

HP Asset Manager

Versión de software: 5.20

Parque

Fecha de publicación de la documentación: 01 October 2009
Fecha de publicación del software: October 2009



Avisos jurídicos

Copyright

© Copyright 1994-2009 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

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 el software comercial, la documentación de software y los datos técnicos de los artículos comerciales con arreglo a lo dispuesto en el contrato de licencia comercial estándar.

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.

Para obtener información sobre acuerdos de licencia de terceros y/o de código abierto o para visualizar el código fuente, utilice una de las siguientes formas:

- En el directorio `ThirdParty` del CD-ROM de instalación
- En los directorios en los que se ubican los archivos binarios de las herramientas de terceros y/o de código abierto después de la instalación de Asset Manager
- A través de la URL del componente, indicada en la guía **Open Source and Third-Party Software License Agreements**

Marcas

- Adobe®, Adobe logo®, Acrobat® y Acrobat Logo® son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated.
- Corel® y Corel logo® son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Corel Corporation o Corel Corporation Limited.
- Java™ es una marca comercial en los EE.UU. de Sun Microsystems, Inc.
- Microsoft®, Windows®, Windows NT®, Windows® XP, Windows Mobile® y Windows Vista® son marcas registradas en los EE.UU. de Microsoft Corporation.
- Oracle® es una marca registrada de Oracle Corporation y/o sus afiliadas.
- UNIX® es una marca registrada de The Open Group.

Índice general

Introducción	11
A quién está destinado el módulo Parque	11
Objeto del módulo Parque	12
Cómo usar este manual	12
Capítulo 1. Funcionamiento	15
Tres tipos de gestión	15
Tablas principales de la gestión del parque	17
Tablas adicionales	18
Descripción y seguimiento de los artículos de parque	21
Naturalezas: creación y comportamiento	23
Modelos: organización del parque	25
Capítulo 2. Artículos de parque	27
Naturalezas	27
Modelos	29
Usuarios de un artículo de parque	32
Activos	33
Lotes	36
Lotes sin seguir	41
Seguimiento financiero de los activos	43
Movimientos de los artículos de parque	48

Activos asociados a un contrato	52
Existencias	53
Capítulo 3. Parque informático	59
Ordenadores	59
Configuraciones informáticas	71
Conexiones entre ordenadores	72
Aparatos portátiles	80
Entornos virtuales	91
Capítulo 4. Teléfonos	99
Teléfonos y funciones	99
Gestión de los teléfonos	100
Capítulo 5. Servicios empresariales	103
Relaciones cliente-recurso	103
¿Cómo representar un servicio empresarial en Asset Manager?	104
Tiempos de inactividad de recursos de un servicio empresarial	109
Costes vinculados a un servicio empresarial	113
Caso práctico	115
Capítulo 6. Intervenciones	129
Tipos de intervención	130
Evolución de una intervención	131
Seguimiento de una intervención	132
Gestión de las intervenciones	133
Capítulo 7. Proyectos	135
Crear proyectos	135
Sincronizar datos de proyectos de HP Project and Portfolio Management	136
Capítulo 8. Elementos de ajuste	145
Elementos de ajuste y elementos de destino	145
Uso de los elementos de ajuste	148
Ajuste de un campo - Ejemplo	149
Capítulo 9. Glosario	155

Artículos de parque	155
Proyectos	160
Índice	161

Lista de figuras

1.1. Parque - Modelo de datos	18
1.2. Tablas adicionales - Modelo de datos	21
5.1. Caso práctico - Representación funcional del servicio empresarial "Asset Manager Web"	117
6.1. Intervención - Ciclo completo	131

Lista de cuadros

2.1. Parque - Ejemplos de naturaleza	28
6.1. Intervención - Los diferentes estados	131

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 del despliegue de Asset Manager
- Responsables financieros
- Compradores
- Responsables de seguridad
- Servicios generales
- Responsables del cableado
- Responsables de redes
- Responsables de telefonía

El módulo Parque es la base del resto de módulos de Asset Manager. Este manual trata los conceptos generales de este módulo, algo que será muy útil para un gran número de usuarios de Asset Manager.

