

# GUIA U COUNT COUNTER APP

UNA GUÍA SOBRE CÓMO CONFIGURAR  
TU DISPOSITIVO PARA CONTAR, INCLUYENDO  
CÓMO USAR EL FIGURE LASER

**RGIS**



COUNT

ES



© 2025 RGIS. Reservados todos los derechos.  
RGIS\_MC\_0051\_03

# RGIS

## Guía U Count Counter App



### Contents

Menú principal	1
Conectarse a Wi-Fi	2
Cómo descargar su evento – Método principal	2
Cómo descargar su evento – Método secundario	2
Conexión del Figure Laser (si procede)	4
Introduzca el nombre	5
Iniciar una entrada de área	6
Escanear artículos/códigos de barras	6
MQ Y AQ	6
Detalle del código de barras y cantidad – con Figure Laser	7
Cerrar su área – con el Figure Laser	9
Detalle del código de barras y cantidad – sólo con dispositivo portátil	10
Cerrar su zona – sólo con el dispositivo portátil	11
Volver al menú principal	12
Advertencia de área de transmisión múltiple	12
Verificar – Rangos de área	12
Verificar – Lista de áreas	13
Verificar	13
Reenvío de transmisiones/áreas	14
Cerrar sesión	15
Solución de problemas Figure Laser	16
No se puede conectar Bluetooth Figure Laser	16
Cómo quitar la batería del Figure Laser	16

### Menú principal

En el Menú Principal, tiene varias opciones:

- **Ayuda Signo de interrogación** – Disponible en varios menús para ayudar al usuario si es necesario (se puede omitir o desactivar).
- **Selección de Idioma** – Cambia al idioma requerido.
- **Cerrar Sesión** – Si el Usuario ha terminado de utilizar el dispositivo, DEBE cerrar la sesión.
- **Contar** – Para volver a contar, seleccione esta opción.
- **Hoja de horas** – Esta opción sirve para hacer un seguimiento de los participantes de Inventario pero actualmente no está en uso.
- **Verificar** – Esta opción le permite comprobar la Fiabilidad de un área en particular.
- **Datos** – Aquí podrá ver todas las áreas contadas y volver a enviar si un área no se transmitió correctamente.
- **Enviar** – Para enviar por primera vez cualquier transmisión no enviada. Si no hay datos, la opción no estará disponible.
- **Emparejar** – Seleccione esta opción para emparejar su Figure Laser.
- **Reiniciar** – Esta opción reiniciará el Figure Laser.



# RGIS

## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Conectarse a Wi-Fi

1. Después de encender tu dispositivo con el botón de encendido, selecciona Ajustes y luego Wi-Fi.
2. Proceda a seleccionar la red correcta e introduzca la contraseña para conectarse.
3. Nota: el dispositivo debe mantenerse conectado a Wi-Fi en todo momento para transmitir datos y recibir actualizaciones de la aplicación cuando sea necesario.

### Cómo descargar su evento – Método principal

Hay dos métodos para descargar el evento en su dispositivo de mano, el principal es escanear el código QR desde la Web-UI y el secundario es introducir manualmente los detalles del código de evento proporcionados.

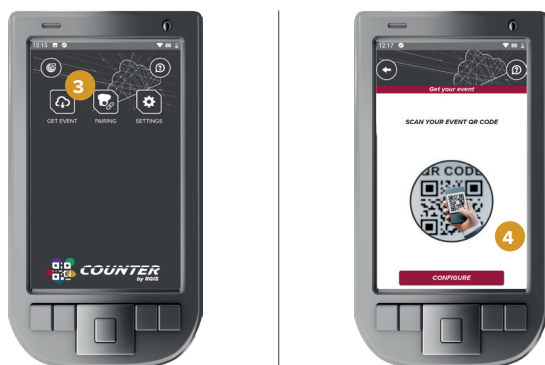
NOTA. Si el dispositivo de portátil que está utilizando no tiene un escáner interno, tendrá que avanzar a la sección en la página 4 para emparejar el Figure Laser antes de poder escanear el código QR.

