

Cadre photo numérique connecté

à écran tactile IPS

Mode d'emploi

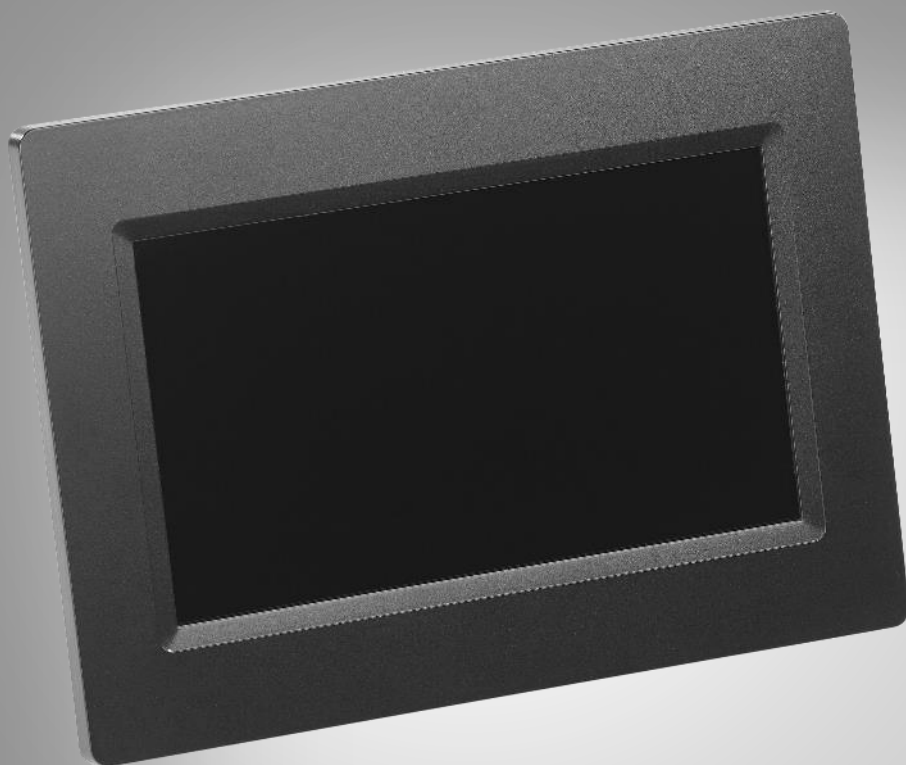


Table des matières

Votre nouveau cadre photo numérique connecté	4
Contenu	4
Variantes du produit.....	4
Accessoires en option.....	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets	6
Déclaration de conformité	6
Description du produit	7
Mise en marche	8
Montage.....	8
Montage sur un mur	8
Pied de support	8
Installer l'application.....	8
Alimentation	8
Utilisation	9
Allumer/Éteindre	9
Configuration initiale	9
Connexion à l'application	10
Afficher/masquer un menu.....	10
Configuration	11
Paramètres généraux (Mon cadre).....	11
Modifier le nom du cadre photo	11
Modifier l'emplacement du cadre photo	11
Modifier la langue du système	11
Modifier le fuseau horaire	12
Régler la mise en marche/l'arrêt automatique (mode Sommeil)	12
Gérer les photos	13
Afficher/masquer les photos sélectionnées.....	13
Supprimer des photos.....	14
Importer des photos à partir d'une carte mémoire	14
Gérer les amis	16
Supprimer un ami	16
Générer un code.....	16

Paramètres d'affichage.....	17
Durée d'affichage.....	17
Masquer/afficher le texte.....	17
Luminosité de l'écran.....	17
Extrait de photo.....	18
Paramètres wifi.....	18
Gestion de l'appareil.....	18
Sauvegarde des données.....	18
Restaurer les paramètres par défaut.....	19
Informations sur l'appareil.....	19
Historique.....	19
Actualisation.....	19
Envoyer les données d'analyse.....	20
Guide rapide.....	20
Application Frameo.....	21
Android.....	21
Ajouter un cadre photo.....	21
Envoyer une photo au cadre photo.....	21
Prendre et utiliser une photo.....	23
Historique.....	23
Supprimer un cadre.....	24
Paramètres.....	25
Modifier le nom d'utilisateur.....	25
Afficher le guide rapide.....	26
Envoyer des photos en arrière-plan.....	26
Protection des données.....	27
iOS.....	27
Ajouter un cadre photo.....	27
Envoyer une photo au cadre photo.....	28
Prendre et utiliser une photo.....	30
Paramètres.....	30
Supprimer un cadre.....	30
Modifier le nom d'utilisateur.....	31
Afficher le guide rapide.....	31
Protection des données.....	31
Caractéristiques techniques.....	32

Votre nouveau cadre photo numérique connecté

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce cadre photo numérique connecté. Partagez vos photos en direct avec vos proches. Grâce à sa minuterie marche/arrêt, vous n'avez pas besoin d'allumer et d'éteindre à chaque fois votre cadre photo à la main.

