



Peregrine | AssetCenter
Parque



© Copyright 2002 Peregrine Systems, Inc.

Reservados todos los derechos

La información contenida en este documento es propiedad de Peregrine Systems, Incorporated. Se prohíbe su utilización o comunicación sin la autorización escrita previa de Peregrine Systems, Inc. La reproducción total o parcial de este manual sólo es posible previo acuerdo escrito de Peregrine Systems, Inc. Esta documentación identifica numerosos productos por la marca, en su mayoría son marcas registradas de sus propietarios respectivos.

Peregrine Systems® y AssetCenter® son marcas registradas de Peregrine Systems, Inc.

El software descrito en este manual se suministra con un contrato de licencia entre Peregrine Systems, Inc. y el usuario final, y deberá utilizarse según los términos de dicho contrato. La información contenida en este documento es susceptible de modificaciones sin aviso previo y se proporciona sin compromiso alguno de parte de Peregrine Systems, Inc. Póngase en contacto con el soporte al cliente de Peregrine Systems, Inc. para comprobar la fecha de la última versión del presente documento.

Los nombres de personas y empresas mencionados en el manual, en la base de datos de ejemplo y en el tutorial son ficticios y están destinados a ilustrar la utilización del software. Cualquier similitud con empresas o personas existentes o que hayan existido es pura coincidencia.

Este producto contiene componentes de software desarrollados por Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>).

La presente edición se aplica a la versión 4.1.0 del programa bajo contrato de licencia
AssetCenter.

Peregrine Systems, Inc.
Worldwide Corporate Campus and Executive Briefing Center
3611 Valley Centre Drive San Diego, CA 92130
Tel 800.638.5231 or 858.481.5000
Fax 858.481.1751
www.peregrine.com



Table of Contents

Introducción (Parque)	13
A quién está destinado el módulo Parque	13
Objeto del módulo Parque	14
Cómo usar este manual	14
Capítulo 1. Principios generales (Parque)	17
Tres tipos de gestión	17
Gestión individual (por bien)	18
Gestión colectiva (por lote)	18
Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)	19
Tablas principales de la gestión del parque	19
Tablas adicionales	21
Principio de funcionamiento de las tablas adicionales	23
Contextualización y seguimiento de los elementos del parque	24
Contextualización	24
Seguimiento	25
Naturalezas: creación y comportamiento	26
Criterios de creación en una naturaleza	27
Criterios de comportamiento en una naturaleza	28
Modelos: organización del parque	29

Capítulo 2. Elementos del parque	31
Naturalezas	31
Creación de la naturaleza para un modelo de elemento del parque	32
Ejemplos de naturaleza	33
Modelos	34
Creación de un modelo de elemento del parque	35
Unidades utilizadas para los lotes	38
Bienes	39
Creación de un bien	40
Elementos del parque asociados a un bien	41
Lotes	44
Creación de un lote	45
División de un lote	46
Lotes sin seguir	49
Creación de un lote sin seguir	50
Consumibles	50
División de un lote sin seguir	50
Transformación de un lote sin seguir en lote seguido	51
Seguimiento financiero de los bienes	52
Adquisición de un bien	52
Costes de un bien	54
Inmovilizado de un bien	54
Movimientos de los elementos del parque	57
Contextualización de los elementos del parque	58
Reserva de los elementos del parque	59
Gestión del fin de vida de un elemento del parque	61
Bienes asociados a un contrato	61
Pestaña Contrato	62
Pestaña Adquis.	62
Existencias	63
Definición de reglas de existencias	64
Procedimiento de gestión de las existencias	66
Capítulo 3. Parque informático	71
Ordenadores	71
Creación de una naturaleza para los ordenadores	72
Creación de un modelo de ordenador	72
Creación de ordenadores	74
Configuraciones informáticas	75
Gestión de una configuración informática como un bien único	75
Gestión de los elementos de una configuración informática como bienes asociados	76
Conexiones entre ordenadores	76

Prerrequisitos	77
Puertos	77
Creación de una conexión	78
Gestión de una conexión	84
Toma de control remoto	86
Funciones disponibles	86
Prerrequisito	86
Toma de control de un ordenador desde AssetCenter	87
Inventario automático	88
Funciones disponibles	88
Prerrequisito	88
Ejecución del escaneo de un ordenador desde AssetCenter	90
Instalación de una versión completa de Infratools Desktop Discovery	91
Capítulo 4. Software	93
Software: licencia, instalación y contrato	94
Gestión del software	95
Instalaciones de software	96
Creación de una instalación de software	96
Tabla de instalaciones de software	97
Licencias de software	97
Creación de una licencia de software	97
Contadores de software	99
Creación de un contador de software	100
Selección de un modelo de licencia	101
Selección de las instalaciones de software	102
Selección del modo de cálculo de las instalaciones o de los accesos	102
Recuento de derechos e instalaciones	106
Capítulo 5. Teléfonos	107
Teléfonos y funciones	107
Gestión de los teléfonos	109
Creación de los teléfonos	110
Asociación de una función a la tecla de un teléfono	110
Capítulo 6. Intervenciones y proyectos	113
Intervenciones	113
Tipos de intervención	114
Evolución de una intervención	116
Seguimiento de una intervención	117
Gestión de las intervenciones	118
Proyectos	119

Capítulo 7. Elementos de ajuste	121
Elementos de ajuste y elementos de destino	121
Uso de los elementos de ajuste	124
Creación de un modelo de elemento de ajuste	125
Definición de un tipo de ajuste de campo	125
Creación de un elemento de ajuste	126
Creación del vínculo que desencadenará el ajuste del campo	126
Ajuste de un campo - Ejemplo	127
Prerrequisitos	127
Creación de un tipo de ajuste del campo Memoria en el modelo del módulo de RAM	128
Creación del vínculo que desencadenará el ajuste	128
 Capítulo 8. Glosario	 129
Naturalezas	129
Modelo	130
Elemento del parque	131
Bien	131
Tablas adicionales	131
Lote	132
Lote sin seguir	132
Consumibles	133
Instalaciones de software	133
Licencia de software	133
Restricción de gestión	133
Tipo de gestión	134
Seguimiento	134
Existencias	135
Asignación	135
Cantidad	135
Proyecto	135
 Capítulo 9. Referencias (Parque)	 137
Menús y pestañas (Parque)	137
Iconos de la barra de herramientas (Parque)	145
Opciones de la interfaz (Parque)	146
Tablas (Parque)	146
Relaciones de dependencia entre tablas (Parque)	150
Enumeraciones (Parque)	152
Campos calculados (Parque)	153
Contadores (Parque)	154
Acciones y asistentes (Parque)	155

Módulos de AssetCenter Server (Parque)	157
Datos del sistema y Datos empresariales (Parque)	157
Informes y formularios (Parque)	158
Procesos automáticos (Parque)	159
API (Parque)	159
Vistas (Parque)	160
Otras fuentes documentales (Parque)	160

Parque

Lista de figuras

1.1. Parque - Modelo de datos	21
1.2. Tablas adicionales - Modelo de datos	24
4.1. Contador de software - Ejemplo de uso	104
6.1. Intervención - Ciclo completo	116

Lista de cuadros

2.1. Parque - Ejemplos de naturaleza	33
4.1. Parque - Configuraciones de instalaciones	103
4.2. Contador de software - Recuento de instalaciones	104
6.1. Intervención - Los diferentes estados	116
9.1. Menús y pestañas (Parque) - lista	137
9.2. Tablas (Parque) - lista	146
9.3. Relaciones de dependencia entre tablas (Parque) - cuadro	150
9.4. Enumeraciones (Parque) - lista	152
9.5. Campos calculados (Parque) - lista	153
9.6. Contadores (Parque) - lista	154
9.7. Acciones y asistentes (Parque) - lista	155
9.8. Módulo de AssetCenter Server (Parque)- lista	157
9.9. Otras fuentes documentales (Parque) - lista	160

Introducción (Parque)

PREFACIO

A quién está destinado el módulo Parque

El módulo Parque se aplica a todas las actividades de una empresa a diferentes niveles.

En general, su puesta en marcha la realizan las siguientes personas:

- Administradores del parque
- Administradores de existencias
- Técnicos encargados de la instalación de AssetCenter
- Responsables financieros
- Compradores
- Responsables de seguridad
- Servicios generales
- Responsables del cableado
- Responsables de redes
- Responsables de telefonía

Como el módulo Parque sirve de base para las demás aplicaciones de AssetCenter, este manual está destinado a todos los usuarios de AssetCenter.

Objeto del módulo Parque

El módulo Parque le permite efectuar las siguientes tareas:

- Elaborar un inventario físico detallado de los elementos que componen el parque:
 - Clasificación jerárquica
 - Usuario y responsable
 - Localización geográfica
 - Centros de costes
- Efectuar un seguimiento preciso de los elementos del parque:
 - Seguimiento individual
 - Seguimiento colectivo
 - Gestión indiferenciada

La gestión de las tareas permite:

- Contextualizar cada elemento del parque.
- Controlar cada elemento del parque en función de sus necesidades.
- Administrar de manera diferenciada los elementos del parque.
- Efectuar fácilmente diferentes intervenciones sobre los elementos del parque.
- Crear proyectos que requieran el uso de los elementos del parque.

Cómo usar este manual

Capítulo Principios generales (Parque)

Este capítulo presenta los diferentes tipos de gestión disponibles en AssetCenter y las tablas que deberá completar para estructurar el parque.

Lea esta información para tener una idea general del funcionamiento del software AssetCenter.

Capítulo Elementos del parque

Este capítulo explica los diferentes procedimientos que permiten administrar los elementos del parque.

Le aconsejamos que lea este capítulo para familiarizarse con el módulo Parque.

Capítulo Parque informático

Este capítulo explica cómo administrar el parque informático con el módulo Parque.

Le aconsejamos que lea este capítulo si desea familiarizarse con la gestión de los ordenadores, de las configuraciones informáticas y de las conexiones entre ordenadores.

Este capítulo explica así mismo cómo controlar un ordenador remoto y cómo elaborar automáticamente un inventario de ordenadores.

Capítulo Software

Este capítulo explica cómo administrar el software con el módulo Parque.

Le aconsejamos que lea este capítulo si desea familiarizarse con la gestión de las instalaciones y de las licencias, y con el uso de los contadores de software.

Capítulo Teléfonos

Este capítulo explica cómo administrar los teléfonos con el módulo Parque.

Le aconsejamos que lea este capítulo si desea administrar los teléfonos con el módulo Parque y asociar funciones a las teclas del teléfono.

Capítulo Intervenciones y proyectos

Este capítulo explica cómo realizar intervenciones en el parque y cómo incorporar elementos del parque en los proyectos.

Capítulo Elementos de ajuste

Este capítulo explica cómo ajustar los campos en los registros.

Para explicar el funcionamiento de los elementos de ajuste, hemos elaborado un ejemplo que deberá reproducir para familiarizarse con el proceso de ajuste.

Capítulo Glosario

La terminología propia del módulo Parque es especializada. El glosario que le proponemos contiene los términos clave del módulo Parque.

Lea este glosario para entender a qué se refieren estos términos.

1 Principios generales (Parque)

CAPÍTULO

AssetCenter le permite administrar los elementos que contiene su parque. Puede tratarse de elementos materiales (ordenadores, máquinas herramienta, consumibles, suministros de oficina, etc.) o inmateriales (instalaciones de software).

Con AssetCenter podrá controlar con toda precisión los elementos de su parque a lo largo de su ciclo de vida, gracias a métodos de gestión apropiados. Así, por ejemplo, podrá administrar por separado los elementos costosos (servidores, máquinas herramienta, etc.) y los de menor valor.

Tres tipos de gestión

AssetCenter le ofrece tres tipos de gestión, según el valor de los elementos de su parque:

- Gestión individual (por bien)
- Gestión colectiva (por lote)

- Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)

La principal diferencia entre estos tres tipos de gestión radica en el nivel de seguimiento, más o menos preciso, efectuado sobre el bien.

El seguimiento de un elemento del parque se traduce en su presencia o en su ausencia dentro de la tabla de bienes. Cada uno de los registros de esta tabla ofrece información de seguimiento en los ámbitos financiero, técnico y contractual. La noción de elemento del parque sin seguir se aplica a los elementos que no figuran en esta tabla (lotes sin seguir).

AssetCenter le permite mejorar el nivel de gestión aplicado a los elementos del parque. Ejemplo: puede transformar un lote sin seguir en un lote seguido que corresponda a un registro en la tabla de bienes.

Gestión individual (por bien)

Los elementos del parque de gran valor son bienes. En AssetCenter se aplica un seguimiento individualizado a cada uno de los bienes. Por ejemplo, si se trata de un servidor informático, AssetCenter le permite obtener en todo momento información sobre su localización, su responsable, su precio, su tipo de amortización, etc. Todos estos datos son específicos del bien. Desde un punto de vista técnico, en AssetCenter un bien corresponde a un registro en la tabla de elementos del parque y a un registro en la tabla de bienes.

Gestión colectiva (por lote)

Para ciertos elementos del parque de menor valor que sean idénticos, se puede efectuar un seguimiento por lote en lugar de individual. En el caso de un lote, la información de seguimiento disponible en la tabla de bienes se refiere al lote completo y no a cada uno de los elementos que lo componen. Con este modo de gestión, es inútil duplicar la información de seguimiento, como por ejemplo el precio de adquisición del lote. Desde un punto de vista técnico, en AssetCenter un lote corresponde a un registro en la tabla de bienes, pero puede corresponder a varios registros en la tabla de elementos del parque. Esto sucede, en

particular, cuando un lote se subdivide en varios lotes que serán utilizados en diferentes departamentos.

Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)

Para ciertos elementos del parque de poco valor (en particular los suministros) o los bienes consumibles, se aplica un método de gestión por lote sin seguir (lote de lápices, de cartuchos de tinta, etc.). Un lote sin seguir no corresponde a ningún registro en la tabla de bienes. En la mayoría de los casos, el seguimiento de estos elementos se efectúa de manera indirecta, a través de los elementos a los que están asociados. Como hemos dicho, puede transformar un lote sin seguir en un lote seguido en todo momento.

Tablas principales de la gestión del parque

Las tablas principales de la gestión del parque son las siguientes:

- La tabla de modelos (amModel) y la tabla de naturalezas (amNature). Ambas tablas son indispensables para crear elementos en el parque. Todos los elementos se basan en un modelo, que a su vez se basa en una naturaleza. La tabla jerárquica de los modelos permite organizar el parque (consulte la sección **Modelos** del capítulo **Elementos del parque**).
- La tabla de elementos del parque (amPortfolio). Todos los elementos del parque aparecen registrados en esta tabla. Basta conocer la lista para saber si los elementos figuran en las existencias, en el parque o fuera del parque.
 - Seleccione **Parque/ Elementos del parque**.
 - Haga clic en .
 - Seleccione **Parque/ Bienes y lotes** y a continuación la pestaña **Parque**.

Para acceder al detalle de un elemento del parque, efectúe una de las siguientes operaciones:

El detalle de un bien le permite acceder al detalle de un elemento del parque.

La tabla de elementos del parque está vinculada a otras tablas que le permiten contextualizar los elementos del parque:

- La tabla de departamentos y personas (amEmpIDept) indica el usuario y el responsable.
- La tabla de localizaciones (amLocation) indica su localización.
- La tabla de centros de costes (amCostCenter) indica las líneas de gastos correspondientes a los elementos.
- La tabla de bienes.

Esta tabla proporciona información financiera, técnica y contractual sobre los elementos que contiene, lo que le permite efectuar el seguimiento con precisión. Dicha información se encuentra registrada en las múltiples tablas a las que está vinculada la tabla de bienes. Las principales son:

- La tabla de contratos (amContract).
- La tabla de intervenciones (amWOrder).
- La tabla de bienes asignados a los proyectos (amAstProjDesc).
- La tabla de peticiones de compra (amRequest).
- La tabla de pedidos (amPOrder).
- La tabla de recepciones (amReceiptLine).

almacenar una gran cantidad de datos. La adición de estos campos a la tabla de elementos del parque conlleva ciertos inconvenientes:

- Asset Center sería menos eficaz.
- Los campos serían inútiles para un gran número de elementos.

La solución clásica consiste en presentar tablas especializadas. Ejemplo: todo elemento del parque que corresponda a un ordenador se registra en la tabla de elementos del parque y en otra tabla: la tabla de ordenadores. El inconveniente de este método radica en los procesos de sincronización. Es necesario verificar constantemente que:

- Los ordenadores figuren tanto en la tabla de elementos del parque como en la de los ordenadores.
- La supresión de un ordenador en el parque se produzca así mismo en la tabla de ordenadores.
- Etc.

Para evitar estos problemas de sincronización, AssetCenter utiliza las tablas adicionales. Cada vez que se especifique la existencia de una o de varias tablas adicionales para el registro de un elemento del parque, dicho registro se crea simultáneamente en la tabla de elementos del parque y en las tablas adicionales: por ejemplo, la tabla de bienes y la de ordenadores. La creación o supresión de un registro en una de las tablas implica la misma operación en las demás tablas, evitando así fastidiosos procesos de sincronización.

Las tablas adicionales permiten integrar fácilmente otras aplicaciones en AssetCenter. Ejemplo: AssetCenter integra InfraToolsRemote Control y debe almacenar toda la información necesaria para el control remoto de los ordenadores existentes en el parque. Dicha información figura en la tabla adicional de los ordenadores.

Gracias a las tablas adicionales, fáciles de realizar, AssetCenter puede ampliar el modelo físico de datos sin que se efectúen modificaciones importantes de la base de datos.

Principio de funcionamiento de las tablas adicionales

Para que un elemento del parque aparezca registrado en una tabla adicional, esta debe especificarse en la naturaleza del modelo correspondiente (consulte la sección **Criterios de creación en una naturaleza**).

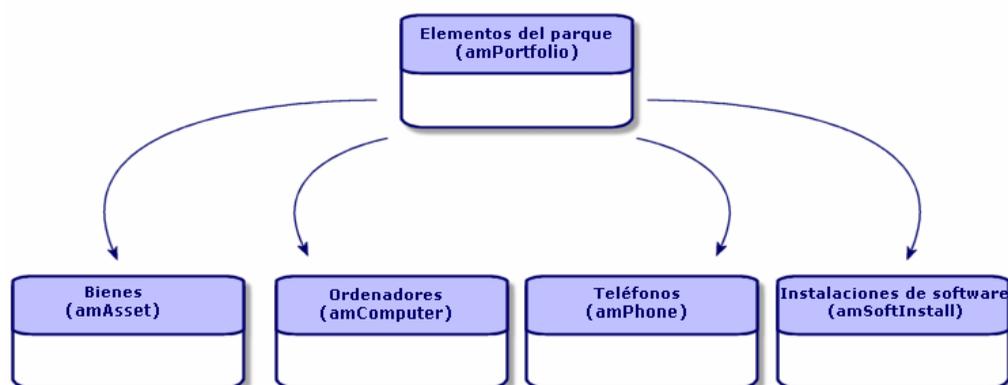
Tablas adicionales disponibles

Las tablas adicionales disponibles son:

- La tabla de bienes (amAsset)
Es la principal tabla adicional de AssetCenter. Los únicos elementos del parque que no aparecen registrados en esta tabla son los correspondientes a lotes sin seguir (consulte la sección **Lotes sin seguir** del capítulo **Principios generales (Parque)**).
- La tabla de ordenadores (amComputer)
Esta tabla permite fundamentalmente almacenar la información relativa a la integración de InfraTools Remote Control. Se trata de una tabla adicional de la tabla de bienes: al crear un ordenador se crea un registro en la tabla de elementos del parque, en la de bienes y en la de ordenadores.
- La tabla de teléfonos (amPhone)
Esta tabla permite almacenar la información relativa a la integración de TeleCenter. Se trata de una tabla adicional de la tabla de bienes: al crear un teléfono se crea un registro en la tabla de elementos del parque, en la de bienes y en la de teléfonos.
- La tabla de instalaciones informáticas (amSoftInstal)
Se trata de una tabla adicional de la tabla de elementos del parque: al crear una instalación de software se crea un registro en la tabla de elementos del parque y en la de instalaciones de software.
Esta tabla permite almacenar la información relativa a las instalaciones de software:
 - Número de licencia
 - Autorización

- Tipo de instalación
- Número de puntos consumidos por cada instalación del software (para las licencias de tipo Microsoft Select)
- Etc.

Figura 1.2. Tablas adicionales - Modelo de datos



Contextualización y seguimiento de los elementos del parque

AssetCenter le brinda la posibilidad de contextualizar y efectuar un seguimiento de los elementos del parque.

Contextualización

La contextualización de los elementos es indispensable para administrar correctamente un parque, que este contenga uno o varios miles de elementos. Deberá contextualizar con precisión cada uno de ellos. Por esta razón AssetCenter proporciona para cada elemento o lote de elementos la siguiente información:

- Estado en el parque.
- Responsable y usuario.
- Localización.
- Centro de costes.
- Elementos del parque vinculados (bienes asociados, consumibles, suministros).

Conocer con precisión la localización de los elementos del parque le permite:

- Vigilar con eficacia los movimientos (ejemplo: atribución de varios ordenadores a otro departamento).
- Evaluar las necesidades de cada departamento (ejemplo: cálculo de la relación fotocopiadoras/departamentos).
- Repartir por partes iguales las nuevas adquisiciones de equipos informáticos.
- Localizar inmediatamente el equipo puesto a disposición de un cliente.
- Evitar la atribución de dos bienes idénticos a la misma persona (ejemplo: un consultor que utiliza varios ordenadores portátiles).
- Efectuar rápidamente la reorganización de los centros de costes vinculados con los elementos del parque.
- Etc.

Seguimiento

El seguimiento de los elementos del parque es un concepto esencial que se traduce en la presencia o en la ausencia de dichos elementos en la tabla de bienes. AssetCenter le ofrece la posibilidad de efectuar dicho seguimiento por bien individual o por lote. Para aquellos elementos que no requieren un seguimiento preciso (tales como suministros de oficina o bienes consumibles), puede efectuar una gestión indiferenciada (por lote sin seguir) que le permite simplemente contextualizarlos.

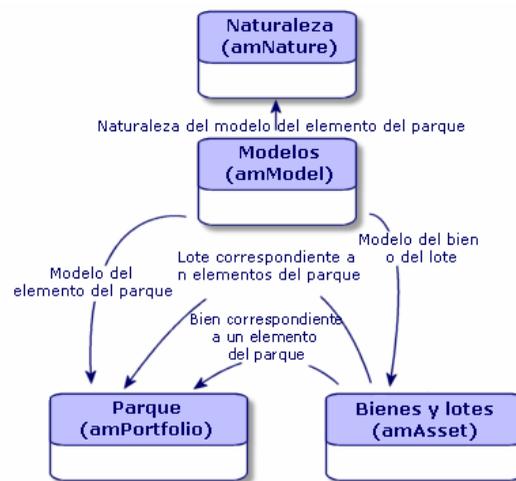
Las posibilidades de seguimiento le permiten, para cada bien o lote:

- Inmovilizarlo

- Obtener, si utiliza el módulo Compra, la petición, el presupuesto, el pedido y la ficha de recepción correspondientes.
- Conocer su precio.
- Conocer los proyectos o intervenciones relacionados con el bien.
- Conocer el modo de adquisición (compra, leasing, arrendamiento, préstamo).

Naturalezas: creación y comportamiento

Toda la organización del parque se basa en la creación de modelos, que a su vez se basan en la creación de naturalezas. Habrá que empezar, por tanto, por crear las naturalezas.



La naturaleza de un modelo determina los diferentes criterios que servirán de base para crear los elementos del parque y demás elementos administrados por AssetCenter: contratos, formaciones, intervenciones, cables, etc.