1. El método principal para descargar el Evento a su máquina portátil es escanear el código QR en la página 'Código de Conexión de Evento' de la WebUI.
2. Tras escanear el código QR y confirmar, se descargará el evento
3. Verás que el evento se descarga con un porcentaje de progreso.
4. No pulse la flecha hacia atrás o tendrá que empezar de nuevo.



### Cómo descargar su evento – Método secundario

1. Abra la aplicación Counter en su dispositivo pulsando sobre el icono.
2. El primer paso es Recrear Archivos Portátiles en la WebUI. Por favor, consulte la página 3 de la Guía U Count WebUI para obtener instrucciones completas.
3. Una vez creados los archivos y abierta la aplicación, haga clic en «Obtener evento» para configurar su evento específico en la aplicación.
4. Se le pedirá que escanee o introduzca los detalles del evento.



# RGIS

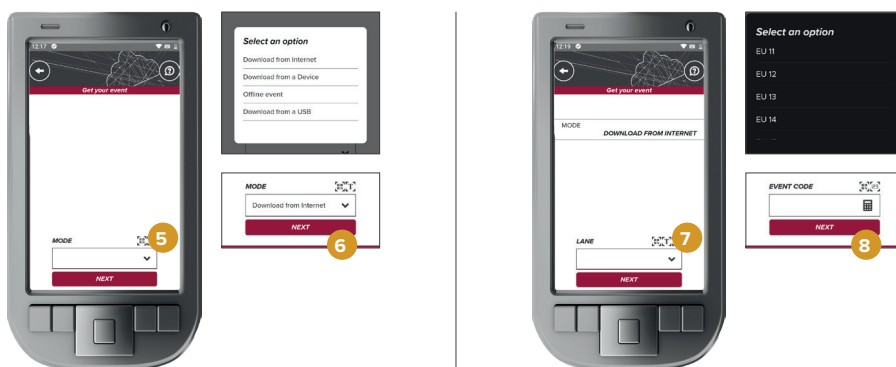
## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Cómo descargar su evento – Método secundario (continuación)

5. A continuación, deberá seleccionar un 'Modo' - seleccione 'Descargar desde Internet'.
6. Una vez seleccionado, pulse «Siguiente».
7. Una vez seleccionado el modo, deberá seleccionar el «Servidor», también conocido como «Linea/Lane». Debe coincidir con la línea/servidor que figura en los datos del evento que se le han facilitado.
8. Una vez seleccionado, pulse «Siguiente».



9. Introduzca su «Código de Evento» exclusivo para descargar el programa de su evento en el dispositivo.
10. Puede introducir el Código de Evento utilizando el teclado del dispositivo o pulsando el icono del Teclado Virtual e introduciéndolo en la pantalla. Haga Tick para guardar.
11. Una vez introducido, pulse «Siguiente».



# RGIS

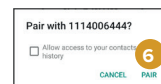
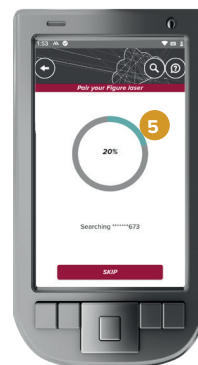
## Guía U Count Counter App

