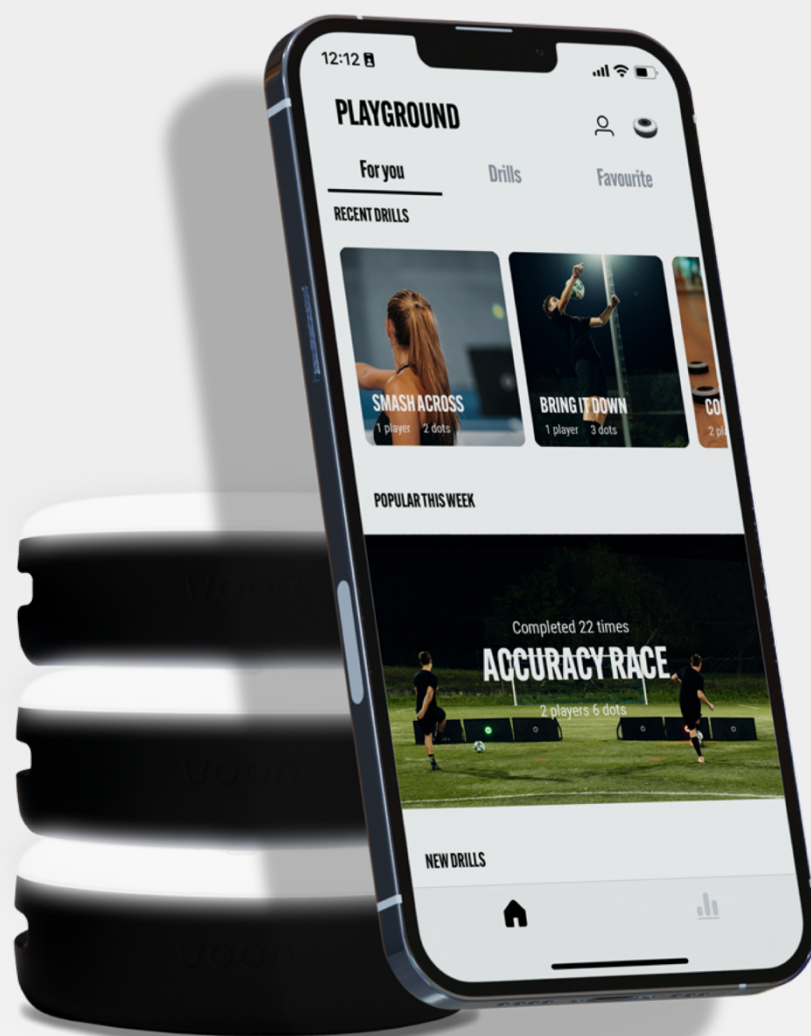


# VOON DOT

## GUÍA DE INICIO RÁPIDO



# VOON DOT

## GUÍA DE INICIO RÁPIDO

### INTRODUCCIÓN



#### ADVERTENCIA

Consulta la guía *Información importante sobre el producto y tu seguridad* en la que encontrarás advertencias e información importante sobre el producto.

#### Descripción general del producto.

Dispositivo de última generación basado en luces de reacción utilizado por deportistas para el entrenamiento deportivo.

- A. Zona de iluminación LED
- B. Conector de carga superior
- C. Conector de carga inferior.
- D. Zona de agarre.



## VINCULAR AL SMARTPHONE

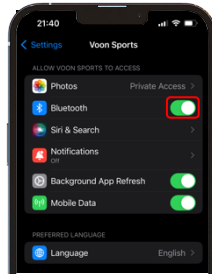
Para configurar el dispositivo Voon Dot debe de estar vinculado directamente con la aplicación *Voon Sports* y no desde la configuración de Bluetooth de tu smartphone.

- 1 Desde la tienda de aplicaciones de tu smartphone instala y abre la aplicación *Voon Sports*.

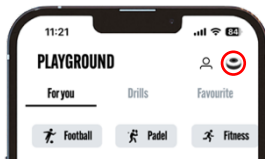


- 2 Crear un usuario si no lo tienes creado.

