

# HP OpenView AssetCenter

Versione software: 5.0

---

Parco

Numero build: 442



# Note legali

## *Garanzie*

Le uniche garanzie applicabili ai prodotti e servizi HP sono contenute nelle dichiarazioni di garanzia esplicite fornite a corredo di detti prodotti e servizi.

Il contenuto della presente documentazione non può essere in alcun modo interpretato come una garanzia supplementare.

HP non è responsabile per errori od omissioni tecnici o editoriali che possano essere contenuti nella presente documentazione.

Le informazioni contenute nella presente documentazione sono soggette a modifica senza preavviso.

## *Nota sulla limitazione dei diritti*

Il presente software è confidenziale.

È necessario disporre di una licenza HP valida per poter detenere, utilizzare o copiare questo software.

In conformità con le disposizioni FAR 12.211 e 12.212, il software commerciale per computer, la documentazione software per computer e i dati tecnici degli articoli commerciali sono concessi in licenza al governo degli Stati Uniti alle condizioni di licenza commerciale standard HP.

## *Copyright*

© Copyright 1994-2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

## *Marchi*

- Adobe®, Adobe Photoshop® and Acrobat® are trademarks of Adobe Systems Incorporated.
- Corel® and Corel logo® are trademarks or registered trademarks of Corel Corporation or Corel Corporation Limited.
- Java™ is a US trademark of Sun Microsystems, Inc.
- Linux is a U.S. registered trademark of Linus Torvalds
- Microsoft®, Windows®, Windows NT® and Windows® XP are U.S. registered trademarks of Microsoft Corporation.
- Oracle® is a registered US trademark of Oracle Corporation, Redwood City, California.
- UNIX® is a registered trademark of The Open Group.

# Sommario

Introduzione . . . . .	9
A chi è destinato il modulo <i>Parco</i> . . . . .	9
A cosa serve il modulo <i>Parco</i> . . . . .	10
Come utilizzare il presente manuale . . . . .	10
<b>Capitolo 1. Principi generali . . . . .</b>	<b>13</b>
Tre tipi di gestione . . . . .	13
Tabelle principali della gestione del parco . . . . .	14
Tabelle di overflow . . . . .	16
Descrizione e follow-up degli elementi del parco . . . . .	19
Natura: creazione e comportamento . . . . .	21
Modelli: organizzare il parco . . . . .	23
<b>Capitolo 2. Elementi del parco . . . . .</b>	<b>25</b>
Nature . . . . .	25
Modelli . . . . .	27
Asset . . . . .	30
Lotti . . . . .	33
Lotti senza follow-up . . . . .	38
Follow-up finanziario degli asset . . . . .	40
Movimenti degli elementi del parco . . . . .	45
Asset collegati a un contratto . . . . .	48

Scorte . . . . .	49
<b>Capitolo 3. Parco di risorse informatiche . . . . .</b>	<b>55</b>
Computer . . . . .	55
Configurazioni informatiche . . . . .	58
Connessioni tra computer . . . . .	59
<b>Capitolo 4. Telefoni . . . . .</b>	<b>69</b>
Telefoni e funzioni . . . . .	69
Gestione dei telefoni . . . . .	70
<b>Capitolo 5. Interventi e progetti . . . . .</b>	<b>75</b>
Interventi . . . . .	75
Progetti . . . . .	80
<b>Capitolo 6. Elementi modificatori . . . . .</b>	<b>81</b>
Elementi modificatori e elementi destinazione . . . . .	81
Impiego degli elementi modificatori . . . . .	84
Modifica di un campo - Esempio . . . . .	85
<b>Capitolo 7. Glossario . . . . .</b>	<b>91</b>
Elementi del parco . . . . .	91
Progetti . . . . .	96
<b>Indice . . . . .</b>	<b>97</b>

---

# Elenco delle figure

1.1. Parco - modello dati . . . . .	16
1.2. Tabelle di overflow - modello dati . . . . .	19
5.1. Intervento - Ciclo completo . . . . .	77



---

# Elenco delle tabelle

2.1. Parco - Esempi di natura . . . . .	26
5.1. Intervento - Le varie fasi . . . . .	77





# Introduzione

---

## A chi è destinato il modulo *Parco*

Il modulo *Parco* è destinato a tutte le figure professionali che operano all'interno di una società a diversi livelli.

È in gran parte utilizzato dai seguenti dipendenti:

- Gestori del parco
- Gestori scorte
- Tecnici incaricati dell'installazione di AssetCenter
- Responsabili finanziari
- Acquirenti
- Responsabili della sicurezza
- Servizi generali
- Responsabili cablaggio
- Responsabili reti
- Responsabili telefonia

Poiché il modulo *Parco* serve da collegamento per gli altri moduli di AssetCenter, il presente manuale si rivolge a tutti gli utenti di AssetCenter.

---

## A cosa serve il modulo *Parco*

Il modulo *Parco* consente di effettuare i seguenti task:

- Elaborare un inventario fisico dettagliato degli elementi che compongono il parco:
  - Descrizione
  - Utente e responsabile
  - Ubicazione geografica
  - Centri di costo
- Seguire dettagliatamente gli elementi del parco:
  - Follow-up singolo
  - Follow-up collettivo
  - Gestione indifferenziata

Gestire questi fattori consente di:

- Di descrivere ogni elemento del parco (caratteristiche, localizzazione, etc...)
- Di seguire ogni elemento del parco in funzione dei suoi bisogni
- Di gestire in modo differenziato gli elementi del parco
- Di intervenire facilmente sugli elementi del parco
- Di creare progetti che necessitano dell'impiego degli elementi del parco

---

## Come utilizzare il presente manuale

### **Capitolo Principi generali**

Il presente capitolo presenta i vari tipi di gestione del parco proposti da AssetCenter e le tabelle da completare per strutturare il parco.

Consultare questo documento per avere un'idea generale del funzionamento del software AssetCenter.

### **Capitolo Elementi del parco**

Il presente capitolo illustra l'insieme delle procedure che consentono di gestire gli elementi del parco.

Consultare questo capitolo per familiarizzarsi con il modulo *Parco*.

### **Capitolo Parco di risorse informatiche**

Il presente capitolo spiega come gestire il parco informatico con il modulo *Parco*.

Consultare questo capitolo per familiarizzare con la gestione dei computer, delle configurazioni informatiche e delle connessioni tra computer.

Il capitolo si sofferma anche sull'inventario automatico di computer.

### **Capitolo Telefoni**

Questo capitolo spiega come gestire la telefonia con il modulo *Parco*.

Consultare questo capitolo se si desidera gestire la telefonia con il modulo *Parco* e associare funzioni ai tasti di un telefono.

### **Capitolo Interventi e progetti**

Il presente capitolo illustra come realizzare interventi sul parco e come includere elementi del parco nei progetti.

### **Capitolo Elementi modificatori**

Il presente capitolo spiega in che modo modificare i campi nei record.

Per illustrare come funzionano gli elementi modificatori, è stato creato un esempio da riprodurre per familiarizzarsi con la procedura di modifica.

### **Capitolo Glossario**

La terminologia del modulo *Parco* è specialistica. Il glossario proposto contiene i termini chiave del modulo *Parco*.

Consultare il presente capitolo per capire meglio cosa indicano questi termini.



# 1 Principi generali

AssetCenter consente di gestire gli elementi del parco dell'azienda. Questi elementi possono essere oggetti fisici (computer, strumenti macchina, materiali di consumo, forniture per ufficio) o oggetti intangibili (installazioni software). AssetCenter consente di seguire nei dettagli gli elementi del parco durante tutto il loro ciclo di vita. Grazie a tipi di gestione adeguati, AssetCenter consente di gestire differenziatamente gli elementi del parco di gran valore (come server, macchine utensili) rispetto a quelli di valore inferiore.

---

## Tre tipi di gestione

AssetCenter offre tre possibilità di gestione a seconda del valore degli elementi del parco :

- Una gestione individuale (per asset)
- Una gestione collettiva (per lotto)
- Una gestione indifferenziata (per lotto senza follow-up)

La differenza principale tra questi tre tipi di gestione è il livello di follow-up più o meno dettagliato.

Il follow-up di un elemento del parco dipende dalla sua presenza o meno nella tabella degli asset. Per ogni record di questa tabella, vengono visualizzate delle informazioni di follow-up relative alla parte finanziaria, tecnica o contrattuale. Si utilizza la nozione di elemento del parco senza follow-up per quegli elementi che non compaiono in questa tabella (lotti senza follow-up).

AssetCenter consente di ottimizzare il livello di gestione degli elementi del parco. Esempio : è possibile trasformare un lotto senza follow-up in lotto con follow-up e farlo corrispondere a un record nella tabella degli asset.

### Gestione singola (per asset)

Gli elementi del parco di alto valore costituiscono degli asset. Ogni asset usufruisce in AssetCenter di un follow-up separato. Nel caso di un server informatico, AssetCenter consente di conoscere in ogni momento l'ubicazione dell'asset, il responsabile, il prezzo, il tipo di ammortamento, ecc. Tutti i dati specifici all'asset. Tecnicamente un asset in AssetCenter corrisponde a un record nella tabella degli elementi del parco e a un record nella tabella degli asset.

### Gestione collettiva (per lotto)

Alcuni elementi del parco identici e di valore inferiore possono avere un follow-up non separato ma per lotti. Nel caso di un lotto, le informazioni disponibili sul follow-up nella tabella degli asset riguardano tutto il lotto e non ogni elemento del lotto. Questa modalità di gestione consente di evitare l'inutile duplicazione d'informazioni di follow-up come per esempio quella riguardante il prezzo di acquisizione del lotto. Tecnicamente un lotto corrisponde in AssetCenter a un record nella tabella degli asset ma può corrispondere a più elementi nella tabella degli elementi del parco. È il caso quando un lotto viene suddiviso e i lotti ottenuti vengono impiegati in servizi diversi.

### Gestione indifferenziata (per lotto senza follow-up)

Alcuni elementi del parco di poco valore (soprattutto gli articoli per ufficio) o i consumabili vengono gestiti in lotti senza follow-up (lotto di matite, cartucce d'inchiostro). Un lotto senza follow-up non corrisponde a nessun record nella tabella degli asset. La maggior parte del tempo, questi elementi beneficiano di un follow-up indiretto attraverso gli elementi ai quali sono associati. È possibile trasformare in qualsiasi momento un lotto senza follow-up in lotto con follow-up.

---

## Tabelle principali della gestione del parco

Le tabelle principali della gestione del parco sono :

- La tabella dei modelli (amModel) e la tabella delle nature (amNature)

Queste due tabelle sono indispensabili per la creazione degli elementi del parco. Tutti gli elementi del parco sono basati su un modello che a sua volta

si basa su una natura. La tabella dei modelli consente di organizzare il parco (► [Elementi del parco](#) [pag. 25]).

- La tabella degli elementi del parco (amPortfolio)

Tutti gli elementi del parco sono registrati in questa tabella.

Per visualizzare l'elenco degli elementi del parco, fare clic sul collegamento

**Gestione parco/Elementi del parco** del browser.

I dettagli di un asset consentono di accedere ai dettagli di un elemento del parco.

La tabella degli elementi del parco è collegata ad altre tabelle che consentono di contestualizzare gli elementi del parco:

- la tabella dei servizi e dei dipendenti (amEmplDept) indica il loro utente e il loro responsabile
  - la tabella delle ubicazioni (amLocation) indica la loro ubicazione
  - la tabella dei centri di costo (amCostCenter) indica le linee di spesa collegate
- La tabella degli asset
- La presenza di elementi del parco in questa tabella consente di avere un follow-up dettagliato in quanto vengono rese disponibili informazioni finanziarie, tecniche e contrattuali. Queste informazioni vengono registrate nelle molteplici tabelle alle quali la tabella degli asset è collegata. Le principali sono :
- La tabella dei contratti (amContract)
  - La tabella degli interventi (amWOrder)
  - La tabella degli asset assegnati ai progetti (amAstProjDesc)
  - La tabella delle richieste d'acquisto (amRequest)
  - La tabella degli ordini (amPOrder)
  - La tabella dei ricevimenti (amReceiptLine)





- sarebbe inutile per svariati elementi

La soluzione più frequente è quella di proporre tabelle specializzate. Esempio : ogni elemento del parco che corrisponde a un computer è registrato nella tabella degli elementi del parco e in una seconda tabella : quella dei computer. L'unico inconveniente di questo metodo sta nel processo di sincronizzazione. È necessario controllare continuamente che :

- i computer siano registrati nella tabella degli elementi del parco e in quella dei computer
- l'eliminazione di un computer nel parco si ripercuota nella tabella dei computer
- Ecc...

Per evitare le difficoltà di sincronizzazione, AssetCenter utilizza il principio delle tabelle di overflow. Ogni volta che una o più tabelle di overflow vengono indicate per il record di un elemento del parco, esso viene creato simultaneamente nella tabella degli elementi del parco e nelle tabelle di overflow : per esempio la tabella degli asset e quella dei computer. Ogni creazione o eliminazione di un record in una di queste tabelle si ripercuote automaticamente nelle altre tabelle, ciò evita enormi processi di sincronizzazione.

Le tabelle di overflow consentono un'integrazione più agevole di altre applicazioni a AssetCenter. Esempio: AssetCenter propone in standard un'integrazione dei diversi strumenti di distribuzione software e deve archiviare tutte le informazioni necessarie a questa opzione. Tutte queste informazioni sono contenute nella tabella di overflow dei computer.

L'aggiunta di nuove tabelle di overflow è facilmente realizzabile e consente ad AssetCenter di ampliare il modello fisico dei dati senza che vengano apportate modifiche importanti al database.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al capitolo *File standard di descrizione del database* della guida *Amministrazione*.

## Principi generali sulle tabelle di overflow

Affinché un elemento del parco venga memorizzato in una tabella di overflow, è necessario che questa sia indicata nella natura del modello. (► [Criteri di creazione in una natura](#) [pag. 21]).

### Tabelle di overflow disponibili

Le tabelle di overflow disponibili sono :

- La tabella degli asset (amAsset)

È la tabella di overflow principale di AssetCenter. In questa tabella non vengono registrati solo gli elementi del parco che corrispondono a lotti senza follow-up (► [Lotti senza follow-up](#) [pag. 38]).

---

 **NOTA:**

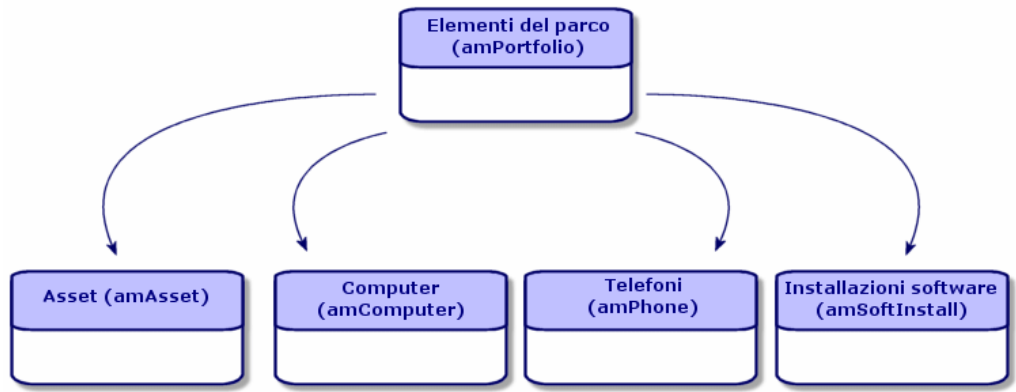
Il collegamento di overflow (PortfolioItems) contenuto in questa tabella consente la creazione di lotti e condivide la chiave esterna.

---

Questa tabella consente di memorizzare informazioni dettagliate sugli asset:

- Data di acquisto
- Stato
- Affitto
- Modalità d'acquisizione
- Numero fisso di asset
- Ecc.
  
- La tabella dei computer (amComputer)  
Si tratta di una tabella di overflow della tabella degli asset : la creazione di un computer genera un record nella tabella degli elementi del parco, in quella degli asset e in quella dei computer.  
Consente di memorizzare le informazioni relative all'integrazione con strumenti di distribuzione a distanza:
  - ◆ **Identificativo distribuzione software (SWDID)**
  
- La tabella dei telefoni (amPhone)  
Si tratta di una tabella di overflow della tabella degli asset : la creazione di un telefono genera un record nella tabella degli elementi del parco, in quella degli asset e in quella dei telefoni.  
Consente di memorizzare le informazioni relative agli asset per la telefonia:
  - Posta vocale
  - Prefisso
  - Numero
  - Ecc.
  
- La tabella delle installazioni software (amSoftInstal)  
È una tabella di overflow della tabella degli elementi del parco : la creazione di un'installazione software genera un record nella tabella degli elementi del parco e in quella delle installazioni software.  
Consente di memorizzare informazioni proprie alle installazioni software :
  - Numero di licenza
  - Autorizzazione
  - Tipo d'installazione
  - Numero di punti utilizzati da ogni installazione del software (per le licenze di tipo Microsoft Select).
  - Ecc.

Figura 1.2. Tabelle di overflow - modello dati



---

## Descrizione e follow-up degli elementi del parco

AssetCenter consente di contestualizzare e di seguire gli elementi del parco.