RGIS

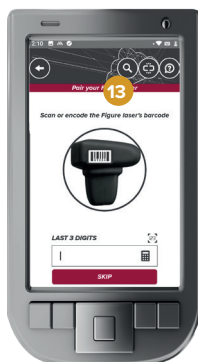
U COUNT

### Conexión del Figure Laser (si procede)

1. Para conectar su Figure Laser (FL), pulse la opción de emparejamiento en el Menú Principal.
2. Encienda su Figure Laser pulsando el botón azul una vez.
3. Utilice su dispositivo portátil para escanear el código de barras del Figure Laser - si su dispositivo portátil no tiene un láser interno, puede teclear los tres últimos dígitos del código de barras del Figure Laser en su lugar, utilizando el teclado digital en pantalla.
4. La luz del FL parpadeará en azul mientras intenta conectarse.
5. Verá un porcentaje de progreso a medida que el FL se conecta a su dispositivo.
6. Si recibe la solicitud de emparejamiento, acepte haciendo clic en emparejar.
7. La luz se volverá azul fijo cuando se establezca la conexión y el Figure Laser emitirá un pitido.
8. Tras la conexión, debería volver al Menú Principal - si no, puede simplemente pulsar la flecha atrás para volver.



9. Puede seleccionar 'saltar' si no necesita conectar un Figure Laser
10. Puede emparejar el Figure Laser en cualquier momento desde el Menú Principal.
11. Si desea desconectar el Figure Laser para utilizar uno diferente, puede pulsar el botón de desconexión en la parte superior derecha de la pantalla.
12. Una forma alternativa de conectar tu Figure Laser es buscar manualmente dispositivos Bluetooth.
13. Para ello, pulse el icono de la lupa en la parte superior de la pantalla. El dispositivo buscará entonces los dispositivos cercanos.



# RGIS

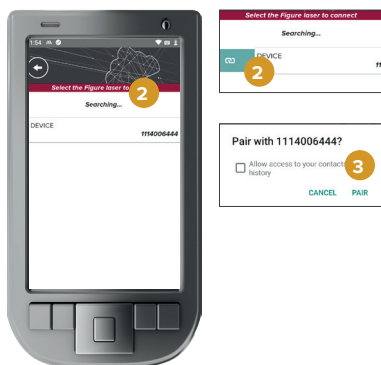
## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Conexión del Figure Laser (continuación)

1. Puede identificar su Figure Laser por su número de código de barras de 10 dígitos - lo encontrará en una pegatina, normalmente debajo de la ventana del láser o en el lateral del FL.
2. Cuando haya identificado su Figure Laser, deslice el dedo hacia la derecha en el número del código de barras y haga clic en el icono de enlace para conectarse o pulse en el código de barras para conectarse.
3. Aparecerá una ventana emergente pidiéndole que confirme la conexión. Simplemente pulsa en «Emparejar» para conectar. Su Figure Laser se conectará.
4. Si tiene algún problema para conectar el FL, espere al menos 30 segundos para que se realice la conexión antes de intentar lo indicado en la solución de problemas de la página 14.



### Introduzca el nombre

1. Cuando la descarga se haya completado, se le pedirá que introduzca su nombre y apellido.
2. El Teclado Virtual debería aparecer automáticamente - si no lo hace, pulse sobre el símbolo del teclado para abrirlo.
3. Introduzca su nombre y pulse el tick verde para confirmar.
4. A continuación, se le pedirá que introduzca sus apellidos; pulse de nuevo el tick verde para confirmar.
5. A continuación, habrá iniciado sesión en el Evento en su dispositivo portátil.



# RGIS

## Guia U Count Counter App

**RGIS****U COUNT**

### Iniciar una entrada de área

1. Después de iniciar sesión con su nombre completo, podrá empezar a contar.
2. Seleccione «Recuento» en el menú principal y podrá escanear su primer Area Ticket
3. Escanee el ticket de zona o introdúzcalo tecleándolo. Nota: tendrá que teclearlo dos veces para confirmar.
4. Pulse sobre el icono del teclado para abrir el teclado virtual si es necesario.
5. Después de abrir el teclado virtual, puede pulsar sobre «ABC» para introducir letras, si está tecleando un área con letras.
6. Pulse sobre '123' para volver al teclado numérico.