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

Contenu

- Cadre photo numérique connecté
- Pied de support
- Bloc d'alimentation
- Vis
- Mode d'emploi

Accessoires requis (non fournis) :

- Réseau Internet sans fil
- Appareil mobile (Android à partir de 4.1 / iOS à partir de 8.0) / PC / carte mémoire
- Application gratuite **Frameo**

Variantes du produit

ZX2821 : Cadre photo numérique connecté à écran tactile IPS 17,8 cm

ZX2822 : Cadre photo numérique connecté à écran tactile IPS 27,5 cm

Accessoires en option

Carte MicroSD jusqu'à 32 Go (disponible séparément sur www.pearl.fr)

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veuillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- 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.
- Veuillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil soit toujours facilement accessible, pour que l'appareil puisse être débranché rapidement en cas d'urgence.
- N'ouvrez pas le produit. 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, peuvent l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Ne saisissez jamais la fiche d'alimentation avec des mains mouillées. N'utilisez pas l'appareil en extérieur ou dans des pièces avec une humidité élevée.
- Lorsque vous débranchez la fiche de la prise murale, tirez toujours directement sur la fiche d'alimentation. Ne tirez jamais sur le câble, vous pourriez l'endommager. Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le câble.
- Vérifiez le bon état de l'appareil avant chaque utilisation. Lorsque l'appareil, le câble ou la fiche sont visiblement endommagés, l'appareil ne doit pas être utilisé. N'utilisez pas l'appareil s'il est tombé ou s'il est défectueux.
- Veuillez à ne pas plier, écraser, pincer le câble d'alimentation, ni à l'exposer à des sources de chaleur ou des objets pointus ou tranchants. Évitez de laisser l'appareil devenir un obstacle sur lequel quelqu'un risquerait de trébucher.
- Si possible, n'utilisez pas de câble de rallonge. Si cela s'avère inévitable, veuillez à n'utiliser que des câbles de rallonge simples (pas de multiprise), correspondant aux normes de sécurité en vigueur, protégés contre les éclaboussures et conçus avec des caractéristiques appropriées à l'appareil.
- Avant de le brancher à l'alimentation, assurez-vous que l'indication de tension électrique inscrite sur l'appareil correspond bien à celle délivrée par la prise murale. Utilisez uniquement des prises murales reliées à la terre.
- Veuillez à ce que l'appareil soit positionné / suspendu de façon sûre.
- N'utilisez pas le produit à proximité de l'eau (par exemple : une baignoire, un évier, une douche etc.). Ne saisissez jamais un appareil électrique tombé dans l'eau. Le cas échéant, débranchez immédiatement la fiche d'alimentation.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.

- 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 bloc 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.
- Utilisez uniquement les accessoires fournis.
- Afin d'éviter tout risque d'incendie, ne couvrez pas l'appareil pendant l'utilisation. Ne posez pas de matériaux inflammables (carton, plastique, papier, etc.) sur ou dans l'appareil.
- 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

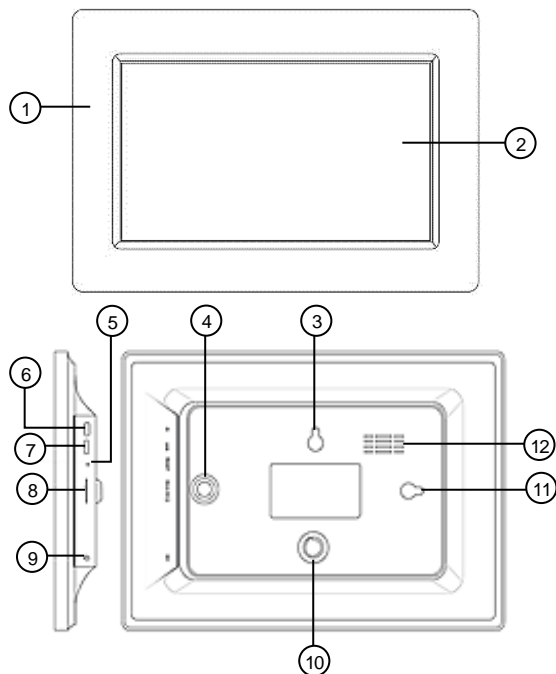
La société PEARL.GmbH déclare les produits ZX-2821 et ZX-2822 conformes aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, 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.

Kurtasz, A.