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. En todos los elementos hay que tener en cuenta su:
 - Descripción
 - Usuario y responsable
 - Localización geográfica
 - Centro 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 Funcionamiento

En este capítulo se presentan los distintos estilos de gestión del parque que propone Asset Manager. También se presentan las tablas que debe rellenar para estructurar su cartera.

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

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.

Lea este capítulo si desea gestionar sus teléfonos con el módulo Parque. También puede asociar determinadas funciones con los botones de los teléfonos.

Capítulo Servicios empresariales

Este capítulo explica cómo administrar los servicios empresariales con el módulo **Parque** de Asset Manager.

Le aconsejamos que lea este capítulo si desea familiarizarse con la gestión de los servicios empresariales y de las relaciones cliente-recurso que los constituyen.

Capítulo Intervenciones

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 Funcionamiento

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

Tres tipos de gestión

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

- Gestión individual (por activo)
- 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 activo.

El seguimiento de un artículo de parque se traduce en su presencia o en su ausencia dentro de la tabla de activos. 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).

Asset Manager 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 activos.

Gestión individual (por activo)

Los activos son artículos de parque de gran valor y en Asset Manager se realiza un seguimiento individualizado de los mismos. Por ejemplo, en el caso de un servidor Asset Manager puede contener información sobre su localización, supervisor, precio, tipo de amortización, etc. Toda esta información es específica del activo. Desde un punto de vista técnico, en Asset Manager un activo se corresponde con un registro de la tabla Artículos de parque que está vinculado a un registro de la tabla Activos.

Gestión colectiva (por lote)

En el caso de algunos artículos de parque de poco valor y que sean idénticos, el seguimiento se puede efectuar por lotes. En ese caso, la tabla Activos contendrá información que le ayudará a realizar el seguimiento de todo el lote, no de sus artículos individuales. Este modo de gestión evita la duplicación superflua de la información de seguimiento, como por ejemplo el precio de adquisición. Desde un punto de vista técnico, en Asset Manager un lote se corresponde con un registro de la tabla Activos, pero también puede corresponderse con uno o varios registros de la tabla Artículos de parque, sobre todo cuando un lote se divide en varios lotes que utilizarán distintos departamentos.

Gestión indiferenciada (por lote sin seguir)

