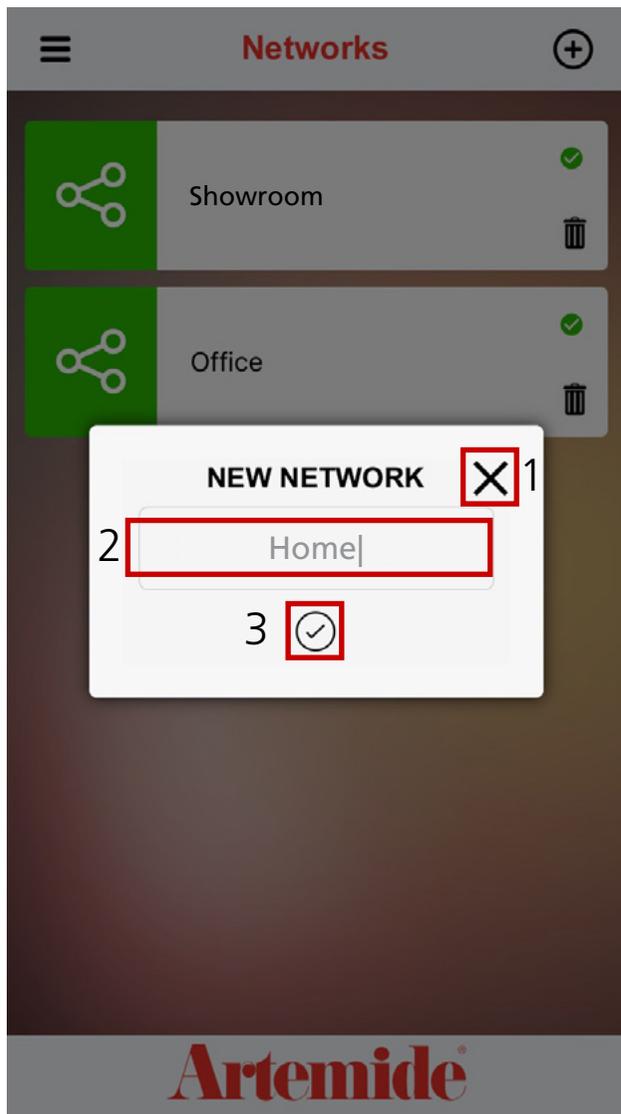


Nachdem Sie auf „**Networks**“ (Netzwerke) getippt haben, wird die links dargestellte Seite mit all jenen Netzwerken angezeigt, die unter dem aktuellen Konto erstellt wurden.

Neben jedem Netzwerk befindet sich ein Symbol (rotes Kästchen 2/3 in der Abbildung), das anzeigt, ob das Netzwerk mit der Cloud synchronisiert ist oder nicht.

Das Häkchen „✓“ (rotes Kästchen 3) gibt an, dass das Netzwerk mit der Cloud synchronisiert ist. Andernfalls erscheint ein Ausrufezeichen „!“ (rotes Kästchen 2).

Wenn Sie ein neues Netzwerk hinzufügen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche „+“ (rotes Kästchen 1 in der Abbildung).



Nachdem Sie auf die Schaltfläche „+“ getippt haben, erscheint ein Popup-Fenster. Geben Sie den Netzwerknamen in das Eingabefeld im roten Kästchen 2 ein (linke Abbildung).

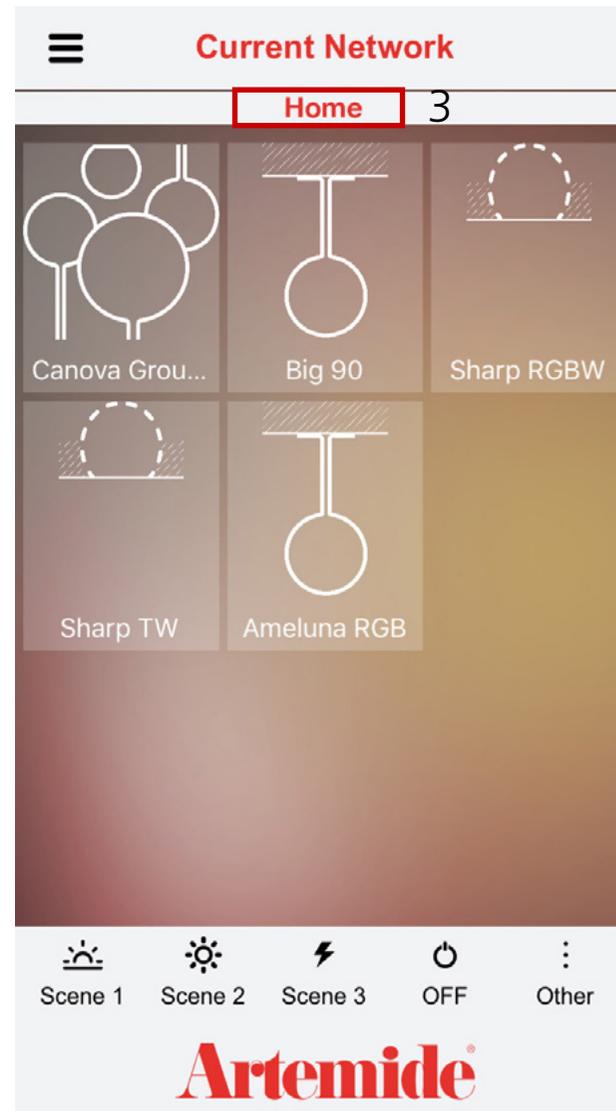
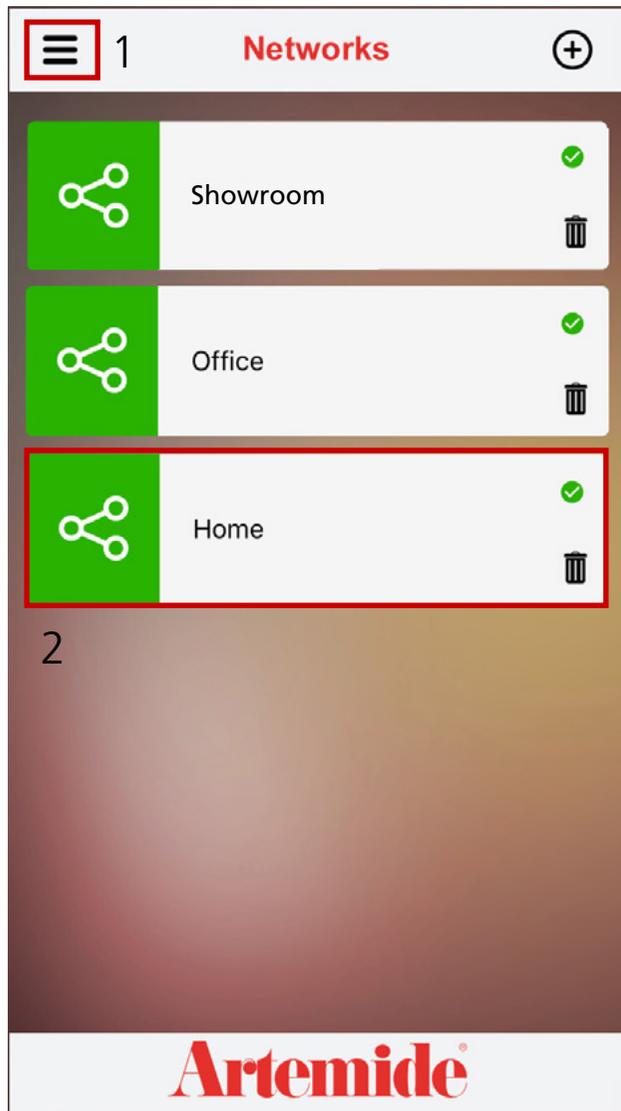
Wenn Sie das Popup-Fenster schließen möchten, tippen Sie auf „X“ (rotes Kästchen 1 in der linken Abbildung).

Nachdem Sie den Netzwerknamen eingegeben haben, tippen Sie auf „✓“ (rotes Kästchen 3 in der linken Abbildung), um das Netzwerk zu erstellen und den Netzwerknamen zu bestätigen.

Nach der Bestätigung leitet die App den Benutzer automatisch auf die Seite „**Scan List**“ (Scan-Liste) des neu erstellten Netzwerks weiter.

Nun können Sie dem neu erstellten Netzwerk beliebige vorhandene Leuchten hinzufügen.

Die an früherer Stelle bereits erläuterten Funktionen gelten auch für alle neuen Netzwerke.



Bitte beachten:

Eine Leuchte kann nur jeweils einem Netzwerk zugeordnet werden.

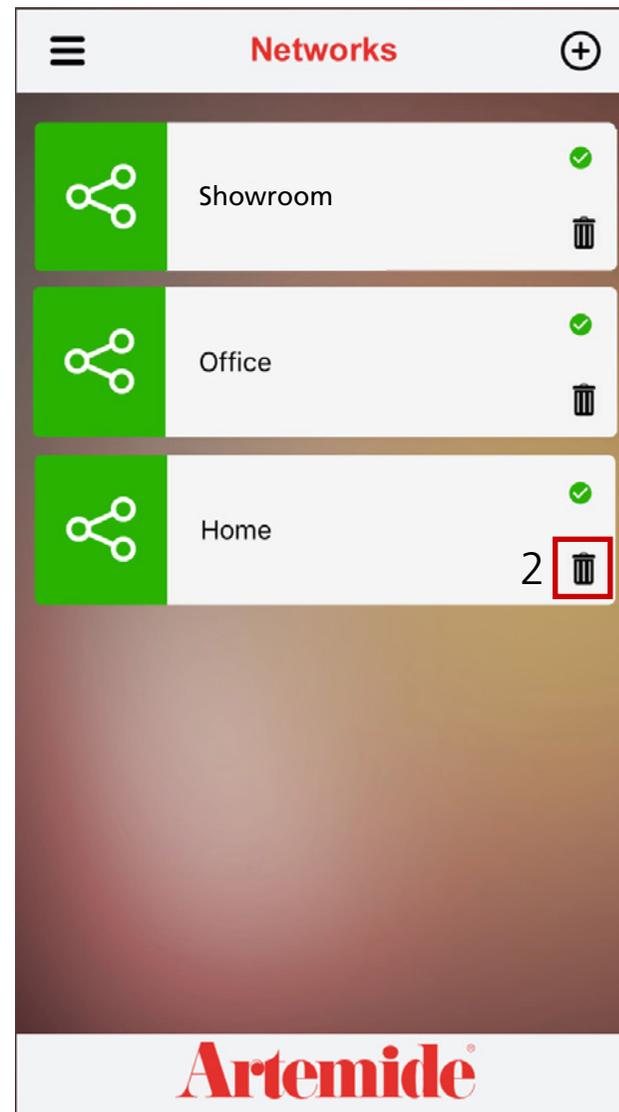
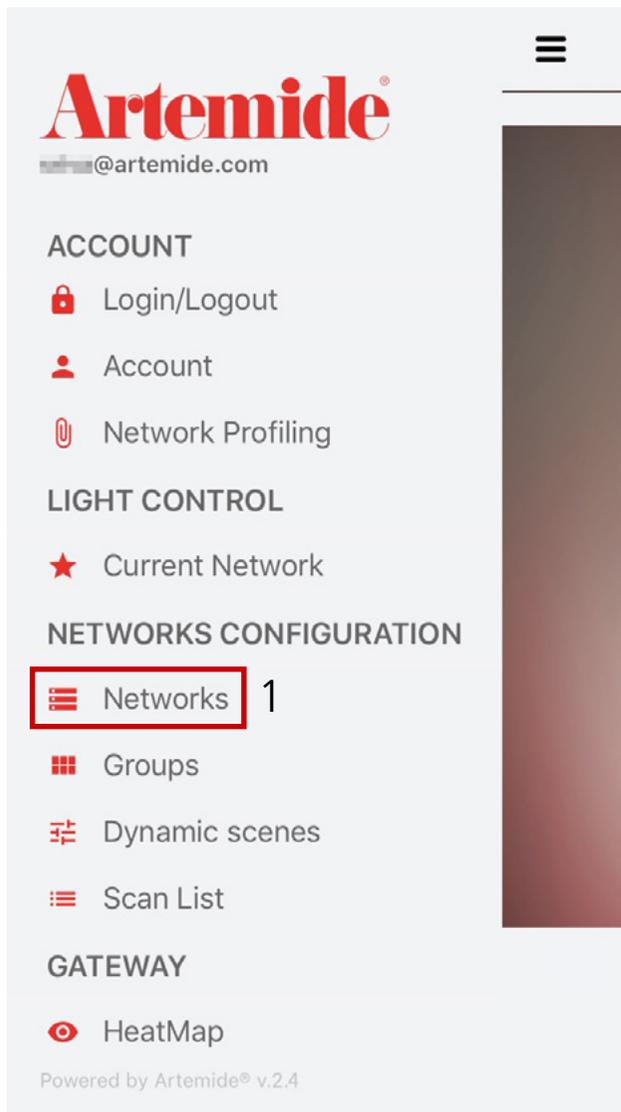
Um zu einem anderen Netzwerk zu wechseln und dies zu verwalten, tippen Sie auf das Menüsymbol im roten Kästchen 1 und wählen Sie in der seitlichen Menüleiste die Option Networks (Netzwerke) aus.

Wählen Sie anschließend das gewünschte Netzwerk aus (z. B. Home, rotes Kästchen 2).

Die App leitet Sie automatisch auf die Seite „**Current Network**“ (Aktuelles Netzwerk) weiter. Dort können Sie einsehen, welche Geräte zum Netzwerk gehören und diese verwalten.

Die an früherer Stelle bereits erläuterten Funktionen gelten auch für alle neu erstellten Netzwerke.

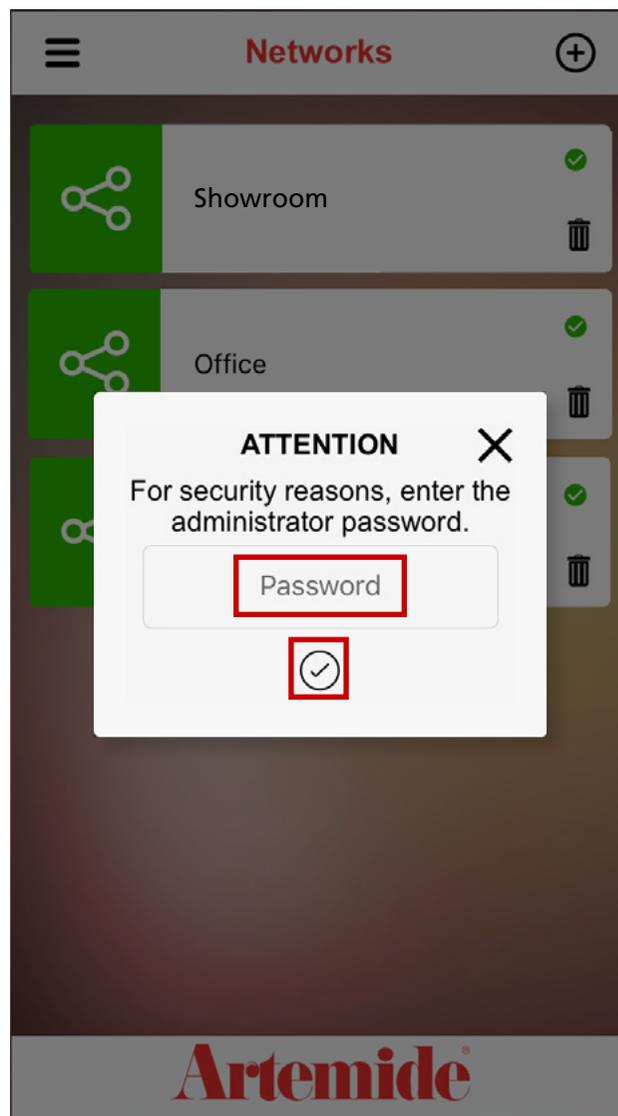
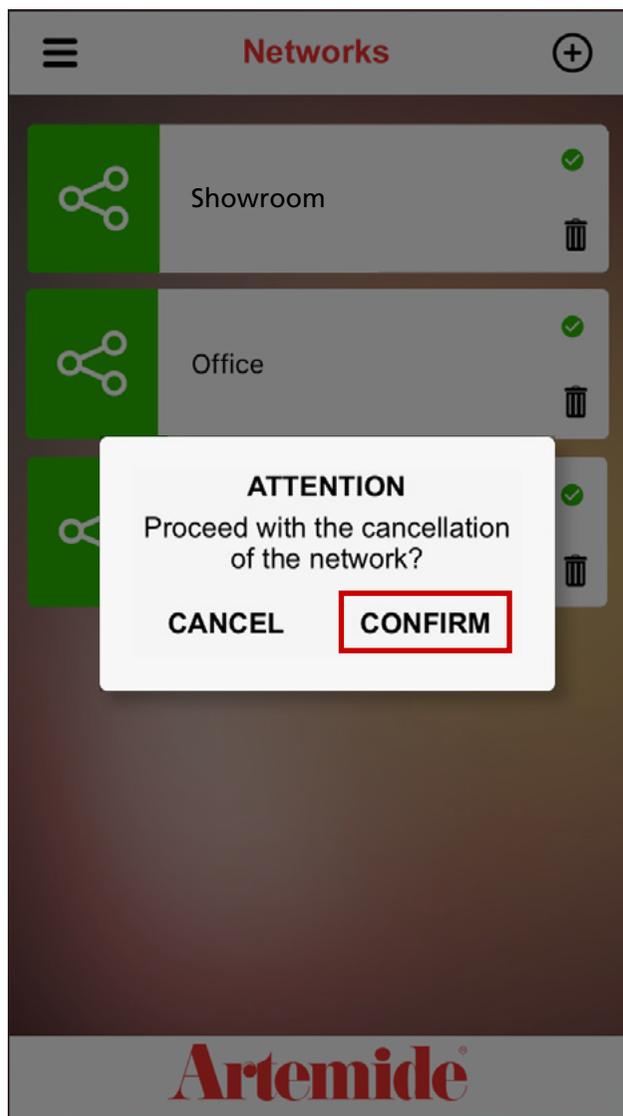
Am oberen Seitenrand wird immer der Name des Netzwerks angezeigt, mit dem aktuell eine Verbindung besteht (rotes Kästchen 3).



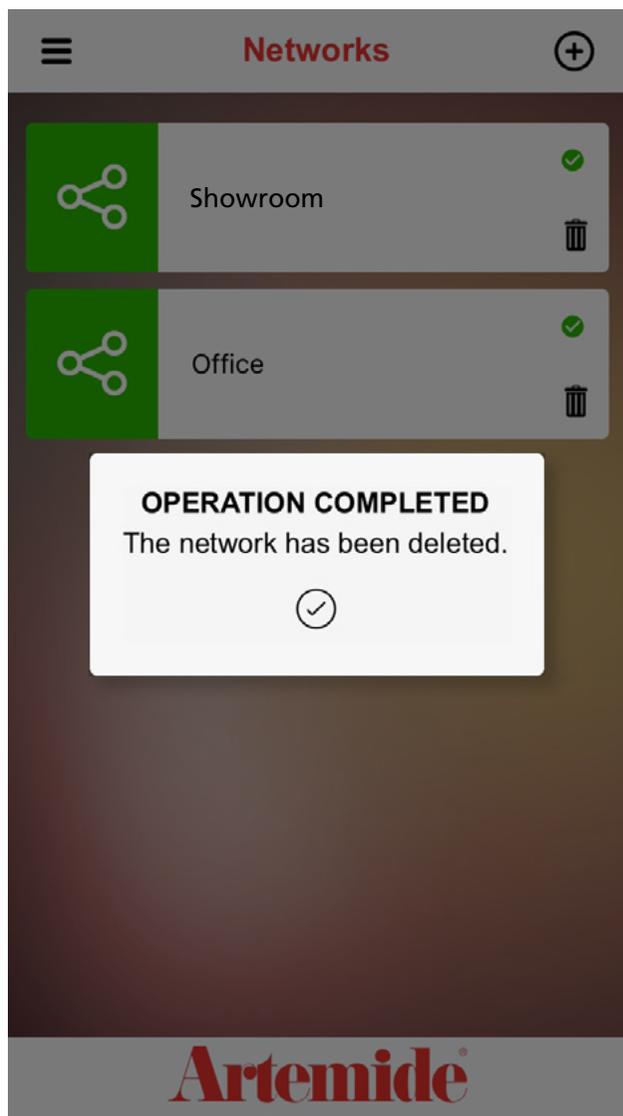
Bitte beachten:

Wenn Sie ein Netzwerk (z. B. „Home“) löschen möchten, müssen Sie zuvor alle damit verbundenen Leuchten aus dem Netzwerk entfernen.

Öffnen Sie die seitliche Menüleiste und tippen Sie auf die Option **„Networks“** (Netzwerke) (rotes Kästchen 1). Es erscheint die in der rechten Abbildung dargestellte Seite. Wählen Sie das Netzwerk aus, das Sie löschen möchten, und tippen Sie auf die das Symbol **„Papierkorb“** (rotes Kästchen 2 in der rechten Abbildung).



Tippen Sie im ersten Popup-Fenster auf „**Confirm**“ (Bestätigen), um fortzufahren, und geben Sie dann, sofern erforderlich, das Passwort für das Konto ein.

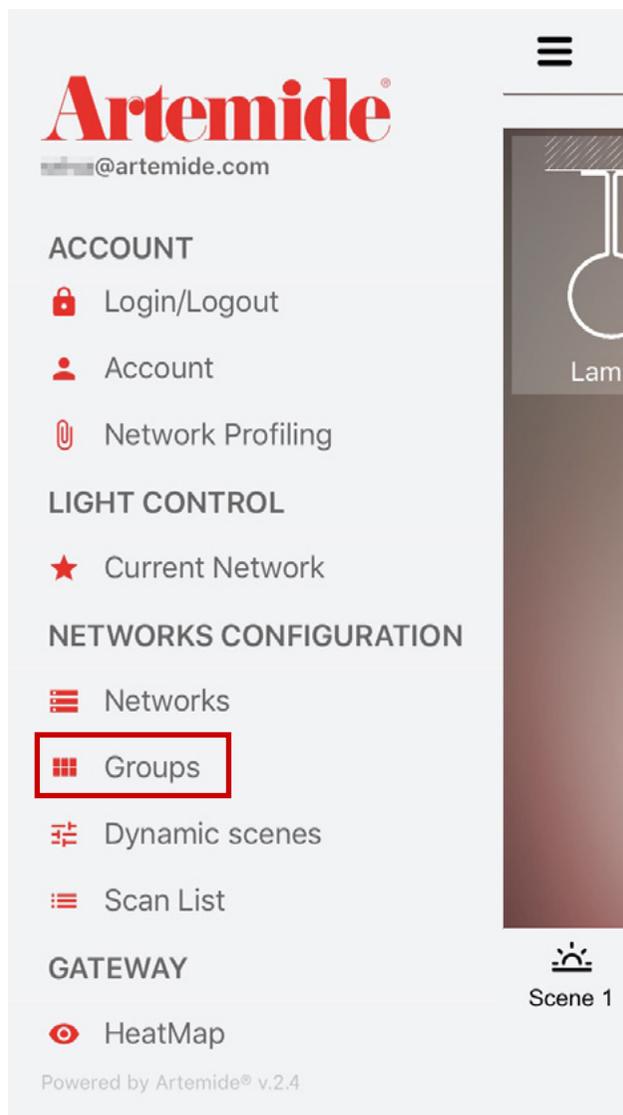


Nach dem Löschen des Netzwerks wird der Vorgang von der App mit dem nebenstehend dargestellten Popup-Fenster bestätigt.

Bitte beachten:

In der Artemide-App kann der Benutzer nicht den Namen des gelöschten Netzwerks einem neuen Netzwerk zuweisen.

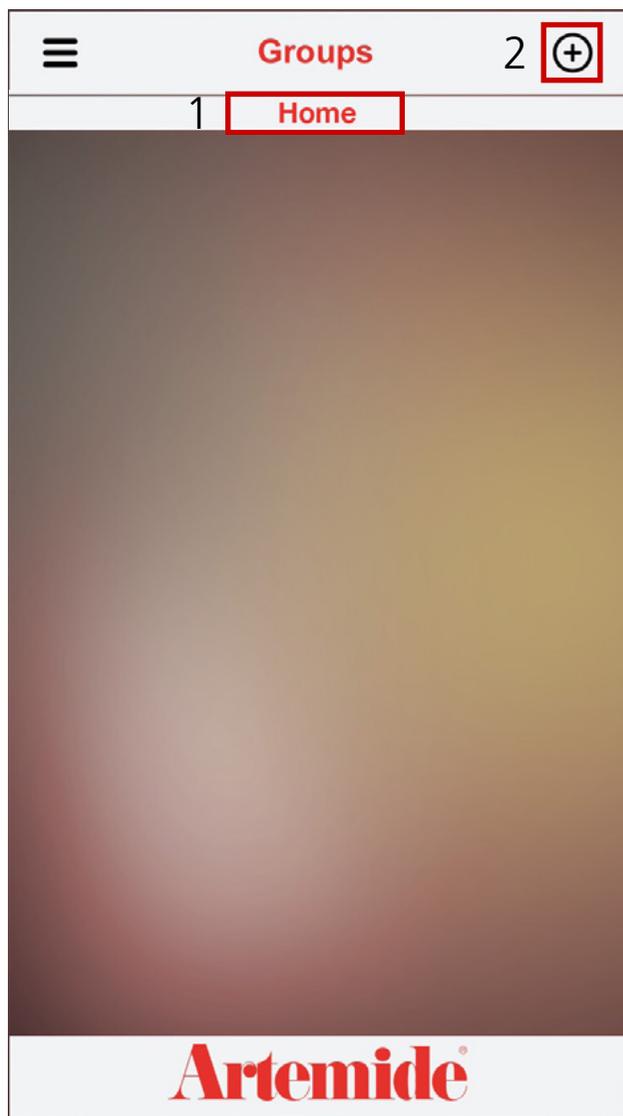
7. Erstellen von Gruppen



Mit der Artemide-App können Sie Leuchten-Gruppen innerhalb Ihrer persönlichen Netzwerke erstellen und verwalten.

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie eine Leuchten-Gruppe erstellen und verwalten.

Öffnen Sie in der App die seitliche Menüleiste und tippen Sie auf „Groups“ (Gruppen) (siehe Abbildung).

**Bitte beachten:**

Stellen Sie vor dem Erstellen einer Gruppe sicher, dass Sie sich im richtigen Netzwerk befinden. So können Sie vermeiden, dass Sie versehentlich eine Gruppe in einem falschen Netzwerk erstellen.