### Escanear artículos/códigos de barras

1. Una vez que haya escaneado en el Área, podrá escanear su primer código de barras.
2. Si el código de barras no se escanea, puede escribirlo pulsando sobre el símbolo del teclado.
3. A continuación, debe pulsar el tick verde para guardar.
4. Al introducir el siguiente código de barras sin introducir una cantidad, este código de barras recibirá automáticamente una cantidad de '1' unidad (AQ).



### MQ Y AQ

- **AQ** (Auto-Quantity/Escaneo Simple)
- **Escaneo simple:** Escaneo de cada código de barras individual (uno a uno)
- **MQ** (Multi-Quantity/Multi-Escaneo)
- **Escaneo múltiple:** Escanear un código de barras e introducir una cantidad

# RGIS

## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

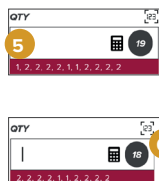
### Detalle del código de barras y cantidad – con Figure Laser

Si no utiliza un Figure Laser, pase a la siguiente sección.

1. Al escanear el código de barras, verá la información del producto en la pantalla.
2. A continuación, puede empezar a introducir cantidades con el Figure Laser en modo MQ.

						
Función Principal	Botón <b>Azul</b> : Pulsación corta para iniciar el láser/lector de imágenes	Botón <b>rojo</b> : Cantidad 1	Botón <b>amarillo</b> : Cantidad 2	Botón <b>verde</b> : Cantidad 3	Botones <b>rojo</b> y <b>amarillo</b> : Cantidad 12	Botones <b>verde</b> y <b>amarillo</b> : Cantidad 6
Función Secundaria	Enciende el Figure Laser	<b>Pulsación larga</b> : para cancelar/borrar la cantidad introducida anteriormente	<b>Pulsación larga</b> : para activar la linterna	<b>Pulsación larga</b> : para completar/cerrar un área	NO DISPONIBLE	NO DISPONIBLE

3. Para el recuento en AQ puede simplemente continua escaneando códigos de barras sin necesidad de introducir ninguna cantidad – se registrará automáticamente una cantidad de 1 por cada código de barras escaneado.
4. Cuando empiece a introducir cantidades, verá los números que ha introducido en la parte inferior de la pantalla, para ese código de barras específico.
5. Si mantiene pulsado (pulsación larga) el botón rojo del FL en este momento, eliminará la última cantidad individual introducida, en este caso, el 1.
6. Tras una pulsación larga del botón rojo del FL, el 1 ha sido eliminado y la cantidad activa para este código de barras es ahora 18 en lugar de 19.
7. Si continúa pulsando prolongadamente el botón rojo del FL, seguirá eliminando la última cantidad introducida.
8. Una vez que haya terminado de introducir cantidades para este código de barras, simplemente escanee el siguiente código de barras.