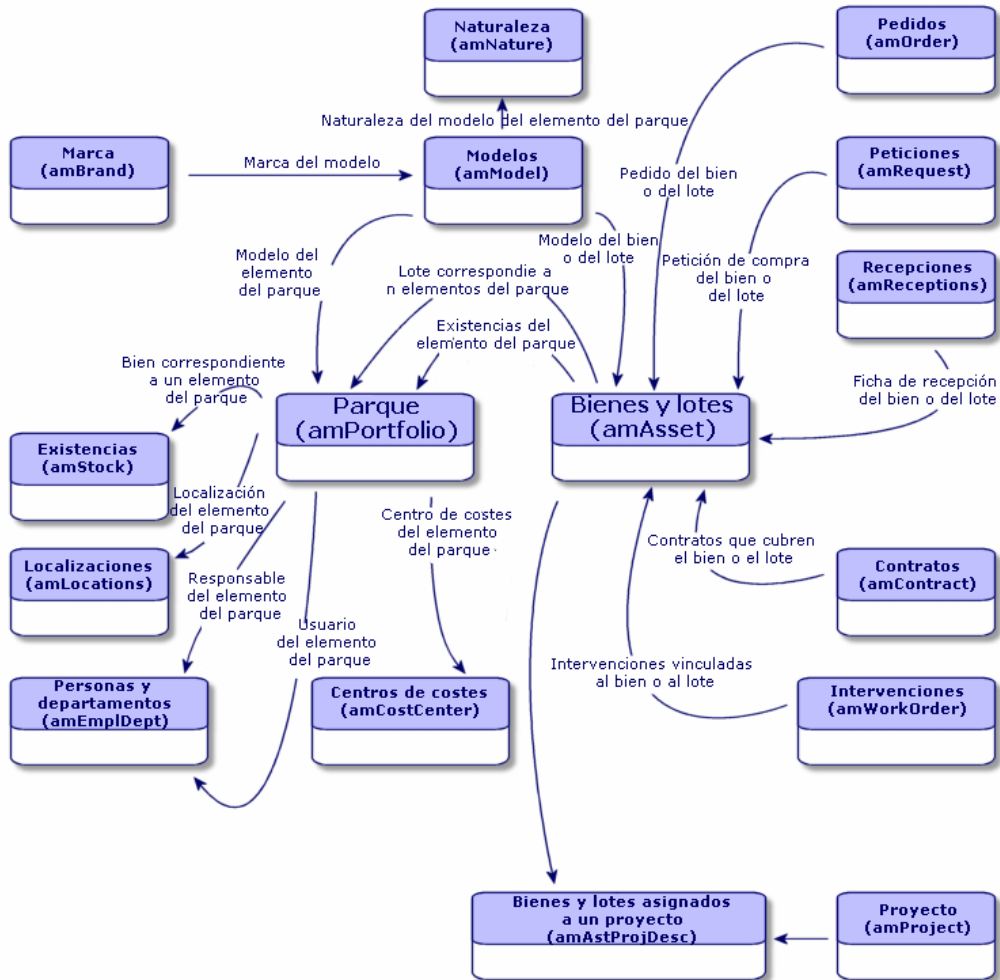
Para ciertos artículos de parque de poco valor (en particular los suministros) o los activos consumibles, se aplica un método de gestión por lote sin seguir (lote de lápices, de cartuchos de tinta, etc.). Un lote sin seguir no corresponde a ningún registro en la tabla de activos. En la mayoría de los 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. 27]).
- 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 activo 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 activos
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 activos. Las principales son:
 - La tabla de contratos (amContract)
 - La tabla de intervenciones (amWOrder).
 - La tabla de activos 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:

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

Una solución habitual es que esta información se encuentre en tablas creadas específicamente para tal fin. Ejemplo: todos los artículos de parque correspondientes a un ordenador se registran en la tabla Artículos de parque y, a continuación, en otra tabla: la tabla Ordenadores. Sin embargo, este método complica considerablemente el proceso de sincronización, ya que constantemente hay que asegurarse de 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, Asset Manager 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 activos 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 Asset Manager. Ejemplo: Asset Manager 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.

Es muy fácil añadir tablas adicionales. Así se expande el modelo físico de datos de Asset Manager sin tener que realizar grandes modificaciones en su base de datos.

Si necesita más información, consulte 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. 23]).

Tablas adicionales disponibles

Las tablas adicionales disponibles son:

- La tabla de activos (amAsset)

Es la principal tabla adicional de Asset Manager. Los únicos artículos de parque que no se registran en esta tabla son los definidos como lotes sin seguir. (► [Lotes sin seguir](#) [pág. 41]).

 **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 activos:

- 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 activos: al crear un ordenador se crea un registro en la tabla de artículos de parque, en la de activos 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 activos: al crear un teléfono se crea un registro en la tabla de artículos de parque, en la de activos 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)