Cada naturaleza especifica en qué tabla los modelos correspondientes permitirán crear un registro. Ejemplo: una naturaleza **Ordenador** permite crear modelos que servirán para crear ordenadores en la tabla

de elementos del parque. Cuando la naturaleza permite crear elementos del parque, es necesario determinar otro criterio, a saber, la restricción de gestión.

Para cada naturaleza que permite crear modelos de elementos del parque, puede seleccionar opciones de comportamiento. Ejemplo: para una naturaleza **Ordenador**, la opción de comportamiento **Puede conectarse** pone a su disposición las pestañas relativas a los puertos de conexión.

Criterios de creación en una naturaleza

Para cada naturaleza, deberá indicar la tabla donde los modelos correspondientes permitirán crear registros. Ejemplo: una naturaleza permitirá crear modelos de elementos del parque, otra modelos de contratos, etc.

Para las naturalezas que permiten crear modelos de elementos del parque, puede indicar una tabla adicional: la de ordenadores, la de instalaciones de software o la de teléfonos. Ejemplo: una naturaleza permite crear modelos de elementos del parque y de ordenador. En este caso, la creación de un elemento del parque basado en esta naturaleza implica la creación automática del registro correspondiente en la tabla de ordenadores. Consulte la sección **Creación de una naturaleza para los ordenadores** del capítulo **Parque informático**.

Restricción de gestión

Las restricciones de gestión le permiten definir cómo administrar un elemento del parque.

Esta restricción de gestión se traduce en la utilización de un código interno que determina el registro de un elemento del parque en la tabla de bienes. Los tres tipos de restricciones de gestión disponibles son:

- Código interno único.

Los elementos del parque que poseen su propio código interno son bienes con seguimiento individual. Le aconsejamos que utilice un código interno único para los elementos del parque que requieran

un seguimiento preciso y constante, por ejemplo un servidor, una máquina herramienta, una fotocopidora, etc.

- Código interno único o compartido.

Los elementos del parque que comparten el mismo código interno se reagrupan por lotes, y el seguimiento se efectúa de manera colectiva. Le aconsejamos que utilice este tipo de gestión para los elementos idénticos que no requieran un seguimiento individualizado, por ejemplo un lote de cientos de sillas, cascos de protección, etc.

- Libre.

Si selecciona una restricción de gestión libre para la naturaleza de un elemento del parque, puede asociarle si lo desea un código interno. Los elementos del parque sin código interno son aquellos que no requieren un seguimiento preciso. Estos elementos se reagrupan en lotes sin seguir que no aparecen en la tabla de bienes. Se trata, por ejemplo, de suministros de oficina de poco valor (lápices, gomas, clips, etc.) o de bienes consumibles cuyo seguimiento se efectúa indirectamente, a través de los elementos que los consumen.

Criterios de comportamiento en una naturaleza

El hecho de seleccionar una o varias opciones para la naturaleza de un elemento condiciona la disponibilidad de ciertos campos y pestañas en las tablas donde aparecen dichos elementos. Ejemplo: si selecciona la opción **Instal. software** en la naturaleza de un elemento del parque, la pestaña **Software** aparecerá en la tabla de modelos. Las opciones de comportamiento disponibles en AssetCenter son:

- Tiene software.
- Puede conectarse.
- Consumible.
- Dispositivo de cableado.
- Licencia.
- Instalación de software.

Modelos: organización del parque

Al crear los modelos de elementos del parque, puede determinar una serie de características que herederán, tales como: nombre, marca, características técnicas de un ordenador, etc.

Los modelos se organizan de manera jerárquica. Los modelos genéricos permiten clasificar de manera más o menos precisa el resto de los modelos. Lo importante es que la organización de los modelos corresponda al tipo de gestión que desee utilizar para su parque.

2 Elementos del parque

CAPÍTULO

Este capítulo explica cómo utilizar el módulo Parque. Concretamente describe los procedimientos que permiten administrar los elementos, es decir, la edición de los registros presentes en las tablas utilizadas para la gestión del parque. Las principales son las siguientes:

- Tabla de naturalezas (amNature)
- Tabla de modelos (amModel)
- Tabla de elementos del parque (amPortfolio)
- Tabla de bienes (amAsset)
- Tabla de ordenadores (amComputer)
- tabla de instalaciones de software (amSoftInstall)
- Tabla de teléfonos (amPhone)

Naturalezas

Las naturalezas son indispensables para crear los modelos que permitirán crear los elementos del parque. Como la naturaleza

determina los criterios de gestión de los elementos del parque, deberá crear tantas naturalezas como tipos de gestión desee aplicar a un elemento del parque. Ejemplo: si desea administrar el software como bienes, lotes y lotes sin seguir, deberá crear las tres naturalezas correspondientes: Software, Software (lote), Software (lote sin seguir). Para visualizar la lista de naturalezas, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en .
- Seleccione **Naturalezas** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de naturalezas** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).



Creación de la naturaleza para un modelo de elemento del parque

Para crear la naturaleza de un modelo de elemento del parque:

- 1 Abra la lista de naturalezas (**Parque/ Naturalezas**).
- 2 Haga clic en **Nuevo**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Nombre**.
- 4 Modifique si lo desea el campo **Código**.

Por defecto, el campo **Código** presenta el valor del campo **Nombre**. Este campo le permite introducir un código único destinado a identificar el registro. Puede utilizarlo como clave de cotejo entre los registros de la base AssetCenter con los de otras aplicaciones de importación o de exportación de datos.

- 5 Seleccione **Elemento del parque** en el campo **Crear**.
- 6 Seleccione **Teléfono** u **Ordenador** en el campo **Creado también** si desea crear una naturaleza que permita crear modelos de teléfono o de ordenador.
- 7 Seleccione una restricción de gestión.
- 8 Seleccione en caso necesario una de las opciones del cuadro **Comportamiento**.
- 9 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Ejemplos de naturaleza

Conviene crear tantas naturalezas como modelos de elemento puedan existir en el parque. La siguiente tabla presenta una lista no exhaustiva de ejemplos de naturaleza. El nombre de la naturaleza indica el modelo de elemento del parque que se puede crear a partir de esta naturaleza.

Cuadro 2.1. Parque - Ejemplos de naturaleza

Nombre	Crear también	Restricción de gestión	Comportamiento
General			
Bien	Nada	Código interno único	Ninguna opción
Lote	Nada	Código interno	Ninguna opción
Lote sin seguir	Nada	Libre	Ninguna opción
Consumible	Nada	Libre	• Consumible
Materia prima	Nada	Código interno	Ninguna opción
Informática			
Ordenador	Ordenador	Código interno único	• Tiene software • Puede conectarse
Ordenadores (lote)	Nada	Código interno	Ninguna opción

Nombre	Crear también	Restricción de gestión	Comportamiento
Instalación de software	Nada	Código interno único	• Instalación de software
Instalaciones de software (lote)	Nada	Código interno	• Instalación de software
Instalaciones de software (lote sin seguir)	Nada	Libre	• Instalación de software
Licencia	Nada	Código interno único	• Licencia
Licencias (lote)	Nada	Código interno	• Licencia
Licencias (lote sin seguir)	Nada	Libre	• Licencia
Configuración informática	Ordenador	Código interno	• Tiene software • Puede conectarse
Otro			
Dispositivo de cableado	Nada	Código interno único	• Dispositivo de cableado
Teléfono	Teléfono	Código interno único	Ninguna opción

Modelos

Los modelos se basan en las naturalezas y sirven para organizar los elementos del parque. Según sus necesidades, pueden ser genéricos o específicos.

Ejemplo de organización de los modelos de software

El siguiente ejemplo presenta una organización posible de los modelos de software:

- 1 Todas los modelos de software se basan en una naturaleza correspondiente a un modelo del parque. La restricción de gestión depende del tipo de gestión que desee aplicar a su software: individual, colectiva o indiferenciada.
- 2 Se ha creado un modelo genérico **Software**.
- 3 Los submodelos permiten clasificar el software en función de su ámbito de aplicación: ofimática, gestión de empresas, gestión de proyectos, etc.

- 4 Para el submodelo Ofimática se crean otros modelos referentes a diferentes aplicaciones: procesador de texto, hoja de cálculo, autoedición, gestión de archivos, etc.
- 5 Los modelos creados en el último nivel jerárquico corresponden a los modelos específicos que servirán para introducir el software en la tabla de elementos del parque: Software/Ofimática/Procesador de texto/ Microsoft Word 2001.

Para visualizar la lista de modelos, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en .
- Seleccione **Modelos** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de modelos** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Creación de un modelo de elemento del parque

Para crear un modelo:

- 1 Haga clic en **Nuevo**
- 2 Introduzca un valor en el campo **Naturalezas** de la pestaña **General**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Nombre**.
- 4 Indique el modelo principal en el campo **Submodelo de**.
Ejemplo: al crear el modelo **Ofimática**, indique **Software** en el campo **Submodelo de**.
- 5 Introduzca un valor en el campo **Marca** si se trata de un modelo específico.
Ejemplo: al crear el modelo **Word 2001**, introduzca el valor **Microsoft** en el campo **Marca**.
- 6 Si se trata de un lote, seleccione la unidad utilizada.
- 7 Seleccione **Aprobado** si el modelo creado se puede utilizar en una petición de compra. En caso necesario indique una fecha y un nivel de aprobación.
- 8 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

9 Complete las diferentes pestañas en función de las características que heredan los elementos del parque basados en el modelo creado.

Las pestañas siguientes son particularmente relevantes para los modelos que sirven para crear los elementos del parque:

- General
- Hardware
- Instal. software
- Licencia
- Puertos
- Contab. (contabilidad)
- Info cat.
- Compatibles
- Tipos ajuste (tipos de ajuste)
- Características

General

Esta pestaña le permite especificar:

- La información relativa al inventario de su parque.
El código de barras permite crear una referencia por modelo. En virtud de las reglas de integridad de AssetCenter no puede atribuir el mismo código de barras a dos modelos diferentes. Conviene completar el código con un prefijo significativo, por ejemplo **SRV** para los modelos de servidores. Si selecciona **Inscrito en el inventario**, el campo **Código de barras** es obligatorio.
- Una referencia de fabricante y una referencia de catálogo por defecto asociadas al modelo.

Hardware

Esta pestaña, que corresponde a los ordenadores, permite especificar toda la información relativa a las características técnicas del modelo de ordenador creado (consulte la sección **Creación de un modelo de ordenador (Ejemplo)** del capítulo **Parque informático**).

Licencia

Esta pestaña, que corresponde a las licencias, permite especificar los diferentes tipos de licencia utilizados por una empresa. Para obtener un ejemplo de uso de esta pestaña, consulte la subsección **Pestaña Licencia** del capítulo **Software**).

Instal. software

Esta pestaña, que corresponde a las instalaciones de software, permite especificar los diferentes tipos de instalaciones de software utilizados por una empresa. Para obtener un ejemplo de uso de esta pestaña, consulte la subsección **Creación de una instalación de software** del capítulo **Software**.

Puertos

Esta pestaña, que corresponde a los ordenadores, permite indicar la información relativa a los puertos disponibles del modelo de ordenador creado (consulte la sección **Conexiones entre ordenadores** del capítulo **Parque informático**).

Info cat.

Esta pestaña le permite asociar el modelo a las referencias de catálogo.

Compatibles

Esta pestaña le permite indicar los modelos compatibles con el modelo seleccionado. De esta forma, durante el ciclo de compra podrá efectuar un pedido para un modelo compatible con el que solicitó en la petición de compra. Consulte el manual Catálogo de AssetCenter.

Contab.

Esta pestaña le permite calcular el tipo de amortización de los elementos del parque creados a partir de un modelo. Esta información figura así mismo en la pestaña **Inmovilizado** de la tabla de bienes.

Tipos de ajuste

Esta pestaña le permite crear tipos de ajustes. Para saber cómo utilizarlos, consulte el capítulo **Elementos de ajuste** de este manual.

Características

Esta pestaña le permite añadir todas las características que quiera. Para saber cómo añadir características a una lista, consulte el manual de administración.

Esta pestaña le permite seleccionar las características que desea incluir en la tabla de modelos.

Unidades utilizadas para los lotes

Al crear el modelo de un lote, puede indicar así mismo una unidad. Ejemplo: si crea un modelo de lote que contiene arena, puede indicar la unidad de medida **Tonelada**.

Antes de crear unidades, deberá crear las unidades de referencia para cada una de las dimensiones utilizadas en el parque. Ejemplos de dimensiones: **Temperatura**, **Medida**, **Masa**. Una vez creadas las unidades de referencia, podrá crear tantas unidades como desee, siempre y cuando especifique su coeficiente de conversión con respecto a la unidad de referencia. Ejemplo: para la dimensión **Masa**, puede crear una unidad de referencia **Kilogramo** y una unidad **Tonelada**, cuyo coeficiente de conversión será 1000 ($1000 \text{ kg} = 1 \text{ t}$).

La unidad seleccionada en el modelo de un elemento del parque aparece con un símbolo junto al campo **Cantidad** de la tabla de elementos del parque y de la tabla de bienes.

Creación de una unidad de referencia

Para crear una unidad de referencia:

- 1 Abra la lista de unidades (amUnit) mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**.
- 2 Haga clic en **Nuevo**.

- 3 Complete los campos **Nombre**, **Dimensión** y **Símbolo** (ejemplo: kilogramo, masa, kg).
- 4 Indique **1** en el campo **Coef. conv.**
- 5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

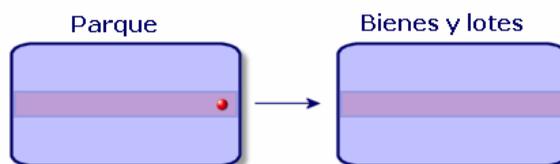
Creación de unidades

Para crear una unidad:

- 1 Abra la lista de unidades (**Administración/ Lista de pantallas**).
- 2 Haga clic en **Nuevo**.
- 3 Complete los campos **Nombre**, **Dimensión** y **Símbolo** (ejemplo: libra, masa, lb.).
El símbolo de la unidad de referencia de la dimensión seleccionada aparece en el campo situado junto al campo **Coef. conv**
- 4 En el campo **Coef. conv.**, introduzca el número que le permita convertir la unidad de referencia en la unidad creada. Ejemplo: para la libra, indique 0,454 (una libra equivale a 0,454 kilogramos).
- 5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Bienes

En AssetCenter, un bien corresponde a un elemento del parque basado en una naturaleza cuya restricción de gestión impone la atribución de un código interno único para su identificación (consulte el capítulo **Principios generales (Parque)**, sección **Restricción de gestión**). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión individual. En la base de datos, un bien está registrado en la tabla de bienes y en la tabla de elementos del parque.



 **NOTA:**

Para cada registro en la tabla de bienes, seleccione la pestaña **Parque** si desea consultar el detalle del elemento del parque correspondiente.

Para visualizar la lista de bienes, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en .
- Seleccione **Bienes** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de bienes** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Creación de un bien

Para crear un bien:

- 1 Abra la lista de bienes.
- 2 Haga clic en **Nuevo**.

En la pestaña **General** se atribuye un código interno al nuevo registro.

- 3 Seleccione un modelo en el campo **Modelo**.

El modelo de un bien debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno único** (consulte la sección **Restricción de gestión**).

Si el modelo seleccionado tiene un prefijo, este aparece delante del código interno del bien.

- 4 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.
- 5 Complete las pestañas con la información de seguimiento de que disponga para el bien.

Además de las pestañas **General**, **Parque** y **Proyecto**, existen otras pestañas disponibles para la tabla de bienes, aplicables a otros ámbitos de seguimiento:

- **Ámbito financiero**
 - Costes
 - Adquisición

- Inmovilizado

Para este ámbito de seguimiento, consulte la sección **Seguimiento financiero de los bienes** de este capítulo.

- Ámbito informático

- Licencia
- Conexiones
- Puerto

Para este ámbito de seguimiento, consulte los capítulos **Parque informático** y **Software** de este manual.

- Ámbito contractual

- Contratos
- Mantenimiento

Para este ámbito, consulte la sección **Bienes asociados a un contrato** y el manual **Contratos**.

- Ámbito de cableado

- Ubicaciones
- Patillas/terminales
- Cadenas de enlaces
- Puertos

Para este ámbito, consulte el manual **Cableado**.

Elementos del parque asociados a un bien

Un bien es el único elemento del parque al que puede asociar otros elementos. Estos elementos asociados se dividen en tres categorías:

- Consumibles

Los consumibles son elementos del parque cuyo modelo se basa en la naturaleza donde se ha seleccionado la opción **Consumible**.

Para más información sobre las opciones de comportamiento, consulte el capítulo **Principios generales (Parque)**, sección **Naturalezas: creación y comportamiento** de este manual.

- Instalaciones de software

Las instalaciones de software son elementos del parque cuyo modelo se basa en una naturaleza para la que se ha seleccionado el valor **Instalación de software** en el campo **Creado también** (seOverflow Tbl).

Para más información sobre las licencias, consulte el capítulo **Software**, sección **Licencias de software**.

- Licencias

Las licencias son elementos del parque cuyo modelo se basa en una naturaleza donde se ha seleccionado la opción **Licencia**.

Para más información sobre las instalaciones de software, consulte el capítulo **Software**, sección **Instalaciones de software**.

Asociación de elementos del parque a un bien

Para asociar un elemento del parque a un bien, existen varios métodos, dependiendo de los siguientes criterios:

- El elemento del parque existe en la base de datos.
- El elemento del parque se va a crear al vuelo al efectuar la asociación.
- El elemento del parque es un lote disponible en las existencias y usted desea asociar algunos de sus elementos.

Para filtrar los elementos del parque asociados a un bien en función de su naturaleza (consumibles, licencias, instalaciones de software), seleccione una de las opciones que aparecen por defecto a la izquierda de la lista de elementos asociados al bien.

Para filtrar los elementos del parque asociados a un bien en función de la fecha de asociación, introduzca los valores correspondientes en los campos **Del** y **A**.

Asociación de un elemento del parque ya existente a un bien

- 1 Abra la lista de elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Seleccione el elemento del parque que desea asociar al bien.

- 3 Seleccione el bien al que desea asociar el elemento del parque en el vínculo **Componente de** (Parent).
- 4 Haga clic en **Modificar**.

Asociación de un elemento del parque creado al vuelo a un bien

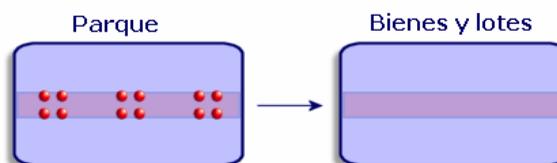
- 1 Abra la lista de bienes (**Parque/ Bienes y lotes**).
- 2 Seleccione el bien al que desea asociar un elemento del parque.
- 3 Seleccione la subpestaña **Componentes** de la pestaña **Parque**.
- 4 Haga clic en .
- 5 Ahora debe crear el elemento del parque que desea asociar al bien.
- 6 Haga clic en **Añadir**.

Asociación de los elementos de unas existencias a un bien

- 1 Abra la lista de elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Seleccione el bien al que desea asociar un elemento del parque disponible en las existencias.
- 3 Haga clic en **Existencias**.
- 4 Espere a que se abra el asistente **Añadir un elemento de las existencias**.
- 5 En la página **Seleccionar un elemento de las existencias**, seleccione el lote que desea asociar al bien.
- 6 Haga clic en **Siguiente**.
- 7 En la página **Cantidad**, seleccione el número de elementos del lote que desea asociar al bien.
También puede completar los demás campos de esta página.
- 8 Haga clic en **Terminar**.

Lotes

En AssetCenter un lote corresponde a un elemento del parque basado en una naturaleza cuya restricción de gestión implica la atribución de un código interno para su identificación (consulte el capítulo **Principios generales (Parque)**, sección **Restricción de gestión**). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión colectiva. Los lotes contienen elementos idénticos cuya cantidad deberá especificar. Ejemplo: un lote de 1000 cascos de protección. Los lotes pueden contener elementos contables (lote de ratones informáticos, lote de sacos de cemento, etc.) o elementos incontables (cemento, arena, kerosene, etc.). En este último caso deberá usar una unidad de medida: kilogramo, tonelada, litro, metro cúbico, etc. Al crear un lote, el registro correspondiente aparecerá en la tabla de elementos del parque y en la tabla de bienes.



 **NOTA:**

Para cada registro de un lote en la tabla de bienes, seleccione la pestaña **Parque** si desea consultar el detalle del elemento del parque correspondiente.

Las diferentes divisiones de un lote en la tabla de elementos del parque (consulte la sección **División de un lote**) corresponden siempre a un único registro en la tabla de bienes.

Para visualizar la lista de bienes, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en .
- Seleccione **Bienes** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de bienes** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Creación de un lote

Para crear un lote:

1 Abra la lista de bienes (**Parque/ Bienes y lotes**).

2 Haga clic en **Nuevo**.

En la pestaña **General** se atribuye un código interno al nuevo registro.

3 Seleccione un modelo en el campo **Modelo**.

el modelo de un lote debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno** (consulte la sección **Restricción de gestión**).

Si el modelo seleccionado tiene un prefijo, este aparece delante del código interno del lote.

4 Indique la cantidad del lote.

La unidad de medida de referencia del lote debe seleccionarse en el modelo sobre el que se basa el lote (consulte la sección **Unidades utilizadas para los lotes**).

5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

6 Complete las pestañas con la información de seguimiento de que disponga para el lote.

Además de las pestañas **General**, **Parque** y **Proyecto**, existen otras pestañas disponibles para la tabla de bienes y lotes que se refieren a ámbitos diferentes:

- **Ámbito financiero**

- Costes
- Adquisición
- Inmovilizado

Para este ámbito de seguimiento, consulte la sección **Seguimiento financiero de los bienes**.

- **Ámbito informático**

- Licencia
- Conexiones
- Puerto

Para este ámbito de seguimiento, consulte los capítulos **Parque informático y Software**.

- Ámbito contractual
 - Contratos
 - Mantenimiento

Para este ámbito, consulte la sección **Bienes asociados a un contrato** y el manual **Contratos**.

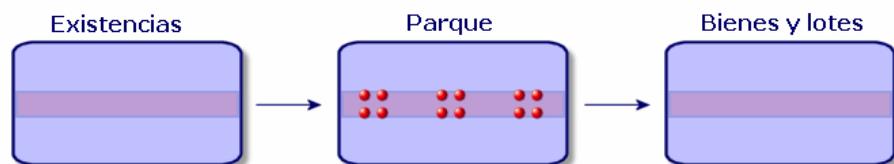
- Ámbito de cableado
 - Ubicaciones
 - Patillas/terminales
 - Cadenas de enlaces
 - Puertos

Para este ámbito, consulte el manual **Cableado**.

División de un lote

Dividir un lote permite crear, a partir del registro inicial del lote en la tabla de bienes, varios registros asociados en la tabla de elementos del parque. Cada uno de estos registros corresponde a un lote que se obtiene al dividir el registro inicial del lote.

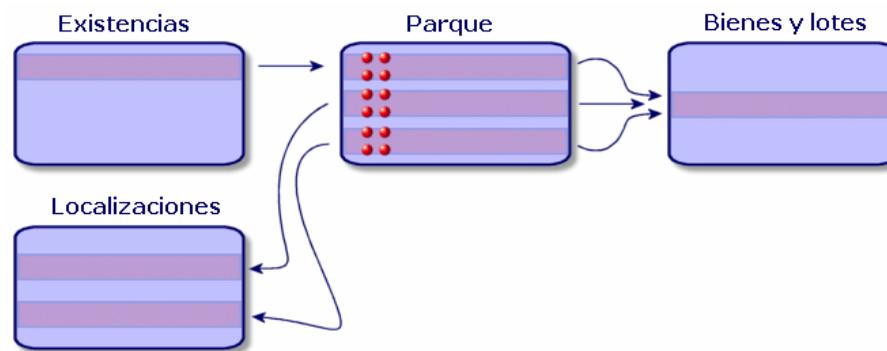
Ejemplo: al recibir un lote de doce sillas que almacena en las existencias, usted crea un registro en la tabla de bienes. En la base de datos se creará un registro en la tabla de bienes y en la tabla del parque. Este lote será almacenado.