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 | Cadre | 7 | Port Micro-USB |
| 2 | Écran tactile IPS | 8 | Fente pour carte MicroSD |
| 3 | Œillet (horizontal) | 9 | Prise d'alimentation |
| 4 | Orifice de fixation pour pied de support (vertical) | 10 | Orifice de fixation pour pied de support (horizontal) |
| 5 | Touche Reset | 11 | Œillet (vertical) |
| 6 | Bouton Marche/Arrêt | 12 | Ouverture d'aération |

Mise en marche

Montage

Vous pouvez accrocher votre cadre photo au mur comme un cadre photo traditionnel ou bien le poser sur un meuble à l'aide du pied de support.

Montage sur un mur

1. Marquez l'emplacement pour un trou à percer à l'endroit souhaité.



ATTENTION !

Assurez-vous qu'aucun câble ou conduit ne se trouve à l'endroit où vous avez choisi de percer. Risques de blessures physiques ou de dommages matériels !

2. Percez un trou. Vissez-y la vis. Si nécessaire, utilisez une cheville (non fournie). Assurez-vous que la tête de la vis dépasse d'env. 5 mm du mur.



NOTE :

Veuillez noter que le matériel fourni pour le montage mural peut ne pas correspondre au matériau de l'endroit où vous souhaitez fixer le support. Vous trouverez un matériel de fixation approprié dans une quincaillerie ou un magasin d'outillage, par exemple.

3. Vérifiez que le cadre photo tient bien en place.
4. Suspendez le cadre photo à la vis au moyen de l'œillet. Mettez-le ensuite à niveau à l'aide d'un niveau à bulle d'air.

Pied de support

1. Vissez le pied de support dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'orifice prévu à cet effet.
2. Posez votre cadre photo sur une surface plane et stable qui peut supporter le poids du cadre photo et n'est pas exposée à des vibrations.

Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre cadre photo numérique connecté et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **Frameo**. Recherchez l'application dans Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



Alimentation

Branchez le bloc d'alimentation à votre cadre photo et à une prise murale adaptée.

Utilisation

Allumer/Éteindre

Pour allumer ou éteindre votre cadre photo, appuyez sur le bouton marche/arrêt du cadre photo.



NOTE :

Le démarrage de votre cadre photo dure quelques instants.

Configuration initiale

Après le premier démarrage, configurez votre cadre photo :

1. Sélectionnez la langue souhaitée en appuyant dessus.
2. Appuyez en-dessous sur la flèche orientée vers la droite.
3. Sélectionnez le réseau Internet sans fil de votre choix en appuyant dessus.
4. Saisissez le mot de passe du réseau sélectionné. Appuyez ensuite sur **OK**.
5. Saisissez votre nom d'utilisateur dans le premier champ et l'emplacement de votre cadre photo (par ex. séjour) dans le second champ.
6. Réglez si nécessaire le fuseau horaire indiqué en appuyant dessus.
7. Appuyez en-dessous sur la flèche orientée vers la droite.
8. Lisez la brève introduction et passez à la page suivante en appuyant sur la flèche dirigée vers la droite.
9. Appuyez en haut à droite sur le symbole de roue dentée :



10. Réglez l'heure de démarrage et d'arrêt automatique en appuyant dans le sous-menu **Mon cadre** sur le point de menu **Mode veille**.
11. À partir de l'horloge, réglez d'abord le chiffre de l'heure de l'heure d'arrêt souhaitée (affichage 24 heures) en appuyant sur le chiffre correspondant. La sélection des minutes s'affiche. Réglez les minutes comme vous le souhaitez, en déplaçant l'aiguille de la montre. Appuyez ensuite sur **OK**.
12. Procédez de la même façon pour régler l'heure d'allumage automatique.

Connexion à l'application

1. Appuyez en haut à droite de votre cadre photo sur le symbole d'amis :



2. Un code valable 24 heures est généré.



NOTE :

Laissez le code affiché ou recopiez-le quelque part. Vous en aurez besoin pour la connexion à l'application.

3. Ouvrez l'application **Frameo**.
4. Si vous le souhaitez, autorisez l'accès aux notifications et aux photos.
5. Saisissez votre nom en entier (pour que vos amis puissent vous trouver). Appuyez ensuite sur la flèche indiquant vers la droite/ **Terminé**.
6. **Android** : lisez l'introduction et appuyez sur **Terminé**.
iOS : lisez l'introduction et appuyez en bas sur la flèche indiquant vers la droite.
7. Appuyez en haut à gauche sur le symbole d'amis.

Android



iOS



8. Saisissez le code affiché sur votre cadre photo. Appuyez ensuite sur **OK**.
9. Votre cadre photo est couplé avec l'application et se trouve dans le menu de configuration sous **Cadres connectés**.