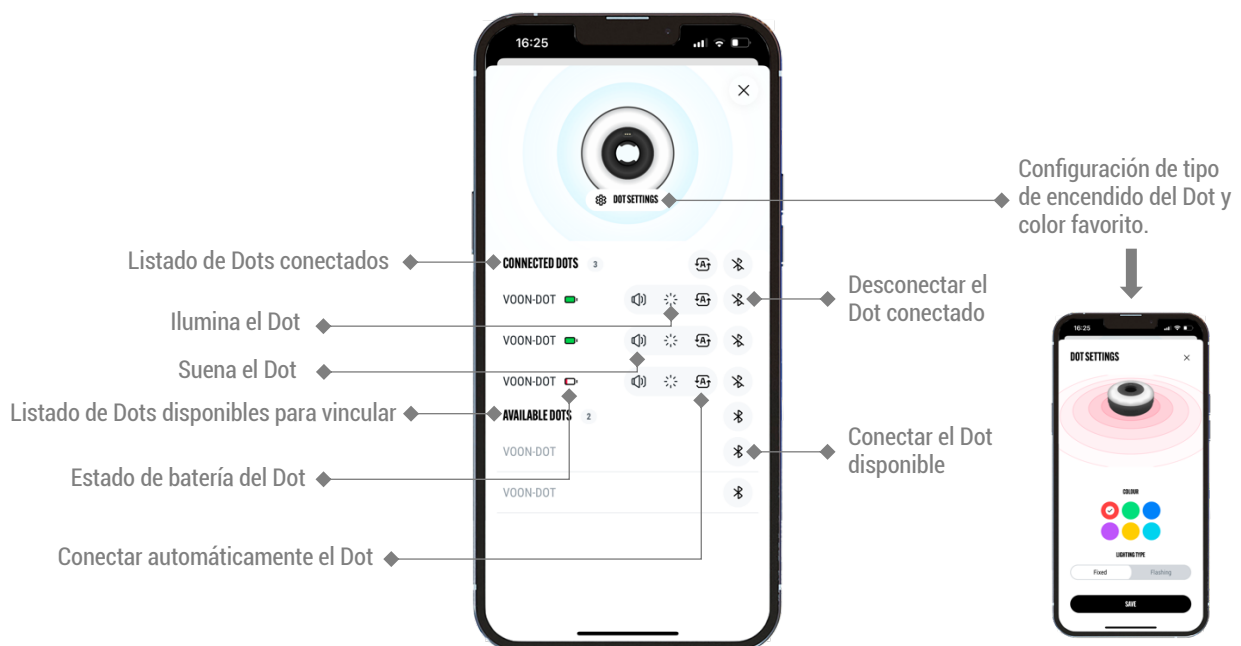
- 3 Asegúrate de que tu Bluetooth está encendido y que la aplicación tiene el permiso del Bluetooth activado.



- 4 Dentro de la aplicación, pulsa el icono del Dot (visible en la parte superior derecha de la pantalla).



- 5 En la pantalla de "Configuración de Dots", verás dos listas, una con los Dots disponibles (todos los Dots en rango de conexión que no están conectados a ningún dispositivo) y otra con los Dots que están conectados ya a tu smartphone.



Utiliza los botones situados junto al título para aplicar los ajustes a todos los Dots de la lista a la vez o pulsa sobre los botones de cada Dot individual para aplicar los ajustes a un Dot específico.

Si durante más de 10 minutos un Dot no tiene actividad y no está vinculado a ningún smartphone, pasa a un estado "dormido" (modo ahorro de batería). Para poder "despertarlo" y que sea posible conectarse a él, es suficiente con golpearlo o conectarle el cable de carga. Si el Dot está vinculado a un smartphone o cargando, nunca pasará a estar en estado "dormido".

#### Señales lumínicas de conexión/desconexión de Dot:

|                                          |                                                       |                                                                                     |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| El Dot parpadea 1 vez en color blanco.   | El Dot (desvinculado) se ha conectado al smartphone.  |  |
| El Dot parpadea 2 veces en color blanco. | El Dot (vinculado) se ha desconectado del smartphone. |  |

