

SX-200® EL PBX
SX-200 ML PBX

Addendum to the
SUPERCONSOLE 1000®
User Guide

Supplément
d'information - Guide
d'utilisation de la
SUPERCONSOLE 1000®

NOTICE

The information contained in this document is believed to be accurate in all respects but is not warranted by Mitel Corporation (MITEL®). The information is subject to change without notice and should not be construed in any way as a commitment by Mitel or any of its affiliates or subsidiaries. Mitel and its affiliates and subsidiaries assume no responsibility for any errors or omissions in this document. Revisions of this document or new editions of it may be issued to incorporate such changes.

SX-200, SUPERSET, SUPERCONSOLE 1000, and LIGHTWARE are trademarks of Mitel Corporation.

Other product names mentioned in this document may be trademarks of their respective companies and are hereby acknowledged.

Addendum to the SX-200 EL/ML Superconsole 1000 User Guide

9109-953-083-NA
July/Juillet 2000, Issue/Version 2

™,® Trademark of MITEL Corporation Ltd.
© Copyright 2000, MITEL Corporation Ltd.
All rights reserved.
Printed in Canada.

Addendum to the SX-200[®] EL/ML SUPERCONSOLE 1000[®] User Guide

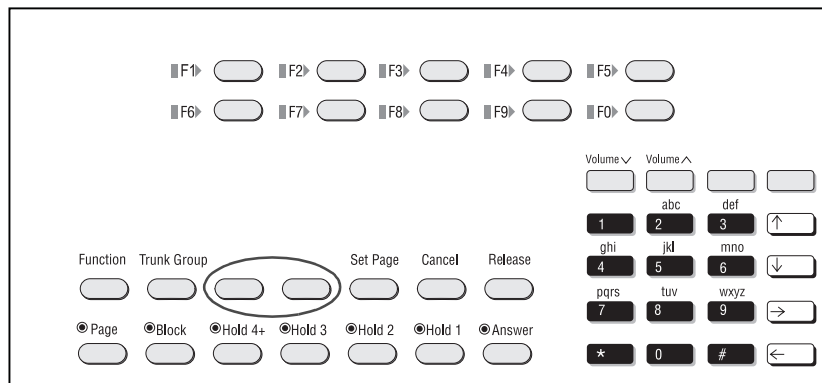
This document describes features available on the new SUPERCONSOLE 1000 (Part Numbers 9189-000-300 through 9189-000-301).

Programming Macros

If you frequently perform a console task that requires several keystrokes, you can automate the task using a macro. A macro is a series of keystrokes that you assign to a single key. Instead of repeating the keystrokes each time you want to perform a task, you can press the macro key to execute all the keystrokes at once.

Macros are designed to facilitate the transfer of calls to voice mail or for recovering calls released to the wrong extension. You can also use macro keys for one-button dialing of frequently called telephone numbers; programming macros for other uses is not recommended.

The two unlabelled keys on the console (circled in the illustration) are available for programming as macro keys. You can also reprogram the **Trunk Group** and **Set Page** keys and use them as macro keys instead.

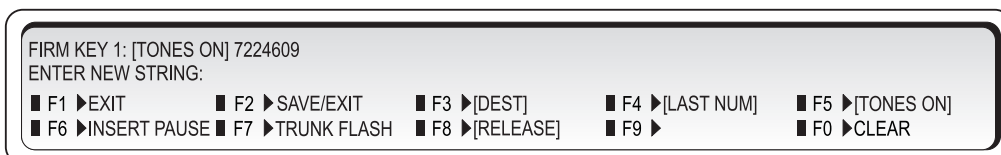


EE0499

To program a macro or to clear a previously programmed macro:

1. While holding down the **Function** key, press the softkey that corresponds to the firmkey you want to program.

The display shows the macro keystrokes (if any) currently programmed to the selected key.