NOTE :

Procédez de la même façon pour autoriser d'autres personnes à accéder à votre cadre photo : générez un code puis envoyez-le à la personne de votre choix.

Afficher/masquer un menu

Afficher/masquer un menu en appuyant au centre de l'écran. Dans le menu vous disposez des options suivantes : **Ajouter un ami**, **Réglages**, **Masquer une photo** et **Régler une photo**.

Configuration

Paramètres généraux (Mon cadre)

Modifier le nom du cadre photo

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mon cadre**.
3. Appuyez sur le point de menu **Nom du cadre**.
4. À l'aide du clavier affiché, saisissez le nouveau nom de votre cadre photo. Appuyez ensuite sur **OK**. Le nouveau nom est validé immédiatement.

Modifier l'emplacement du cadre photo

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mon cadre**.
3. Appuyez sur le point de menu **Emplacement du cadre**.
4. À l'aide du clavier affiché, saisissez le nouvel emplacement de votre cadre photo. Appuyez ensuite sur **OK**. Le nouvel emplacement est validé immédiatement.

Modifier la langue du système

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mon cadre**.
3. Appuyez sur le point de menu **Langue**.
4. Appuyez sur la langue souhaitée. Le réglage est appliqué immédiatement.

Modifier le fuseau horaire

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mon cadre**.
3. Appuyez sur le point de menu **Régler le fuseau horaire**.
4. Appuyez sur le fuseau horaire souhaité puis sur **OK**. Le réglage est appliqué immédiatement.

Régler la mise en marche/l'arrêt automatique (mode Sommeil)

Réglez l'heure à laquelle vous souhaitez que votre cadre photo passe en mode veille ou quitte le mode veille chaque jour.

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mon cadre**.
3. Appuyez sur le point de menu **Mode Sommeil**.
4. Réglez d'abord l'heure à laquelle le cadre photo doit s'éteindre automatiquement chaque jour. Sur l'horloge affichée, appuyez sur l'heure souhaitée. Sur l'horloge suivante, appuyez sur les minutes souhaitées. Appuyez ensuite sur **OK**.
5. Réglez maintenant l'heure à laquelle le cadre photo doit s'allumer automatiquement chaque jour. Sur l'horloge affichée, appuyez sur l'heure souhaitée. Sur l'horloge suivante, appuyez sur les minutes souhaitées. Appuyez ensuite sur **OK**.
6. Les réglages sont enregistrés.

Gérer les photos

Afficher/masquer les photos sélectionnées

Si vous ne souhaitez pas que toutes les photos que vous avez enregistrées s'affichent, vous pouvez marquer les photos sélectionnées. Tout en restant enregistrées, celles-ci ne seront plus affichées sur le cadre photo.

Les photos peuvent être masquées/affichées directement ou à partir du menu de configuration.

Masquer directement

1. Appuyez sur la photo lorsqu'elle s'affiche. Le menu s'ouvre.
2. Appuyez dans l'option **Cacher la photo**.



Afficher/masquer à partir du menu de configuration

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Gérer les photos**.
3. Appuyez sur le point de menu **Afficher/masquer les photos**.
4. La liste des photos s'affiche. Les photos masquées sont marquées du symbole suivant :



5. Pour afficher/masquer une photo, appuyez dessus.



NOTE :

Marquez toutes les photos en une fois en appuyant à droite sur le symbole suivant :



Supprimer des photos

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Gérer les photos**.
3. Appuyez sur le point de menu **Supprimer des photos**.
4. La liste des photos s'affiche. Appuyez sur les photos que vous souhaitez supprimer. Celles-ci sont marquées du symbole de corbeille.



NOTE :

Pour supprimer le marquage, appuyez à nouveau sur la photo.

5. Pour supprimer les photos marquées, appuyez en haut à droite sur le symbole de corbeille.



6. Confirmez la suppression en appuyant sur **SUPPRIMER LA PHOTO**. Les photos sont supprimées.

Importer des photos à partir d'une carte mémoire



NOTE :

Pour ne pas perdre de données, n'insérez et ne retirez la carte mémoire que lorsque le cadre photo est éteint.

1. Insérez une carte MicroSD (jusqu'à 32 Go, FAT32) dans la fente correspondante de votre cadre photo, en plaçant l'angle arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers l'écran IPS. Vous devez effectuer une légère pression sur le ressort d'éjection pour que la carte mémoire s'enclenche.
2. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



3. Appuyez sur le sous-menu **Gérer les photos**.
4. Appuyez sur le point de menu **Importer des photos**. Les fichiers photo enregistrés sur la carte MicroSD s'affichent.