# RGIS

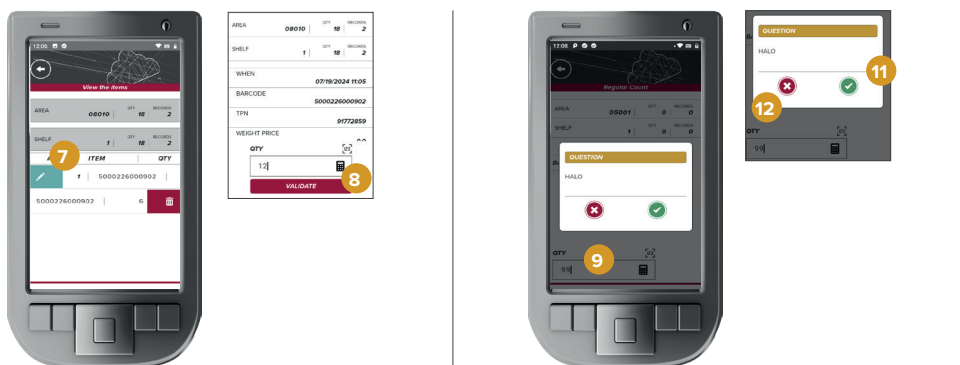
## Guía U Count Counter App

### Detalle del Código de Barras y Cantidad – con Figura Láser (continuación)

1. El código de barras anterior y la cantidad total se mostrarán debajo del campo Código de barras/Cantidad.
2. Al tocar el icono de las flechas situado junto a la cantidad, se abrirá la lista de detalles del área actual.
3. Todos los códigos de barras y la cantidad total del área actual se mostrarán en la lista.
4. Para eliminar un código de barras, deslice el dedo hacia la izquierda sobre el código de barras elegido y aparecerá un símbolo de papelera.
5. Simplemente pulse sobre el símbolo para eliminar esa entrada de código de barras.



6. Si desliza el dedo hacia la derecha, podrá editar la cantidad de un código de barras que haya contado.
7. Simplemente pulse sobre el símbolo del lápiz y podrá sustituir la cantidad existente por la cantidad correcta.
8. Pulse «Validar» para confirmar.
9. Si introduce una cantidad igual o superior a 99, aparecerá un mensaje pidiéndole que confirme la cantidad, ya que es elevada.
10. HALO son las siglas de High Amount Lock Out (Bloqueo de cantidades elevadas) y se utiliza para evitar que se introduzcan por error cantidades superiores a 99.
11. Si la cantidad es correcta, puede anular el HALO y aprobar pulsando la marca verde para aceptar la cantidad.
12. Pulse la X roja para rechazar la cantidad y volver a introducirla.



# RGIS

## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

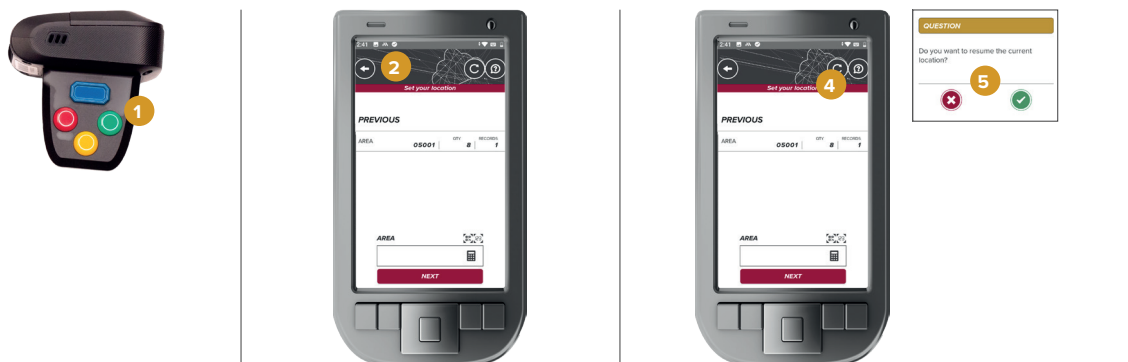
### Detalle del código de barras y cantidad – con Figure Laser (continuación)

1. Al teclear cualquier cantidad de «dos dígitos», por ejemplo 44, también se emitirá una alerta HALO.
2. Esta alerta sirve para resaltar cualquier doble dígito accidental, por ejemplo, la cantidad prevista era «4» en este caso.
3. Si la cantidad es correcta, puede anular la alerta y aprobarla pulsando la marca verde para aceptar la cantidad.
4. Pulse la X roja para rechazar la cantidad y volver a introducirla.
5. Si escanea un código de barras que no es reconocido, verá un mensaje que le indica 'No en el archivo' - esto significa que el código de barras no está en su Archivo Maestro de Productos. Puede pulsar el botón rojo X para borrar el mensaje de error y, a continuación, pulse Borrar en el Teclado virtual para borrar de la pantalla el código de barras no reconocido.
6. Si está seguro de que el código de barras se ha escaneado correctamente, puede pulsar la marca verde para aceptar el código de barras no reconocido. Es posible que se le pida que introduzca más información para validar el código de barras, como SKU o Precio.