### Contestualizzazione

Una delle caratteristiche della gestione del parco è la contestualizzazione degli elementi. Indipendentemente dalle dimensioni di un parco, è necessario contestualizzare gli elementi il più precisamente possibile. A tal fine AssetCenter fornisce per ogni elemento o lotto di elementi :

- lo stato dell'elemento all'interno del parco
- il responsabile e l'utente dell'elemento
- l'ubicazione
- il centro di costo al quale appartiene
- l'insieme degli altri elementi del parco collegati all'elemento (asset associati, consumabili, articoli per ufficio)

Conoscendo l'ubicazione e l'uso degli elementi del parco, è possibile:

- monitorarne perfettamente i movimenti (s esempio: l'assegnazione di un insieme di computer a un altro servizio)
- valutare le necessità di ogni servizio (Esempio: calcolo del rapporto fotocopiatrici/servizi)
- suddividere in modo equo le nuove acquisizioni di hardware
- ritrovare rapidamente hardware messi a disposizione del cliente

- evitare di attribuire due asset identici allo stesso dipendente (Esempio : un consulente che utilizza diversi computer portatili)
- estendere rapidamente la riorganizzazione dei centri di costo collegati agli elementi del parco
- Ecc...

## Follow-up

Il follow-up degli elementi del parco è fondamentale. AssetCenter offre la possibilità di seguire gli elementi del parco singolarmente o per lotto. Se ci sono elementi del parco per i quali si pensa che un follow-up completo sia inutile (articoli per ufficio di poco valore o consumabili), è disponibile una gestione indifferenziata (per lotto senza follow-up) che consente solamente di contestualizzarli.

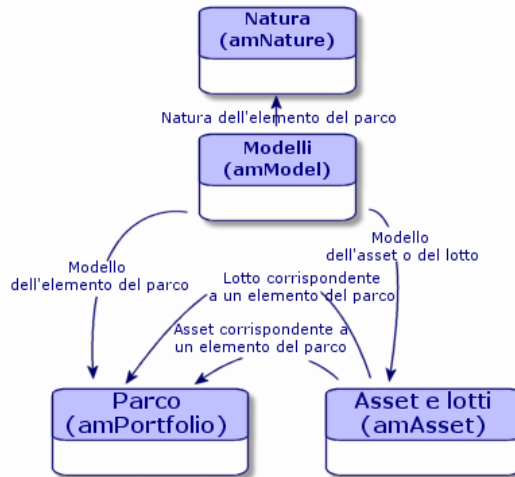
Le caratteristiche del follow-up consentono per ogni asset o lotto :

- di immobilizzarlo
- di ottenere, nel caso in cui venga utilizzato il modulo Acquisti, la richiesta, il preventivo, l'ordine e la scheda di ricevimento dell'asset o del lotto
- di conoscerne il prezzo
- di conoscerne i progetti, gli interventi collegati
- di conoscerne la modalità di acquisizione (acquisto, leasing, affitto, noleggio)

---

## Natura: creazione e comportamento

L'organizzazione del parco è basata su quella dei modelli. Dato che ogni modulo è basato su una natura, la creazione delle nature precede la creazione dei modelli.



La natura di un modello determina vari criteri che i modelli ereditano. Questi consentono di creare gli elementi del parco insieme a tutti gli altri elementi gestiti da AssetCenter: contratti, corsi di formazione, interventi, cavi, ecc.

Ogni natura indica in quale tabella i modelli ad essa collegati consentono di creare un record. Esempio: una natura *Computer* consente di creare modelli che servono a creare computer nella tabella degli elementi del parco. Per le nature che consentono di creare elementi del parco, deve essere immesso un secondo criterio: la limitazione di gestione.

Per ogni natura che consente di creare modelli di elemento del parco, possono essere selezionate delle opzioni di comportamento. Esempio: Per una natura *Computer*, l'opzione di comportamento **Può essere connesso** consente di rendere disponibile schede relative alle porte di connessione.

### Criteri di creazione in una natura

Per ogni natura è necessario indicare la tabella nella quale i modelli che si basano su questa natura consentono di creare dei record. Esempio: Una natura consente di creare modelli di un elemento del parco, un'altra modelli di contratti, ecc.

Per le nature che consentono di creare dei modelli di elementi del parco, è possibile indicare una tabella di overflow: quella dei computer, quella delle installazioni software o quella dei telefoni. Esempio: Una natura consente di creare dei modelli di elementi del parco e di computer. In questo caso la creazione di un elemento del parco basato su questa natura è accompagnata automaticamente dalla creazione di un record corrispondente nella tabella dei computer. ► [Creazione di una natura per i computer](#) [pag. 55].

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al capitolo *File standard di descrizione del database* della guida *Amministrazione*.

## Limite di gestione

Le limitazioni di gestione consentono di definire la modalità di gestione di un elemento del parco.

Questa limitazione di gestione si traduce nell'utilizzo di un codice interno o meno. Il codice interno condiziona il record di un elemento del parco nella tabella degli asset. I tre tipi di limitazione di gestione disponibile sono:

- **Codice interno unico**

Gli elementi del parco che possiedono il proprio codice interno sono asset seguiti singolarmente. L'impiego di un codice interno unico è consigliabile per gli elementi del parco più importanti che necessitano di un follow-up dettagliato e costante. Esempi: un server, una macchina utensile, una fotocopiatrice.

- **Codice interno unico o condiviso**

Gli elementi del parco che condividono lo stesso codice interno vengono raggruppati in lotti e seguiti collettivamente. Gli elementi dello stesso lotto condividono lo stesso codice interno. Questo tipo di gestione è consigliabile per elementi identici che non necessitano di un follow-up separato. Esempio: Un lotto di centinaia di sedie, di caschi di protezione.

- **Libera**

Se viene selezionata una limitazione di gestione libera per la natura di un elemento del parco, è possibile o meno associarle un codice interno. Gli elementi del parco che non possiedono nessun codice interno sono elementi che non necessitano di un follow-up dettagliato. Questi elementi vengono raggruppati in lotti senza follow-up che non compaiono nella tabella degli asset. Esempio: Articoli per ufficio di poco valore (matite, gomme, fermagli) o consumabili il cui follow-up è effettuato indirettamente attraverso gli elementi che se ne servono.

## Criteri di comportamento in una natura

La selezione di una o più opzioni di comportamento per la natura di un elemento incide sulla disponibilità di alcuni campi e schede nelle tabelle degli elementi

stessi. Esempio: la selezione di **Licenza** nella natura di un elemento del parco consente di visualizzare la scheda **Licenza** nella tabella dei modelli. Le opzioni di comportamento disponibili in AssetCenter sono le seguenti:

- Contiene software
- Può essere collegato
- Bene di consumo
- Apparato di cablaggio
- Licenza

---

## Modelli: organizzare il parco

Nel creare i modelli degli elementi del parco, si determina un dato numero di caratteristiche che i modelli ereditano al momento della creazione: un nome, una marca, caratteristiche tecniche proprie a un computer, ecc.

I modelli si organizzano in modo gerarchico: modelli generici consentono di organizzare più o meno precisamente i modelli. Il modo in cui i modelli vengono organizzati deve corrispondere alla modalità di gestione del parco prescelta.





## 2 Elementi del parco

Questo capitolo descrive le procedure che consentono di gestire gli elementi del parco. Queste procedure riguardano la modifica dei record delle tabelle interessate dalla gestione del parco di cui le principali sono:

- Nature (amNature)
- Modelli (amModel)
- Elementi del parco (amPortfolio)
- Asset (amAsset)
- Computer (amComputer)
- Installazioni software (amSoftInstall)
- Telefoni (amPhone)

---

### Nature

Le nature sono indispensabili per la creazione dei modelli che consentono di creare gli elementi del parco. Dato che la natura condiziona le limitazioni di gestione degli elementi del parco, è necessario creare tante nature quanti tipi di gestione di cui si desidera disporre per un elemento del parco. Esempio: se si desidera gestire dei software come degli asset, dei lotti o dei lotti senza follow-up, è necessario creare tre nature corrispondenti: Software, software (lotto), software (lotto senza follow-up).

Per visualizzare l'elenco delle nature, selezionare il collegamento **Gestione parco/Nature** del browser.

## Creazione della natura per un modello di elemento del parco

Per creare la natura di un modello di elemento del parco:

- 1 Visualizzare le nature (collegamento **Gestione parco/Nature** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.
- 3 Inserire un valore nel campo **Nome**.
- 4 Modificare, se lo si desidera il campo **Codice**.

Per default il campo **Codice** riassume il valore del campo **Nome**. Questo campo consente di immettere un codice che identifica il record in modo unico. Può servire come chiave di associazione tra i record del database AssetCenter e quelli di altre applicazioni per l'importazione e l'esportazione dei dati.

- 5 Selezionare **Elemento del parco** nel campo **Crea**.
- 6 Selezionare **Telefono** o **Computer** nel campo **Crea anche** se si desidera creare una natura che consente di creare modelli di telefono e di computer.
- 7 Selezionare una limitazione di gestione.
- 8 Selezionare se necessario, una delle opzioni nel frame **Comportamento**.
- 9 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

## Esempi di natura

Si consiglia di creare tante nature quanti sono i modelli di elemento del parco. La seguente tabella offre un elenco non esaustivo di esempi di natura.

**Tabella 2.1. Parco - Esempi di natura**

Nome	Crea anche	Limite di gestione	Comportamento
<i>Generale</i>			
Asset	Niente	Codice interno unico	Nessuna opzione
Lotto	Niente	Codice interno	Nessuna opzione
Lotto senza follow-up	Niente	Libera	Nessuna opzione
Bene di consumo	Niente	Libera	Bene di consumo
Materie prime	Niente	Codice interno	Nessuna opzione
<i>IT</i>			
Computer	Computer	Codice interno unico	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Porta dei software</li><li>■ Può essere collegato</li></ul>
Computer (lotto)	Niente	Codice interno	Nessuna opzione

Nome	Crea anche	Limite di gestione	Comportamento
Installazione software	Installazioni software	Codice interno unico	Nessuna opzione
Installazioni software (lotto)	Installazioni software	Codice interno	Nessuna opzione
Installazioni software (lotto senza follow-up)	Installazioni software	Libera	Nessuna opzione
Licenza	Niente	Codice interno unico	◆ Licenza
Licenze (lotto)	Niente	Codice interno	◆ Licenza
Licenze (lotto senza follow-up)	Niente	Libera	◆ Licenza
Configurazione informatica	Computer	Codice interno	■ Porta dei software ■ Può essere collegato
<i>Altro</i>			
Apparato di cablaggio	Niente	Codice interno unico	◆ Apparato di cablaggio
Telefono	Telefono	Codice interno unico	Nessuna opzione

## Modelli

I modelli consentono di organizzare gli elementi del parco e sono basati sulle nature create. In funzione delle necessità aziendali, i modelli possono essere o molto generici o molto dettagliati.

### *Esempio di organizzazione dei modelli di software*

L'esempio seguente illustra un modo di organizzare i software:

- 1 Tutti i modelli di software sono basati su una natura che crea un elemento del parco. La limitazione di gestione dipende dal modo in cui si decide di gestire i software: singolarmente, collettivamente o indifferenziatamente.
- 2 Viene creato un modello generico **Software**.
- 3 I sottomodelli consentono di classificare i software in funzione del dominio d'applicazione: automazione d'ufficio, gestione d'impresa, gestione di progetti, ecc.
- 4 Altri modelli vengono creati per il sottomodulo Automazione d'ufficio riguardo a specifiche applicazioni: videoscrittura, foglio di calcolo elettronico, DTP, gestione file.
- 5 I modelli creati alla fine della gerarchia corrispondono a modelli specifici sui quali potrà essere basata l'immissione dei software nella tabella degli elementi del parco: Software/Automazione d'ufficio/Videoscrittura/Microsoft Word 2001

Per visualizzare l'elenco dei modelli, fare clic sul collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser.

## Creazione di un modello di elemento del parco

Per creare un modello:

- 1 Fare clic su **Nuovo**.
- 2 Inserire un valore nel campo **Natura** della scheda **Generale**.
- 3 Inserire un valore nel campo **Nome**.
- 4 Indicare il modello principale nel campo **Sottomodello di**.  
Esempio: creando il modello **Automazione d'ufficio**, inserire **Software** nel campo **Sottomodello di**.
- 5 Inserire un valore nel campo **Marca** nel caso di un modello specifico.  
Esempio: se si crea il modello **Word 2001**, inserire **Microsoft** nel campo **Marca**.
- 6 Nel caso di un lotto, selezionare l'unità utilizzata.
- 7 Selezionare **Autorizzato** se il modello creato è utilizzabile in una richiesta d'acquisto. Inserire se necessario una data e un livello di autorizzazione.
- 8 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 9 Completare le varie schede in funzione delle caratteristiche ereditate dagli elementi del parco basati sul modello creato.

## Unità impiegate per i lotti

La creazione del modello di un lotto può essere accompagnata dalla specifica dell'unità. Esempio: Viene creato un modello di lotto che contiene sabbia e si desidera utilizzare l'unità di misura *Tonnellata*.

Per creare delle unità, è necessario aver creato delle unità di riferimento per ogni dimensione utilizzata nel parco. Esempi di dimensione: *Temperatura*, *Misura*, *Massa*. Dopo la creazione delle unità di riferimento, è possibile creare un numero illimitato di altre unità il cui coefficiente di conversione con l'unità di riferimento deve essere precisato. Esempio: per la dimensione *Massa*, creare un'unità di riferimento *Kilogrammo* e un'unità *Tonnellata* il cui coefficiente di conversione è 1000 (1000 kg = 1t).

L'unità selezionata nel modello di un elemento del parco appare sotto la forma del suo simbolo dopo il campo **Quantità** della tabella degli elementi del parco e di quella degli asset.

### Creazione di un'unità di riferimento

La casella Per creare un'unità di riferimento:

- 1 Visualizzare le unità ( menu **Amministrazione/Sistema/Unità** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.

- 3 Completare i campi **Nome, Dimensione, Simbolo** (Esempio : Kilogrammo, Massa, Kg).
- 4 Immettere *1* nel campo **Coeff. conv.**
- 5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

### Creazione delle unità

Per creare un'unità:

- 1 Visualizzare le unità ( menu **Amministrazione/Sistema/Unità** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.
- 3 Completare i campi **Nome, Dimensione, Simbolo** (Esempio : Libbra, Massa, Lb).  
Quando si seleziona una dimensione, il simbolo dell'unità di riferimento della dimensione appare nel campo che si trova accanto al campo **Coeff. conv.**
- 4 Nel campo **Coeff. conv.**, inserire la cifra che consente di convertire l'unità di riferimento nell'unità creata. Esempio: per la libbra inserire 0.454 (una libbra equivale a 0,454 chilogrammi).
- 5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

### Visualizzazione delle unità

---



Questa operazione può essere realizzata unicamente con il client Windows.

---

Per una maggiore semplicità, si consiglia di personalizzare la finestra delle unità e creare una gerarchia.

Ad esempio, è possibile raggruppare le informazioni in base alla grandezza delle unità:

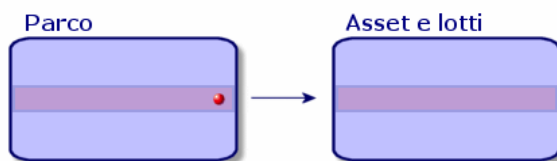
- 1 Visualizzare le unità ( menu **Amministrazione/Sistema/Unità** del browser).
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul campo **Grandezza**.
- 3 Selezionare **Raggruppa in base a questo campo** dal menu di scelta rapida.

L'elenco viene ordinato in base alla grandezza e ciascuna grandezza definisce un livello nella gerarchia.

---

## Asset

Un asset in AssetCenter corrisponde a un elemento del parco basato su una natura la cui limitazione di gestione richiede che venga identificato con un codice interno unico (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]). Questa limitazione di gestione corrisponde al tipo di gestione singola. Nel database un asset è rappresentato da un record nella tabella degli asset e da uno nella tabella degli elementi del parco.



---

### NOTA:

Per ogni record nella tabella degli asset, selezionare la scheda **Parco** per consultare i dettagli dell'elemento del parco corrispondente.

---

Per visualizzare l'elenco degli asset, fare clic sul collegamento **Gestione parco/Asset** del browser.

## Creazione di un asset

Per creare un asset

- 1 Visualizzare gli asset (collegamento **Gestione parco/Asset** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.

Nella scheda **General**, un codice interno è attribuito a questo nuovo record.

- 3 Selezionare un modello nel campo **Modello**.

Il modello di un asset deve essere basato su un natura la cui limitazione di gestione è **Codice interno** (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]).

Se il modello selezionato ha un prefisso, esso compare prima del codice interno.

- 4 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 5 Completare le schede in funzione delle informazioni di follow-up di cui si dispone per l'asset.

Oltre alle schede **Generale**, **Parco** e **Progetto**, le schede disponibili per la tabella degli asset riguardano domini di follow-up diversi:

- Campo finanziario
  - Costi
  - Acquisizione
  - Immobilizzazione

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione [Follow-up finanziario degli asset](#) [pag. 40].

- Campo informatico
  - Licenza
  - Connessioni
  - Porta

Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo [Parco di risorse informatiche](#) [pag. 55].

- Campo contrattuale
  - Contratti
  - Manutenzione

► [Asset collegati a un contratto](#) [pag. 48] e il manuale relativo ai *Contratti*.

- Campo del cablaggio
  - Slot
  - Pin/terminazioni
  - Catena di connessioni
  - Porte

Per ulteriori informazioni consultare il manuale relativo al *Cablaggio*.

## Elementi del parco associati a un asset

Un asset è il solo elemento del parco al quale è possibile associare altri elementi del parco. Gli elementi del parco associati si suddividono in quattro categorie:

- consumabili

I consumabili sono degli elementi del parco il cui modello è basato su una natura per la quale è selezionata l'opzione **Bene di consumo**.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di comportamento, fare riferimento alla sezione [Natura: creazione e comportamento](#) [pag. 21].

- Le installazioni software

Le installazioni software sono elementi del parco il cui modello è basato su una natura per cui il valore **Installazione software** è stato selezionato nel campo **Crea anche** (seOverflowTbl).

► manuale *Risorse software*.