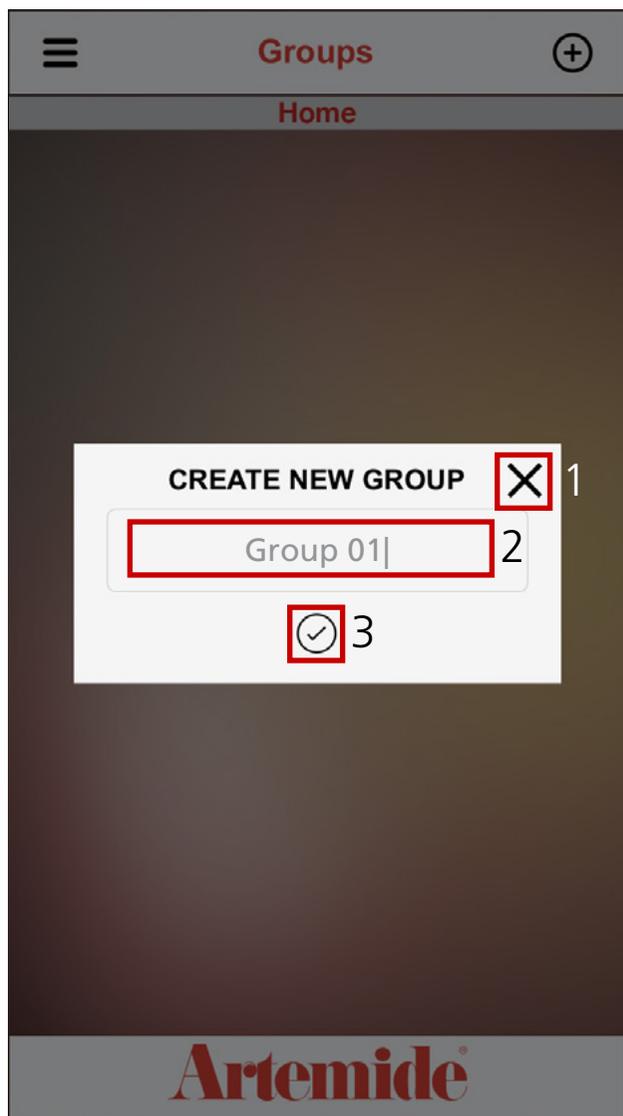
Um zu prüfen, in welchem Netzwerk Sie sich befinden, beachten Sie die Statusleiste unterhalb der Seitenüberschrift (rotes Kästchen 1).

Nachdem Sie auf „**Groups**“ (Gruppen) getippt haben, erscheint die nebenstehend dargestellte Seite.

Wenn Sie eine neue Gruppe hinzufügen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche „+“ (rotes Kästchen 2).

Bitte beachten:

In einem Netzwerk können Sie bis zu 16 Gruppen erstellen.

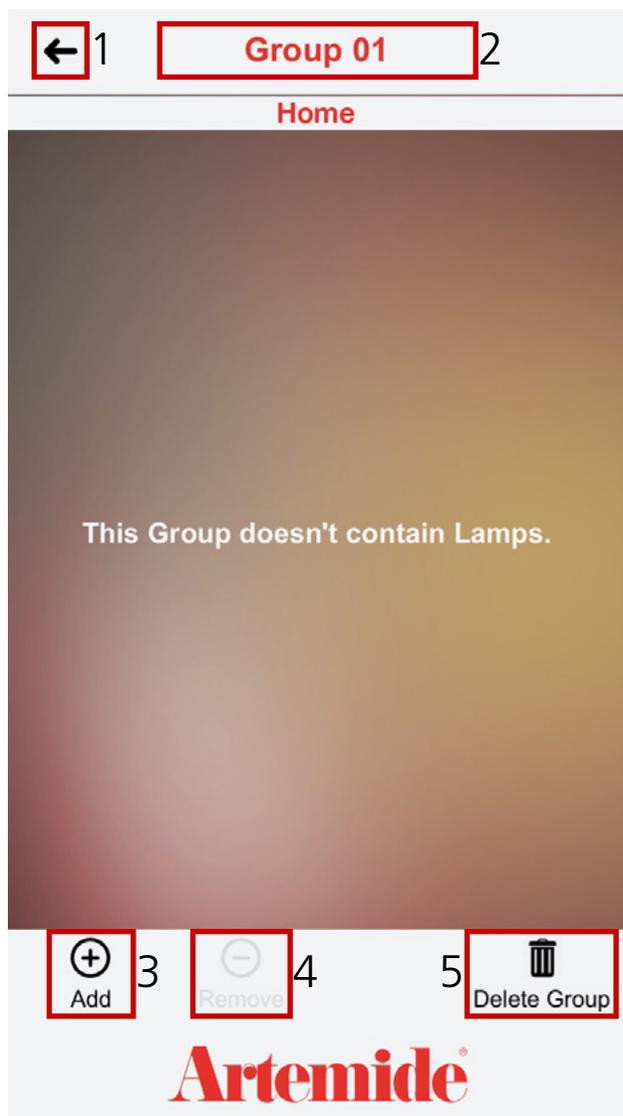


Nachdem Sie auf die Schaltfläche „+“ getippt haben, erscheint das nebenstehend dargestellte Popup-Fenster.

Geben Sie den Gruppen-Namen in das Eingabefeld im roten Kästchen 2 ein.

Um den Vorgang abzubrechen und zur Seite zurückzukehren, tippen Sie auf „X“ (rotes Kästchen 1 in der Abbildung).

Wenn Sie den Gruppen-Namen bestätigen und die Gruppe erstellen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche „✓“ im roten Kästchen 3.



Nachdem Sie auf die Schaltfläche „✓“ getippt haben, wird die nebenstehend dargestellte Seite angezeigt.

Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, wenn Sie zur vorherigen Seite zurückkehren möchten.

Im roten Kästchen 2 wird der Gruppen-Name angezeigt.

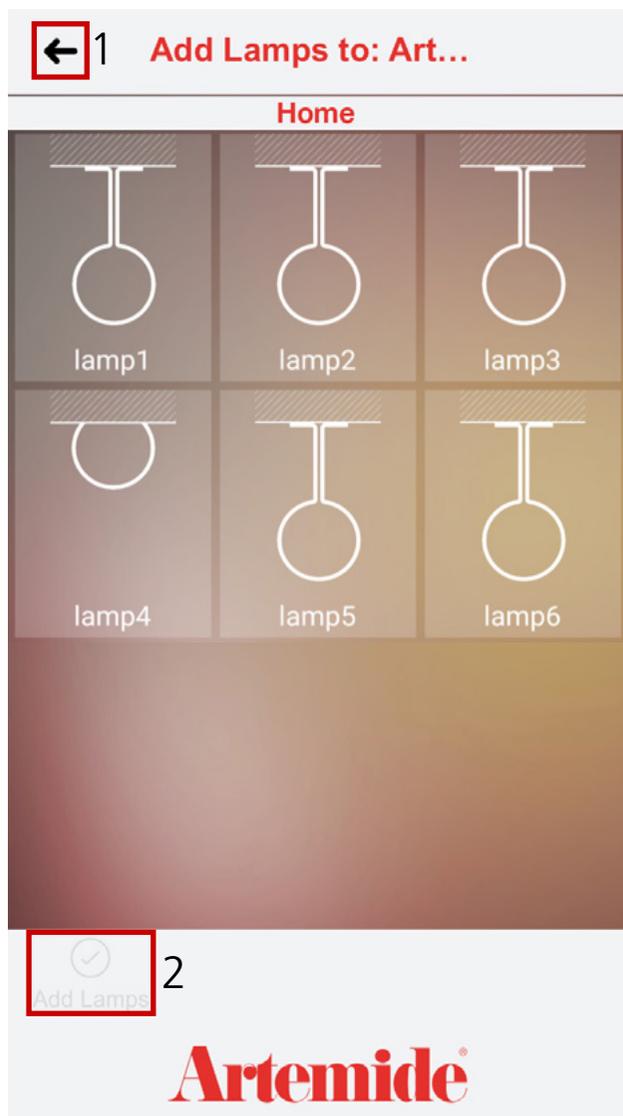
Mit der Schaltfläche im roten Kästchen 3 werden die Leuchten zur Gruppe hinzugefügt.

Die Schaltfläche im roten Kästchen 4 ist anfangs deaktiviert, da damit Leuchten aus der Gruppe entfernt werden.

Mit der Schaltfläche im roten Kästchen 5 wird die Gruppe gelöscht.

Bitte beachten:

Zu einer Gruppe können nur die Leuchten hinzugefügt werden, die Ihrem persönlichen Netzwerk zugeordnet sind.

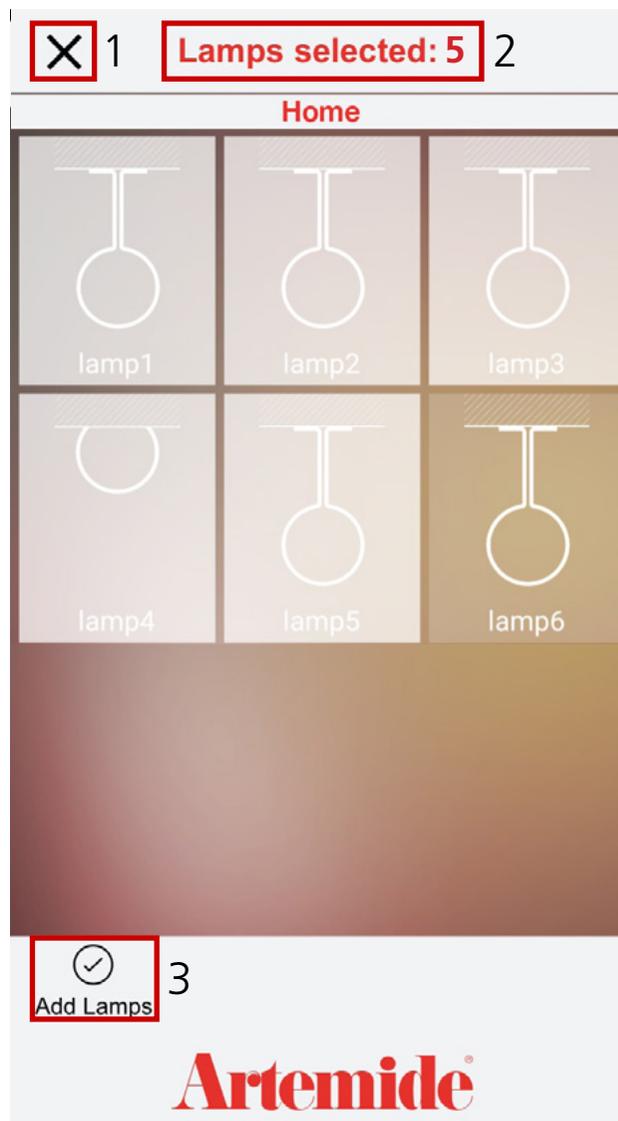
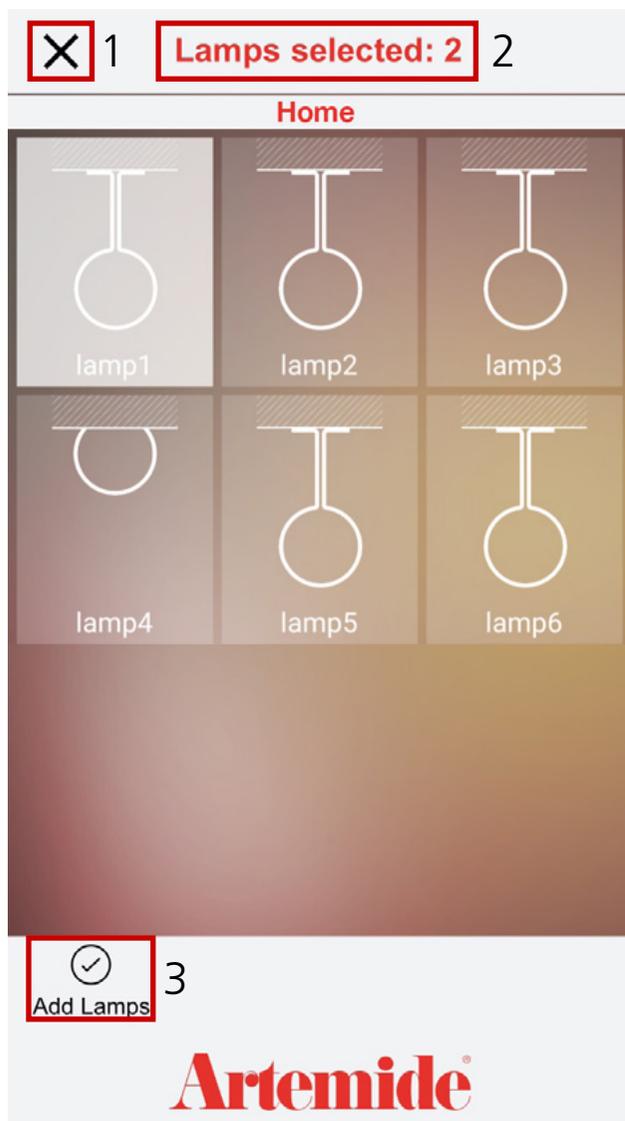


Nachdem Sie auf die Schaltfläche „+“ getippt haben, wird die nebenstehend dargestellte Seite angezeigt.

Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, wenn Sie zur vorherigen Seite zurückkehren möchten.

Wenn Sie eine oder mehrere Leuchten hinzufügen möchten, tippen Sie zunächst auf die gewünschten Leuchten und anschließend auf die Schaltfläche „Add Lamp“ (Leuchte hinzufügen) (rotes Kästchen 2).

Die Schaltfläche „Add Lamp“ (Leuchte hinzufügen) ist erst dann aktiviert, wenn Sie mindestens eine Leuchte ausgewählt haben.



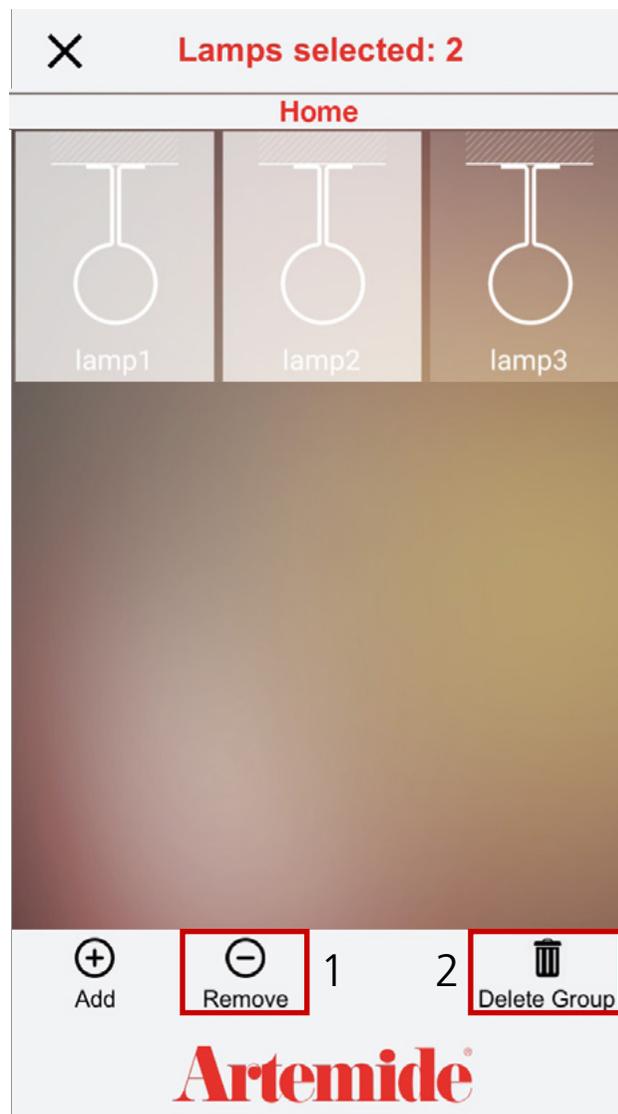
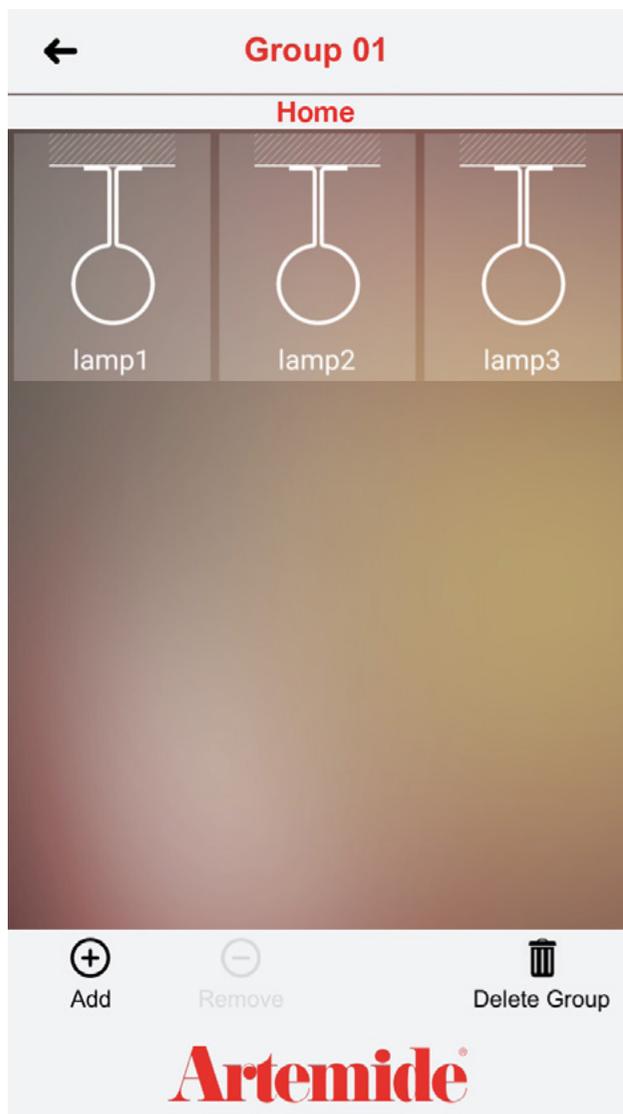
Mit der Schaltfläche im roten Kästchen 1 in der Abbildung wird die aktuelle Auswahl aufgehoben.

Die App zählt alle ausgewählten Leuchten und zeigt die jeweilige Anzahl im roten Kästchen 2 in der Abbildung an.

Durch Tippen auf die Schaltfläche „**Add Lamps**“ (Leuchten hinzufügen) (rotes Kästchen 3 in der Abbildung), werden alle ausgewählten Leuchten der Gruppe hinzugefügt und es erscheint dann wieder die vorherige Seite.

Bitte beachten:

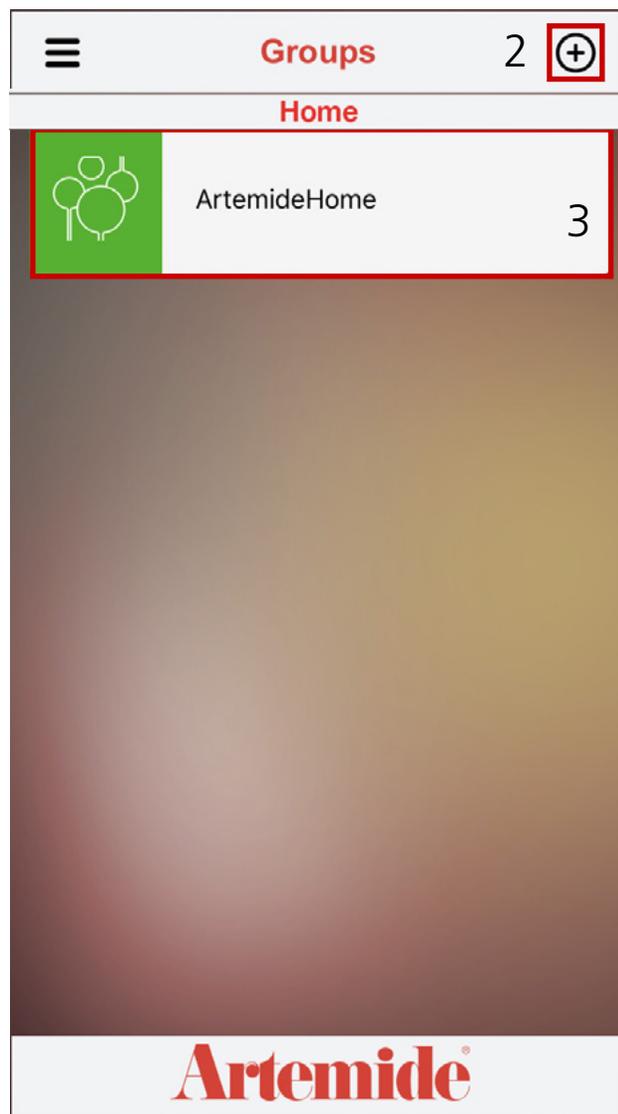
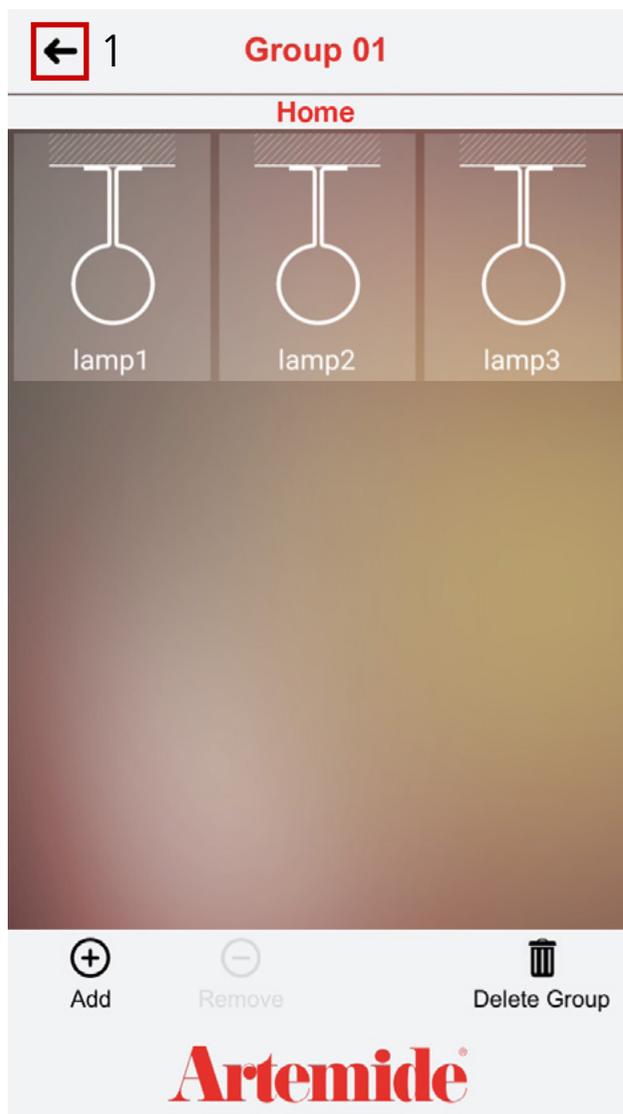
Eine einzelne Leuchte kann maximal 4 Gruppen hinzugefügt werden.



Jetzt befinden sich "lamp1", "lamp2", "lamp3" (alle von Ihnen ausgewählten Leuchten) in der „Group 01“ (linke Abbildung).

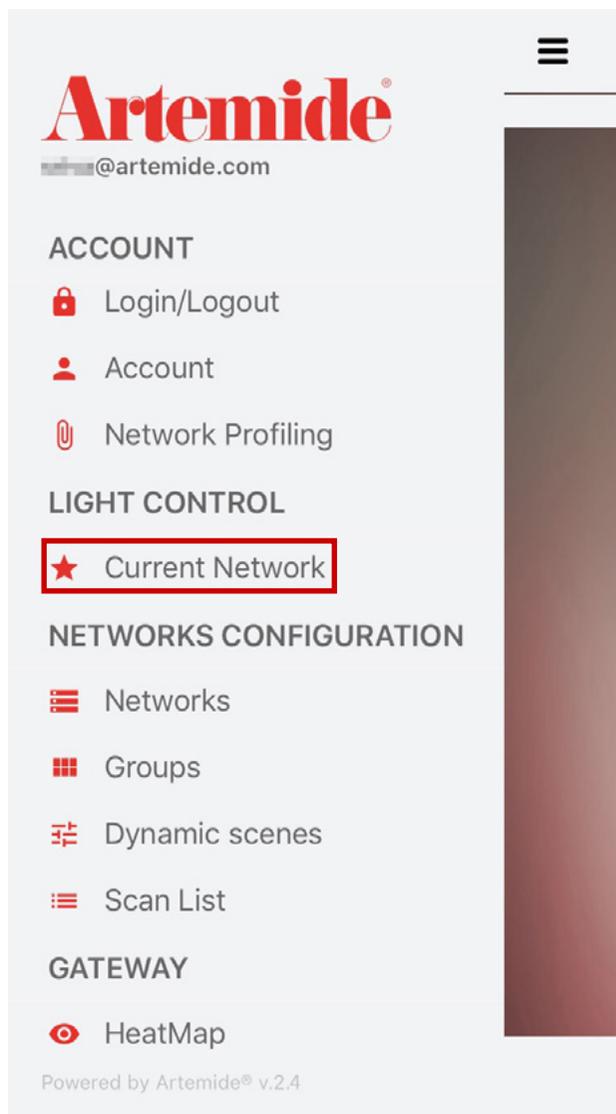
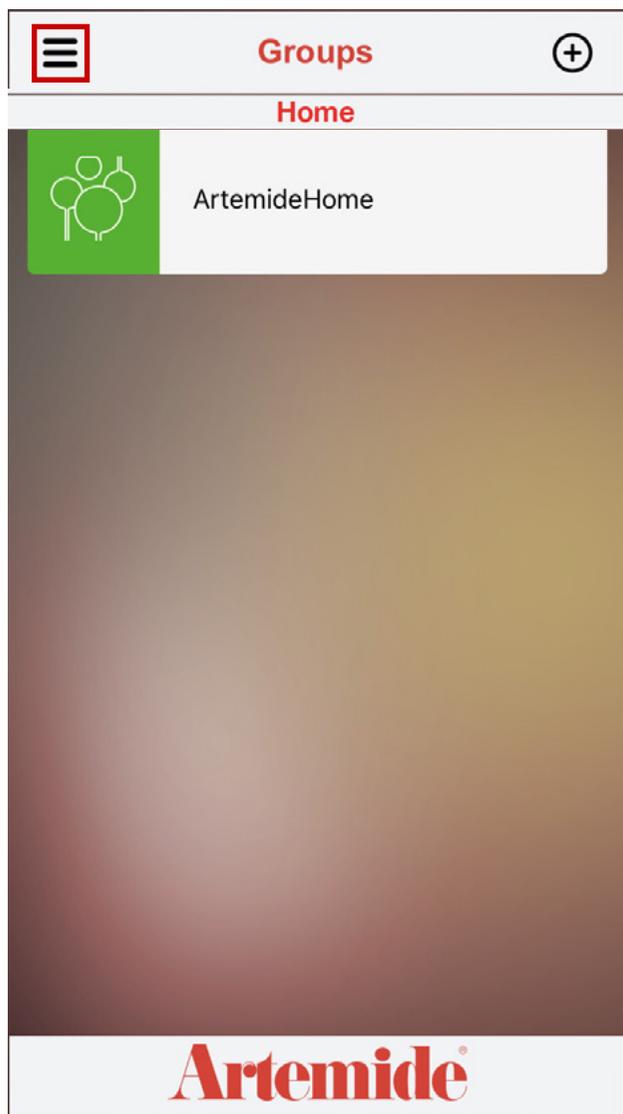
Wenn Sie eine oder mehrere Leuchten aus der Gruppe entfernen möchten, wählen Sie die gewünschten Leuchten aus und tippen Sie dann auf die Schaltfläche **„Remove“** (Entfernen) (rotes Kästchen 1 in der rechten Abbildung).