Supongamos que divide este lote en tres lotes de cuatro sillas cada uno. A continuación, decide almacenar cuatro sillas y enviar los otros dos

lotes de cuatro elementos a dos lugares diferentes. En este caso, el registro correspondiente al lote seguirá siendo el mismo en la tabla de bienes, pero estará asociado a otros tres registros en la tabla de elementos del parque, que corresponden, respectivamente:

- Al lote de cuatro sillas que queda en los almacenes.
- A un lote de cuatro sillas atribuido a una localización.
- A un lote de cuatro sillas atribuido a otra localización.



División de un lote

Para dividir un lote, existen dos soluciones posibles:

- Utilizar el asistente **Dividir un lote**.
- Crear varios vínculos a la tabla de elementos del parque a partir de la tabla de bienes.

Uso del asistente Dividir un lote

Para utilizar el asistente **Dividir un lote**:

- 1 Abra la lista de elementos del parque.
- 2 Seleccione el lote que desea dividir.
- 3 Haga clic en **Dividir**.

4 Espere a que aparezca la página del asistente **Dividir un lote**.

- 5 Indique el número de elementos del nuevo lote en el campo **Cantidad por extraer**.
- 6 Introduzca los datos que permitirán contextualizar el nuevo lote: localización, usuario, responsable, etc.
- 7 Haga clic en **Terminar**.

El número de elementos contenidos en el nuevo lote se resta del lote inicial dividido en la tabla de elementos del parque. El nuevo lote aparece como un nuevo registro de esta tabla.

Creación de varios vínculos a la tabla de elementos del parque en la tabla de bienes

Para crear varios vínculos a la tabla de elementos del parque en la tabla de bienes:

- 1 Abra la lista de bienes.
- 2 Seleccione un registro que corresponda a un lote.
- 3 Sitúese en la pestaña **Parque** y añada un vínculo a la tabla de elementos del parque.

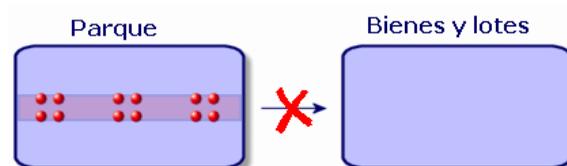
Cuando un registro de la tabla de bienes y lotes está asociado a varios registros en la tabla de elementos del parque, le aconsejamos que

visualice los vínculos en forma de lista (sitúese en la pestaña **Parque**, pulse el botón derecho del ratón y seleccione **Mostrar como lista** en el menú contextual).

Lotes sin seguir

Un lote sin seguir en AssetCenter corresponde a un elemento del parque basado en una naturaleza con restricción de gestión libre (consulte la sección **Restricción de gestión** del capítulo **Principios generales (Parque)**). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión indiferenciada.

Un lote sin seguir sólo aparece en la tabla de elementos del parque, lo que permite contextualizarlo: está asociado a una localización, un usuario, un responsable, un centro de costes, etc. Si el lote sin seguir no figura en la tabla de bienes, no podrá disponer de información financiera, técnica o contractual al respecto. Los lotes sin seguir deben aplicarse únicamente a los elementos de poco valor (suministros de oficina) o a bienes consumibles que se administran indirectamente, a través de los elementos del parque que los consumen.



Para visualizar la lista de elementos del parque, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Haga clic en .
- Seleccione **Elementos del parque** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de elementos del parque** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Creación de un lote sin seguir

Para crear un lote sin seguir:

- 1 Abra la lista de elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Haga clic en **Nuevo**.
Se atribuye un código al nuevo registro.
- 3 Seleccione un modelo en el campo **Modelo**.
- 4 Indique la cantidad del lote sin seguir.
La unidad de medida de referencia del lote debe indicarse en el modelo sobre el que se basa el lote (consulte la sección **Unidades utilizadas para los lotes** de este capítulo).
- 5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.
- 6 Complete las pestañas en función de la información de contextualización de que disponga para el lote (consulte la sección **Contextualización de los elementos del parque**).

Consumibles

Los consumibles son aquellos elementos del parque que no pueden disociarse del bien al que han sido asociados. Los consumibles se crean a partir de modelos basados en una naturaleza cuya restricción de gestión es **Libre**. La opción de comportamiento **Consumible** también debe estar seleccionada (consulte la sección **Restricción de gestión**). Para asociar un consumible a un bien, consulte la sección **Elementos del parque asociados a un bien**.

División de un lote sin seguir

Para dividir un lote sin seguir:

- 1 Abra la lista de elementos del parque.
- 2 Seleccione el lote que desea dividir.
- 3 Haga clic en **Dividir**.

- Espera a que aparezca la página del asistente **Dividir un lote**.

- Indique el número de elementos del nuevo lote en el campo **Cantidad por extraer**.
- Introduzca los datos que permitirán contextualizar el nuevo lote: localización, usuario, responsable, etc.
- Haga clic en **Terminar**.

El número de elementos contenidos en el nuevo lote se resta del lote inicial dividido en la tabla de elementos del parque. El nuevo lote aparece como un nuevo registro de esta tabla.

Transformación de un lote sin seguir en lote seguido

Es posible que necesite transformar un lote sin seguir en lote seguido. Ejemplo: necesita asociar a sus diferentes proyectos un lote de despachos que utilizará en los diferentes salones a los que va a participar. Este lote debe corresponder a un registro en la tabla de bienes.

Para transformar un lote sin seguir:

- Abra la lista de elementos del parque.
- Seleccione un lote sin seguir.
- Haga clic en **Etiquetar**.

De esta forma se creará el registro correspondiente al lote en la tabla de bienes. El etiquetaje atribuye un código interno (una etiqueta) al registro del lote. Este código interno es la característica de los registros que figuran en la tabla de bienes.

Seguimiento financiero de los bienes

El seguimiento financiero de los bienes le permite:

- Especificar cómo se adquirieron.
¿Ha comprado, arrendado o tomado prestado el servidor de mensajería?
- Controlar los gastos que suponen.
¿Cuántas veces se han encargado lotes de 50 paquetes de papel para la fotocopidora del servicio de documentación?
- Especificar el inmovilizado.
¿Qué tipo de amortización se aplica a los vehículos de la empresa?

Para consultar o editar la información de seguimiento financiero, abra la lista de bienes y seleccione una de las tres pestañas siguientes:

- **Adquis.** (Adquisición)
- **Costes**
- **Inmov.** (Inmovilizado)

 **NOTA:**

En esta sección, la noción de **Bien** se refiere tanto a los bienes como a los lotes registrados en la tabla de bienes.

Adquisición de un bien

La pestaña **Adquis.** permite visualizar los principales datos relativos a la adquisición de un bien. La mayoría de estos datos figuran en subpestañas.

Modo de adquisición

AssetCenter administra 4 modos de adquisición de bienes:

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing
- Préstamo

La elección de uno de estos modos condiciona la visualización de:

- Algunas pestañas de detalle del bien
- Algunos campos en la pestaña **Adquis.**
- Algunas subpestañas de la pestaña **Adquis.**

Por defecto, el modo de adquisición (nombre SQL seAcquMethod) de un bien es el modo Compra. Los demás modos de adquisición disponibles son: arrendamiento, leasing, préstamo.

Contratos relativos a la adquisición de un bien

Sea cual sea el modo de adquisición seleccionado, puede asociar un contrato de adquisición a partir de la subpestaña **Abastecimiento**. El contrato seleccionado aparecerá en la pestaña **Contratos** del detalle del bien.

AVISO:

Al confirmar la selección de un contrato, el campo **Modo adquis.** (nombre SQL: seAcquMethod) se modifica automáticamente para indicar el modo de financiación que figura en el campo **Modo de adquisición por defecto de los bienes** (nombre SQL: seAcquMethod), en la pestaña **General** de la ventana de detalle del contrato.

Empresas relacionadas con la adquisición de un bien o de un lote

En la subpestaña **Abastecimiento**, puede seleccionar:

- Un **Arrendador** (nombre SQL: Lessor) para los bienes arrendados o en leasing.

- Un **Arrendador** para los bienes objeto de un préstamo.

Subpestañas adicionales de descripción de cuota

Sea cual sea el modo de adquisición seleccionado, puede añadir subpestañas de descripción de cuota en la pestaña **Adquis.**. Para ello, sitúese en la zona de subpestaña, pulse el botón derecho del ratón y seleccione la opción **Añadir un vínculo**.

Cuota debe entenderse en el sentido amplio de la palabra. Se trata de cualquier cantidad que se ha de pagar periódicamente para un bien: primas de seguro, pagos relacionados con un contrato de mantenimiento.

Estas subpestañas son similares a las subpestañas de descripción de las cuotas de leasing.

Costes de un bien

La pestaña **Costes** de la ventana de detalle del bien muestra la lista de las líneas de gastos asociadas al bien.

En la parte superior de la pestaña figuran filtros específicos.

El botón  permite calcular la suma de los costes visualizados en la lista, una vez aplicados los eventuales filtros.

Inmovilizado de un bien

Esta sección explica en detalle los siguientes temas:

- Descripción del inmovilizado de un bien
- Asociación de un inmovilizado a un bien

Descripción del inmovilizado de un bien

Descripción y cálculo de la amortización de un bien

La información relativa al inmovilizado de un bien figura en la pestaña **Inmov.** de la ventana de detalle del bien.

Esta pestaña solo aparece si el campo **Modo adquis.** (nombre SQL: seAcquMethod) de la pestaña **Adquis.** tiene el valor **Compra**.

Contiene dos tipos de información:

- El marco de la izquierda contiene campos y vínculos útiles para el cálculo de la amortización y del valor residual del bien.
- El marco de la derecha presenta los registros de la tabla **Inmovilizado** (nombre SQL: amFixedAsset) asociados al bien después de su importación a AssetCenter.

Las fórmulas de cálculo de las amortizaciones se definen en la tabla **Fórmulas de cálculo de depreciación** (nombre SQL: amDeprScheme).

La fórmula de cálculo del bien se obtiene mediante el vínculo **Tipo de amortización** (nombre SQL: DeprScheme).

Definición de las fórmulas de cálculo de amortización

Para definir una fórmula de cálculo de amortización:

- A partir del detalle del bien:
 - 1 Abra la pestaña **Inmov.**
 - 2 Haga clic en el botón .
- A partir de la ventana que se obtiene mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**:
 - 1 Seleccione **Lista de tipos de depreciación** (nombre SQL: amDeprScheme).
 - 2 Haga clic en **Nuevo**.
 - 3 Complete la pestaña **General**.
 - 4 Cree un script de cálculo en la pestaña **Script**.

El objetivo del script es el recálculo del importe de las amortizaciones a partir de los campos:

- En la tabla **Fórmulas de cálculo de depreciación**:
 - Campo **Duración** (nombre SQL: tsDeprDur)
 - Campo **Coeficiente** (nombre SQL: fCoeff)
 - Campo **Tasa** (nombre SQL: pRate)

- En la tabla **Bienes** (nombre SQL: amAsset)
 - Campo **Fecha de inicio** (nombre SQL: dStartAcqu)
 - Campo **Base amortización** (nombre SQL: mDeprBasis)
 - Campo **Fecha de cálculo** (nombre SQL: dDeprRecalc)

El importe obtenido debe modificar el valor del campo **Amortizaciones** (nombre SQL: mDeprVal).

 **NOTA:**

AssetCenter recalcula automáticamente el campo **Valor residual** (nombre SQL: mNetValue) cuando se modifican los campos **Base amortización** y **Amortizaciones**.

Ejemplo (muy) simplificado de script de cálculo de una amortización lineal:

```
Dim iNbOfDays As Integer
iNbOfDays = amDateDiff([dDeprRecalc],[dStartAcqu])
If (iNbOfDays <= 0) Or ([DeprScheme.tsDeprDur] <= 0) Then
  Set [mDeprVal] = 0
ElseIf (iNbOfDays >= [DeprScheme.tsDeprDur]) Then
  Set [mDeprVal] = [mDeprBasis]
Else
  Set [mDeprVal] = [mDeprBasis] * iNbOfDays /
[DeprScheme.tsDeprDur]
End If
Set [dDeprRecalc] = amDate -> Set [dDeprRecalc] = amDate()
```

Al modificar los campos de referencia, un automatismo de AssetCenter se encarga de recalcular el campo **Amortizaciones**.

Evaluación del importe de las amortizaciones para un conjunto de bienes

Si desea actualizar el valor del campo **Amortizaciones** en una fecha determinada para una selección de bienes, basta con modificar la fecha del campo **Fecha de cálculo** tras seleccionar los bienes que desea actualizar.

También puede crear una acción de **Tipo** (nombre SQL: seActionType) **Script** que efectúe esta tarea. Su script será de tipo:

```
Set [dDeprRecalc] = amDate
```

Los automatismos por defecto de AssetCenter actualizarán el campo **Amortizaciones**.

Usted puede incluso crear un esquema de workflow que desencadene periódicamente en el conjunto de bienes la acción descrita anteriormente.

Asociación de un inmovilizado a un bien

Dispone de dos posibilidades:

Desde el detalle del bien

- 1 Abra la pestaña **Inmov.**
- 2 Añada o suprima el inmovilizado asociado al bien.

También puede visualizar la lista de inmovilizado en otra ventana, seleccionar el inmovilizado que desea asociar y desplazarlo con el ratón hacia la lista de la pestaña **Inmov.** del bien.

Desde el detalle del inmovilizado

- 1 Abra la pestaña **Bienes**.
- 2 Añada o suprima bienes asociados al inmovilizado.

También puede visualizar la lista de bienes en otra ventana, seleccionar el bien que desea asociar y desplazarlo con el ratón hacia la pestaña **Bienes** del inmovilizado.

Movimientos de los elementos del parque

La tabla de elementos del parque le permite controlar los movimientos de los elementos que contiene.

Para cada elemento seleccionado, dispone de una serie de datos de contextualización que puede modificar en función de los movimientos de este elemento. Otras operaciones efectuadas en AssetCenter repercuten automáticamente en la tabla de elementos del parque.

Ejemplo: si en la tabla de departamentos y personas se atribuye una fotocopiadora a otro departamento, basta con consultar el registro de esta fotocopiadora en la tabla de elementos del parque para conocer el cambio de localización. La tabla de elementos del parque le permite saber así mismo quién ha reservado un elemento encargado que aún no ha sido recibido.

En la tabla de elementos del parque, tiene a su disposición dos pestañas que le permiten administrar los movimientos de los elementos del parque:

- La pestaña **General**, que le permite controlar los movimientos de los elementos del parque.
- La pestaña **Reservas**, que permite a un persona reservar un elemento no asignado.

Contextualización de los elementos del parque

Los diferentes campos de la pestaña **General** de la tabla de elementos del parque le permiten contextualizar cada elemento asociándole:

- Una atribución determinada.
- Fechas de puesta en funcionamiento y de inventario.
- Un usuario.
- Un responsable.
- Una localización o una existencias si el elemento no ha sido asignado.
- Un centro de costes.

Si la información de contextualización que se proporciona por defecto no basta, AssetCenter le brinda la posibilidad de añadir nuevas características y nuevos campos. Para añadir características, consulte el capítulo "Tabla de características" del manual "Tablas transversales" y el capítulo "Personalización de la base de datos" del manual de administración de AssetCenter.

En la tabla de elementos del parque tiene la posibilidad de dividir un lote. El asistente **División de un lote** permite indicar una nueva localización, un nuevo departamento, usuario, centro de costes, etc.

para cada lote creado. Cada lote creado con el asistente **División de un lote** sigue vinculado al mismo registro en la tabla de bienes, lo que permite mantener el mismo seguimiento para elementos de diferente contextualización. Para la gestión de lotes, consulte la sección **Lotes**.

Reserva de los elementos del parque

Sólo se puede reservar un elemento si el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment) de la pestaña **General** del detalle del elemento indica el valor **En existencias** o **Pendiente de recepción**.

Usted puede reservar un elemento del parque de varias maneras.

A partir del detalle del elemento del parque

Para reservar un elemento del parque:

- 1 Abra la lista de elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Indique la línea de petición del elemento seleccionado.
- 3 Seleccione la pestaña **Reservas** del detalle del elemento del parque que desea reservar.
- 4 Especifique las fechas de inicio y fin de reserva así como la persona que reserva.

Para suprimir una reserva de bienes, modifique el valor del campo **Asignación** o suprima los valores de los campos relativos a la reserva.

A partir de una petición de compra

Una petición de compra puede componerse de:

- Elementos por encargar que no existen aún en la tabla de elementos del parque.
- Elementos que se reservan por medio de la petición de compra. Estos ya se han creado en la tabla de elementos del parque y cumplen las condiciones descritas anteriormente.

Para reservar un elemento del parque por medio de una petición de compra:

- 1 Acceda al detalle de la petición de compra.
- 2 Acceda al detalle de la composición de la petición haciendo clic en **Compo.**
- 3 Sitúese en la pestaña **Reservas.**
- 4 Haga clic en .
- 5 La ventana que aparece presenta la lista de los bienes cuyo campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment) indica **En existencias** o **Pendiente de recepción.**
- 6 Si la base de datos contiene elementos que cumplan estos criterios, selecciónelos y haga clic en el botón **Seleccionar** para reservarlos. En caso contrario, haga clic en **Nuevo** para crear nuevos elementos del parque. El campo **Asignación** de los elementos del parque creados debe indicar **En existencias** o **Pendiente de recepción.** Complete los campos necesarios y a continuación haga clic en **Añadir** para crear el elemento del parque y, finalmente, en **Seleccionar** para reservarlo.
- 7 Valide la reserva haciendo clic en **Modificar** en la línea de composición de la petición.
- 8 Complete en su caso el campo **Fecha fin** (nombre SQL: dtEnd) del detalle del elemento del parque haciendo clic en el botón  en la pestaña **Reservas** del detalle de la composición de la petición.

Para suprimir una reserva de bien efectuada por medio de una petición:

- 1 Seleccione la reserva en la lista de la pestaña **Reservas** del detalle de la composición de la petición.
- 2 Haga clic en  para suprimirla.

Incidencias en la gestión de existencias

El hecho de reservar un elemento del parque tiene una incidencia en la gestión de existencias a las que está asociado: los elementos reservados no se contabilizan durante el control de los niveles de las existencias (consulte la sección **Definición de reglas de existencias**).

 **NOTA:**

Las existencias a las que está asignado un elemento del parque reservado se indican en el campo **Existencias** (nombre SQL: Stock) de la pestaña **General** del detalle del elemento.

Gestión del fin de vida de un elemento del parque

Si se ha dejado de utilizar un elemento del parque (porque se ha desechado, destruido, robado o vendido), puede que le convenga conservarlo en la base de datos modificando su descripción para tener en cuenta su nuevo estado.

Para especificar el estado de fin de vida de un elemento del parque:

- 1 Seleccione el elemento que se ha dejado de utilizar.
- 2 Seleccione el valor **Retirado del parque** en el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment) en la pestaña **General**.
- 3 En caso necesario, separe el elemento del elemento principal al que está asociado suprimiendo el texto del campo **Componente de** (nombre SQL: Principal).
- 4 Si se trata de un bien o de un lote seguido, actualice las pestañas **Inmov.**, **Contratos**, **Manten.**, **Adquis.**, **Conexiones** y **Proyectos** en la tabla de bienes.

 **NOTA:**

Al eliminar el registro correspondiente al elemento del parque, se pierden irremediamente todos los datos relativos a dicho elemento. Por esta razón le aconsejamos que retire del parque los elementos que ha dejado de utilizar conservando ciertos datos.

Bienes asociados a un contrato

Tiene la posibilidad de asociar uno o varios contratos a un bien.

Estos contratos asociados aparecen en dos pestañas de la tabla de bienes: la pestaña **Contrato** y la pestaña **Adquis.**

 **NOTA:**

En esta sección, la noción de **Bien** se refiere tanto a los bienes como a los lotes registrados en la tabla de bienes.

Pestaña Contrato

La pestaña **Contratos** presenta la lista de contratos asociados a un bien. En la parte superior de la pestaña figura un filtro específico.

Este filtro le permite visualizar los contratos en función de tres criterios:

- **Todos** muestra todos los contratos.
- **Válidos** muestra los contratos válidos para un periodo determinado
- **Caducos** muestra los contratos caducados.

Los contratos asociados aparecen clasificados por naturaleza, empresa, fecha de inicio, fecha de fin o fecha de inclusión en un contrato.

Al añadir un nuevo contrato o al consultar la línea de contrato, se abre una nueva ventana con el detalle de la línea de contrato:

- Seleccione el contrato que le interese y a continuación especifique la fecha de inclusión en el contrato y la fecha de retiro prevista.
- Complete en su caso los campos **Autorización** (nombre SQL: seAuthorization) y **Núm. de utilizaciones** (nombre SQL: lUseCount).

Pestaña Adquis.

Un bien puede ser adquirido en el marco de un contrato.

La pestaña **Adquis.** permite asociar un contrato a un bien adquirido por uno de los siguientes métodos:

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing

- Préstamo

En función del modo de adquisición del bien, aparecen subpestañas donde puede especificar los detalles del contrato de adquisición del bien.

Para más información sobre la manera como crear y administrar los contratos asociados a un bien, consulte el manual **Contratos**.

Existencias

Las existencias contienen elementos del parque almacenados o pendientes de recepción.

En la ventana de detalle de un elemento del parque, el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment) de la pestaña **General** tiene el valor **En existencias** o **Pendiente de recepción**. Puede tratarse, por ejemplo, de un elemento adquirido recientemente y que aún no se ha instalado o asignado a un usuario concreto. Estos elementos del parque aparecen en la pestaña **Parque** de las existencias.

AssetCenter permite definir reglas asociadas a las existencias que generan peticiones de compra automáticas cuando sea necesario reabastecer los almacenes. AssetCenter Servidor se encarga de vigilar el nivel límite de existencias.

AVISO:

Para que la vigilancia de los niveles límites de existencias sea efectiva, AssetCenter Servidor debe funcionar en una estación (cliente o servidor).

AssetCenter le permite crear tantas existencias como desee.

Para acceder a la tabla de existencias, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Seleccione **Existencias** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de existencias** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Definición de reglas de existencias

AssetCenter permite definir reglas asociadas a las existencias que generan peticiones de compra automáticas cuando sea necesario reabastecer los almacenes.

Estas reglas se definen en la pestaña **Gestión** de la ventana de detalle de las existencias. Cada regla está asociada a un modelo e indica a partir de qué cantidad mínima se deberán encargar los elementos del parque basados en dicho modelo.

AssetCenter Servidor se encarga de vigilar los niveles de reabastecimiento de las líneas de existencias.

Para definir una regla de existencias:

- 1 Seleccione la pestaña **Gestión**.
- 2 Haga clic en .
- 3 Espere a que se abra la ventana **Añadir una regla a las existencias**.
- 4 Indique el modelo de elemento del parque para el que desea crear una regla relativa a las existencias (ejemplo: cartuchos de tinta para las impresoras).
- 5 Complete el campo **Mínimo** con la cantidad mínima que generará automáticamente una petición de compra (ejemplo: 5).
- 6 Complete el campo **Encargar** con el número de elementos que desea encargar.