- Le licenze  
Le licenze sono elementi del parco il cui modello è basato su una natura per la quale è stata selezionata l'opzione **Licenza**.
  - ▶ manuale *Risorse software*.

#### Associazione di elementi del parco a un asset

Per associare un elemento del parco a un asset, sono disponibili vari metodi in funzione dei seguenti criteri:

- L'elemento del parco esiste nel database
- L'elemento del parco sarà creato rapidamente al momento dell'associazione
- L'elemento del parco è un lotto in scorta e si vogliono associare a un asset alcuni dei suoi elementi.


Per filtrare gli elementi del parco associati a un asset in funzione della natura (consumabili, licenze, installazioni software), selezionare una delle opzioni visualizzate per default a sinistra dell'elenco degli elementi del parco associati all'asset.

Per filtrare gli elementi del parco associati a un asset in funzione della data d'associazione, immettere dei valori nei campi **Dal** e **Al**.

#### Associazione di un elemento del parco già creato a un asset

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Selezionare l'elemento del parco da associare a un asset.
- 3 Selezionare l'asset a cui si associa l'elemento del parco nel collegamento **Componente di** (Parent).
- 4 Fare clic su **Modifica**.

#### Associazione di un elemento del parco creato rapidamente a un asset

- 1 Visualizzare gli asset (collegamento **Gestione parco/Asset** del browser).
- 2 Selezionare l'asset a cui associare un elemento del parco.
- 3 Selezionare la sottoscheda **Componenti** della scheda **Parco**.
- 4 Fare clic su .
- 5 Creare l'elemento del parco da associare all'asset.
- 6 Fare clic su **Aggiungi**.

#### Associazione degli elementi di un lotto in scorta a un asset

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Selezionare l'asset a cui si desidera associare un elemento del parco in scorta.

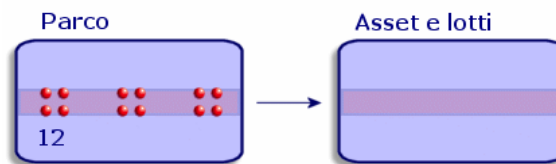


- 3 Fare clic su **Scorta**.
- 4 Aspettare che la procedura guidata **Aggiungere un elemento della scorta** venga visualizzata.
- 5 Nella pagina **Selezionare un elemento della scorta**, selezionare il lotto da associare all'asset.
- 6 Fare clic su **Avanti**.
- 7 Nella pagina **Quantità**, selezionare il numero di elementi del lotto da associare all'asset.  
È anche possibile completare gli altri campi di questa pagina.
- 8 Fare clic su **Fine**.

---

## Lotti

Un lotto in AssetCenter corrisponde a un elemento del parco basato su una natura la cui limitazione di gestione richiede che venga identificato da un codice interno (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]). Questa limitazione di gestione corrisponde al tipo di gestione collettiva. I lotti contengono elementi identici di cui si indica la quantità. Esempio: un lotto di 1000 caschi protettivi. Questi lotti possono essere composti o da elementi numerabili (lotto di mouse informatici, lotto di sacchi di cemento, ecc.), o da elementi non numerabili (cemento, sabbia, cherosene, ecc.). Nel caso di elementi non numerabili può essere utilizzata un'unità di misura: kilogrammo, tonnellata, litro, metro cubo, ecc. Alla creazione di un lotto viene creato un doppio record nella tabella degli elementi del parco e in quella degli asset.



---

 **NOTA:**

Per ogni record di un lotto nella tabella degli asset, selezionare la scheda **Parco** per consultare i dettagli dell'elemento del parco corrispondente. Le varie suddivisioni di un lotto nella tabella degli elementi del parco (► [Suddivisione di un lotto](#) [pag. 35]) sono sempre collegate a un solo e stesso record nella tabella degli asset.

---

Per visualizzare l'elenco degli asset, fare clic sul collegamento **Gestione parco/Asset** del browser.

## Creazione di un lotto

Per creare un lotto

1 Visualizzare gli asset (collegamento **Gestione parco/Asset** del browser)

2 Fare clic su **Nuovo**.

Nella scheda **Generale**, al nuovo record viene attribuito un codice interno.

3 Selezionare un modello nel campo **Modello**.

Il modello di un lotto deve essere basato su una natura la cui limitazione di gestione è **Codice interno** (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]).

Se il modello selezionato possiede un prefisso, esso compare dinanzi al codice interno del lotto.

4 Indicare la quantità del lotto.

L'unità di misura del riferimento del lotto deve essere selezionata nel modello sul quale si basa il lotto (► [Unità impiegate per i lotti](#) [pag. 28]).

5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

6 Consultare le schede in funzione delle informazioni di follow-up di cui si dispone per il lotto.

Oltre alle schede **Generale**, **Parco** e **Progetto**, le schede disponibili per la tabella degli asset e dei lotti riguarda i seguenti campi di follow-up:

- Campo finanziario
  - Costi
  - Acquisizione
  - Immobilizzazione
  - [Follow-up finanziario degli asset](#) [pag. 40]
- Campo informatico
  - Licenza
  - Connessioni

- Porta
  - ▶ [Parco di risorse informatiche](#) [pag. 55].
- Campo contrattuale
  - Contratti
  - Manutenzione
  - ▶ [Asset collegati a un contratto](#) [pag. 48] e il manuale relativo ai *Contratti*.
- Campo del cablaggio
  - Slot
  - Pin/terminazioni
  - Catena di connessioni
  - Porte

Per ulteriori informazioni consultare il manuale relativo al *Cablaggio*.

## Suddivisione di un lotto

Suddividere un lotto consente di creare, a partire dal record iniziale del lotto nella tabella degli asset, diversi record a esso collegati nella tabella degli elementi del parco. Ogni record corrisponde a un lotto ottenuto grazie a una suddivisione del record iniziale del lotto.

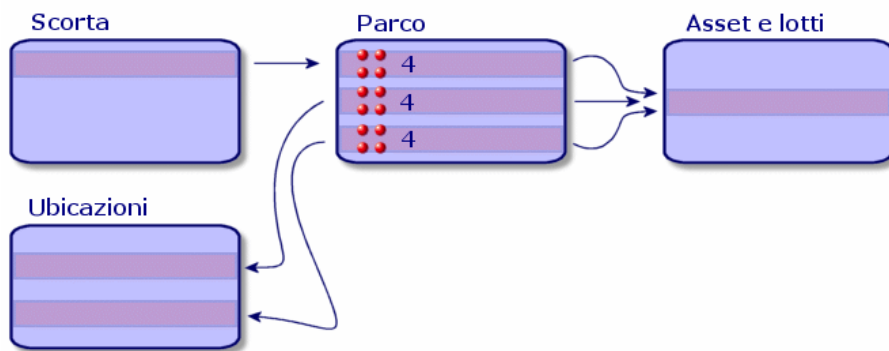
Esempio: Al ricevimento di un lotto di dodici sedie depositate nella scorta, viene creato un record nella tabella degli asset. Nel database viene creato un record nella tabella degli asset e in quella del parco. Questo lotto viene depositato in scorta.



In seguito si suddivide questo lotto in tre lotti di quattro sedie. Quattro sedie rimangono in scorta mentre gli altri due lotti di quattro elementi vengono assegnati a due diverse ubicazioni. In questo caso il record del lotto rimane unico nella tabella degli asset ma sarà collegato a tre record nella tabella degli elementi parco che corrisponderanno rispettivamente:

- al lotto di quattro sedie rimaste nella scorta
- a un lotto di quattro sedie assegnato a una prima ubicazione

- a un lotto di quattro sedie assegnato a una seconda ubicazione



### Suddividere un lotto

Per suddividere un lotto esistono due modi:

- Utilizzo della procedura guidata **Suddivisione lotto**
- Creare diversi collegamenti alla tabella degli elementi del parco a partire dalla tabella degli asset

Utilizzare la procedura guidata **Suddivisione di un lotto**

Per utilizzare la procedura guidata **Suddivisione di un lotto** :

- 1 Visualizzare l'elenco degli elementi del parco.
- 2 Selezionare il lotto da suddividere.
- 3 Fare clic su **Suddividi**.

- 4 Aspettare che venga visualizzata la pagina della procedura guidata **Suddivisione di un lotto**.

Procedura guidata: "Procedura guidata".

### Suddivisione di un lotto

Attenzione: quantità errata.

Quantità da estrarre	1
Assegnazione	In uso
Utente	Colombo, Giuseppe
Responsabile	Direzione Amm. & Finanziaria.
Scorta	Riserva informatica
Ubicazione	/Immobile Arianna/30° piano/024 - Ufficio/
Componente di	1 Compaq EVO D500 UP (DKT001063:00109)
Centro di costo	Informatica
Voce analitica	Computer
Data d'installazione	04/05/2002

OK Annulla

- 5 Immettere il numero di elementi del nuovo lotto nel campo **Quantità da estrarre**.
- 6 Immettere i nuovi dati che consentiranno di contestualizzare il nuovo lotto: ubicazione, utente, responsabile, ecc.
- 7 Fare clic su **Fine**.

Nella tabella degli elementi del parco il lotto suddiviso viene dedotto dal numero di elementi contenuti nel nuovo lotto che compare come nuovo record nella tabella degli elementi del parco.

#### Creazione di più collegamenti alla tabella degli elementi del parco nella tabella degli asset

Per creare vari collegamenti alla tabella degli elementi del parco nella tabella degli asset:

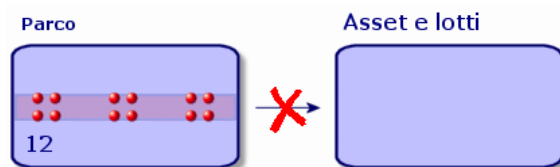
- 1 Visualizzare l'elenco degli asset.
- 2 Selezionare un record di un lotto.
- 3 Portarsi nella scheda **Parco** e aggiungere un collegamento alla tabella degli elementi del parco.

Client Windows: quando un record della tabella degli asset e dei lotti è collegato a più record nella tabella degli elementi del parco, si consiglia di visualizzare questi collegamenti sotto forma di elenco. (Portarsi nella scheda **Parco**, fare clic sul pulsante destro del mouse e selezionare **Visualizza come elenco** dal menu di scelta rapida che viene visualizzato).

## Lotti senza follow-up

Un asset senza follow-up in AssetCenter corrisponde a un elemento del parco basato su una natura la cui limitazione di gestione è libera (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]). Questa limitazione di gestione corrisponde al tipo di gestione indifferenziata.

Un lotto senza follow-up è presente solo nella tabella degli elementi del parco. Ciò gli consente di essere contestualizzato: è collegato a un'ubicazione, un utente, un responsabile e un centro di costo. Dall'assenza del lotto senza follow-up dalla tabella degli asset deriva la mancanza di informazioni finanziarie, tecniche e contrattuali. I lotti senza follow-up devono essere riservati a elementi di poco valore (articoli per ufficio di poco valore) o a dei consumabili. In effetti questi ultimi hanno comunque un follow-up indiretto attraverso gli elementi del parco che se ne servono.



Per visualizzare l'elenco degli elementi del parco, fare clic sul collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser.

## Creazione di un lotto senza follow-up

Per creare un lotto senza follow-up:

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.  
Al nuovo record è attribuito un codice.
- 3 Selezionare un modello nel campo **Modello**.
- 4 Indicare la quantità del lotto senza follow-up.  
L'unità di misura di riferimento del lotto deve essere selezionata nel modello sul quale si basa il lotto. (► [Unità impiegate per i lotti](#) [pag. 28]).
- 5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 6 Completare le schede in funzione delle informazioni di contestualizzazione di cui si dispone per il lotto (► [Contestualizzare elementi del parco](#) [pag. 45]).

## Consumabili

I consumabili sono elementi del parco che una volta associati a un asset non possono più essere dissociati dall'asset. I consumabili vengono creati a partire da modelli che si basano su una natura la cui limitazione di gestione è **Libera**. Anche l'opzione di comportamento **Bene di consumo** deve essere selezionata (► [Limite di gestione](#) [pag. 22]).

► Elementi del parco associati a un asset [pag. 31]

## Suddivisione di un lotto senza follow-up

Per suddividere un lotto senza follow-up:

- 1 Visualizzare l'elenco degli elementi del parco.
- 2 Selezionare il lotto da suddividere.
- 3 Fare clic su **Suddividi**.
- 4 Aspettare che venga visualizzata la pagina della procedura guidata **Suddivisione di un lotto**.

Quantità da estrarre	1
Assegnazione	In uso
Utente	Colombo, Giuseppe
Responsabile	Direzione Amm. & Finanziaria,
Scorta	Riserva informatica
Ubicazione	/Immobile Arianna/30° piano/024 - Ufficio/
Componente di	1 Compaq EVO D500 UP (DKT001063.00109)
Centro di costo	Informatica
Voce analitica	Computer
Data d'installazione	04/05/2002

- 5 Immettere il numero di elementi del nuovo lotto nel campo **Quantità da estrarre**.
- 6 Immettere i nuovi dati che consentiranno di contestualizzare il nuovo lotto: ubicazione, utente, responsabile, ecc.
- 7 Fare clic su **Fine**.

Nella tabella degli elementi del parco il lotto suddiviso viene dedotto dal numero di elementi contenuti nel nuovo lotto che compare come nuovo record nella tabella degli elementi del parco.

## Trasformazione di un lotto senza follow-up in lotto con follow-up

Per varie ragioni si può voler trasformare un lotto senza follow-up in lotto con follow-up. Esempio: si desidera collegare a vari progetti un lotto di scrivanie utilizzate per manifestazioni varie. A tal fine questo lotto deve corrispondere a un record nella tabella degli asset.

Per trasformare un lotto senza follow-up:

- 1 Visualizzare l'elenco degli elementi del parco.
- 2 Selezionare un lotto senza follow-up.
- 3 Cliccare su **Etichetta**.

Questa azione porta alla creazione di un record che corrisponde al lotto nella tabella degli asset. Al record del lotto viene assegnato un codice interno (un'etichetta) tramite etichettatura. Il codice interno è una delle caratteristiche dei record della tabella degli asset.

---

## Follow-up finanziario degli asset

Il follow-up finanziario degli asset consente di:

- descrivere la modalità di esecuzione  
Il server del sistema di messaggistica è stato comprato, affittato o preso in prestito?
- Registrare le spese che ne derivano  
Quante volte è stato necessario ordinare lotti da 50 risme di carta per la fotocopiatrice del reparto della documentazione?
- descriverne l'immobilizzazione  
Quale tipo di ammortamento è stato scelto per i veicoli aziendali?

Per consultare o modificare le informazioni del follow-up finanziario, visualizzare l'elenco degli asset e selezionare una delle seguenti schede:

- **Acquis.** (Acquisizione)
- **Costi**
- **Immo.** (Immobilizzazione)

---

 **NOTA:**

In questo paragrafo la nozione di *Asset* include sia quella dell'asset che quella di lotto registrato nella tabella degli asset.

---



## Acquisizione di un asset

La scheda **Acquis.** consente di visualizzare le maggiori informazioni sull'acquisizione di un asset. La maggior parte delle informazioni sono organizzate in sottoschede.

### Modalità d'acquisizione

AssetCenter gestisce 4 modalità d'acquisizione degli asset:

- Acquisto
- Affitto
- Leasing
- Prestito

La scelta di una di queste modalità condiziona la visualizzazione:

- di alcune schede dei dettagli dell'asset,
- di alcuni campi nella scheda **Acquis.**,
- di alcune sottoschede della scheda **Acquis.**.

Una delle modalità di acquisizione di un asset (nome SQL seAcquMethod) è, per default, l'Acquisto. Le altre modalità disponibili sono le seguenti: affitto, leasing, prestito.

### Contratti relativi all'acquisizione di un asset

Indipendentemente dalla modalità di acquisizione selezionata, è possibile associare un contratto all'acquisizione a partire dalla sottoscheda

**Approvvigionamento**. Il contratto così selezionato appare nella scheda **Contratti** dei dettagli dell'asset.

---

#### **ATTENZIONE:**

Se si convalida la selezione di un contratto, il campo **Modalità acq.** (Nome SQL: seAcquMethod) viene automaticamente modificato per indicare la modalità di finanziamento indicata nel campo **Modalità di acquisizione predefinita degli asset** (Nome SQL : seAcquMethod), nella scheda **Generale** dei dettagli del contratto.

---

### Società collegate all'acquisizione di un asset o di un lotto

Nella sottoscheda **Approvvigionamento**, è possibile selezionare:

- un **Locatore** (Nome SQL : Lessor) per gli asset in affitto o in leasing.
- un **Locatore** per gli asset oggetto di prestito.

## Sottoschede supplementari di descrizione di affitto

Indipendentemente dalla modalità di acquisizione selezionata, è possibile aggiungere sottoschede di descrizione di affitto nella scheda **Acquis.**. A tal fine posizionarsi sulla sottoscheda, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere l'opzione **Aggiungi un collegamento**.


Il termine 'affitto' viene utilizzato in senso lato: si tratta di somme da pagare periodicamente per un asset. Si potrebbe trattare di premi d'assicurazione, di versamenti relativi ad un contratto di manutenzione, ce... Queste sottoschede sono simili alle sottoschede di descrizione degli affitti di leasing.

Queste sottoschede sono simili alle sottoschede di descrizione degli affitti di leasing.

## Costi di un asset

La scheda **Costi** dei dettagli dell'asset visualizza l'elenco delle linee di spesa associate all'asset.

Nella parte superiore della scheda si trovano filtri specifici.

Il pulsante  consente di sommare i costi visualizzati nell'elenco, dopo avere applicato gli eventuali filtri.

## Immobilizzazione di un asset

Questo paragrafo illustra dettagliatamente i seguenti punti:

- Descrizione dell'immobilizzazione di un asset
- Come associare un'immobilizzazione e un asset

### Descrizione dell'immobilizzazione di un asset

#### Descrizione e calcolo dell'ammortamento di un asset

Le informazioni relative all'immobilizzazione di un asset si trovano nella scheda **Immobilizz.** dei dettagli dell'asset.