Wenn Sie eine Gruppe löschen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche **„Delete Group“** (Gruppe löschen) (rotes Kästchen 2 in der rechten Abbildung).

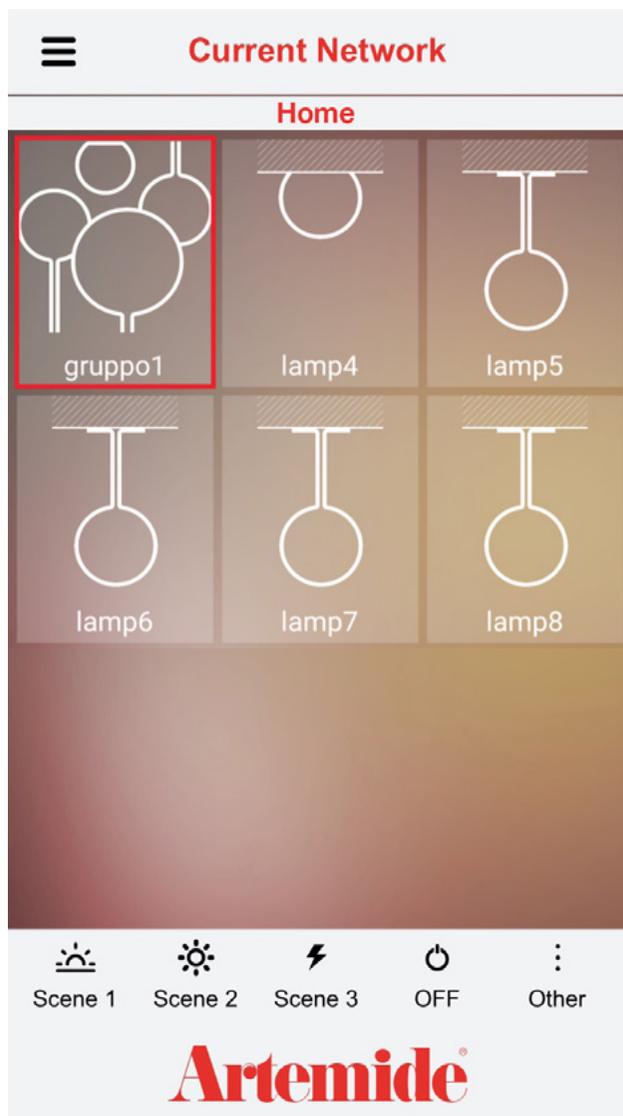


Nachdem Sie zur Seite „**Groups**“ (Gruppen) zurückgekehrt sind (rotes Kästchen 1 in der linken Abbildung), sehen Sie die soeben erstellte Gruppe (rotes Kästchen 3 in der rechten Abbildung).

Um weitere Gruppen zu erstellen, tippen Sie auf die Schaltfläche „+“ (rotes Kästchen 1 in der rechten Abbildung) und wiederholen Sie alle in diesem Abschnitt beschriebenen Schritte.

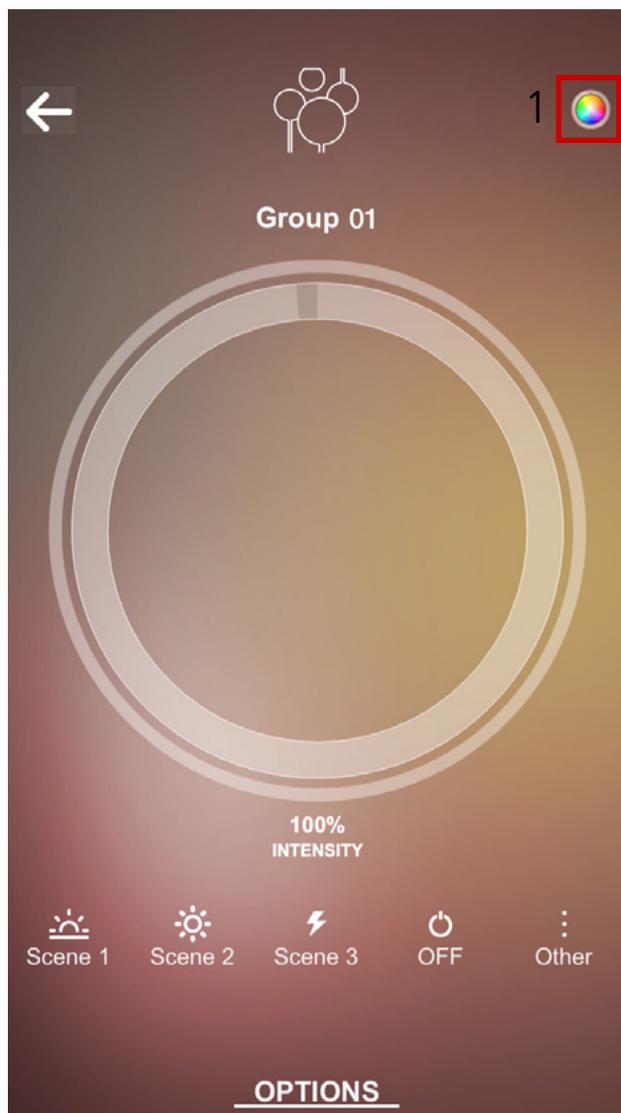


Rufen Sie im Menü der App die Seite „**Current Network**“ (Aktuelles Netzwerk) auf (siehe Abbildungen).



Sie sehen nun die soeben erstellte Gruppe (rotes Kästchen in der Abbildung).

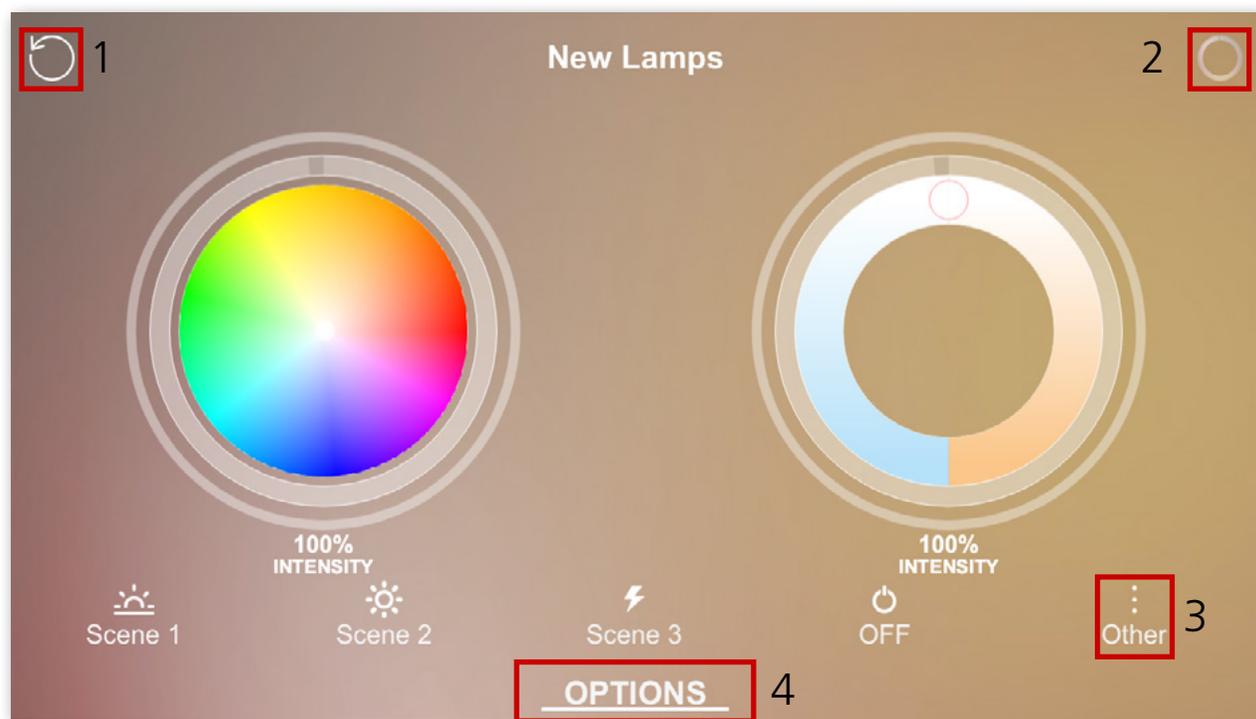
Durch Tippen auf eine Gruppe gelangen Sie zur Seite für die Gruppenverwaltung.



Auf dieser Seite können Sie mit einem einzigen Befehl Intensität, Farbton oder Lichtfarbe der Leuchten, die zu dieser Gruppe gehören, einstellen.

Das Steuerungssymbol im roten Kästchen 1 (siehe Abbildung) ändert sich je nach Art der in der Gruppe enthaltenen Leuchten. Durch Tippen auf dieses Symbol können Sie zwischen verschiedenen Steuerungstypen wechseln (entsprechend den unterschiedlichen Abstrahltypen, die in der Gruppe enthalten sind).

Die Bedienung erfolgt genauso wie bei der Steuerung einer einzelnen Leuchte wie im Abschnitt „Aktuelles Netzwerk“ beschrieben.



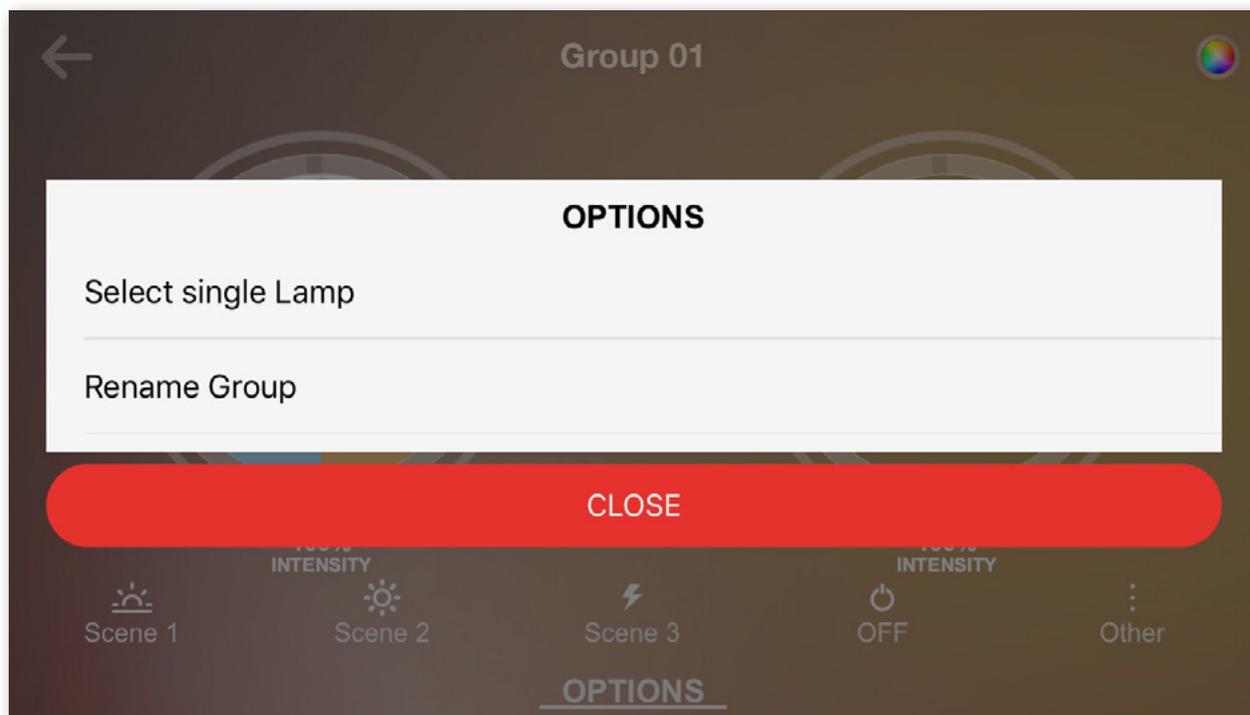
Wenn Sie Ihr Gerät in die waagrechte Position drehen, erscheint die in der nebenstehenden Abbildung dargestellte Seite. Hier werden jeweils zwei Steuerungen für alle unterschiedlichen Abstrahltypen, die in der Gruppe vorhanden sind, angezeigt.

In diesem Beispiel sind in dieser Gruppe die Leuchten der Abstrahltypen „RGB+white“, „Tunable White“ und „White“ enthalten. Mit dem Symbol in der oberen rechten Ecke können Sie je nach Abstrahltyp zwischen den verschiedenen Steuerungen wechseln (rotes Kästchen 2).

Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, wenn Sie zur vorherigen Seite zurückkehren möchten.

Durch Tippen auf die Schaltflächen am unteren Bildschirmrand können Sie eines der drei voreingestellten Szenarien auswählen. Tippen Sie auf die Schaltfläche „Other“ (Sonstiges), wenn Sie ein benutzerdefiniertes Szenario einstellen möchten (rotes Kästchen 3).

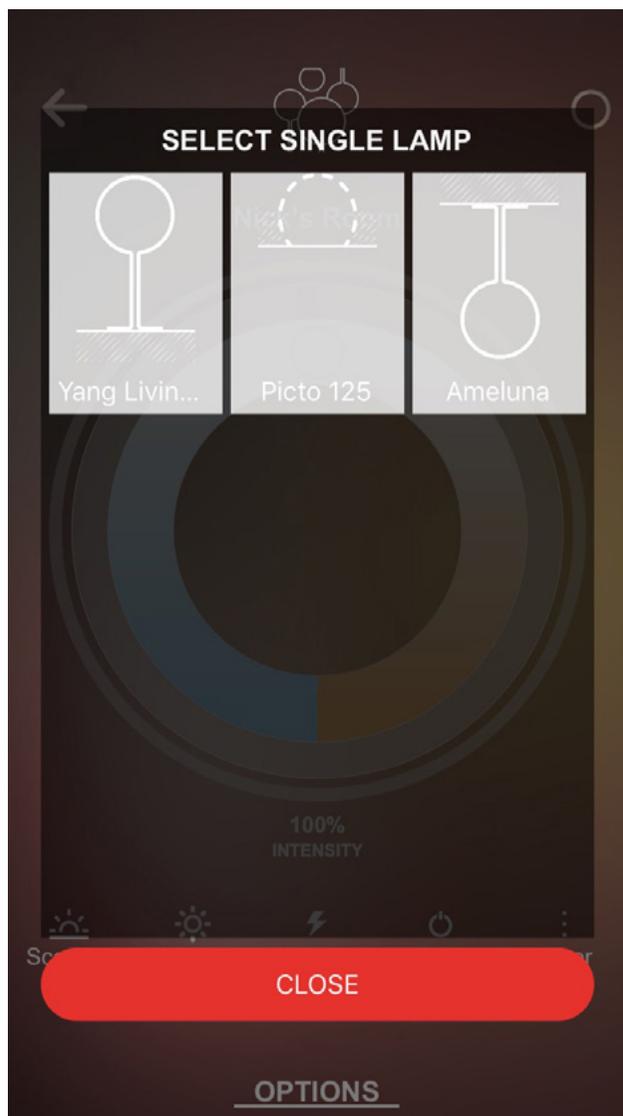
Wenn Sie auf „**OPTIONS**“ (OPTIONEN) tippen (rotes Kästchen 4), gelangen Sie in das Gruppenmenü.



Links ist das Menü **„OPTIONS“** (OPTIONEN) dargestellt.

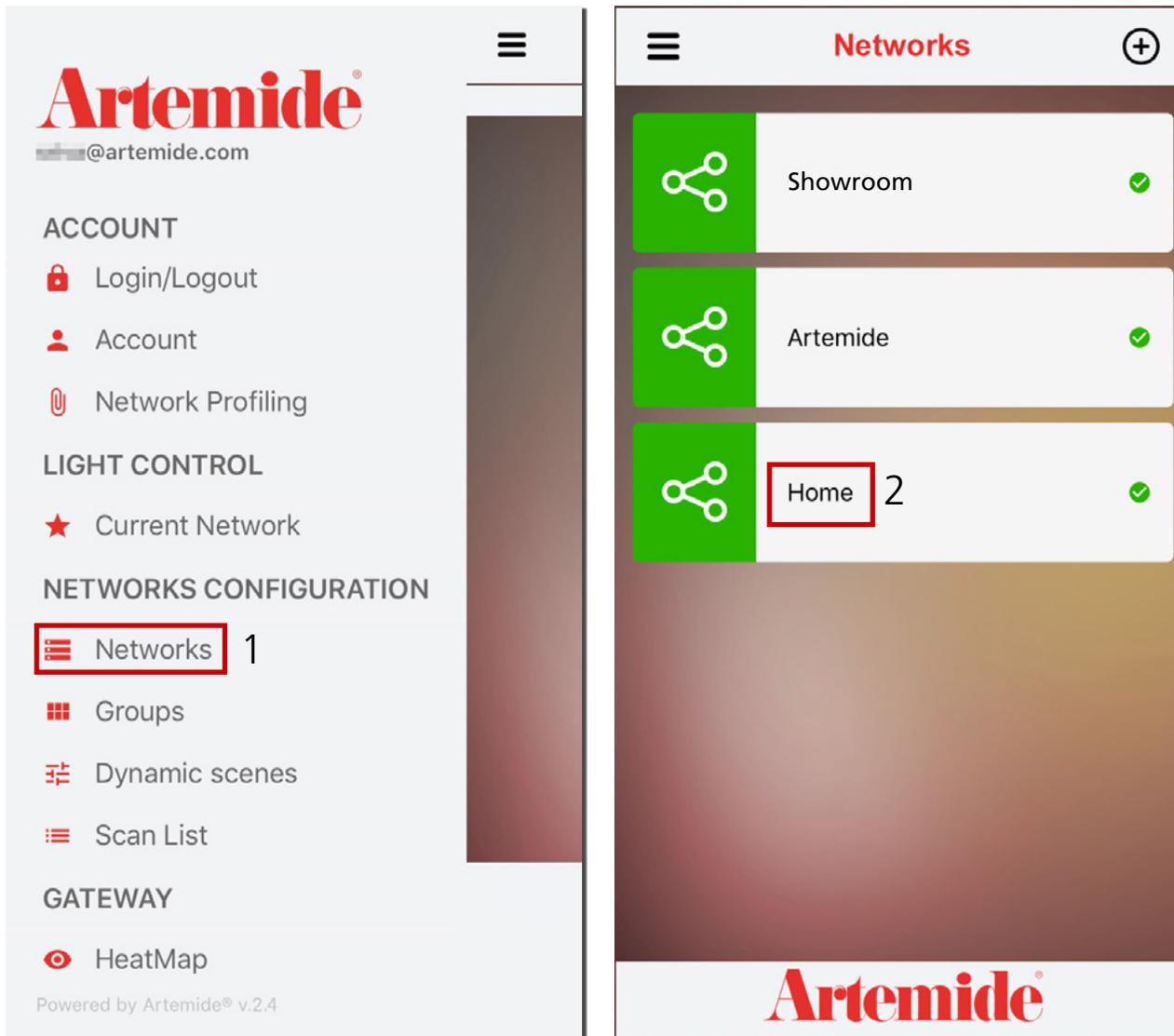
Um einer Gruppe einen neuen Namen zu geben, tippen Sie auf **„Rename Group“** (Gruppe umbenennen).

Tippen Sie auf **„Select single Lamp“** (Einzelne Leuchte auswählen).



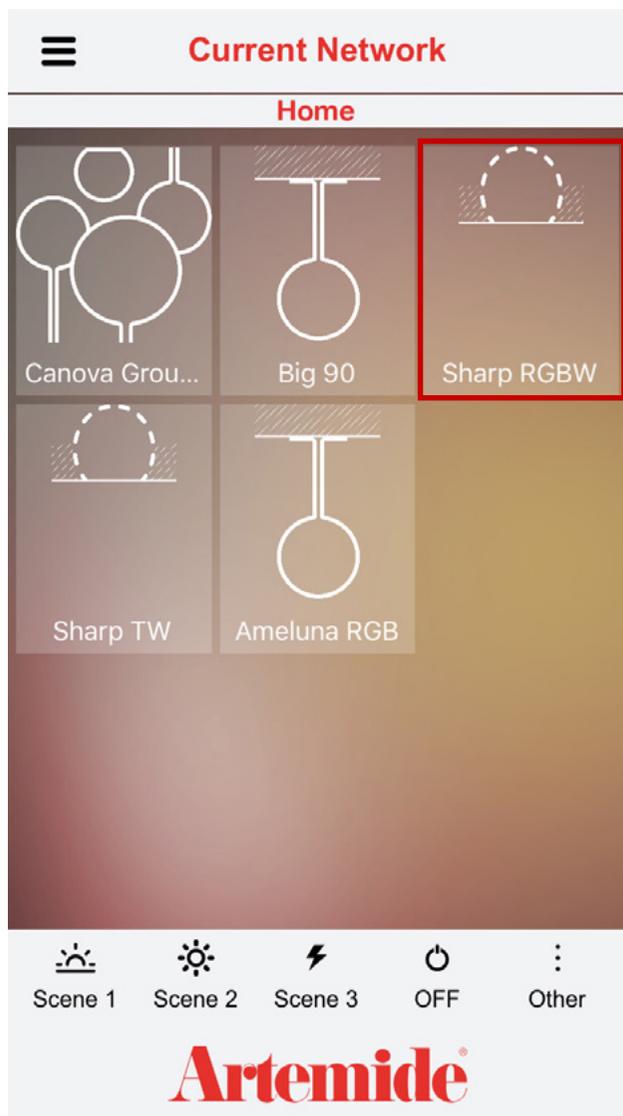
Hier können Sie nun eine einzelne Leuchte aus der Gruppe auswählen und verwalten (siehe Abbildung).

8. Szenen und Szenarien

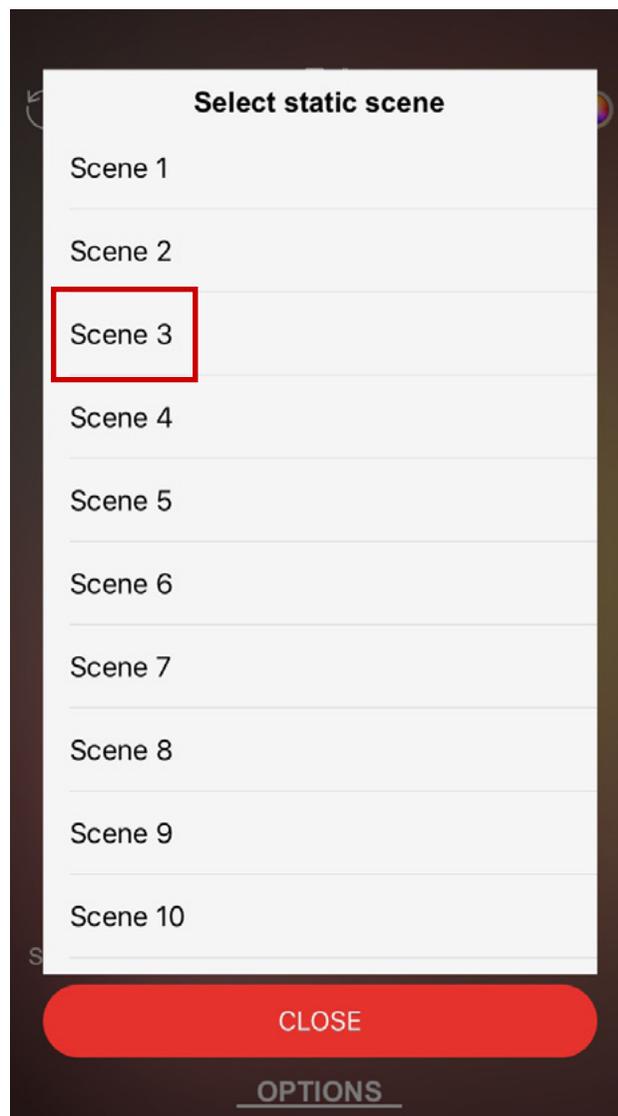
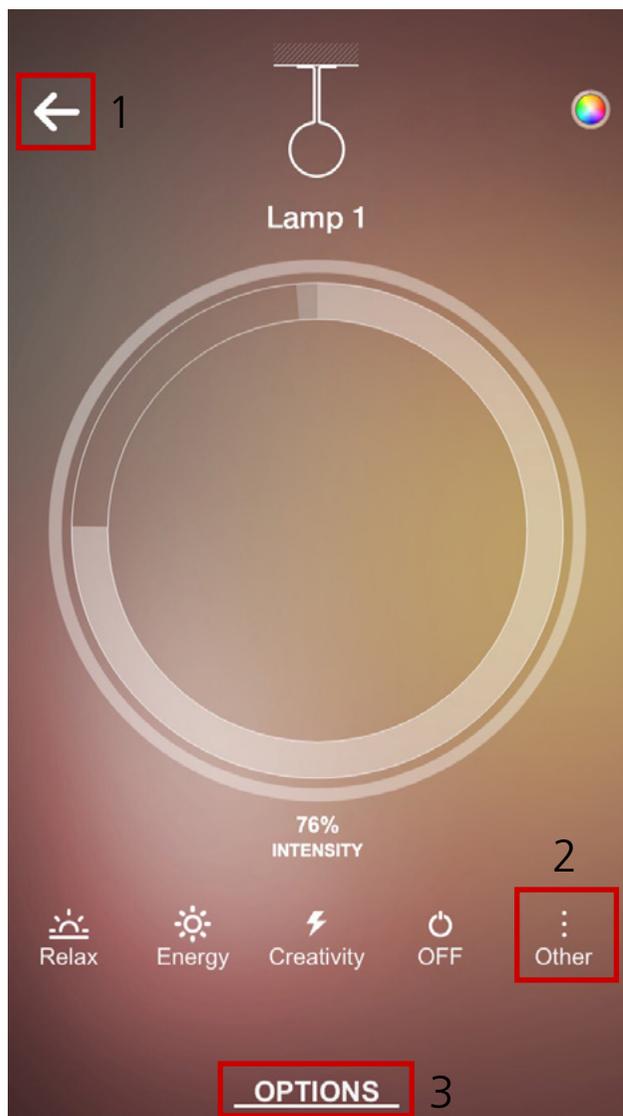


In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie eine neue Szene bzw. ein neues Szenario erstellen und anwenden können.

