

HP OpenView AssetCenter

Versión de software: 5.0

Parque

Número de compilación: 442



Avisos jurídicos

Garantías

Las únicas garantías de los productos y servicios HP se exponen en el certificado de garantía que acompaña dichos productos y servicios.

El presente documento no debe interpretarse como una garantía adicional.

HP no será responsable de errores u omisiones de carácter técnico o editorial contenidos en estas páginas.

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso.

Mención relativa a la restricción de derechos

Este software es confidencial.

Debe disponer de una licencia HP válida para poseer, utilizar o copiar este software.

De conformidad con los artículos FAR 12.211 y 12.212, el Gobierno Federal de los Estados Unidos está autorizado para utilizar los software comerciales, la documentación de software y los datos técnicos de los artículos comerciales con arreglo a lo dispuesto en el contrato de licencia comercial estándar.

Copyrights

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

Marcas

- 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.

Índice general

Introducción	9
A quién está destinado el módulo Parque	9
Objeto del módulo Parque	10
Cómo usar este manual	10
Capítulo 1. Principios generales	13
Tres tipos de gestión	13
Tablas principales de la gestión del parque	15
Tablas adicionales	16
Descripción y seguimiento de los artículos de parque	19
Naturalezas: creación y comportamiento	21
Modelos: organización del parque	23
Capítulo 2. Artículos de parque	25
Naturalezas	25
Modelos	27
Bienes	30
Lotes	33
Lotes sin seguir	38
Seguimiento financiero de los bienes	40
Movimientos de los artículos de parque	45
Bienes asociados a un contrato	48

Existencias	49
Capítulo 3. Parque informático	55
Ordenadores	55
Configuraciones informáticas	58
Conexiones entre ordenadores	59
Capítulo 4. Teléfonos	67
Teléfonos y funciones	67
Gestión de los teléfonos	68
Capítulo 5. Intervenciones y proyectos	71
Intervenciones	71
Proyectos	76
Capítulo 6. Elementos de ajuste	77
Elementos de ajuste y elementos de destino	77
Uso de los elementos de ajuste	80
Ajuste de un campo - Ejemplo	81
Capítulo 7. Glosario	87
Artículos de parque	87
Proyectos	92
Índice	93

Lista de figuras

1.1. Parque - Modelo de datos	16
1.2. Tablas adicionales - Modelo de datos	19
5.1. Intervención - Ciclo completo	73

Lista de cuadros

2.1. Parque - Ejemplos de naturaleza	26
5.1. Intervención - Los diferentes estados	74

Introducción

A quién está destinado el módulo Parque

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

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

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

Como el módulo Parque sirve de base para el resto de módulos de AssetCenter, este manual está destinado de manera más general a todos los usuarios de AssetCenter.

Objeto del módulo Parque

El módulo Parque le permite efectuar las siguientes tareas:

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

La gestión de las tareas permite:

- Describir cada artículo de parque (características, localización, etc.).
- Controlar cada artículo de parque en función de sus necesidades.
- Administrar de manera diferenciada los artículos de parque.
- Efectuar fácilmente diferentes intervenciones sobre los artículos de parque.
- Crear proyectos que requieran el uso de los artículos de parque.

Cómo usar este manual

Capítulo Principios generales

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

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

Capítulo Artículos de parque

Este capítulo explica los diferentes procedimientos que permiten administrar los artículos de parque.

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

Capítulo Parque informático

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

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

Este capítulo explica asimismo cómo elaborar automáticamente un inventario de ordenadores.

Capítulo Teléfonos

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

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

Capítulo Intervenciones y proyectos

Este capítulo explica cómo realizar intervenciones en el parque y cómo incorporar artículos de parque en los proyectos.

Capítulo Elementos de ajuste

Este capítulo explica cómo ajustar los campos en los registros.

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

Capítulo Glosario

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

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

1 Principios generales

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

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

Tres tipos de gestión

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

- Gestión individual (por bien)
- Gestión colectiva (por lote)
- Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)

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

El seguimiento de un artículo de parque se traduce en su presencia o en su ausencia dentro de la tabla de bienes. Cada uno de los registros de esta tabla ofrece información de seguimiento en los ámbitos financiero, técnico y

contractual. La noción de artículo de parque sin seguir se aplica a los elementos que no figuran en esta tabla (lotes sin seguir).

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

Gestión individual (por bien)

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

Gestión colectiva (por lote)

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

Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)

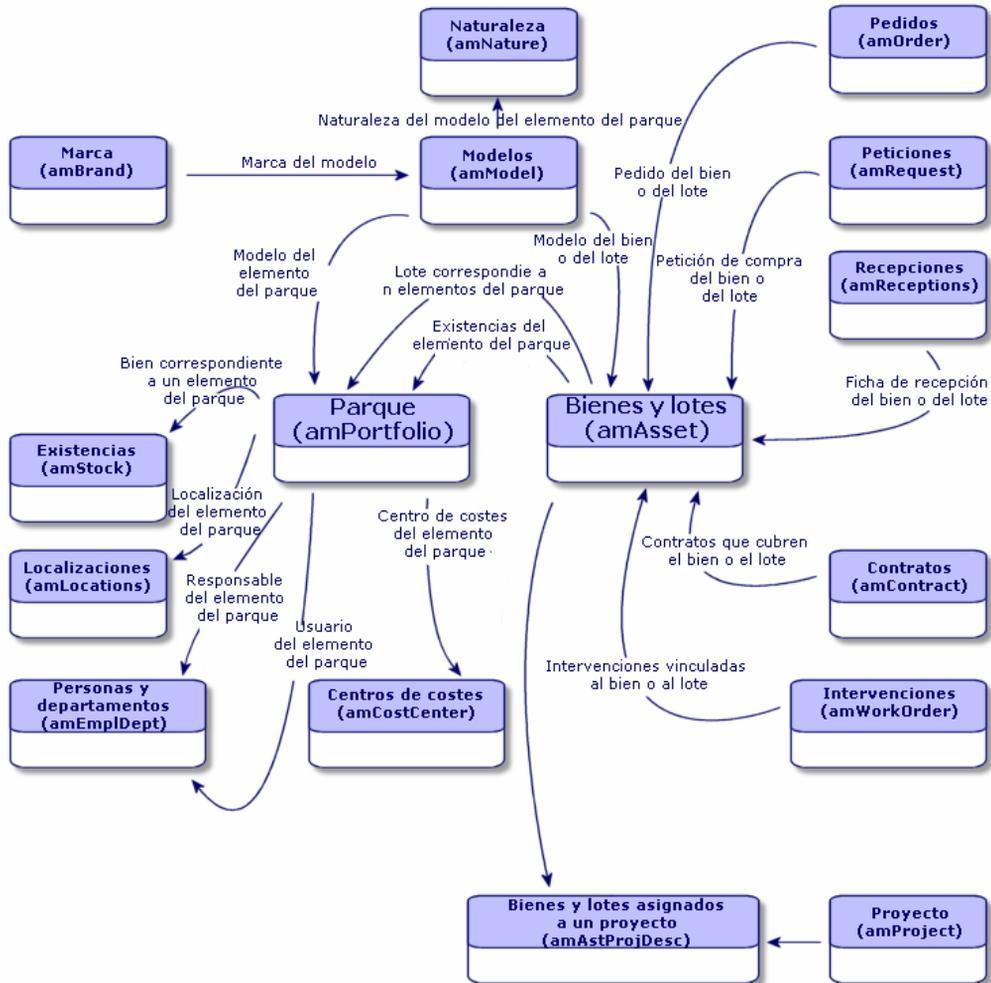
Para ciertos artículos de parque de poco valor (en particular los suministros) o los bienes consumibles, se aplica un método de gestión por lote sin seguir (lote de lápices, de cartuchos de tinta, etc.). Un lote sin seguir no corresponde a ningún registro en la tabla de bienes. En la mayoría de los casos,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

Tablas principales de la gestión del parque

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

- La tabla de modelos (amModel) y la tabla de naturalezas (amNature).
Ambas tablas son indispensables para crear elementos en el parque. Todos los elementos se basan en un modelo, que a su vez se basa en una naturaleza. La tabla jerárquica de los modelos permite organizar el parque (► [Artículos de parque](#) [pág. 25]).
- La tabla de artículos de parque (amPortfolio).
Todos los artículos de parque aparecen registrados en esta tabla.
Para mostrar la lista de artículos de parque, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador.
El detalle de un bien le permite acceder al detalle de un artículo de parque. La tabla de artículos de parque está vinculada a otras tablas que le permiten indicar el contexto de los artículos de parque:
 - La tabla de departamentos y personas (amEmpIDept) indica el usuario y el responsable.
 - La tabla de localizaciones (amLocation) indica su localización.
 - La tabla de centros de costes (amCostCenter) indica las líneas de gastos correspondientes a los elementos
- La tabla de bienes
Esta tabla proporciona información financiera, técnica y contractual sobre los elementos que contiene, lo que le permite efectuar el seguimiento con precisión. Dicha información se encuentra registrada en las múltiples tablas a las que está vinculada la tabla de bienes. Las principales son:
 - La tabla de contratos (amContract)
 - La tabla de intervenciones (amWOrder).
 - La tabla de bienes asignados a los proyectos (amAstProjDesc)
 - La tabla de peticiones de compra (amRequest).
 - La tabla de pedidos (amPOrder).
 - La tabla de recepciones (amReceiptLine).

Figura 1.1. Parque - Modelo de datos



Tablas adicionales

Algunos artículos de parque requieren campos específicos. Ejemplo: para efectuar el seguimiento y la gestión de ordenadores, es necesario almacenar una gran cantidad de datos. La adición de estos campos a la tabla de artículos de parque conlleva ciertos inconvenientes:

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

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

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

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

Las tablas adicionales permiten integrar fácilmente otras aplicaciones en AssetCenter. Ejemplo: AssetCenter integra diferentes herramientas de distribución de software y debe almacenar toda la información necesaria para ello. Dicha información figura en la tabla adicional de los ordenadores.

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

Más información en el manual *Administración*, capítulo *Archivos de descripción estándar de la base de datos*.

Funcionamiento de las tablas adicionales

Para que un artículo de parque se registre en una tabla adicional, ésta debe especificarse en la naturaleza del modelo correspondiente (► [Criterios de creación en una naturaleza](#) [pág. 22]).

Tablas adicionales disponibles

Las tablas adicionales disponibles son:

- La tabla de bienes (amAsset)

Es la principal tabla adicional de AssetCenter. Los únicos artículos de parque que no aparecen registrados en esta tabla son los correspondientes a lotes sin seguir (► [Lotes sin seguir](#) [pág. 38]).