Questa scheda viene visualizzata soltanto se il campo **Modalità acquisizione** (nome SQL: seAcquMethod) della scheda **Acquis.** ha per valore **Acquisto**.

Questa scheda contiene due tipi di informazioni:

- Il riquadro di sinistra contiene campi e collegamenti utili al calcolo dell'ammortamento e del valore residuo dell'asset.
- La tabella di destra presenta i record della tabella **Immobilizzazioni** (nome SQL: amFixedAsset) associati all'asset dopo la loro importazione in AssetCenter.


Le formule di calcolo degli ammortamenti vengono definite nella tabella **Formule di calcolo di deprezzamento** (nome SQL: amDeprScheme).

La selezione della formula di calcolo per l'asset avviene grazie al collegamento **Tipo di ammortamento** (nome SQL: DeprScheme).

### Definizione delle formule di calcolo di ammortamento

Per definire una formula di calcolo d'ammortamento:

- A partire dai dettagli dell'asset:

- 1 Visualizzare la scheda **Immobilizz.**,
- 2 

Fare clic sul pulsante  (client Windows) o (client Web) a destra del campo **Tipo di ammortamento** (DeprScheme).

- Dalla finestra visualizzata mediante il menu **Amministrazione/ Elenco delle finestre:**

---

 **NOTA:**

Questa operazione può essere realizzata unicamente con il client Windows.

- 
- 1 Selezionare **Elenco dei tipi di deprezzamento** (nome SQL: amDeprScheme).
  - 2 Fare clic su **Nuovo**.
  - 3 Completare la scheda **General**.
  - 4 Creare una procedura di calcolo nella scheda **Procedura**.

L'obiettivo della procedura consiste nel calcolare l'ammontare degli ammortamenti a partire dai campi:

- Nella tabella **Formule di calcolo di deprezzamento:**
  - Campo **Durata** (nome SQL: tsDeprDur),
  - Campo **Coefficiente** (nome SQL: fCoeff),
  - Campo **Tasso** (nome SQL: pRate).
- Nella tabella **Asset** (nome SQL: amAsset):
  - Campo **Data acquisiz.** (nome SQL: dStartAcqu),
  - Campo **Base ammortamento** (nome SQL: mDeprBasis),
  - Campo **Data stima** (nome SQL: dDeprRecalc).

La cifra ottenuta deve modificare il valore del campo **Ammortamenti** (nome SQL: mDeprVal).

---

 **NOTA:**

Il campo **Valore residuo** (nome SQL: mNetValue) viene ricalcolato automaticamente da AssetCenter quando i campi **Base ammortamento** e **Ammortamenti** vengono modificati.

---

Esempio (molto) semplificato di procedura di calcolo di un ammortamento lineare:

```
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()
```

Automaticamente AssetCenter ricalcola il campo **Ammortamenti** se i campi di riferimento vengono modificati.

#### Stima degli ammortamenti per un insieme di asset

Se si desidera aggiornare il valore del campo **Ammortamenti** ad una data specifica per una selezione di asset, basta modificare la data del campo **Data stima** dopo avere selezionato insieme gli asset da aggiornare.

È inoltre possibile creare un'azione di **Tipo** (nome SQL: seActionType): **Procedura** che effettua questa operazione. La procedura sarà di tipo:

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

Il campo **Ammortamenti** verrà aggiornato automaticamente da AssetCenter. È inoltre possibile creare uno schema di workflow che avvia periodicamente l'azione di cui sopra sull'insieme degli asset.

#### Come associare un'immobilizzazione e un asset

Esistono due possibilità:

##### Dai dettagli dell'asset

- 1 Visualizzare la scheda **Immobilizz.**
- 2 Aggiungere o eliminare immobilizzazioni associate all'asset.

È anche possibile visualizzare l'elenco delle immobilizzazioni in un'altra finestra, selezionare l'immobilizzazione da associare e trascinarla verso l'elenco della scheda **Immobilizz.** dell'asset.

## Dai dettagli dell'immobilizzazione

- 1 Visualizzare la scheda **Asset**.
- 2 Aggiungere o eliminare asset associati all'immobilizzazione.  
È possibile anche visualizzare l'elenco degli asset in un'altra finestra, selezionare l'asset da associare e trascinarlo verso la scheda **Asset** dell'immobilizzazione.

---

## Movimenti degli elementi del parco

La tabella degli elementi del parco consente di sorvegliare i movimenti degli elementi.

Per ogni elemento selezionato si dispone di informazioni di contestualizzazione che è possibile modificare in funzione dello spostamento dell'elemento. Altre operazioni in AssetCenter si ripercuotono automaticamente nella tabella degli elementi del parco. Esempio: Se nella tabella dei servizi e dei dipendenti, una fotocopiatrice è attribuita a un altro servizio, basta consultare il record della fotocopiatrice nella tabella degli elementi del parco per sapere del cambiamento di ubicazione. La tabella degli elementi del parco consente anche di sapere chi prenota un elemento ordinato ma non ancora ricevuto.

Nella tabella degli elementi del parco due schede in particolare consentono di gestire gli spostamenti degli elementi del parco:

- La scheda **Generale** che consente di monitorare gli spostamenti degli elementi del parco
- La scheda **Prenotazione** che consente a un dipendente di prenotare un elemento non assegnato.

## Contestualizzare elementi del parco

I vari campi della scheda **Generale** della tabella degli elementi del parco consentono di contestualizzare ogni elemento in quanto vi associano:

- un'assegnazione particolare
- date di messa in opera e d'inventario
- un utente
- un responsabile
- un'ubicazione o una scorta nel caso in cui l'elemento non sia ancora assegnato
- un centro di costo

Se le informazioni di contestualizzazione fornite per default sono insufficienti, AssetCenter consente di aggiungere nuove caratteristiche e nuovi campi. Per aggiungere delle caratteristiche consultare il capitolo "Tabella delle

caratteristiche' del manuale "Tabelle comuni" e il capitolo "Personalizzare il database" del manuale d'amministrazione di AssetCenter.

È possibile suddividere un lotto nella tabella degli elementi del parco. La procedura guidata [Suddivisione di un lotto](#) [pag. 35] consente di indicare per ogni lotto creato una nuova ubicazione, un nuovo servizio utente, un nuovo centro di costo e così via. Ogni lotto creato con la procedura guidata [Suddivisione di un lotto](#) [pag. 35] resta collegato allo stesso record nella tabella degli asset. Ciò consente di mantenere un follow-up unico per gli elementi con dati contestuali differenti.

► [Lotti](#) [pag. 33]

## Prenotazione di elementi del parco

Un elemento può essere prenotato solo se il campo **Affectation** (Nome SQL : seAssignment) della scheda **Generale** dei dettagli dell'elemento indica **In scorta** o **In attesa di ricevimento**.

È possibile prenotare un asset in diversi modi:

### Dai dettagli dell'elemento del parco

Per prenotare un elemento del parco:

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Indicare la linea di richiesta dell'elemento del parco selezionato.
- 3 Selezionare la scheda **Prenotazione** dei dettagli dell'elemento del parco che si desidera prenotare.
- 4 Immettere le date di inizio e di fine di prenotazione, nonché il nome del dipendente che effettua la prenotazione.

Per annullare una prenotazione di asset, basta modificare il valore del campo **Assegnazione** o eliminare i valori dei campi relativi alla prenotazione.



### Da una richiesta d'acquisto

Una richiesta d'acquisto può essere composta da:


- elementi del parco da ordinare che non esistono ancora nella tabella degli elementi del parco.
- elementi del parco prenotati mediante la richiesta d'acquisto. Questi elementi sono stati già creati nella tabella degli elementi del parco secondo le condizioni di cui sopra.

Per prenotare un elemento del parco tramite una richiesta d'acquisto:

- 1 Visualizzare i dettagli della richiesta d'acquisto.

- 2 Visualizzare i dettagli della composizione della richiesta d'acquisto facendo clic su **Compo.**
- 3 Portarsi nella scheda **Prenotazioni**.
- 4 Fare clic su .
- 5 La finestra che appare contiene l'elenco degli elementi del parco il cui campo **Assegnazione** (nome SQL: seAssignment) indica **Non assegnato** o **In attesa di ricevimento**.
- 6 Se esistono elementi del parco che rispettano questi criteri , selezionarli e fare clic su **Seleziona** per prenotarli. In caso contrario fare clic su **Nuovo** e creare nuovi elementi del parco. Il campo **Assegnazione** degli elementi del parco che vengono creati deve indicare **In scorta** o **In attesa di ricevimento**. Completare i campi necessari poi fare clic su **Aggiungi** per creare l'elemento del parco, quindi su **Seleziona** per prenotarlo.
- 7 Convalidare la prenotazione facendo clic su **Modifica** nei dettagli della linea di composizione della richiesta.
- 8 Eventualmente completare il campo *Data scadenza* (nome SQL: dtEnd) dei dettagli dell'elemento del parco facendo clic sul pulsante  nella scheda **Prenotazioni** dei dettagli della composizione della richiesta.

Per eliminare una prenotazione effettuata attraverso una richiesta:

- 1 Selezionare la prenotazione nell'elenco della scheda **Prenotazioni** dei dettagli della composizione della richiesta.
- 2 Fare clic su  per annullarla.

### Incidenza sulla gestione delle scorte

La prenotazione di un elemento del parco incide nella gestione della scorta alla quale è associato: gli elementi del parco prenotati non vengono contabilizzati al momento del controllo dei livelli delle scorte. (► [Creazione delle regole di scorta](#) [pag. 50]).

---

 **NOTA:**

La scorta associata ad un elemento del parco che viene prenotato è indicata nel campo **Scorta** (nome SQL: Stock) della scheda **Generale** dei dettagli dell'elemento del parco.

---

### Gestione del termine del ciclo di vita di un elemento del parco

Quando un elemento del parco non è più utilizzato (dismesso, eliminato, rubato, rivenduto...), può essere più agevole lasciarlo nel database modificandone la descrizione per registrare il nuovo stato.

Per registrare che un elemento del parco sta per essere dismesso:

- 1 Selezionare l'elemento del parco che non è più utilizzato.
  - 2 Attribuire il valore **Dismesso (o consumato)** al campo **Assegnazione** (Nome SQL : seAssignment) nella scheda **Generale**
  - 3 Se necessario rimuovere l'elemento dall'elemento principale eliminando il testo dal campo **Componente di** (Nome SQL : Parent).
  - 4 Nel caso di un asset o di un lotto senza follow-up, aggiornare le schede **Immobilizz.**, **Contratti**, **Manut.**, **Acquis.**, **Connessioni** e **Progetti** nella tabella degli asset.
- 

 **NOTA:**

Quando viene eliminato il record di un elemento del parco, tutte le informazioni relative a questo elemento vengono perse definitivamente. È consigliabile quindi dismettere quegli elementi che non vengono più utilizzati ma di cui è necessario conservare alcune informazioni.

---

---

## Asset collegati a un contratto

È possibile associare uno o più contratti a un asset.

I contratti associati sono visibili in due schede della tabella degli asset: la scheda **Contratto** e la scheda **Acquis.**

---

 **NOTA:**

In questo paragrafo la nozione di *Asset* include sia quella dell'asset che quella di lotto registrato nella tabella degli asset.

---

### Scheda Contratti

La scheda **Contratti** contiene l'elenco dei contratti associati a un asset.

Nella parte superiore della scheda si trova un filtro specifico.

Questo filtro consente di visualizzare i contratti sulla base di tre criteri:

- **Tutti** visualizza l'integralità dei contratti
- **Correnti** visualizza i contratti validi per un determinato periodo
- **Scaduti** visualizza i contratti obsoleti

I contratti associati sono elencati e ordinati in base alla natura, alla società, alla data d'inizio, data di fine o alla data d'inclusione nel contratto.



Quando si aggiunge un contratto o quando si consulta una linea di contratto, si apre una nuova finestra che illustra i dettagli della linea di contratto:

- Selezionare il contratto desiderato, precisare poi la data d'inclusione nel contratto e la data prevista di esclusione dal contratto.
- Completare eventualmente i campi **Autorizzazione** (Nome SQL : seAuthorization) e **Num. utenti** (Nome SQL : IUseCount).

## Scheda Acquisizione (Acquis.)

L'acquisizione di un asset può essere effettuata nel quadro di un contratto.

La scheda **Acquis.** consente di associare un contratto a un asset acquisito con uno dei seguenti metodi:

- Acquisto.
- Affitto.
- Leasing
- Prestito.

A seconda della modalità di acquisizione dell'asset, delle sottoschede consentono di precisare le particolarità del contratto d'acquisizione dell'asset.

Consultare il manuale *Contratti* per ulteriori informazioni sulla modalità di creazione e di gestione dei contratti associati a un asset.

---

## Scorte

Una scorta contiene elementi del parco in scorta o in attesa di ricevimento.

Nei dettagli di un elemento del parco, il campo **Assegnazione** (Nome SQL : seAssignment) della scheda **Generale** presenta il valore **In scorta** o **In attesa di ricevimento**. Esempio: un elemento del parco acquistato di recente e che non è stato ancora installato o assegnato a un utente. Questi elementi del parco sono visibili nella scheda **Parco** della scorta.

AssetCenter consente di associare a una scorta regole che azionano richieste d'acquisto automatizzate per rifornire la scorta. Il controllo dei livelli minimi delle scorte è garantito da AssetCenter Server.

---

### **ATTENZIONE:**

È necessario che AssetCenter Server funzioni su una postazione (client o server) affinché il monitoraggio dei livelli minimi delle scorte sia effettivo.

---

AssetCenter consente di creare tutte le scorte che si desidera.

Per accedere alla tabella delle scorte, fare clic sul collegamento **Gestione parco/Parco esteso/Scorte** del browser.


## Creazione delle regole di scorta

AssetCenter consente di associare a una scorta regole che attivano richieste d'acquisto automatiche per poter rifornire la scorta di elementi del parco.

Queste regole vengono definite nella scheda **Gestione** dei dettagli della scorta. Ogni regola è associata a un modello e indica la quantità al di sotto della quale gli elementi del parco che si basano su questo modello devono essere ordinati.

AssetCenter Server monitora i livelli di riapprovvigionamento delle linee di scorta.

Per creare una regola di scorta:

- 1 Selezionare la scheda **Gestione**.
- 2 Fare clic su .
- 3 Attendere che venga visualizzata la finestra **Aggiunta di una regola di scorta**.
- 4 Indicare il modello di elemento del parco per il quale si desidera creare una regola di scorta (Esempio: cartucce d'inchiostro per le stampanti).
- 5 Completare il campo **Livello di riordino** con la quantità alla quale viene creata una richiesta d'acquisto automatica (Esempio: 5).
- 6 Completare il campo **Da ordinare** con il numero di elementi del parco da ordinare.

Se l'elemento del parco è un asset o un lotto, AssetCenter Server crea una richiesta d'acquisto il cui campo **Quantità** è pari a 5. Al ricevimento dell'ordine basato su questa richiesta d'acquisto:

- Nel caso di un asset vengono creati cinque record nella tabella degli elementi del parco.
- Nel caso di un lotto viene creato un record nella tabella degli elementi del parco la cui quantità è pari a 5.

Per ogni regola di scorta relativa a un modello:

- 1 AssetCenter Server calcola la quantità di elementi disponibili realmente a partire dalla scheda **Parco** dei dettagli della scorta.

Per quegli elementi del parco che corrispondono a lotti, AssetCenter Server verifica la quantità di elementi del lotto indicata nel campo **Quantità** del lotto.

- 2 Al di sotto di una certa quantità indicata nel campo **Livello di riordino** (Nome SQL : lReordLevel) dei dettagli della regola di scorta, AssetCenter Server crea automaticamente una richiesta d'acquisto.
  - 3 Finché la richiesta non è stata ricevuta integralmente, AssetCenter Server non verifica la regola di scorta che l'ha generata. Non risulta quindi alcuna richiesta inviata.
  - 4 Una volta che la richiesta è stata ricevuta integralmente, AssetCenter Server:
    - Riaggiusta i livelli di scorta.
    - Elimina il contenuto del campo **Linea di richiesta** (nome SQL: ReqLine) dei dettagli della regola di scorta.
    - Riattiva la regola di scorta.
- 



NOTA:

La frequenza di controllo delle scadenze della tabella delle scorte viene definita a livello di AssetCenter Server.

---

#### Calcolo del numero di elementi effettivamente disponibili

Per conoscere il numero di elementi realmente disponibili a ogni controllo di una regola di scorta relativa a un dato modello, AssetCenter Server conta il numero di elementi basati sul modello contenuti nella scheda **Parco** dei dettagli della scorta.

Vengono considerati solo gli elementi del parco non prenotati.

#### Creazione delle richieste di riapprovvigionamento

Se necessario, AssetCenter Server genera una linea di richiesta d'acquisto di riapprovvigionamento per ogni regola di scorta:

- I parametri della richiesta d'acquisto sono iscritti nella scheda **Richiesta autom.** dei dettagli della scorta.
- La richiesta d'acquisto indica la quantità da riordinare (campo **Da ordinare** (Nome SQL : lQtyToOrder) dei dettagli della regola di scorta).

Al ricevimento di una richiesta d'acquisto creata automaticamente al controllo dei livelli di scorta, le quantità in scorta vengono modificate.

#### Procedura di gestione della scorta

Questo paragrafo illustra i seguenti punti:

- Elenco degli elementi del parco in scorta
- Includere elementi del parco in scorta




- Escludere elementi del parco da una scorta

### Elenco degli elementi del parco in scorta

La scheda **Parco** dei dettagli di una scorta offre l'elenco di tutti gli elementi del parco presenti in scorta.