- Öffnen Sie die seitliche Menüleiste.
- Tippen Sie auf die Option „**Networks**“ (Netzwerke) (rotes Kästchen 1).
- Wählen Sie das Netzwerk aus, in dem Sie ein neues Szenario erstellen und anwenden möchten (rotes Kästchen 2).



Wählen Sie dann auf der Seite „**Current Network**“ (Aktuelles Netzwerk) eine Leuchte aus, auf die Sie ein neues Szenario anwenden möchten.

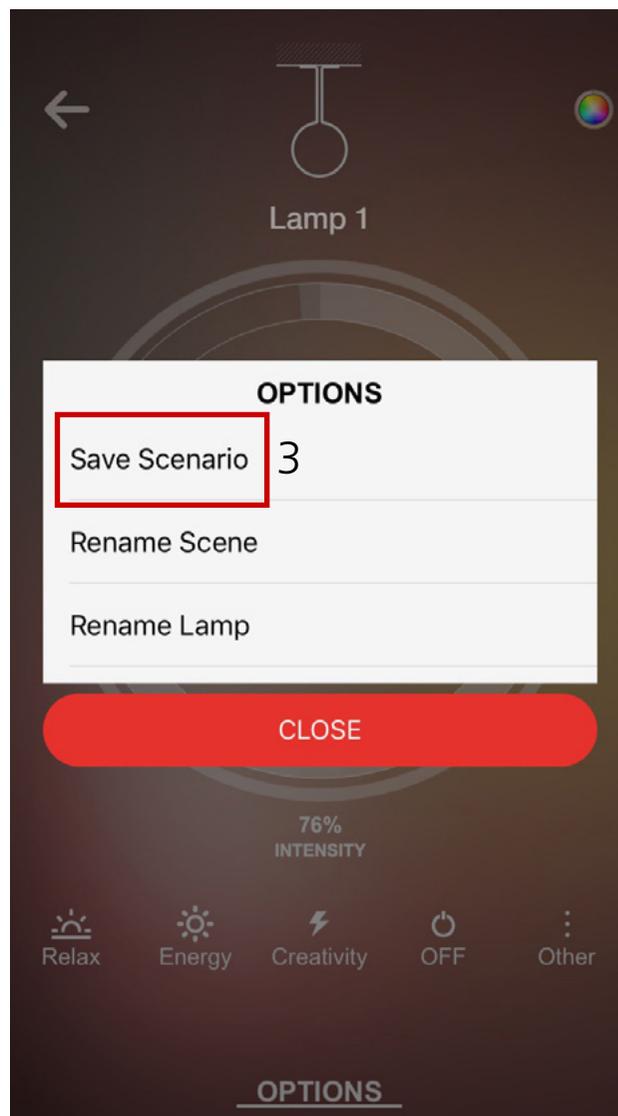
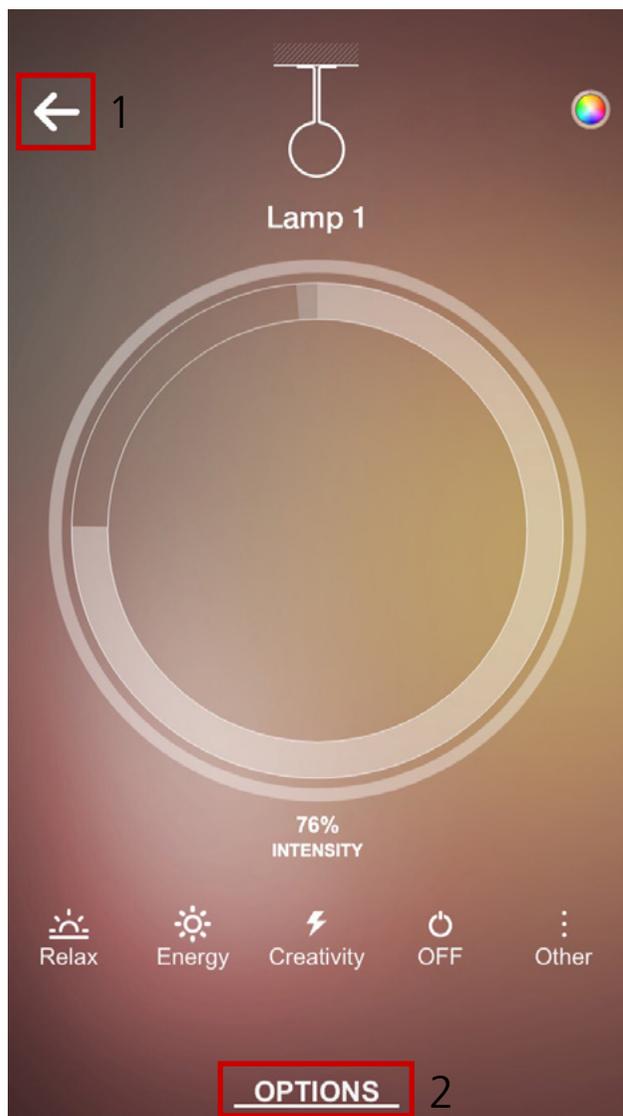


Es erscheint die in der linken Abbildung dargestellte Seite (abhängig vom jeweiligen Strahlungstyp der Leuchte).

- Tippen Sie auf die Schaltfläche „Other“ (Sonstiges), um alle verfügbaren Standardszenarien anzuzeigen (rotes Kästchen 2 in der rechten Abbildung).
- Tippen Sie auf „Options“ (Optionen) (rotes Kästchen 3), um das Menü mit den Optionen anzuzeigen.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zu gelangen.

Wenn Sie ein Standardszenario anwenden möchten:

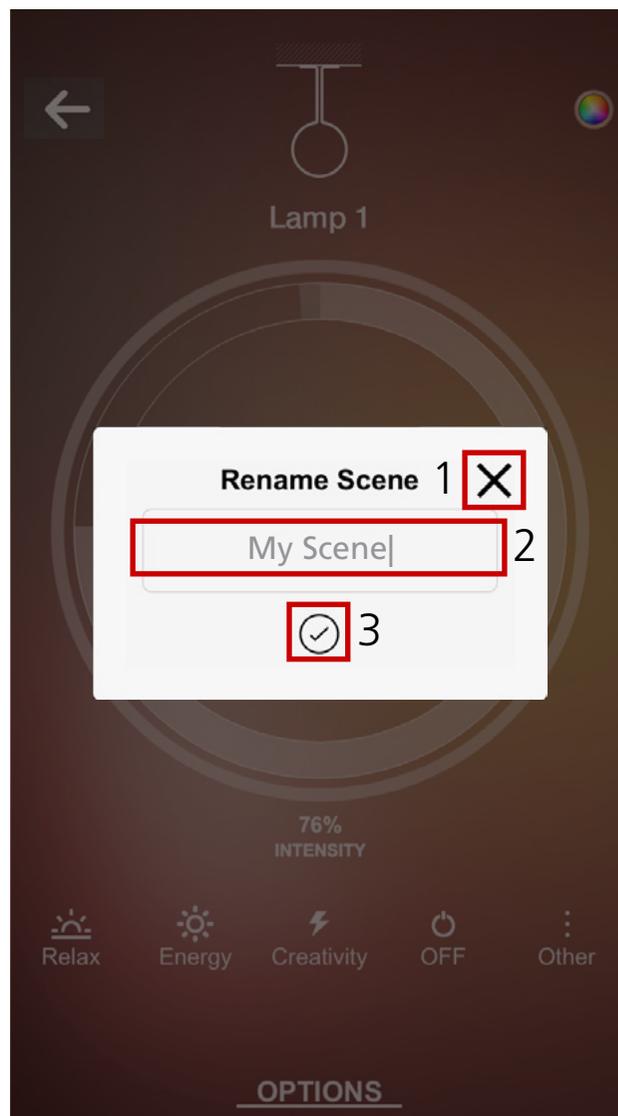
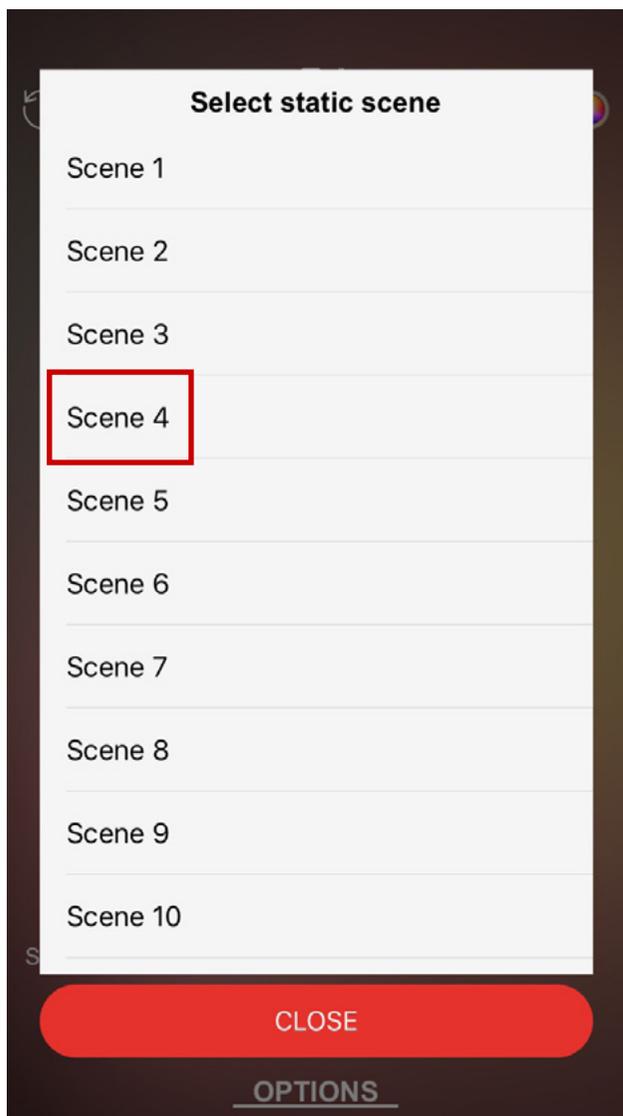
Tippen Sie auf „Other“ (Sonstiges) (rotes Kästchen 3) und wählen Sie ein Standardszenario aus (z. B. „Scene 3“ (Szene 3)).



Wenn Sie eine neue Szene erstellen möchten:

- Stellen Sie die Lichtintensität (für die Typen W, TW, RGB+W), den Weißfarbton (für TW-Typ) und die Lichtfarbe (für RGB-Typ) ein und tippen Sie dann auf **„OPTIONS“** (Optionen) (rotes Kästchen 2).
- Tippen Sie im jetzt angezeigten Pop-up-Fenster auf **„Save Scenario“** (Szenario speichern), um das Szenario zu speichern (rotes Kästchen 3).

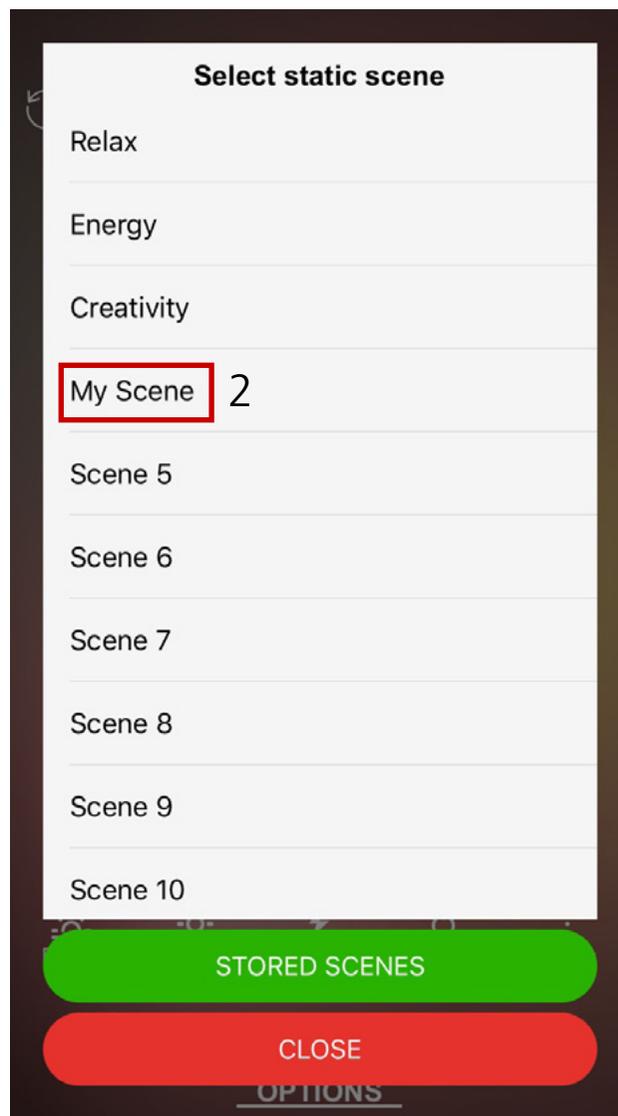
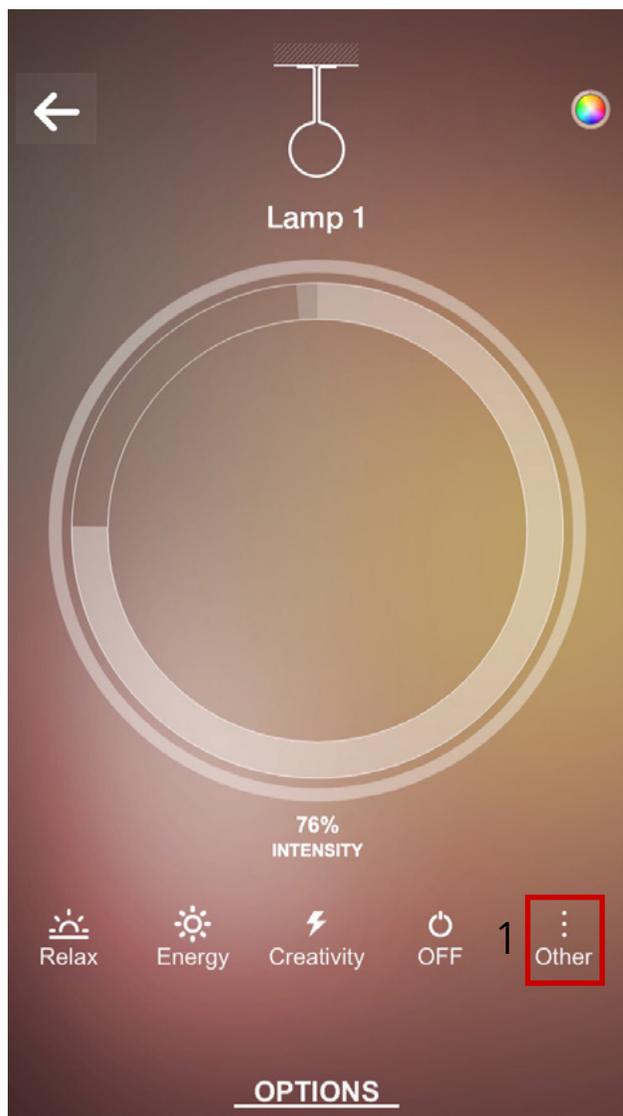
(Sie können jederzeit mit der Schaltfläche „Back“ (Zurück) (rotes Kästchen 1) zur Seite „Current Network“ (Aktuelles Netzwerk) zurückkehren.)



- Nachdem Sie auf die Schaltfläche **„Save Scenario“** (Szenario speichern) getippt haben, wählen Sie eine Standardszene aus, die mit der neuen Szene überschrieben werden soll (in unserem Beispiel wird „Scene 4“ ausgewählt).

Nach dem Aufrufen einer Szene erscheint ein neues Popup-Fenster:

- Geben Sie den neuen Namen für die Szene in das Eingabefeld im roten Kästchen 2 ein.
- Tippen Sie auf **„X“**, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten (rotes Kästchen 1).
- Tippen Sie auf **„✓“**, um den Namen zu bestätigen und zu speichern (rotes Kästchen 3) und die neue Szeneneinstellung zu übernehmen.

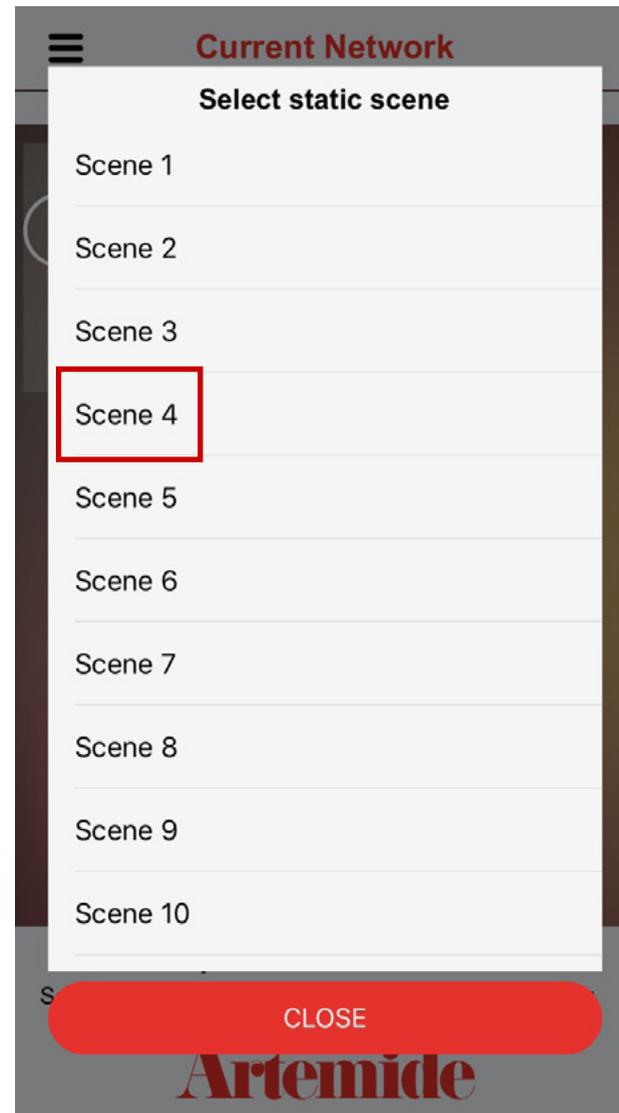


Nach Bestätigung des neuen Namens:

Tippen Sie auf der Seite für die Leuchtenverwaltung auf **„Other“** (Sonstiges) (rotes Kästchen 1).

Wählen Sie die neu erstellte Szene aus (rotes Kästchen 2).

Ab jetzt wird die Szene „My Scene“ auf die Leuchte „Lamp 1“ angewendet.



Wenn Sie eine Szene auf das ganze Netzwerk anwenden möchten:

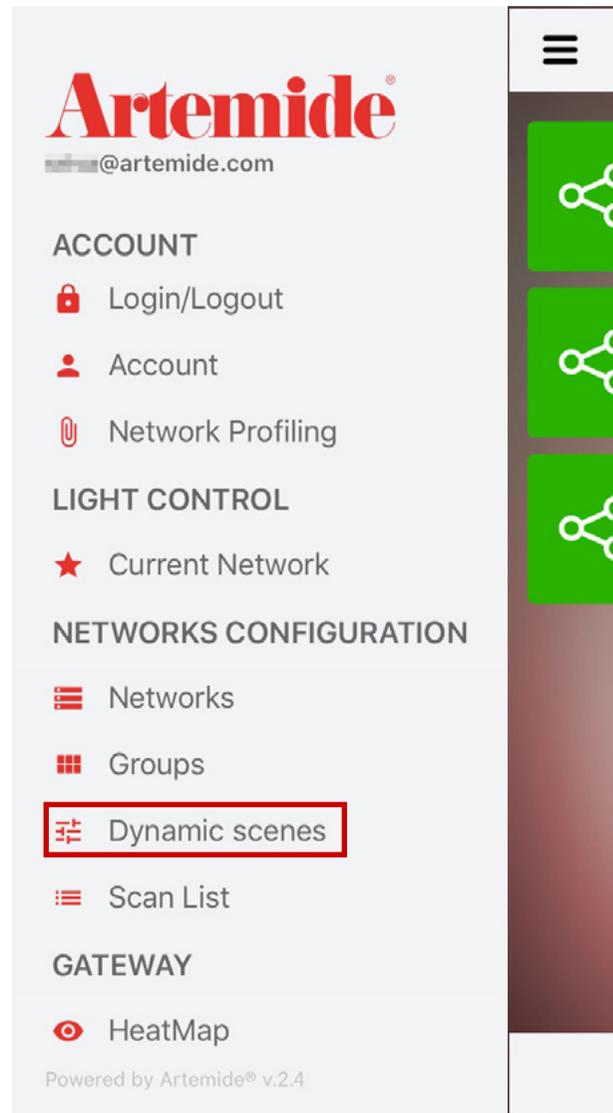
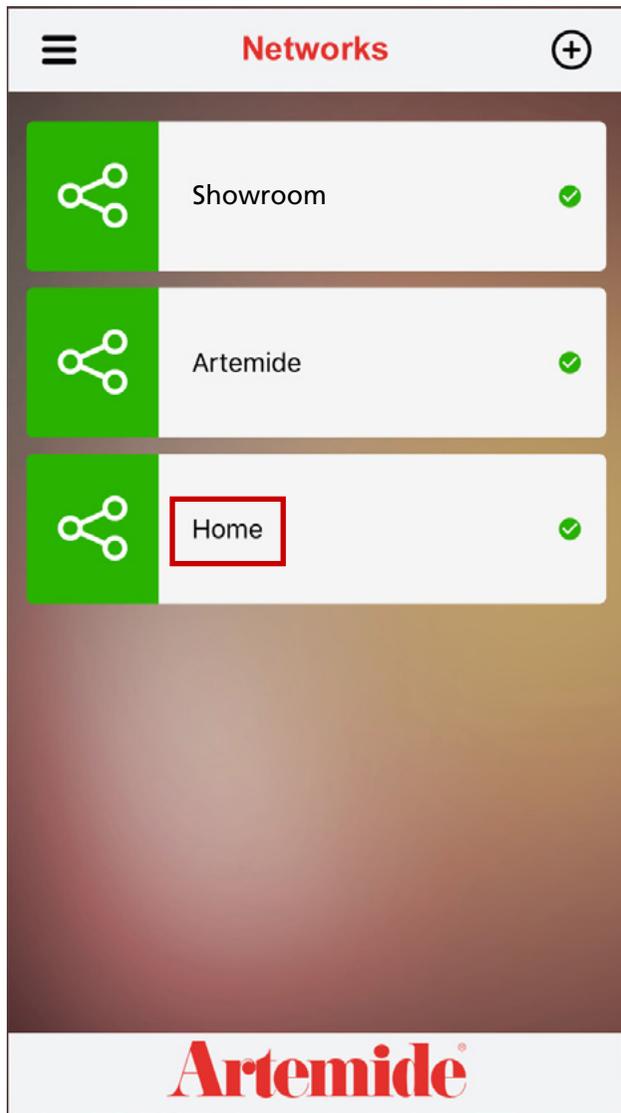
- Tippen Sie auf der Seite **„Current Network“** (Aktuelles Netzwerk) auf **„Other“** (Anderes) (rotes Kästchen 1 in der linken Abbildung).
- Wählen Sie im Popup-Fenster eine Szene.

Bitte beachten:

Wenn die ausgewählte Szene die „Scene 4“ (Szene 4) ist, wendet die App die Standardeinstellung „Scene 4“ (Szene 4) auf alle Leuchten im Netzwerk an, wobei diejenigen Leuchten ausgenommen sind, bei denen die benutzerdefinierte Szene „My Scene“ (Meine Szene) gespeichert ist und die Standardeinstellung „Scene 4“ (Szene 4) somit überschrieben wurde (die Szene, die wir in unserem Beispiel für das Überschreiben mit einem neuen Szenario verwendet haben). Auf die Leuchten, für die eine benutzerdefinierte Szene als „Scene 4“ (Szene 4) gespeichert wurde, wird die entsprechende benutzerdefinierte Szene angewendet.