EE0502

2. Enter the keystrokes you want to include in your macro.
 You can enter up to 15 keystrokes using the dial pad keys and the special function softkeys explained below.
 Use the ← key to correct any mistakes.
***Tip:** Write down the keystrokes in case you experience problems with the console and have to reprogram your macros.*
3. To clear a previously programmed macro, press the **[CLEAR]** softkey.
 Clearing macros from keys formerly programmed as **Trunk Group** or **Set Page** keys restores their original function.
4. Press the **[SAVE/EXIT]** softkey to complete the programming.
5. Select another firmkey to program or press the **[EXIT]** softkey to leave programming mode.

To execute a macro

- Press the key programmed with the macro you want to execute.

Special Function Softkeys

The following special function softkeys are available for programming macros:

Press	To
[DEST]	Dial the number displayed on the DST line when the macro key is pressed. (Used to program a macro to transfer calls to voice mail; see the next section for details.)
[LAST NUM]	Redial the last number dialed from the console when the macro key is pressed. (Used to program a macro to recover the most recently released call; see the next section for details.)
[TONES ON]	Send subsequent digits as DTMF tones. (Required when programming a macro to transfer calls to voice mail; see the next section for details.)
[INSERT PAUSE]	Inserts a 1.5 second pause. When the pause ends, digits after the pause are dialed. You can create a longer pause by pressing the [INSERT PAUSE] softkey multiple times.
[TRUNK FLASH]	Inserts a flash for further dialing on a trunk. For more information, see “Flashing on Trunks” in the SUPERCONSOLE 1000 User Guide.
[RELEASE]	Disconnects the console from the call in progress. (Required when programming a macro to transfer calls to voice mail; see the next section for details.)

Programming a Macro for Transfer-to-Voice-mail

To program a macro that transfers calls to a voice mailbox

At step 4 in the programming procedure (see previous page):

- Dial the voice mail hunt group number.
- Press the **[INSERT PAUSE]** softkey to allow the voice mail system time to respond.
- Press the **[TONES ON]** softkey.
- Press * or other key (if any) as required by the voice mail system.
- Press the **[DEST]** softkey to dial the digits displayed on the DST line when you press the macro key.
- Press the **[RELEASE]** softkey to complete the transfer and release the console from the call.
- Select another firmkey to program or press the **[EXIT]** softkey to leave programming mode.

Now, when a call you transferred to an unanswered extension recalls, you can press the macro key to transfer the caller to the extension's voice mailbox.

Programming a Macro for Last Call Recovery

You can program a macro key to recover a call you transferred to the wrong extension. To successfully recover the call, you must press the macro key while the extension is still ringing. Also, you cannot have started another action, such as dialing or answering a call, following the transfer.

Note: The **Cancel** key can also be used to recover calls on systems with LIGHTWARE™ 17, Release 4 software.

To program a macro that recovers calls that you transferred to the wrong extension

At step 4 in the programming procedure (see previous page):

- Enter the Directed Call Pickup access code.
- Press the **[LAST NUM]** softkey.
- Press the **[SAVE/EXIT]** softkey to complete the programming.
- Select another firmkey to program or press the **[EXIT]** softkey to leave programming mode.

Adjusting the Handset and Headset Receiver Volume

The Volume keys adjust the volume of the console ringer and the volume of the handset and headset receiver. Although you can have a handset and a headset connected to the console at the same time, the receiver volume for each is not individually adjustable; any volume adjustments you make affect both the handset and the headset.

To adjust the handset and headset receiver volume while a call is in progress and the console is not ringing, or while the console is idle:

- Press **^** repeatedly to increase the volume or **v** to decrease it.



Warning: Because continuous exposure to loud sounds can contribute to hearing loss, keep the volume at a moderate level.

Using a SUPERSET™ PKM48 Module with the Console

Up to two SUPERSET PKM48 modules can be connected to the console. The keys on the modules are programmed by your system administrator as Direct Station Select (DSS)/Busy Lamp Field (BLF) keys. Each key has a lamp that indicates the status of the associated line or extension.

When line/extension is: **the indicator is:**

Idle	Off
Busy	On
Ringing	Slow Flash
On Hold	Fast Flash

Note: Using a PKM48 module with the console requires LIGHTWARE™ 18, Release 1 software. The console supports the connection of either PKM48 modules or a printer; if both are connected only one will function.