#### Filtri

Al di sopra dell'elenco degli elementi del parco in scorta ci sono tre filtri:

-  Primo filtro semplice.
-  Secondo filtro semplice.
-  Terzo filtro semplice.

Tra i filtri esiste una condizione di tipo AND del linguaggio SQL.

### Visualizzazione con struttura ad albero degli elementi del parco in scorta

Quando la visualizzazione dell'elenco degli elementi in scorta ha una struttura ad albero:

- Se un elemento in scorta contiene elementi associati che non figurano in scorta, questi non vengono visualizzati.
- Se un elemento in scorta è un sottoelemento di altri elementi, viene visualizzata tutta la catena di elementi principali. Gli elementi principali che non sono in scorta appaiono in grigio.

### Includere elementi in scorta


Esistono varie possibilità per includere elementi in scorta:

#### Dai dettagli degli elementi del parco

Nella scheda **Generale** dei dettagli degli elementi del parco:

- 1 Selezionare *In scorta* per il campo **Assegnazione** (nome SQL: seAssignment).
- 2 Selezionare la scorta nel campo **Scorta** (nome SQL: Stock).

#### Dai dettagli della scorta

Nella scheda **Parco** dei dettagli della scorta, utilizzare il pulsante  per aggiungere elementi.

#### Dai dettagli di un ordine d'acquisto

Le linee di composizione di un ordine che creano elementi del parco possono creare elementi in scorta. A tal fine:

- 1 Selezionare l'ordine appropriato nella tabella degli ordini (collegamento **Acquisti/Ordini** del browser).

- 2 Per ogni linea di composizione di un ordine che crea un elemento del parco, verificare che il campo **Scorta cons.** (Nome SQL : Stock) della scheda **Acquisto** dei dettagli della linea di composizione indichi il nome della scorta. In caso contrario completare il campo.
- 3 Per creare elementi del parco in attesa di ricevimento, verificare che il campo **Stato ord.** presenti il valore **Convalidato** o **Ordinato**. Fare clic su **Crea**: gli elementi del parco sono creati nella tabella degli elementi del parco.

Per ogni elemento così creato nella tabella degli elementi del parco:

- Il campo **Assegnazione** nella scheda **Generale** dei dettagli dell'elemento indica **In attesa di ricevimento**.
- Il campo **Scorta** indica la scorta selezionata nel campo **Consegna** della scheda **Acquisto** della linea di composizione dell'ordine riguardante l'elemento.

### Uscita degli asset da una scorta

Esistono vari modi per escludere elementi da una scorta:

#### Dai dettagli degli elementi del parco

Nella scheda **Generale** dei dettagli di un elemento del parco:

- 1 Visualizzare l'elenco degli elementi del parco in modalità "Elenco e dettagli".
- 2 Selezionare contemporaneamente gli elementi del parco da escludere dalla scorta.
- 3 Selezionare *In uso* per il campo **Assegnazione** (nome SQL: seAssignment).
- 4 Selezionare l'utente e il responsabile degli elementi se sono comuni agli elementi.
- 5 Completare eventualmente l'ubicazione se è comune.

#### Dai dettagli della scorta

- 1 Portarsi nella scheda **Parco** dei dettagli della scorta.
- 2 Selezionare contemporaneamente gli elementi da escludere dalla scorta.
- 3 Premere il pulsante  che si trova a destra dell'elenco. In questo caso il campo **Assegnazione** dell'elemento presenta il valore **In uso**.

O:

- 1 Portarsi nella scheda **Parco** dei dettagli della scorta.
- 2 Visualizzare i dettagli di ogni elemento da dismettere dalla scorta.
- 3 Selezionare il valore **In uso** per il campo **Assegnazione** della scheda **Generale** dei dettagli di ogni elemento.
- 4 Selezionare l'utente, il responsabile e l'ubicazione degli elementi del parco.



## 3 Parco di risorse informatiche

AssetCenter è particolarmente indicato per la gestione del parco informatico. Per ogni computer del parco informatico (computer, postazione di lavoro, computer portatile, server, ecc.), AssetCenter dispone di un insieme di campi e di tabelle proprie al settore informatico.

---

### Computer

La gestione individuale è il tipo di gestione più appropriato per un computer. Questa gestione consente di definire dei dati tecnici nei modelli dei computer di cui ereditano tutti i computer del parco basati su questi modelli.

La gestione separata è anche l'unico tipo di gestione che consente a un record di comparire contemporaneamente nella tabella degli elementi del parco, in quella degli asset e in quella dei computer (► [Tabelle di overflow](#) [pag. 16]).

### Creazione di una natura per i computer

Per creare una natura di computer che consente di gestire singolarmente i computer del parco:

- 1 Visualizzare le nature (collegamento **Gestione parco/Nature** del browser).
- 2 Fare clic su **Crea**.
- 3 Immettere il nome e il codice della natura creata (Esempio: Computer e computer).

- 4 Selezionare **Elemento del parco** nel campo **Crea**.
- 5 Selezionare **Computer** nel campo **Crea anche**.  
La tabella dei computer viene utilizzata per l'integrazione di strumenti di distribuzione di software con AssetCenter.
- 6 Selezionare le opzioni **Porta dei software** e **Può essere collegato**.
- 7 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

## Creazione di un modello di computer

La procedura di creazione dei modelli di computer è identica a quella degli altri modelli (► [Modelli](#) [pag. 27]). Basta selezionare una natura propria ai computer (► [Creazione di una natura per i computer](#) [pag. 55]).

Dato che la tabella dei modelli consente di organizzare il parco, è consigliabile creare dei modelli generici. Esempio: Viene creato un modello *Computer* accompagnato da sottomodelli *Computer desktop*, *PC portatile*, *Server*. Sotto questi modello è possibile creare modelli di computer di cui ci si serve per creare computer del parco.

### Creazione di un modello di computer (Esempio)

Questo paragrafo consente di creare il modello di un computer con le seguenti caratteristiche:

- Computer HP VECTRA VL 800
- Processore Intel® Pentium® 4 1.3 GHz
- Memoria standard 128 MB di RDRAM
- Disco rigido da 40 GB
- Unità disco 3.5", 1.44 MB
- DVD-ROM 12x/40x
- Tastiera multimedia HP
- Mouse ottico HP

---

Per creare il modello di questo computer:

- 1 Visualizzare i modelli (collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser).
- 2 Fare clic su **Nuovo**.
- 3 Immettere *VECTRA VL 800* nel campo **Nome**.
- 4 Immettere **Hewlett-Packard** nel campo **Marca**.
- 5 Selezionare per esempio *Computer desktop* nel campo **Sottomodello di**.



- 6 Nella scheda **Generale**, immettere o selezionare nel campo **Natura** una natura che consenta di creare modelli di computer (► [Creazione di una natura per i computer](#) [pag. 55]).
- 7 Nella scheda **Hardware**, inserire i dati che corrispondono al computer:
  - *Pentium 4* nel campo **CPU**
  - *1300* nel campo **Frequenza** (l'unità utilizzata per default è il Megahertz)
  - *128* nel campo **Memoria**
  - *40000* nel campo **Hard Disk MB**
- 8 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 9 Seguendo la stessa procedura, creare i modelli corrispondenti ai vari elementi associati al computer:
  - unità disco
  - unità DVD
  - tastiera
  - mouse

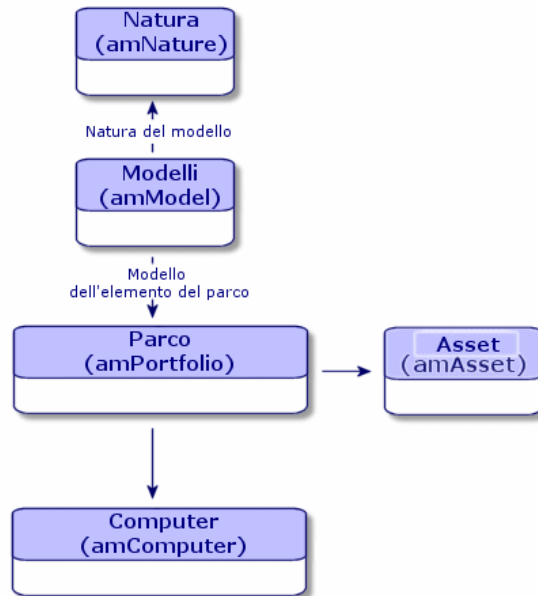
Non è possibile stabilire delle associazioni tra modelli. Al contrario è possibile dopo la creazione del computer VECTRA VL 800 associargli i vari asset basati su questi modelli (► [Elementi del parco associati a un asset](#) [pag. 31]).

## Creazione di computer

I computer sono registrati in tre tabelle in AssetCenter:

- La tabella degli elementi del parco (amPortfolio)
- la tabella degli asset e dei lotti (amAsset)
- La tabella dei computer (amComputer)

Il seguente schema illustra le tabelle specifiche dei computer.



Dato che la creazione di un computer è simile a quella di un asset, consultare la sezione [Creazione di un asset](#) [pag. 30]. Per associare elementi del parco a un computer, fare riferimento alla sezione [Associazione di elementi del parco a un asset](#) [pag. 32]. Gli asset associati a un computer sono le periferiche (tastiera, stampante, varie unità), i software e i consumabili.

---

## Configurazioni informatiche

Le configurazioni standard includono la CPU, le periferiche e i software di base. Corrispondono alle offerte di pacchetti di vari fornitori IT.

È possibile gestire ogni configurazione informatica come un unico asset oppure gestire ogni elemento di questa configurazione come asset unici da associare.

## Gestione di una configurazione informatica come asset unico

Per gestire una configurazione informatica come asset unico, è necessario creare un modello corrispondente alla configurazione. Dopo aver creato le configurazioni basate su questo modello, è possibile associare loro altri elementi del parco non inclusi nella configurazione: consumabili, nuovi software, nuove periferiche.

### Vantaggi

Gestire una configurazione informatica come un asset unico consente di ridurre le operazioni di creazione record. Dato che una configurazione informatica rappresenta un unico record nella tabella degli asset, si riducono i costi derivanti dal follow-up finanziario: ammortamento e prezzo di acquisizione unico, contabilità semplificata, ecc. Al contrario il follow-up di una modifica più importante (eliminazione, aggiornamento) di uno degli elementi della configurazione potrà essere realizzato solo se si utilizza una procedura di modifica complessa.

## Gestione degli elementi di una configurazione informatica come asset associati

Per gestire gli elementi di una configurazione informatica come asset associati basta:

- 1 creare dei record che corrispondono a questi asset nel parco (► [Creazione di un asset](#) [pag. 30])
- 2 selezionare un elemento principale tra quelli della configurazione informatica (Esempio: la CPU)
- 3 associare a questo elemento principale altri elementi della configurazione (► [Elementi del parco associati a un asset](#) [pag. 31]).

### Vantaggi

La gestione di una configurazione informatica come asset associati consente di seguire nei dettagli ogni elemento. Di conseguenza la sostituzione di una tastiera consisterà nell'eliminare il collegamento alla vecchia tastiera e nel crearne un altro a una nuova tastiera.

---

## Connessioni tra computer

AssetCenter consente di descrivere le connessioni che esistono tra i computer. Il modello di connessione utilizzato in AssetCenter descrive una connessione tra due computer A e B. È possibile personalizzare il modello e descrivere tutti i tipi di connessioni e soprattutto il tipo Client/Server. Il concetto di connessione è illustrato nei seguenti capitoli di AssetCenter:

- Nella scheda **Porte** dei dettagli di un modello (amModel) o dei dettagli di un asset (amAsset).
- Nell'elenco dei tipi di connessioni (amCnxType).

## Prerequisiti

Le connessioni vengono descritte nelle schede **Porte** dei dettagli di un asset. Questa scheda viene visualizzata se è stata selezionata l'opzione **Può essere collegato** nella natura del modello dell'asset (► [Criteri di comportamento in una natura](#) [pag. 22] e [Nature](#) [pag. 25]).



**NOTA:**

Un computer può avere un numero di porte illimitato e ognuna identificata in modo unico con un numero. Una porta può essere utilizzata per una sola connessione.

## Porte

La connessione tra due computer viene effettuata tramite le porte. Diventa effettiva quando una porta del computer A e una porta del computer B sono collegate tra loro. La connessione è reciproca e viene segnalata nella scheda **Porte** dei dettagli di ogni computer coinvolto nella connessione. Una porta di connessione può essere:

- Occupata (ossia collegata a una porta di un altro computer o a una porta diversa dello stesso computer). In questo caso viene descritta nel modo seguente:

```
<Computer> <Numero di porta> - <Numero di porta> <Computer>
```

Per esempio la connessione tra due computer A e B verrà descritta come segue:

- Nei dettagli del computer A

```
<Computer A> <Numero di porta del computer A utilizzato> - <Numero di porta del computer B utilizzato> <Computer B>
```

- Nei dettagli del computer B

```
<Computer B> <Numero di porta del computer B utilizzato> - <Numero di porta del computer A utilizzato> <Computer A>
```

- Libera (cioè, disponibile per una connessione). In questo caso, viene descritta come segue:

```
<Computer> <Numero di porta> -
```

## Creazione di una connessione

In questo paragrafo verrà utilizzato un esempio per illustrare la metodologia di creazione di una connessione tra due computer: un server e una postazione client. L'esempio è composto dalle tre seguenti fasi:

- 1 Creazione di una connessione
- 2 Creazione dei computer da connettere
- 3 Dichiarazione della connessione
- 4 Informazioni complementari sulla connessione

### Creazione di una connessione

La creazione di un tipo di connessione consente di mettere in relazione due tipi di porta, identificati dai seguenti campi:

- **Tipo** (Nome SQL : Type) indica la porta sorgente.
- **Tipo dest.** (Nome SQL : targetType) indica la porta destinazione associata alla porta sorgente.

Questa relazione è a senso unico. In una connessione la selezione del tipo di porta sorgente per una porta forza la selezione del tipo di porta destinazione per la porta alla quale è connessa. La selezione del tipo di porta destinazione per una porta non forza la selezione del tipo di porta sorgente per il computer al quale è connessa. Pertanto per creare un modello di connessione reciproca, è assolutamente necessario creare due tipi di connessioni simmetriche. Per esempio nel caso di una connessione Client/ Server:

- Dal tipo Client verso il tipo Server.
- Dal tipo Server verso il tipo Client.

In questo paragrafo verrà creato un modello reciproco di connessione Client/ Server. La selezione del modello nella creazione di una connessione tra due computer A e B aziona le seguenti elaborazioni automatiche:

- Se il tipo di una porta dell'asset A è Client, il tipo di porta alla quale è connessa sull'asset B diventa Server.
- Se il tipo di porta dell'asset A è Server, il tipo di porta alla quale è connessa sull'asset B diventa Client.



**NOTA:**

Ciò accade soltanto nel caso di creazione diretta della connessione.

---

### Apertura della finestra dei tipi di connessione

Visualizzare i tipi di connessione (collegamento **Amministrazione/Tipi di connessione** del browser).

### Creazione di un tipo di connessione client/ server

Creare il tipo di connessione client/ server rispettando le seguenti tappe:

- 1 Fare clic su **Nuovo**.
- 2 Completare il campo **Tipo** con il valore "Client".
- 3 Completare il campo **Tipo dest.** con il valore "Server".
- 4 Immettere eventualmente un'ulteriore descrizione nel campo **Descrizione** (Nome SQL : memDescription).
- 5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

### Creazione di un tipo di connessione server/client

Creare il tipo di connessione server/client rispettando le seguenti fasi:

- 1 Fare clic su **Nuovo**.
- 2 Completare il campo **Tipo** con il valore "Server".
- 3 Completare il campo **Tipo dest.** con il valore "Client".
- 4 Immettere eventualmente un'ulteriore descrizione nel campo **Descrizione** (Nome SQL : memDescription).
- 5 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

## Creazione dei computer da connettere

### Fase n°1: Creazione dei due modelli di computer

Per la creazione di un modello di server e di un modello di computer, fare riferimento alla sezione [Creazione di un modello di computer \(Esempio\)](#) [pag. 56].

Alla creazione dei modelli di computer, completare i campi della scheda **Porte**. I computer creati a partire da questi due modelli ereditano le caratteristiche della scheda.

La seguente tabella offre un esempio di creazione di un modello di server e di un modello di stazione client.

Server	Stazione client
■ Sun Microsystems Sun Fire 15K	■ Computer HP VECTRA VL 800
■ UltraSparc III 64-bit 900 MHz	■ Processore Intel® Pentium® 4 1.3 GHz
	■ Memoria standard 128 MB di RDRAM
	■ Disco rigido da 40 GB

Dopo aver creato i due modelli di computer, creare i due computer nella tabella degli asset sulla base dei due computer (► [Creazione di un asset](#) [pag. 30]).

## Fase n°2: Creazione dei computer nella tabella degli asset

Visualizzare gli asset (collegamento **Gestione parco/Asset** del browser).

Creare due nuovi asset selezionando per ognuno di essi uno dei due modelli creati in precedenza. Convalidare le creazioni facendo clic su **Crea**.

### Dichiarazione della connessione

#### Metodi di creazione di una connessione


La creazione di una connessione tra due computer può essere effettuata in due modi diversi:

- O attraverso la creazione di una porta su ogni computer interessato prima dell'associazione delle due porte per creare la connessione. È consigliabile utilizzare questo metodo di creazione.
- O attraverso la creazione diretta della connessione a partire da uno dei computer.

Si collegheranno due asset utilizzando ognuno di questi metodi.