### Cerrar su área – con el Figure Laser

1. Si ha terminado de contar y quiere cerrar su Área, mantenga pulsado el Botón Verde de su FL después de introducir la última Cantidad para el código de barras final, hasta que oiga dos pitidos.
2. Escanee una nueva zona o pulse la flecha Atrás para acceder al menú.
3. Después de cerrar el área, verá la Pantalla de Totales y desde aquí podrá escanear/introducir un nuevo Área.
4. También puede reanudar el área que acaba de cerrar pulsando el símbolo de retorno situado en la parte superior derecha de la pantalla.
5. Al pulsar este símbolo, se le preguntará si desea volver a la zona cerrada.



# RGIS

## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Detalle del código de barras y cantidad – sólo con dispositivo portátil

Si utiliza un Láser de Figuras, pase a la siguiente sección.

1. Al escanear el código de barras, verá la información del producto en la pantalla.
2. A continuación, puede empezar a introducir cantidades con el teclado digital en modo MQ (o con el teclado físico, según el tipo de dispositivo).
3. Para abrir el teclado digital, pulse sobre la imagen del teclado en pantalla.
4. Cuando empiece a introducir cantidades, verá los números que ha introducido en la parte inferior de la pantalla, para ese código de barras específico.
5. A continuación, puede introducir pequeñas cantidades cada vez, utilizando el símbolo +, o introducir la cantidad completa para el código de barras.
6. Pulse la marca verde cuando haya terminado de introducir las cantidades para el código de barras.
7. Puede pulsar el botón borrar para eliminar la última cantidad introducida, en este caso, el 1.
8. Tras pulsar borrar, el 1 se ha eliminado y la cantidad activa para este código de barras es ahora 18 en lugar de 19.
9. Si sigue pulsando borrar se eliminará la cantidad introducida anteriormente.
10. En modo AQ para recuento unitario, puede simplemente continuar escaneando códigos de barras sin necesidad de introducir ninguna cantidad - se registrará automáticamente una cantidad de 1 para cada código de barras escaneado.
11. Una vez que haya terminado de introducir cantidades para este código de barras, simplemente escanee el siguiente código de barras.



# RGIS

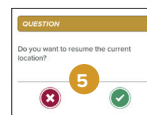
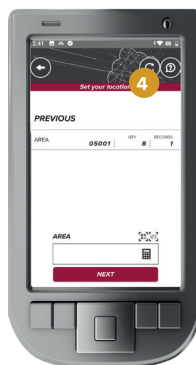
## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Cerrar su zona – sólo con el dispositivo portátil

1. Pulse la marca verde del teclado digital después de introducir las cantidades de ese código de barras.
2. Si no desea introducir más cantidades para este código de barras, pulse la marca verde una vez más para cerrar el campo de cantidad para esa zona.
3. Pulse la flecha hacia atrás en la parte superior izquierda de la pantalla para cerrar la zona y ver los totales.
4. Escanee una nueva zona o pulse la flecha atrás para ir al menú.
5. Después de cerrar el área, verá la pantalla de totales y desde aquí podrá escanear/introducir un área nueva.
6. También puede reanudar el área que acaba de cerrar pulsando el símbolo de retorno situado en la parte superior derecha de la pantalla.
7. Al pulsar este símbolo, se le preguntará si desea volver al área cerrada.



# RGIS

## Guia U Count Counter App

RGIS

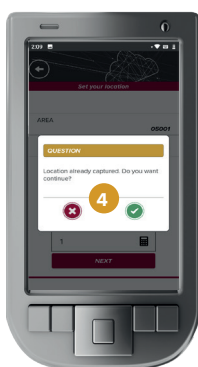
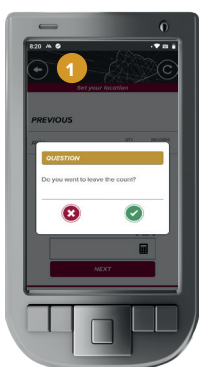
U COUNT

### Volver al menú principal

1. Si se encuentra en la pantalla de Totales de área y desea ir al Menú principal, pulse la flecha hacia atrás.
2. Esto no es permanente – puede volver a la pantalla de Recuento en cualquier momento desde el Menú Principal.