Powering the Console

The console features a back-lit LCD display for better viewing under a wide range of lighting conditions. Power for the display is supplied by an AC adapter (included with the console). The adapter also powers the console printer port and the optional PKM48 modules.

Use only a Mitel AC adapter (PN 700063020) to power the console.



Addendum to the SX-200 EL/ML SUPERCONSOLE 1000 User Guide

This section describes new SUPERCONSOLE 1000 features available in LIGHTWARE 17, Release 4 and LIGHTWARE 18, Release 1.

Call Park - System (LW 17)

Parking a call is the same as placing it on hold except that the call is held by the system not by the console Hold keys. When you park a call, the system assigns it to a parking orbit and displays the Call Park Retrieve access code and the Park Orbit number. You can then use paging to announce the call and the digits the paged party must dial to retrieve the call.

To park a call:

- Press the [SYSTEM PARK] softkey.

To return to the caller if all Park Orbits are in use:

- Press CANCEL.

To retrieve a parked call:

- Dial the Call Park Retrieve access code followed by the Park Orbit number.

To re-park the call:

- Press the [PARK AGAIN] softkey. The [PARK AGAIN] softkey is only available immediately after you answer the call.

Last Call Retrieve (LW 17)

This feature allows you to recover a call you transferred to the wrong extension. The call must still be ringing the original extension to be recovered.

To retrieve the last call transferred from the console:

- Press CANCEL.

Call Logging (LW 18)

Call Logging allows extension users with display phones to see who called them and when. As the attendant, you can monitor call log usage and delete logs to make room in the system for new ones. (The system can store a maximum of 2000 logs.) You can also turn off call logging at an extension to conserve log space while the user is away from the office.

To view the number of call logs in use in the system:

1. Press **FUNCTION**.
2. Press the **[ATT FUNCTION]** softkey.
3. Press the **[CALL LOGS]** softkey.

To view and optionally delete an extension user's call logs:

1. Press **FUNCTION**.
2. Press the **[ATT FUNCTION]** softkey.
3. Press the **[STATIONS]** softkey.
4. Dial the extension number.
5. Press the **[CALL LOGGING]** softkey.
6. (Optional) Press the **[DELETE ALL]** softkey to delete all logs, **[DELETE NEW]** to delete unviewed logs, or **[DELETE OLD]** to delete logs previously viewed.

To turn off call logging at an extension:

1. Press **FUNCTION**.
2. Press the **[ATT FUNCTION]** softkey.
3. Press the **[STATIONS]** softkey.
4. Dial the extension number.
5. Press the **[CALL LOGGING]** softkey.
6. Press the **[DISABLE LOGS]** softkey.

Only the extension user can turn on call logging from his or her phone.

Supplément d'information - Guide d'utilisation de la SUPERCONSOLE 1000® - Systèmes SX-200® EL/ML

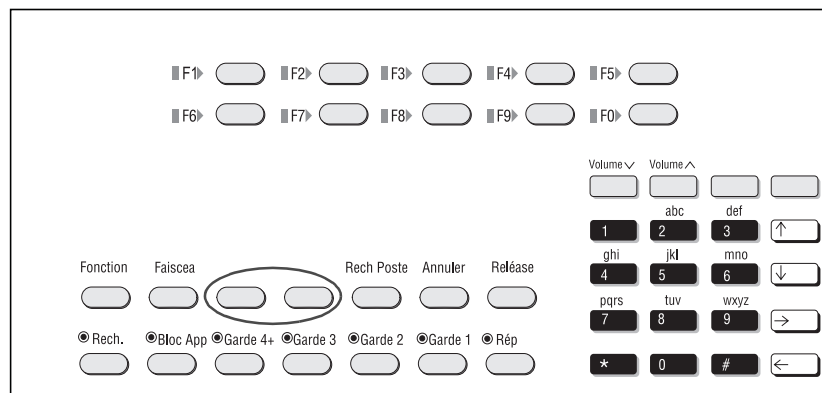
Ce document décrit les fonctions disponibles sur la nouvelle SUPERCONSOLE 1000 [Numéros de pièce 9189-000-300 à 9189-000-301].