#### Creazione di porte sugli asset, poi associazione di tali porte

Nell'elenco dei record della tabella degli asset, selezionare il computer *Sun Fire 15K* e fare clic sulla scheda **Porta**. Di seguito verrà illustrata fase dopo fase, la creazione di una porta vuota:

- 1 Fare clic sul pulsante . AssetCenter apre la finestra di creazione delle porte di connessione dell'asset *Sun Fire 15K*.
- 2 Se si vuole creare semplicemente una porta libera di tipo "Server", i campi **Asset dest.** (Nome SQL : TargetAsset) e **Porta dest.** (Nome SQL : TargetPort), che consentono d'identificare l'asset e la porta dell'asset al quale ci si connette, saranno lasciati vuoti.
- 3 Completare il campo **Tipo di porta** (Nome SQL : Type) con il valore "Server".
- 4 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 5 Da notare che la porta è visualizzata nella scheda **Porte** con la forma:


1
---

La stessa operazione deve essere effettuata per il computer *VECTRA VL 800* :


- 1 Selezionare l'asset *VECTRA VL 800* e fare clic sulla scheda **Porta** dei dettagli dell'asset.
- 2 Fare clic su . AssetCenter apre la finestra di creazione delle porte di connessione dell'asset
- 3 Completare solo il campo **Tipo** con il valore "Client".
- 4 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.
- 5 Da notare che la porta è visualizzata nella scheda **Porta** con la forma:

1

Rimane da connettere le due porte. Questa connessione può essere realizzata a partire da uno dei due computer:

- 1 Selezionare il server *Sun Fire 15K* nell'elenco degli asset e fare clic sulla scheda **Porte**.
- 2 Selezionare la porta 1 e fare clic su .
- 3 Completare ora il campo **Asset dest.** selezionando la postazione client *VECTRA VL 800*.
- 4 Il campo **Porta dest.** elenca tutte le porte libere dell'asset.

 **NOTA:**

È possibile anche selezionare direttamente una porta nell'elenco delle porte visualizzate facendo clic su . Quando si seleziona una porta in questo elenco, AssetCenter completa automaticamente il campo **Asset dest.**

- 5 Fare clic su **Modifica** o **Chiudi**.
- 6 Nei dettagli del computer *Sun Fire 15K*, la connessione viene visualizzata nella seguente forma:

1 - 1 (<Codice interno dell'asset remoto>)


Nei dettagli dell'asset *VECTRA VL 800*, viene creata una connessione reciproca ossia:

1 - 1 (<Codice interno dell'asset remoto>)


- 7 La connessione viene convalidata.

## Creazione diretta di una connessione

 **NOTA:**

Per effettuare questa connessione conservando i computer creati in precedenza, sarà necessario eliminare le voci della scheda **Porte** di ogni computer selezionandole, quindi facendo clic su .

Nell'elenco dei record della tabella degli asset, selezionare *Sun Fire 15K* e fare clic sulla scheda **Porte** dei dettagli dell'asset. Si sta per creare, fase dopo fase, una connessione all'asset *Sun Fire 15K*:

- 1 Fare clic su . AssetCenter apre la finestra di creazione delle porte di connessione del computer *Sun Fire 15K*.
- 2 Completare il campo **Asset dest.** con il valore *VECTRA VL 800*.
- 3 Selezionare Server come *Tipo*.





#### 4 Fare clic su **Aggiungi**.

AssetCenter crea automaticamente:

- Una porta di tipo "Server" sul computer *Sun Fire 15K*.
- Una porta di tipo "Client" sul computer *VECTRA VL 800*.
- Una connessione tra queste due porte.

#### Informazioni complementari sulla connessione

AssetCenter consente di indicare delle informazioni riguardanti la connessione dai dettagli di una connessione. Nei dettagli di un asset, fare clic sulla scheda **Porte**, selezionare una connessione stabilita e fare clic su . AssetCenter visualizza i dettagli della connessione. Il campo **Connessione** (Nome SQL : Connection) serve alla definizione delle informazioni complementari. Facendo clic su , AssetCenter si visualizza la finestra dei dettagli della connessione.

---

#### **NOTA:**

Nessuna elaborazione automatica è associata ai campi di questa finestra. In particolare, non vengono generate linee di spesa per le spese collegate ad una connessione.

---

## Gestione delle connessioni

Questo paragrafo spiega come gestire una connessione. Sarà possibile reperirvi le seguenti informazioni:

- Visualizzazione del numero di connessioni
- Annullamento di una connessione tra due asset.
- Conseguenze dell'eliminazione di un asset connesso
- Conseguenze della modifica dell'assegnazione di una porta di connessione

#### Visualizzazione del numero di connessioni

Le informazioni della scheda **Porte** dei dettagli di un asset consentono di realizzare un follow-up basico delle connessioni dell'asset. I campi **Num. max conness.** (Nome SQL : sMaxCnxCount) e **Num. connessioni** (Nome SQL : sCnxCount) descrivono rispettivamente il numero di connessioni possibili e il numero di connessioni realizzate di un asset. AssetCenter aggiorna il campo **Num. connessioni** all'aggiunta a all'eliminazione di una connessione.

---


 **NOTA:**

Il campo **Num. max connes.** fornisce informazioni indicative e non attiva alcun automatismo. AssetCenter non ostacola la creazione di una connessione supplementare se il numero di connessioni constatate supera il numero di connessioni realizzabili.


---

#### Eliminazione di una connessione tra due asset

Di seguito la procedura da seguire per eliminare una connessione:

- 1 Posizionarsi nei dettagli di uno dei due asset.
  - 2 Fare clic sulla scheda **Porte** e selezionare la connessione da eliminare. Fare clic su .
  - 3 AssetCenter visualizza i dettagli della connessione.
  - 4 Se si eliminano i valori di uno dei due campi **Asset dest.** (Nome SQL : TargetAsset) o **Porta dest.** (Nome SQL : TargetPort) e se si fa clic su **Modifica**, AssetCenter termina la connessione tra i due asset. Ne deriva che:
    - Le informazioni supplementari sul follow-up della connessione (accessibili dal campo **Connessione** (Nome SQL : Connection) vengono eliminate.
    - Le porte utilizzate dalla connessione vengono liberate.
- 

 **NOTA:**

Per evitare di eliminare anche le porte implicate nella connessione, non fare clic sul pulsante  nella scheda **Porte** dei dettagli di uno degli asset connessi.

---

#### Conseguenze dell'eliminazione di un asset connesso

Quando si elimina un asset connesso, AssetCenter esegue le seguenti operazioni:

- Eliminazione di tutte le connessioni associate all'asset.
- Eliminazione di tutte le porte dell'asset.
- Liberazione delle porte degli asset connessi all'asset eliminato.

#### Conseguenze della modifica dell'assegnazione di una porta di connessione

Per modificare l'assegnazione di una porta di connessione:

- Liberare completamente la porta. Questa è allora disponibile per una nuova connessione.

- Connetterla ad una porta diversa da quella alla quale era connessa inizialmente. In questo caso, la porta destinazione alla quale la porta era connessa viene liberata e diventa disponibile per una nuova connessione.



## 4 Telefoni

I telefoni in AssetCenter vengono considerati come elementi del parco. Se si desidera gestirli come asset, è possibile registrarli come asset nella tabella dei telefoni.

---

### Telefoni e funzioni

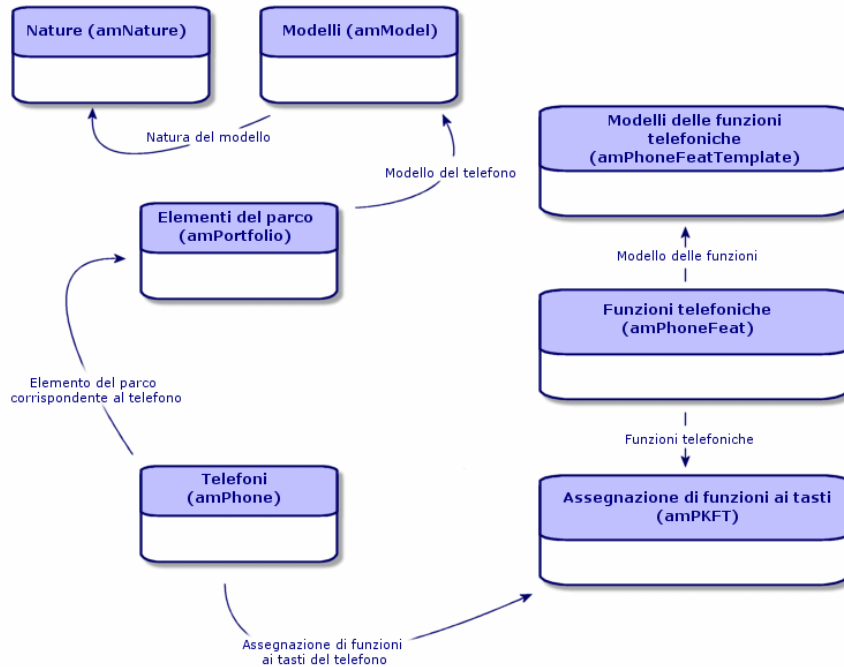
La gestione separata è il tipo di gestione più appropriato per un telefono. Consente infatti a un record di comparire allo stesso tempo nella tabella degli elementi del parco, in quella degli asset e in quella dei telefoni (► [Gestione singola \(per asset\)](#) [pag. 14]).

In AssetCenter, le tabelle relative alla gestione dei telefoni sono le seguenti:

- La tabella delle nature  
In questa tabella viene specificato che il modello di un elemento del parco consente di creare anche un record nella tabella degli asset e in quella dei telefoni.
- La tabella dei modelli  
In questa tabella vengono creati i modelli di elemento del parco che sono registrati nella tabella degli asset e nella tabella dei telefoni.
- La tabella dei telefoni  
Questa tabella contiene tutti i record corrispondenti ai telefoni.
- La tabella delle assegnazioni delle funzioni ai tasti.

In questa tabella è possibile associare le funzioni ai tasti di un telefono.

- La tabella dei modelli di funzioni telefoniche  
Questa tabella consente di creare dei modelli di funzioni telefoniche.
- La tabella delle funzioni telefoniche  
Questa tabella consente di visualizzare le funzioni telefoniche usate dai telefoni aziendali.



---

## Gestione dei telefoni

Gestire i telefoni in AssetCenter consiste nel:

- memorizzarli nella tabella dei telefoni
- associare delle funzioni ai tasti

Per consultare i dettagli di un record della tabella dei telefoni, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Visualizzare l'elenco dei telefoni (collegamento **Gestione parco/Telefonia/Telefoni** del browser).
- Selezionare un record che corrisponda a un telefono nella tabella degli asset e la scheda **Telefono**.

---

 **ATTENZIONE:**

Se la scheda **Telefono** non compare nei dettagli di un asset, la natura del modello non indica *Telefono* nel campo **Crea anche**.

---

## Creazione dei telefoni

Per creare un telefono:

- 1 Creare una natura nella quale i campi **Crea** et **Crea anche** hanno come valore *Elemento del parco* e *Telefono*.
  - [Creazione della natura per un modello di elemento del parco](#) [pag. 26]
- 2 Creare un modello di telefono.
- 3 Creare un record nella tabella degli asset corrispondenti al telefono. Quest'ultimo record crea anche un record nella tabella dei telefoni.
- 4 Selezionare la scheda **Telefono**.
- 5 Immettere il numero e l'estensione del telefono.
- 6 Selezionare le opzioni **Posta vocale** e **Altoparlante** in funzione delle particolarità del telefono.
- 7 Completare il collegamento **Trasferimento di chiamata verso** indicando il telefono utilizzato per il trasferimento. Questo collegamento punta verso un altro record della tabella dei telefoni.
- 8 Nel campo **ID della linea di chiamata** indicare il numero CLI (Command-line interface) del telefono.
- 9 Fare clic su **Crea** per convalidare la creazione.

## Associare una funzione al tasto di un telefono

Prima di poter associare una funzione al tasto di un telefono, è necessario creare un modello della funzione e la funzione stessa.

## Creazione dei modelli di funzione

---

 **NOTA:**

Questa operazione può essere realizzata unicamente con il client Windows.

---

Per creare un modello di funzione:

- 1 Visualizzare l'elenco dei modelli delle funzioni telefoniche mediante il menu **Amministrazione/Elenco delle finestre**.
- 2 Creare il modello della funzione completando il campo **Descrizione**.

## Creazione delle funzioni

---

 **NOTA:**

Questa operazione può essere realizzata unicamente con il client Windows.


---

Per creare una funzione:

- 1 Visualizzare l'elenco delle funzioni telefoniche mediante il menu **Amministrazione/Elenco delle finestre**.
- 2 Fare clic su **Nuovo**.
- 3 Immettere un valore nel campo **Descrizione**.
- 4 Completare il collegamento **Modello** con il modello di funzione telefonica creato in precedenza.
- 5 Selezionare l'opzione **Funzione attivabile** se questa funzione è attivabile o disattivabile a partire dai codici indicati nei campi che compaiono alla selezione dell'opzione.
- 6 Selezionare l'opzione **Identificazione richiesta** se l'impiego della funzione richiede l'immissione di un codice d'identificazione.

## Associazione di una funzione al tasto di un telefono

Per associare una funzione al tasto di un telefono:

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Selezionare un record corrispondente a un telefono.
- 3 Selezionare la scheda **Telefono**.
- 4 Selezionare la sottoscheda **Funzioni**.
- 5 Fare clic su .



- 6 Nel campo **Primo tasto**, specificare il numero del primo tasto con funzione sull'apparecchio telefonico. Nella maggior parte dei casi il primo tasto è o il tasto 1 o lo 0. Se il primo tasto è 0, il numero di tasti di funzioni sul telefono è pari a  $n + 1$  il tasto 0.  
Se 0 è il primo tasto dell'apparecchio, il numero 5 è alla sesta posizione sul telefono.
- 7 Nel campo **Numero di tasti**, specificare il numero di tasti a cui è possibile associare delle funzioni. Non dimenticare di aggiungere 1 a questo numero di tasti se nel campo **Pimo tasto** è stato immesso 0.
- 8 Completare il collegamento **Funzione** con la funzione che si desidera associare al tasto del telefono.



## 5 Interventi e progetti

Gli elementi del parco possono essere oggetto di interventi (Esempio: per manutenzione) o essere inclusi in progetti che necessitano del loro impiego (Esempio: utilizzo di hardware per un corso di formazione di lunga durata).

---

### Interventi

Un intervento è un'operazione incentrata su un elemento del parco che serve a risolvere un problema: riparazione, assistenza all'utente, risoluzione rapida di problemi vari, installazione, trasloco, ecc.

Per accedere all'elenco degli interventi, selezionare il collegamento **Gestione parco/Parco esteso/Interventi** del browser.

Gli interventi vengono schematizzati con una struttura ad albero che comprende gli interventi stessi (o i sottotask). È possibile associare a un intervento tutti i sottotask che si desidera. Un intervento può essere basato su un modello d'intervento. Questo modello descrive un intervento generico o una procedura standard d'intervento. Le informazioni definite in un modello vengono riportate nei dettagli dell'intervento.

Anche i sottotask sono degli interventi. Consentono di suddividere un intervento in interventi elementari. La realizzazione di tutti i sottotask è necessaria alla realizzazione dell'intervento.

I sottotask di un intervento possono essere realizzati in sequenza (uno di seguito all'altro) o parallelamente (simultaneamente). Il campo **Ordine** (Nome SQL :

lSequenceNumber) consente di indicare l'organizzazione dei sottotask. Questo campo possiede le seguenti particolarità:

- Due interventi aventi lo stesso ordinamento possono essere eseguiti parallelamente.
  - Più il valore di questo campo è debole, più l'ordine di realizzazione dell'intervento è importante.
- 

#### **NOTA:**

Il campo **Ordine** (Nome SQL : lSequenceNumber) non lancia alcun automatismo a livello di AssetCenter. Serve per dare all'utente un'idea più precisa dell'ordine di compimento dei vari interventi.

---

## Tipi di intervento

Sarà il campo **Tipo** (Nome SQL : seType) nella scheda **Generale** dei dettagli di un intervento che specifica il tipo di intervento. Questo campo è associato a un elenco sistema.

I campi proposti nella scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento variano a seconda del tipo d'intervento prescelto.

### Supporto interno

È possibile indicare il tecnico e il gruppo nei campi **Tecnico** (Nome SQL : Technician) e **Gruppo** (Nome SQL : EmplGroup) della sottoscheda **Tecnico** della scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento.

### Manutenz. coperta dal contratto

In generale, gli interventi realizzati nell'ambito di un contratto non generano nessuna fatturazione.

- Nel campo **Contratto** (Nome SQL : Contract) della sottoscheda **Tecnico** della scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento è possibile selezionare il contratto associato all'intervento. AssetCenter propone solo i contratti associati all'elemento del parco oggetto dell'intervento.
- È possibile specificare rispettivamente l'intervento e la società nei campi **Tecnico** (Nome SQL : Contact) e **Società** (Nome SQL : Supplier) della sottoscheda **Tecnico** della scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento. Se è stato completato il campo **Società** (Nome SQL : Supplier) prima di completare il campo **Tecnico** (Nome SQL : Contact), AssetCenter propone solo i contatti della società selezionata.

## Manutenz. fuori contratto

Si tratta di interventi non previsti da un contratto di manutenzione esistente o di interventi realizzati da società con le quali non è stato stipulato nessun tipo di contratto. Generalmente, questo tipo di intervento comporta una fatturazione.

- Se si tratta di un intervento che non rientra nel quadro di un contratto di manutenzione, è possibile specificare di quale contratto si tratta nel campo **Contratto** (Nome SQL : Contract) della sottoscheda **Tecnico** della scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento. AssetCenter propone solo i contratti associati all'elemento del parco.
- È possibile indicare il tecnico ponendo nel campo **Tecnico** (Nome SQL : Contact) della sottoscheda **Tecnico** della scheda **Generale** dei dettagli dell'intervento un dipendente che fa parte dell'elenco dei contatti di tutte le società terze. Se è stato completato prima il campo **Società** (Nome SQL : Supplier), AssetCenter propone solo i contatti della società selezionata.