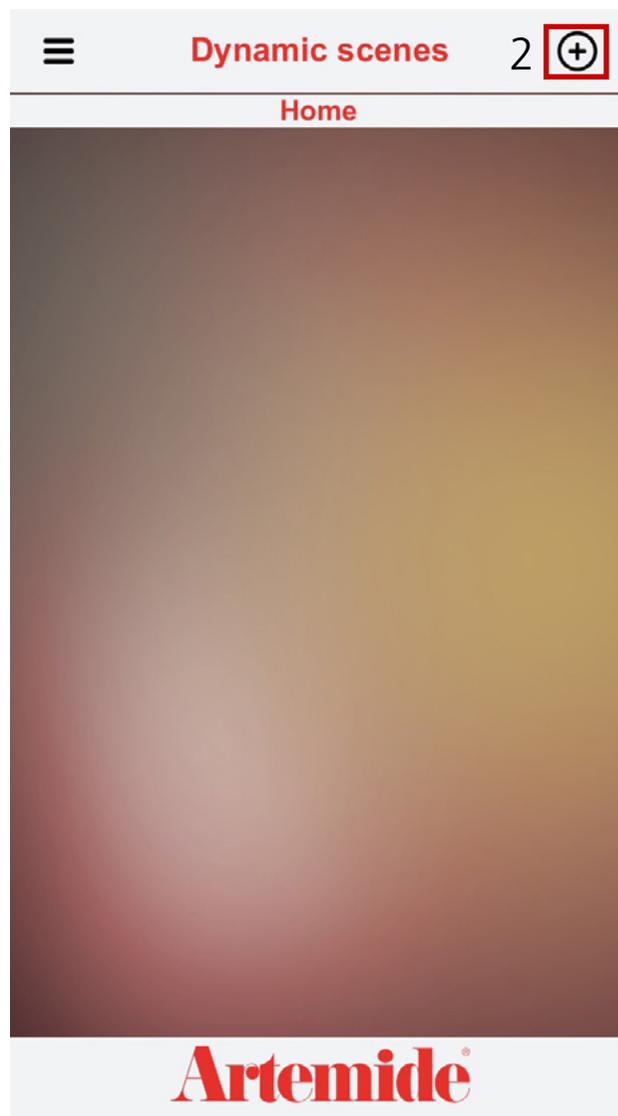
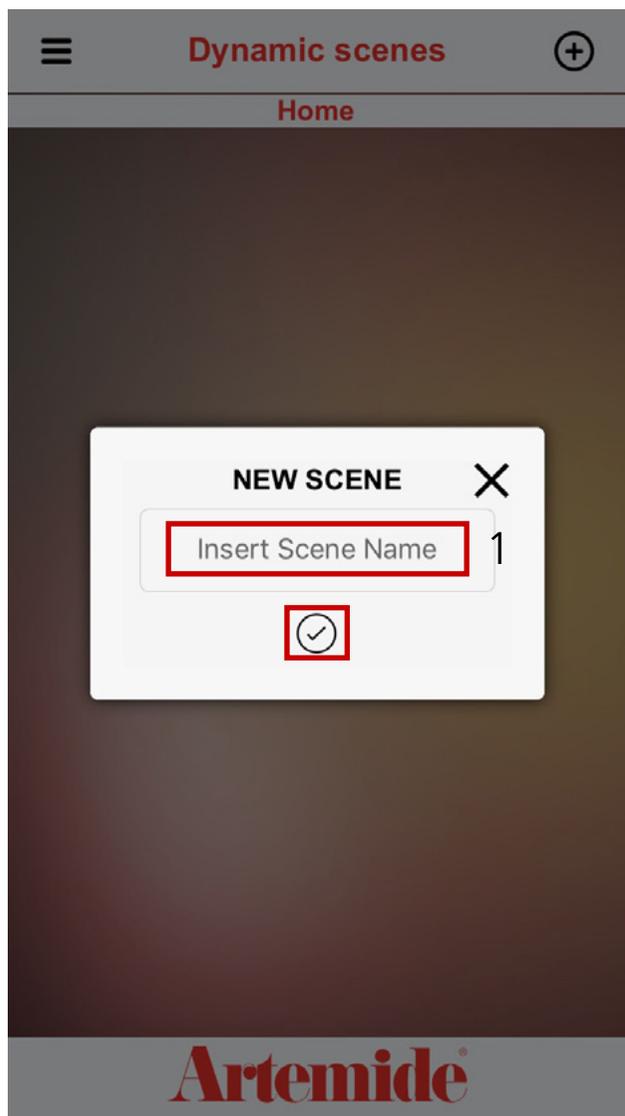
Diese besondere Situation tritt nur dann auf, wenn die „Scene 4“ (Szene 4) überschrieben wurde.

9. Dynamische Szenen



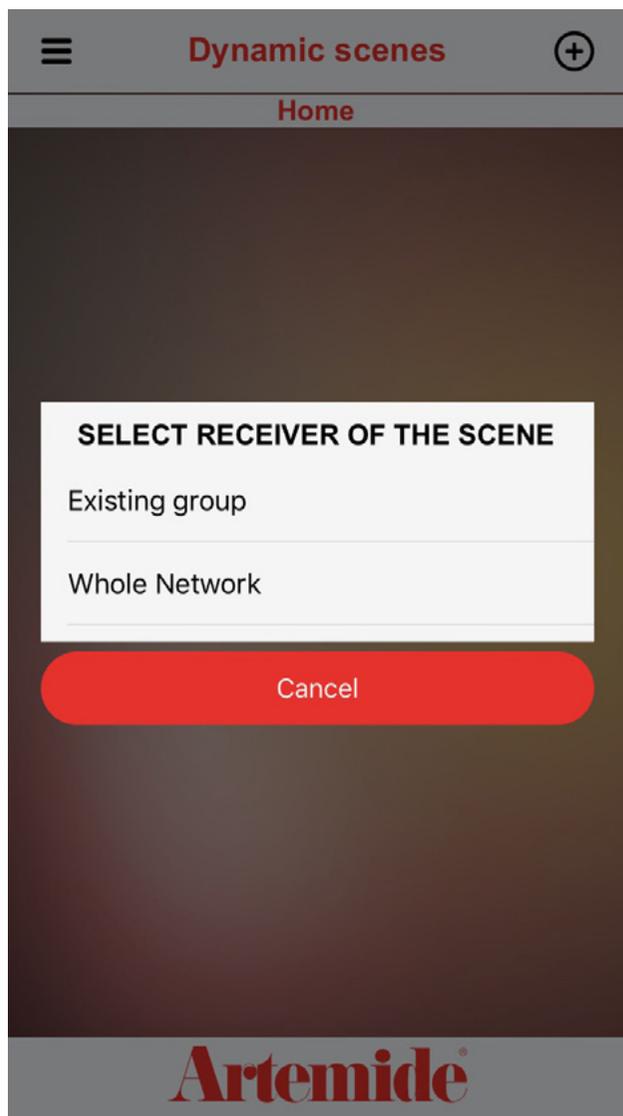
In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie eine dynamische Szene erstellen und auf die Leuchten anwenden können.

- Wählen Sie auf der Seite „**Networks**“ (Netzwerke) ein Netzwerk aus. Im ausgewählten Netzwerk müssen mehrere Geräte oder Gruppen vorhanden sein, damit eine dynamische Szene erstellt werden kann.
- Wählen Sie in der seitlichen Menüleiste die Option „**Dynamic scenes**“ (Dynamische Szenen) aus.



Sind noch keine dynamischen Szenen vorhanden, erscheint automatisch ein Popup-Fenster, in dem der Name der neuen dynamischen Szene einzugeben ist (rotes Kästchen 1 in der linken Abbildung und die Schaltfläche „✓“ zum Bestätigen).

Andernfalls tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 2 in der rechten Abbildung, um eine neue dynamische Szene zu erstellen.

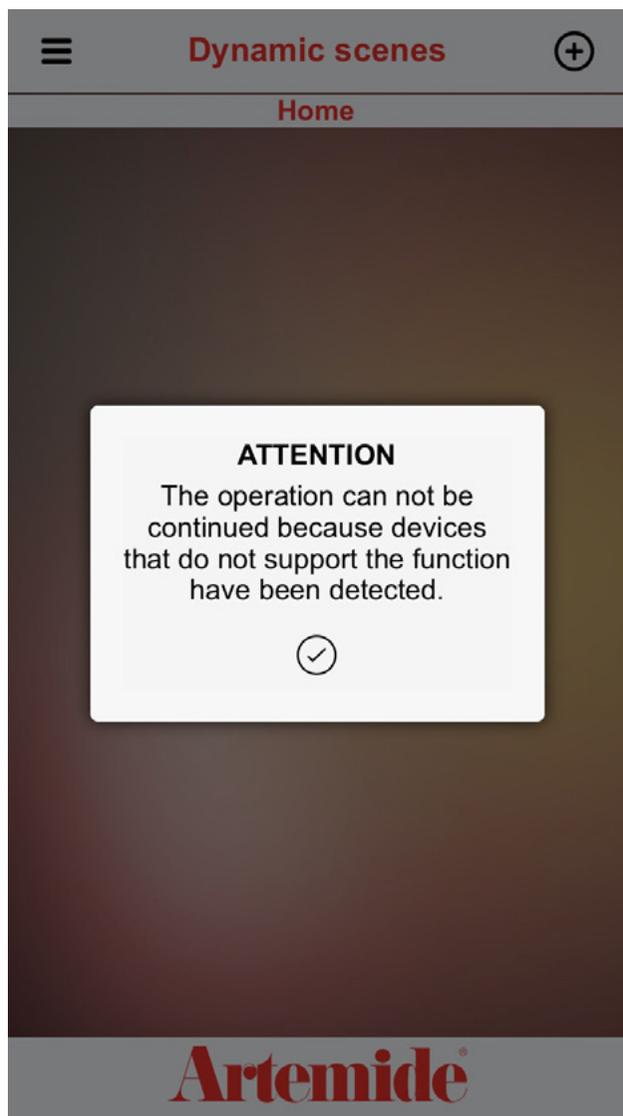


Nachdem Sie den Namen der dynamischen Szene bestätigt haben, wählen Sie den gewünschten Empfänger für die Szene aus.

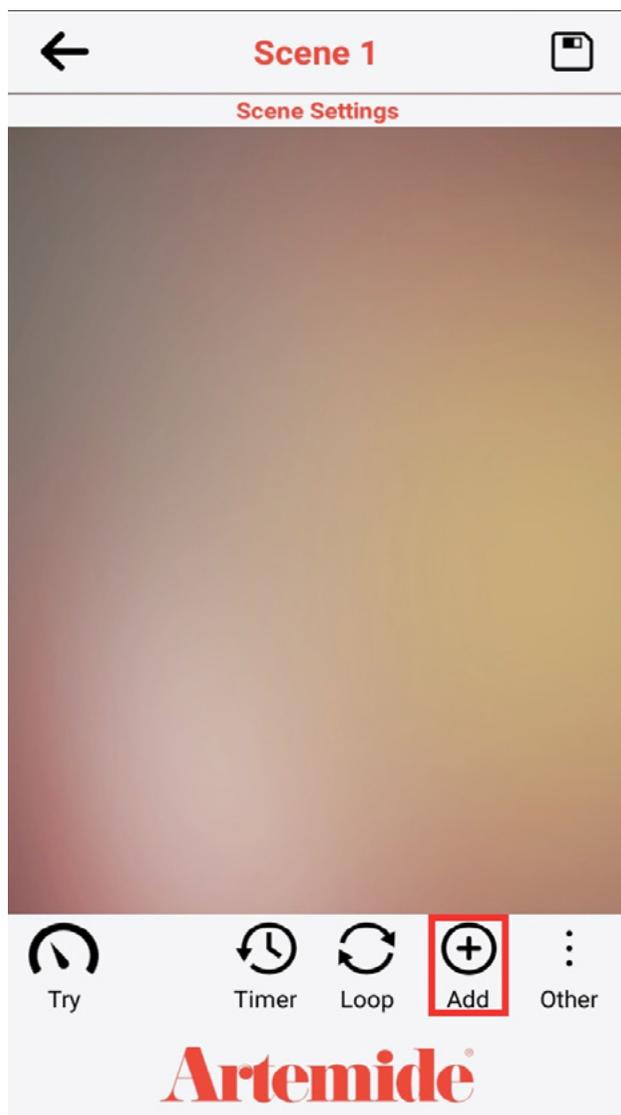
Dynamische Szenen können nur auf eine bestehende Gruppe oder auf das gesamte Netzwerk angewendet werden.

Sie können nicht auf einzelne Leuchten und auf Geräte mit einer alten Firmware-Version (1.0) angewendet werden.

Sollte eine Leuchte mit der alten Firmware-Version in einem Netzwerk vorhanden sein wo Leuchten mit der Version 1.1 installiert sind, funktioniert die Konfiguration der dynamischen Szene trotzdem.



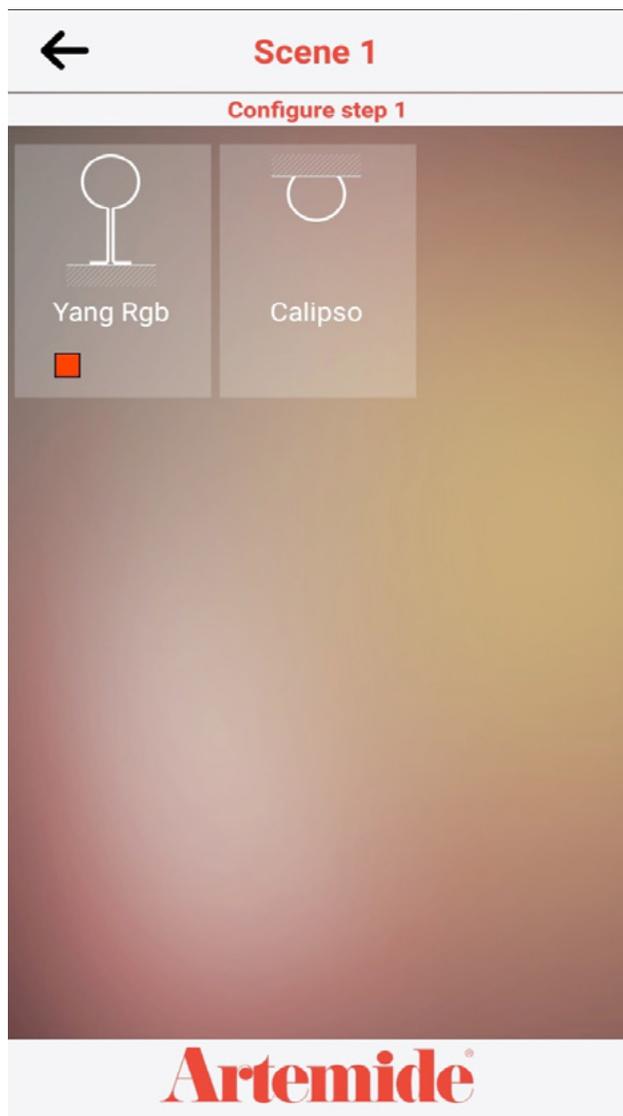
Wenn Sie die Option „Existing group“ (Bestehende Gruppe) oder „Whole network“ (Gesamtes Netzwerk) ausgewählt haben und in der Gruppe bzw. im Netzwerk **keine Leuchten oder nur Leuchten mit der Firmware-Version 1.0 vorhanden sind**, erscheint das nebenstehende Popup-Fenster.



Wenn Sie die Option „Existing group“ (Bestehende Gruppe) oder „Whole network“ (Gesamtes Netzwerk) gewählt haben und im Netzwerk mindestens zwei Leuchten oder mindestens eines der eingebundenen Geräte über die Firmware-Version 1.1 verfügen, werden Sie von der App zur dargestellten Seite weitergeleitet.

- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen in der Abbildung, um einen „Step“ (Schritt) hinzuzufügen und einzustellen.

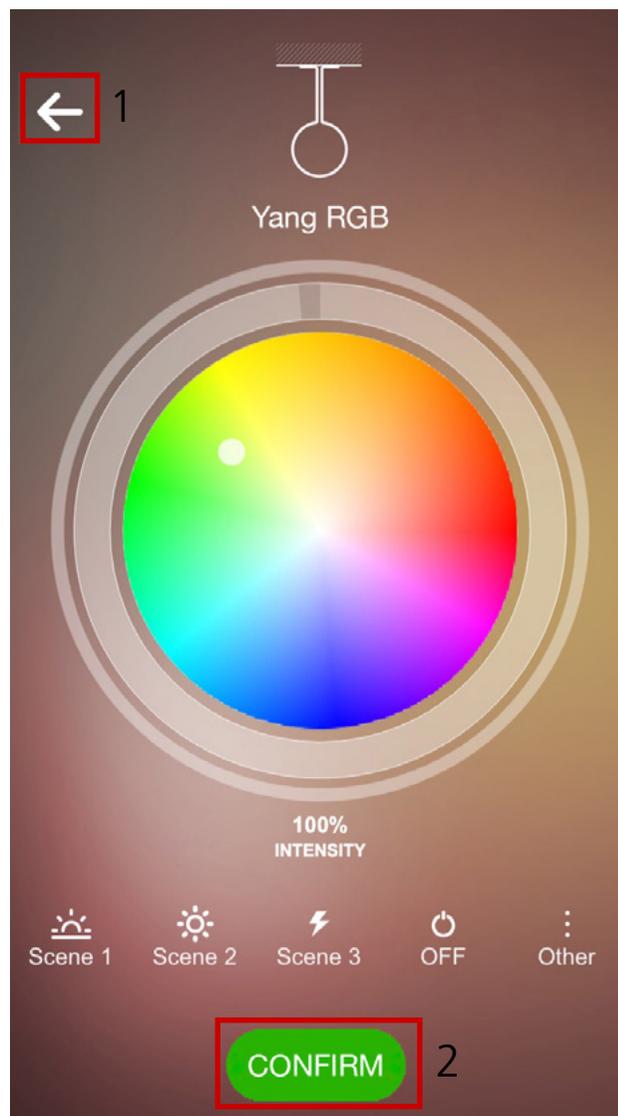
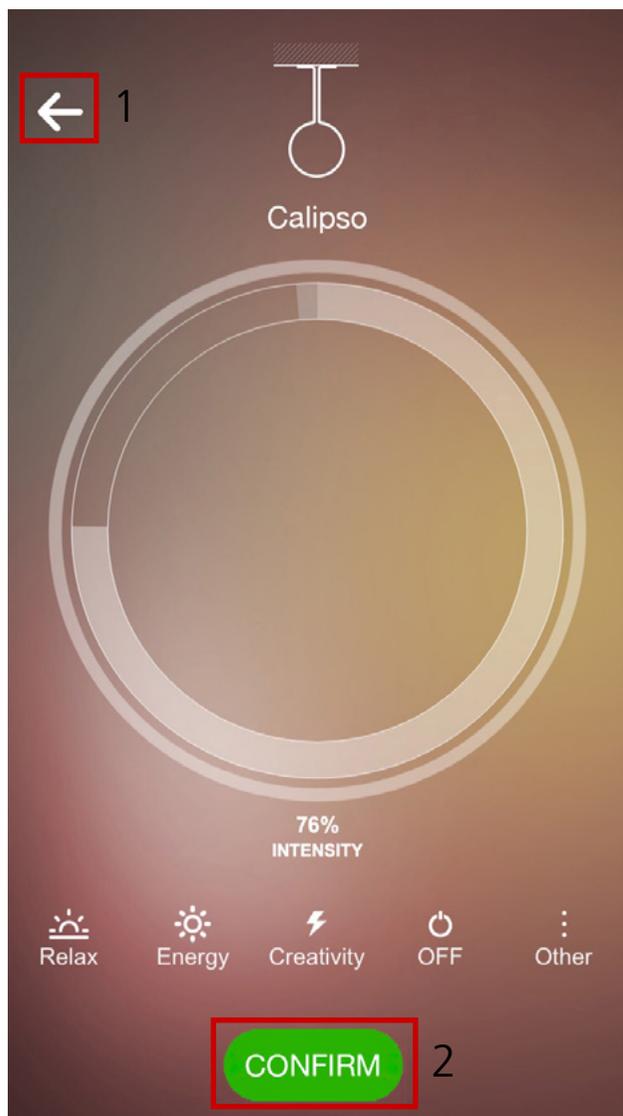
„Steps“ (Schritte) sind die unterschiedlichen Stimmungen, die die Leuchtengruppe (oder das gesamte Netzwerk) während der dynamischen Szene ausführen können.



Es erscheint die nebenstehende Seite. Auf dieser werden Leuchten angezeigt, die – je nach zuvor gewählter Option – zur Gruppe oder zum Netzwerk der dynamischen Szene gehören.

Auf dieser Seite können Sie die verschiedenen Konfigurationen definieren, die die Leuchten im ersten Schritt ausführen sollen.

- Tippen Sie auf eine Leuchte.



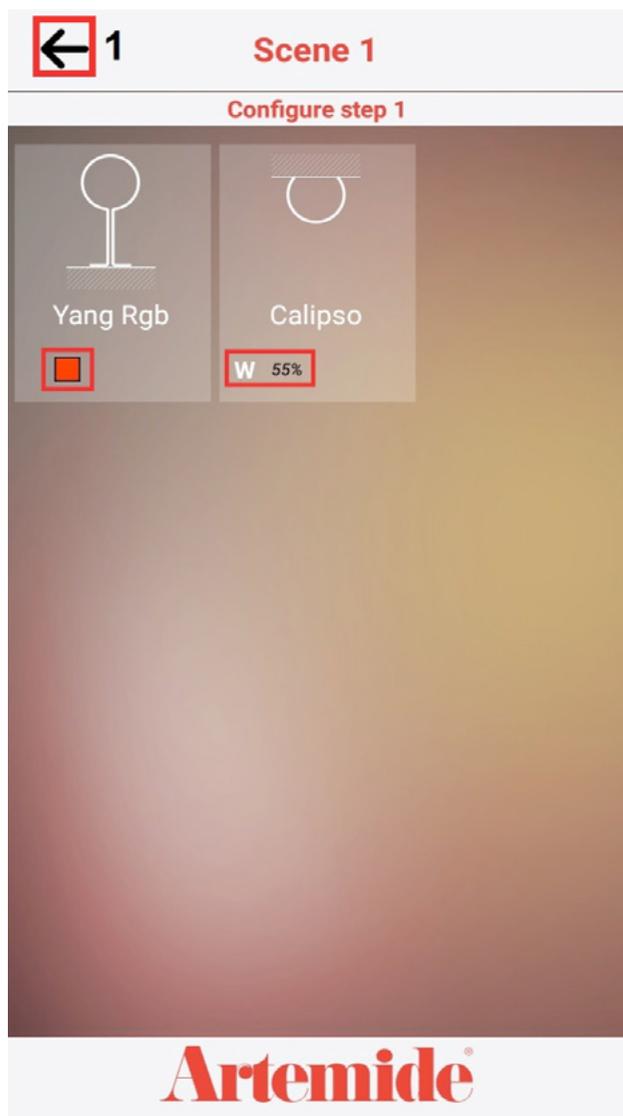
Die App zeigt je nach Leuchtentyp die entsprechende Steuerung an.

Nachdem die gewünschte Konfiguration eingestellt wurde:

- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„CONFIRM“** (BESTÄTIGEN) (rotes Kästchen 2 in den Abbildungen).

Oder

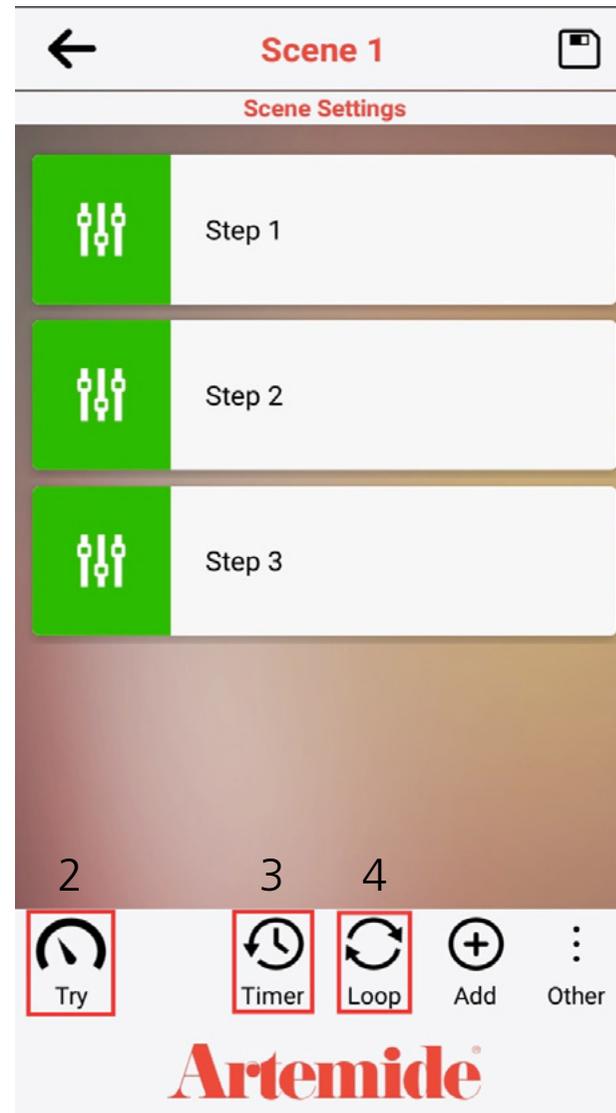
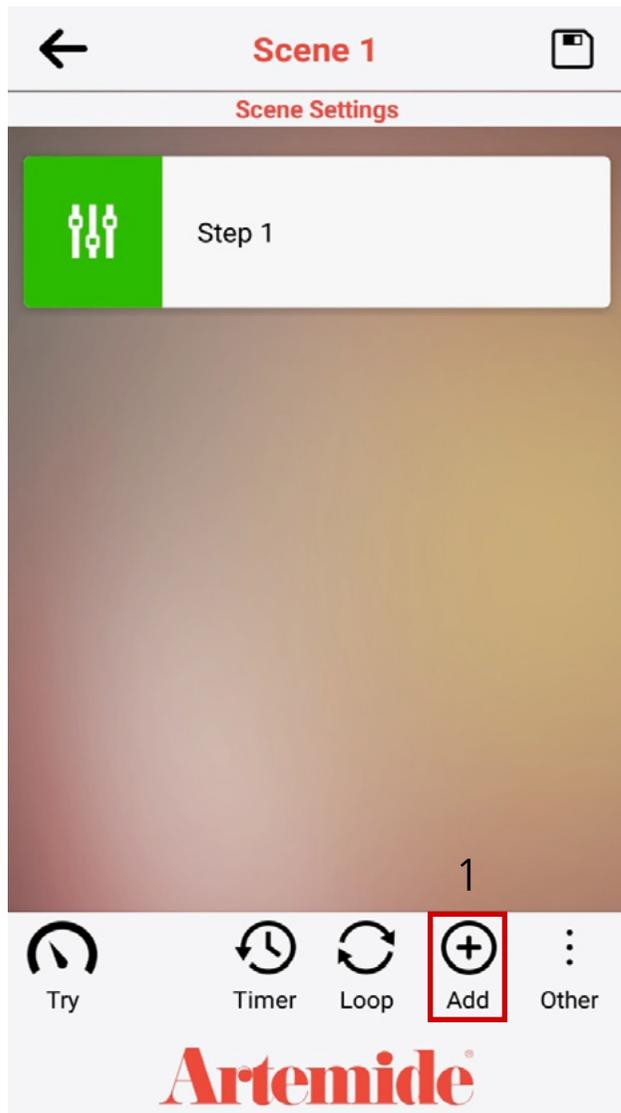
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zu gelangen.