Programmation de macros

Si une opération de console exige souvent la même séquence de frappes, il vous est possible de l'automatiser en utilisant une macro-instruction. Une macro-instruction est une séquence de frappes que vous attribuez à une touche particulière. Au lieu de répéter plusieurs frappes chaque fois que vous désirez exécuter la même opération, il vous suffit d'appuyer sur une touche macro pour ce faire.

Les macro-instructions sont destinées à faciliter le transfert des appels à une boîte vocale ou à reprendre des appels transférés au mauvais poste. Vous pouvez également utiliser des macros pour composer des numéros de téléphone fréquemment appelés, à l'aide d'une seule touche; il n'est pas recommandé de les utiliser à d'autres fins.

Les deux touches non libellées de la console (touches encadrées dans l'illustration ci-dessous) peuvent être programmées pour faire office de touches macro. Vous pouvez également reprogrammer les touches **Faisceau** et **Rech ht-parl** comme touches macro.

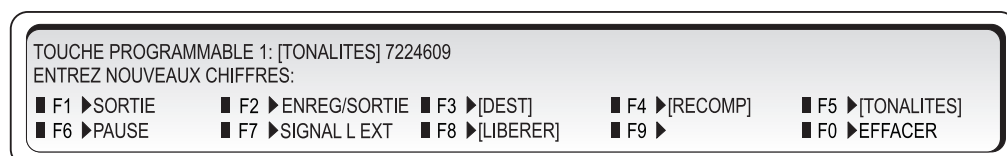


EE0501

Pour programmer une macro ou effacer une macro déjà programmée

1. Enfoncez et maintenez la touche **Fonction** en position enfoncée, ensuite appuyez sur la touche d'afficheur qui correspond à la touche de fonction que vous désirez programmer.

L'afficheur indique les frappes macro déjà programmées (s'il y a lieu) sous la touche sélectionnée.



EE0504

2. Enregistrez les différentes frappes que vous désirez inclure dans votre macro.
 Il vous est permis d'enregistrer jusqu'à 15 frappes à l'aide des touches de votre clavier de numérotation et des touches d'afficheur à fonctions spéciales décrites ci-dessous.
 Utilisez la touche ← si vous faites des erreurs.
Un conseil: Notez toutes les frappes enregistrées pour vos macros au cas où des problèmes de console vous obligerait à les reprogrammer.
3. Pour effacer une macro déjà programmée, appuyez sur la touche d'afficheur **[EFFACER]**.
 Si l'on efface les macros programmées sous les touches **Faisceau** ou **Rech ht-parl**, ces dernières reprennent immédiatement leur fonctionnalité initiale.
4. Appuyez sur la touche d'afficheur **[ENREG/SORTIE]** pour achever la programmation.
5. Sélectionnez une autre touche à programmer ou appuyez sur la touche d'afficheur **[SORTIE]** pour sortir du mode de programmation.

Pour exécuter une macro-instruction

- Appuyez sur la touche programmée pour exécuter votre macro-instruction.

Touches d'afficheur à fonctions spéciales

Les touches d'afficheur à fonctions spéciales suivantes sont disponibles pour programmer des macros:

Appuyez sur	Pour
[DEST]	pour que le numéro affiché sous la rubrique DEST soit composé lorsque vous appuyez sur la touche macro. (Permet de programmer une macro pour transférer des appels à une boîte vocale; voir la section suivante pour plus de détails.)
[RECOMP]	pour que le dernier numéro composé sur la console soit recomposé lorsque vous appuyez sur la touche macro. (Permet de programmer une macro pour reprendre le dernier appel libéré; voir la section suivante pour plus de détails.)
[TONALITES]	pour que les chiffres à composer suivants soient produits sous forme de tonalités multifréquence MF2. (Indispensable lorsqu'une macro est programmée pour transférer des appels à une boîte vocale; voir la section suivante pour plus de détails.)
[PAUSE]	pour qu'une pause de 1,5 seconde soit insérée. Les chiffres qui suivent sont émis dès l'expiration de la pause. Vous pouvez augmenter la durée d'une pause en appuyant plusieurs fois sur la touche d'afficheur [PAUSE] .
[SIGNAL L EXT]	pour qu'un signal par crochet commutateur soit produit sur une ligne extérieure pour permettre de composer un autre numéro. Pour de plus amples renseignements, voir "Appel par signal CC sur les lignes extérieures" dans le guide d'utilisation pour SUPERCONSOLE 1000.
[LIBERER]	pour libérer la console d'une communication en cours. (Indispensable lorsqu'une macro est programmée pour transférer des appels à une boîte vocale; voir la section suivante pour plus de détails.)