#### Señales lumínicas de "despertar" el Dot:

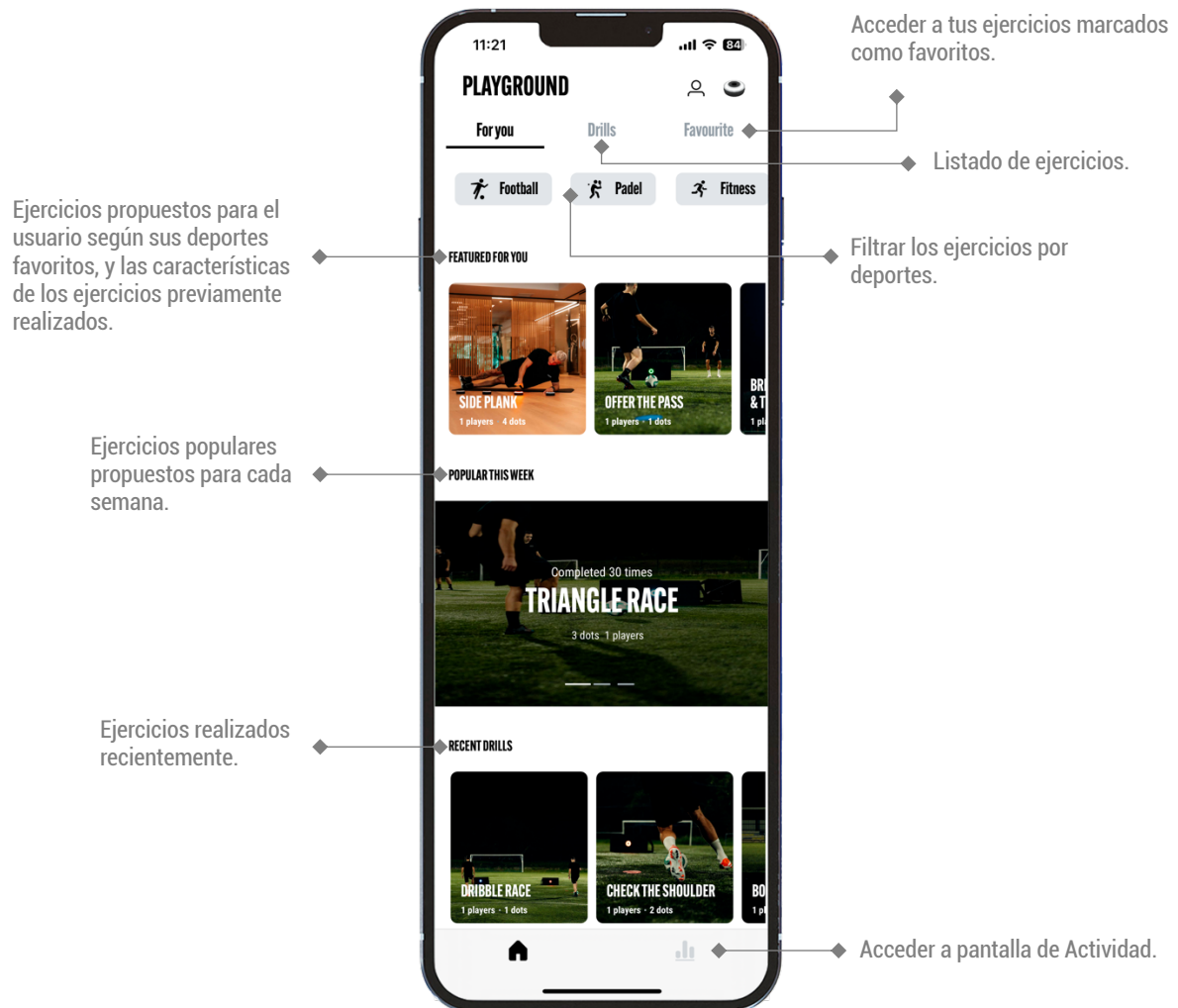
|                                                             |                                                                                     |                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| El Dot se enciende y apaga progresivamente en color blanco. | El Dot pasa de estado "dormido" a activo y es posible vincularlo con el smartphone. |  |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|

## PLAYGROUND

Esta es la pantalla central de la aplicación y donde vas a pasar la mayoría del tiempo. En la esquina superior derecha puedes conectar todos los Dots que hayas adquirido.

Elige tus ejercicios preferidos entre una variedad de opciones diseñadas para mejorar en diferentes deportes. Tienes a tu disposición combinaciones de ejercicios para uno o varios jugadores y uno o varios Dots.

Encontrarás debajo de cada título de juego el número de jugadores y el número de Dots necesarios para realizarlo.



## EJERCICIOS

Al seleccionar sobre un ejercicio, es posible visualizar todas sus características (video, descripción, reglas...).



**MODO DE JUEGO.** Cada ejercicio tiene un modo de juego asociado. Cada modo de juego tiene una lógica de funcionamiento diferente, de tal forma que el objetivo del juego es distinto en cada uno de ellos.

### Tipos de modos de juego:

#### 1 Aleatorio

Los Dots se encienden de forma aleatoria de uno en uno. El jugador/es deberá ir impactando el Dot iluminado en su color/es. Cada jugador tendrá un único Dot encendido. Hasta que no se apague el Dot encendido, no se iluminará el siguiente.

Es posible incluir a varios jugadores en una misma agrupación.

#### 2 Secuencial

Los Dots se encienden de forma secuencial de acuerdo al orden establecido en el ejercicio. El jugador deberá ir impactando el Dot iluminado en su color/es. El jugador tendrá un único Dot encendido. Hasta que no se apague el Dot encendido, no se iluminará el siguiente. En los diferentes pasos de la secuencia puede establecerse una aleatoriedad entre más de un Dot.

Solo es posible incluir a un jugador por agrupación.

### 3 Apagar todos

Se iluminan todos los Dots desde el inicio y el jugador deberá de trata de “apagar” todos los Dots impactando sobre ellos. Al apagar el jugador todos sus Dots, estos se volverán a encender. Así sucesivamente.