Si se trata de un bien o de un lote, AssetCenter Servidor creará una petición de compra con un valor 5 en el campo **Cantidad**. Al recibir el pedido basado en esta petición:

- Si se trata de un bien, se crearán cinco registros en la tabla de elementos del parque.
- Si se trata de un lote, se creará un registro en la tabla de elementos del parque con cantidad 5.

Para cada regla de existencias relativa a un modelo:

- 1 AssetCenter Servidor calcula la cantidad de elementos que se encuentran disponibles a partir de la pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias.

Para los elementos del parque que correspondan a lotes, AssetCenter Servidor comprueba la cantidad de elementos del lote que figura en el campo **Cantidad** del lote.

- 2 Si la cantidad es inferior al mínimo indicado en el campo **Mínimo** (nombre SQL: IReordLevel) de la ventana de la regla de existencias, AssetCenter Servidor crea automáticamente una petición de compra.
- 3 Mientras no se haya recibido la petición, AssetCenter Servidor no comprobará de nuevo la regla definida, por lo que no se enviará una nueva petición.
- 4 Una vez recibida la petición, AssetCenter Servidor procede a:
 - Reajustar los niveles de existencias.
 - Borrar el contenido del campo **Línea de petición** (nombre SQL: ReqLine) de la ventana de la regla de existencias.
 - Reactivar la regla de existencias.

 **NOTA:**

La frecuencia de control de los vencimientos de la tabla de existencias se define a nivel de AssetCenter Servidor.

Cálculo del número de elementos disponibles

Para contar el número de elementos disponibles en cada control de una regla de existencias relativa a un modelo determinado, AssetCenter Servidor cuenta el número de elementos basados en dicho modelo que figuran en la pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias.

Solo se tienen en cuenta los elementos del parque que no estén reservados.

Creación de las peticiones de reabastecimiento

En caso necesario, AssetCenter Servidor genera una línea de petición de compra de reabastecimiento para cada regla de existencias:

- Los parámetros relativos a la petición de compra figuran en la pestaña **Petición autom.** de la ventana de detalle de las existencias.

- La petición de compra especifica la cantidad que se debe encargar (campo **Encargar** (nombre SQL: IQtyToOrder) de la ventana de detalle de la regla).

Al recibir una petición de compra creada automáticamente durante el control de los niveles de existencias, se reajustan las cantidades disponibles en las existencias.

Procedimiento de gestión de las existencias

Esta sección especifica los siguientes puntos:

- Lista de elementos del parque disponibles en las existencias
- Almacenamiento de elementos del parque
- Retiro de elementos del parque de las existencias

Lista de elementos del parque disponibles en las existencias

La pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias presenta la lista de elementos que figuran en las existencias.

Filtros

Sobre la lista de elementos del parque que figuran en las existencias aparecen tres filtros:

-  Primer filtro simple
-  Segundo filtro simple.
-  Tercer filtro simple

Entre los filtros existe una condición de tipo "Y" en el sentido SQL.

Presentación arborescente de la lista de elementos del parque que figuran en las existencias

Si los elementos disponibles en las existencias se presentan de forma arborescente:

- Si un elemento en existencias contiene elementos asociados que no figuran en las existencias, estos no aparecen.
- Si un elemento disponible en las existencias es un elemento secundario de otros elementos, aparece toda la cadena de elementos principales. Los elementos principales que no se encuentran disponibles en las existencias aparecen atenuadas.

Almacenamiento de elementos

Para almacenar elementos del parque dispone de varias posibilidades:

Desde la ventana de detalle de los elementos del parque

En la pestaña **General** del detalle de los elementos del parque:

- 1 Seleccione **En existencias** para el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment).
- 2 Seleccione el producto en el campo **Existencias** (nombre SQL: Stock).

Desde la ventana de detalle de las existencias

En la pestaña **Parque** del detalle de las existencias, use el botón  para añadir elementos.

Desde la ventana de detalle de un pedido

Las líneas de composición de pedido que sirven para crear elementos del parque pueden crear elementos en las existencias. Para ello:

- 1 Seleccione la opción apropiada en la tabla de pedidos (menú **Compras/ Pedidos**).
- 2 Para cada línea de composición de pedido que crea un elemento del parque, conviene verificar que el campo **Exist. entrega** (nombre SQL: Stock) de la pestaña **Compra** del detalle de la línea de composición indique el nombre de las existencias. En caso contrario, rellene el campo.
- 3 Para crear elementos del parque pendientes de recepción, compruebe que el campo **Estado ped.** tenga el valor **Validado** o **Encargado**.

Pulse el botón **Crear**: los elementos se crean en la tabla de elementos del parque.

Para cada elemento creado en la tabla de elementos del parque:

- El campo **Asignación** de la pestaña **General** de la ventana de detalle del elemento indica **Pendiente de recepción**.
- El campo **Existencias** indica el producto seleccionado en el campo **Entrega** de la pestaña **Compra** de la línea de composición de pedido relativa al elemento.

Retiro de bienes de las existencias

Existen varias maneras de retirar bienes de las existencias:

Desde la ventana de detalle de los elementos del parque

En la pestaña **General** de la ventana de detalle de un elemento del parque:

- 1 Abra la lista de elementos del parque en modo "Lista y detalle".
- 2 Seleccione los elementos del parque que desea retirar de las existencias.
- 3 Seleccione **En el parque** para el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment).
- 4 Seleccione el usuario y el responsable de los elementos, si se trata de la misma persona para todos los elementos.
- 5 Complete en su caso la localización si es la misma para todos los elementos.

Desde la ventana de detalle de las existencias

- 1 Sitúese en la pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias.
 - 2 Seleccione los elementos que desea retirar de las existencias.
 - 3 Haga clic en el botón situado a la derecha de la lista. En este caso, el campo **Asignación** del elemento mostrará el valor **En el parque**.
- O:

- 1 Sitúese en la pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias.
- 2 Haga clic en el botón  para cada uno de los elementos que desee retirar de las existencias.
- 3 Seleccione el valor **En el parque** para el campo **Asignación** de la pestaña **General** de la ventana de detalle de cada elemento.
- 4 Seleccione el usuario, el responsable y la localización de los elementos del parque.

3 Parque informático

CAPÍTULO

AssetCenter resulta particularmente útil para administrar un parque informático. Para cada ordenador del parque informático (ordenador, estación de trabajo, portátil, servidor, etc.), AssetCenter pone a su disposición toda una serie de campos y de tablas apropiadas para el ámbito informático.

Ordenadores

La gestión individual es el tipo de gestión idóneo para un ordenador, ya que le permite definir datos técnicos en los modelos que servirán de base a todos los ordenadores del parque.

La gestión individual es así mismo el único tipo de gestión que permite incluir un registro simultáneamente en la tabla de elementos del parque, en la tabla de bienes y en la tabla de ordenadores (consulte la sección **Tablas adicionales** del capítulo **Principios generales (Parque)**).

Creación de una naturaleza para los ordenadores

Para crear una naturaleza de ordenador que le permita administrar individualmente los ordenadores del parque:

- 1 Abra la lista de tipos de naturaleza.
- 2 Haga clic en **Crear**.
- 3 Introduzca el nombre y el código de la naturaleza creada (ejemplo: ordenador y computer).
- 4 Seleccione **Elemento del parque** en el campo **Crea**.
- 5 Seleccione **Ordenador** en el campo **Crear también**.

La tabla de ordenadores se utiliza para la integración de InfraTools Remote Control en AssetCenter.

- 6 Seleccione las opciones **Tiene software** y **Puede conectarse**.
- 7 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Creación de un modelo de ordenador

El procedimiento de creación de modelos de ordenadores es idéntico al de los demás modelos (consulte la sección **Modelos**). Tan solo deberá seleccionar una naturaleza adaptada a los ordenadores (consulte la sección **Creación de una naturaleza para los ordenadores**).

Como la tabla de modelos permite organizar el parque, le aconsejamos que cree modelos genéricos. Ejemplo: puede crear un modelo **Ordenador** y submodelos como **Ordenadores de oficina**, **Portátiles**, **Servidores**. Bajo estos submodelos puede crear los modelos de los ordenadores que utilizará para crear los ordenadores de su parque.

Creación de un modelo de ordenador (Ejemplo)

Esta sección le permite crear un modelo de ordenador con las siguientes características:

- Ordenador HP VECTRA VL 800
 - Procesador Intel® Pentium® 4 1.3 GHz
 - Memoria disponible 128 MB de RDRAM
 - Disco duro de 40 GB.
 - Lector de disquetes 3.5", 1.44 MB
 - Lector óptico DVD-ROM 12x/40x
 - Teclado multimedia HP
 - Ratón óptico HP
-

Para crear el modelo de este ordenador:

- 1 Abra la lista de modelos.
- 2 Haga clic en **Nuevo**.
- 3 Indique **VECTRA VL 800** en el campo **Nombre**.
- 4 Indique **Hewlett-Packard** en el campo **Marca**.
- 5 Seleccione por ejemplo **Ordenadores de oficina** en el campo **Submodelo de**.
- 6 En la pestaña **General**, introduzca o seleccione, en el campo **Naturalezas**, una naturaleza que le permita crear los modelos de ordenadores (consulte la sección **Creación de una naturaleza para los ordenadores**).
- 7 En la pestaña **Hardware**, introduzca los datos relativos al ordenador:
 - **Pentium 4** en el campo **Procesador**
 - **1 300** en el campo **Frecuencia** (la unidad utilizada por defecto es el Megahertz)
 - **128** en el campo **Memoria**
 - **40 000** en el campo **Tamaño disco**
- 8 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.
- 9 Repita el procedimiento para crear los modelos correspondientes a los diferentes elementos asociados al ordenador:
 - Lector de disquete
 - Lector DVD
 - Teclado
 - Ratón

Los modelos no pueden asociarse unos con otros. En cambio, tras crear el ordenador VECTRA VL 800, podrá asociarle los diferentes bienes basados en los modelos (consulte la sección **Elementos del parque asociados a un bien**).

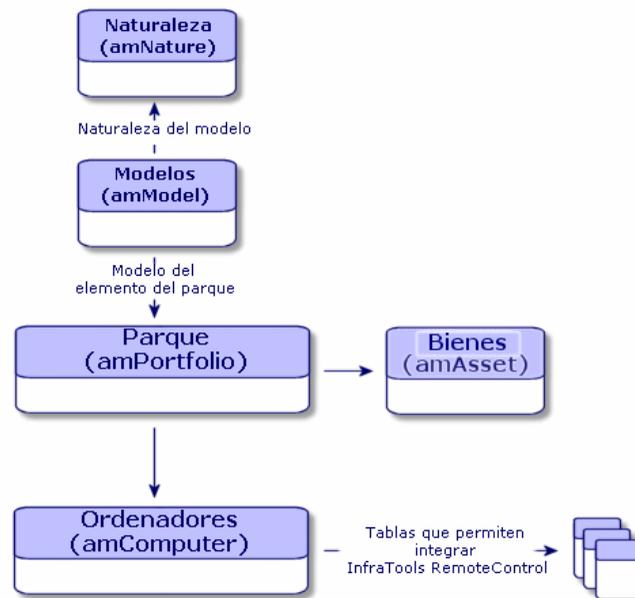
Creación de ordenadores

En AssetCenter, los ordenadores aparecen registrados en tres tablas:

- La tabla de elementos del parque (amPortfolio)
- La tabla de bienes y lotes (amAsset)
- La tabla de ordenadores (amComputer)

Esta tabla está dedicada a la futura integración de Tools Remote Control en AssetCenter.

El gráfico siguiente le presenta un ejemplo de las tablas apropiadas para los ordenadores.



Como la creación de un ordenador es similar a la de un bien, consulte la sección **Creación de un bien**. Para asociar elementos del parque al ordenador, consulte la sección **Asociación de elementos del parque a un bien**. Los bienes asociados a un ordenador son los periféricos (teclado, impresora, lectores, etc.), el software y los consumibles.

Configuraciones informáticas

Las configuraciones informáticas abarcan una unidad central, los periféricos básicos y el software básico. Se trata de ofertas en bundle que proponen numerosos proveedores.

En función de sus necesidades, tiene la posibilidad de administrar cada configuración informática como un bien único o cada elemento de la configuración como bienes separados que puede asociar.

Gestión de una configuración informática como un bien único

Para administrar una configuración informática como un bien único, debe comenzar por crear el modelo correspondiente. Una vez creadas las configuraciones que se basarán en este modelo, podrá asociar otros elementos del parque que no forman parte de la configuración, tales como bienes consumibles, software, periféricos, etc.

Ventajas

Administrar una configuración informática como un bien único le permite limitar el número de operaciones de registro. Como esta configuración informática solo tiene un registro en la tabla de bienes, podrá reducir así mismo los gastos derivados del seguimiento financiero: amortización y precio de adquisición únicos, contabilidad simplificada, etc. En cambio, para efectuar el seguimiento específico de un cambio importante (supresión, actualización, etc.) de uno de los elementos de la configuración, será necesario recurrir a un complejo proceso de ajuste.

Gestión de los elementos de una configuración informática como bienes asociados

Para administrar los elementos de una configuración informática como bienes asociados, basta con:

- 1 Crear los registros correspondientes a estos bienes en el parque (consulte la sección **Creación de un bien**).
- 2 Seleccionar un elemento principal entre los que componen la configuración (por ejemplo, la unidad central).
- 3 Asociar al elemento principal los demás elementos que componen la configuración (consulte la sección **Elementos del parque asociados a un bien**).

Ventajas

La gestión de una configuración informática como bienes asociados le permite efectuar un seguimiento específico de cada elemento. Por ejemplo, al reemplazar un teclado bastará con suprimir el vínculo hacia el teclado anterior y crear otro vínculo para el nuevo teclado.

Conexiones entre ordenadores

AssetCenter le permite definir las conexiones existentes entre los ordenadores.

El modelo de conexión utilizado en AssetCenter define una conexión genérica entre dos ordenadores A et B. Si lo desea puede personalizar este modelo y definir otros tipos de conexiones, en particular la conexión Cliente/Servidor. Encontrará la noción de conexión en diferentes partes de AssetCenter:

- En la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle de un modelo (amModel) o de un bien (amAsset).
- En la lista de tipos de conexiones (amCnxType).

Prerrequisitos

Las conexiones se describen en la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle de un bien. Esta pestaña aparece si se ha seleccionado la opción **Puede conectarse** en la naturaleza del modelo del bien (consulte las secciones **Criterios de comportamiento en una naturaleza y Naturalezas**).

NOTA:

Un ordenador puede poseer un número ilimitado de puertos, identificados por un número específico de cada uno de ellos. Un puerto sólo puede intervenir en una conexión.

Puertos

La conexión entre dos ordenadores se efectúa mediante puertos. Se trata de conectar el puerto del ordenador A al puerto del ordenador B. Esta conexión es recíproca y aparece en la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle de cada ordenador conectado. Un puerto de conexión puede estar:

- Ocupado (es decir, conectado a un puerto de otro ordenador o a otro puerto del mismo ordenador). En este caso, se describe como sigue:

```
<Ordenador> <Número del puerto> - <Número del puerto>
<Ordenador>
```

Por ejemplo, la conexión entre dos ordenadores A y B se describirá como sigue:

- En la ventana de detalle del ordenador A

```
<Ordenador A> <Número del puerto del ordenador A
utilizado> - <Número del puerto del ordenador B
utilizado> <Ordenador B>
```

- En la ventana de detalle del ordenador B

```
<Ordenador B> <Número del puerto del ordenador B
utilizado> - <Número del puerto del ordenador A
utilizado> <Ordenador A>
```

- Libre (es decir, disponible para una conexión). En este caso se describirá como sigue:

```
<Ordenador> <Número del puerto> -
```

Creación de una conexión

En esta sección, ilustraremos con un ejemplo la metodología a seguir para crear una conexión entre dos ordenadores: un servidor y una estación cliente. El ejemplo se articula en varias etapas:

- 1 Creación de una conexión
- 2 Creación de los ordenadores que se van a conectar
- 3 Declaración de la conexión
- 4 Información complementaria sobre la conexión

Creación de una conexión

La creación de un tipo de conexión permite establecer una relación entre dos tipos de puerto, identificados en los siguientes campos:

- **Tipo** (nombre SQL: Type) que designa el puerto de origen.
- **Tipo dest.** (nombre SQL: targetType) que designa el puerto de destino asociado al puerto de origen.

Esta relación es unidireccional. En una conexión, la selección de un tipo de puerto de origen para un puerto implica la selección del tipo de puerto de destino para el puerto al que está conectado. En cambio, la selección del tipo de puerto de destino para un puerto no implica la selección del tipo de puerto de origen para el ordenador al que está conectado. Por tanto, si desea crear un modelo de conexión recíproco,

es necesario crear dos tipos de conexiones simétricas. Por ejemplo, si se trata de una conexión Cliente/ Servidor:

- Del tipo "Cliente" hacia el tipo "Servidor".
- Del tipo "Servidor" hacia el tipo "Cliente".

En este párrafo crearemos un modelo de conexión recíproca Cliente/Servidor. La selección de este modelo al crear una conexión entre dos ordenadores A y B provoca los siguientes automatismos:

- Si el tipo de un puerto del bien A es "Cliente", el tipo de puerto al que estará conectado en el bien B será "Servidor".
- Si el tipo de puerto del bien A es "Servidor", el tipo de puerto al que estará conectado en el bien B será "Cliente".

 **NOTA:**

Este automatismo sólo se produce si la conexión se crea directamente.

Apertura de la pantalla de los tipos de conexión

Seleccione el menú **Administración/ Tipos de conexión**.

Creación de un tipo de conexión Cliente/Servidor

Para crear el tipo de conexión Cliente/Servidor, ejecute las siguientes etapas:

- 1 Haga clic en **Nuevo**.
- 2 Complete el campo **Tipo** con el valor "Cliente".
- 3 Complete el campo **Tipo dest.** con el valor "Servidor".
- 4 Introduzca en su caso una descripción complementaria en el campo **Descripción** (nombre SQL: memDescription).
- 5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Creación de un tipo de conexión Servidor/ Cliente

Para crear el tipo de conexión Servidor/ Cliente, ejecute las siguientes etapas:

- 1 Haga clic en **Nuevo**.

- 2 Complete el campo **Tipo** con el valor "Servidor".
- 3 Complete el campo **Tipo dest.** con el valor "Cliente".
- 4 Introduzca en su caso una descripción complementaria en el campo **Descripción** (nombre SQL: memDescription).
- 5 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Creación de los ordenadores que se van a conectar

Etapa nº 1: creación de dos modelos de ordenadores

Para crear los dos modelos de servidor y de cliente, consulte el ejemplo de la sección **Creación de un modelo de ordenador (Ejemplo)**.

Al crear los modelos de ordenadores, complete los campos de la pestaña **Puertos**. Los ordenadores creados a partir de estos dos modelos tendrán las características que figuren en esta pestaña.

A continuación presentamos ejemplos de creación de un modelo de servidor y de un modelo de estación cliente.

Servidor	Estación cliente
<ul style="list-style-type: none"> • Sun Microsystems Sun Fire 15K • UltraSparc III 64 bits 900 MHz 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador HP VECTRA VL 800 • Procesador Intel® Pentium® 4 1.3 GHz • Memoria disponible 128 MB de RDRAM • Disco duro de 40 GB

Una vez creados los dos modelos de ordenadores, podrá crear los ordenadores en la tabla de bienes basándose en estos modelos (consulte la sección **Creación de un bien**).

Etapa nº 2: creación de los ordenadores en la tabla de bienes

Seleccione el menú **Parque/ Bienes y lotes** o haga clic en el icono  para que AssetCenter abra la pantalla de detalle de los bienes. A continuación, proceda a crear dos nuevos bienes seleccionando para cada uno de ellos uno de los productos creados anteriormente. Haga clic en **Crear** para confirmar.

Declaración de la conexión

Métodos de creación de una conexión

Para crear una conexión entre dos ordenadores, puede proceder de dos maneras diferentes:

- Puede crear primero un puerto para cada uno de los ordenadores y establecer un vínculo entre dichos puertos para crear la conexión. Este es el método que le recomendamos.
- O bien puede crear directamente la conexión a partir de uno de los ordenadores.

A continuación vamos a conectar dos bienes utilizando ambos métodos.

Creación de puertos para cada bien y establecimiento de un vínculo entre ambos

En la lista de registros de la tabla de bienes, seleccione el ordenador **Sun Fire 15 K** y haga clic en la pestaña **Puerto**. A continuación crearemos, etapa por etapa, un puerto vacante para este ordenador:

- 1 Haga clic en el botón  para que AssetCenter abra la pantalla de creación de los puertos de conexión del bien **Sun Fire 15K**.
- 2 Nuestro propósito es crear un puerto vacante de tipo "Servidor". Por tanto, los campos **Bien dest.** (nombre SQL: TargetAsset) y **Puerto dest.** (nombre SQL: TargetPort), que sirven para identificar el bien y el puerto del bien al que queremos conectarnos, quedarán vacíos.
- 3 Complete el campo **Tipo de puerto** (nombre SQL: Type) con el valor "Servidor".
- 4 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.
- 5 Observe que el puerto aparece en la pestaña **Puertos** con el signo:

1

A continuación repetiremos la operación para el ordenador **VECTRA VL 800**:

- 1 Seleccione el bien **VECTRA VL 800** y haga clic en la pestaña **Puerto** de la ventana de detalle del bien.

- 2 Haga clic en  para que AssetCenter abra la pantalla de creación de los puertos de conexión de este bien.
- 3 Complete únicamente el campo **Tipo** con el valor "Cliente".
- 4 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.
- 5 Observe que el puerto aparece en la pestaña **Puerto** con el signo:

1

Sólo queda por establecer el vínculo entre ambos puertos. Esta operación puede efectuarse a partir de uno de los ordenadores:

- 1 Seleccione el servidor **Sun Fire 15K** en la lista de bienes y haga clic en la pestaña **Puertos**.
- 2 Seleccione el puerto **1** y haga clic en .
- 3 A continuación complete el campo **Bien dest.** seleccionando la estación cliente **VECTRA VL 800**.
- 4 El campo **Puerto dest.** presenta la lista de todos los puertos vacantes en este bien.

 **NOTA:**

También puede seleccionar directamente un puerto en la lista de puertos haciendo clic en . En este caso, AssetCenter completará automáticamente el campo **Bien dest.**

-
- 5 Haga clic en **Modificar** o en **Cerrar**.
 - 6 En la ventana de detalle del ordenador **Sun Fire 15K**, la conexión aparece de la siguiente forma:

1 - 1 (<Código interno del bien de destino>)

En la ventana de detalle del bien **VECTRA VL 800** se ha creado la conexión recíproca, a saber:

1 - 1 (<Código interno del bien de destino>)

- 7 La conexión ha sido validada.

Creación directa de una conexión

NOTA:

Para efectuar esta conexión conservando los ordenadores creados anteriormente, deberá eliminar las entradas de la pestaña **Puertos** de cada uno de los ordenadores. Para ello, selecciónelos y haga clic en el botón .

En la lista de registros de la tabla de bienes, seleccione **Sun Fire 15K** y haga clic en la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle del bien. A continuación vamos a crear, etapa por etapa, una conexión hacia el bien **Sun Fire 15K**.

- 1 Haga clic en  para que AssetCenter abra la pantalla de creación de los puertos de conexión del ordenador **Sun Fire 15K**.
- 2 Complete el campo **Bien dest.** con el valor **VECTRA VL 800**.
- 3 Seleccione "Servidor" como **Tipo**.
- 4 Haga clic en **Añadir**.