Programmation d'une macro pour transférer des appels à une boîte vocale

Pour programmer une macro en vue de transférer des appels à une boîte vocale

Étape 4 de la procédure de programmation (voir page précédente):

- Composez le numéro du groupe de recherche de messagerie vocale.
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[PAUSE]** pour donner au système de messagerie vocale le temps de répondre.
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[TONALITES]**.
- Appuyez sur * (ou sur une autre touche, tel qu'exigé par le système de messagerie vocale).
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[DEST]** pour que les chiffres affichés sous la rubrique DEST soient composés lorsque vous appuyez sur la touche macro.
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[LIBERER]** pour procéder au transfert désiré et libérer la console de la communication.
- Sélectionnez une autre touche à programmer ou appuyez sur la touche d'afficheur **[SORTIE]** pour sortir du mode de programmation.

Si un appel transféré vous est retourné sur une non-réponse du poste demandé, vous pouvez utiliser votre touche macro pour le transférer à la boîte vocale du demandé.

Programmation d'une macro pour reprendre le dernier appel transféré au mauvais poste

Vous pouvez programmer une touche macro pour reprendre un appel transféré au mauvais poste. Pour ce faire, il vous suffit d'appuyer sur la touche macro alors que le poste sonne. Suite au transfert, vous ne devez pas effectuer d'autre opération, tel que composer un autre numéro ou répondre à un appel.

Remarque: Vous pouvez aussi utiliser la touche **Annuler** pour reprendre des appels si votre système téléphonique est doté du logiciel LIGHTWARE^{MC} 17, Version 4.

Pour programmer une macro en vue de reprendre des appels transférés au mauvais poste

Étape 4 de la procédure de programmation (voir page précédente):

- Composez le code de prise d'appel sélective.
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[RECOMP]**.
- Appuyez sur la touche d'afficheur **[ENREG/SORTIE]** pour achever la programmation.
- Sélectionnez une autre touche à programmer ou appuyez sur la touche d'afficheur **[SORTIE]** pour sortir du mode de programmation.

Réglage du volume de réception du combiné et du casque

Les touches de volume permettent de régler le volume de la sonnerie de la console et le volume de réception du combiné et du casque. Bien que ces derniers puissent être raccordés à la console simultanément, leur volume de réception ne peut être réglé individuellement; tout réglage du volume affecte à la fois combiné et casque.

Pour modifier le volume du combiné et du casque pendant une communication ou lorsque la console est libre ou ne sonne pas

- Appuyez sur ^ pour augmenter le volume ou sur v pour diminuer le volume.

Avertissement: Étant donné qu'une exposition continue à des bruits forts peut réduire votre acuité auditive, maintenez ce volume sonore à un niveau modéré.



Emploi d'un module SUPERSET^{MC} doté de 48 touches programmables avec la console

Deux MTP48 peuvent être raccordés à la console. Leurs touches sont programmées par l'administrateur du système comme touches de sélection directe de poste et de tableau de voyants d'occupation (SDP/TVO). Chacune d'elles sont équipées d'un voyant qui indique l'état d'occupation de la ligne ou du poste auxquelles elles sont associées.

Lorsqu'une ligne	le voyant
est libre	est éteint
est occupée	est allumé
sonne	clignote lentement
est en garde	clignote rapidement

Remarque: Pour pouvoir utiliser un module 48 touches avec la console, il est nécessaire que le système soit équipé du logiciel LIGHTWARE^{MC} 18, version 1. La console permet le raccordement de deux modules 48 touches ou d'une imprimante; si deux modules lui sont rattachés sans ce logiciel, l'un d'eux ne fonctionnera pas.