Solo es posible incluir a un jugador por agrupación.

### 4 Secuencia colores

Los Dots se iluminan de forma aleatoria en varios colores (se encienden tantos Dots como pasos de secuencia tenga la secuencia de colores establecida). Por ejemplo: si la secuencia es rojo – verde – azul, se encenderán 3 Dots, uno en rojo, otro en verde y otro en azul. El jugador deberá seguir, en todo momento, la secuencia de colores establecida previamente. Si no se sigue la secuencia correctamente, los golpes no contarán a pesar de apagarse el Dot golpeado. Tras apagar el último color de la secuencia, deberá de empezar otra vez por el primer color de la secuencia.

Solo es posible incluir a un jugador por agrupación.

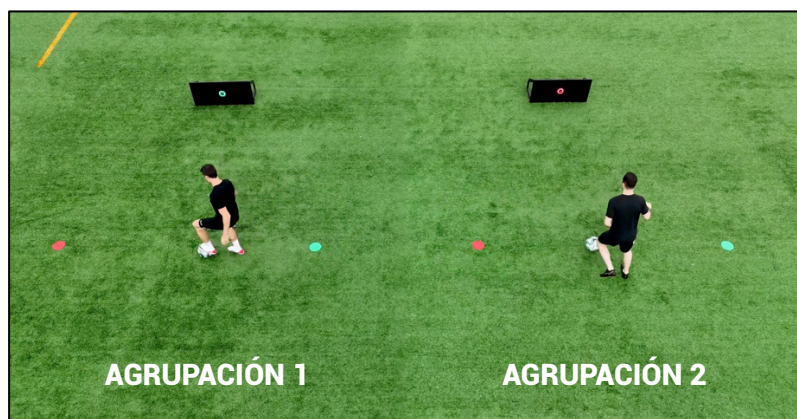
### 5 Cuenta atrás

Cada jugador debe ir impactando sobre el Dot de su color asociado. Se encenderá el Dot del color de un jugador y tras “apagarlo” pasará a encenderse otro Dot o el mismo del color de otro jugador, alternando el activado de un Dot de cada jugador. Cada jugador tendrá que apagar el Dot de su color en el menor tiempo posible.

Cada jugador cuenta con un cronometro independiente (cuenta atrás) que se activa cuando se enciende su Dot y se pausa al apagarlo. Los jugadores se van eliminando cuando su cronometro llegue a 0.

Es necesario incluir un mínimo de 2 jugadores por agrupación.

**AGRUPACIÓN.** Una agrupación se realiza con un número específico de Dots. Puedes añadir agrupaciones para hacer el ejercicio simultáneamente con varios jugadores. Por ejemplo, si configuras un ejercicio de un jugador que necesita 2 Dots, puedes configurar una segunda agrupación con otros 2 Dots para poder hacer el mismo ejercicio con ambos jugadores a la vez. Cada agrupación tiene su propio ganador.



Cada grupo es un conjunto de Dots que se utilizan paralelamente para realizar un mismo ejercicio.

**DOTS.** Número de Dots de juego específicos para la actividad. Se refiere a los Dots necesarios para una agrupación.

**JUGADORES.** Número de jugadores de juego específicos para la actividad. Se refiere a los jugadores necesarios para una agrupación.

**COLORES** Número de colores de juego específicos para cada jugador. Se refiere a los colores necesarios para cada jugador.

## **REGLAS DEL JUEGO**

Cada ejercicio, aunque tenga asociado el mismo modo de juego, puede ser totalmente diferente en función de las reglas de juego que permite Voon para diseñar los ejercicios. Las reglas de los ejercicios dan la capacidad de realizar un sinnúmero de ejercicios diferentes.

En función del modo de juego del ejercicio, los parámetros o reglas del juego serán diferentes. A continuación, se presentan las reglas de juego que puedes encontrar en los ejercicios.



### **A. Tipo de alerta**

Tipo de estímulo que genera el Dot al activarse.

- Luz: el Dot se ilumina.
- Sonido: el Dot emite un sonido.
- Luz & Sonido: el Dot se ilumina y emite un sonido.

### **B. Modo de aleatoriedad**

En los modos de juego que implique una aleatoriedad en la activación de un Dot, es posible condicionar la aleatoriedad.

Tipos de aleatoriedad:

- Sin repetición: no tocará el mismo Dot dos veces seguidas si hay más de un Dot.
- Libre: es posible que se repita la activación de un Dot.



### C. Puntos

Puntos asociados a cada golpeo de cada Dot. Pueden asociarse puntos negativos (penalizaciones) por golpear sobre una distracción o por *Tiempo Encendido*. En el modo de juego *Secuencial* es posible asignar diferentes puntos a cada paso de la secuencia.