 **NOTA:**

El vínculo adicional (PortfolioItems) de esta tabla permite crear lotes y comparte la clave externa (extranjera).

Esta tabla permite almacenar información detallada de los bienes:

- Fecha de compra
- Estado
- Alquiler
- Modo de adquisición
- Número de inmovilizado
- Etc.

- La tabla de ordenadores (amComputer)

Se trata de una tabla adicional de la tabla de bienes: al crear un ordenador se crea un registro en la tabla de artículos de parque, en la de bienes y en la de ordenadores.

Permite sobre todo almacenar información relativa a la integración con herramientas de distribución de software:

 - ◆ **Identificador de distribución de software (SWDID)**

- La tabla de teléfonos (amPhone)

Se trata de una tabla adicional de la tabla de bienes: al crear un teléfono se crea un registro en la tabla de artículos de parque, en la de bienes y en la de teléfonos.

Permite almacenar información relativa a los equipos de telecomunicaciones:

 - Buzón de voz
 - Extensión
 - Número
 - Etc.

- La tabla de instalaciones informáticas (amSoftInstal)

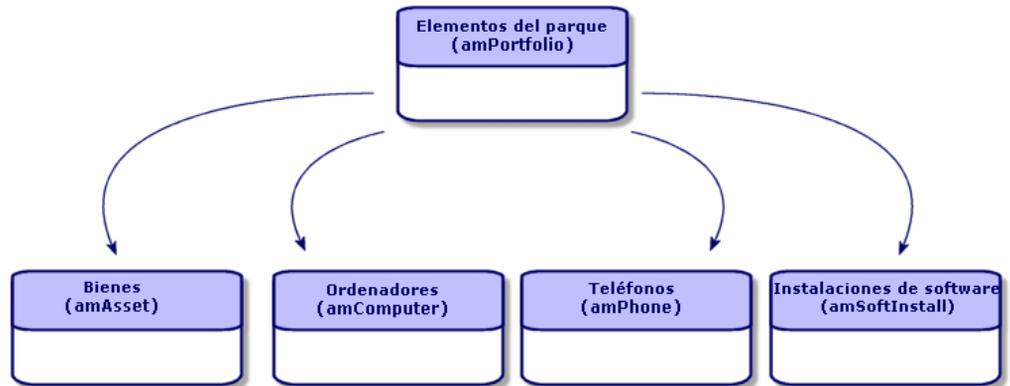
Se trata de una tabla adicional de la tabla de artículos de parque: al crear una instalación de software se crea un registro en la tabla de artículos de parque y en la de instalaciones de software.

Esta tabla permite almacenar la información relativa a las instalaciones de software:

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

- Etc.

Figura 1.2. Tablas adicionales - Modelo de datos



Descripción y seguimiento de los artículos de parque

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

Contextualización

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

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

Conocer con precisión la localización y la utilización de los artículos de parque le permite:

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

Seguimiento

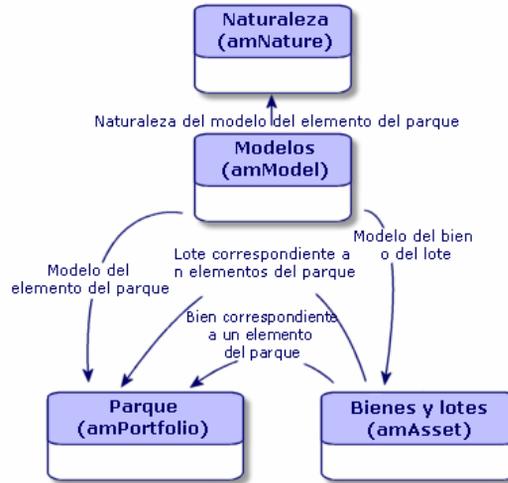
El seguimiento de los artículos de parque es un concepto esencial. AssetCenter le da la libertad de seguir los artículos de parque individualmente o por lote. Para aquellos elementos que no requieren un seguimiento preciso (tales como suministros de oficina o bienes consumibles), puede efectuar una gestión indiferenciada (por lote sin seguir) que le permite simplemente contextualizarlos.

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

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

Naturalezas: creación y comportamiento

La organización del parque se basa en la de los modelos. Dado que cada modelo se basa en una naturaleza, la creación de éstas es la etapa previa a la creación de modelos.



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

Cada naturaleza especifica en qué tabla los modelos correspondientes permitirán crear un registro. Ejemplo: una naturaleza *Ordenador* permite crear modelos que servirán para crear ordenadores en la tabla de artículos de parque. Cuando la naturaleza permite crear artículos de parque, es necesario determinar otro criterio, a saber, la restricción de gestión.

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

Criterios de creación en una naturaleza

Para cada naturaleza, deberá indicar la tabla en la que los modelos correspondientes permitirán crear registros. Ejemplo: una naturaleza permite crear modelos de artículos de parque; otra, modelos de contratos, etc.

Para las naturalezas que permiten crear modelos de artículos de parque, puede indicar una tabla adicional: la de ordenadores, la de instalaciones de software, la de teléfonos o cualquier otra creada. Ejemplo: una naturaleza permite crear modelos de artículos de parque y de ordenador. En este caso, la creación de un artículo de parque basado en esta naturaleza implica la creación automática de un registro correspondiente en la tabla de ordenadores. ► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 55].

Si necesita más información, consulte el manual *Administración*, capítulo *Archivos de descripción estándar de la base de datos*.

Restricción de gestión

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

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

- **Código interno único.**

Los artículos de parque que poseen su propio código interno son bienes con seguimiento individual. Le aconsejamos que utilice un código interno único para los artículos de parque que requieran un seguimiento preciso y constante, por ejemplo un servidor, una máquina herramienta, una fotocopidora, etc.
- **Código interno único o compartido**

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

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

Criterios de comportamiento en una naturaleza

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

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

Modelos: organización del parque

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

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

2 Artículos de parque

Este capítulo describe los procedimientos que permiten administrar los artículos de parque. Se trata de procedimientos relativos principalmente a la edición de los registros en las siguientes tablas:

- Naturalezas (amNature)
- Modelos (amModel)
- Artículos de parque (amPortfolio)
- Bienes (amAsset)
- Ordenadores (amComputer)
- Instalaciones y usos de software (amSoftInstall)
- Teléfonos (amPhone)

Naturalezas

Las naturalezas son indispensables para crear los modelos que permitirán crear los artículos de parque. Como la naturaleza determina los criterios de gestión de los artículos de parque, deberá crear tantas naturalezas como tipos de gestión desee aplicar a un artículo de parque. Ejemplo: si desea administrar el software como bienes, lotes y lotes sin seguir, deberá crear las tres naturalezas correspondientes: Software, Software (lote), Software (lote sin seguir).

Para mostrar la lista de naturalezas, seleccione el vínculo **Gestión del parque/ Naturalezas** del navegador.

Creación de la naturaleza para un modelo de artículo de parque

Para crear la naturaleza de un modelo de artículo de parque:

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/ Naturalezas** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Nombre**.
- 4 Modifique si lo desea el campo **Código**.

De forma predeterminada, el campo **Código** retoma el valor del campo **Nombre**. Este campo le permite introducir un código que identifica el registro de manera unívoca. Puede utilizarlo como clave de cotejo entre los registros de la base AssetCenter y los de otras aplicaciones de importación o de exportación de datos.

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

Ejemplos de naturaleza

Conviene crear tantas naturalezas como modelos de elemento puedan existir en el parque. La siguiente tabla presenta una lista no exhaustiva de ejemplos de naturaleza.

Cuadro 2.1. Parque - Ejemplos de naturaleza

Nombre	Creado también	Restricción de gestión	Comportamiento
<i>General</i>			
Bien	Nada	Código interno único	Ninguna opción
Lote	Nada	Código interno	Ninguna opción
Lote sin seguir	Nada	Libre	Ninguna opción
Consumible	Nada	Libre	Consumible
Materia prima	Nada	Código interno	Ninguna opción
<i>Informática</i>			
Ordenador	Ordenador	Código interno único	<ul style="list-style-type: none">■ Tiene software■ Puede conectarse
Ordenadores (lote)	Nada	Código interno	Ninguna opción

Nombre	Creado también	Restricción de gestión	Comportamiento
Instalación de software	Instalaciones de software	Código interno único	Ninguna opción
Instalaciones de software (lote)	Instalaciones de software	Código interno	Ninguna opción
Instalaciones de software (lote sin seguir)	Instalaciones de software	Libre	Ninguna opción
Licencia	Nada	Código interno único	◆ Licencia
Licencias (lote)	Nada	Código interno	◆ Licencia
Licencias (lote sin seguir)	Nada	Libre	◆ Licencia
Configuración informática	Ordenador	Código interno	■ Tiene software ■ Puede conectarse
<i>Otro</i>			
Dispositivo de cableado	Nada	Código interno único	◆ Dispositivo de cableado
Teléfono	Teléfono	Código interno único	Ninguna opción

Modelos

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

Ejemplo de organización de los modelos de software.

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

- 1 Todos los modelos de software se basan en una naturaleza correspondiente a un modelo del parque. La restricción de gestión depende del tipo de gestión que desee aplicar a su software: individual, colectiva o indiferenciada.
- 2 Se ha creado un modelo genérico **Software**.
- 3 Los submodelos permiten clasificar el software en función de su ámbito de aplicación: ofimática, gestión de empresas, gestión de proyectos, etc.
- 4 Para el submodelo Ofimática se crean otros modelos referentes a diferentes aplicaciones: procesador de texto, hoja de cálculo, autoedición, gestión de archivos, etc.
- 5 Los modelos creados en el último nivel jerárquico corresponden a los modelos específicos que servirán para introducir el software en la tabla de artículos de parque: Software/Ofimática/Procesador de texto/ Microsoft Word 2001.

Para mostrar la lista de modelos, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador.

Creación de un modelo de artículo de parque

Para crear un modelo:

- 1 Pulse **Nuevo**
- 2 Introduzca un valor en el campo **Naturaleza** de la pestaña **General**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Nombre**.
- 4 Indique el modelo principal en el campo **Submodelo de**.
Ejemplo: al crear el modelo **Ofimática**, indique **Software** en el campo **Submodelo de**.
- 5 Introduzca un valor en el campo **Marca** si se trata de un modelo específico.
Ejemplo: al crear el modelo **Word 2001**, introduzca el valor **Microsoft** en el campo **Marca**.
- 6 Si se trata de un lote, seleccione la unidad utilizada.
- 7 Seleccione **Aprobado para la petición de compra** si el modelo creado se puede utilizar en una petición de compra. En caso necesario indique una fecha y un nivel de aprobación.
- 8 Pulse **Crear** para confirmar la operación.
- 9 Complete las diferentes pestañas en función de las características que heredan los artículos de parque basados en el modelo creado.