AssetCenter crea automáticamente:

- Un puerto de tipo "Servidor" en el ordenador **Sun Fire 15K**.
- Un puerto de tipo "Cliente" en el ordenador **VECTRA VL 800**.
- Una conexión entre ambos puertos.

Información complementaria sobre la conexión

AssetCenter le brinda la posibilidad de especificar datos relativos a la conexión a partir de la ventana de detalle de una conexión. En la ventana de detalle de un bien, haga clic en la pestaña **Puertos**, seleccione una conexión y haga clic en el botón  para que AssetCenter abra la ventana de detalle de la conexión. El campo **Conexión** (nombre SQL: Connection) sirve para definir la información complementaria. Haga clic en el botón  para que AssetCenter abra la pantalla de detalle de la conexión.

NOTA:

No se ha asociado ningún automatismo a los campos de esta pantalla. En particular, los gastos asociados a una conexión no generan la creación de líneas de gastos.

Gestión de una conexión

Esta sección explica cómo administrar una conexión. Encontrará información sobre las siguientes operaciones:

- Visualización del número de conexiones
- Interrupción de una conexión entre dos bienes
- Impacto de la supresión de un bien conectado
- Impacto del cambio de asignación de un puerto de conexión

Visualización del número de conexiones

La pestaña **Puertos** de la ventana de detalle de un bien presenta información básica sobre el seguimiento de las conexiones del bien. Los campos **Núm. máx. conexiones** (nombre SQL: sMaxCnxCount) y **Conexiones actuales** (nombre SQL: sCnxCount) indican respectivamente el número de conexiones posibles y el número de conexiones existentes en el bien. Al añadir o suprimir una conexión, AssetCenter actualiza el campo **Conexiones actuales**.

 **NOTA:**

El campo **Núm. máx. conexiones** proporciona información a título indicativo y no activa ningún automatismo. Dicho de otra manera, AssetCenter autoriza la creación de una conexión suplementaria aunque el número de conexiones actuales sea superior al número de conexiones posibles.

Supresión de una conexión entre dos bienes

A continuación explicamos el método a seguir para suprimir una conexión:

- 1 Sitúese en la ventana de detalle de uno de los bienes.
- 2 Haga clic en la pestaña **Puertos** y seleccione la conexión que desee suprimir. Haga clic en el botón .
- 3 AssetCenter abre la ventana de detalle de la conexión.
- 4 Al borrar los datos de uno de los campos **Bien dest.** (nombre SQL: TargetAsset) o **Puerto dest.** (nombre SQL: TargetPort), y al pulsar

en **Modificar**, AssetCenter interrumpe la conexión entre los dos bienes. En consecuencia:

- Se suprime la información complementaria de seguimiento de conexión (que figura en el campo **Conexión** (nombre SQL: Connection)).
- Los puertos utilizados para la conexión quedan libres.

 **NOTA:**

Si no desea suprimir los puertos utilizados en la conexión, no haga clic en el botón  de la pestaña **Puertos** del detalle de uno de los bienes conectados.

Impacto de la supresión de un bien conectado

Al suprimir un bien conectado, AssetCenter ejecuta las siguientes operaciones:

- Supresión de todas las conexiones asociadas al bien
- Supresión de todos los puertos del bien
- Liberación de los puertos de los bienes conectados al bien suprimido

Impacto del cambio de asignación de un puerto de conexión

Para modificar la asignación de un puerto de conexión, puede proceder de dos maneras:

- Liberar completamente el puerto, que quedará disponible para una nueva conexión.
- Conectarlo a un puerto diferente del puerto al que estaba conectado inicialmente. En este caso, el puerto remoto al que el puerto estaba conectado queda libre y disponible para otra conexión.

Toma de control remoto

Funciones disponibles

La integración de InfraTools Remote Control le permite telecontrolar un ordenador de la tabla **Ordenadores** (amComputer) directamente desde AssetCenter.

Prerrequisito

Para que estas funciones estén disponibles, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- La licencia AssetCenter le permite integrar InfraTools.
- Un supervisor InfraTools Remote Control está instalado en la estación que activa la toma de control.
- El agente InfraTools Remote Control instalado en el ordenador que se desea controlar está activo.
- La acción **Remote control** almacenada en la base AssetCenter está configurada correctamente:
 - 1 Ejecute AssetCenter.
 - 2 Seleccione el menú **Herramientas/ Acciones/ Editar**.
 - 3 Seleccione la acción **Remote Control**.
 - 4 Seleccione la pestaña **Ejecutable o DDE**.
 - 5 Modifique el campo **Parámetros** en caso necesario.

Por defecto, la línea de parámetros es:

```
-host:[Name] -mode:gui -close
```

Para conocer la lista de parámetros, consulte la documentación de InfraTools Remote Control titulada **User's Guide**, capítulo **Using the Manager**, sección **Using the Manager from the Command Line**.

Añada en particular el parámetro **-type:srv** si los ordenadores que desea controlar forman parte de un servidor InfraTools Remote Control (y no de ordenadores en **Acceso Directo**).

- El ordenador que desea controlar figura en la tabla AssetCenter **Ordenadores** (amComputer).

El campo **Nombre** (Name) de la base AssetCenter y el nombre del ordenador en la base InfraTools Remote Control tienen el mismo valor.

Toma de control de un ordenador desde AssetCenter

Para tomar el control de un ordenador:

- 1 Seleccione el ordenador en la tabla **Ordenadores** (amComputer).
- 2 Efectúe una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en **Controlar** en la ventana de detalle del ordenador
 - Haga clic en  en la barra de herramientas.

SUGERENCIA:

Si este icono no figura en la barra de herramientas, proceda de la siguiente manera:

- 1 Seleccione el menú **Herramientas/ Personalizar la barra de herramientas**.
 - 2 Seleccione la pestaña **Herramientas**.
 - 3 Seleccione la categoría **Herramientas**.
 - 4 Desplace el icono hacia la barra de herramientas.
- Pulse el botón derecho del ratón y seleccione **Toma de control remoto** en el menú contextual..

Para obtener más información sobre la integración de InfraTools Remote Control, consulte el manual de InfraTools Remote Control titulado **User's Guide**, capítulo **Integrating your other Applications with InfraTools Remote Control**, sección **Integrating InfraTools Remote Control with AssetCenter**.

Inventario automático

Funciones disponibles

La integración de InfraTools Desktop Discovery en AssetCenter le permite efectuar las siguientes operaciones:

- Iniciar el escaneo de un ordenador de la tabla **Ordenadores** (amComputer) directamente desde AssetCenter.
- Visualizar el resultado del escaneo.

 **SUGERENCIA:**

AssetCenter le ofrece así mismo la posibilidad de elaborar inventarios automatizados de un lote de ordenadores. Esta función se describe en el manual de administración, capítulo **AssetCenter Server**, sección **Configuración de los módulos supervisados por AssetCenter Server**, subsección:

- **Módulo Enviar el escáner hacia los ordenadores (SendScan)**
 - **Módulo Recuperar el resultado de los escáneres (GetFsf)**
 - **Módulo Actualizar la base de datos a partir del resultado de los escáneres (IddAc)**
-

Prerrequisito

Para que estas funciones estén disponibles, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- La licencia AssetCenter le permite integrar InfraTools
- Se ha instalado un supervisor InfraTools Remote Control en la estación que inicia el escaneo.

Este supervisor está configurado para integrarse en InfraTools Desktop Discovery:

- 1 Ejecute el supervisor InfraTools Remote Control.
- 2 Seleccione el menú **Edición/ Opciones**.
- 3 Active la casilla **Integración IDD**.

- 4 Complete la opción **Líneas de pedido que utilizará el escáner:** para conocer la lista de pedidos que va a utilizar en el escáner, abra el archivo de ayuda **scanner.hlp**, que figura en la subcarpeta **bin32\scanners** de la carpeta de instalación de Connect-It.

 **NOTA:**

Este archivo sólo está disponible si ha instalado el componente **Inventario automatizado** desde el CD-ROM de instalación suministrado con AssetCenter.

- 5 Complete la opción **Comprobar que el escaneo haya terminado cada**
 - 6 Complete la opción **Carpeta de almacenamiento de los archivos de resultado:** carpeta de la estación en la que se inicia el escaneo donde desea almacenar los archivos **.fsf** de los ordenadores escaneados.
 - 7 Complete la opción **Carpeta donde transferir el escáner:** carpeta del ordenador adonde desea descargar el escáner.
 - 8 Complete la opción **Archivo de resultado por descargar:** ruta completa del archivo **.fsf** en el ordenador escaneado, que debe corresponder al archivo indicado al configurar el escáner que utilice. Para el escáner **scanw32.exe** instalado con Connect-It, este archivo se denomina **default.fsf**.
 - 9 Complete la opción **Escáner que transferir al ordenador remoto:** ruta completa del escáner por descargar. Puede utilizar el escáner que desee. No obstante, se suministra un escáner por defecto con Connect-It, denominado **scanw32.exe** y que figura en la subcarpeta **bin32** de la carpeta de instalación de Connect-It.
 - 10 Complete la opción **Iniciar el visor al final de la descarga del archivo de resultado:** si selecciona **Sí**, el visor de InfraTools Desktop Discovery aparece automáticamente justo después del escaneo.
- Se instala un agente InfraTools Remote Control en el ordenador por inventariar.

- La acción **Remote Scanner** almacenada en la base AssetCenter está configurada correctamente:

- 1 Ejecute AssetCenter.
- 2 Seleccione el menú **Herramientas/ Acciones/ Editar**.
- 3 Seleccione la acción **Remote Scanner**.
- 4 Seleccione la pestaña **Ejecutable o DDE**.
- 5 Modifique el campo **Parámetros** en caso necesario.

Por defecto, la línea de parámetros es:

```
-host:[Name] -mode:scan -viewscan -close
```

Para conocer la lista de parámetros, consulte la documentación de InfraTools Remote Control titulada **User's guide**, capítulo **Using the manager**, sección **Using the manager from the command line**.

Añada en particular el parámetro **-type:srv** si los ordenadores con escáner forman parte de los servidores InfraTools Remote Control (y no de los ordenadores en **Acceso Directo**).

- El ordenador con escáner figura en la tabla AssetCenter **Ordenadores** (amComputer).
El campo **Nombre** (Name) de la base AssetCenter y el nombre del ordenador en la base InfraTools Remote Control tienen el mismo valor.
- El agente InfraTools Remote Control instalado en el ordenador con escáner es activo.

Ejecución del escaneo de un ordenador desde AssetCenter

Para escanear un ordenador desde AssetCenter:

- 1 Seleccione el ordenador en la tabla **Ordenadores** (amComputer).
- 2 Efectúe una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic en **Inventariar** en la ventana de detalle del ordenador.

- Haga clic en  en la barra de herramientas.

 **SUGERENCIA:**

Si este icono no figura en la barra de herramientas, proceda de la siguiente manera:

- 1 Seleccione el menú **Herramientas/ Personalizar la barra de herramientas**.
 - 2 Seleccione la pestaña **Herramientas**.
 - 3 Seleccione la categoría **Herramientas**.
 - 4 Desplace el icono hacia la barra de herramientas.
-
- Pulse el botón derecho del ratón y seleccione **Iniciar un escáner remoto** en el menú contextual.

 **NOTA:**

Integrar InfraTools Desktop Discovery en AssetCenter equivale a integrar InfraTools Desktop Discovery en InfraTools Remote Control. Para más información sobre esta operación, consulte el manual de InfraTools Remote Control titulado **User's Guide**, capítulo **Integrating your other Applications with InfraTools Remote Control**, sección **Integrating InfraTools Desktop Discovery with InfraTools Remote Control**.

Instalación de una versión completa de Infratools Desktop Discovery

AssetCenter sólo contiene algunos componentes de Infratools Desktop Discovery.

A continuación exponemos algunas de las ventajas que comporta la adquisición de un producto completo:

- Generar otros escáneres además de los que se suministran con el componente **Inventario automatizado** de AssetCenter (archivos **.exe**).
- Añadir nuevas firmas de software aceptado por los escáneres (archivos **.sai**).

4 Software

CAPÍTULO

AssetCenter dispone de numerosas funcionalidades que permiten administrar de manera eficaz el software utilizado en su empresa. En particular, le ofrece la posibilidad de:

- Administrar de diferentes maneras el software en función de las características específicas de cada programa: software gratuito, software propietario, software a medida, etc.
- Administrar los paquetes de software (Microsoft Office, Sun Star Office).
- Realizar inventarios periódicos del software.
- Detallar el número y la identidad de los usuarios del software.
- Verificar la conformidad entre el número de instalaciones de un software y el número de instalaciones que autoriza la licencia.
- Asociar cada software a un contrato específico.
- Etc.

Software: licencia, instalación y contrato

Además del software, puede administrar la licencia, las instalaciones y el contrato al que está asociado.

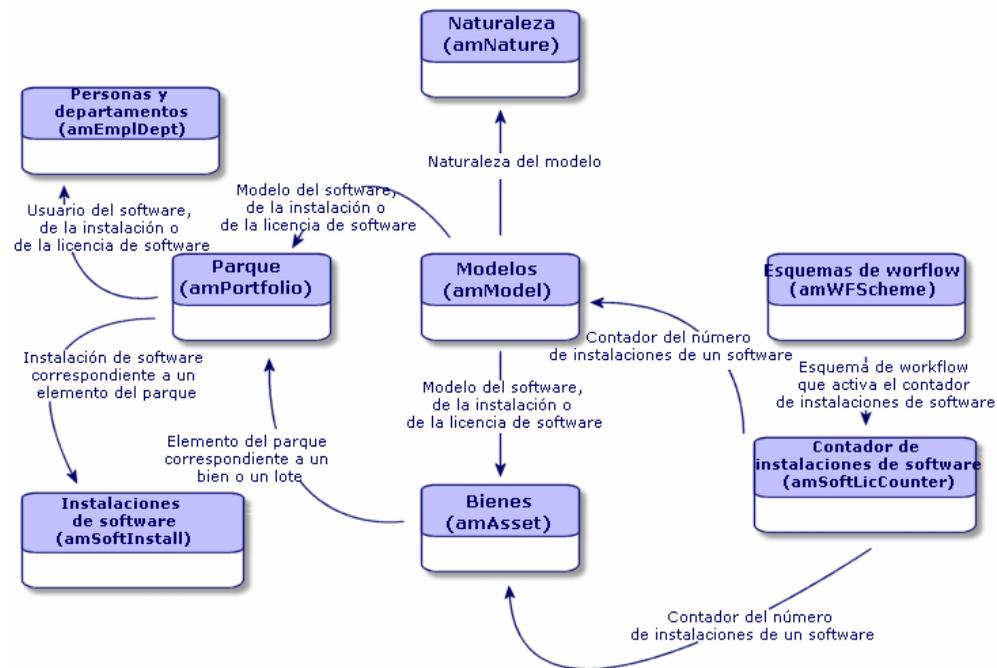
En AssetCenter, las tablas disponibles para la gestión del software son las siguientes:

- La tabla de naturalezas y de modelos, que permite crear la naturaleza y los modelos de software, de instalación de software y de licencia en la tabla de elementos del parque.
- La tabla de elementos del parque y la tabla de bienes, donde el software, las instalaciones y las licencias de software se administran como el resto de los elementos del parque. Para un software determinado, puede elegir uno de los tres tipos de gestión disponibles en AssetCenter: gestión individual, gestión colectiva o gestión indiferenciada (consulte la sección **Tres tipos de gestión**).
- La tabla de instalaciones de software.

Esta tabla contiene los registros de la tabla de bienes que corresponden a instalaciones de software. De este modo, con cada registro de una instalación de software en la tabla de bienes, se crea automáticamente un registro correspondiente en la tabla de instalaciones de software.

Se trata de una tabla adicional de la tabla de elementos del parque. Al crear un elemento del parque correspondiente a una instalación de software, se crea un registro vinculado en la tabla de instalaciones de software.

- La tabla de contadores de software, que permite verificar que el número de instalaciones de un software coincide con el número de instalaciones que autoriza la licencia de este software.
- La tabla de workflow, donde un esquema de workflow permite verificar que las licencias se utilizan correctamente.



Gestión del software

Un software es un elemento del parque. Elija el tipo de gestión en función de su importancia:

- Gestión individual para el software costoso e indispensable para el buen funcionamiento de su empresa (AssetCenter, SAP).
Consulte la sección **Bienes**.
- Gestión colectiva para el software de menor valor que compra en masa (por ejemplo, software de compresión de archivos).
Consulte la sección **Lotes**.
- Gestión indiferenciada para el software gratuito si desea conocer el número de usuarios que lo emplean en su empresa (ejemplo: lector multimedia de tipo RealPlayer).

Consulte la sección **Lotes sin seguir**.

Instalaciones de software

Una instalación de software es un elemento del parque (para más información sobre la gestión de los elementos del parque, consulte el capítulo **Elementos del parque**). Como para cualquier elemento del parque, puede elegir entre una gestión individual, colectiva o indiferenciada para este elemento del parque.

Creación de una instalación de software

Para crear una instalación de software:

- 1 Cree una naturaleza seleccionando la opción **Instalación de software** (consulte la sección **Naturalezas**).
- 2 Cree un modelo basado en esta naturaleza.
- 3 Complete los campos de la pestaña **Instal. soft.**

El valor de estos campos (**Núm. de puntos**, **Autorización** e **Índice de versión**) se aplicará a todas las instalaciones de software basadas en este modelo.

- 4 Cree en la tabla de bienes o en la de elementos del parque una instalación de software o un lote de instalaciones de software basado en el modelo creado anteriormente.

Número de puntos de una instalación de software

En ciertas licencias, la instalación de un software corresponde a la utilización de un número determinado de puntos. Por ejemplo, una licencia Microsoft Select indica que la instalación de Microsoft Word corresponde a la utilización de 10 puntos. Si se instala Microsoft Word cien veces, se consumirán 1000 puntos.

Al utilizar contadores de software (consulte la sección **Contadores de software**), puede especificar si se toma en cuenta el número de puntos correspondientes a cada instalación.

Tabla de instalaciones de software

Al crear un registro de instalación de software en la tabla de elementos del parque, se crea el registro correspondiente en la tabla de instalaciones de software, que es una tabla adicional (consulte el capítulo **Tablas adicionales**).

Para acceder a la tabla de instalaciones de software, seleccione **Instalaciones de software** en el menú **Parque**.

La lista de los elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**) pone a su disposición una pestaña **Instal. soft.** para los registros que correspondan a una instalación de software. Esta pestaña presenta el detalle del registro de la tabla de instalaciones de software relativo a este elemento.

El detalle de cada registro de una instalación de software presenta la información que figura en la pestaña **Instal. soft.** del modelo en el que se basa la instalación de software:

- Número de puntos
- Índice de versión
- Autorización

Licencias de software

Una licencia de software es un elemento del parque (para más información sobre la gestión de los elementos del parque, consulte el capítulo **Elementos del parque**). Como para cualquier elemento del parque, puede elegir entre una gestión individual, colectiva o indiferenciada para este elemento.

Creación de una licencia de software

Para crear una licencia de software:

- 1 Cree una naturaleza seleccionando la opción **Licencia software** (consulte la sección **Naturalezas**).

- 2 Cree un modelo basado en esta naturaleza.
- 3 Complete los campos de la pestaña **Licencia**.
El valor de estos campos se aplicará a todas las licencias de software basadas en este modelo.
- 4 Cree en la tabla de bienes una licencia basada en el modelo creado anteriormente.

Pestaña Licencia

En la pestaña **Licencia** puede especificar:

- El sistema operativo compatible con el software (Windows, MacOS).
- El soporte que permite instalar el software (CD-ROM, disquetes).
- La posibilidad de utilizar e instalar el software en una sola estación o en varias estaciones.

Gestión de los diferentes tipos de licencia múltiple

AssetCenter le permite especificar uno de los tres tipos de licencia múltiple siguientes:

- Licencia que permite instalar un software en un número determinado de estaciones de trabajo identificado.
Ejemplo: licencia para una serie de software de ofimática que se puede instalar en mil estaciones de trabajo identificadas.
- Licencia que autoriza el acceso a un software o a una base de datos a un número determinado de usuarios identificados.
Ejemplo: licencia de tipo AssetCenter que autoriza el acceso a la base de datos a 500 usuarios identificados.
- Licencia que permite un número determinado de accesos simultáneos a un software o a una base de datos.
Ejemplo: licencia de tipo AssetCenter que permite 1000 accesos simultáneos a la base de datos.

Para cada licencia múltiple, AssetCenter dispone de un campo **Derechos** donde puede indicar, según los casos:

- El número de estaciones donde se puede instalar el software.

- El número de usuarios nombrados.
- El número de accesos simultáneos.

El valor de este campo es utilizado por los contadores de software para comprobar si la empresa no ha sobrepasado el número de instalaciones o de accesos a los que tiene derecho para un software determinado (consulte la sección **Contadores de software**).

Creación de una licencia de software múltiple (ejemplo)

Para crear una licencia que permita instalar en 500 ordenadores diferentes el paquete Microsoft Office (CD-ROM para el sistema operativo Windows):

- 1 Cree una licencia de software.
Consulte la sección **Creación de una licencia de software**.
- 2 Seleccione la pestaña **Licencia**.
- 3 Indique **Windows** en el campo **Sistema operativo**.
- 4 Indique **CD-ROM** en el campo **Soporte**.
- 5 Seleccione **Multi** en el campo **Mono/Multi**.
- 6 Seleccione **Por estación de trabajo identificada** en el campo **Tipo de licencia**.
- 7 Introduzca el valor **500** en el campo **Derechos**.

Contadores de software

Los contadores de software le permiten verificar que el número de instalaciones de un software o de acceso a un software no sobrepasa el número autorizado en la licencia.

El número de instalaciones o de accesos que autoriza una licencia para un software determinado se indica con un número de derechos (consulte la sección **Gestión de los diferentes tipos de licencia múltiple**).

- 1 Abra la lista de bienes.
- 2 Seleccione un registro que corresponda a una licencia de software.
- 3 Seleccione la pestaña **Licencia**.

4 Consulte el número indicado en el campo **Derechos**.

Si se trata de una licencia para una sola estación de trabajo, este campo aparece vacío.

Para comprobar el número de derechos de una licencia de software:

La instalación de un software supone el ejercicio de un derecho de la licencia. Para ciertos tipos de licencia (como por ejemplo Microsoft Select), la instalación de un software implica la utilización de un número determinado de puntos (consulte la sección **Número de puntos de una instalación de software**).

Para verificar el número de puntos consumidos para una instalación de software:

- 1 Abra la lista de bienes.
- 2 Seleccione un registro que corresponda a una instalación de software.
- 3 Seleccione la pestaña **Parque** y a continuación la subpestaña **Instal. soft.**
- 4 El número de puntos consumidos por esta instalación figura en el campo **Recuento para**.

Ejemplo

La licencia de un software de ofimática concede un crédito de 1000 derechos. Cada instalación de este software consume 10 derechos. Gracias al contador de instalaciones, podrá verificar que el software no se haya instalado más de cien veces ($100 \times 10 = 1000$).

Para acceder a la tabla de contadores de instalaciones de software, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Seleccione **Contadores de software** en el menú **Parque**.
- Haga clic en **Lista de contadores de software** en el panel de favoritos y de funciones (opción **Gestión del Parque**).

Creación de un contador de software

Para crear un contador de software:

- 1 Haga clic en **Nuevo**.