### D. Distracción.

Se activan más Dots durante el ejercicio para dificultarlo confundiendo al jugador y obligándole a tener más atención en los Dots objetivo.

Es necesario determinar el tipo de distracción y cuántos Dots se activarán para distraer al jugador. Los Dots de distracción se iluminarán en diferentes colores.

Tipo de Distracción:

- Ninguna: no hay distracción.
- Luz (uno): se ilumina un Dot como distracción.
- Luz (todos): se iluminan todos los Dots como distracción.
- Sonido: suena un Dot como distracción.
- Luz (uno) & Sonido: se ilumina y suena un Dot como distracción.

### E. Tiempo encendido / Time on

Tiempo para golpear el Dot antes de que se apague. Aplican también a las distracciones.

Tipos de tiempo encendido:

- Desactivado: el Dot activado se mantiene encendido hasta ser golpeado.
- Fijo: el Dot se mantiene encendido durante X segundos. Una vez pasado ese tiempo, se apaga sin contar como golpeo.
- Aleatorio: el Dot se mantiene encendido durante X segundos. Una vez pasado ese tiempo, se apaga sin contar como golpeo. El tiempo de X segundos será un valor aleatorio entre dos valores establecidos.

### F. Tiempo apagado / Time off

Tiempo de retardo de encendido de la luz: Tiempo desde que un Dot se apaga hasta que se enciende siguiente. Aplican también a las distracciones.

Tipos de tiempo apagado:

- Desactivado: el siguiente Dot se encenderá inmediatamente después de apagar el anterior Dot.
- Fijo: el siguiente Dot se encenderá en X segundos después de apagar el anterior Dot.
- Aleatorio: el siguiente Dot se encenderá en X segundos después de apagar el anterior Dot. El tiempo de X segundos será un valor aleatorio entre dos valores establecidos.

### G. Tipo de finalización

Duración de la actividad. La manera en la que termina el juego. Dependiendo del modo de juego, habrá diferentes opciones de terminar el ejercicio (N.º de golpes, tiempo, N.º de ciclos...). En caso de combinar 2 formas de finalización el juego termina una vez se llegue al primero de ellos.

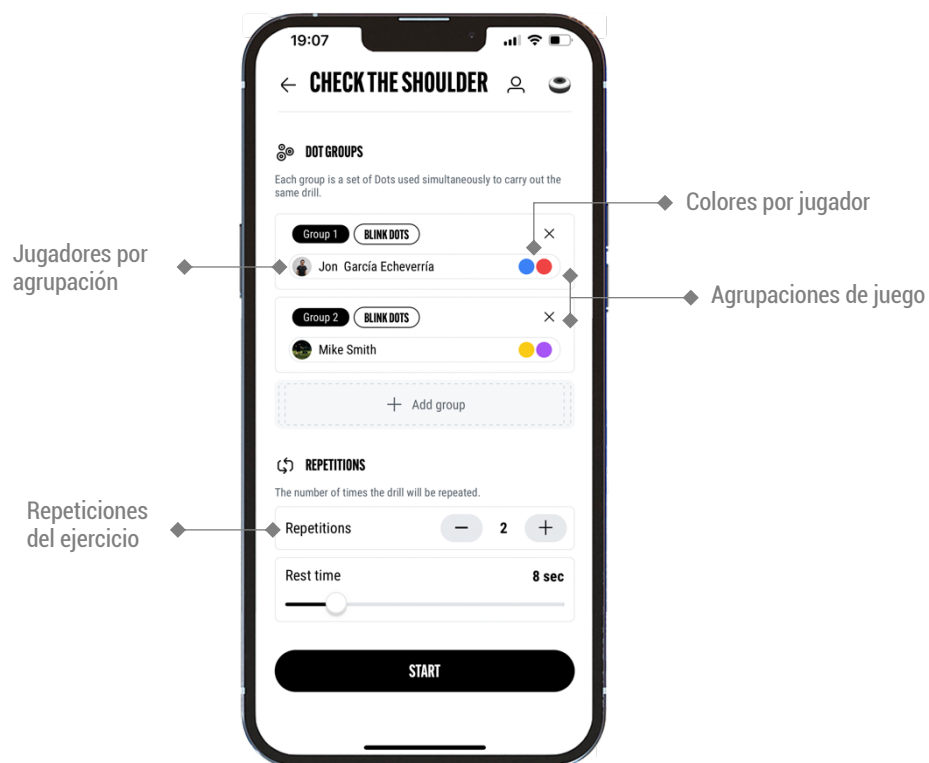
### H. Primero en terminar

En caso de que haya varios jugadores en una agrupación, el ejercicio puede terminar cuando el primer jugador alcance el objetivo del juego o cuando lo alcance el último jugador. Por defecto, los ejercicios terminan cuando todos los jugadores terminan.