- Appuyez sur les photos que vous souhaitez importer. Appuyez ensuite en haut à droite sur le symbole de téléchargement :



- Dans le message de réussite, appuyez sur **OK**. Revenez ensuite au menu de configuration puis sur la page d'accueil en appuyant en haut sur la flèche indiquant vers la gauche. Les photos s'affichent sous forme de diaporama.

Importer des photos à partir d'un support USB



NOTE :

Pour transférer des images depuis un support USB vers votre cadre photo connecté, vous avez besoin d'un adaptateur USB (connecteur Micro-USB vers port USB A).

Le support USB doit également être au format FAT32, sinon le cadre photo connecté ne le reconnaît pas.

- Branchez le support USB (format FAT32) au port micro-USB de votre cadre photo connecté à l'aide d'un adaptateur.
- Ouvrez le menu Réglages en appuyant en haut à droite de l'écran sur le symbole de roue dentée :



- Appuyez sur l'onglet **Gérer les photos**.
- Appuyez sur l'élément de menu **Importer des photos**. Les fichiers enregistrés sur la carte MicroSD s'affichent.
- Appuyez sur les photos devant être importées. Appuyez ensuite en haut à droite de l'écran sur le symbole de téléchargement :



- Dans le message de succès, appuyez sur **OK**. Revenez au menu Réglages puis à la page d'accueil en appuyant sur la flèche orientée vers la gauche située en haut de l'écran. Les photos sont affichées sous forme de diaporama.

Gérer les amis

Gérez votre liste d'amis ou générez un code que vous pouvez communiquer aux personnes que vous souhaitez ajouter comme amis

Supprimer un ami

Si vous supprimez un ami de votre liste, il n'aura plus accès aux photos de votre cadre photo. Vous ne pourrez plus non plus recevoir de nouvelles photos de cette personne.

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mes amis**.
3. Appuyez sur la X rouge à côté de l'ami que vous souhaitez supprimer.
4. Confirmez la suppression en appuyant sur **SUPPRIMER**. L'ami est supprimé de la liste.



NOTE :

*Si vous souhaitez supprimer par la même occasion toutes les photos que vous avez reçues de cet ami, cochez **Souhaitez-vous supprimer toutes les photos envoyées par (Nom de l'ami) ?***

Générer un code

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Mes amis**.
3. Appuyez en haut à droite sur le symbole d'amis.



4. Partagez le code affiché avec la personne que vous souhaitez ajouter à votre liste d'amis
5. Le destinataire (ami) doit ensuite saisir ce code dans l'application (voir **Application Frameo > Ajouter un cadre photo**).

Paramètres d'affichage

Durée d'affichage

Réglez la durée pendant laquelle une photo reste affichée à l'écran avant que la photo suivante ne s'affiche.

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Affichage et Diaporama**.
3. Appuyez sur le point de menu **Minuteur**.
4. Réglez la durée d'affichage souhaitée en appuyant sur le curseur dans la barre de temps et en le tirant dans la direction souhaitée (vers la gauche = réduire, vers la droite = augmenter).
5. Appuyez sur **OK**. Le réglage est enregistré.

Masquer/afficher le texte

Définissez si vous souhaitez que les photos s'affichent avec ou sans texte.

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Affichage et Diaporama**.
3. Appuyez sur le point de menu **Description**. Si la case est cochée, le texte s'affiche. Si la case n'est pas cochée, le texte est masqué et seule la photo s'affiche.

Luminosité de l'écran

Réglez la luminosité d'écran.

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Affichage et Diaporama**.
3. En-dessous du point de menu **Luminosité**, appuyez sur le curseur dans la barre de réglage. Réglez la luminosité d'écran souhaitée en tirant le curseur dans la direction souhaitée (vers la gauche = réduire, vers la droite = augmenter).

Extrait de photo

Pour les photos trop grandes, définissez la partie de la photo que vous souhaitez afficher.

1. Appuyez sur la photo lorsqu'elle s'affiche. Le menu s'ouvre.
2. Appuyez dans l'option **Régler la photo**.
3. Appuyez avec le doigt sur la photo et déplacez-la jusqu'à ce que l'extrait souhaité s'affiche.
4. Appuyez sur **Accept** pour enregistrer les réglages ou sur Annuler pour les annuler.

Paramètres wifi

1. Pour afficher le menu de réglage, appuyez sur le symbole d'engrenage dans la page d'accueil.



2. Appuyez sur le sous-menu **Wifi**. Votre cadre photo recherche les réseaux wifi à proximité.
3. Appuyez sur le wifi auquel vous souhaitez connecter votre cadre photo.
4. À l'aide du clavier affiché, saisissez le mot de passe wifi du réseau wifi sélectionné.
5. Appuyez sur **OK**. Votre cadre photo se connecte au réseau.