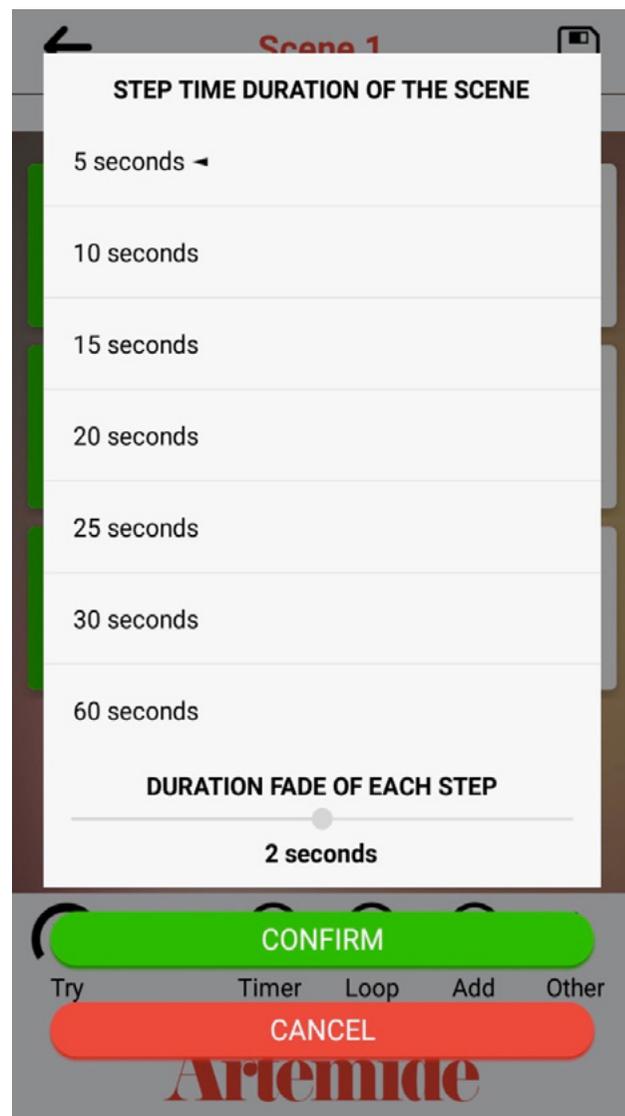
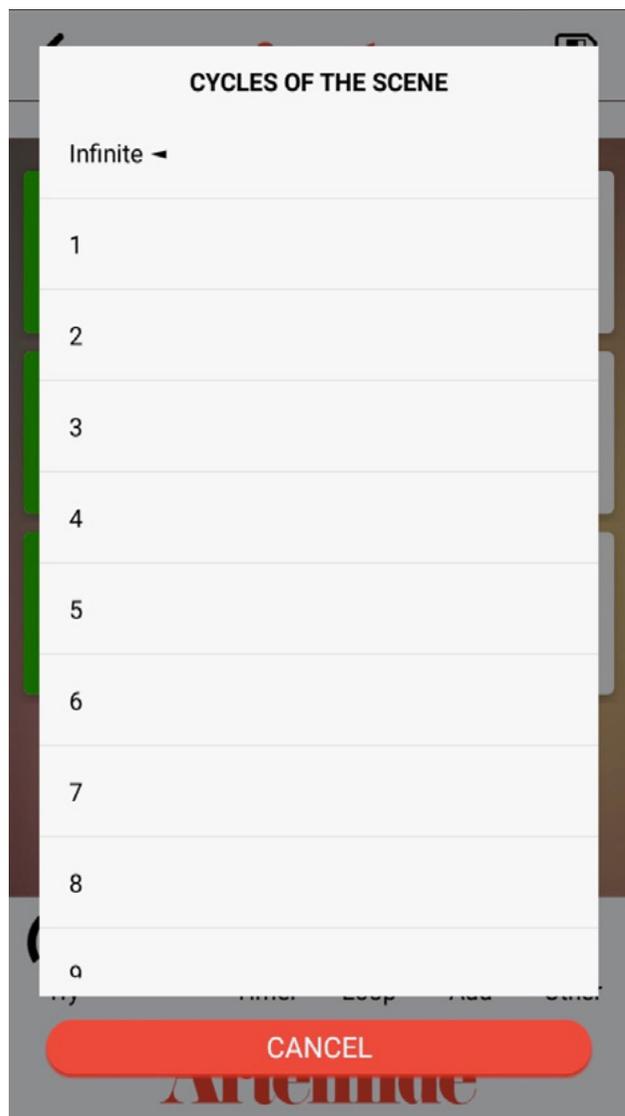
Nachdem Sie die Konfiguration bestätigt haben, erscheint der nebenstehend dargestellte Bildschirm.

Die App zeigt in einer Vorschau den ausgewählten Wert für die Konfiguration an (rote Kästchen in der Abbildung).

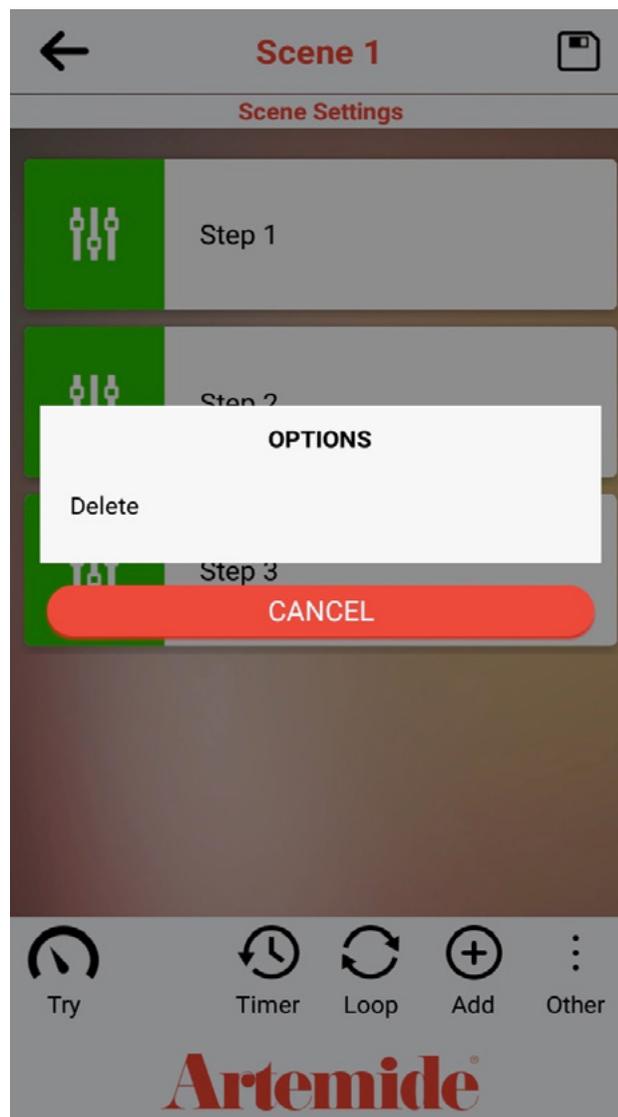
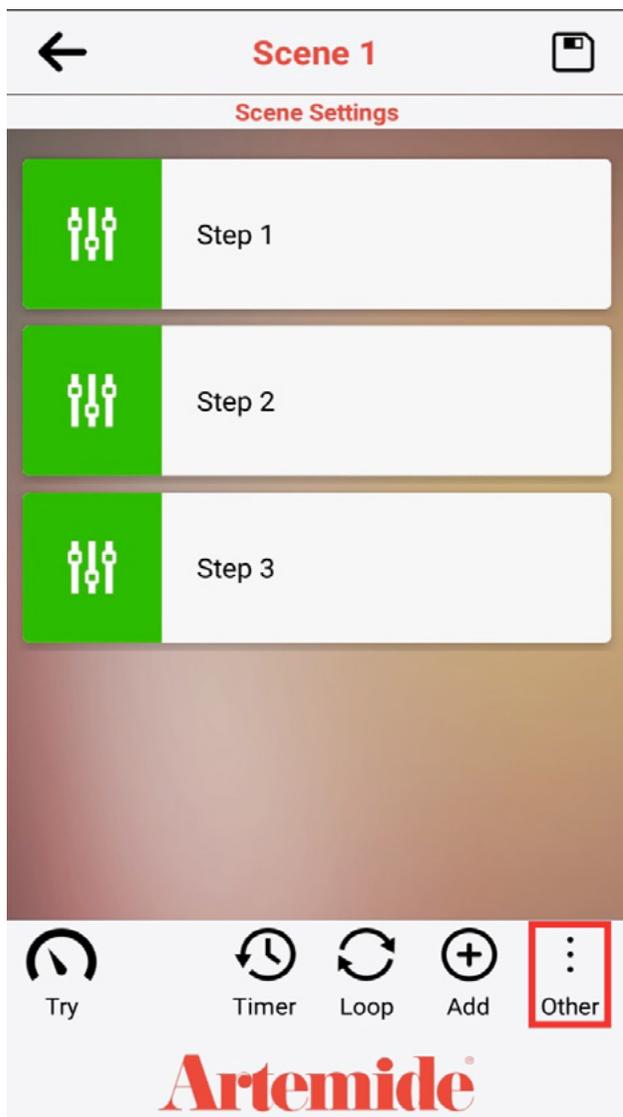
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur Liste mit den Schritten zurückzukehren.



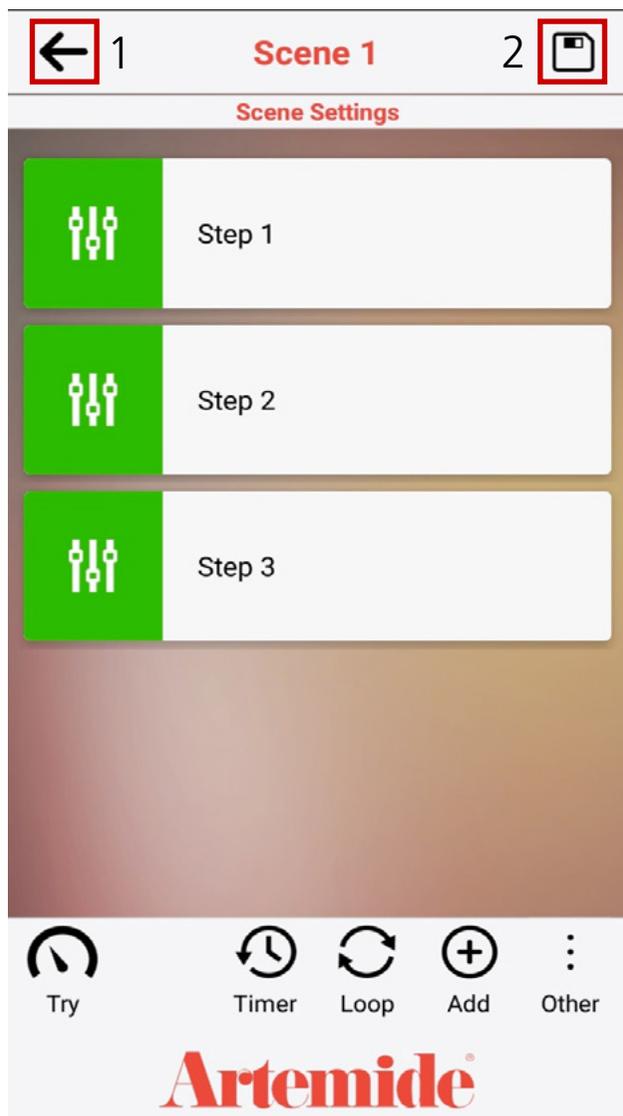
- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Add“** (Hinzufügen) (rotes Kästchen 1), um einen neuen Schritt hinzuzufügen. Sie können maximal 10 Schritte definieren.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Try“** (Ausprobieren) (rotes Kästchen 2), um alle Schritte zu testen.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Timer“** (Timer) (rotes Kästchen 3), um die Dauer der einzelnen Schritte und die Dauer des Fade-Effekts einzustellen.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Loop“** (Schleife) (rotes Kästchen 4), um die Anzahl der Loops einzustellen, die in der dynamischen Szene abgespielt werden sollen.



Nebenstehend sind die Einstellungsmöglichkeiten dargestellt, die Sie mit den Schaltflächen „Loop“ (Schleife) und „Timer“ (Timer) vornehmen können.

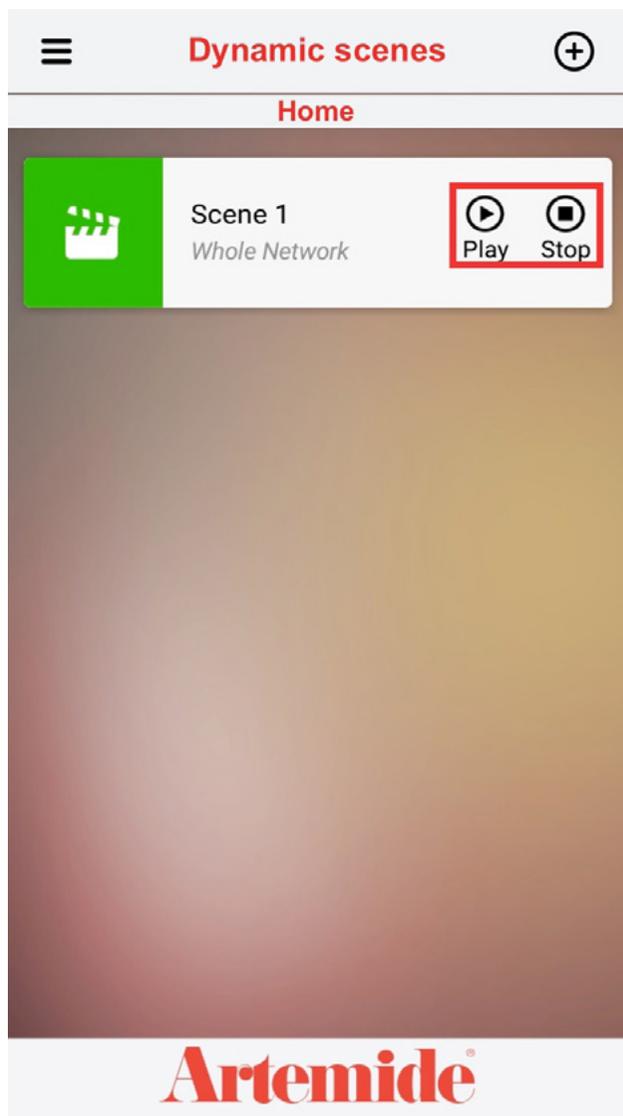


Um die gesamte dynamische Szene zu löschen, tippen Sie auf „**Other**“ (Sonstiges) und dann auf „**Delete**“ (Löschen).



Nachdem die Konfiguration der einzelnen Schritte und aller relevanten Parameter abgeschlossen ist:

- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Save“** (Speichern) (rotes Kästchen 1), um die dynamische Szene zu speichern.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 2, um zum Bildschirm mit der Liste der dynamische Szenen zu gelangen.

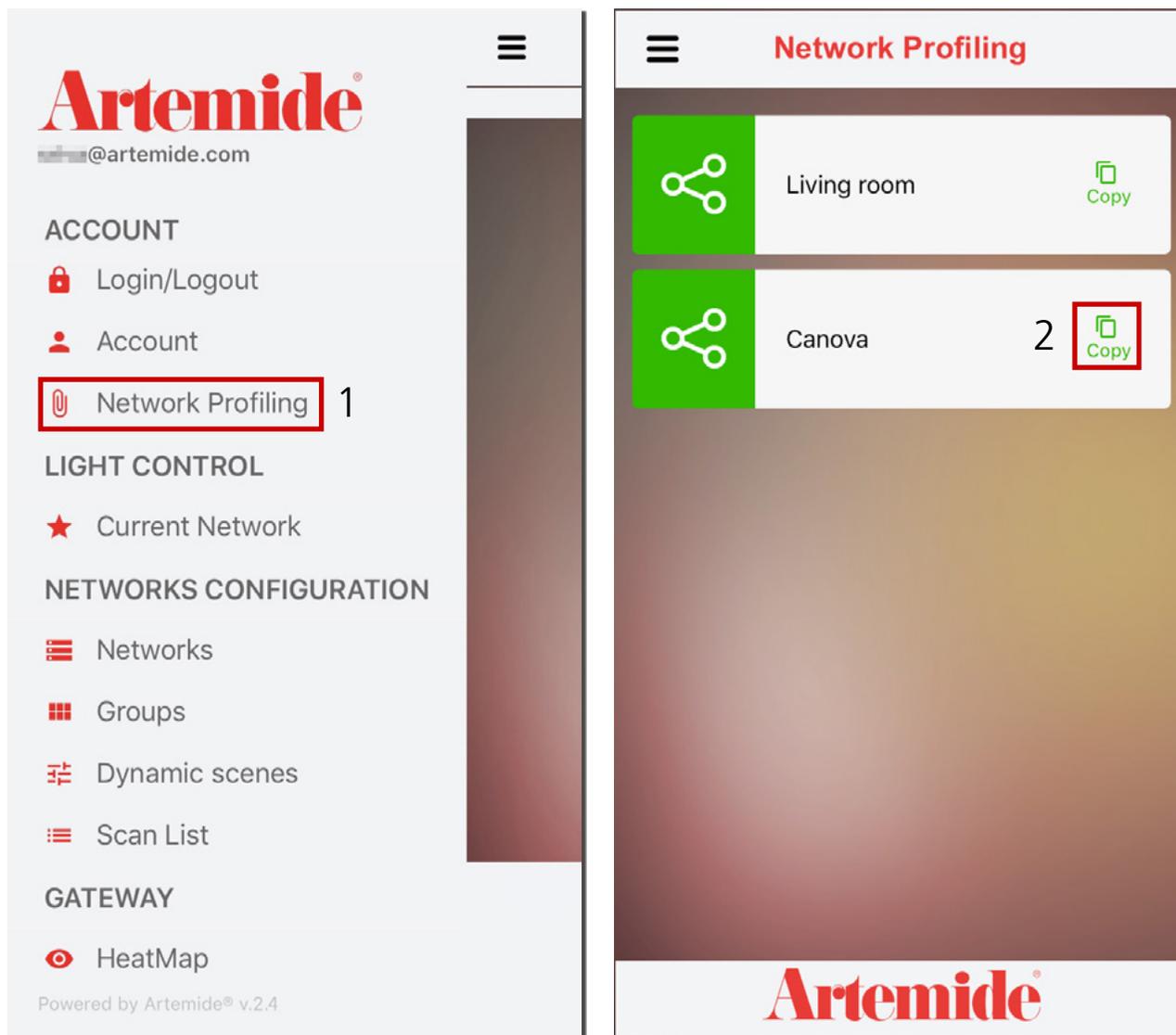


- Tippen Sie auf **„Play“** (Abspielen), um die Szene abzuspielen.
- Tippen Sie **„Stop“** (Stopp), um sie anzuhalten.

Bitte beachten:

Jede einzelne Leuchte kann jeweils nur eine dynamische Szene ausführen. Wenn Sie einer Leuchte eine dynamische Szene zugeordnet haben, ist es nicht mehr möglich, eine andere Szene für dieses Gerät zu erstellen und auf diesem anzuwenden.

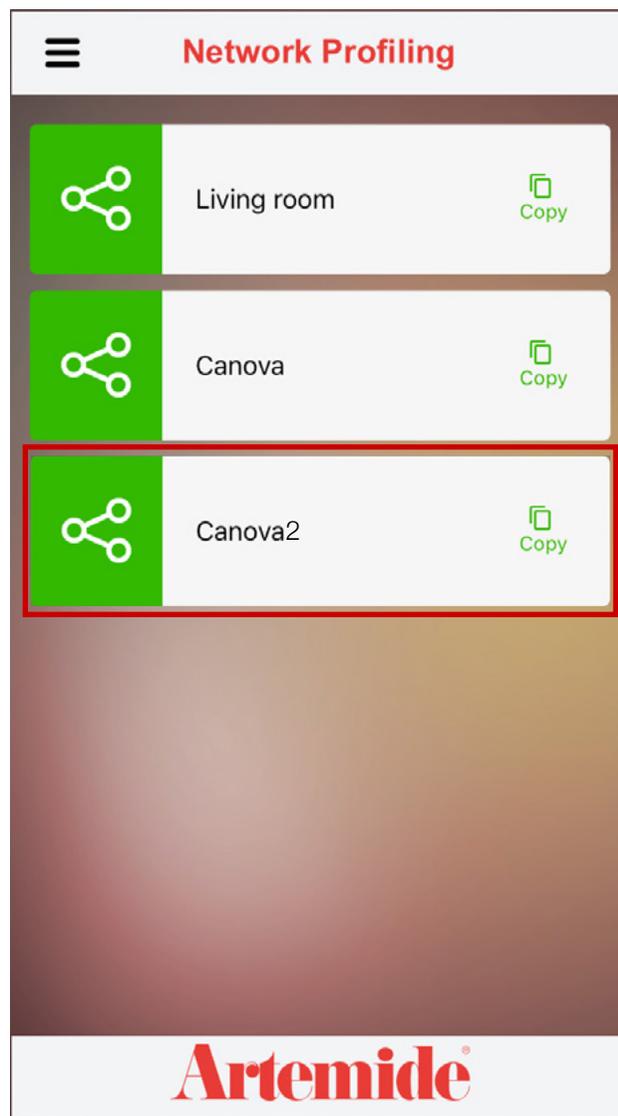
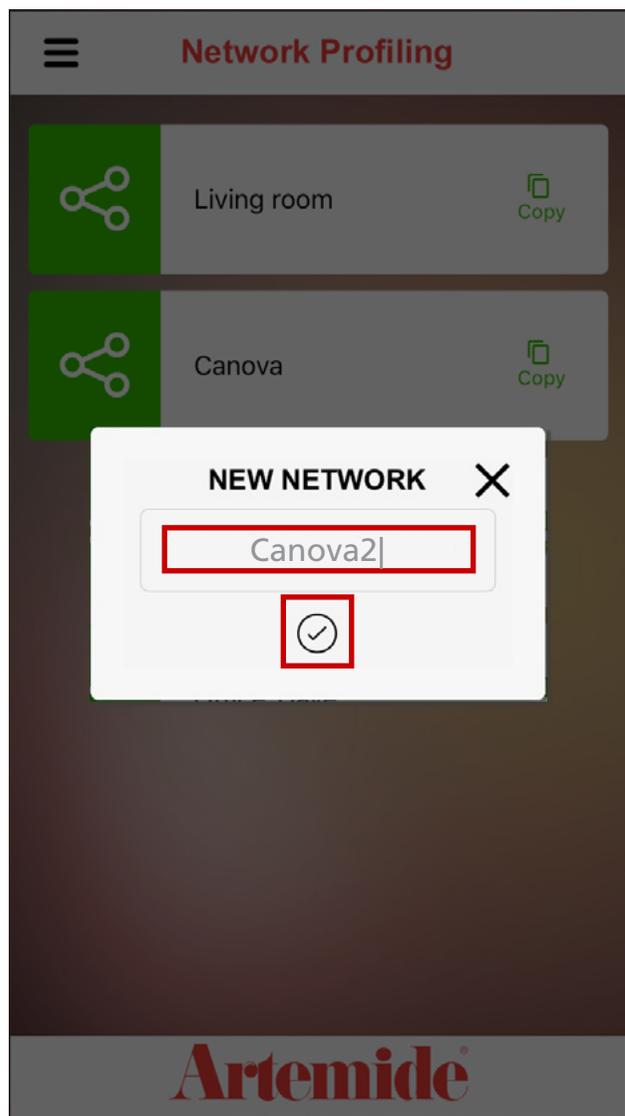
10. Netzwerkprofile



In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie verschiedene Benutzertypen mit unterschiedlichen Berechtigungen in Netzwerken erstellen.

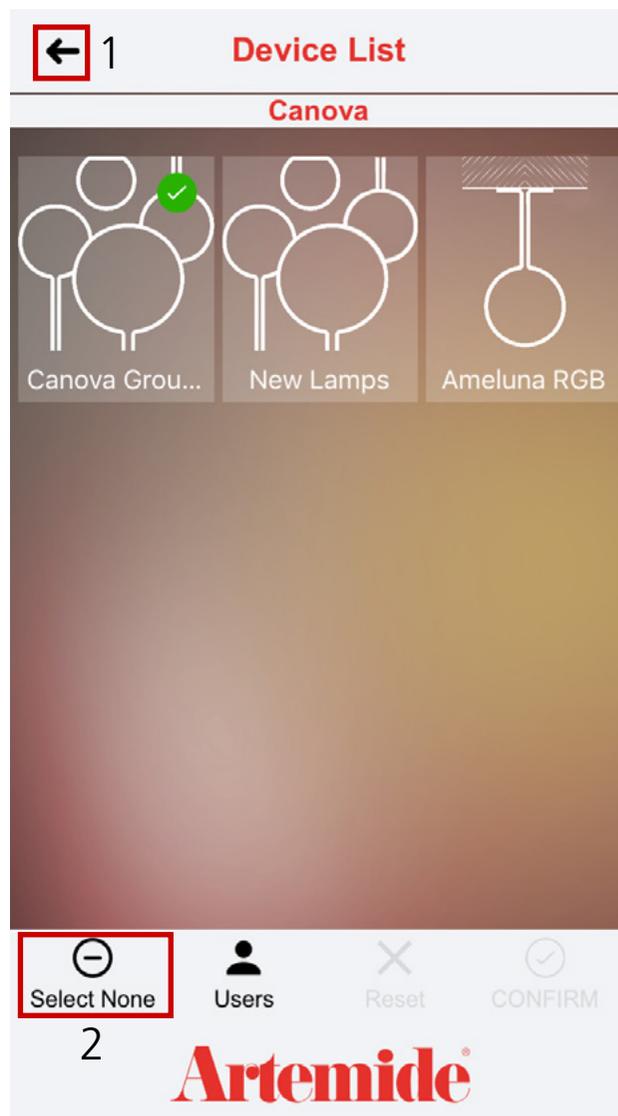
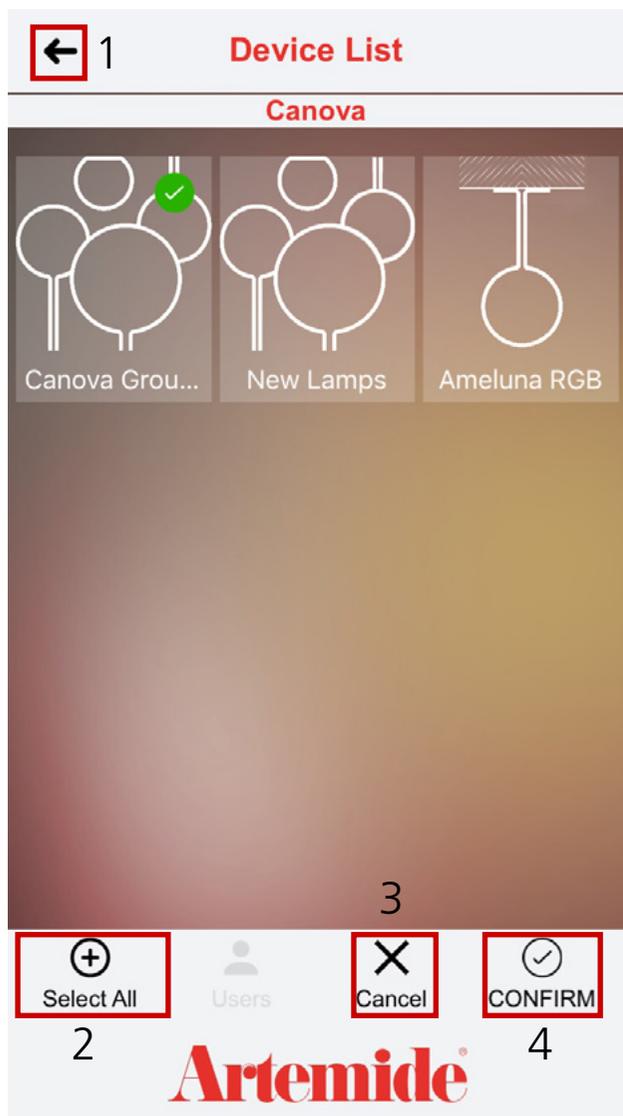
Die Funktion **„Network Profiling“** (Netzwerkprofile) zeigt alle Netzwerke an, für die der Benutzer Berechtigungen als **„Administrator“** hat. Um ein benutzerdefiniertes Netzwerk einem anderen Benutzer zuzuweisen, gehen Sie als Administrator wie folgt vor:

Rufen Sie die Seite „Network Profiling“ (Netzwerkprofile) über die entsprechende Option im Hauptmenü (rotes Kästchen 1) auf. Wählen Sie das Netzwerk aus, das Sie konfigurieren möchten, und tippen Sie dann auf das Symbol im roten Kästchen 2, um eine Kopie des Netzwerks zu erstellen.