Alimentation de la console

La console figure un afficheur à cristaux liquides rétro-éclairé en vue de faciliter sa lecture sous différentes conditions d'éclairage. Cet afficheur est alimenté par l'adaptateur secteur qui est fourni avec la console. Ce dernier alimente également l'imprimante et les modules 48 touches facultatifs raccordés à la console.



Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur (NP 700063020) fabriqué par Mitel pour alimenter la console.

Supplément d'information - Guide d'utilisation de la SUPERCONSOLE 1000 - Systèmes SX-200 EL/ML

Cette section décrit les nouvelles fonctions de la SUPERCONSOLE 1000 qui sont disponibles dans le cadre de la version 4 du logiciel LIGHTWARE^{MC} 17 et la version 1 du logiciel LIGHTWARE^{MC} 18.

Mise en garde au niveau du système (LW 17)

Cette fonction est identique à la fonction de mise en garde conventionnelle, sauf que l'appel est mis en garde au niveau du système et non au niveau des touches de Garde de la console. Lorsque vous mettez un appel en garde, le système affecte l'appel à une orbite de garde et affiche le code de prise d'appel en orbite et le numéro de l'orbite où l'appel sera mis en garde. Vous pouvez alors effectuer une recherche de personne pour annoncer l'appel et les chiffres qui doivent être composés par le demandé pour prendre l'appel.

Pour mettre un appel en garde:

- Appuyez sur la touche d'afficheur [GARDE SYST].

Pour retourner au demandeur lorsque toutes les orbites de garde sont occupées:

- Appuyez sur ANNULER.

Pour prendre un appel en garde:

- Composez le code de prise d'appel en orbite suivi du numéro de l'orbite.

Pour remettre l'appel en garde:

- Appuyez sur la touche d'afficheur [REMISE GARDE]. Cette touche n'est disponible qu'une fois que vous répondez à l'appel.

Reprise du dernier appel (LW 17)

Cette fonction vous permet de reprendre un appel transféré au mauvais poste. Pour ce faire, il faut que l'appel soit en train de sonner le poste.

Pour reprendre le dernier appel transféré depuis la console:

- Appuyez sur ANNULER.

Consignation d'appels (LW 18)

La Consignation d'appels permet aux utilisateurs de postes à afficheur de voir qui les a appelés et à quel moment. À titre de standardiste, vous pouvez surveiller l'usage de la consignation d'appels et supprimer des journaux de consignation pour libérer de l'espace dans le système pour de nouveaux journaux. (Le système peut stocker un maximum de 2000 journaux.) Vous pouvez aussi désactiver la consignation à un poste pour conserver de l'espace lorsque l'utilisateur est à l'extérieur du bureau.

Pour afficher le nombre de journaux de consignation actifs dans le système :

1. Appuyez sur **Fonction**.
2. Appuyez sur la touche d'afficheur **[FONCTION STAND]**.
3. Appuyez sur la touche d'afficheur **[RELEVE APP]**.

Pour afficher et supprimer les journaux d'un poste d'utilisateur :

1. Appuyez sur **Fonction**.
2. Appuyez sur la touche d'afficheur **[FONCTION STAND]**.
3. Appuyez sur la touche d'afficheur **[POSTES]**.
4. Composez le numéro de poste.
5. Appuyez sur la touche d'afficheur **[RELEVE APP]**.
6. (Facultatif) Appuyez sur la touche d'afficheur **[EFFACER TOUS]** pour supprimer tous les journaux, sur **[EFFACER NOUV]** pour supprimer les journaux non lus ou sur **[EFFACER ANC]** pour supprimer les journaux déjà lus.

Pour désactiver la Consignation à un poste :

1. Appuyez sur **Fonction**.
2. Appuyez sur la touche d'afficheur **[FONCTION STAND]**.
3. Appuyez sur la touche d'afficheur **[POSTES]**.
4. Composez le numéro de poste.
5. Appuyez sur la touche d'afficheur **[RELEVE APP]**.
6. Appuyez sur la touche d'afficheur **[DÉSACTIVER]**.

Seul l'utilisateur du poste peut activer la consignation d'appels à son téléphone.