## Evoluzione di un intervento

### Ciclo di un intervento

Un intervento possiede il seguente ciclo di vita:

Figura 5.1. Intervento - Ciclo completo



Ogni fase del ciclo avviene o è prevista per una certa data. È possibile seguire lo sviluppo dell'intervento e il passaggio per le fasi che lo compongono attraverso il campo **Stato** (Nome SQL : seStatus).

Tabella 5.1. Intervento - Le varie fasi


Fase	Stato
Notifica dell'intervento	<b>Notificato</b>

Fase	Stato
Inizio dell'intervento	<b>In corso</b>
Fine dell'intervento	<b>Concluso</b>

La finestra dei dettagli di un intervento e la sottoscheda **Calendario** della scheda **Follow-up** dei dettagli dell'intervento indicano le date delle varie fasi: data di notifica, inizio previsto dell'intervento, inizio effettivo dell'intervento.

### Stato di un intervento ed elaborazioni automatiche

Il campo **Stato** (Nome SQL : seStatus) nella parte superiore dei dettagli di un intervento indica lo stato di un intervento. Questo campo viene calcolato automaticamente da AssetCenter in funzione delle date che sono state immesse nella sottoscheda **Calendario** della scheda **Follow-up** della scheda d'intervento o in seguito a un'azione dell'utente lanciata con i pulsanti delle azioni:

- Per default la scheda ha come stato: **Notificato**.
- Lo stato della scheda d'intervento passa a **Previsto** se il campo **Inizio previsto** (Nome SQL : dtSchedFixStart) è completato.
- Lo stato della scheda d'intervento passa a **In corso** nei seguenti casi:
  - Il campo **Inizio effettivo** (Nome SQL : dtActualFixStart) è completato.
  - L'utente fa clic sul pulsante .
  - Uno dei sottointerventi è allo stato **In corso**.
- Lo stato della scheda d'intervento passa a **Concluso** nei seguenti casi:
  - L'utente fa clic su **Chiudi**.
  - Tutti i sottointerventi dell'intervento sono allo stato **Concluso**.

### Follow-up di un intervento

La scheda **Follow-up** dei dettagli di un intervento consente di controllare dettagliatamente il calendario e le modalità di realizzazione di un intervento. Questa scheda si scompone in una serie di sottoschede.

- La scheda **Tecnico** contiene, in funzione del tipo d'intervento, le informazioni relative al dipendente responsabile dell'intervento.
- La scheda **Sottotask** consente di strutturare gerarchicamente un intervento suddividendolo in una serie di sottointerventi. Questi possono essere realizzati parallelamente o in sequenza in funzione del valore del campo **Ordine** (Nome SQL : lSequenceNumber) per ogni sottointervento.
- La scheda **Calendario** presenta un calendario dell'intervento: data prevista di risoluzione, data effettiva di risoluzione, data di chiamata di manutenzione (nel caso di un intervento di tipo **Manutenz. coperta dal contratto** o

**Manutenz. fuori contratto**). In questa scheda è anche possibile selezionare un calendario dei periodi lavorativi che sarà utilizzato da AssetCenter per il calcolo delle date e dei dettagli collegati all'intervento.

- La scheda **Chiusura** espone nei dettagli le informazioni collegate alla chiusura dell'intervento.

## Gestione degli interventi

---

 **NOTA:**

Questa operazione può essere realizzata unicamente con il client Windows.

---


Per una maggiore semplicità, si consiglia di personalizzare il collegamento associato al campo **Asset** nella tabella degli interventi e creare una gerarchia.

Per personalizzare la visualizzazione del collegamento associato all'asset:

- 1 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul campo **Asset**.
- 2 Selezionare **Proprietà dell'editor di collegamento/Raggruppamento per/Seleziona raggruppamento**.
- 3 Nella finestra visualizzata, selezionare il modello associato all'asset (collegamento **Model**

L'elenco degli asset viene visualizzato gerarchicamente in base ai modelli associati con gli asset.

Quando viene segnalato un problema, creare una scheda di intervento in uno dei seguenti modi:

- Visualizzare l'elenco degli interventi con il menu (collegamento **Gestione parco/Parco esteso/Interventi** del browser e fare clic su **Nuovo**.
- Un'altra soluzione consiste nel visualizzare la scheda **Manut.** (Manutenzione) dei dettagli dell'asset, e fare clic su  per aggiungere una scheda d'intervento.

I tecnici possono ritrovare gli interventi che sono stati loro assegnati visualizzando una vista o un elenco degli interventi con un filtro adeguato (combinando criteri basati per esempio sui campi **Tecnico** (Nome SQL : Contact), **Società** (Nome SQL : Supplier), **N°manutenzione** (Nome SQL : MaintNumber), **Stato** (Nome SQL : seStatus), **Priorità** (Nome SQL : Priority)).

L'amministratore può effettuare delle analisi regolari del lavoro in corso mediante delle viste o dei filtri:

- Interventi non previsti: Stato= **Notificato**.
- Interventi in ritardo: Stato = **Previsto e Inizio previsto** (Nome SQL : dtSchedFixStart) < data del giorno.

- Interventi in corso: Stato= **In corso**.
- Elenco degli interventi il cui stato è **In corso** per tecnico, società terza, contratto.

L'amministratore può effettuare analisi regolari del lavoro mediante viste o filtri:

- Differenza tra la durata prevista e la durata realizzata.
- Analisi dei tempi di risoluzione.
- Differenza tra la data della chiamata della manutenzione e la data del primo intervento rispetto al tempo di intervento garantito.

---

## Progetti

Un progetto consente di descrivere un'operazione effettuata su un insieme di asset e/o di dipendenti.

Per creare un progetto:

- 1 Visualizzare l'elenco dei progetti attraverso il menu **Parco/ Progetti**
- 2 Creare un nuovo progetto facendo clic su **Nuovo**.
- 3 Completare le informazioni della scheda **Generale**, soprattutto la data di fine progetto ed eventualmente l'allarme 🚨.
- 4 Nella scheda **Asset**, aggiungere gli asset impiegati nel progetto.
- 5 Nella scheda **Dipendenti** indicare i dipendenti coinvolti nel progetto.
- 6 Se in seguito devono essere aggiunti altri asset al progetto, iniziare o dalla scheda **Progetti** dei dettagli degli asset da aggiungere oppure dalla scheda **Asset** dei dettagli del progetto.
- 7 Verificare sovente lo stato dei progetti in corso. A tal fine è possibile utilizzare i filtri e le viste. Combinare i criteri basati sui campi **Inizio** (Nome SQL : dStart), **Fine** (Nome SQL : dEnd) e **Stato** (Nome SQL : Status) per conoscere i progetti da avviare, quelli in ritardo, in corso, ecc.



## 6 Elementi modificatori

Gli elementi modificatori sono record del database che consentono di modificare uno o più campi di altri record.

---

### Elementi modificatori e elementi destinazione

Un elemento modificatore modifica un campo di uno o più elementi destinazione. Gli elementi modificatori possono essere:

- elementi del parco
- interventi
- contratti
- corsi di formazione
- cavi

Gli elementi destinazione sono tutti elementi collegati a un elemento modificatore.

Esempio: il record di una finestra (*Elemento modificatore*) nel parco aggiorna il numero di finestre del computer (*Elemento destinazione*) al quale è collegato.

I tipi di modifica di campo vengono definiti nei modelli degli elementi modificatori. I tre tipi di modifica di campo possibili sono:

- Addizione

Esempio: la creazione di una RAM di 256 MB nel parco aggiunge *256* al campo *Memoria* di un computer sul quale viene installata la memoria sincrona.

- Sottrazione

Esempio: la creazione di un intervento su un asset di 10 ore sottrae *10* a un campo *Durata* di un primo intervento sullo stesso asset.

- Sostituzione

Esempio: la creazione di un contratto che include un asset sostituisce il contratto che copriva l'asset in precedenza.

Le principali tabelle implicate nel processo di modifica:

- La tabella delle nature (amNature)

Questa tabella consente di definire la natura del modello dell'elemento modificatore.

- La tabella dei modelli (amModel)

Questa tabella consente di creare i modelli degli elementi modificatori . Per ogni modello vengono definiti dei tipi di modifica di campo.

- La tabella dei tipi di modifica di campo (amFieldAdjustTempl)

Ogni tipo di modifica di campo contiene le seguenti informazioni:

- La tabella dell'elemento modificatore: Elementi del parco, interventi, contratti, corsi di formazione, cavi

- Il collegamento dell'elemento modificatore verso l'elemento destinazione che dà il via alla modifica

Esempio: il fatto di collegare l'elemento modificatore all'elemento principale (Una stampante a un computer).

- il campo dell'elemento destinazione che deve essere modificato

Il campo può essere un campo del record dell'elemento destinazione o un campo collegato direttamente o indirettamente al record dell'elemento destinazione.

- Uno script che indica il valore che modifica il campo

- La tabella dei campi modificati (amFieldAdjustment)

Il record di ogni campo modificato presenta:

- La data di modifica

- Il valore prima della modifica

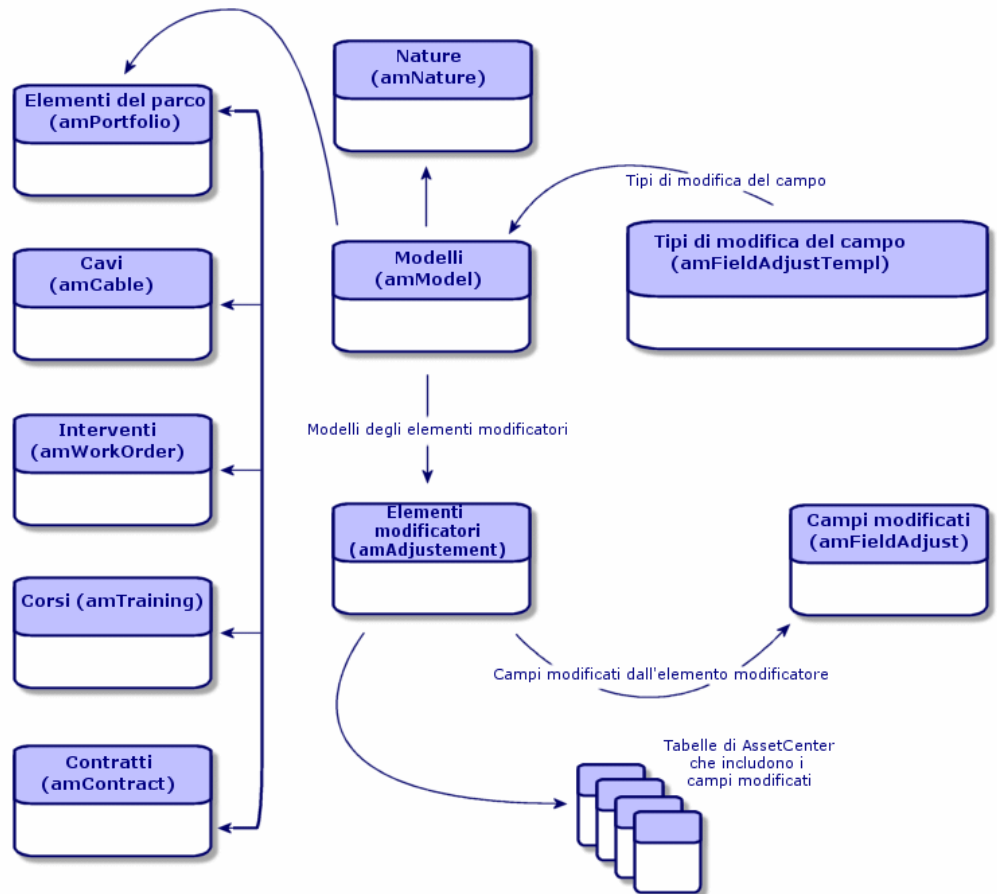
- Il valore dopo la modifica

- La serie di collegamenti che consentono l'accesso a partire dalla tabella del record destinazione.

- La tabella degli elementi modificatori (amAdjustement)

Questa tabella riunisce tutti gli elementi modificatori creati nel database.

- Le tabelle degli elementi del parco, dei cavi, degli interventi, dei corsi di formazione e dei contratti.  
Queste tabelle contengono record di elementi in grado di diventare elementi modificatori.
- Tutte le tabelle di AssetCenter  
Queste tabelle contengono gli elementi destinazione delle modifiche.  
Attraverso i collegamenti diretti o indiretti, il record di un elemento modificatore può modificare tutti i campi di tutte le tabelle di AssetCenter.



---

## Impiego degli elementi modificatori

Modificare un campo via un elemento modificatore consiste nel:

- 1 Creazione di un modello di elemento modificatore
- 2 Definire il tipo di modifica del campo nel modello
- 3 Creare l'elemento modificatore
- 4 Creare il collegamento che attiva la modifica del campo

### Creazione di un modello di elemento modificatore

- ▶ [Creazione di un modello di elemento del parco](#) [pag. 28]




Tutti i modelli sono dei modelli di elementi modificatori ad eccezione dei modelli la cui natura non crea nulla (Verificare che il campo **Crea** della natura del modello non presenti il valore *Niente*).

---

### Definizione di un tipo di modifica del campo

Affinché un elemento modificatore possa modificare un campo è necessario, nel modello, definire un tipo di modifica. Per definire un tipo di modifica del campo:

- 1 Visualizzare i modelli (collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser).
- 2 Selezionare il modello dell'elemento modificatore.
- 3 Selezionare la scheda **Tipi di mod.**
- 4 Fare clic su .
- 5 Nel campo **Campo da modificare** immettere:
  - il collegamento verso un elemento destinazione che attiverà la modifica del campo
  - il percorso di accesso completo (collegamento o serie di collegamenti) che indica il campo da modificare

```
Parent.Computer.LMemorySizeMb
```

Esempio: Per un elemento modificatore del parco è necessario comportarsi come per **Campo da modificare**:

*Oggetto principale* rappresenta il collegamento che attiverà la modifica. In questo caso indica il fatto di collegare l'elemento modificatore a un record principale della tabella degli elementi del parco ossia l'elemento destinazione.

*Computer.LMemorySizeMb* indica il percorso di accesso che porta al campo *LMemorySizeMb*: il campo da modificare.

- 6 Selezionare un tipo di modifica nel campo **Operazione**: Sostituzione, Addizione e Sottrazione.
- 7 Inserire uno script nel campo **Sorgente** che permetta la restituzione del valore della modifica.

```
RetVal = [Model.fv_memoria_ram]
```

Esempio: Nel caso di un'addizione lo script indica che il valore del campo *fv\_memoria\_ram* dell'elemento modificatore viene sommato al campo da modificare.

- 8 Convalidare la creazione di questo tipo di modifica del campo facendo clic su **Aggiungi**.

## Creazione di un elemento modificatore

- Creazione di un asset [pag. 30]

Questa sezione descrive come creare un elemento del parco corrispondente ad un asset.

Per la creazione degli elementi modificatori diversi dagli elementi del parco, consultare i relativi manuali (Esempio: il manuale *Contratti* per la creazione di un contratto di modifica).

## Creazione del collegamento che attiva la modifica del campo

Affinché il campo venga modificato, è necessario creare il collegamento specificato nel tipo di modifica del campo.

Se per un elemento modificatore del parco, il collegamento che attiva la modifica è il collegamento **Componente di (Principale)**:

- 1 Selezionare l'elemento modificatore nella tabella degli elementi del parco.
- 2 Selezionare la scheda **Generale**.
- 3 Immettere o creare il collegamento **Componente di**.
- 4 Verificare che il campo dell'elemento destinazione sia stato modificato correttamente.

---

## Modifica di un campo - Esempio

I paragrafi che seguono illustrano nei dettagli le fasi di un esempio che consentono di modificare il campo **Memoria** del record di un computer tramite un elemento modificatore che corrisponde a una RAM di 256 MB.

I 256 MB di memoria aggiuntiva vengono sommati al valore del campo **Memoria (IMemorySizeMb)** del computer non appena viene creato il collegamento **Componente di (Parent)** tra il computer e la RAM nella tabella degli elementi del parco.

Dettagli dell'esempio	
Elemento modificatore	Record <i>RAM_256</i> della tabella degli elementi del parco
Elemento destinazione	Record <i>Computer_modificato</i> della tabella degli elementi del parco
Campo da modificare	Il campo <b>Memoria (IMemorySizeMb)</b> del record <i>Computer_modificato</i> .
Tipo di modifica	Somma del valore della RAM aggiuntiva alla memoria del computer
Collegamento attivante della modifica	Il collegamento <b>Componente di (Parent)</b> tra la RAM e il computer.


## 1 - Creazione dell'elemento destinazione

- 1 Visualizzare le nature (collegamento **Gestione parco/Nature** del browser).
- 2 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
- 3 Immettere *Computer* nel campo **Nome (Name)**.
- 4 Selezionare *Computer* nel campo **Crea anche (seOverflowTbl)**.  
Creazione delle nature: ► [Creazione di una natura per i computer](#) [pag. 55].
- 5 Fare clic su **Crea**.
- 6 Visualizzare i modelli (collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser).
- 7 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
- 8 Immettere *Computer\_modificato* nel campo **Nome (Name)**.
- 9 Selezionare *Computer* per il collegamento **Natura (Natura)**.  
Creazione dei modelli: ► [Creazione di un modello di computer](#) [pag. 56].
- 10 Fare clic su **Crea**.
- 11 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 12 Fare clic su **Nuovo**.
- 13 Selezionare *Computer\_modificato* per il collegamento **Modello (Model)**.
- 14 Fare clic su **Crea**.  
Tabelle di overflow: ► [Tabelle di overflow](#) [pag. 16].  
Creazione dei computer: ► [Creazione di computer](#) [pag. 57].