Unidades utilizadas para los lotes

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

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

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

Creación de una unidad de referencia

Para crear una unidad de referencia:

- 1 Muestre las unidades (vínculo **Administración/ Sistema/ Unidades** del navegador).

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

Creación de unidades

Para crear una unidad:

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

Visualizar unidades



Esta operación sólo se puede realizar con el cliente Windows.

Para mayor comodidad, le recomendamos que personalice la pantalla de las unidades y que cree una jerarquía virtual.

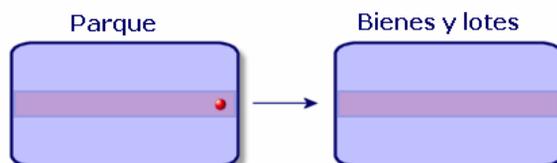
Puede, por ejemplo, reagrupar la información en función de la magnitud de las unidades:

- 1 Muestre las unidades (vínculo **Administración/ Sistema/ Unidades** del navegador).
- 2 Pulse con el botón derecho en el campo **Dimensión**.
- 3 Seleccione **Agrupar en este campo** en el menú contextual.

La lista se ordena por dimensión, y cada una de ellas define un nivel de jerarquía.

Bienes

En AssetCenter, un bien corresponde a un artículo de parque basado en una naturaleza cuya restricción de gestión impone la asignación de un código interno único para su identificación (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión individualizada. En la base de datos, un bien está representado por un registro en la tabla de bienes y en la tabla de artículos de parque.



NOTA:

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

Para mostrar la lista de bienes, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador.

Creación de un bien

Para crear un bien:

- 1 Muestre los bienes (vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.

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

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

El modelo de un bien debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno único** (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]).

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

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

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

- **Ámbito financiero**
 - Costes
 - Adquisición
 - Inmovilizado

Para este ámbito de seguimiento, consulte la sección [Seguimiento financiero de los bienes](#) [pág. 40].

- **Ámbito informático**
 - Licencia
 - Conexiones
 - Puerto

Para este ámbito de seguimiento, consulte el capítulo [Parque informático](#) [pág. 55].

- **Ámbito contractual**
 - Contratos
 - Mantenimiento

► [Bienes asociados a un contrato](#) [pág. 48] y el manual *Contratos*.

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

Para este ámbito, consulte el manual *Cableado*.

Artículos de parque asociados a un bien

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

- **Consumibles**

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

Para más información sobre las opciones de comportamiento, consulte la sección [Naturalezas: creación y comportamiento](#) [pág. 21].

- **Instalaciones de software**

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

► manual *Activos de software*.

- **Licencias**

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

▶ manual *Activos de software*.

Asociación de artículos de parque a un bien

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

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

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

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

Asociación de un artículo de parque ya existente a un bien

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Seleccione el artículo de parque que desea asociar al bien.
- 3 Seleccione el bien al que desea asociar el artículo de parque en el vínculo **Componente de** (Parent).
- 4 Pulse **Modificar**.

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

- 1 Muestre los bienes (vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador).
- 2 Seleccione el bien al que desea asociar un artículo de parque.
- 3 Seleccione la subpestaña **Componentes** de la pestaña **Parque**.
- 4 Pulse .
- 5 Ahora debe crear el artículo de parque que desea asociar al bien.
- 6 Pulse **Añadir**.

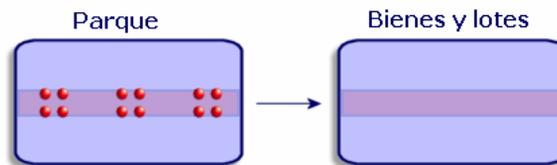
Asociación de los elementos de unas existencias a un bien

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).

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

Lotes

En AssetCenter un lote corresponde a un artículo de parque basado en una naturaleza cuya restricción de gestión implica la asignación de un código interno para su identificación (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión colectiva. Los lotes contienen elementos idénticos cuya cantidad deberá especificar. Ejemplo: un lote de 1.000 cascos de protección. Los lotes pueden contener elementos contables (lote de ratones informáticos, lote de sacos de cemento, etc.) o elementos incontables (cemento, arena, queroseno, etc.). En este último caso deberá usar una unidad de medida: kilogramo, tonelada, litro, metro cúbico, etc. Al crear un lote, el registro correspondiente aparecerá en la tabla de artículos de parque y en la tabla de bienes.



 **NOTA:**

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

Las diferentes divisiones de un lote en la tabla de artículos de parque (► [División de un lote](#) [pág. 35]) corresponden siempre a un único registro en la tabla de bienes.

Para mostrar la lista de bienes, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador.

Creación de un lote

Para crear un lote

1 Muestre los bienes (vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador).

2 Pulse **Nuevo**.

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

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

El modelo de un lote debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno** (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]).

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

4 Indique la cantidad del lote.

La unidad de medida de referencia del lote debe seleccionarse en el modelo sobre el que se basa el lote (► [Unidades utilizadas para los lotes](#) [pág. 28]).

5 Pulse **Crear** para confirmar la operación.

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

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

- **Ámbito financiero**
 - Costes
 - Adquisición
 - Inmovilizado
 - [Seguimiento financiero de los bienes](#) [pág. 40]
- **Ámbito informático**
 - Licencia
 - Conexiones

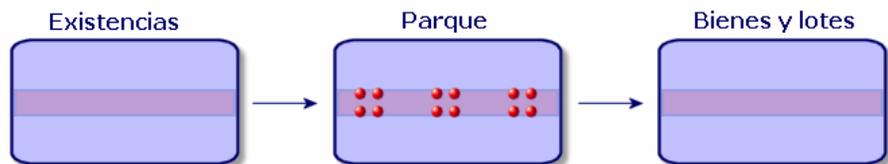
- Puerto
 - ▶ Parque informático [pág. 55].
- Ámbito contractual
 - Contratos
 - Mantenimiento
 - ▶ Bienes asociados a un contrato [pág. 48] y el manual *Contratos*.
- Ámbito de cableado
 - Ubicaciones
 - Patillas/terminales
 - Cadenas de enlaces
 - Puertos

Para este ámbito, consulte el manual *Cableado*.

División de un lote

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

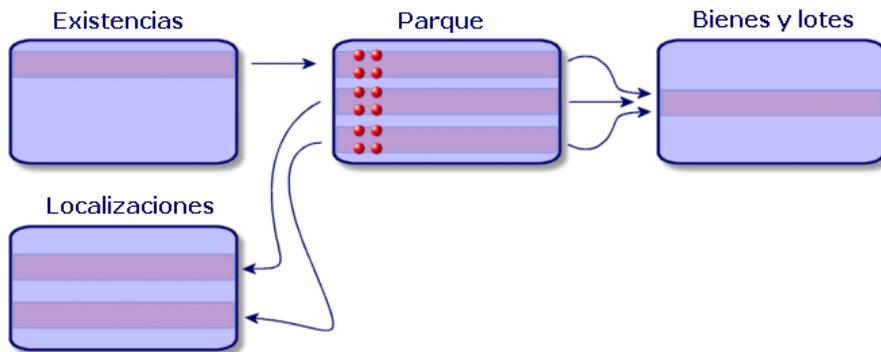
Ejemplo: al recibir un lote de doce sillas que almacena en las existencias, usted crea un registro en la tabla de bienes. En la base de datos se creará un registro en la tabla de bienes y en la tabla del parque. Este lote será almacenado.



Supongamos que divide este lote en tres lotes de cuatro sillas cada uno. A continuación, decide almacenar cuatro sillas y enviar los otros dos lotes de cuatro elementos a dos lugares diferentes. En este caso, el registro correspondiente al lote seguirá siendo el mismo en la tabla de bienes, pero estará asociado a otros tres registros en la tabla de artículos de parque, que corresponden, respectivamente:

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

- A un lote de cuatro sillas asignado a otra localización.



División de un lote

Para dividir un lote, existen dos soluciones posibles:

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

Uso del asistente **Dividir un lote**

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

- 1 Abra la lista de artículos de parque.
- 2 Seleccione el lote que desea dividir.
- 3 Pulse **Dividir**.

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

Asistente: 'Asistente.'

Dividir un lote

Atención: la cantidad es errónea.

Cantidad por extraer	1
Asignación	En el parque
Usuario	Colina Matutes, Gerardo
Responsable	Dirección Adm. Y Financiera,
Existencias	Exist. Barcelona
Localización	/Centro Barcelona/1er piso/006 - Sala de tele
Componente de	1 Caja de derivación 110 (200 patillas) & Cat5
Centro de coste	Desarrollo

Aceptar Cancelar

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

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

Creación de varios vínculos a la tabla de artículos de parque en la tabla de bienes

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

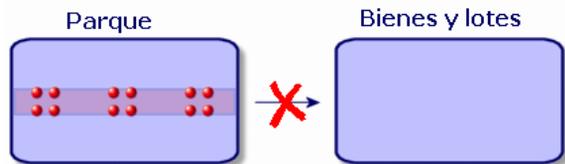
- 1 Abra la lista de bienes.
- 2 Seleccione un registro que corresponda a un lote.
- 3 Sitúese en la pestaña **Parque** y añada un vínculo a la tabla de artículos de parque.

Cliente Windows: cuando un registro de la tabla de bienes y lotes está asociado a varios registros en la tabla de artículos de parque, le aconsejamos que muestre los vínculos en forma de lista (sitúese en la pestaña **Parque**, pulse el botón derecho del ratón y seleccione **Sólo lista** en el menú contextual).

Lotes sin seguir

Un lote sin seguir en AssetCenter corresponde a un artículo de parque basado en una naturaleza con restricción de gestión libre (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]). Esta restricción de gestión corresponde al tipo de gestión indiferenciada.

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



Para mostrar la lista de artículos de parque, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador.