- 2 Denomine el contador de software.
Ejemplo: **Microsoft Word**
- 3 En la pestaña **Licencias**, seleccione los modelos de licencias cuya utilización desea controlar (consulte la sección **Selección de un modelo de licencia**).
- 4 En la pestaña **Instalaciones**:
 - Seleccione el modo de cálculo de las instalaciones o de los accesos.
 - Elija las instalaciones de software que correspondan a los modelos de licencia seleccionados en la pestaña **Licencias**.
Consulte la sección **Selección de las instalaciones de software**.
- 5 En la pestaña **Selección**, seleccione las instalaciones y las licencias de software del parque a las que desea aplicar el contador.
- 6 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Selección de un modelo de licencia

Si lo desea puede seleccionar uno o varios modelos de licencia para filtrar las licencias que aparecerán en la subpestaña **Licencias** de la pestaña **Selección**.

Para seleccionar un modelo de licencia:

- 1 Seleccione la pestaña **Licencias**.
- 2 Efectúe una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione **Todos los modelos de licencia** si desea que todas las licencias de software del parque aparezcan en la subpestaña **Licencias** de la pestaña **Selección**.
 - Añada los modelos de licencias que aparecerán en la subpestaña **Licencias** de la pestaña **Selección**.
- 3 En el campo **Restricción de licencias**, especifique el criterio de consulta que permita filtrar las licencias que figurarán en la subpestaña **Licencias** de la pestaña **Selección**.

Para redactar la consulta AQL, consulte el capítulo **Escritura de consultas en AQL** del manual de administración de AssetCenter.

Ejemplo

El criterio de consulta le permite filtrar las licencias de software cuyo contrato haya caducado.

Selección de las instalaciones de software

Si lo desea puede filtrar las instalaciones de software que aparecerán en la subpestaña **Instalaciones** de la pestaña **Selección**.

Para seleccionar las instalaciones de software:

- 1 Seleccione la pestaña **Instalaciones**.
- 2 Efectúe una de las siguientes operaciones:
 - Seleccione **Todas las instalaciones** si desea que todas las instalaciones de software del parque aparezcan en la subpestaña **Instalaciones** de la pestaña **Selección**.
 - Añada la o las instalaciones de software que aparecerán en la subpestaña **Instalaciones** de la pestaña **Selección**.
- 3 En el campo **Restricción de instalac.**, redacte el criterio de consulta que permita filtrar las instalaciones de software que aparecerán en la subpestaña **Instalaciones** de la pestaña **Selección**.

Para redactar la consulta AQL, consulte el capítulo **Escritura de consultas en AQL** del manual de administración de AssetCenter.

Selección del modo de cálculo de las instalaciones o de los accesos

La selección de un modo de cálculo del número de instalaciones de un software o de accesos a un software permite verificar, gracias al contador, que dicho número no sobrepase el que autoriza la licencia del software.

Los datos que se tienen en cuenta son:

Campo Contar (nombre SQL: selInstallCountType)

El valor de este campo determina lo que ocurre cuando varias instalaciones de un software se asocian a la misma estación de trabajo o al mismo usuario:

Cuadro 4.1. Parque - Configuraciones de instalaciones

Valor del campo Contar	Instalaciones seleccionadas	Valor contabilizado para las instalaciones seleccionadas
Cada instalación	Cada instalación	Valor del campo Cuenta para (nombre SQL: IUseCount) de la instalación de software
Cada estación diferente	Una instalación en cada estación de trabajo	"0" si el campo Cuenta para (nombre SQL: IUseCount) de la instalación vale "0". "1" en los demás casos.
Cada usuario diferente	Una instalación por usuario de la estación donde se ha instalado el software	"0" si el campo Cuenta para (nombre SQL: IUseCount) de la instalación vale "0". "1" en los demás casos.

El esquema siguiente presenta un ejemplo de uso diferente de tres instalaciones de software por el mismo usuario.

Figura 4.1. Contador de software - Ejemplo de uso



El siguiente cuadro presenta lo que aparece en los campos **Contar** y **Cuenta para**.

Cuadro 4.2. Contador de software - Recuento de instalaciones

Valor del campo	Cada instalación	Cada estación diferente	Cada usuario diferente
Contar ->			
Instalaciones seleccionadas si:	3	2	1
C1 = 1			
C2 = 1			
C3 = 1			
Instalaciones seleccionadas si:	6	2	1
C1 = 2			
C2 = 1			
C3 = 3			

Valor del campo Contar ->	Cada instalación	Cada estación diferente	Cada usuario diferente
Instalaciones seleccionadas si: C1 = 2 C2 = 1 C3 = 0	3	1	1

Casilla de selección Utiliza el núm. de puntos/instalac. (nombre SQL: bUseCountFactor)

Esta casilla solo se utiliza si el campo **Contar** tiene el valor **Cada instalación**.

Si esta casilla está seleccionada, en lugar de contar "1" para las instalaciones seleccionadas, se cuenta el valor que figura en el campo **Núm. de puntos** (nombre SQL: fCountFactor) del software.

De esta forma es posible administrar los contratos de tipo "Microsoft Select", donde las instalaciones de software pueden tener peso diferente.

Casilla de selección Contar los elementos de serie (nombre SQL: bCountSuiteCompo)

Si se marca esta casilla, solo se toman en cuenta las instalaciones para las que se haya seleccionado la casilla **Forma parte de una serie** (nombre SQL: bSuiteComponent).

Casilla de selección Contar las instalaciones desaparecidas (nombre SQL: bCountDisappeared)

Cuando esta casilla está seleccionada, solo se contabilizan las instalaciones de software para las cuales el campo **Asignación** (seAssignment) en la tabla de elementos del parque (amPortfolio) tiene el valor **Falta**.

Recuento de derechos e instalaciones

Una vez efectuada la selección de las licencias y de las instalaciones que desea contabilizar, sitúese en la pestaña **General**, haga clic en el botón  para actualizar los campos **Núm. de derechos** (nombre SQL: lLicUseRights) y **Núm. de instalac..** (nombre SQL: lSoftInstallCount).

Para que esta operación de actualización se efectúe automáticamente y a intervalos regulares, le aconsejamos que cree esquemas de workflow adaptados, utilizando las funciones BASIC propias de las licencias de software:

- AmComputeLicAndInstallCounts()
- AmComputeAllLicAndInstallCounts()

También puede utilizar estos esquemas de workflow para enviar automáticamente un mensaje a una persona designada o calculada en caso de que se hayan excedido los derechos.

5 | Teléfonos

CAPÍTULO

En AssetCenter los teléfonos se consideran como elementos del parque. Si decide administrarlos como bienes, puede registrarlos en la tabla de teléfonos. De esta forma podrá integrar TeleCenter en AssetCenter. Esta aplicación permite:

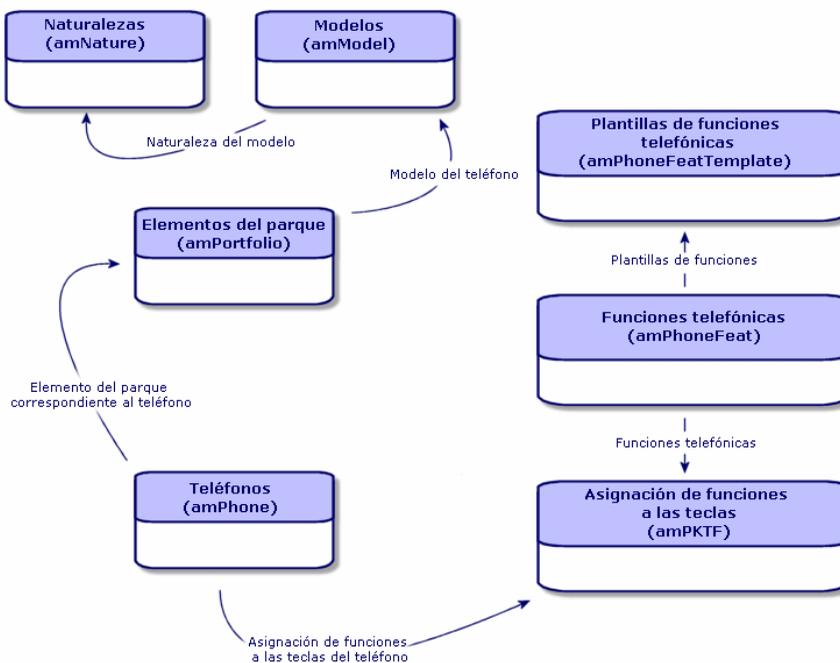
- Describir las características técnicas de cada teléfono.
- Asignar a cada tecla una función determinada que implica una facturación específica: gestión de llamadas dobles, reconocimiento automático del número de la persona que llama, servicios de información especializados, etc.

Teléfonos y funciones

La gestión individual es el tipo de gestión idóneo para los teléfonos, pues el registro correspondiente figurará en la tabla de elementos del parque, en la de bienes y en la de teléfonos (consulte la sección **Gestión individual (por bien)** del capítulo **Principios generales (Parque)**).

Gracias a Telecenter, podrá administrar todas las funciones telefónicas utilizadas por los teléfonos de un parque telefónico determinado. Por ejemplo, basta con consultar el registro de la función **Reconocimiento de llamadas** en la tabla de funciones telefónicas para saber inmediatamente qué teléfonos disponen de esta función en la empresa. En AssetCenter las tablas utilizadas para la gestión de los teléfonos son las siguientes:

- La tabla de naturaleza
En esta tabla puede especificar que el modelo de un elemento del parque sirve para crear así mismo un registro en la tabla de bienes y en la de teléfonos.
- La tabla de modelos
En esta tabla puede crear los modelos de elementos del parque que aparecen registrados en la tabla de bienes y en la de teléfonos.
- La tabla de teléfonos
Esta tabla contiene todos los registros correspondientes a los teléfonos.
- La tabla de asignación de función a las teclas
En esta tabla puede asignar funciones a las teclas de un teléfono.
- La tabla de plantillas de funciones telefónicas
Esta tabla permite crear plantillas de funciones telefónicas.
- La tabla de funciones telefónicas
Esta tabla permite consultar las funciones telefónicas utilizadas por todos los teléfonos de su empresa.



Gestión de los teléfonos

La gestión de teléfonos en AssetCenter consiste en:

- Registrarlos en la tabla de teléfonos.
- Asociar diferentes funciones a las teclas.

Para consultar el detalle de un registro en la tabla de teléfonos, efectúe una de las siguientes operaciones:

- Abra la lista de teléfonos mediante el menú **Parque/ Teléfonos**.
- Seleccione un registro correspondiente a un teléfono en la tabla de bienes y seleccione la pestaña **Teléfono**.

 **AVISO:**

Si la pestaña **Teléfono** no aparece en la ventana de detalle de un bien, significa que la naturaleza de su modelo no indica el valor **Teléfono** en el campo **Crear también**.

Creación de los teléfonos

Para crear un teléfono:

- 1 Cree una naturaleza donde los campos **Creado** y **Creado también** tengan el valor **Elemento del parque** y **Teléfono**.
Consulte la sección **Creación de la naturaleza para un modelo de elemento del parque** del capítulo **Elementos del parque**.
- 2 Cree un modelo de teléfono.
- 3 Cree un registro en la tabla de bienes que corresponda al teléfono.
Este último registro creará así mismo un registro en la tabla de teléfonos.
- 4 Seleccione la pestaña **Teléfono**.
- 5 Introduzca el número y la extensión del teléfono.
- 6 Seleccione las opciones **Buzón de voz** y **Altavoz** en función de las características específicas del teléfono.
- 7 Complete el vínculo **Desvío de llamada a** indicando el teléfono usado para el desvío de llamada. Este vínculo apunta a otro registro de la tabla de teléfonos.
- 8 En el campo **ID de la línea de llamada**, indique el número CLI (Command-line interface) del teléfono.
- 9 Haga clic en **Crear** para confirmar la operación.

Asociación de una función a la tecla de un teléfono

Antes de asociar una función a la tecla de un teléfono, deberá crear una plantilla de la función y a continuación la función propiamente dicha.

Creación de plantillas de función

Para crear una plantilla de función:

- 1 Abra la lista de plantillas de funciones telefónicas mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**.
- 2 Complete el campo **Descripción** para crear la plantilla de función.

Creación de funciones

Para crear una función:

- 1 Abra la lista de funciones telefónicas mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**.
- 2 Haga clic en **Nuevo**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Descripción**.
- 4 Complete el campo **Modelo** con la plantilla de función telefónica que creó anteriormente.
- 5 Seleccione la opción **Función activable** si esta función es activable o desactivable con los códigos que podrá indicar en los campos que aparecen al seleccionar esta opción.
- 6 Seleccione la opción **Identificación requerida** si la utilización de esta función requiere la introducción de un código de identificación. Para saber cómo completar los demás campos que figuran en esta tabla, consulte la documentación de TeleCenter.

Asociación de una función a la tecla de un teléfono

Para asociar una función a la tecla de un teléfono:

- 1 Abra la lista de elementos des parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Seleccione un registro que corresponda a un teléfono.
- 3 Seleccione la pestaña **Teléfono**.
- 4 Seleccione la subpestaña **Funciones**.
- 5 Haga clic en .
- 6 En el campo **Primera tecla**, indique el número de la primera tecla de función del teléfono. En la mayoría de los casos suele ser 1 ó 0. Si

la primera tecla es 0, el número de teclas de función del teléfono será igual a $n + 1$ la tecla 0.

Si la primera tecla del teléfono es **0**, el número **5** ocupa la sexta posición en el teléfono.

- 7 En el campo **Número de teclas**, indique el número de teclas a las que puede asociar funciones. No olvide añadir 1 al número de teclas si 0 es el valor indicado en el campo **Primera tecla**.
- 8 Complete el vínculo **Función** con la función que desee asociar a la tecla del teléfono.

6 Intervenciones y proyectos

CAPÍTULO

Los elementos del parque pueden ser objeto de intervenciones (como por ejemplo operaciones de mantenimiento) o formar parte de proyectos que requieren su utilización (por ejemplo, el equipo informático se puede utilizar para una formación de larga duración).

Intervenciones

Una intervención es una operación efectuada sobre un elemento del parque para resolver un problema: reparación, asistencia al usuario, arreglo, instalación, mudanza, etc.

Para acceder a la lista de intervenciones, seleccione **Intervenciones** en el menú **Parque**.

Las intervenciones se presentan de forma arborescente (intervenciones o subtareas). Puede descomponer una intervención en diferentes subtareas, tantas como quiera. La intervención puede basarse en un modelo que define una intervención genérica o un procedimiento de

intervención estándar. La información de dicho modelo figurará así mismo en el detalle de la intervención.

Las subtareas se consideran así mismo como intervenciones. Se trata de descomponer una intervención en una serie de operaciones básicas, que se deben realizar integralmente para llevar a cabo la intervención.

Las subtareas de una intervención se pueden realizar de forma secuencial (una detrás de otra) o paralela (simultáneamente). El campo **Secuenciación** (nombre SQL: ISequenceNumber) permite especificar el orden de las subtareas, y presenta las siguientes características:

- Si dos intervenciones poseen la misma secuenciación, se pueden ejecutar simultáneamente.
- Cuanto menor sea el valor de este campo, mayor importancia tendrá el orden en que se realice la intervención.

 **NOTA:**

El campo **Secuenciación** (nombre SQL: ISequenceNumber) no activa ningún automatismo a nivel de AssetCenter. Sólo sirve para dar al usuario una idea precisa del orden de realización de las diferentes intervenciones.

Tipos de intervención

El tipo de intervención se especifica en el campo **Tipo** (nombre SQL: seType) de la pestaña **General** de la ventana de detalle de la intervención. Este campo está asociado a una enumeración de sistema.

Los campos que figuran en la pestaña **Seguimiento** de la ventana de detalle de la intervención varían según el tipo de intervención seleccionado.

Soporte interno

En la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**, en la ventana de detalle de la intervención, puede especificar el nombre del técnico y del grupo, en los campos **Técnico** (nombre SQL: Technician) y **Grupo** (nombre SQL: EmplGroup) respectivamente.

Mantenimiento bajo contrato

En general, las intervenciones efectuadas bajo contrato no dan lugar a ningún tipo de facturación.

- En el campo **Contrato** (nombre SQL: Contract) de la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**, en la ventana de detalle de la intervención, puede seleccionar el contrato asociado a la intervención. AssetCenter sólo presenta los contratos asociados al elemento del parque objeto de la intervención.
- Puede especificar el nombre del técnico y de su empresa respectivamente en los campos **Técnico** (nombre SQL: Contact) y **Empresa** (nombre SQL: Supplier) de la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**, en la ventana de detalle de la intervención. Si ha completado el campo **Empresa** (nombre SQL: Supplier) antes de rellenar el campo **Técnico** (nombre SQL: Contact), AssetCenter presentará únicamente los contactos de la empresa seleccionada.

Mantenimiento fuera de contrato

Se trata de intervenciones efectuadas fuera de un contrato de mantenimiento existente o de intervenciones realizadas por empresas con las que no se ha firmado ningún contrato. Este tipo de intervenciones da lugar generalmente a una facturación.

- Si se trata de una intervención efectuada fuera de un contrato de mantenimiento existente, puede especificar dicho contrato en el campo **Contrato** (nombre SQL: Contract) de la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**, en la ventana de detalle de la intervención. AssetCenter presentará únicamente los contratos asociados al elemento del parque.
- Rellene el campo **Técnico** (nombre SQL: Contact) de la subpestaña **Técnico**, pestaña **Seguimiento** del detalle de la intervención con el nombre de la persona que forma parte de la lista de contactos de todas las empresas terceras. Si ha rellenado previamente el campo **Empresa** (nombre SQL: Supplier), AssetCenter propone únicamente los contactos de la empresa seleccionada.

Evolución de una intervención

Ciclo de una intervención

Una intervención tiene el siguiente ciclo de vida:

Figura 6.1. Intervención - Ciclo completo



Cada etapa del ciclo se produce o está prevista en una fecha determinada. El estado de la intervención en cada una de las etapas del ciclo se indica en el campo **Estado** (nombre SQL: seStatus).

Cuadro 6.1. Intervención - Los diferentes estados

Etapas	Estado
Notificación de la intervención	Notificada
Inicio de la intervención	En curso
Fin de la intervención	Cerrada

En la ventana de detalle de la intervención y en la subpestaña **Calendario** de la pestaña **Seguimiento** se especifica la fecha de las diferentes etapas: fecha de notificación, inicio previsto para la intervención, inicio efectivo de la intervención, etc.

Estado de una intervención y automatismos

En el campo **Estado** (nombre SQL: seStatus), situado en la parte superior de la ventana de detalle de una intervención, se especifica el estado de la intervención. AssetCenter calcula automáticamente el valor de este

campo en función de la fechas indicadas en la subpestaña **Calendario** de la pestaña **Seguimiento** de la ficha de intervención, o bien tras una acción desencadenada por el usuario al pulsar en uno de los botones de acción:

- Por defecto, la ficha presenta el estado **Notificada**.
- El estado de la ficha de intervención pasa a **Prevista** al completar el campo **Inicio previsto** (nombre SQL: dtSchedFixStart).
- El estado de la ficha de intervención pasa a **En curso** en los siguientes casos:
 - Al completar el campo **Inicio efect.** (nombre SQL: dtActualFixStart).
 - Al pulsar en el botón .
 - Si el estado de una de las subtareas es **En curso**.
- El estado de la ficha de intervención pasa a **Cerrada** en los siguientes casos:
 - Al completar el campo **Cúmulo horas laborables** (nombre SQL: tsCumulLaborHours).
 - Al pulsar en **Cerrar**.
 - Si el estado de todas las subtareas es **Cerrada**.

Seguimiento de una intervención

La pestaña **Seguimiento** de la ventana de detalle de una intervención le permite controlar con precisión el calendario y las modalidades de realización de una intervención.

Esta pestaña se descompone en varias subpestañas.

- La pestaña **Técnico** contiene, en función del tipo de intervención, toda la información relativa a la persona responsable de la intervención.
- La pestaña **Subtareas** permite estructurar jerárquicamente una intervención descomponiéndola en varias subtareas, que se pueden realizar de forma paralela o secuencial, según el valor del campo

Secuenciación (nombre SQL: ISequenceNumber) para cada una de las tareas.

- La pestaña **Calendario** presenta el programa de la intervención: la fecha prevista de resolución, la fecha efectiva de resolución, la fecha de llamada del técnico de mantenimiento (si se trata de una intervención de tipo **Mantenimiento bajo contrato** o **Mantenimiento fuera de contrato**). También puede especificar en esta pestaña el calendario de periodos laborables que utilizará AssetCenter para el cálculo de las fechas y plazos relacionados con la intervención.
- La pestaña **Cierre** contiene toda la información relativa al cierre de la intervención.

Gestión de las intervenciones

- 1 Cuando recibe información acerca de un problema, puede crear una ficha de intervención de dos maneras:
 - Abra la lista de intervenciones mediante el menú **Parque/ Intervenciones** y haga clic en **Nuevo**.
 - O bien abra la pestaña **Manten.** de la ventana de detalle del bien correspondiente, y haga clic en  para añadir una ficha de intervención.
- 2 Cree la intervención.
- 3 Los técnicos pueden conocer la lista de intervenciones que se les han asignado aplicando un filtro apropiado (combinando varios criterios relativos, por ejemplo, a los campos **Técnico** (nombre SQL: Contact), **Empresa** (nombre SQL: Supplier), **Nº llamada** (nombre SQL: MaintNumber), **Estado** (nombre SQL: seStatus) y **Prioridad** (nombre SQL: Priority)).
- 4 El administrador puede consultar regularmente el avance del trabajo por medio de vistas o de filtros:
 - Intervenciones sin planificar: Estado = **Notificada**.
 - Intervenciones con retraso: Estado = **Prevista y Inicio previsto** (nombre SQL: dtSchedFixStart) < fecha del día.

- Intervenciones en curso: Estado = **En curso**.
 - Lista de intervenciones **En curso** clasificadas por técnico, empresa, contrato.
- 5 El administrador puede consultar regularmente el trabajo efectuado mediante vistas o filtros:
- Diferencia entre la duración prevista y la duración real.
 - Análisis de los plazos de resolución.
 - Diferencia entre la fecha de llamada del técnico de mantenimiento y la fecha de la primera intervención, comparada con el plazo de intervención garantizado.

Proyectos

Un proyecto permite definir una operación relativa a un grupo de bienes o de personas.

Para crear un proyecto:

- 1 Abra la lista de proyectos mediante el menú **Parque/ Proyectos**.
- 2 Haga clic en **Nuevo** para crear un nuevo proyecto.
- 3 Indique la información necesaria en la pestaña **General**, en particular la fecha de fin de proyecto y en su caso su alarma 🚨.
- 4 En la pestaña **Bienes**, añada los bienes utilizados en el proyecto.
- 5 En la pestaña **Personas**, especifique las personas que intervienen en el proyecto.
- 6 Si necesita añadir otros bienes al proyecto posteriormente, puede hacerlo partiendo de la pestaña **Proyectos** de la ventana de detalle de los bienes que desea añadir, o bien de la pestaña **Bienes** de la ventana de detalle del proyecto.
- 7 Consulte regularmente el estado de los proyectos en curso gracias a las posibilidades que le brindan las vistas y los filtros. Puede combinar criterios con la información de los campos **Inicio** (nombre SQL: dStart), **Fin** (nombre SQL: dEnd) y **Estado** (nombre SQL: Status)

para destacar los proyectos que se deben iniciar, los que llevan retraso, los que progresan, etc.

7 Elementos de ajuste

CAPÍTULO

Los elementos de ajuste son registros de la base de datos que permiten ajustar uno o varios campos a otros registros.

Elementos de ajuste y elementos de destino

Un elemento de ajuste sirve para ajustar un campo de uno o varios elementos de destino. Los elementos de ajuste pueden ser:

- Elementos del parque.
- Intervenciones.
- Contratos.
- Formaciones.
- Cables.