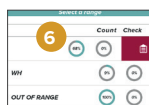
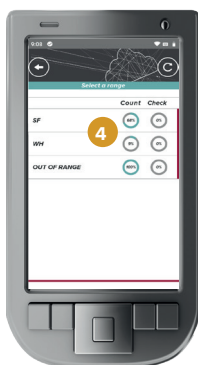
### Advertencia de área de transmisión múltiple

1. Al escanear o teclear un área que ya ha sido contada aparecerá una advertencia.
2. Pulse la X roja para volver atrás o la marca verde si desea añadir más elementos al área.



### Verificar – Rangos de área

1. Para realizar Comprobaciones de Fiabilidad (verificación) en cualquier Área que ya haya sido contada, seleccione 'Verificar' en el Menú Principal.
2. Verá la lista de Áreas que ha creado para el evento.
3. Para volver a la pantalla anterior, pulse la flecha hacia atrás situada en la parte superior izquierda de la pantalla.
4. Podrá ver qué porcentaje de estos Rangos se ha contado y también qué porcentaje se ha comprobado (verificado).
5. Para ver las Áreas en cualquier Rango de Área, simplemente deslice la pantalla hacia la izquierda, sobre el Rango de Área que desea ver.
6. Pulse sobre el icono del portapapeles para ver las áreas.



# RGIS

## Guia U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Verificar – Lista de áreas

1. Después de seleccionar el rango de área que desea ver, verá la lista de áreas en ese rango de área.
2. Deslice la pantalla hacia arriba para desplazarse por la lista.
3. En la parte inferior de la pantalla, puede ver qué porcentaje de este área se ha contado y comprobado (verificado).
4. Si desea comprobar/verificar un área, desplácela hacia la izquierda.
5. Pulse sobre el icono del portapapeles para ver los productos que se han contado en esa zona.
6. Para actualizar los datos, pulse sobre el botón situado en la parte superior derecha de la pantalla.
7. Después de seleccionar el área que desea verificar/comprobar, verá la lista de códigos de barras en el orden en que fueron contados originalmente.
8. Para volver a la pantalla anterior, pulse sobre la flecha hacia atrás situada en la parte superior izquierda de la pantalla.
9. Si el producto ha sido contado con la cantidad correcta, simplemente pulse sobre el número del código de barras y aparecerá una marca verde, para indicar que este producto ha sido comprobado/verificado.
10. Para eliminar un producto, deslice el dedo hacia la izquierda y seleccione el símbolo de la papelera.
11. Para editar la cantidad de un producto, deslice el dedo hacia la derecha y seleccione el símbolo del lápiz (proceso en la página 7).
12. Si modifica la cantidad de un producto o lo elimina, aparecerá un mensaje de confirmación.
13. Simplemente pulse la marca verde para confirmar.



### Verificar

1. Si edita la cantidad de un producto, aparecerá una marca verde junto al producto para indicar que ha sido chequeado/verificado.
2. También verá la cantidad antigua y la nueva, para indicar que la modificación está pendiente.
3. Es posible que la modificación tenga que ser aprobada en la WebUI; consulte la guía de la WebUI para obtener más información.