Creación de un lote sin seguir

Para crear un lote sin seguir:

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
Se asigna un código al nuevo registro.
- 3 Seleccione un modelo en el campo **Modelo**.
- 4 Indique la cantidad del lote sin seguir.
La unidad de medida de referencia del lote debe indicarse en el modelo sobre el que se basa el lote (► [Unidades utilizadas para los lotes](#) [pág. 28]).
- 5 Pulse **Crear** para confirmar la operación.
- 6 Complete las pestañas en función de la información de contextualización de que disponga para el lote (► [Contextualización de los artículos de parque](#) [pág. 45]).

Consumibles

Los consumibles son aquellos artículos de parque que no pueden dissociarse del bien al que han sido asociados. Los consumibles se crean a partir de modelos basados en una naturaleza cuya restricción de gestión es **Libre**. La opción de comportamiento **Consumible** también debe estar seleccionada (► [Restricción de gestión](#) [pág. 22]).

► [Artículos de parque asociados a un bien](#) [pág. 31]

División de un lote sin seguir

Para dividir un lote sin seguir:

- 1 Abra la lista de artículos de parque.
- 2 Seleccione el lote que desea dividir.
- 3 Pulse **Dividir**.
- 4 Espere a que aparezca la página del asistente **Dividir un lote**.

Cantidad por extraer	1
Asignación	En el parque
Usuario	Colina Matutes, Gerardo
Responsable	Dirección Adm. Y Financiera,
Existencias	Exist. Barcelona
Localización	/Centro Barcelona/1er piso/006 · Sala de tele
Componente de	1 Caja de derivación 110 (200 patillas) & Cat5
Centro de coste	Desarrollo

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

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

Transformación de un lote sin seguir en lote seguido

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

Para transformar un lote sin seguir:

- 1 Abra la lista de artículos de parque.
- 2 Seleccione un lote sin seguir.
- 3 Pulse **Etiquetar**.

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

Seguimiento financiero de los bienes

El seguimiento financiero de los bienes le permite:

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

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

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

 **NOTA:**

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

Adquisición de un bien

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

Modo de adquisición

AssetCenter administra 4 modos de adquisición de bienes:

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing
- Préstamo

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

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

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

Contratos relativos a la adquisición de un bien

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

AVISO:

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

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

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

- un **Arrendador** (nombre SQL: Lessor) para los bienes arrendados o en leasing.
- un **Arrendador** para los bienes objeto de un préstamo.

Subpestañas adicionales de descripción de cuota

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

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

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

Costes de un bien

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

En la parte superior de la pestaña figuran filtros específicos.

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

Inmovilizado de un bien

Esta sección explica en detalle los siguientes temas:

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

Descripción del inmovilizado de un bien

Descripción y cálculo de la amortización de un bien

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

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

Contiene dos tipos de información:

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

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

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

Definición de las fórmulas de cálculo de amortización

Para definir una fórmula de cálculo de amortización:

- A partir del detalle del bien:
 - 1 Abra la pestaña **Inmov.**
 - 2 

Pulse el botón  (cliente Windows) o (cliente Web) situado a la derecha del campo **Tipo amortización** (DeprScheme).

- A partir de la ventana que se obtiene mediante el menú **Administración/Lista de pantallas:**

 **NOTA:**

Esta operación sólo se puede realizar con el cliente Windows.

-
- 1 Seleccione **Fórmulas de cálculo de depreciación** (nombre SQL amDeprScheme).
 - 2 Pulse **Nuevo**.
 - 3 Complete la pestaña **General**.
 - 4 Cree un archivo de comandos de cálculo en la pestaña **Archivo de comandos**.

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

- En la tabla **Fórmulas de cálculo de depreciación:**
 - Campo **Duración** (nombre SQL: tsDeprDur)
 - Campo **Coefficiente** (nombre SQL: fCoeff)
 - Campo **Tasa** (nombre SQL: pRate)
- En la tabla **Bienes** (nombre SQL: amAsset)
 - Campo **Fecha de inicio** (nombre SQL: dStartAcqu)
 - Campo **Base amortización** (nombre SQL: mDeprBasis)
 - Campo **Fecha de cálculo** (nombre SQL: dDeprRecalc)

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



NOTA:

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

Ejemplo (muy) simplificado de archivo de comandos de cálculo de una amortización lineal:

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

Un automatismo de AssetCenter se encarga de volver a calcular el campo **Amortizaciones** si se modifican los campos de referencia.

Evaluación del importe de las amortizaciones para un conjunto de bienes

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

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

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

Los automatismos predeterminados de AssetCenter actualizarán el campo **Amortizaciones**.

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

Asociación de un inmovilizado a un bien

Dispone de dos posibilidades:

Desde el detalle del bien

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

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

Desde el detalle del inmovilizado

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

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

Movimientos de los artículos de parque

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

Para cada elemento seleccionado, dispone de una serie de datos de contextualización que puede modificar en función de los movimientos de este elemento. Otras operaciones efectuadas en AssetCenter repercuten automáticamente en la tabla de artículos de parque. Ejemplo: si en la tabla de departamentos y personas se asigna una fotocopiadora a otro departamento, basta con consultar el registro de esta fotocopiadora en la tabla de artículos de parque para conocer el cambio de localización. La tabla de artículos de parque le permite saber así mismo quién ha reservado un elemento encargado que aún no ha sido recibido.

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

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

Contextualización de los artículos de parque

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

- una asignación determinada
- fechas de puesta en funcionamiento y de inventario
- un usuario
- un responsable

- una localización o una existencia si el elemento no ha sido asignado
- un centro de costes

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

En la tabla de artículos de parque tiene la posibilidad de dividir un lote. El asistente [División de un lote](#) [pág. 35] le permite indicar una nueva localización, un nuevo departamento, usuario, centro de costes, etc. para cada lote creado. Cada lote creado con el asistente [División de un lote](#) [pág. 35] sigue asociado al mismo registro en la tabla de bienes, lo que permite mantener el mismo seguimiento para elementos de diferente contextualización.

► [Lotes](#) [pág. 33]

Reserva de los artículos de parque

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

Usted puede reservar un artículo de parque de varias maneras:

A partir del detalle del artículo de parque

Para reservar un artículo de parque:

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Indique la línea de petición del elemento seleccionado.
- 3 Seleccione la pestaña **Reservas** del detalle del artículo de parque que desea reservar.
- 4 Especifique las fechas de inicio y fin de reserva así como la persona que reserva.

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

A partir de una petición de compra

Una petición de compra puede componerse de:

- Elementos por encargar que no existen aún en la tabla de artículos de parque.

- Elementos que se reservan por medio de la petición de compra. Éstos ya se han creado en la tabla de artículos de parque y cumplen las condiciones descritas anteriormente.

Para reservar un artículo de parque por medio de una petición de compra:

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

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

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

Incidencias en la gestión de existencias

El hecho de reservar un artículo de parque tiene una incidencia en la gestión de existencias a las que está asociado: los artículos de parque reservados no se contabilizan durante el control de los niveles de las existencias ([► Definición de reglas de existencias](#) [pág. 50]).

NOTA:

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

Gestión del fin de vida de un artículo de parque

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

Para especificar el estado de fin de vida de un artículo de parque:

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

NOTA:

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

Bienes asociados a un contrato

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

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

NOTA:

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

Pestaña Contrato

La pestaña **Contratos** presenta la lista de contratos asociados a un bien.

En la parte superior de la pestaña figura un filtro específico.

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

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

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

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

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

Pestaña Adquis.

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

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

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing
- Préstamo

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

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

Existencias

Las existencias contienen artículos de parque almacenados o pendientes de recepción.

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

AssetCenter permite asociar a las existencias reglas que generan peticiones de compra automáticas para reabastecer los almacenes. AssetCenter Server se encarga de vigilar el umbral límite de existencias.

 **AVISO:**

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

AssetCenter le permite crear tantas existencias como desee.

Para acceder a la tabla de existencias, pulse el vínculo **Gestión del parque/ Parque extendido/ Existencias** del navegador.

Definición de reglas de existencias

AssetCenter permite asociar a las existencias reglas que generan peticiones de compra automáticas cuando sea necesario reabastecer los almacenes con artículos de parque.

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

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

Para definir una regla de existencias:

- 1 Seleccione la pestaña **Gestión**.
- 2 Pulse .
- 3 Espere a que se abra la ventana **Inclusión de una regla de existencias a las existencias**.
- 4 Indique el modelo de artículo de parque para el que desea crear una regla relativa a las existencias (ejemplo: cartuchos de tinta para las impresoras).
- 5 Complete el campo **Umbral** con la cantidad mínima que generará automáticamente una petición de compra (ejemplo: 5).
- 6 Complete el campo **Por encargar** con el número de elementos que desea encargar.

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

- Si se trata de un bien, se crearán cinco registros en la tabla de artículos de parque.

- Si se trata de un lote, se creará un registro en la tabla de artículos de parque con cantidad 5.

Para cada regla de existencias relativa a un modelo:

- 1 AssetCenter Server calcula la cantidad de elementos que se encuentran disponibles a partir de la pestaña **Parque** de la ventana de detalle de las existencias.
Para los artículos de parque que correspondan a lotes, AssetCenter Server comprueba la cantidad de elementos del lote que figura en el campo **Cantidad** del lote.
- 2 Más allá de cierta cantidad indicada en el campo **Umbral** (nombre SQL: IReordLevel) de la ventana de la regla de existencias, AssetCenter Server crea automáticamente una petición de compra.
- 3 Mientras no se haya recibido la petición, AssetCenter Server no comprobará de nuevo la regla definida, por lo que no se enviará una nueva petición.
- 4 Una vez recibida la petición, AssetCenter Server procede a:
 - Reajustar los niveles de existencias.
 - Borrar el contenido del campo **Línea de petición** (nombre SQL: ReqLine) de la ventana de la regla de existencias.
 - Reactivar la regla de existencias.

 **NOTA:**

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

Cálculo del número de elementos disponibles

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

Sólo se tienen en cuenta los artículos de parque que no estén reservados.

Creación de las peticiones de reabastecimiento

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

- Los parámetros relativos a la petición de compra figuran en la pestaña **Petición autom.** de la ventana de detalle de las existencias.
- La petición de compra especifica la cantidad que se debe encargar (campo **Encargar** (nombre SQL: IQtyToOrder) de la ventana de detalle de la regla).