- Si: El ejercicio termina cuando termine el primer jugador.
- No: El ejercicio termina cuando termine el último jugador.

## I. Repeticiones

Número de veces que el ejercicio se repetirá. Es posible establecer un tiempo de descanso entre repeticiones.



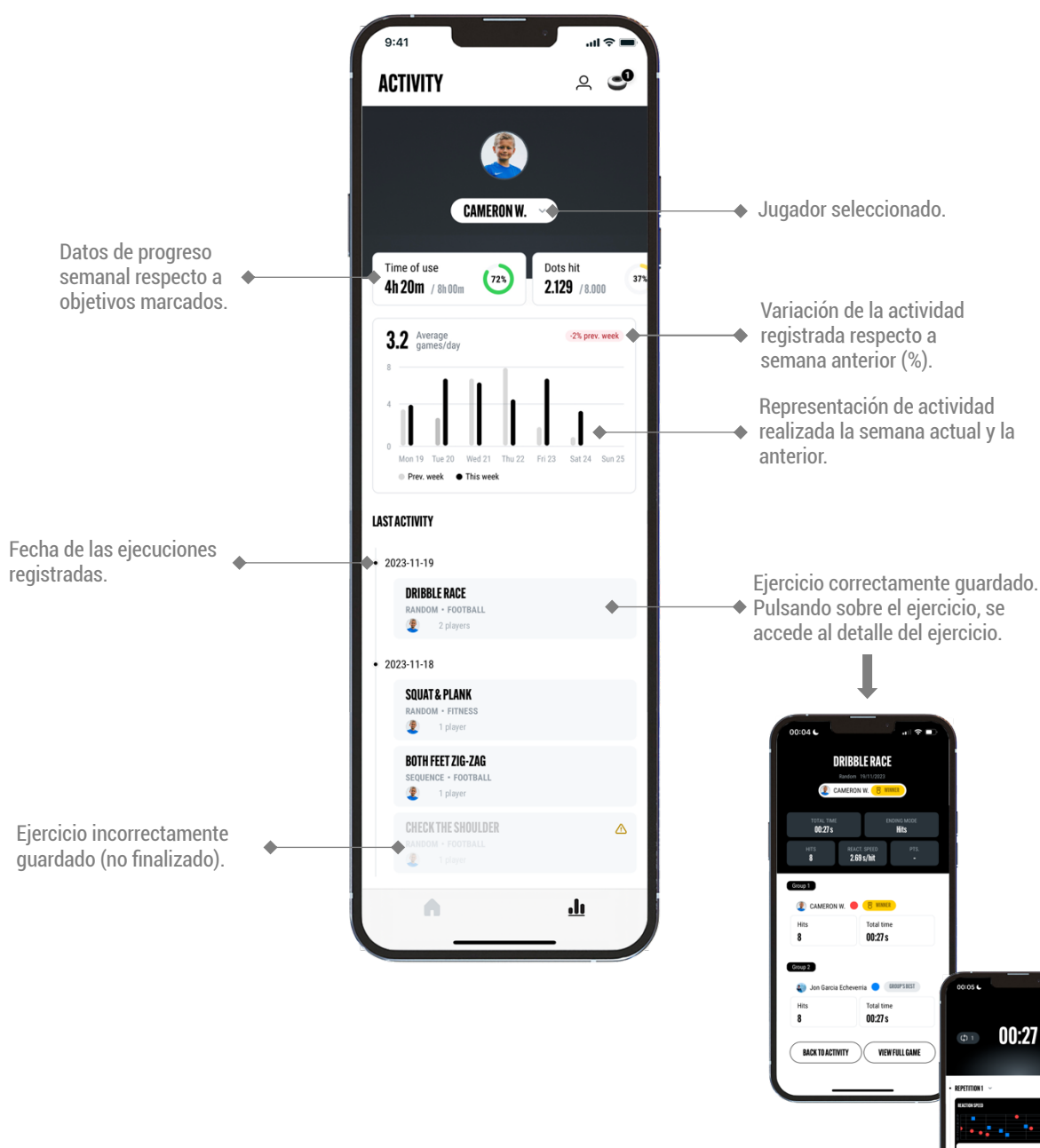
## REGISTRO DE ACTIVIDAD

Tu cuenta de Voon Sports te permite controlar tu actividad y rendimiento. Te ofrece la posibilidad de analizar y realizar el seguimiento de datos registrados en los ejercicios realizados.

**Guarda tus actividades:** una vez que hayas finalizado una actividad, podrás verla en tu perfil en el apartado de Actividad. Solamente se guardan las actividades que se realizan con jugadores reales y no con "invitados".