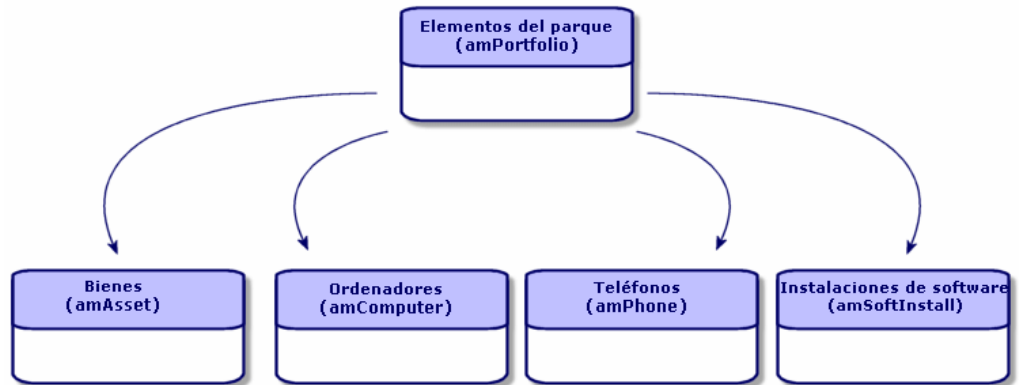
Se trata de una tabla adicional de la tabla Artículos de parque: para crear una instalación de software no es necesario crear ningún registro en la tabla Activos: la creación de una instalación de software genera un registro en la tabla Artículos de parque y otro en la tabla Instalaciones de software.

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

 - Número de licencia
 - Certificación
 - 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

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

Contextualización

Uno de los principales objetivos de la gestión de un parque es la contextualización de sus artículos. Independientemente de que se gestionen mil o cien mil artículos, se pueden contextualizar con gran precisión. Asset Manager proporciona la siguiente información contextual a cada artículo o lote de artículos:

- Estado en el parque
- Responsable y usuario
- Localización
- Centro de costes
- Artículos de parque vinculados (activos 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 activos 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

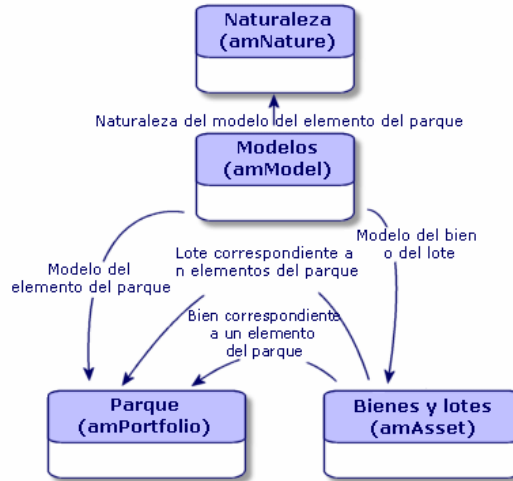
Es vital realizar un seguimiento de los artículos de parque. Asset Manager permite elegir si el seguimiento de los artículos de parque se realiza de forma individual o por lotes. Para aquellos elementos que no requieren un seguimiento preciso (tales como suministros de oficina o activos consumibles), puede efectuar una gestión indiferenciada (por lote sin seguir) que le permite simplemente contextualizarlos.

Las posibilidades de seguimiento le permiten, para cada activo 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 activo.
- 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 distintos criterios que heredan tanto los artículos de parque como los restantes artículos que se basan en los modelos de Asset Manager: Contratos, Cursos, Intervenciones, Cables, etc.

Cada naturaleza especifica las tablas en las que se pueden crear registros del modelo vinculado a ella. Ejemplo: Una naturaleza **Ordenador** permite crear modelos que, a su vez, crearán ordenadores en la tabla Artículos de parque. Para que las naturalezas permitan crear artículos de parque hay que introducir una segunda condición: 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 le permitan crear modelos de artículos de parque, deberá indicar una tabla adicional: la tabla Ordenadores, la tabla Instalaciones de software, la tabla Teléfonos, o la tabla que prefiera. Ejemplo: una naturaleza le permite crear modelos para artículos de parque y ordenadores. En este caso, al crear un artículo de parque basándose en su naturaleza se crea automáticamente un registro correspondiente en la tabla Ordenadores. ► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 59].

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.