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

Procedimiento de gestión de las existencias

Esta sección especifica los siguientes puntos:

- Lista de artículos de parque disponibles en las existencias
- Almacenamiento de artículos de parque
- Retiro de artículos de parque de las existencias

Lista de artículos de parque disponibles en las existencias

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

Filtros

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

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

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

Presentación arborescente de la lista de artículos de parque que figuran en las existencias

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

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

Almacenamiento de elementos

Para almacenar artículos de parque dispone de varias posibilidades:

Desde la ventana de detalle de los artículos de parque

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

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

Desde la ventana de detalle de las existencias

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

Desde la ventana de detalle de un pedido

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

- 1 Seleccione el pedido apropiado en la tabla de pedidos (vínculo **Compras/ Pedidos** del navegador).
- 2 Para cada línea de composición de pedido que crea un artículo de parque, conviene verificar que el campo **Exist. entrega** (nombre SQL: Stock) de la pestaña **Compra** del detalle de la línea de composición indique el nombre de las existencias. En caso contrario, rellene el campo.
- 3 Para crear artículos de parque pendientes de recepción, compruebe que el campo **Estado ped.** tenga el valor **Aprobado** o **Encargado**. Pulse el botón **Crear**: los elementos se crean en la tabla de artículos de parque.

Para cada elemento creado en la tabla de artículos de parque:

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

Retiro de bienes de las existencias

Existen varias maneras de retirar bienes de las existencias:

Desde la ventana de detalle de los artículos de parque

En la pestaña **General** de la ventana de detalle de un artículo de parque:

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

Desde la ventana de detalle de las existencias

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

O:

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

3 Parque informático

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

Ordenadores

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

La gestión individual es así mismo el único tipo de gestión que permite incluir un registro simultáneamente en la tabla de artículos de parque, en la tabla de bienes y en la tabla de ordenadores (► [Tablas adicionales](#) [pág. 16]).

Creación de una naturaleza para los ordenadores

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

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/ Naturalezas** del navegador).
- 2 Pulse **Crear**.

- 3 Introduzca el nombre y el código de la naturaleza creada (ejemplo: ordenador y computer).
- 4 Seleccione **Artículo de parque** en el campo **Creado**.
- 5 Seleccione **Ordenador** en el campo **Creado también**.
La tabla de ordenadores se utiliza para la integración de herramientas de distribución de software con AssetCenter.
- 6 Seleccione las opciones **Puerto de software** y **Puede conectarse**.
- 7 Pulse **Crear** para confirmar la operación.

Creación de un modelo de ordenador

El procedimiento de creación de modelos de ordenadores es idéntico al de los demás modelos (► [Modelos](#) [pág. 27]). Tan sólo deberá seleccionar una naturaleza adaptada a los ordenadores (► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 55]).

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

Creación de un modelo de ordenador (Ejemplo)

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

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

Para crear el modelo de este ordenador:

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Indique *VECTRA VL 800* en el campo **Nombre**.
- 4 Indique **Hewlett-Packard** en el campo **Marca**.

- 5 Seleccione por ejemplo *Ordenador de oficina* en el campo **Submodelo de**.
- 6 En la pestaña **General**, introduzca o seleccione, en el campo **Naturaleza**, una naturaleza que le permita crear los modelos de ordenadores ([► Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 55]).
- 7 En la pestaña **Hardware**, introduzca los datos relativos al ordenador:
 - *Pentium 4* en el campo **Procesador**
 - *1 300* en el campo **Frecuencia** (la unidad utilizada de forma predeterminada es el Megahertz)
 - *128* en el campo **Memoria**
 - *40 000* en el campo **Tamaño disco**
- 8 Pulse **Crear** para confirmar la operación.
- 9 Repita el procedimiento para crear los modelos correspondientes a los diferentes elementos asociados al ordenador:
 - Lector de disquete
 - Lector DVD
 - Teclado
 - Ratón

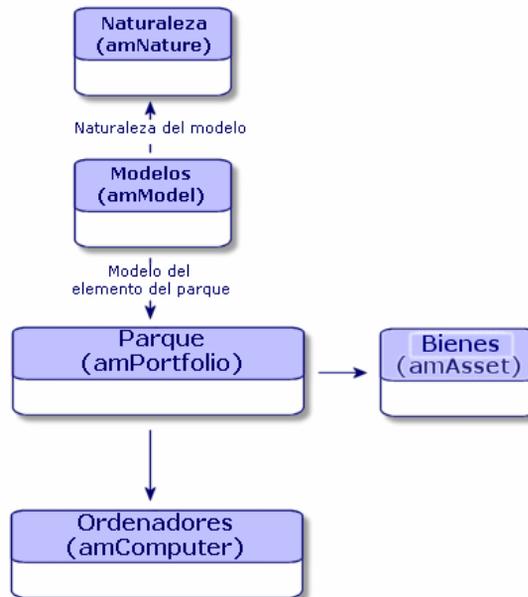
Los modelos no pueden asociarse unos con otros. En cambio, tras crear el ordenador VECTRA VL 800, podrá asociarle los diferentes bienes basados en los modelos ([► Artículos de parque asociados a un bien](#) [pág. 31]).

Creación de ordenadores

En AssetCenter, los ordenadores aparecen registrados en tres tablas:

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

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



Como la creación de un ordenador es similar a la de un bien, consulte la sección [Creación de un bien](#) [pág. 30]. Para asociar artículos de parque al ordenador, consulte la sección [Asociación de artículos de parque a un bien](#) [pág. 32]. Los bienes asociados a un ordenador son los periféricos (teclado, impresora, lectores, etc.), el software y los consumibles.

Configuraciones informáticas

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

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

Gestión de una configuración informática como un bien único

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

Ventajas

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

Gestión de los elementos de una configuración informática como bienes asociados

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

- 1 Crear los registros correspondientes a estos bienes en el parque (► [Creación de un bien](#) [pág. 30]).
- 2 Seleccionar un elemento principal entre los que componen la configuración (por ejemplo, la unidad central).
- 3 Asociar al elemento principal los demás elementos que componen la configuración (► [Artículos de parque asociados a un bien](#) [pág. 31]).

Ventajas

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

Conexiones entre ordenadores

AssetCenter le permite describir las conexiones existentes entre los ordenadores. El modelo de conexión utilizado en AssetCenter describe una conexión genérica entre dos ordenadores A y B. Si lo desea, puede personalizar este modelo y

describir todos los tipos de conexiones, en particular la conexión Cliente/Servidor. Encontrará la noción de conexión en las siguientes partes de AssetCenter:

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

Requisitos previos

Las conexiones se describen en la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle de un bien. Esta pestaña aparece si se ha seleccionado la opción **Puede conectarse** en la naturaleza del modelo del bien (► [Criterios de comportamiento en una naturaleza](#) [pág. 23] y [Naturalezas](#) [pág. 25]).

NOTA:

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

Puertos

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

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

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

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

- En la ventana de detalle del ordenador A

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

- En la ventana de detalle del ordenador B

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

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

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

Creación de una conexión

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

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

Creación de una conexión

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

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

Esta relación es unidireccional. En una conexión, la selección de un tipo de puerto de origen para un puerto implica la selección del tipo de puerto de destino para el puerto al que está conectado. En cambio, la selección del tipo de puerto de destino para un puerto no implica la selección del tipo de puerto de origen para el ordenador al que está conectado. Por tanto, si desea crear un modelo de conexión recíproco, es necesario crear dos tipos de conexiones simétricas. Por ejemplo, si se trata de una conexión Cliente/Servidor:

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

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

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

NOTA:

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

Apertura de la pantalla de los tipos de conexión

Muestre los tipos de conexión (vínculo **Administración/ Tipos de conexión** del navegador).

Creación de un tipo de conexión Cliente/Servidor

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

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

Creación de un tipo de conexión Servidor/ Cliente

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

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

Creación de los ordenadores que se van a conectar

Etapas n° 1: creación de dos modelos de ordenadores

Para crear los dos modelos de servidor y de cliente, consulte el ejemplo de la sección [Creación de un modelo de ordenador \(Ejemplo\)](#) [pág. 56].

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

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

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

Una vez creados los dos modelos de ordenadores, cree los dos ordenadores en la tabla de bienes basándose en esos dos ordenadores ([► Creación de un bien](#) [pág. 30]).

Etapa n° 2: creación de los ordenadores en la tabla de bienes

Muestre los bienes (vínculo **Gestión del parque/ Bienes** del navegador).

Cree dos nuevos bienes seleccionando para cada uno de ellos uno de los dos modelos creados anteriormente. Confirme las creaciones pulsando **Crear**.

Declaración de la conexión

Métodos de creación de una conexión

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

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

A continuación vamos a conectar dos bienes utilizando ambos métodos.

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

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

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

1

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

- 1 Seleccione el bien *VECTRA VL 800* y pulse la pestaña **Puerto** de la ventana de detalle del bien.
- 2 Pulse  para que AssetCenter abra la pantalla de creación de los puertos de conexión de este bien.
- 3 Complete únicamente el campo **Tipo** con el valor "Cliente".
- 4 Pulse **Crear** para confirmar la operación.

- 5 Observe que el puerto aparece en la pestaña **Puerto** con el signo:

1

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

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

 **NOTA:**

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

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

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

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

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

- 7 La conexión ha sido aprobada.

Creación directa de una conexión

 **NOTA:**

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

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

- 1 Pulse  para que AssetCenter abra la pantalla de creación de los puertos de conexión del ordenador *Sun Fire 15K*.
- 2 Complete el campo **Bien dest.** con el valor *VECTRA VL 800*.

3 Seleccione "Servidor" como *Tipo*.

4 Pulse **Añadir**.

AssetCenter crea automáticamente:

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

Información complementaria sobre la conexión

AssetCenter le brinda la posibilidad de especificar datos relativos a la conexión a partir de la ventana de detalle de una conexión. En la ventana de detalle de un bien, pulse en la pestaña **Puertos**, seleccione una conexión establecida y pulse en el botón , AssetCenter abre la pantalla de detalle de la conexión. El campo **Conexión** (Nom SQL : Connection) sirve para definir información complementaria. Al pulsar el botón , AssetCenter muestra la pantalla de detalle de la conexión.

 **NOTA:**

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

Gestión de una conexión

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

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

Visualización del número de conexiones

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

 **NOTA:**

El campo **Núm. máx. conexiones** proporciona información a título indicativo y no activa ningún automatismo. Dicho de otra manera, AssetCenter no impide crear una conexión suplementaria si el número de conexiones actuales excede el número de conexiones posibles.