**Analiza tus datos:** puedes consultar información más detallada sobre tus actividades, entre otros datos, el tiempo, la velocidad, los puntos, el tiempo de reacción, total de golpes...

**Controla tu progreso y objetivos:** podrás hacer el seguimiento de los ejercicios diarios y llevar un control sobre la actividad realizada según tus objetivos marcados.



### Señales lumínicas de juego:

|                                                                 |                                                                                                                                                                            |                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| El Dot se mantiene encendido en color blanco.                   | Inicio de juego – STAR ON HIT<br>Los Dots que intervienen en el juego se quedan iluminados en blanco hasta que se golpee cualquiera de ellos para dar inicio al ejercicio. |   |
| El Dot se apaga tres veces en modo decreciente en color blanco. | Inicio de juego – 3 SECOND COUNTDOWN<br>Antes de iniciar el juego, se apaga 3 veces en modo decreciente simulando una cuenta atrás de 3 segundos.                          |   |
| El Dot se apaga 1 vez en modo decreciente en color blanco.      | Antes de iniciar cada repetición, se apaga 1 vez en modo decreciente simulando una cuenta atrás de 1 segundo.                                                              |   |
| El Dot parpadea 2 vez en color rojo.                            | Durante el ejercicio, un Dot del juego ha perdido conexión. Todos los Dots parpadearán dos veces en rojo.                                                                  |   |
| El Dot parpadea 3 vez en color blanco.                          | El ejercicio en ejecución ha finalizado.                                                                                                                                   |   |
| El Dot parpadea 1 vez en color blanco.                          | Si el ejercicio en ejecución tiene varias repeticiones, se marca la finalización de cada repetición con un parpadeo en color blanco.                                       |  |

## CARGAR EL DOT



### ADVERTENCIA

Este dispositivo contiene una batería de ion-polímero. Consulta la guía *"Información importante sobre el producto y tu seguridad"* que se incluye en la caja del producto y en la que encontrarás advertencias e información importante sobre el producto.

### AVISOS

Para evitar la corrosión, limpia y seca totalmente los contactos y la zona que los rodea antes de cargar el dispositivo.

- 1 Conecta el conector pequeño (conector imantado) del cable de carga al conector de la parte superior del Dot. Solamente es posible conectarlo en una disposición ya que el conector del Dot y del cable están magnéticamente polarizados.



- 2 Conecta el extremo del cable USB a un puerto de carga USB. Es necesario que la toma de carga proporcione 5V de tensión y 2A de corriente.
- 3 Carga por completo el Dot.

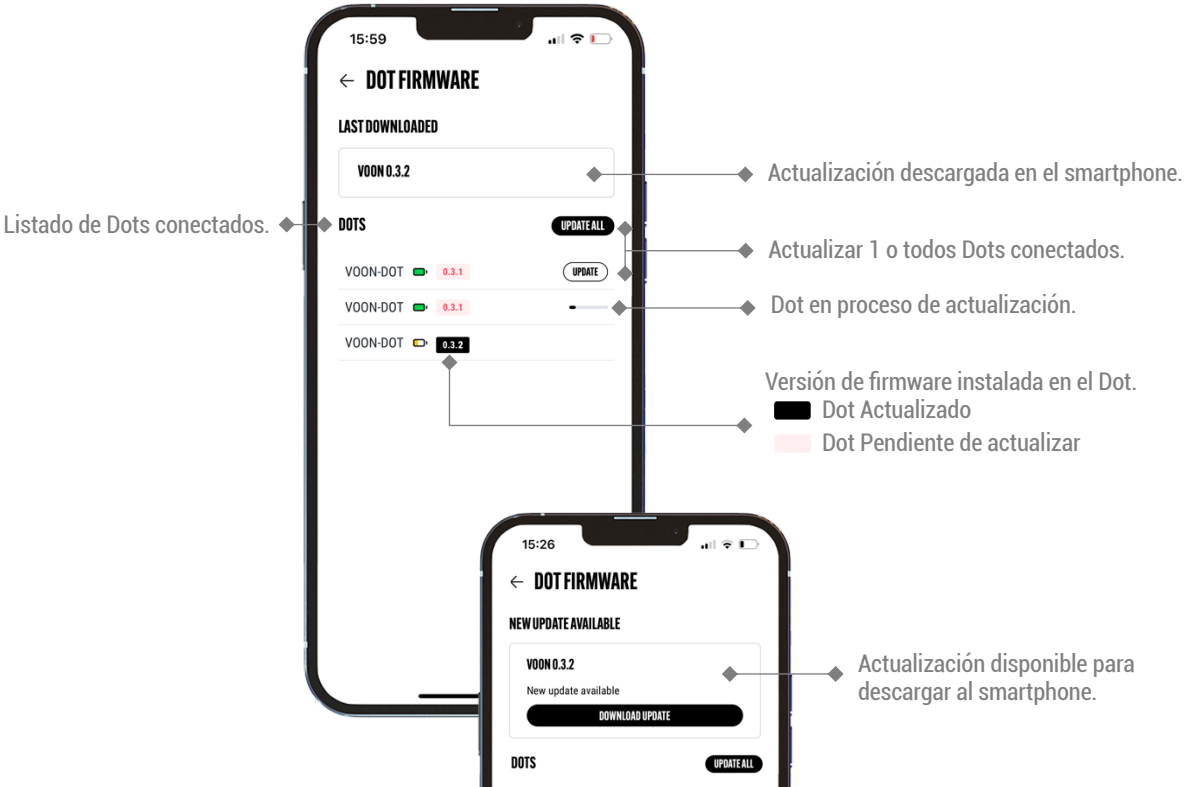
### Señales lumínicas de carga/descarga:

#### **Cable de carga conectado**

|                                                                  |                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| El Dot no se enciende.                                           | <ol style="list-style-type: none"><li>1 El cable no está conectado correctamente.</li><li>2 El Dot está totalmente descargado y es necesario esperar unos minutos hasta que pase a la siguiente fase.</li></ol> |  |
| El Dot se enciende parpadeando un led en color rojo.             | El Dot está en modo de carga. Todavía no tiene suficiente batería para vincularse a un smartphone. Hasta que no pase a iluminarse en verde, no podrá utilizarse.                                                |  |
| El Dot se enciende parpadeando en modo creciente en color verde. | El Dot está en modo de carga. A medida que el Dot va aumentando su carga, el anillo de luz verde se va completando.                                                                                             |  |
| El Dot parpadea en color blanco.                                 | El Dot ha completado su proceso de carga.                                                                                                                                                                       |  |

# ACTUALIZACIÓN DEL DOT

La aplicación Voon Sports comprueba automáticamente en la pantalla de ajustes cuál es la última actualización disponible para descargar en el smartphone y la versión de firmware instalada en los Dots que están conectados en ese momento con la aplicación.



Es necesario que el Dot tenga una carga superior al 30% para poder realizar la actualización.

Es posible actualizar varios Dots a la vez.

Durante el proceso de actualización la aplicación puede estar en segundo plano, pero dentro de la app de Voon Sports, no es posible salir de la pantalla. En caso de salir de la pantalla de actualización, los Dots en proceso de actualización se detendrán y será necesario volver a realizar la actualización de dichos Dots.

## Señales lumínicas de actualización:

|                                                               |                                                                                                                  |  |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| El Dot parpadea en color amarillo.                            | El Dot está en proceso de actualización. Hasta que termine el proceso de carga, el Dot parpadeará continuamente. |  |
| El Dot se enciende y apaga progresivamente en color amarillo. | EL Dot ha terminado de actualizarse.                                                                             |  |

## ESPECIFICACIONES

|                                        |                                                    |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Tipo de pila/batería                   | Batería de polímero de litio integrada, recargable |
| Autonomía de pila/batería              | Hasta 10 horas de uso estándar.                    |
| Rango de temperatura de funcionamiento | De -20 °C a 50 °C (de -4 °F a 122 °F)              |
| Rango de temperatura de carga          | De 0 °C a 40 °C (de 32 °F a 104 °F)                |

### Información sobre la autonomía de la batería

La autonomía real de la batería depende del tipo de ejercicios que se realicen con el Dot como el tipo de estímulo utilizado (lumínico, auditivo o ambos), tipo de encendido y los ejercicios realizados.

| Modo                             | Autonomía de la batería |
|----------------------------------|-------------------------|
| Modo apagado                     | Hasta 4 días            |
| Modo luces totalmente encendidas | Hasta 4 horas           |
| Modo actividad normal            | Hasta 10 horas          |

### Información sobre el proceso de carga

|                           |               |
|---------------------------|---------------|
| Tensión de carga          | 5V            |
| Corriente mínima de carga | 2A            |
| Tiempo de carga completa  | 1 hora 30 min |

### Realizar cuidado del dispositivo

## AVISOS

- No utilices un objeto afilado para limpiar el dispositivo.
- No utilices nunca un objeto duro o puntiagudo para golpear el Dot, ya que este se podría dañar.
- No utilices disolventes, productos químicos ni insecticidas que puedan dañar los componentes de plástico y acabados.
- No guardar el dispositivo en lugares en los que pueda quedar expuesto durante periodos prolongados a temperaturas extremas, ya que podría sufrir daños irreversibles.
- El sudor o la humedad, incluso en pequeñas cantidades, pueden provocar corrosión en los contactos eléctricos cuando el dispositivo está conectado al cargador.