La restricción de gestión se procesa en función del uso o ausencia de un código interno de activo. Dicho código condiciona si el artículo de parque se vincula a un registro de la tabla Activos. La restricción de gestión tiene tres opciones:

- **Código interno único**

Los artículos de parte, junto con su código interno propio, son activos de los que se realiza un seguimiento individualmente. En el caso de artículos de parque más importantes que requieran un seguimiento cercano y constante se recomienda usar un código interno único. Ejemplos: un servidor, una herramienta de una máquina o una fotocopidora.
- **Código interno único o compartido**

Los artículos de parque que tienen el mismo código interno se agrupan en un lote y el seguimiento de los mismos se realiza colectivamente. Los artículos del mismo lote comparten el mismo código interno. Este modo de gestión es aconsejable para artículos idénticos a los que no es necesario realiza un seguimiento individualizado. Ejemplo: un lote de cien sillas o un lote de veinte cascos.
- **Libre**

Si se selecciona esta opción en el artículo de parque, se puede elegir si se le va a asignar un código interno, o no. Los artículos de cartera sin códigos internos son aquellos a los que no es necesario realizar un seguimiento preciso. Estos artículos se agrupan en lotes sin seguir y no aparecen en la tabla Activos. Ejemplo: el material de oficina de escaso valor (lapiceros, gomas de borrar, clips) o los consumibles a los que se les realiza un seguimiento indirecto a través de los artículos 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 Asset Manager 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)
- Activos (amAsset)
- Ordenadores (amComputer)
- Instalaciones software (amSoftInstall)
- Teléfonos (amPhone)

Naturalezas

Las naturalezas son imprescindibles para crear los modelos que se emplean para crear los artículos de parque. Dado que la naturaleza gobierna las restricciones de gestión de los artículos de parque, debe crear tantas naturalezas como sean necesarias para un tipo de artículo de parque dado. Ejemplo: Si gestiona software como activos, lotes y activos sin seguir, debe 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 Asset Manager 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

Título	Creado también	Restricción de gestión	Comportamiento
General			
Activo	Nada	Código interno único	Ninguna opción
Lote	Nada	Código interno	Ninguna opción
Lote sin seguir	Nada	Libre	Ninguna opción
Consumible	Nada	Libre	Consumible
Materia prima	Nada	Código interno	Ninguna opción
Informática			

Título	Creado también	Restricción de gestión	Comportamiento
Ordenador	Ordenador	Código interno único	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tiene software ■ Puede conectarse
Ordenadores (lote)	Nada	Código interno	Ninguna opción
Instalación de software	Instalación de software	Código interno único	Ninguna opción
Instalaciones de software (lote)	Instalación de software	Código interno	Ninguna opción
Instalaciones de software (lote sin seguir)	Instalación 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	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tiene software ■ Puede conectarse
Otro			
Dispositivo de cableado	Nada	Código interno único	◆ Dispositivo de cableado
Teléfono	Teléfono	Código interno único	Ninguna opción

Modelos

Los modelos se basan en las naturalezas y sirven para organizar los 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 certificación.
- 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

Cuando se crea un modelo para un lote de artículos a veces es preciso especificar una unidad de medida. Ejemplo: supongamos que crea un modelo para un lote que contiene arena, y, por ejemplo, desea usar la unidad de medida **Tonelada**.

Para crear unidades, es preciso que se hayan creado anteriormente unidades de referencia para todas las dimensiones que se usan en el parque. Éstos son algunos ejemplos de dimensiones: **Temperatura**, **Medidas**, **Masa**. Tras crear las unidades de referencia, se puede crear un número ilimitado de otras unidades, cuyos coeficientes de conversión con la unidad de referencia es preciso especificar. Ejemplo: Para la dimensión **Masa**, cree las unidades de referencia **Kilogramo** y **Tonelada**, cuyo coeficiente de conversión es 1000 (1000 Kg. = 1 TM).

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 activos.