Supresión de una conexión entre dos bienes

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

- 1 Sitúese en la ventana de detalle de uno de los bienes.
 - 2 Pulse la pestaña **Puertos** y seleccione la conexión que desee eliminar. Pulse el botón .
 - 3 AssetCenter abre la ventana de detalle de la conexión.
 - 4 Al borrar uno de los campos **Bien dest.** (nombre SQL: TargetAsset) o **Puerto dest.** (nombre SQL: TargetPort), y al pulsar en **Modificar**, AssetCenter interrumpe la conexión entre los dos bienes. En consecuencia:
 - Se suprime la información complementaria de seguimiento de conexión (que figura en el campo **Conexión** (nombre SQL: Connection)).
 - Los puertos utilizados para la conexión quedan libres.
-

 **NOTA:**

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

Impacto de la supresión de un bien conectado

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

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

Impacto del cambio de asignación de un puerto de conexión

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

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

4 Teléfonos

En AssetCenter los teléfonos se consideran como artículos de parque. Si decide administrarlos como bienes, puede registrarlos en la tabla de teléfonos.

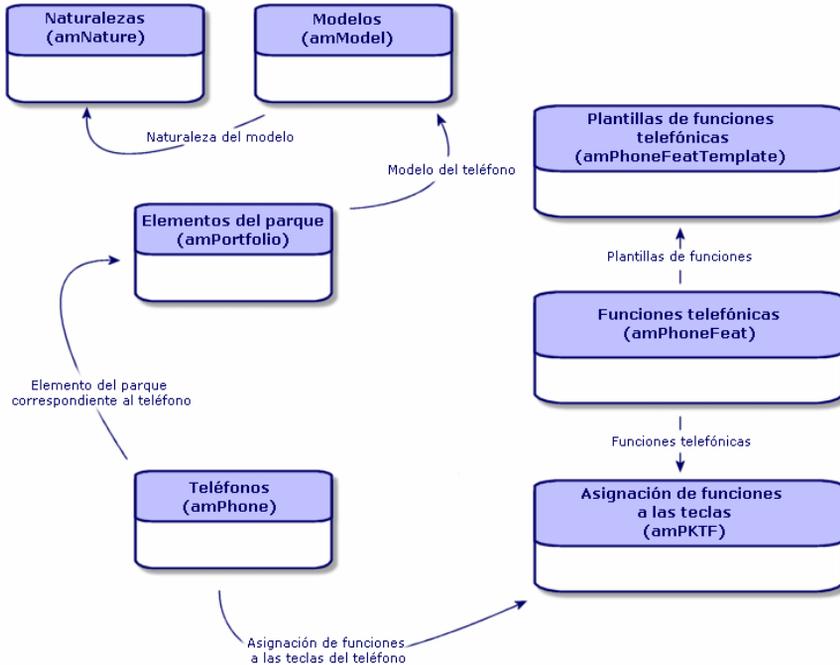
Teléfonos y funciones

Todos los tipos de gestión permiten describir los teléfonos (► [Gestión individual \(por bien\)](#) [pág. 14]).

En AssetCenter, las tablas utilizadas para la gestión de los teléfonos son las siguientes:

- La tabla de naturaleza
En esta tabla puede especificar que el modelo de un artículo de parque sirve para crear así mismo un registro en la tabla de bienes y en la de teléfonos.
- La tabla de modelos
En esta tabla puede crear los modelos de artículos de parque que aparecen registrados en la tabla de bienes y en la de teléfonos.
- La tabla de teléfonos
Esta tabla contiene todos los registros correspondientes a los teléfonos.
- La tabla de asignación de función a las teclas
En esta tabla puede asignar funciones a las teclas de un teléfono.
- La tabla de modelos de funciones de teléfonos
Esta tabla permite crear modelos de funciones de los teléfonos.

- La tabla de funciones de teléfonos
- Esta tabla permite consultar las funciones de teléfonos utilizadas por todos los teléfonos de su empresa.



Gestión de los teléfonos

La gestión de teléfonos en AssetCenter consiste en:

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

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

- Muestre los teléfonos (vínculo **Gestión del parque/ Telefonía/ Teléfonos** del navegador).
- Seleccione un registro correspondiente a un teléfono en la tabla de bienes y seleccione la pestaña **Teléfono**.

 **AVISO:**

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

Creación de los teléfonos

Para crear un teléfono:

- 1 Cree una naturaleza donde los campos **Creado** y **Creado también** tengan el valor *Artículo de parque y Teléfono*.
 - ▶ **Creación de la naturaleza para un modelo de artículo de parque** [pág. 26]
- 2 Cree un modelo de teléfono.
- 3 Cree un registro en la tabla de bienes que corresponda al teléfono. Este último registro creará así mismo un registro en la tabla de teléfonos.
- 4 Seleccione la pestaña **Teléfono**.
- 5 Introduzca el número y la extensión del teléfono.
- 6 Seleccione las opciones **Buzón de voz** y **Altavoz** en función de las características específicas del teléfono.
- 7 Complete el vínculo **Desvío de llamada a** indicando el teléfono usado para el desvío de llamada. Este vínculo apunta a otro registro de la tabla de teléfonos.
- 8 En el campo **ID de la línea de llamada**, indique el número CLI (Command-line interface) del teléfono.
- 9 Pulse **Crear** para confirmar la operación.

Asociación de una función a la tecla de un teléfono

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

Creación de modelos de función

 **NOTA:**

Esta operación sólo se puede realizar con el cliente Windows.

Para crear un modelo de función:

- 1 Muestre la lista de modelos de funciones telefónicas mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**.

- 2 Complete el campo **Descripción** para crear el modelo de función.

Creación de funciones



Esta operación sólo se puede realizar con el cliente Windows.

Para crear una función:

- 1 Muestre la lista de funciones telefónicas mediante el menú **Administración/ Lista de pantallas**.
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Introduzca un valor en el campo **Descripción**.
- 4 Complete el campo **Modelo** con el modelo de función telefónica que creó anteriormente.
- 5 Seleccione la opción **Función activable** si esta función es activable o desactivable con los códigos que podrá indicar en los campos que aparecen al seleccionar esta opción.
- 6 Seleccione la opción **Identificación requerida** si la utilización de esta función requiere la introducción de un código de identificación.

Asociación de una función a la tecla de un teléfono

Para asociar una función a la tecla de un teléfono:

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Seleccione un registro que corresponda a un teléfono.
- 3 Seleccione la pestaña **Teléfono**.
- 4 Seleccione la subpestaña **Funciones**.
- 5 Pulse .
- 6 En el campo **Primera tecla**, indique el número de la primera tecla de función del teléfono. En la mayoría de los casos suele ser 1 ó 0. Si la primera tecla es 0, el número de teclas de función del teléfono será igual a n + la tecla 0. Si la primera tecla del teléfono es 0, el número 5 ocupa la sexta posición en el teléfono.
- 7 En el campo **Número de teclas**, indique el número de teclas a las que puede asociar funciones. No olvide añadir 1 al número de teclas si 0 es el valor indicado en el campo **Primera tecla**.
- 8 Complete el vínculo **Función** con la función que desee asociar a la tecla del teléfono.

5 Intervenciones y proyectos

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

Intervenciones

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

Para acceder a la lista de intervenciones, seleccione el vínculo **Gestión del parque/ Parque extendido/ Intervenciones** del navegador.

Las intervenciones se presentan de forma arborescente (intervenciones o subtareas). Puede descomponer una intervención en diferentes subtareas, tantas como quiera. La intervención puede basarse en un modelo que define una intervención genérica o un procedimiento de intervención estándar. La información de dicho modelo figurará así mismo en el detalle de la intervención.

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

Las subtareas de una intervención se pueden realizar de forma secuencial (una detrás de otra) o paralela (simultáneamente). El campo **Secuenciación** (nombre

SQL: ISequenceNumber) permite especificar el orden de las subtareas, y presenta las siguientes características:

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

NOTA:

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

Tipos de intervención

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

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

Soporte interno

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

Mantenimiento bajo contrato

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

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

Contact), AssetCenter presentará únicamente los contactos de la empresa seleccionada.

Mantenimiento fuera de contrato

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

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

Evolución de una intervención

Ciclo de una intervención

Una intervención tiene el siguiente ciclo de vida:

Figura 5.1. Intervención - Ciclo completo



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

Cuadro 5.1. Intervención - Los diferentes estados

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

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

Estado de una intervención y automatismos

En el campo **Estado** (nombre SQL: seStatus), situado en la parte superior de la ventana de detalle de una intervención, se especifica el estado de la intervención. AssetCenter calcula automáticamente el valor de este campo en función de la fechas indicadas en la subpestaña **Calendario** de la pestaña **Seguimiento** de la ficha de intervención, o bien tras una acción desencadenada por el usuario al pulsar en uno de los botones de acción:

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

Seguimiento de una intervención

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

Esta pestaña se descompone en varias subpestañas.

- La pestaña **Técnico** contiene, en función del tipo de intervención, toda la información relativa a la persona responsable de la intervención.

- La pestaña **Subtareas** permite estructurar jerárquicamente una intervención descomponiéndola en varias subtareas, que se pueden realizar de forma paralela o secuencial, según el valor del campo **Secuenciación** (nombre SQL: ISequenceNumber) para cada una de las tareas.
- La pestaña **Calendario** presenta el programa de la intervención: la fecha prevista de resolución, la fecha efectiva de resolución, la fecha de llamada del técnico de mantenimiento (si se trata de una intervención de tipo **Mantenimiento bajo contrato** o **Mantenimiento fuera de contrato**). También puede especificar en esta pestaña el calendario de periodos laborables que utilizará AssetCenter para el cálculo de las fechas y plazos relacionados con la intervención.
- La pestaña **Cierre** contiene toda la información relativa al cierre de la intervención.

Gestión de las intervenciones



NOTA:

Esta operación sólo se puede realizar con el cliente Windows.

Para mayor comodidad de utilización, le recomendamos que personalice el vínculo asociado al campo **Bien** de la tabla de intervenciones y que cree una jerarquía virtual.

Para personalizar la visualización del vínculo asociado al bien:

- 1 Pulse con el botón derecho del ratón en el campo **Bien**
- 2 Seleccione **Propiedades del editor de vínculo/ Agrupamiento/ Seleccionar un agrupamiento**.
- 3 En la ventana que aparece, seleccione el modelo asociado al bien (vínculo **Modelo**).

A partir de ahora, la lista de bienes aparece en forma de árbol en función de los modelos asociados a los bienes.

Cuando recibe información acerca de un problema, puede crear una ficha de intervención de dos maneras:

- Muestre la lista de intervenciones (vínculo **Gestión del parque/ Parque extendido/ Intervenciones** del navegador) y pulse **Nuevo**.
- O bien abra la pestaña **Manten.** de la ventana de detalle del bien correspondiente, y pulse  para añadir una ficha de intervención.