Los elementos de destino son todos aquellos elementos asociados a un elemento de ajuste.

Ejemplo: el registro de una pantalla (**Elemento de ajuste**) en el parque actualiza el número de pantallas del ordenador (**Elemento de destino**) al que está asociado.

Los tipos de ajuste de campo se definen en los modelos de elementos de ajuste. Los tres tipos de ajuste de campo posibles son:

- Adición.

Ejemplo: la creación de un módulo de memoria RAM de 256 KB en el parque añade **256** al campo **Memoria** del ordenador donde se ha instalado el módulo.

- Sustracción.

Ejemplo: la creación de una intervención de 10 horas en un bien resta **10** al campo **Duración** de la primera intervención relativa a este bien.

- Reemplazo.

Ejemplo: la creación de un contrato aplicable a un bien reemplaza el contrato anterior aplicable al bien.

Las tablas principales que intervienen en los procesos de ajuste son:

- La tabla de naturaleza (amNature).

Esta tabla permite definir la naturaleza del modelo del elemento de ajuste.

- La tabla de modelos (amModel).

Esta tabla permite crear los modelos de elementos de ajuste. Para cada uno de estos modelos se definen tipos de ajuste de campo.

- La tabla de tipos de ajuste de campo (amFieldAdjustTempl).

Cada tipo de ajuste de campo contiene la siguiente información:

- La tabla del elemento de ajuste: elementos del parque, intervenciones, contratos, formaciones, cables
- El vínculo del elemento de ajuste hacia el elemento de destino, que activa el ajuste

Ejemplo: el vínculo del elemento de ajuste a su elemento principal (una impresora a un ordenador)

- El campo del elemento de destino que se debe modificar.

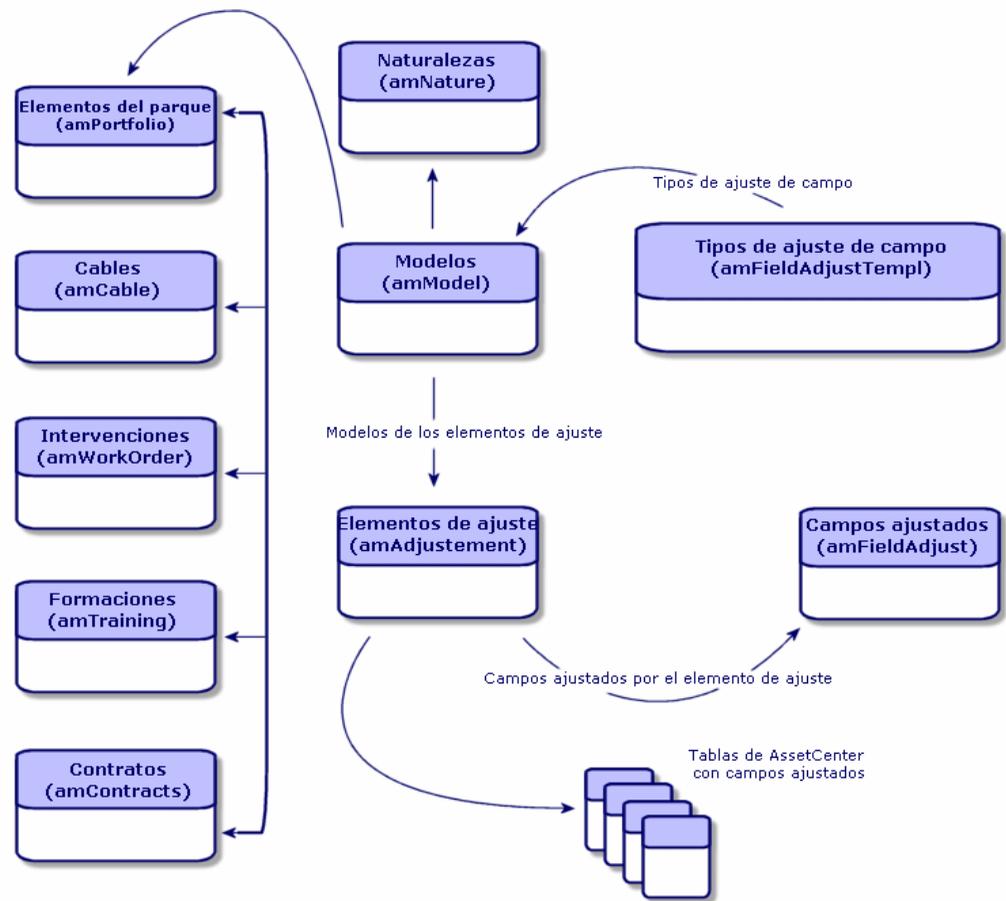
El campo puede ser un campo del registro del elemento de destino o un campo asociado directa o indirectamente al registro del elemento de destino.

- Un script que indica el valor de ajuste del campo
- La tabla de campos ajustados (amFieldAdjustment).

El registro de cada campo ajustado presenta en detalle:

- La fecha de ajuste.
 - El valor anterior al ajuste.
 - El valor posterior al ajuste.
 - La serie de vínculos que permiten el acceso desde la tabla del registro de destino.
 - La tabla de elementos de ajuste (amAdjustment).
- Esta tabla reúne todos los elementos de ajuste creados en la base de datos.
- Las tablas de elementos del parque, cables, intervenciones, formaciones y contratos.
- Estas tablas contienen los registros de los elementos que pueden funcionar como elementos de ajuste.
- Todas las tablas de AssetCenter.

Estas tablas contienen los elementos de destino de los ajustes. Gracias a vínculos directos o indirectos, el registro de un elemento de ajuste puede ajustar todos los campos de todas las tablas de AssetCenter.



Uso de los elementos de ajuste

Esta operación consiste en:

- 1 Crear un modelo de elemento de ajuste.
- 2 Definir el tipo de ajuste del campo en dicho modelo.
- 3 Crear el elemento de ajuste.

- 4 Crear el vínculo que desencadenará el ajuste del campo.

Creación de un modelo de elemento de ajuste

Para crear un modelo de elemento de ajuste, consulte la sección **Creación de un modelo de elemento del parque** de este capítulo.

NOTA:

Todos los modelos son modelos de elementos de ajuste, exceptuando los modelos cuya naturaleza no crea nada (verifique que el campo **Crea** de la naturaleza del modelo no tenga el valor **Nada**).

Definición de un tipo de ajuste de campo

Para que un elemento de ajuste pueda ajustar un campo, deberá definir en su modelo un tipo de ajuste de dicho campo. Para ello:

- 1 Abra la lista de modelos (**Parque/ Modelos**).
- 2 Seleccione el modelo del elemento de ajuste.
- 3 Seleccione la pestaña **Tipos de ajuste**.
- 4 Haga clic en .
- 5 En el campo **Campo por ajustar**, indique:
 - El vínculo hacia un elemento de destino que activará el ajuste del campo.
 - La ruta completa (vínculo o serie de vínculos) que indica el campo que debe ajustar.

```
Parent.Asset.fv_Memory
```

Ejemplo: para un elemento de ajuste del parque, introduzca el siguiente valor en el campo **Campo por ajustar**:

Principal indica el vínculo que activará el ajuste. En este caso, se trata de vincular el elemento de ajuste a un registro principal de la tabla de elementos del parque: el elemento de destino.

Asset.fv_Memory indica la ruta (utilizando el vínculo Asset) hacia el campo **fv_Memory**: el campo de ajuste.

- 6 Seleccione un tipo de ajuste en el campo **Operación**: Reemplazo, Adición o Sustracción.
- 7 Introduzca un script en el campo **Origen** que permita devolver el valor del ajuste.

```
RetVal = [Model.fv_memory]
```

Ejemplo: en el caso de una adición, este script indica que el valor del campo **fv_memory** del elemento de ajuste se añade al campo que se va a ajustar.

- 8 Haga clic en **Añadir** para confirmar la creación de este tipo de ajuste de campo.

Creación de un elemento de ajuste

Para saber cómo crear un elemento de ajuste, consulte la sección **Creación de un bien** del capítulo **Elementos del parque**. Esta sección explica cómo crear un elemento del parque correspondiente a un bien.

Creación del vínculo que desencadenará el ajuste del campo

- 1 Seleccione el elemento de ajuste en la tabla de elementos del parque.
- 2 Seleccione la pestaña **General**.
- 3 Introduzca o cree el vínculo **Componente de**.
- 4 Verifique que el campo se haya ajustado correctamente.

Para ajustar el campo, deberá crear el vínculo indicado en el tipo de ajuste del campo. Por ejemplo, para un elemento del parque, si el vínculo es el elemento del parque:

Ajuste de un campo - Ejemplo

El siguiente ejemplo explica cómo ajustar el campo **Memoria** del registro de un ordenador mediante un elemento de ajuste que corresponde a un módulo de RAM de 256 KB.

Estos 256 KB de memoria suplementaria se suman al valor del campo **Memoria** del ordenador una vez creado el vínculo entre el ordenador y el módulo de RAM en la tabla de elementos del parque.

Detalle del ejemplo

Elemento de ajuste	Un módulo de RAM de 256 KB
Elemento de destino	Un ordenador
Campo por ajustar	La memoria viva del ordenador
Operación	Adición del valor de la memoria del módulo a la memoria viva del ordenador
Vínculo que desencadenará el ajuste	La creación o la modificación del vínculo Componente de entre el módulo de RAM y el ordenador.

Prerrequisitos

Para reproducir este ejemplo, deberá primero:

- 1 Crear los modelos de los dos bienes correspondientes al módulo de RAM y al ordenador.
Para crear los dos bienes, consulte la sección **Elementos del parque** del capítulo **Elementos del parque**.
- 2 Crear una característica **Memoria** (fv_memory) en la tabla de bienes.
- 3 En la tabla de bienes, complete el campo **Memoria** de los registros del elemento de ajuste (módulo de RAM) y del elemento de destino (ordenador) con el valor **256**.

Tras el ajuste, el valor del campo **Memoria** del ordenador debe ser igual a **512** (256 + 256).

Creación de un tipo de ajuste del campo Memoria en el modelo del módulo de RAM

Al crear un tipo de ajuste de campo para un modelo de elemento, dicho modelo se convierte en modelo de elemento de ajuste.

Para crear el tipo de ajuste del campo memoria:

- 1 Abra la lista de modelos (**Parque/ Modelos**).
- 2 Seleccione el modelo del módulo de RAM.
- 3 Seleccione la pestaña **Tipo de ajuste**.
- 4 Haga clic en .
- 5 Indique **Parent.Asset.fv_memory** en el campo **Campo por ajustar**.
- 6 Indique **RetVal=[Asset.fv_memory]** en la zona de edición de script **Origen**.
- 7 Seleccione **Adición** en el campo **Operación**.
- 8 Haga clic en **Añadir**.

Creación del vínculo que desencadenará el ajuste

Para crear este vínculo:

- 1 Abra la lista de elementos del parque (**Parque/ Elementos del parque**).
- 2 Seleccione el registro correspondiente al módulo de RAM.
- 3 Seleccione la pestaña **General**.
- 4 Para el vínculo **Componente de**, seleccione el registro correspondiente al ordenador cuya memoria desea ajustar.
- 5 Verifique que el campo Memoria del registro del ordenador tenga el valor 512 en la tabla de bienes.

8

Glosario

CAPÍTULO

Esta sección presenta un glosario de los términos utilizados en la gestión del parque.

 **NOTA:**

Los términos no están clasificados por orden alfabético.

Naturalezas

Un registro de la tabla de naturalezas determina el tipo de elemento creado por un modelo. Al crear un modelo, debe indicar obligatoriamente la naturaleza sobre la que se basa.

Existen naturalezas para los siguientes modelos de elementos:

- Elementos del parque
- Intervenciones
- Contratos
- Formaciones

- Cables

Al crear una naturaleza, se definen algunos parámetros que influyen en los modelos basados en esta naturaleza. Ejemplo: la selección del valor **Libre** para el campo **Restricción de gestión** (seMgtConstraint) en la tabla de naturalezas permite crear modelos de elementos del parque que no están registrados en la tabla de bienes.

Modelo

Un registro de la tabla de modelos permite crear registros en las siguientes tablas:

- Elementos del parque

La creación de un elemento del parque puede implicar la creación simultánea de un registro en las siguientes tablas adicionales:

- Tabla de bienes
- Tabla de ordenadores
- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software
- Intervenciones
- Contratos
- Formaciones
- Cables

Al crear uno de estos elementos, debe indicar obligatoriamente el modelo en el que se basa. Los datos indicados para el modelo se reproducen automáticamente en los registros de los elementos. Ejemplos: el tipo de procesador de un ordenador, la tasa de IVA aplicada, la duración del contrato, etc.

La estructura jerárquica de la tabla de modelos le permite organizar el parque. Se recomienda crear modelos genéricos que abarquen submodelos cada vez más específicos. Ejemplo: Impresora/ Impresora Láser/ Impresora Laserjet 8000DN.

Elemento del parque

Un registro de la tabla de elementos del parque se basa en un modelo que determina sus características. En función del valor de un elemento del parque, se define una restricción de gestión en la naturaleza del modelo en en que se basa este elemento. Esta restricción que permite crear el elemento como bien, lote o lote sin seguir. En función de la tabla adicional indicada en la naturaleza del modelo de un elemento del parque, la creación de un registro en la tabla de elementos del parque implica la creación simultánea de un registro en una de las siguientes tablas:

- Tabla de bienes
- Tabla de ordenadores
- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software

Bien

Un registro de la tabla de bienes es un elemento del parque de gran valor que requiere un seguimiento individual. En AssetCenter, cada bien corresponde a dos registros vinculados: uno en la tabla de elementos del parque y otro en la tabla de bienes. Para que la creación de un elemento del parque dé lugar a la creación simultánea de un registro en la tabla de bienes, debe elegir, en la naturaleza del modelo de dicho elemento, el valor **Código interno único** para el campo **Restricción de gestión** (seMgtConstraint).

Todos los bienes son elementos del parque, pero no todos los elementos del parque son bienes.

Tablas adicionales

Una tabla adicional es una tabla donde se crean registros ya creados en otra tabla.

En AssetCenter se puede especificar una tabla adicional al crear la naturaleza de un modelo de elemento del parque. La creación de un registro en la tabla de elementos del parque implica la creación simultánea de un registro en una de las siguientes tablas adicionales:

- Tabla de bienes
- Tabla de ordenadores
- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software

Lote

Un lote se compone de varios elementos idénticos cuya cantidad se expresa, o bien con un número de elementos (un lote de cien sillas) o bien con una unidad de medida (un lote de una tonelada de arena). La creación de un lote implica la creación de dos registros vinculados, uno en la tabla de elementos del parque y otro en la tabla de bienes y lotes. En el parque, un lote se puede dividir en función, por ejemplo, de una localización diferente. Cada división crea otro registro y el número de elementos de este nuevo registro se sustrae del lote dividido. Ejemplo: diez sillas del lote de cien se trasladan de un departamento a otro. La cantidad de este lote pasa a ser noventa, y el segundo registro contiene las diez sillas trasladadas.

Lote sin seguir

Un lote sin seguir es un lote que no corresponde a ningún registro en la tabla de bienes. Para crear un lote sin seguir, su naturaleza debe tener como restricción de gestión el valor libre. Los lotes sin seguir se aplican a los elementos de poco valor, tales como suministros de oficina y consumibles, y no dan lugar a información de seguimiento en la tabla de bienes. Para transformar un lote sin seguir en lote seguido, debe crear un vínculo correspondiente en la tabla de bienes y lotes (utilizando el botón **Etiquetar** de la tabla de elementos del parque).

Consumibles

Los consumibles son elementos del parque. La selección de la opción **Consumible** en la naturaleza de un modelo indica que los elementos del parque basados en este modelo son consumibles.

Instalaciones de software

Las instalaciones de software son elementos del parque que corresponden al software asociado a otros elementos (ordenadores).

Licencia de software

Una licencia de software es un elemento del parque. Cada registro de licencia indica el número de instalaciones de un software o el número de accesos a una base de datos. Ejemplo: una licencia puede dar derecho a 1000 accesos a una base de datos AssetCenter.

Restricción de gestión

Las restricciones de gestión de un elemento del parque se indican en su naturaleza y se refieren al uso de un código interno. Un elemento del parque con código interno queda automáticamente registrado en la tabla de elementos del parque y en la tabla de bienes.

Existen tres restricciones de gestión:

- Código interno único
Esta restricción de gestión se aplica a los bienes que tengan un código interno único.
- Código interno
Esta restricción de gestión se aplica a los lotes seguidos. Al crear un lote se le atribuye un código interno, que valdrá así mismo para los

sublotes creados a partir de ese lote (todos corresponden al mismo registro en la tabla de bienes).

- Libre

Esta restricción de gestión se aplica a los lotes sin seguir, que no tendrán código interno ni registro en la tabla de bienes. La restricción de gestión es libre puesto que en todo momento puede atribuir un código interno a un lote sin seguir para transformarlo en lote seguido.

Tipo de gestión

En AssetCenter existen tres tipos de gestión de los elementos del parque:

- Gestión individual

Utilizada para los bienes. El seguimiento de cada bien es individual.

- Gestión colectiva

Utilizada para los lotes. El seguimiento de los elementos que componen el lote se efectúa de manera colectiva. Ejemplo: el precio de adquisición del lote no corresponde a cada elemento del lote, sino al conjunto de elementos.

- Gestión indiferenciada

Utilizada para los lotes sin seguir. Los elementos del lote se registran únicamente en la tabla de elementos del parque. No obstante, si lo desea puede atribuir un código interno a un lote seguido, para aplicar una gestión colectiva o incluso individual, si se trata de un lote de un solo elemento.

Seguimiento

Para cada registro de la tabla de bienes se efectúa un triple seguimiento:

- Seguimiento técnico

Ejemplo: características materiales de un ordenador.

- Seguimiento financiero

Ejemplo: tipo de amortización de un bien.

- Seguimiento contractual

Ejemplo: contrato de mantenimiento asociado a un servidor.

Existencias

Las existencias contienen los elementos del parque pendientes de asignación. AssetCenter permite asociar a las existencias unas reglas determinadas que generan peticiones de compra automáticas para garantizar el reabastecimiento.

Asignación

La asignación de un elemento del parque define su estado en el parque. En AssetCenter, las diferentes asignaciones posibles son **En el parque**, **En existencias**, **Retirado del parque**, **Pendiente de recepción**, **Retorno al taller**, **Devoluc. proveedor** y **Falta**.

Cantidad

La cantidad caracteriza los elementos del parque administrados en lote. Esta cantidad puede expresarse en unidad de medida (un lote de una tonelada de cemento) o en número de elementos (lote de cien sillas). A partir del modelo de un lote, puede crear varios lotes diferenciados en función de la cantidad.

Proyecto

En un proyecto intervienen elementos del parque y/o personas de la empresa (ejemplo: división de un departamento en varios departamentos). AssetCenter le permite efectuar el seguimiento preciso

de todos los proyectos de la empresa. Cada proyecto puede ser objeto de contratos o de intervenciones.

9 Referencias (Parque)

CAPÍTULO

Menús y pestañas (Parque)

El módulo Parque recurre a numerosos menús.

Los menús directamente relacionados con el módulo Parque son los siguientes:

Cuadro 9.1. Menús y pestañas (Parque) - lista

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
<hr/> Menú Archivo <hr/>				

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Activación de los módulos	N/A	N/A	Permite activar o desactivar el módulo Parque, si su archivo de licencia lo autoriza.	Consulte el manual Utilización de AssetCenter , capítulo Personalización de una estación cliente , sección Activación de módulos .
Menú Parque				
Elementos del parque	Elementos del parque (amPortfolio)	• Todos		Capítulo Elementos del parque , todas las secciones
Bienes y lotes	Bienes (amAsset)	• Todos		Capítulo Elementos del parque , secciones Bienes, Lotes, Lotes sin seguir
Ordenadores	Ordenadores (amComputer)	• Todos		Capítulo Parque informático , todas las secciones
Teléfonos	Teléfonos (amPhone)	• Todos		Capítulo Teléfonos , todas las secciones
Peticiones internas	Peticiones (amRequest)	• Pestaña Reemplazos		Capítulo Elementos del parque , sección Movimientos de los elementos del parque

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Naturalezas	Naturalezas (amNature)	• Todos		Capítulo Elementos del parque , sección Naturalezas
Modelos	Modelos (amModel)	• Todos		Capítulo Elementos del parque , sección Modelos
Peticiones estándar	Peticiones (amRequest)	• Pestaña Reemplazos		Capítulo Elementos del parque , sección Movimientos de los elementos del parque
Marcas	Marcas de producto (amBrand)	• Todos		Capítulo Modelos , sección Creación de un modelo de elemento del parque
Contadores de software	Contadores de software (amSoftLicCounter)	• Todos		Capítulo Software , sección Contadores de software
Verificación de licencias	Esquemas de workflow (amWfScheme)	• Todos		Capítulo Software , sección Licencias de software

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Localizaciones	Localizaciones (amLocation)	• Pestaña Parque		Capítulo Principios generales (Parque) , sección Contextualización y seguimiento de los elementos del parque
Departamentos y personas	Personas (amEmplDept)	• Pestaña Parque		Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque
Proyectos	Proyectos (amProject)	• Pestaña Bienes		Capítulo Intervenciones y proyectos , sección Proyectos
Existencias	Existencias (amStock)	• Todos		Capítulo Elementos del parque , sección Existencias
Intervenciones	Intervenciones (amWorkOrder)	• Pestaña Consumo		Capítulo Intervenciones y proyectos , sección Intervenciones
Menú Compras				

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Peticiones de compra	Peticiones (amRequest)	<ul style="list-style-type: none"> Pestaña Reemplazos Vínculo Exist. entrega (stock) 		Capítulo Elementos del parque , sección Movimientos de los elementos del parque
Pedidos y presupuestos	Pedidos (amPOrder)	<ul style="list-style-type: none"> Vínculo Exist. entrega (stock) 		Capítulo Elementos del parque , sección Existencias
Recepción	Fichas de recepción (amReceipt)	<ul style="list-style-type: none"> Vínculo Existencias (stock) 		Capítulo Elementos del parque , sección Existencias
Menú Contratos				
Contratos	Contratos (amContract)	<ul style="list-style-type: none"> Pestaña Bienes Pestaña Bienes (en leasing) 		Capítulo Elementos del parque , sección Bienes asociados a un contrato
Pedidos abiertos	Contratos (amContract)	<ul style="list-style-type: none"> Pestaña Bienes Pestaña Bienes (en leasing) 		Capítulo Elementos del parque , sección Bienes asociados a un contrato
Contratos marco	Contratos (amContract)	<ul style="list-style-type: none"> Pestaña Bienes Pestaña Bienes (en leasing) 		Capítulo Elementos del parque , sección Bienes asociados a un contrato
Contratos de arrendamiento o leasing	Contratos (amContract)	<ul style="list-style-type: none"> Pestaña Bienes Pestaña Bienes (en leasing) 		Capítulo Elementos del parque , sección Bienes asociados a un contrato

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Devoluciones - Fin de arrendamiento	Ficha de devolución (amReturnEnv)	• Pestaña Bienes		Capítulo Elementos del parque , sección Bienes asociados a un contrato
Menú Finanzas				
Inmovilizado	Inmovilizado (amFixedAsset)	• Pestaña Bienes		Capítulo Elementos del parque , sección Seguimiento financiero de los bienes
Expedientes	Expedientes de soporte (amTicket)	• Vínculo Bien (Asset)		Consulte el manual Helpdesk , capítulo Expedientes de soporte , todas las secciones.
Gravedad	Gravedad (amSeverity)	• Subpestañas Bienes y Modelos de la pestaña Selección		Consulte el manual Helpdesk , capítulo Niveles de gravedad , todas las secciones
Tipos de problema	Tipos de problema (amProblemClass)	• Vínculo Modelo (Model)		Consulte el manual Helpdesk , capítulo Tipos de problemas
Menú Herramientas				

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Acciones/ Editar	Acciones (amAction)	N/A		Consulte el manual Utilización de AssetCenter , capítulo Información de referencia , sección Acciones .
Acciones/ <Nombre de la acción>	N/A	N/A	Propone las acciones no contextuales o cuyo contexto está activo. Permite desencadenar la acción seleccionada.	Capítulo Referencias (Parque) , sección Acciones y asistentes (Parque)
Personalizar la barra de herramientas	N/A	N/A	Permite añadir o retirar iconos de la barra de herramientas.	Capítulo Referencias (Parque) , sección Iconos de la barra de herramientas (Parque)
Reporting/ Informes	Informes (amReport)	N/A	Permite acceder a los informes imprimibles.	Capítulo Referencias (Parque) , sección Informes y formularios (Parque)

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Reporting/ Formularios	Formularios internos (amForm)	N/A		Capítulo Referencias (Parque) , sección Informes y formularios (Parque)
Menú Administración				
Lista de pantallas	N/A	N/A	Permite acceder a las tablas que no son accesibles por medio de los menús usuales. Esta tarea está reservada al administrador, pues tales tablas habitualmente no tienen que modificarse directamente.	Consulte el manual Utilización de AssetCenter , capítulo Listas de registros , sección Uso de las listas .
Enumeraciones	Enumeraciones (amItemizedList)	N/A		Capítulo Referencias (Parque) , sección Enumeraciones (Parque)
Contadores	Contadores (amCounter)	N/A		Capítulo Referencias (Parque) , sección Contadores (Parque)

Submenú	Literal y nombre SQL de la tabla a la que permite acceder el menú	Pestañas, campos y vínculos dedicados	Comentarios	Secciones del manual que se deben consultar
Campos calculados	Campos calculados (amCalcField)	N/A		Capítulo Referencias (Parque) , sección Campos calculados (Parque)
Tipos de conexión	Tipos de conexión (amCnxType)	Todos		Capítulo Parque informático , sección Conexiones entre ordenadores , sección Creación de una conexión.