La creazione di un elemento del parco basato su un modello di computer è accompagnata dalla simultanea creazione di un record nella tabella dei computer.

- 15 selezionare la sottoscheda **Hardware** della scheda **Computer**.
- 16 Completare il campo **Memoria (IMemorySizeMb)** con il valore *256*.
- 17 Fare clic sul pulsante **Modifica**.

## 2 - Aggiunta della caratteristica RAM alla tabella dei modelli


- 1 Visualizzare le caratteristiche (collegamento **Amministrazione/Caratteristiche/Caratteristiche** del browser).
- 2 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
- 3 Immettere il valore *RAM* nel campo **Denominazione (TextLabel)**.
- 4 Selezionare la scheda **Immissione**.
- 5 Selezionare *Numerica* nel campo **Tipo di immissione (seDataType)**.
- 6 Fare clic su **Crea**.
- 7 Selezionare la scheda **Parametri**.
- 8 Fare clic su .
- 9 Selezionare *Modelli (amModel)* nel campo **Tabella (TableName)**.
- 10 Selezionare la scheda **Limitazioni**.
- 11 Selezionare *Sì* per il campo **Disponibile (seAvailable)**
- 12 Fare clic sul pulsante **Aggiungi**.
- 13 Attendere che l'elenco delle caratteristiche venga visualizzato nuovamente.
- 14 Fare clic sul pulsante **Modifica**.

## 3 - Creazione dell'elemento modificatore



- 1 Visualizzare le nature (collegamento **Gestione parco/Nature** del browser).
- 2 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
- 3 Immettere *Modifica* nel campo **Nome (Name)**.
- 4 Verificare che *Elemento del parco* sia stato selezionato nel campo **Crea (seBasis)**.

Per creare le nature: [Creazione della natura per un modello di elemento del parco](#) [pag. 26].

- 5 Fare clic su **Crea**.
- 6 Visualizzare i modelli (collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser).
- 7 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.

- 8 Immettere *RAM\_256* nel campo **Nome (Name)**.
- 9 Selezionare *Modifica* per il collegamento **Natura (Nature)**.
- 10 Selezionare la scheda **Caratteristiche**.
- 11 Fare clic su .
- 12 Selezionare la caratteristica **RAM (fv\_memoire\_barrette)** nella finestra visualizzata.
- 13 Fare clic su **OK**.
- 14 Attribuire a questa caratteristica il valore *256*.
- 15 Fare clic su **Crea**.
- 16 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 17 Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
- 18 Selezionare *RAM\_256* per il collegamento **Modello (Model)**.
- 19 Convalidare la creazione facendo clic su **Crea**.

#### 4 - Creazione di un tipo di modifica per il modello dell'elemento modificatore

- 1 Visualizzare i modelli (collegamento **Gestione parco/Modelli** del browser).
- 2 Selezionare il modello *RAM\_256* creato nella fase precedente.
- 3 Selezionare la scheda **Tipo di mod.**
- 4 Fare clic su .
- 5 Immettere *Parent.Computer.IMemorySizeMb* nel campo **Campo da modificare (TargetField)**.  
  
È anche possibile utilizzare il pulsante  per ritrovare il collegamento al campo **Memoria (IMemorySizeMb)** della tabella deic omputer.
- 6 Immettere *RetVal=[Model.fv\_memoria\_RAM]* nell'area di modifica dello script **Sorgente (memScript)**.
- 7 Selezionare **Addizione** nel campo **Operazione (seOperation)**.
- 8 Fare clic sul pulsante **Aggiungi**.
- 9 Fare clic su **Modifica**.

#### 5 - Avvio della modifica

- 1 Visualizzare gli elementi del parco (collegamento **Gestione parco/Elementi del parco** del browser).
- 2 Selezionare il record *Memoria\_256*.
- 3 Selezionare la scheda **Generale**.




- 4 Selezionare il record *Computer\_modificato* per il collegamento **Componente di**.
- 5 Fare clic su **Modifica**.

## 6 - Verifica della modifica

- 1 Visualizzare l'elenco dei computer (collegamento **Gestione parco/Informatica/Computer/Computer** del browser).
- 2 Selezionare il record *Computer\_modificato*.
- 3 Selezionare la scheda **Hardware**.
- 4 Verificare che il campo **Memoria (IMemorySizeMb)** presenti il valore *512* (256 + 256).

## 7 - Dati completi sul campo modificato

- 1 Visualizzare l'elenco dei computer (collegamento **Gestione parco/Informatica//Computer** del browser).
- 2 Selezionare il record *Computer\_modificato*.
- 3 Selezionare la scheda **Campi modificati**.
- 4 Selezionare il record corrispondente al campo **Memoria (IMemorySizeMb)**.
- 5 Fare clic su  per ottenere informazioni complete sul campo modificato:
  - Data di modifica
  - Valore del campo prima della modifica
  - Ecc.



---

## 7 Glossario

Questo paragrafo contiene un glossario dei termini utilizzati nella gestione del parco.

---

 **NOTA:**

I termini non sono classificati in ordine alfabetico.

---

---

### Elementi del parco

#### Natura

Un record della tabella delle nature determina il tipo di elemento creato da un modello. Quando si crea un modello è assolutamente necessario indicare la natura su cui ci si basa.

Sono disponibili nature per i seguenti modelli di elementi:

- gli elementi del parco
- gli interventi
- i contratti
- i corsi di formazione
- i cavi

Alla creazione di una natura, alcuni parametri sono definiti e influiscono sui modelli basati su questa natura. Esempio: la selezione del valore *Libera* per il campo **Limitazione di gestione** (seMgtConstraint) nella tabella delle nature consente di creare modelli di elementi del parco che non sono registrati nella tabella degli asset.

## Modello

Un record della tabella dei modelli consente di creare dei record nelle seguenti tabelle:

- gli elementi del parco
  - La creazione di un elemento del parco può essere seguita dalla creazione simultanea di un record nelle seguenti tabelle di overflow:
    - la tabella degli asset
    - la tabella dei computer
    - la tabella dei telefoni
    - la tabella delle installazioni software
- gli interventi
- i contratti
- i corsi di formazione
- i cavi

Alla creazione di uno di questi elementi è assolutamente necessario indicare il modello su cui si basa. I dati immessi per il modello sono automaticamente riprodotti nei record degli elementi. Esempi: il tipo di processore di un computer, il tasso di IVA applicato, la durata del contratto, ecc.

La struttura gerarchica della tabella dei modelli consente di organizzare il parco. È raccomandabile creare modelli generici che includano sottomodelli il più specifici possibile. esempio: Stampante/ Stampante Laser/ Stampante Laserjet 8000DN.

## Elemento del parco

Un record della tabella degli elementi del parco si basa su un modello di cui eredita le caratteristiche. In funzione del valore di un elemento del parco, viene selezionata una limitazione di gestione nella natura del modello sui cui si basa questo elemento. Questa limitazione consente di creare ogni elemento come un asset, un lotto o un lotto senza follow-up. In funzione della tabella di overflow indicata nella natura del modello di un elemento del parco, la creazione di un record della tabella degli elementi del parco è accompagnata dalla creazione simultanea di un record in una delle seguenti tabelle:

- la tabella degli asset

- la tabella dei computer
- la tabella dei telefoni
- la tabella delle installazioni software

## Asset

Un record della tabella degli asset è un elemento del parco di gran valore che necessita di un follow-up separato. In AssetCenter ogni asset corrisponde a due record collegati: uno nella tabella degli elementi del parco e uno nella tabella di overflow degli asset. Affinché la creazione di un elemento del parco dia luogo alla creazione simultanea di un record nella tabella degli asset, è necessario selezionare nella natura del modello di questo elemento del parco il valore *Codice interno unico* per il campo **Limitazione di gestione** (seMgtConstraint). Se tutti gli asset sono elementi del parco, tutti gli elementi del parco non sono per forza asset.

## Tabella di overflow

Una tabella di overflow è una tabella in cui vengono creati record, in seguito alla loro creazione in un'altra tabella.

In AssetCenter può essere indicata un'altra tabella di overflow alla creazione della natura di un modello di elemento del parco. La creazione di un record nella tabella degli elementi del parco può essere accompagnata dalla creazione simultanea di un record in una delle seguenti tabelle di overflow:

- la tabella degli asset
- la tabella dei computer
- la tabella dei telefoni
- la tabella delle installazioni software

## Lotto

Un lotto è composto da svariati elementi identici la cui quantità è espressa o con il numero di elementi (un lotto di cento sedie) o con un'unità di misura (un lotto di una tonnellata di sabbia). Creare un lotto significa creare due record collegati: uno nella tabella degli elementi del parco e uno nella tabella degli asset e dei lotti. Nel parco un lotto può essere suddiviso per esempio per giustificare un'ubicazione diversa. Ogni suddivisione crea un secondo record e la quantità del lotto suddiviso si riduce a seconda del numero di elementi contenuti nel nuovo record. Esempio: dieci sedie del lotto che conta cento sedie vengono spostate da un servizio a un altro. La quantità del lotto si riduce a novanta e il secondo record include le dieci sedie spostate.

## Lotto senza follow-up

Un lotto senza follow-up consiste in un lotto che non corrisponde a nessun record nella tabella degli asset. Per creare un lotto senza follow-up, la natura del lotto deve possedere una limitazione di gestione libera. I lotti senza follow-up sono da riservare a elementi di poco valore: articoli per ufficio e consumabili. I lotti senza follow-up non hanno informazioni reattive al loro follow-up nella tabella degli asset. Per trasformare un lotto senza follow-up in lotto con follow-up, è necessario creare un collegamento corrispondente nella tabella degli asset e dei lotti (Utilizzando il pulsante **Etichetta** della tabella degli elementi del parco).

## Bene di consumo

I consumabili sono elementi del parco. La selezione di un'opzione **Bene di consumo** nella natura di un modello indica che gli elementi del parco basati su questo modello sono dei consumabili.

## Limite di gestione

Le limitazioni di gestione di un elemento del parco vengono indicate nella natura. La limitazione di gestione è relativa all'utilizzo di un codice interno. Un elemento del parco che possiede un codice interno viene registrato automaticamente nella tabella degli elementi del parco e in quella degli asset.

Sono disponibili tre limitazioni di gestione:

- **Codice interno unico**  
Questa limitazione di gestione deve essere riservata agli asset del parco con codice interno unico.
- **Codice interno**  
Questa limitazione di gestione deve essere riservata ai lotti senza follow-up. Al lotto viene attribuito un codice interno fin dalla creazione. Tutti i sottolotti derivanti da uno stesso lotto condividono lo stesso codice interno (Corrispondono tutti allo stesso record nella tabella degli asset.)
- **Libera**  
Questa limitazione di gestione deve essere riservata ai lotti senza follow-up. Nessun codice interno viene attribuito a questo lotto alla creazione. Nessun record corrisponde a questo elemento del parco nella tabella degli asset. La limitazione di gestione è libera in quanto è possibile, in qualsiasi momento, attribuire un codice interno a un lotto senza follow-up per trasformarlo in lotto con follow-up.

## Tipo di gestione

Tre tipi di gestione degli elementi del parco sono disponibili in AssetCenter:

- **Gestione singola**  
Viene utilizzata per gli asset. Ogni asset è seguito separatamente.
- **Gestione collettiva.**  
Viene utilizzata per i lotti. Gli elementi del lotto non sono seguiti separatamente nella tabella degli asset ma collettivamente. Esempio: il prezzo di acquisizione del lotto non corrisponde al prezzo di ognuno degli elementi ma a tutti gli elementi del lotto.
- **Gestione indifferenziata**  
Viene utilizzata per i lotti senza follow-up. Gli elementi del lotto vengono registrati solo nella tabella degli elementi del parco. Tuttavia è possibile, indistintamente, decidere di attribuir al lotto un codice interno quindi di trasformarlo in lotto con follow-up al fine di gestirlo collettivamente o addirittura separatamente nel caso di un lotto con un unico elemento.

## Follow-up

Ogni record della tabella degli asset ha diritto a un triplice follow-up:

- **Follow-up tecnico**  
Esempio: caratteristiche hardware di un computer.
- **Follow-up finanziario**  
Esempio: tipo di ammortamento di un asset.
- **Follow-up contrattuale**  
Esempio: contratto di manutenzione riguardante un server.

## Scorta

Una scorta contiene gli elementi del parco in attesa di assegnazione. AssetCenter consente di associare a una scorta delle regole che attivano delle richieste di acquisto automatiche al fine di rifornire le scorte.

## Assegnazione

L'assegnazione di un elemento del parco ne definisce lo stato nel parco. I tipi di assegnazione disponibili con AssetCenter sono: **In uso**, **In scorta**, **Dismesso (o consumato)**, **In attesa di ricevimento**, **Restituzione per manutenzione**, **Restituzione fornitore**, **Mancante**.

## Quantità

La quantità caratterizza gli elementi del parco gestiti in lotto. La quantità può essere espressa o con un'unità di misura (un lotto di una tonnellata di cemento) o con un numero di elementi (un lotto di cento sedie). A partire dal modello di un lotto è possibile creare svariati lotti che si differenziano per la quantità.

---

## Progetti

### Progetto

Un progetto riguarda elementi del parco e/o dipendenti della società (Esempio: La suddivisione di un servizio in vari servizi). AssetCenter consente di gestire tutti i progetti aziendali nei dettagli. Qualsiasi progetto può includere contratti o interventi.



# Indice

## A

- Ammortamento, 42
- Assegnazioni, 95
- Asset, 30 , 15
  - (Vd. Anche Configurazioni informatiche)
- Acquisizione, 41
- Contratti, 48
- Contratti di acquisizione, 41
- Costi, 42
- Definizione, 93
- Follow-up finanziario, 40
- Gestione singola, 14
- Immobilizzazioni, 42
- Scorte, 53
- Tabelle di overflow, 17
- AssetCenter Server
  - Scorte, 50

## C

- Computer, 55
  - Modelli, 56
  - Nature, 55
  - Tabelle di overflow, 18
- Configurazioni informatiche, 58
- Conessioni, 59

- Computer, 62
- Creazione, 61
- Definizione, 63
- Eliminazione, 66
  - Conseguenze, 66
- Gestione, 65
- Numero, 65
- Porte, 60
- Prerequisiti , 60
- Consumabili, 39
  - Definizione, 94
- Contratti
  - Acquisizione, 41
  - Asset, 48
- Costi di un asset, 42

## E

- Elementi del parco, 25-53 , 15
  - (Vd. Anche Asset)
  - (Vd. Anche Lotti)
  - (Vd. Anche Lotti senza follow-up)
  - (Vd. Anche Modelli)
  - (Vd. Anche Nature)
  - (Vd. Anche Scorte)
- Contestualizzazione, 45 , 19

- Definizione, 92
- Fine della durata, 47
- Follow-up, 20
- Gestione, 13
  - Gestione collettiva, 14
  - Gestione indifferenziata, 14
  - Gestione singola, 14
  - Tipi, 13
- Movimenti, 45
- Prenotazione, 46
- Tabelle di overflow, 16
- Valori, 13
- Elementi modificatori
  - Collegamenti che attivano la modifica del campo, 85
  - Creazione, 85
  - Elementi di destinazione, 81
  - Modelli, 84
  - Tipi di modifica, 84
  - Uso, 84

## **F**

- Follow-up, 95

## **I**

- Immobilizzazioni, 42
- Installazioni software
  - Tabelle di overflow, 18
- Interventi, 75
  - Ciclo, 77
  - Elaborazioni automatiche, 78
  - Follow-up, 78
  - Gestione, 79
  - Stati, 78
  - Tipi, 76

## **L**

- Limitazioni di gestione, 94
- Lotti
  - Creazione, 34
  - Definizione, 93
  - Gestione collettiva, 14
  - Suddivisione, 35
  - Unità, 28

- Lotti senza follow-up, 38
  - Creazione, 38
  - Definizione, 94
  - Gestione indifferenziata, 14
  - Suddivisione, 39
  - Trasformazioni in un lotto con follow-up, 40

## **M**

- Modelli, 23 , 14
  - Computer, 56
  - Creazione, 28
  - Definizione, 92
  - Elementi del parco, 27
  - Unità, 28
- Modelli dati, 16
- Modifiche, 81-89
  - Elementi modificatori, 81
  - Esempio, 85

## **N**

- Nature, 21 , 14
  - Comportamento, 22
  - Computer, 55
  - Creazione, 26 , 21
  - Definizione, 91
  - Elementi del parco, 25
  - Esempi, 26

## **O**

- Ordine (campo), 76
- Overflow - tabelle, 16

## **P**

- Parco di risorse informatiche
  - (Vd. Anche Computer)
  - (Vd. Anche Configurazioni informatiche)
  - (Vd. Anche Connessioni)
- Porte, 60
  - Modifica, 66
- Progetti, 80
  - Definizione, 96

## Q

Quantità, 96

## S

Scorte, 49

Aggiunta di elementi, 52

Asset - uscita da una scorta, 53

Definizione, 95

Elementi disponibili, 51

Gestione, 51

Livelli di riordino - prerequisiti, 49

Prenotazione degli asset, 47

Regole, 50

Richieste di riapprovvigionamento, 51

Verifica dei limiti di riordino - frequenza,  
51

Software

Tabelle di overflow, 18

Suddivisione lotto (procedura guidata), 36

## T

Tabelle

Tabelle di overflow, 16

Definizione, 93

Tabelle principali, 14

Telefoni, 69-73

Creazione, 71

Funzioni, 69

Aggiunta, 71

Gestione, 70

Tabelle, 69

Tabelle di overflow, 18

Tasti, 71

Tipi di gestione, 95

## U

Unità, 28

Creazione, 28

Visualizzazione, 29

Unità dei lotti, 28

## V

Valore residuo (campo), 44