Gestion de l'appareil

Sauvegarde des données

Pour ne pas risquer de perdre les photos enregistrées sur votre cadre photo, sauvegardez-les toutes sur une carte mémoire.



NOTE :

Pour éviter de perdre des données, n'insérez et ne retirez la carte mémoire que lorsque le cadre photo est éteint.

1. Insérez une carte MicroSD (jusqu'à 32 Go, FAT32) dans la fente correspondante de votre cadre photo, en plaçant l'angle arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers l'écran IPS. Vous devez effectuer une légère pression sur le ressort d'éjection pour que la carte mémoire s'enclenche.
2. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



3. Appuyez sur le sous-menu **Sauvegarder et Restaurer**.
4. Appuyez sur le point de menu **Sauvegarder le cadre sur la carte SD**. Toutes les photos sauvegardées sur le cadre photo sont sauvegardées sous forme de copies sur la carte MicroSD insérée.

**NOTE :**

Si vous souhaitez qu'une copie de sauvegarde soit créée à intervalles réguliers, cochez **Sauvegarde automatique**.

Restaurer les paramètres par défaut**NOTE :**

Lors de la restauration des paramètres par défaut, tous les réglages et toutes les photos enregistrées dans le cadre photo sont perdus.

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



2. Appuyez sur le sous-menu **Sauvegarder et Restaurer**.
3. Appuyez sur le point de menu **Restaurer le cadre**.
4. Confirmez l'opération en appuyant sur **OK**.

Informations sur l'appareil**Historique**

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



2. Appuyez sur le sous-menu **A propos**.
3. L'aperçu des informations sur l'appareil (par ex. version Android, etc.) s'affiche dans le tiers supérieur.

Actualisation

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



2. Appuyez sur le sous-menu **A propos**.
3. Faites défiler vers le bas. Appuyez ensuite sur le point de menu **Vérifier les mises à jour**. Si une mise à jour est disponible, suivez les instructions à l'écran.

Envoyer les données d'analyse

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



2. Appuyez sur le sous-menu **A propos**.
3. Faites défiler l'écran vers le bas jusqu'à ce que le point de menu **Partager des données d'analyse anonymes** s'affiche. Si vous acceptez que vos données d'analyse anonymes soient envoyées à Frameo, cochez la case. Si vous ne l'acceptez pas, décochez-la.

Guide rapide

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en haut à droite sur le symbole d'engrenage :



2. Appuyez sur le sous-menu **A propos**.
3. Faites défiler vers le bas. Appuyez ensuite sur le point de menu **Guide**.
4. Le guide de démarrage commence.

Application Frameo



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.

Android

Ajouter un cadre photo

1. Appuyez en haut sur le symbole d'amis :



2. Saisissez le code du cadre photo.
3. Appuyez sur **OK**.
4. Après vérification du code, un message de réussite s'affiche.

Envoyer une photo au cadre photo

1. Appuyez sur la photo que vous souhaitez envoyer. Celle-ci s'affiche en grand.
2. Appuyez sur le symbole Envoyer :



3. Appuyez en bas sur le cadre photo vers lequel vous souhaitez transférer la photo sélectionnée.



4. Appuyez en-dessous sur la flèche orientée vers la droite.

5. Si vous le souhaitez, appuyez sur le champ de texte et saisissez une description ou un message. (Selon les réglages du cadre photo), ceux-ci seront également affichés sur le cadre photo. Pour masquer le clavier, appuyez sur la touche retour de l'appareil mobile.



6. Appuyez en-dessous sur la flèche orientée vers la droite.
 7. Placez le cercle de sorte que l'extrait souhaité se trouve au centre du cercle. Le cercle est la partie de la photo qui sera affichée dans le cadre photo.



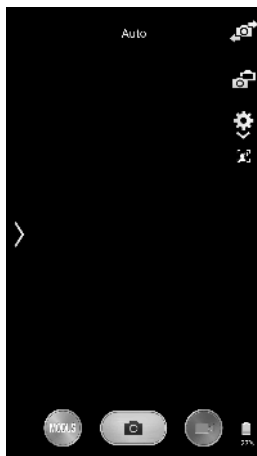
8. Appuyez en bas sur **Envoyer la photo**.

Prendre et utiliser une photo

1. Appuyez sur le symbole d'appareil photo :



2. Prenez une photo en appuyant en bas sur le symbole d'appareil photo.



3. Appuyez sur **ENREGISTRER**.

Historique

Affichez l'historique des envois en appuyant en haut à droite sur le symbole d'historique.



Une liste de toutes les photos envoyées s'affiche, date et destinataire inclus.



NOTE :

Pour vider l'historique, appuyez sur le symbole de corbeille.