Iconos de la barra de herramientas (Parque)

Algunos iconos de la barra de herramientas son propios del módulo Parque.

Para conocer la lista y añadirlos a la barra de herramientas:

- 1 Seleccione el menú **Herramientas/ Personalizar la barra de herramientas.**
- 2 Seleccione la pestaña **Herramientas.**
- 3 Seleccione **Parque** en la lista **Categorías.**
- 4 Desplace los iconos que desee a la barra de herramientas.

Para más información sobre la personalización de la barra de herramientas, consulte el manual **Utilización de AssetCenter**, capítulo **Personalización de una estación cliente**, sección **Personalización de la barra de herramientas.**

Opciones de la interfaz (Parque)

No hay ninguna opción de la interfaz dedicada al módulo Parque. Para más información sobre la configuración de las opciones de la interfaz, consulte el manual **Utilización de AssetCenter**, capítulo **Personalización de una estación cliente**, sección **Opciones ergonómicas de AssetCenter**.

Tablas (Parque)

El módulo Parque recurre a numerosas tablas. Las tablas relacionadas con el módulo Parque son las siguientes:

Cuadro 9.2. Tablas (Parque) - lista

Literal de la tabla	Nombre SQL de la tabla	Menús que permiten el acceso a la tabla	Secciones del manual que se deben consultar
Tablas genéricas			
Bienes	amAsset	Parque/ Elementos del parque Parque/ Bienes y lotes	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque , capítulo Elementos del parque , sección Bienes
Bienes asignados a los proyectos	amAstProjDesc	Parque/ Proyectos, pestaña Bienes	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque , Capítulo Intervenciones y proyectos , sección Proyectos

Literal de la tabla	Nombre SQL de la tabla	Menús que permiten el acceso a la tabla	Secciones del manual que se deben consultar
Bienes reemplazados	amRelAstReplReq	Compras/ Peticiones de compra, pestaña Reemplazos Parque/ Peticiones internas, pestaña Reemplazos	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque , capítulo Elementos del parque , sección Bienes
Conexiones	amConnection	Parque/ Bienes y lotes, pestaña Conexiones	Capítulo Parque informático , sección Conexiones entre ordenadores
Dotación para amortizaciones	amDprLine	Finanzas/ Inmovilizado, pestaña Dotaciones	Capítulo Elementos del parque , sección Seguimiento financiero de los bienes
Elementos del parque	amPortfolio	Parque/ Elementos del parque	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque
Fórmulas de cálculo de depreciación	amDeprScheme	Finanzas/ Fórmulas de cálculo de amortización	Capítulo Elementos del parque , sección Seguimiento financiero de los bienes
Inmovilizado	amFixedAsset	Parque/ Bienes y lotes, pestaña Inmov. Finanzas/ Inmovilizado	Capítulo Elementos del parque , sección Seguimiento financiero de los bienes
Intervenciones	amWorkOrder	Parque/ Intervenciones	Capítulo Intervenciones y proyectos , sección Intervenciones
Marcas de producto	amBrand	Parque/ Marcas	Capítulo Modelos , sección Creación de un modelo de elemento del parque

Literal de la tabla	Nombre SQL de la tabla	Menús que permiten el acceso a la tabla	Secciones del manual que se deben consultar
Modelos	amModel	Parque/ Modelos	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas principales de la gestión del parque , Capítulo Elementos del parque , sección Modelos
Naturalezas	amNature	Parque/ Naturalezas	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas adicionales
Reglas de existencias	amStockRule	Parque/ Existencias, pestaña Gestión	Capítulo Elementos del parque , sección Existencias
Relación bienes - inmovilizado	amRelFixedAsset	Parque/ Bienes y lotes, pestaña Inmov.	Capítulo Elementos del parque , sección Seguimiento financiero de los bienes
Existencias	amStock	Parque/ Existencias	Capítulo Elementos del parque , sección Existencias
Unidades	amUnit	Administración/ Unidades	Capítulo Elementos del parque , sección Unidades utilizadas para los lotes
Tablas específicas de los ordenadores			
Ordenadores	amComputer	Parque/ Bienes y lotes, pestaña Ordenador	Capítulo Principios generales (Parque) , sección Tablas adicionales
Tipos de conexión	amCnxType	Administración/ Tipos de conexión	Capítulo Parque informático , sección Conexiones entre ordenadores , sección Creación de una conexión.
Tablas específicas del software			

Literal de la tabla	Nombre SQL de la tabla	Menús que permiten el acceso a la tabla	Secciones del manual que se deben consultar
Contadores de software	amSoftLicCounter	Administración/ Lista de pantallas, línea Contadores de software	Capítulo Software , sección Contadores de software
Instalaciones por crear	amModelSoftInfo	Administración/ Lista de pantallas, línea Instalaciones por crear	Capítulo Software , sección Instalaciones de software
Instalaciones de software	amSoftInstall	Administración/ Lista de pantallas, línea Instalaciones de software	Capítulo Software , sección Instalaciones de software
Tablas específicas de los elementos de ajuste			
Campos ajustados	amFieldAdjust	Administración/ Lista de pantallas, línea Campos ajustados	Capítulo Elementos de ajuste , todas las secciones
Elementos de ajuste	amAdjustment	Parque/ Elementos del parque, pestaña Ajustes	Capítulo Elementos de ajuste , todas las secciones
Tipos de ajuste	amFieldAdjustTempl	Parque/ Modelos, pestaña Tipos de ajuste	Capítulo Elementos de ajuste , todas las secciones
Tablas específicas de los teléfonos			
Asignación de funciones a las teclas	amPKFT	Administración/ Lista de pantallas, línea Asignación de funciones	Capítulo Teléfonos , todas las secciones
Funciones de teléfonos	amPhoneFeat	Administración/ Lista de pantallas, línea Funciones de los teléfonos	Capítulo Teléfonos , todas las secciones
Modelos de funciones de los teléfonos	amPhoneFeatTemplate	Administración/ Lista de pantallas, línea Plantillas de funciones	Capítulo Teléfonos , todas las secciones
Teléfonos	amPhone	Parque/ Teléfonos	Capítulo Teléfonos , todas las secciones

Relaciones de dependencia entre tablas (Parque)

El módulo Parque utiliza numerosas tablas de la base AssetCenter. Existen numerosos vínculos entre estas tablas. Por ello, conviene optimizar el orden en que deben completarse las tablas.

El orden que le proponemos a continuación no es imperativo: AssetCenter permite crear los registros que faltan en las tablas vinculadas cuando es necesario.

El cuadro que aparece más abajo optimiza el orden de creación de registros indicándole cuáles son las tablas dependientes que deberá completar.

El ejemplo que proponemos a lo largo de este manual respeta estas recomendaciones.

Excluimos voluntariamente las tablas indirectamente relacionadas con el parque:

- Marcas
- Localizaciones
- Proyectos
- Intervenciones

Así mismo excluimos las tablas secundarias directamente relacionadas con el módulo Parque. Estas son completadas automáticamente durante la creación de registros en las tablas principales.

Cuadro 9.3. Relaciones de dependencia entre tablas (Parque) - cuadro

Tabla (literal y nombre SQL)	Tablas que completar previamente (literal y nombre SQL)	Valores obligatorios	Registros creados automáticamente
Modelos (amModel)	Naturalezas (amNature)		
Parque (amPortfolio)	1. Naturalezas (amNature) 2. Modelos (amModel)		
Bienes (amAsset)	1. Naturalezas (amNature) 2. Modelos (amModel)		

Tabla (literal y nombre SQL)	Tablas que completar previamente (literal y nombre SQL)	Valores obligatorios	Registros creados automáticamente
Instalaciones de software (amSoftInstal)	1. Naturalezas (amNature)	Crea (sebasis): Elemento del parque Creado también (seOverflowTbl): Instalaciones de software	Elemento del parque
	2. Modelos (amModel)	Restricción de gestión (seMgtConstraint): Código interno único	
Ordenadores (amComputer)	1. Naturalezas (amNature)	Crea (sebasis): Elemento del parque Creado también (seOverflowTbl): Ordenador Restricción de gestión (seMgtConstraint): Código interno único	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento del parque • Bien
	2. Modelos (amModel)		
Teléfonos (amPhone)	1. Naturalezas (amNature)	Crea (sebasis): Elemento del parque Creado también (seOverflowTbl): Teléfonos Restricción de gestión (seMgtConstraint): Código interno único	<ul style="list-style-type: none"> • Elemento del parque • Bien
	2. Modelo (amModel)		

Enumeraciones (Parque)

El valor de algunos campos puede seleccionarse en una enumeración abierta o cerrada.

Para acceder a la tabla **Enumeraciones (amItemizedList)**, seleccione **Administración/ Enumeraciones**.

La tabla siguiente muestra en detalle las enumeraciones propias del módulo Parque.

Cuadro 9.4. Enumeraciones (Parque) - lista

Tabla (literal y nombre SQL)	Campo completado a partir de una enumeración (literal y nombre SQL)	Valor de la enumeración
Bienes (amAsset)	Motivo (DisposReason)	amDisposReason
	Condiciones (MaintCond)	amMaintCond
	Sistema operativo (SoftOS)	amOS
	Soporte (SoftMedia)	amSoftMedia
	Estado (Status)	amStatus
	Opción de terminación (TerminOpt)	amTerminOpt
	Condiciones (WarrCond)	amWarrCond
Inmovilizado (amFixedAsset)	Modo de cálculo (DeprCalcMode)	amDeprCalcMode
	Tipo (DeprType)	amDeprType
	Familia (Family)	amFixedAstFamily
Modelos (amModel)	Tipo de cable (CableType)	amCableType
	Aprobación (Certification)	amCertification
	Naturaleza del contrato (ContractNature)	amCntrNature
	Procesador (CPUType)	amCPUType
	Tipo de dispositivo (DeviceType)	amDeviceType
	Sistema (SoftOS)	amOS
	Soporte (SoftMedia)	amSoftMedia
	Prioridad (WOPriority)	amWOPriority
	Ordenadores (amComputer)	Tipo de ordenador (ComputerType)
Versión del proc. (CPUInternal)		amCPUInternal
Tipo de proc. (CPUType)		amCPUType
Sistema operativo (OperatingSystem)		amOS
Desc. del escáner (ScannerDesc)		amScannerDesc

Tabla (literal y nombre SQL)	Vers. del escáner (ScannerVersion)	amScannerVersion
	Campo completado a partir de una enumeración (literal y nombre SQL)	Valor de la enumeración
Existencias (amStock)	Prioridad (ReqPriority)	amReqPriority
	Estado (ReqStatus)	amReqStatus
	Tipo (ReqType)	amReqType
Unidades (amUnit)	Dimensión (Dimension)	amDimension
	Unidad de referencia (DstConvSym)	amUnitSymbol
	Símbolo (Symbol)	amUnitSymbol
Contadores de software (amSoftLicCounter)	Tipo (Type)	amSLCountType
Conexiones (amConnection)	Campo 2 (Field2)	amCnxField2
Dotación para amortizaciones (amDprLine)	Familia (Family)	amFixedAstFamily

Para más información sobre las enumeraciones, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Enumeraciones**.

Campos calculados (Parque)

El módulo Parque recurre a algunos campos calculados.

Estos campos calculados se usan en los valores por defecto de ciertos campos.

El siguiente cuadro expone en detalle los campos calculados propios del módulo Parque.

Cuadro 9.5. Campos calculados (Parque) - lista

Literal del campo calculado	Nombre SQL del campo calculado	Literal y nombre SQL de la tabla a la que se aplica el campo calculado	Utilización
Coste total de uso anual	AvgYearlyTco	Modelos (amModel) Bienes (amAsset)	Permite calcular el coste total de uso anual.

Puede personalizar estos campos calculados.

Para más información sobre los campos calculados, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Campos calculados**.

Para más información sobre la escritura de los scripts, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Scripts**.

Para más información sobre las API, consulte el manual **Referencia de programación**.

Contadores (Parque)

El módulo Parque recurre a algunos contadores.

Estos contadores se usan en los valores por defecto de ciertos campos.

Para acceder a la tabla **Contadores** (amCounter), seleccione **Administración/ Contadores**.

Los contadores directamente relacionados con el módulo Parque son los siguientes:

Cuadro 9.6. Contadores (Parque) - lista

Nombre SQL del contador	Literal y nombre SQL de la tabla que usa el contador	Literal y nombre SQL del campo que usa el contador
amModel_BarCode	Modelos (amModel)	Código de barras (code)
amModel_ModelRef	Modelos (amModel)	Ref. técnica (code)
amNature_Code	Naturalezas (amNature)	Código (code)
amStock_Code	Existencias (amStock)	Código (code)

Para más información sobre los contadores, consulte el manual **Administración de la base de datos**, capítulo **Personalización de la base de datos AssetCenter**, sección **Contadores en los valores por defecto de los campos**.

Acciones y asistentes (Parque)

El módulo Parque recurre a acciones destinadas a automatizar las tareas habituales.

Para acceder a la tabla **Acciones (amAction)**, seleccione **Herramientas/ Acciones/ Editar**.

Puede filtrar fácilmente las acciones relacionadas con el módulo Parque utilizando un filtro en uno de los siguientes campos:

- Dominio (**Domain**)
- Naturalezas (**Naturalezas**)

Las acciones directamente relacionadas con el módulo Parque son las siguientes:

Cuadro 9.7. Acciones y asistentes (Parque) - lista

Nombre de la acción	Nombre SQL de la acción	Tipo de acción	Contexto de la acción (nombre SQL de la tabla)	Secciones del manual que se deben consultar
Dividir un lote	sysSplitAssignment	Asistente	Elementos del parque (amPortfolio)	Capítulo Elementos del parque , sección Lotes

Nombre de la acción	Nombre SQL de la acción	Tipo de acción	Contexto de la acción (nombre SQL de la tabla)	Secciones del manual que se deben consultar
Etiquetar un elemento del parque	sysTagItem	Asistente	Elementos del parque (amPortfolio)	Capítulo Elementos del parque , sección Lotes sin seguir
Nuevo ordenador/ Nuevo grupo de ordenadores	sysCoreCpuNew	Asistente	Ordenadores (amComputer)	Capítulo Parque informático , sección Ordenadores
Reiniciar el contador de software	sysCoreSoftLicCountCalc	Script	Contadores de software (amSoftLicCounter)	Capítulo Software , sección Contadores de software
Crear los elementos de la petición	sysProcRequestExecuteAll	Asistente	Peticiones (amRequest)	Capítulo Elementos del parque , sección Movimientos de los elementos del parque
Mail al administrador por caducidad de licencia	Licenses_exceeded	Mensajería	Instalaciones de software (amSoftInstall)	Capítulo Software , sección Contadores de software

Para más información sobre las acciones, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Acciones**.

Para más información sobre la escritura de los scripts, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Scripts**.

Para más información sobre las API, consulte el manual **Referencia de programación**.

Puede crear nuevas acciones o personalizar las acciones existentes.

Módulos de AssetCenter Server (Parque)

Ciertos módulos de AssetCenter Server están dedicados al módulo Parque.

Para obtener la lista de módulos de AssetCenter Server:

- 1 Inicie AssetCenter Server.
- 2 Conéctese a la base de datos AssetCenter.
- 3 Seleccione **Herramientas/ Configurar los módulos**.

Cuadro 9.8. Módulo de AssetCenter Server (Parque)- lista

Nombre del módulo	Descripción
AddCpu	Añadir los ordenadores del dominio NT a la base de datos
AddUser	Añadir los usuarios NT a la base de datos
Delivery	Crear los elementos del parque correspondientes a los elementos recibidos
GetFsf	Recuperar el resultado de los escáneres
IddAc	Actualizar la base de datos a partir del resultado de los escáneres
SendScan	Enviar el escáner hacia los ordenadores
Stock	Comprobar las existencias

Para más información sobre los módulos de AssetCenter Server, consulte el manual **Administración de la base de datos**, capítulo **AssetCenter Server**, sección **Configuración de módulos supervisados por AssetCenter Server**.

Datos del sistema y Datos empresariales (Parque)

AssetCenter se suministra con conjuntos estándar de datos.

Estos conjuntos de datos forman parte de uno de los siguientes grupos:

- **Datos del sistema:** datos indispensables para el funcionamiento básico del software AssetCenter.

- **Datos empresariales:** datos básicos que puede insertar en su base operativa si le parecen útiles.
Estos datos se subdividen en conjuntos funcionales.
- **Datos de ejemplo:** datos útiles para familiarizarse con AssetCenter.

Datos del sistema propios del módulo Parque

En lo que respecta al módulo Parque, no existe ningún dato de sistema.

Datos empresariales propios del módulo Parque

En lo que respecta al módulo Parque, los **datos empresariales** contienen datos para numerosas tablas, como por ejemplo:

- Acciones (amAction)
Ejemplo: asignación de personas y de bienes a un proyecto
- Características (amFeature)
- Opciones de la aplicación (amOption)

Los **datos empresariales** propios del módulo Parque automáticamente forman parte de la base de demostración instalada con AssetCenter.

Los **datos empresariales** propios del módulo Parque formarán parte de su base operativa si selecciona esta posibilidad con AssetCenter Database Administrator.

Informes y formularios (Parque)

AssetCenter se suministra con formularios e informes. Algunos están relacionados con el módulo Parque.

Para que estén disponibles en su base de datos, debe importarlos por medio del software AssetCenter Database Administrator.

Importación e identificación de informes relacionados con el módulo Parque

Para importar los informes, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Informes Crystal**, sección **Funcionamiento e instalación del generador de informes**, sección **Instalación de informes Crystal Reports preconfigurados en su base de datos de trabajo**.

Para identificar los informes relacionados con el módulo Parque, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Informes Crystal**, sección **Identificación de informes Crystal relativos a un módulo dado**.

Importar e identificar formularios relacionados con el módulo Parque

Para importar los formularios, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Formularios**, sección **Instalación de formularios preconfigurados en su base de datos de trabajo**.

Para identificar, tras su importación, los formularios propios del módulo Parque, consulte el manual **Utilización avanzada**, capítulo **Formularios**, sección **Identificación de formularios relativos a un módulo dado**.

Procesos automáticos (Parque)

Para más información sobre los procesos automáticos ejecutados en segundo plano por AssetCenter, consulte el manual **Estructura de la base de datos**. Para cada tabla descrita en este manual, encontrará una sección **Procesos automáticos**.

API (Parque)

Algunas API AssetCenter se relacionan con el módulo Parque.

Para obtener la lista y la descripción de las API del módulo Parque, consulte el manual **Referencia de programación**.

Vistas (Parque)

No hay ninguna vista por defecto dedicada al módulo Parque.

Para más información sobre el uso de las vistas, consulte el manual **Utilización de AssetCenter**, capítulo **Uso de las vistas**.

Otras fuentes documentales (Parque)

El manual **AssetCenter 4.1.0 - Parque** sólo le brinda información directamente relacionada con el módulo Parque.

Para obtener información conexas, le recomendamos la lectura de los siguientes documentos:

Cuadro 9.9. Otras fuentes documentales (Parque) - lista

Documento		Formato	Localización en la carpeta de instalación del software AssetCenter
Instalación	<ul style="list-style-type: none"> Instalación del software AssetCenter 	Impreso	<code>\doc\pdf\installbook*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\installbook*.chm</code>
Tablas transversales	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de las localizaciones 	Impreso	<code>\doc\pdf\core*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\core*.chm</code>
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomía general del software 	Impreso	<code>\doc\pdf\intro*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\intro*.chm</code>
Cableado	<ul style="list-style-type: none"> Gestión del cableado 	Impreso	<code>\doc\pdf\cable*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\cable*.chm</code>
Administración	<ul style="list-style-type: none"> Uso de los asistentes Personalización de los campos Uso de los campos calculados 	Impreso	<code>\doc\pdf\admin*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\admin*.chm</code>

Documento		Formato	Localización en la carpeta de instalación del software AssetCenter
Utilización avanzada	<ul style="list-style-type: none"> Gestión de las enumeraciones Creación de scripts 	Impreso	<code>\doc\chm\advan*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\advan*.chm</code>
Ayuda contextual sobre campos y vínculos	<ul style="list-style-type: none"> Uso de los campos y vínculos de la base de datos 	En línea	Para acceder a la ayuda contextual sobre un campo o vínculo: <ol style="list-style-type: none"> 1 Seleccione un campo o un vínculo. 2 Efectúe una de las siguientes operaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Pulse el botón derecho del ratón y seleccione Ayuda en el menú contextual. • Pulse simultáneamente las teclas Mayús y F1. • Seleccione Ayuda/ Ayuda sobre este campo.
Referencia de programación	<ul style="list-style-type: none"> Uso de las API 	Impreso	<code>\doc\pdf\progref*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\progref*.chm</code>
Estructura de la base de datos	<ul style="list-style-type: none"> Lista de tablas, campos, vínculos e índices de la base de datos Agentes activados directamente por AssetCenter 	Archivo de texto	<ul style="list-style-type: none"> <code>\infos\database.txt</code> <code>\infos\tables.txt</code>
		Impreso	<code>\doc\pdf\dbstruct*.pdf</code>
		En línea	<code>\doc\chm\dbstruct*.chm</code>
Ayuda general en pantalla	<ul style="list-style-type: none"> Funcionamiento de la aplicación 	En línea	Para acceder a la ayuda general en pantalla, efectúe una de las siguientes operaciones: <ol style="list-style-type: none"> 1 Pulse F1. 2 Seleccione Ayuda/ Índice.



May 8, 2002