Sie werden aufgefordert, einen Namen für das neue Netzwerk einzugeben.

Durch Tippen auf die erstellte Kopie gelangen Sie als Administrator zum nächsten Bildschirm, in dem Sie das Netzwerk konfigurieren können (Leuchten hinzufügen/entfernen).

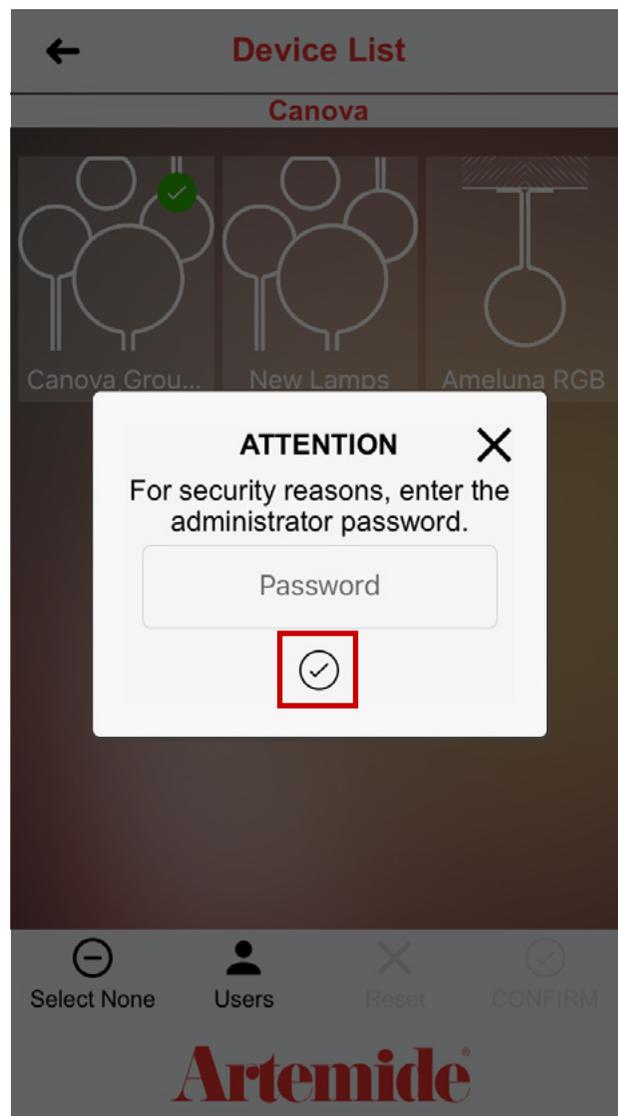
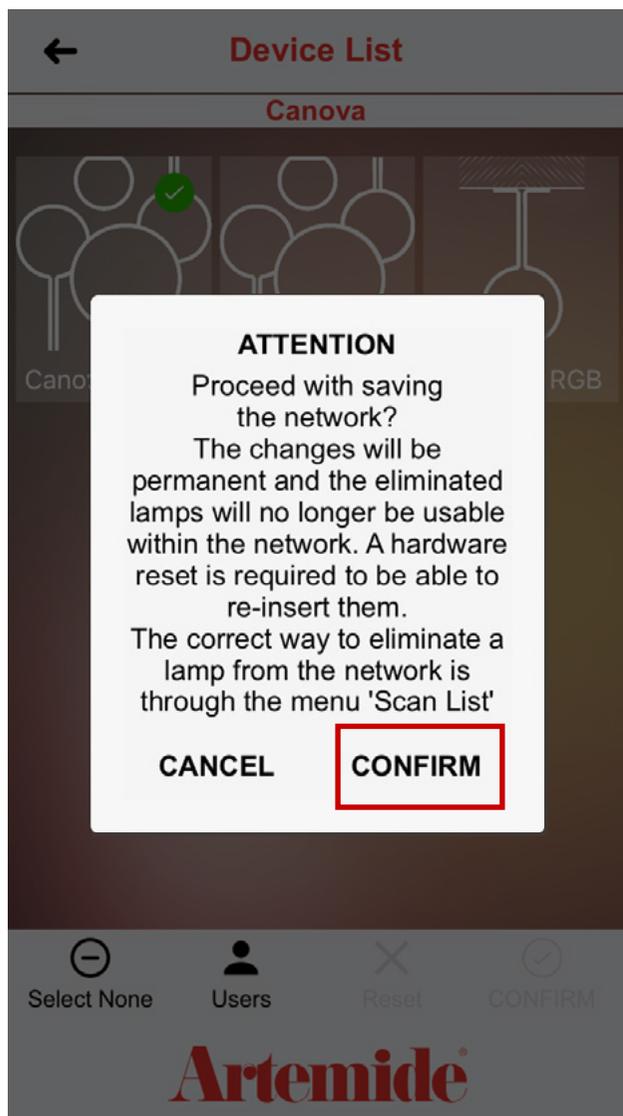


Hier sind die Leuchten aufgelistet, die in dem soeben von Ihnen duplizierten Netzwerk enthalten sind: Die mit grünen Häkchen markierten Leuchten können vom neuen Benutzer, dem die Berechtigung erteilt wird, verwaltet und gesteuert werden.

- Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zu gelangen.
- Tippen Sie auf die Schaltfläche **„Select None“** (Keine auswählen) bzw. **„Select All“** (Alle auswählen) (rotes Kästchen 2) oder tippen Sie auf die Kästchen der einzelnen Leuchten, um die Auswahl der Leuchten aufzuheben, für die Sie keine Erlaubnis erteilen möchten (siehe Abbildungen). Diese Leuchten werden aus dem Netzwerk entfernt.
- Tippen Sie auf **„CONFIRM“** (BESTÄTIGEN) (rotes Kästchen 4), um den Vorgang zu bestätigen, oder auf **„Cancel“** (Abbrechen) (rotes Kästchen 3), um den Vorgang abzuberechnen.

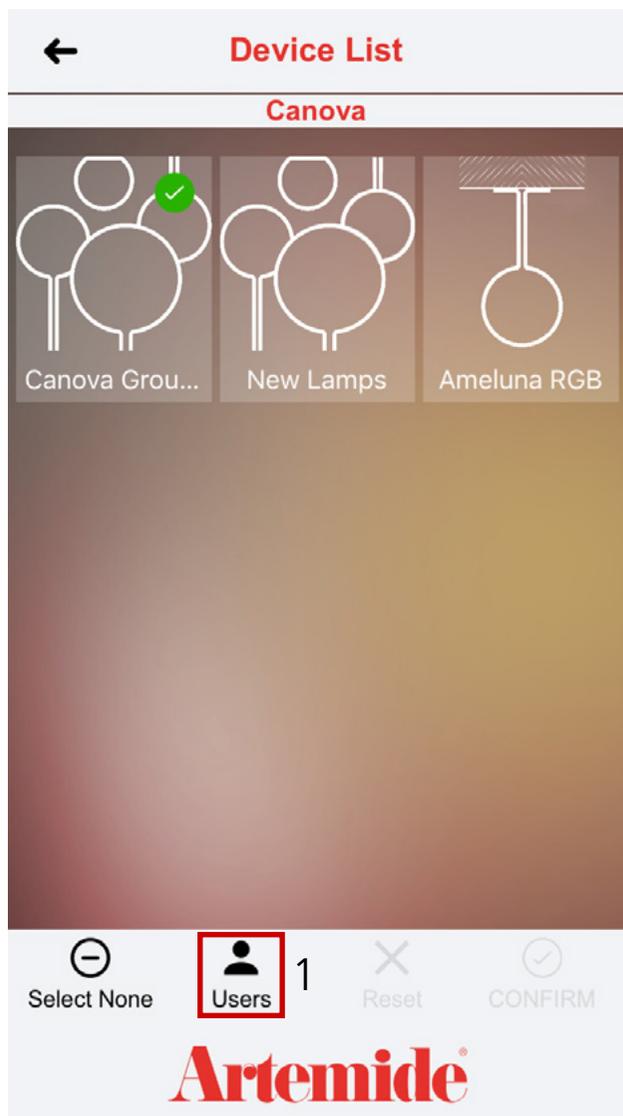
Bitte beachten:

In diesem Abschnitt finden Sie auch die Gruppen, die Sie zuvor Ihrem Netzwerk hinzugefügt haben. Sie können jedoch hier keine Gruppen erstellen, hinzufügen oder ändern.

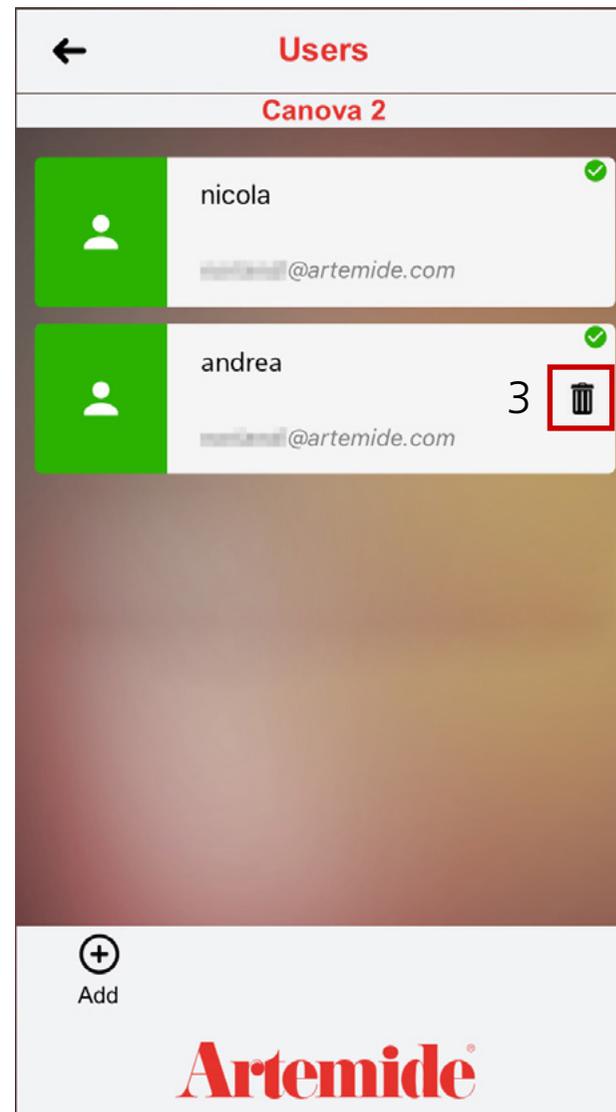
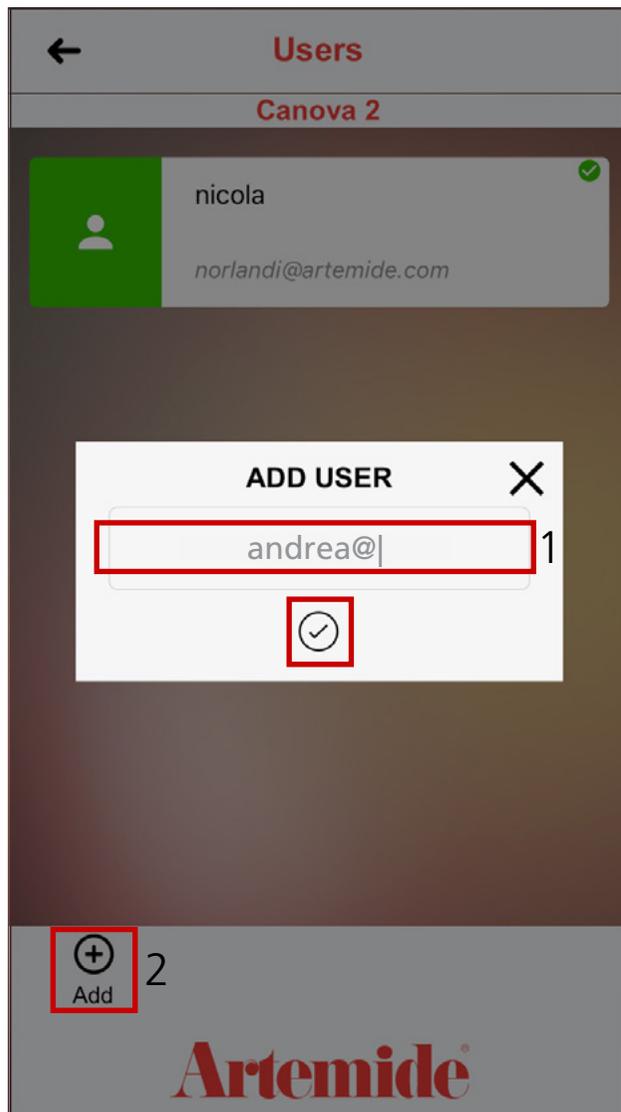


Es erscheint jetzt ein Popup-Fenster (linke Abbildung) mit einem Warnhinweis, dass Sie die entfernten Leuchten, falls Sie diese wieder verwenden möchten, manuell zurücksetzen müssen.

Nachdem Sie das erste Popup-Fenster bestätigt haben, erscheint ein weiteres Popup-Fenster: Geben Sie das Passwort für das Konto des Netzwerkeigentümers ein. Tippen Sie auf „✓“, um das Passwort zu bestätigen.



Tippen Sie nun auf die Schaltfläche „Users“ (Benutzer) (rotes Kästchen 1), um eine neue Berechtigung zu erzeugen. Hier können Sie alle eingebundenen Benutzer anzeigen und neue Benutzer zuweisen.



Auf der Seite „**Users**“ (Benutzer) können Sie das Verzeichnis mit den Benutzern aufrufen, die bereits dem ausgewählten Netzwerk zugeordnet wurden (sofern bereits vorhanden).

Durch Tippen auf die Schaltfläche „+“ (rotes Kästchen 2) können Sie einen neuen Benutzer hinzufügen, indem sie dessen E-Mail-Adresse eingeben (rotes Kästchen 1) und diese mit „✓“ bestätigen.

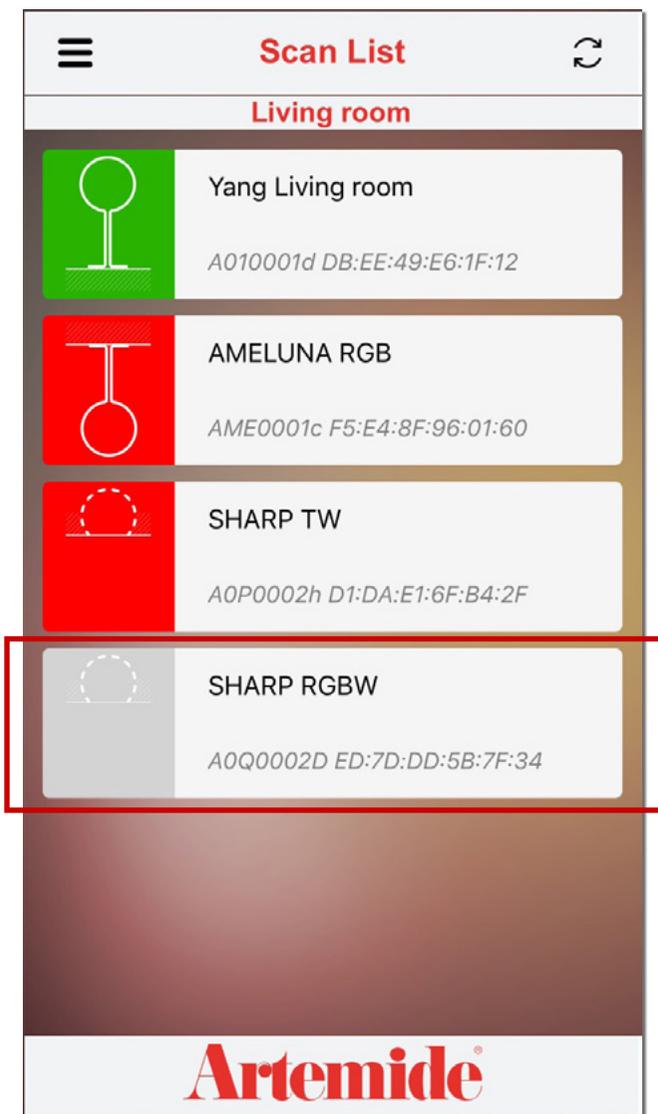
Der soeben hinzugefügte Benutzer erscheint dann so wie in der rechten Abbildung dargestellt. Tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 3, um die Berechtigung zu löschen und einen neuen Benutzer zu entfernen.

An dieser Stelle ist es dem soeben hinzugefügten Benutzer möglich, das Netzwerk des Administrator-Benutzers einzusehen, zu verwalten und zu steuern.

Bitte beachten:

Existiert der Benutzer nicht, wird automatisch ein Benutzer auf dem Server angelegt (Anwender mit eingeschränktem Benutzer-profil).

Wenn der Benutzer bereits vorhanden ist, wird ihm der Netzwerkkonfigurations-String zugewiesen.

**Bitte beachten:**

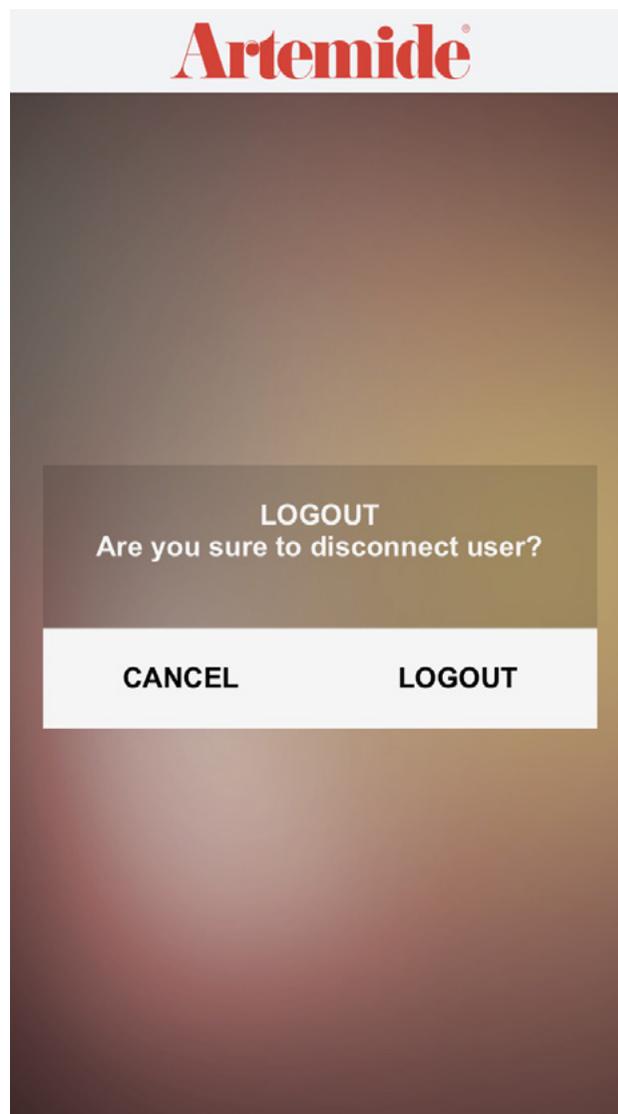
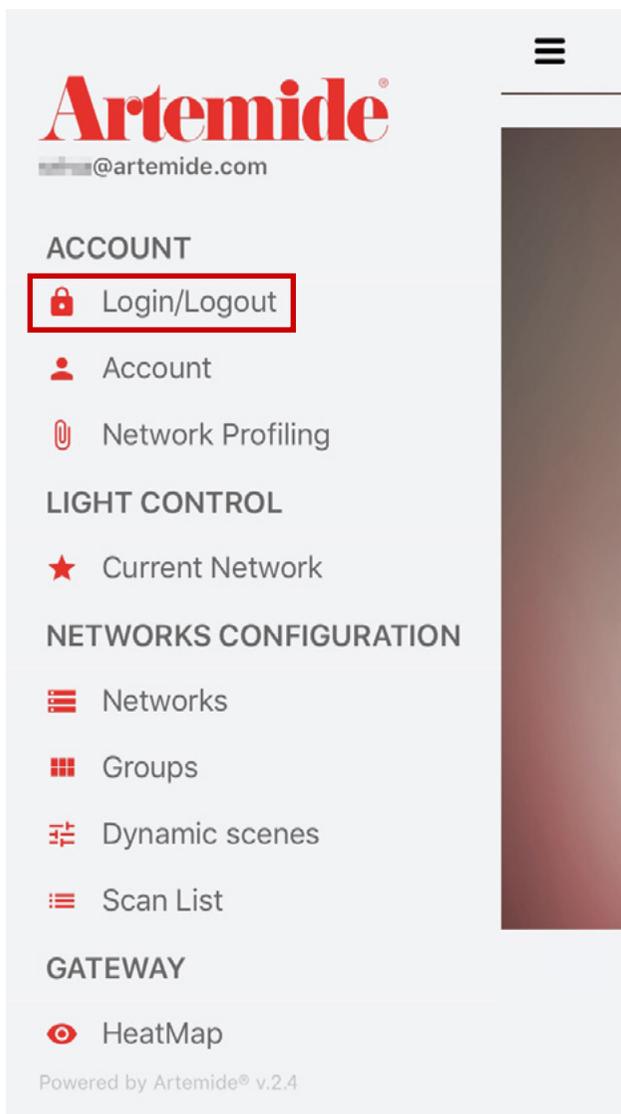
Eine Leuchte kann nur jeweils von einem Benutzer verwaltet und gesteuert werden.

Die vom Administrator einem zweiten Benutzer erteilte Berechtigung zur Systemverwaltung wird erst dann wirksam, wenn der Administrator seine Bluetooth-Verbindung getrennt hat.

Dies trifft auch auf zwei Benutzer ohne Administratorrechte zu.

Wird eine Leuchte gerade von einem anderen Benutzer verwaltet, wird diese Leuchte in grauer Farbe dargestellt.

11. „LOGIN“/Logout



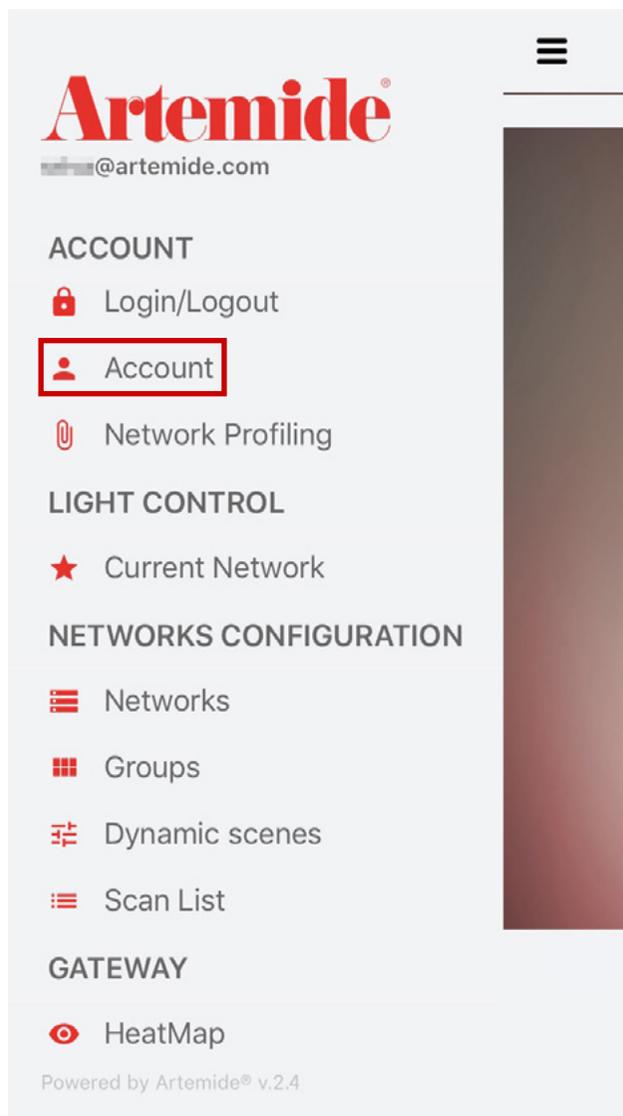
In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie die Verbindung zu einem Konto trennen können. Um die Verbindung zu einem Konto zu trennen, rufen Sie die seitliche Menüleiste auf und tippen Sie dann auf **„Login/Logout“** (Anmelden/Abmelden). (Rotes Kästchen in der linken Abbildung).