# RGIS

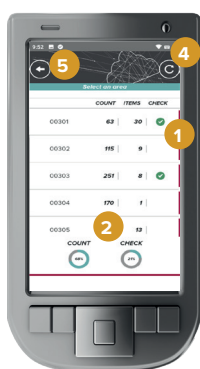
## Guia U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Verificar (continuación)

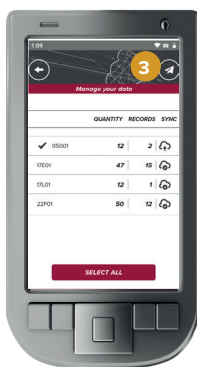
1. Una vez que haya comprobado/verificado un Área, verá una marca verde junto al Área en la lista.
2. También verá los porcentajes actualizados de Recuento y Comprobación (verificado).
3. Los porcentajes de la lista Rangos de áreas también se actualizarán para reflejar la verificación que acaba de realizar.
4. Si no se actualizan inmediatamente, puede utilizar el botón de actualización situado en la parte superior derecha de la pantalla.
5. Para salir del modo Verificar y volver al Menú Principal, pulse la flecha hacia atrás situada en la parte superior izquierda de la pantalla.



	Count	Check
SF	62	30
WH	115	9
OUT OF RANGE	251	8

### Reenvío de transmisiones/áreas

1. Si un área aparece en la WebUI como no contabilizada, puede volver a enviar el área/transmisión desde el dispositivo.
2. Seleccione la opción Datos en el Menú Principal.
3. Pulse sobre el área que desea retransmitir y haga clic en el botón Enviar. Hay un botón Seleccionar todo si es necesario.
4. El símbolo de Sincronización debería cambiar a una nube.



	QUANTITY	RECORDS	SYNC
05001	12	2	☁
05001	47	15	☁
05001	12	1	☁
22001	50	12	☁

# RGIS

## Guía U Count Counter App

RGIS

U COUNT

### Cerrar sesión

1. Si ha terminado de utilizar el dispositivo y va a desconectarse, recibirá una advertencia después de seleccionar Desconectar.
2. Simplemente pulse la marca verde para confirmar la desconexión o la X roja para cancelarla.
3. A continuación, otro usuario podrá utilizar el dispositivo en el mismo evento.
4. Es importante cerrar siempre la sesión cuando haya terminado, ya que prepara el dispositivo para el siguiente evento y también restablece el Figure Laser para ser emparejado con otro dispositivo.
5. Después de cerrar la sesión, puede iniciar sesión como otro usuario o volver a iniciar sesión con el usuario anterior.
6. Si el Evento se ha completado, también debe Cerrar Evento, después de confirmar con la marca.
7. Esto evitará que accidentalmente inicie sesión en el evento equivocado.

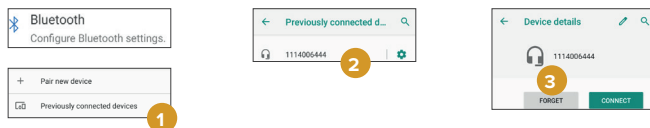


## Solución de problemas Figure Laser

### No se puede conectar Bluetooth Figure Laser

Si su Figure Laser no se conecta vía Bluetooth, puede intentar los siguientes pasos para resolver el problema:

- Vuelva al Menú Principal e intente de nuevo el proceso de emparejamiento (seleccione emparejamiento).
- Retire la batería de la Figure Laser, vuelva a colocarla y espere 30 segundos para intentarlo de nuevo.
- Vaya a los Ajustes de Bluetooth y seleccione 'olvidar' el dispositivo Figure Laser – intente emparejar de nuevo (vea abajo).
- Si todos los pasos anteriores fallan, por favor póngase en contacto con el equipo de soporte correspondiente.



### Cómo quitar la batería del Figure Laser

Si tienes que quitar la batería del Figure Laser para intentar conectarlo al Bluetooth, sigue los siguientes pasos:

1. Antes de retirarla, asegúrese de que el pestillo está desbloqueado.
2. Levante la batería desde este lado – también se reinserta de esta manera.
3. Asegúrese de que al volver a insertarla, la batería quede al ras y no sobresalga. Tendrá que sujetarla mientras bloquea el interruptor.