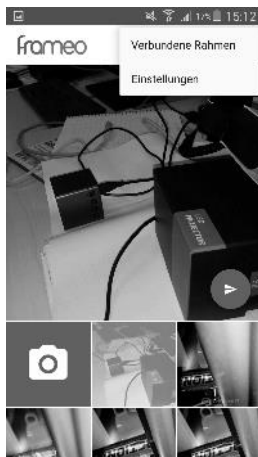
Pour envoyer les photos à d'autres cadres, appuyez sur la double-flèche indiquant vers la droite.

Supprimer un cadre

1. Appuyez en haut sur le symbole de menu :



2. Appuyez sur le point de menu **Cadres connectés**.



3. Appuyez sur le symbole X à côté du cadre photo.



4. Confirmez l'opération en appuyant sur **SUPPRIMER**.

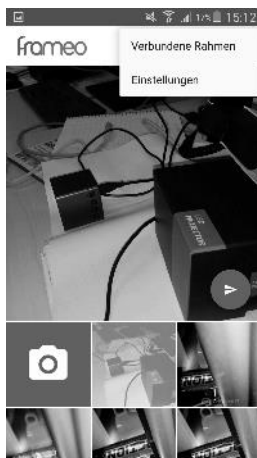
Paramètres

Modifier le nom d'utilisateur

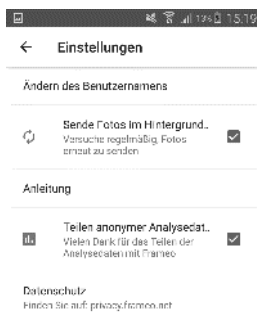
1. Appuyez en haut sur le symbole de menu :



2. Appuyez sur le point de menu **Réglages**.



3. Appuyez sur le point de menu **Modifier le nom d'utilisateur**.



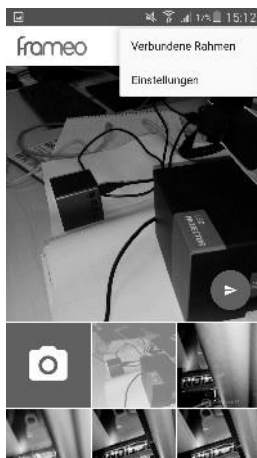
4. Supprimez l'ancien nom d'utilisateur et saisissez le nouveau.
5. Appuyez sur **OK**.

Afficher le guide rapide

1. Appuyez en haut sur le symbole de menu :



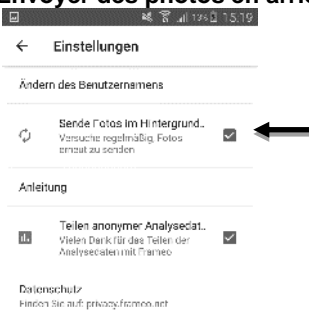
2. Appuyez sur le point de menu **Réglages**.



3. Appuyez sur le point de menu **Guide**.

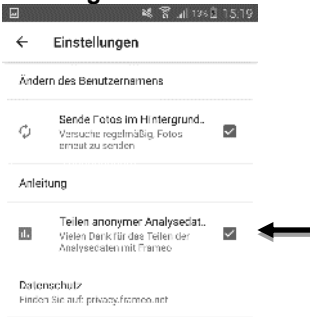
Envoyer des photos en arrière-plan

Si vous ne souhaitez pas que l'application essaie d'envoyer en arrière-plan des photos dont l'envoi a échoué, décochez **Envoyer des photos en arrière-plan....**



Protection des données

Si vous ne souhaitez pas que des données d'analyse anonymes soient envoyées au fabricant de l'application, décochez **Partager des données anonymes....**



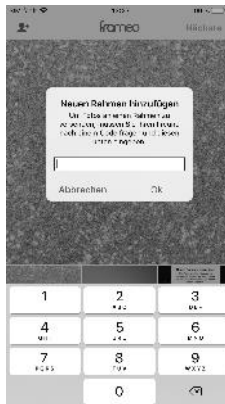
iOS

Ajouter un cadre photo

1. Appuyez sur le symbole d'amis dans l'onglet photo en haut à gauche :



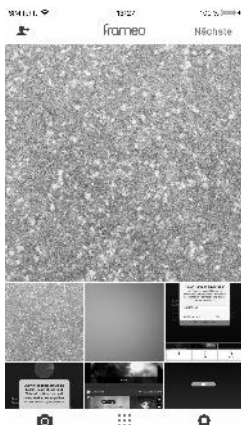
2. Saisissez le code du cadre photo.



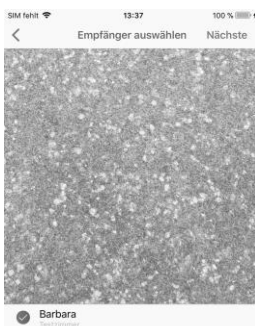
3. Appuyez sur **OK**.
4. Après vérification du code, un message de réussite s'affiche.