Tippen Sie auf die Schaltfläche **„CANCEL“** (ABBRECHEN), wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.

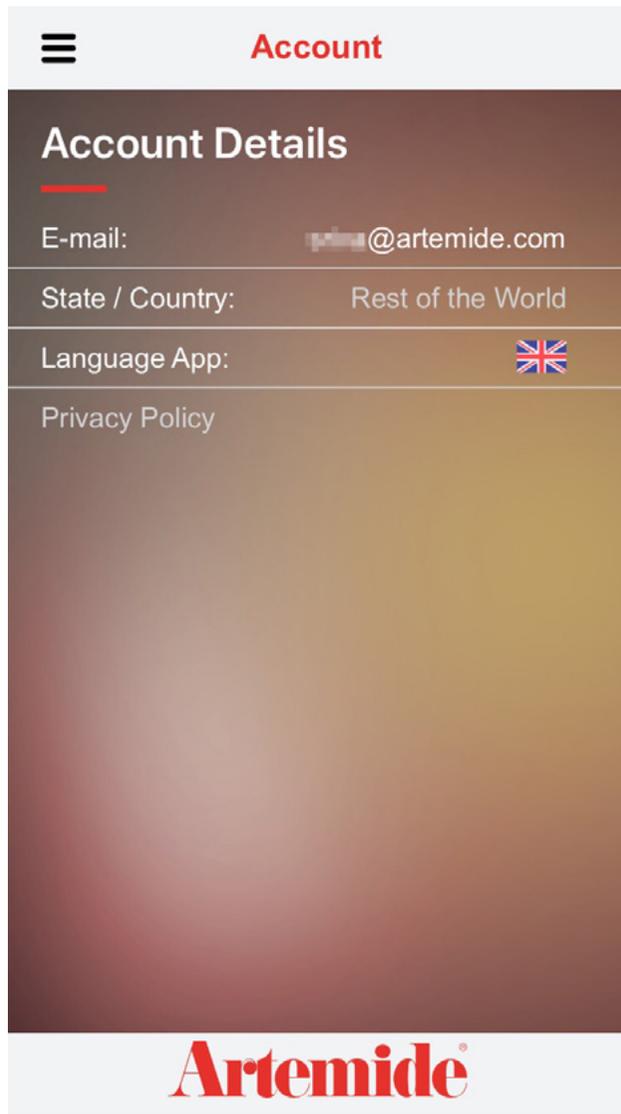
Wenn Sie die Verbindung trennen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche **„LOGOUT“** (ABMELDEN) (siehe rechte Abbildung).

Nachdem Sie sich abgemeldet haben, müssen Sie beim nächsten Zugriff erneut Zugangsdaten eingeben.

12. Account

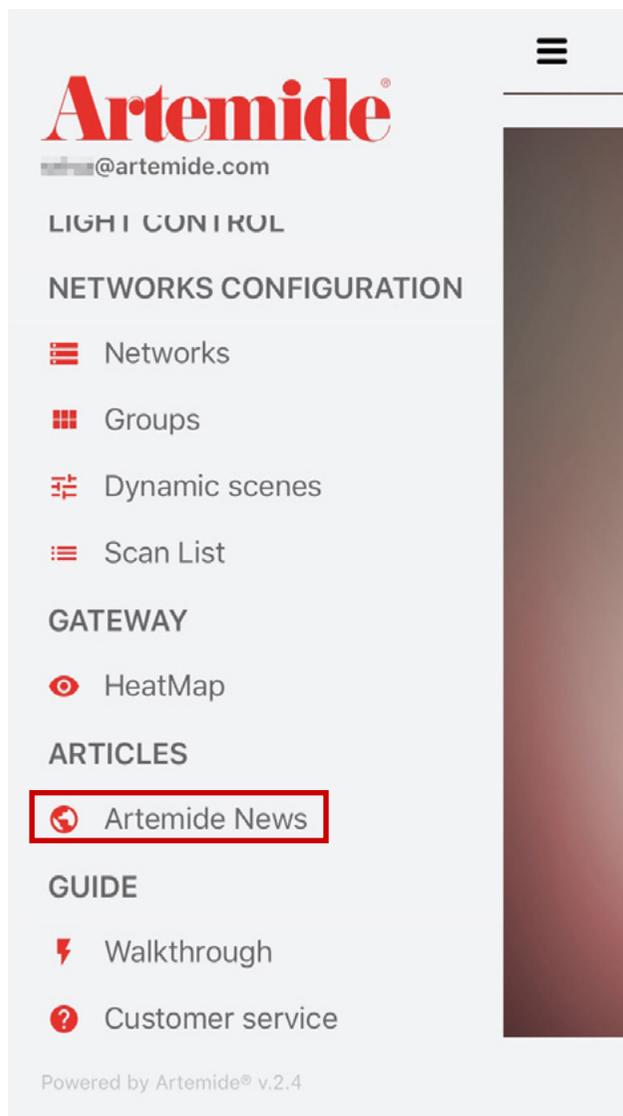


Rufen Sie die seitliche Menüleiste auf und wählen Sie die Option „**Account**“ (Konto) (rotes Kästchen in der Abbildung).

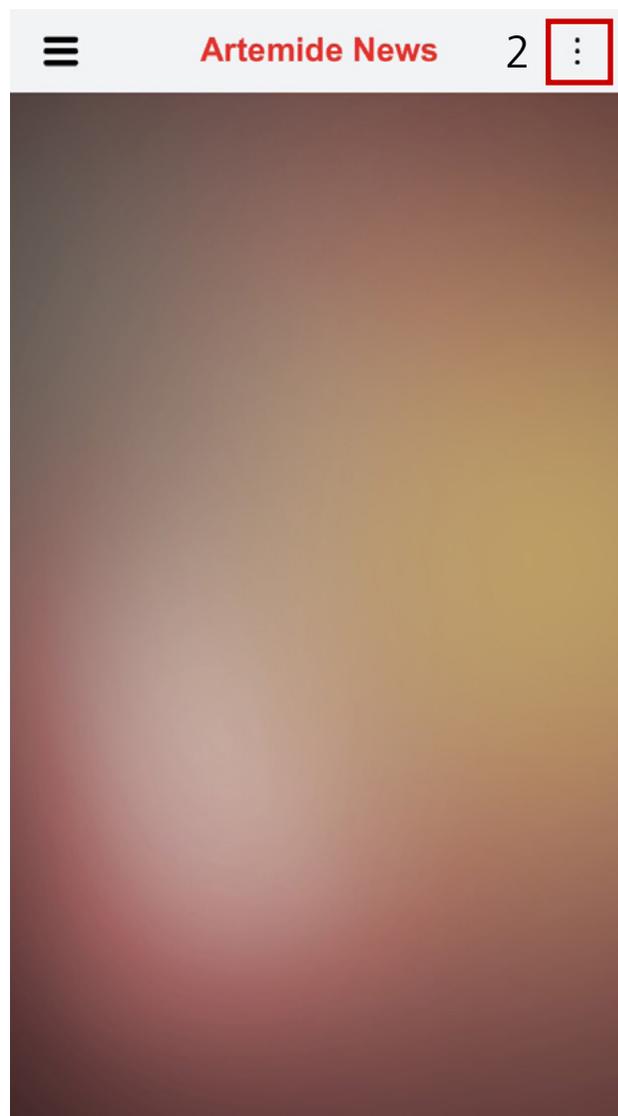
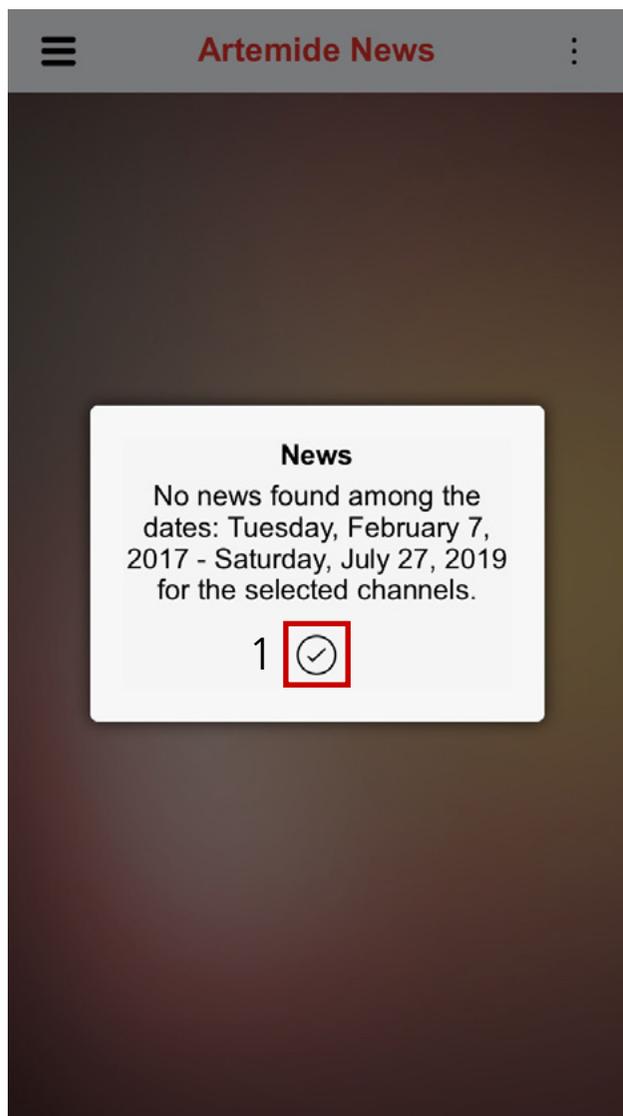


Es erscheint eine detaillierte Übersicht zu Ihrem Konto.

13. Artemide News



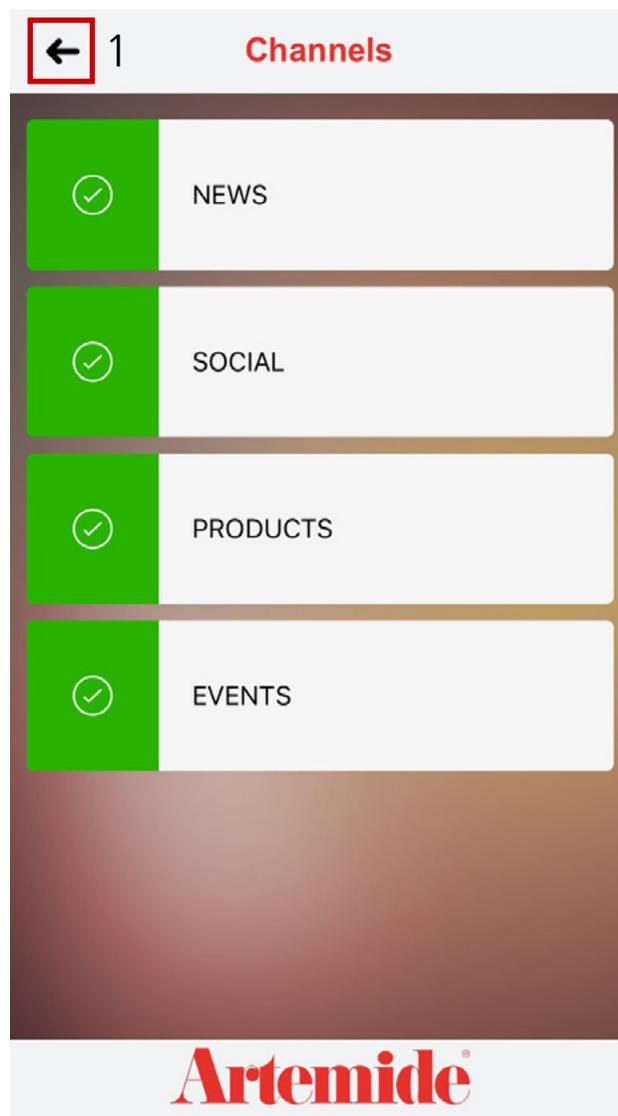
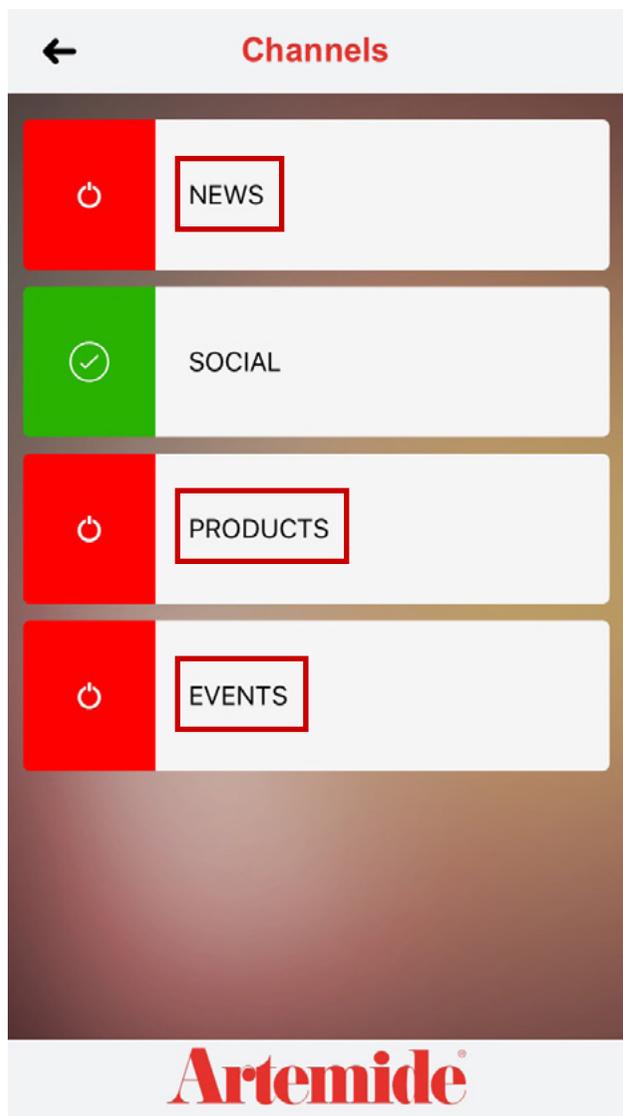
Im Abschnitt **„Artemide News“** (im Hauptmenü im Abschnitt **„ARTICLES“** (ARTIKEL)) können Sie sich über die neuesten Entwicklungen aus dem Artemide-Universum informieren. Informationen über neue Produkte, Veranstaltungen und internationale Messen sind jetzt nur noch einen Klick entfernt und direkt auf Ihrem Smartphone abrufbar.

**Bitte beachten:**

Beim erstmaligen Aufrufen dieses Abschnitts erscheint einer der beiden links dargestellten Bildschirme.

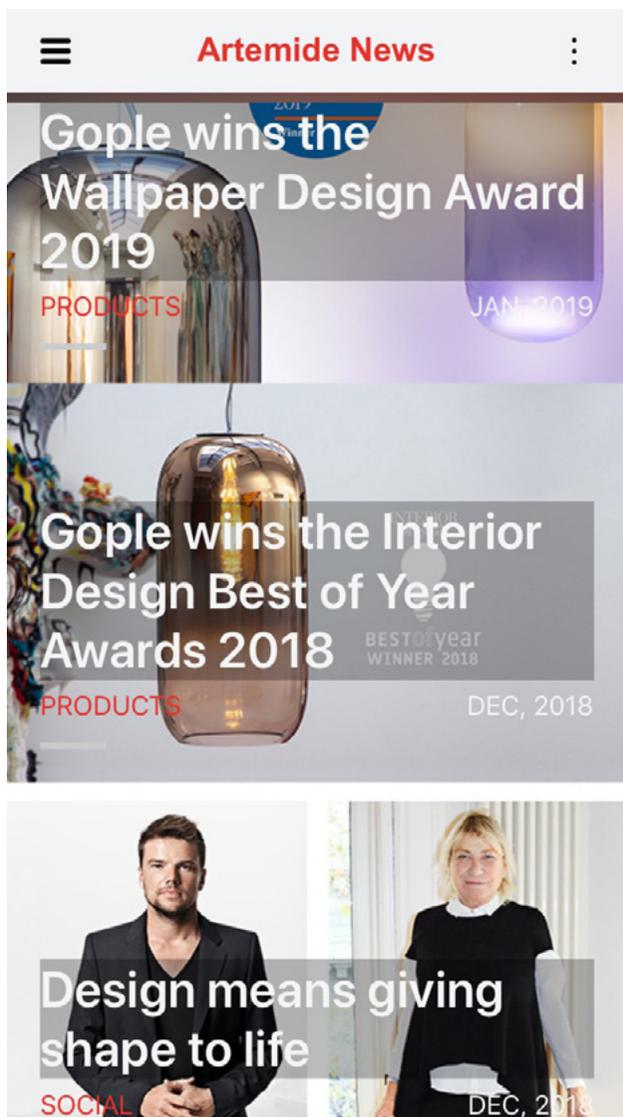
Im ersten Fall (linke Abbildung) tippen Sie auf die Schaltfläche „✓“, um fortzufahren (rotes Kästchen 1). Sie gelangen zu der in der rechten Abbildung dargestellten Seite.

In zweiten Fall tippen Sie auf die Schaltfläche oben rechts auf der Seite (rotes Kästchen 2).



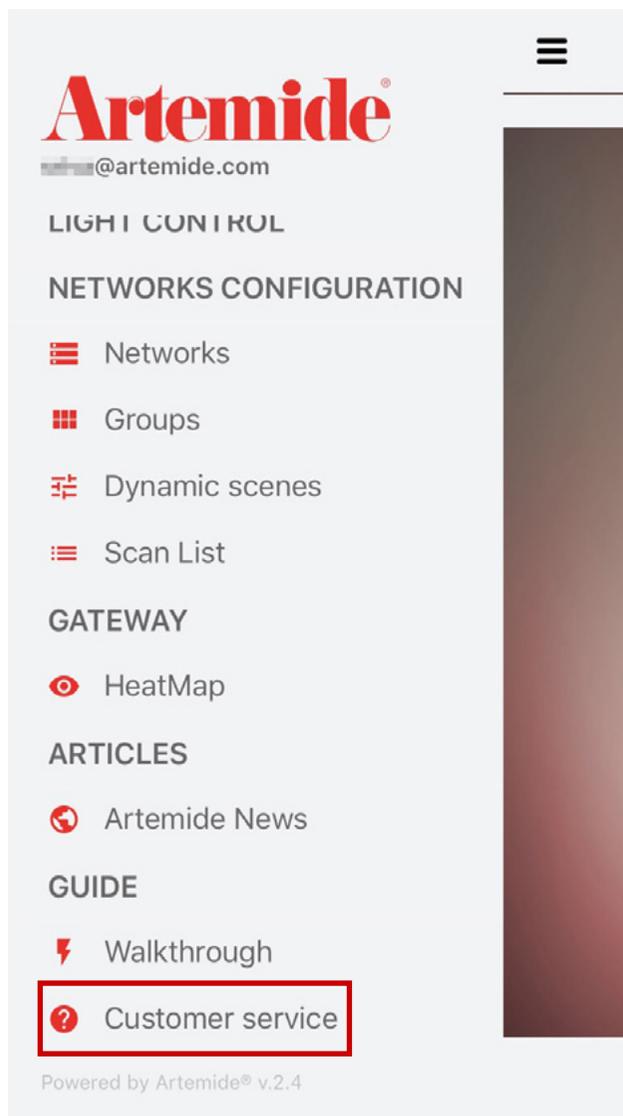
Auf der Seite werden nun alle Kanäle aus dem News-Bereich angezeigt. Jeder Kanal widmet sich einer bestimmten Nachrichtenkatgorie.

Die gewünschten Kanäle können Sie durch Antippen auswählen. Nachdem Sie die gewünschten Kanäle ausgewählt haben (sind jetzt grün markiert), tippen Sie auf die Schaltfläche im roten Kästchen 1, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

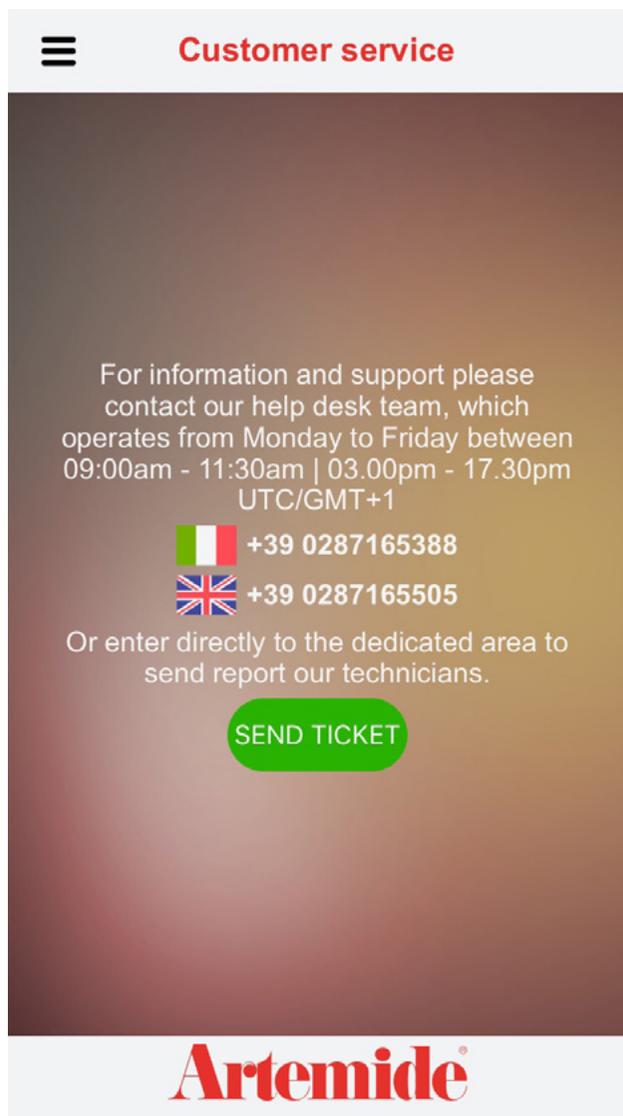


Die News werden nun wie in der Abbildung dargestellt angezeigt.
Um den Text zu lesen, tippen Sie auf eine Nachricht.

14. Helpdesk- Service



Rufen Sie die seitliche Menüleiste auf und tippen Sie im Abschnitt „**GUIDE**“ (LEITFADEN) auf die Option „**Customer service**“ (Kundenservice).



Es wird die nebenstehend dargestellte Seite angezeigt.

Hier finden Sie alle nützlichen Hinweise und Kontaktdaten zur Nutzung des Helpdesk-Service.

Bei einem Problem haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Rufen Sie die angezeigten Telefonnummern an, um direkt mit einem Techniker zu sprechen.

Oder

- Tippen Sie auf die Schaltfläche „**SEND TICKET**“ (TICKET SENDEN), um im Kundenportal ein Ticket zu generieren.

The screenshot shows a mobile application screen titled "Send Ticket" with a back arrow on the left. Below the title is a section labeled "Ticket Details" with a red underline. The form contains three input fields: "Ticket Title", "Describe your problem..." (a larger text area), and "Phone Number (optional)". At the bottom of the form is a prominent red button labeled "SEND".

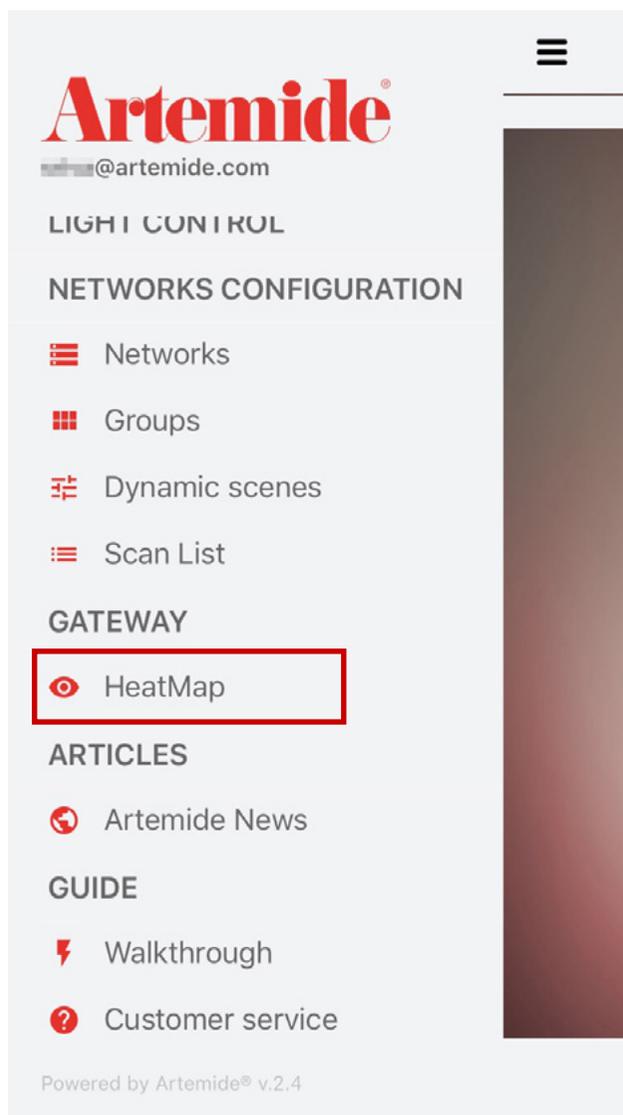
Sobald Sie auf die Schaltfläche **„SEND TICKET“** (TICKET SENDEN) getippt haben, erscheint die nebenstehend dargestellte Seite.

- Füllen Sie die Pflichtfelder aus.
- Tippen Sie auf **„SEND“** (SENDEN), um das Ticket abzusenden.

Hiermit wird das neu erstellte Ticket abgesendet und im Kundenportal registriert.

Geben Sie in der Suchleiste des Browsers den folgenden Link ein, um zum Kundenportal zu gelangen: www.artemide.cloud/ticket

15. Heatmap



„Heatmap“ ist eine Funktion, die in erster Linie für den Profi- und Vertragsbereich entwickelt wurde.

Sie ermöglicht dem Benutzer, durch den Sensor des Lampenbewegungsmelders die zeitliche Verweildauer von Personen zu erfassen und Daten über das Verhalten von Personen in der Umgebung zu analysieren.

Diese Funktion wird in der nächsten Version der Artemide-App weiter optimiert.



v.2.4