Los técnicos pueden conocer la lista de intervenciones que se les han asignado aplicando un filtro apropiado (combinando varios criterios relativos, por ejemplo, a los campos **Técnico** (nombre SQL: Contact), **Empresa** (nombre SQL: Supplier),

N° llamada (nombre SQL: MaintNumber), **Estado** (nombre SQL: seStatus) y *Prioridad* (nombre SQL: Priority)).

El administrador puede consultar regularmente el avance del trabajo por medio de vistas o de filtros:

- Intervenciones sin planificar: Estado = **Notificada**.
- Intervenciones con retraso: Estado = **Prevista** y **Inicio previsto** (nombre SQL: dtSchedFixStart) < fecha del día.
- Intervenciones en curso: Estado = **En curso**.
- Lista de intervenciones **En curso** clasificadas por técnico, empresa, contrato.

El administrador puede consultar regularmente el trabajo efectuado mediante vistas o filtros:

- Diferencia entre la duración prevista y la duración real.
- Análisis de los plazos de resolución.
- Diferencia entre la fecha de llamada del técnico de mantenimiento y la fecha de la primera intervención, comparada con el plazo de intervención garantizado.

Proyectos

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

Para crear un proyecto:

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

6 Elementos de ajuste

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

Elementos de ajuste y elementos de destino

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

- Artículos de parque.
- Intervenciones.
- contratos
- Formaciones
- Cables.

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

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

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

- Adición.

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

- **Sustracción.**

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

- **Reemplazo.**

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

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

- La tabla de naturaleza (amNature).

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

- La tabla de modelos (amModel).

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

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

Cada tipo de ajuste de campo contiene la siguiente información:

- La tabla del elemento de ajuste: artículos de parque, intervenciones, contratos, formaciones, cables

- El vínculo del elemento de ajuste hacia el elemento de destino, que activa el ajuste

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

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

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

- Un script que indica el valor de ajuste del campo

- La tabla de campos ajustados (amFieldAdjustment)

El registro de cada campo ajustado presenta en detalle:

- La fecha de ajuste

- El valor anterior al ajuste.

- El valor posterior al ajuste

- La serie de vínculos que permiten el acceso desde la tabla del registro de destino.

- La tabla de elementos de ajuste (amAdjustment).

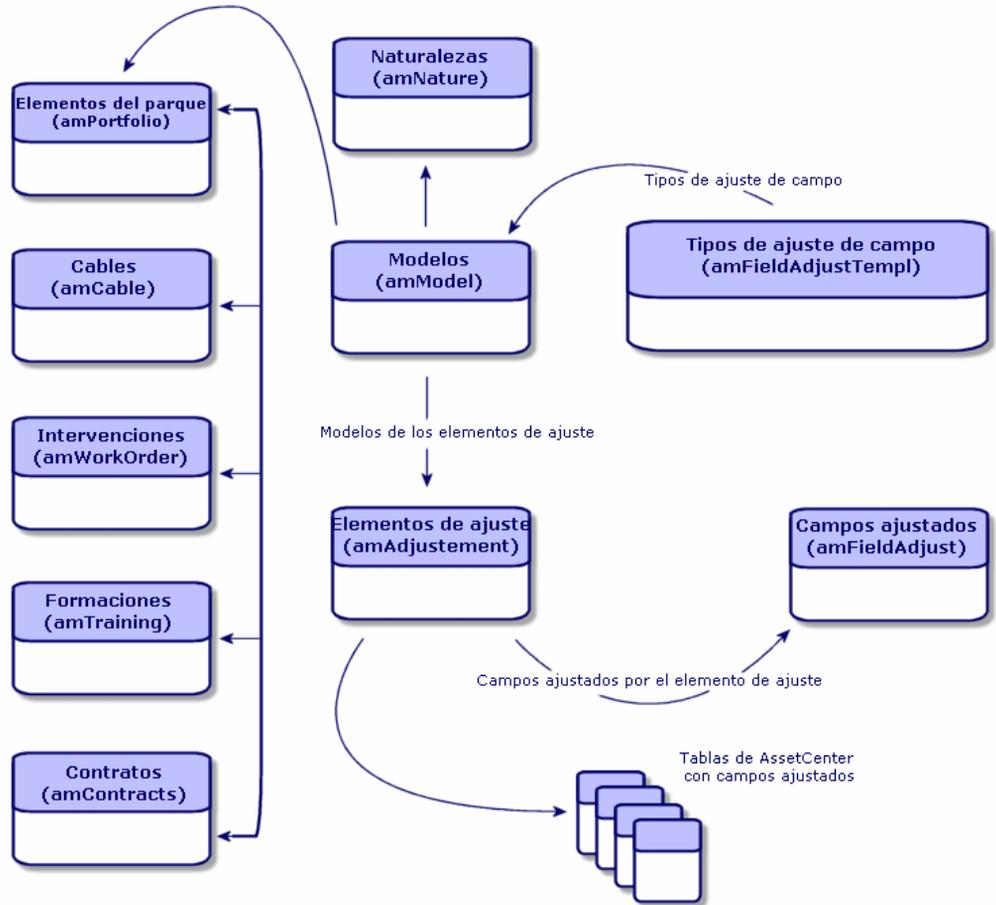
Esta tabla reúne todos los elementos de ajuste creados en la base de datos.

- Las tablas de artículos de parque, cables, intervenciones, formaciones y contratos.

Estas tablas contienen los registros de los elementos que pueden funcionar como elementos de ajuste.

- Todas las tablas de AssetCenter

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



Uso de los elementos de ajuste

Esta operación consiste en:

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

Creación de un modelo de elemento de ajuste

► Creación de un modelo de artículo de parque [pág. 28]

 **NOTA:**

Todos los modelos son modelos de elementos de ajuste excepto los modelos en que la naturaleza no crea nada (verifique que el campo **Creado** de la naturaleza del modelo no tiene el valor *Nada*).

Definición de un tipo de ajuste de campo

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

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador).
- 2 Seleccione el modelo del elemento de ajuste.
- 3 Seleccione la pestaña **Tipos ajuste**.
- 4 Pulse .
- 5 En el campo **Campo por ajustar**, indique:
 - El vínculo hacia un elemento de destino que activará el ajuste del campo
 - La ruta completa (vínculo o serie de vínculos) que indica el campo que debe ajustar

```
Parent.Computer.LMemorySizeMb
```

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

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

Computer.LMemorySizeMb indica la ruta que lleva al campo *LMemorySizeMb*: el campo por ajustar.

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

```
RetVal = [Model.fv_memoire_barrette]
```

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

- 8 Pulse **Añadir** para confirmar la creación de este tipo de ajuste de campo.

Creación de un elemento de ajuste

- ▶ [Creación de un bien](#) [pág. 30]

Esta sección indica cómo crear un artículo de parque que corresponda a un bien. Para la creación de elementos de ajuste diferentes de los artículos de parque, consulte los manuales correspondientes (ejemplo: el manual *Contratos* para la creación de un contrato de ajuste).

Creación del vínculo que desencadenará el ajuste del campo

Para ajustar el campo, deberá crear el vínculo indicado en el tipo de ajuste del campo.

Si para un artículo de parque de ajuste el vínculo activador del ajuste es el vínculo **Componente de (Parent)**:

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

Ajuste de un campo - Ejemplo

Las secciones siguientes explican cómo ajustar el campo **Memoria** del registro de un ordenador mediante un elemento de ajuste que corresponde a un módulo de RAM de 256 KB.

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

Detalles del ejemplo

Elemento de ajuste	Registro <i>Barrette_256</i> de la tabla de artículos de parque
Elemento de destino	Registro <i>Ordenador_ajustado</i> de la tabla de artículos de parque
Campo por ajustar	El campo Memoria (IMemorySizeMb) del registro <i>Ordenador_ajustado</i> .
Tipo de ajuste	Adición del valor de la memoria del módulo a la del ordenador
Vínculo que desencadenará el ajuste	El vínculo Componente de (Parent) entre el módulo de RAM y el ordenador.

1 - Creación del elemento de destino

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/ Naturalezas** del navegador).
- 2 Pulse el botón **Nuevo**.
- 3 Escriba *Ordenador* en el campo **Nombre (Name)**.
- 4 Seleccione *Ordenadores* en el campo **Creado también (seOverflowTbl)**.
Creación de naturalezas: ► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 55].
- 5 Pulse el botón **Crear**.
- 6 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador).
- 7 Pulse el botón **Nuevo**.
- 8 Escriba *Ordenador_ajustado* en el campo **Nombre (Name)**.
- 9 Seleccione *Ordenador* para el vínculo **Naturaleza (Nature)**.
Creación de modelos: ► [Creación de un modelo de ordenador](#) [pág. 56].
- 10 Pulse el botón **Crear**.
- 11 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 12 Pulse el botón **Nuevo**.
- 13 Seleccione *Ordenador_ajustado* para el vínculo **Modelo (Model)**.
- 14 Pulse el botón **Crear**.
Tablas adicionales: ► [Tablas adicionales](#) [pág. 16].
Creación de ordenadores: ► [Creación de ordenadores](#) [pág. 57].
La creación de un artículo de parque basado en un modelo de ordenador va acompañada de la creación simultánea de un registro en la tabla de ordenadores.

- 15 Seleccione la sub-pestaña **Hardware** de la pestaña **Ordenador**.
- 16 Complete el campo **Memoria (IMemorySizeMb)** con el valor *256*.
- 17 Pulse el botón **Modificar**.

2 - Añadir la característica memoria_módulo a la tabla de modelos

- 1 Muestre las características (vínculo **Administración/ Características/ Características** del navegador).
- 2 Pulse el botón **Nuevo**.
- 3 Escriba el valor *memoria_módulo* en el campo **Título (TextLabel)**.
- 4 Seleccione la pestaña **Introducción**.
- 5 Seleccione *Numérico* en el campo **Tipo de introd. de texto (seDataType)**.
- 6 Pulse el botón **Crear**.
- 7 Seleccione la pestaña **Parámetros**.
- 8 Pulse .
- 9 Seleccione *Modelos (amModel)* en el campo **Tabla (TableName)**.
- 10 Seleccione la pestaña **Restricciones**.
- 11 Seleccione *Sí* para el campo **Disponible (seAvailable)**
- 12 Pulse el botón **Añadir**.
- 13 Espere a que la lista de características aparezca de nuevo.
- 14 Pulse el botón **Modificar**.