Envoyer une photo au cadre photo

1. Dans l'onglet photo, appuyez sur la photo que vous souhaitez envoyer. Celle-ci s'affiche en grand.
2. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.

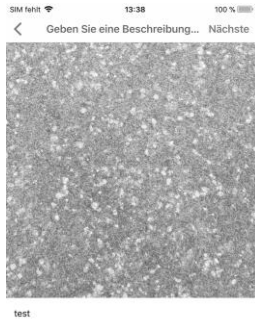


3. Appuyez en bas sur le cadre photo vers lequel vous souhaitez transférer la photo.

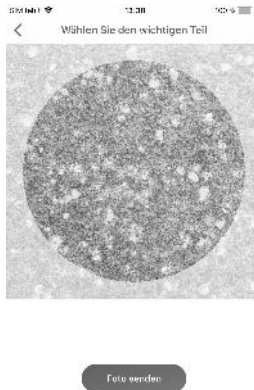


4. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.
5. Si vous le souhaitez, appuyez en bas sur le champ de texte et saisissez une description ou un message. (Selon les réglages du cadre photo), ceux-ci seront également affichés sur le cadre photo. Sur le clavier affiché, appuyez ensuite sur **Terminé**.

6. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.



7. Placez le cercle de sorte que l'extrait souhaité se trouve au centre du cercle. Le cercle est la partie de la photo qui sera affichée dans le cadre photo.



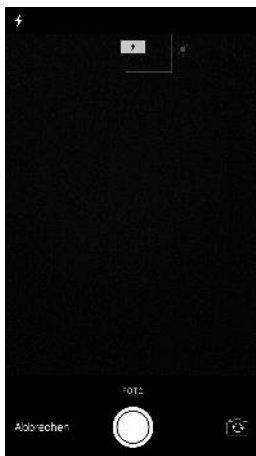
8. Appuyez en bas sur **Envoyer la photo**.

Prendre et utiliser une photo

1. Appuyez en bas sur l'onglet appareil photo.



2. Autorisez l'accès à l'appareil photo de l'appareil mobile.
3. Prenez une photo en appuyant sur le cercle.



4. Appuyez sur **Utiliser la photo**. La photo est ajoutée à la galerie de l'application et peut être envoyée au cadre photo.

Paramètres

Supprimer un cadre

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en bas sur l'onglet Configuration.



2. Appuyez sur le point de menu **Cadres connectés**.
3. Appuyez sur le symbole de corbeille à côté du cadre photo concerné.
4. Cliquez sur **Supprimer le cadre**. Le cadre est supprimé de l'application.

Modifier le nom d'utilisateur

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en bas sur l'onglet Configuration.



2. Appuyez sur le point de menu **Modifier le nom d'utilisateur**.
3. Supprimer l'ancien nom d'utilisateur et saisissez le nouveau.
4. Appuyez sur **OK**.

Afficher le guide rapide

1. Affichez le menu de configuration en appuyant en bas sur l'onglet Configuration.



2. Appuyez sur le point de menu **Guide**. Le guide rapide s'affiche.

Protection des données

Si vous ne souhaitez pas partager de données d'analyse anonymes avec le fabricant de l'application, décochez **Partager des données anonymes**.

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.
- Réinitialisez l'appareil.
- Supprimez l'appareil de l'application.

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

Caractéristiques techniques

Alimentation		5 V DC / 2 A
Adaptateur	Entrée	100 à 240 V AC, 50/60 Hz
	Sortie	5 V DC / 2 A
Processeur		Quad-Core
Système d'exploitation		Android 6.0
RAM (mémoire vive) :		512 Mo
Mémoire flash NAND		8 Go
Écran tactile IPS	ZX2821	17,8 cm / 7"
	ZX2822	25,7 cm/ 10,1"
Résolution (16:9)	ZX2821	1024 x 600 px
	ZX2822	1280 x 800 px
Wifi (2,4 GHz)		802.11 b/g/n
Fréquence sans fil		2412-2472 MHz
Puissance d'émission maximale		17,45 dBm
Formats d'image		JPEG, BMP, GIF, PNG
Minuteur Marche/Arrêt		Oui
Connectique		Port Micro-USB Fente pour carte MicroSD Prise d'alimentation
Carte mémoire		Jusqu'à 32 Go (FAT32)
Dimensions	ZX2821	204 x 143 x 26 mm
	ZX2822	267 x 196 x 27 mm
Poids	ZX2821	400 g
	ZX2822	617 g

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 Contribueurs 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 Contribueurs.

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

© REV2 – 18.06.2018 – BS//SL