3 - Creación del elemento de ajuste

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/ Naturalezas** del navegador).
- 2 Pulse el botón **Nuevo**.
- 3 Escriba *Ajuste* en el campo **Nombre (Name)**.
- 4 Compruebe que en *Artículo de parque* se encuentra seleccionado en el campo **Creado (seBasis)**.
Creación de naturalezas: [Creación de la naturaleza para un modelo de artículo de parque \[pág. 26\]](#).
- 5 Pulse el botón **Crear**.
- 6 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador).
- 7 Pulse el botón **Nuevo**.
- 8 Escriba *Memoria_256* en el campo **Nombre (Name)**.

- 9 Seleccione *Ajuste* para el vínculo **Naturaleza (Nature)**.
- 10 Seleccione la pestaña **Características**.
- 11 Pulse .
- 12 Seleccione la característica **memoria_módulo (fv_memoire_barrette)** en la ventana que aparece.
- 13 Pulse **Aceptar**.
- 14 De a esta característica el valor *256*.
- 15 Pulse el botón **Crear**.
- 16 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 17 Pulse el botón **Nuevo**.
- 18 Seleccione *Módulo_256* para el vínculo **Modelo (Model)**.
- 19 Valide la creación pulsando en el botón **Crear**.

4 - Creación de un tipo de ajuste para el modelo del elemento de ajuste

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/ Modelos** del navegador).
- 2 Seleccione el modelo *Módulo_256* que ha creado en la etapa anterior.
- 3 Seleccione la pestaña **Tipos ajuste**.
- 4 Pulse .
- 5 Indique *Parent.Computer.lMemorySizeMb* en el campo **Campo por ajustar (TargetField)**.

También puede utilizar el botón  para encontrar ese vínculo hacia el campo **Memoria (lMemorySizeMb)** de la tabla de ordenadores.
- 6 Indique *RetVal=[Model.fv_memoire_barrette]* en la zona de edición de archivo de comandos **Origen (memScript)**.
- 7 Seleccione **Adición** en el campo **Operación (seOperation)**.
- 8 Pulse el botón **Añadir**.
- 9 Pulse el botón **Modificar**.

5 - Activación del ajuste

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Seleccione el registro *Módulo_256*.
- 3 Seleccione la pestaña **General**.

- 4 Seleccione el registro *Ordenador_ajustado* para el vínculo **Componente de**.
- 5 Pulse el botón **Modificar**.

6 - Comprobación del ajuste

- 1 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Ordenadores/ Ordenadores** del navegador).
- 2 Seleccione el registro *Ordenador_ajustado*.
- 3 Seleccione la pestaña **Hardware**.
- 4 Compruebe que el campo **Memoria (IMemorySizeMb)** tiene como valor *512* (256 + 256).

7 - Información completa del campo ajustado

- 1 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Ordenadores/ Ordenadores** del navegador).
- 2 Seleccione el registro *Ordenador_ajustado*.
- 3 Seleccione la pestaña **Campos ajustados**.
- 4 Seleccione el registro correspondiente al campo **Memoria (IMemorySizeMb)**.
- 5 Pulse  para obtener la información completa del campo ajustado:
 - Fecha de ajuste
 - Valor del campo antes del ajuste
 - Etc.

7 Glosario

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

 **NOTA:**

Los términos no están clasificados por orden alfabético.

Artículos de parque

Naturalezas

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

Existen naturalezas para los siguientes modelos de elementos:

- Artículos de parque
- Intervenciones
- Contratos
- Formaciones
- Cables

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

Modelo

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

- Artículos de parque
 - La creación de un artículo de parque puede implicar la creación simultánea de un registro en las siguientes tablas adicionales:
 - Tabla de bienes
 - Tabla de ordenadores
 - Tabla de teléfonos
 - Tabla de instalaciones de software
- Intervenciones
- Contratos
- Formaciones
- Cables

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

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

Artículo de parque

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

- Tabla de bienes
- Tabla de ordenadores

- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software

Bien

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

Todos los bienes son artículos de parque, pero no todos los artículos de parque son bienes.

Tablas adicionales

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

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

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

Lote

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

Lote sin seguir

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

Consumible

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

Restricción de gestión

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

Licencias y asignaciones de software

- Código interno único
Esta restricción de gestión se aplica a los bienes que tengan un código interno único.
- Código interno
Esta restricción de gestión se aplica a los lotes seguidos. Al crear un lote se le asigna un código interno, que valdrá así mismo para los sublotes creados a partir de ese lote (todos corresponden al mismo registro en la tabla de bienes).
- Libre
Esta restricción de gestión se aplica a los lotes sin seguir, que no tendrán código interno ni registro en la tabla de bienes. La restricción de gestión es libre puesto que en todo momento puede asignar un código interno a un lote sin seguir para transformarlo en lote seguido.

Tipo de gestión

En AssetCenter existen tres tipos de gestión de los artículos de parque:

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

- **Gestión colectiva**
Utilizada para los lotes. El seguimiento de los elementos que componen el lote se efectúa de manera colectiva. Ejemplo: el precio de adquisición del lote no corresponde a cada elemento del lote, sino al conjunto de elementos.
- **Gestión indiferenciada**
Utilizada para los lotes sin seguir. Los elementos del lote se registran únicamente en la tabla de artículos de parque. No obstante, si lo desea puede asignar un código interno a un lote seguido, para aplicar una gestión colectiva o incluso individual, si se trata de un lote de un solo elemento.

Seguimiento

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

- **Seguimiento técnico**
Ejemplo: características materiales de un ordenador.
- **Seguimiento financiero**
Ejemplo: tipo de amortización de un bien.
- **Seguimiento contractual**
Ejemplo: contrato de mantenimiento asociado a un servidor.

Existencias

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

Asignación

La asignación de un artículo de parque define su estado en el parque. En AssetCenter, las diferentes asignaciones posibles son **En el parque, En existencias, Sacado del parque (o agotado), Pendiente de recepción, Devolución al taller, Devolución al proveedor y Falta.**

Cantidad

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

Proyectos

Proyecto

En un proyecto intervienen artículos de parque y/o personas de la empresa (ejemplo: división de un departamento en varios departamentos). AssetCenter le permite efectuar el seguimiento preciso de todos los proyectos de la empresa. Cada proyecto puede ser objeto de contratos o de intervenciones.

Índice

A

- Adicionales - tablas, 16
- Ajustes, 77-85
 - Ejemplo, 81
 - Elementos de ajuste, 77
- Amortizaciones, 42
- Artículos de parque, 25-54 , 15
 - (Ver También Bienes)
 - (Ver También Existencias)
 - (Ver También Lotes)
 - (Ver También Lotes sin seguir)
 - (Ver También Modelos)
 - (Ver También Naturalezas)
- Contextualización, 45 , 19
- Definición, 88
- Fin de la vida, 48
- Gestión, 13
 - Gestión colectiva, 14
 - Gestión indiferenciada, 14
 - Gestión individual, 14
 - Tipos, 13
- Movimientos, 45
- Reserva, 46
- Seguimiento, 20
- Tablas adicionales, 16

- Valores, 13
- Asignaciones, 91
- AssetCenter Server
 - Existencias, 50

B

- Bienes, 30 , 15
 - (Ver También Configuraciones informáticas)
- Adquisición, 41
- Contratos, 48
- Contratos de adquisición, 41
- Costes, 42
- Definición, 89
- Existencias, 53
- Gestión individual, 14
- Inmovilizado, 42
- Seguimiento financiero, 40
- Tablas adicionales, 17

C

- Cantidades, 91
- Conexiones, 59
 - Creación, 61
 - Declaración, 63

- Gestión, 65
- Número, 65
- Ordenadores, 62
- Puertos, 60
- Requisitos previos, 60
- Suprimir, 66
 - Impactos, 66
- Configuraciones informáticas, 58
- Consumibles, 39
 - Definición, 90
- Contratos
 - Adquisición, 41
 - Bienes, 48
- Costes de un bien, 42

D

- Dividir un lote (asistente), 36

E

- Elementos de ajuste
 - Creación, 81
 - Elementos de destino, 77
 - Modelos, 80
 - Tipos de ajuste, 80
 - Uso, 80
 - Vínculos que activan el ajuste del campo, 81
- Existencias, 49
 - Añadir elementos, 52
 - Bienes - Salida de, 53
 - Control de umbrales - Frecuencia, 51
 - Definición, 91
 - Elementos de ajuste, 51
 - Gestión, 52
 - Peticiones de reabastecimiento, 51
 - Reglas, 50
 - Reservas de bienes, 47
 - Umbrales - Requisitos previos, 50

I

- Inmovilizado, 42
- Instalaciones informáticas
 - Tablas adicionales, 18
- Intervenciones, 71

- Automatismos, 74
- Ciclo, 73
- Estados, 74
- Gestión, 75
- Seguimiento, 74
- Tipos, 72

L

- Lotes
 - Creación, 34
 - Definición, 89
 - División, 35
 - Gestión colectiva, 14
 - Unidades, 28
- Lotes sin seguir, 38
 - Creación, 38
 - Definición, 90
 - División, 39
 - Gestión indiferenciada, 14
 - Transformación en lotes seguidos, 40

M

- Modelos, 23 , 15
 - Artículos de parque, 27
 - Creación, 28
 - Definición, 88
 - Ordenadores, 56
 - Unidades, 28
- Modelos de datos, 16

N

- Naturalezas, 21 , 15
 - Artículos de parque, 25
 - Comportamiento, 23
 - Creación, 26 , 22
 - Definición, 87
 - Ejemplos, 26
 - Ordenadores, 55

O

- Ordenadores, 55
 - Modelos, 56
 - Naturalezas, 55
 - Tablas adicionales, 18

P

- Parque informático
 - (Ver También Conexiones)
 - (Ver También Configuraciones informáticas)
 - (Ver También Ordenadores)
- Proyectos, 76
 - Definición, 92
- Puertos, 60
 - Cambios, 66

R

- Restricciones de gestión, 90

S

- Secuenciación (campo), 72
- Seguimiento, 91
- Software
 - Tablas adicionales, 18

T

- Tablas
 - Tablas adicionales, 16
 - Definición, 89
 - Tablas principales, 15
- Teléfonos, 67-70
 - Creación, 69
 - Funciones, 67
 - Añadir, 69
 - Gestión, 68
 - Tablas, 67
 - Tablas adicionales, 18
 - Teclas, 69
- Tipos de gestión, 90

U

- Unidades, 28
 - Creación, 28
 - Visualización, 29
- Unidades de lotes, 28

V

- Valor residual (campo), 44