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 Complimente los campos **Nombre, Dimensión y Símbolo**. (división de un departamento en varios departamentos). (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 Complimente los campos **Nombre, Dimensión y Símbolo**. (división de un departamento en varios departamentos). (Libra, Masa, Lb.)
Cuando se haya elegido la dimensión, el símbolo de la unidad de referencia de la misma aparecerá en el campo situado junto al campo **Coef. conv.**.
- 4 En el campo **Coef. conv.**, especifique el número que convierte la unidad de referencia en la unidad creada. Ejemplo: En el caso de la libra, habría que especificar 0,454. (una libra equivale a 0,454 kilogramos).
- 5 Pulse en **Crear** para confirmar la operación.

Visualizar unidades



NOTA:

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.

Usuarios de un artículo de parque

Para cada artículo de parque, debe elegir entre 2 modos de gestión de los usuarios:

- Asignar un único usuario
- Asignar un usuario principal y usuarios secundarios

Asignar un único usuario

- 1 Vea el detalle del artículo de parque.
- 2 Muestre la pestaña **General**.
- 3 Desactive la casilla **Artículo de parque compartido** (bUsers).
- 4 Acceda al vínculo **Usuario** (User).

Asignar un usuario principal y usuarios secundarios

- 1 Vea el detalle del artículo de parque.
- 2 Muestre la pestaña **General**.
- 3 Marque la casilla **Artículo de parque compartido** (bUsers).
- 4 Acceda al vínculo **Usuario** (User).

IMPORTANTE:

Este vínculo desempeña una función clave, ya que algunos procesos se basan en este vínculo en vez de en el vínculo **Usuarios** (Users) de la pestaña **Usuarios**.

Por ejemplo, de forma predeterminada el solicitante de una intervención lo determina el vínculo **Usuario** (User).

- 5 Abra la pestaña **Usuarios**.
- 6 Añada los usuarios secundarios.

SUGERENCIA:

Puede tener sentido añadir al usuario que ya se ha seleccionado en el vínculo **Usuario** (User).

No hay ningún automatismo de forma predeterminada para repercutir los valores del vínculo **Usuario** (User) en el vínculo **Usuarios** (Users).

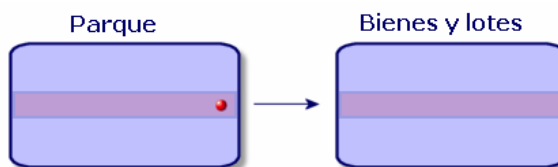
Buscar todos los usuarios de un artículo de parque

Al realizar búsquedas en todos los usuarios de artículos de parque (por ejemplo, un filtro o una solicitud), plantéese hacer referencia a los siguientes vínculos:

- **Usuario** (User)
- **Usuarios** (Users)

Activos

En Asset Manager, un activo se corresponde con un artículo de parque cuya naturaleza tenga la restricción de gestión: Código interno único (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24]). La restricción de gestión Código interno único significa que un activo se gestionará de forma individualizada (gestión individual). En la base de datos, un activo se representa mediante un registro de la tabla Activos y otro registro de la tabla Artículos de parque.



NOTA:

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

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

Creación de un activo

Para crear un activo:

- 1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** 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 activo debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno único** (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24]).

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

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

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

- **Ámbito financiero**
 - Costes
 - Adquisición
 - Inmovilizado
 - [Seguimiento financiero de los activos](#) [pág. 43].
- **Ámbito informático**
 - Licencia
 - Conexiones
 - Puerto
 - [Parque informático](#) [pág. 59].
- **Ámbito contractual**
 - Contratos
 - Mant. (mantenimiento)
 - [Activos asociados a un contrato](#) [pág. 52] y el manual **Contratos**.
- **Ámbito de cableado**
 - Ubicaciones
 - Patillas/terminales
 - Cadenas de enlaces
 - Puertos
 - El manual de **cableado**.

Artículos de parque asociados a un activo

Un activo 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. 23].

- **Instalación 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).
 - ▶ El manual de **activos de software**.
- **Licencias**
Las licencias son artículos de parque cuyo modelo se basa en una naturaleza donde se ha seleccionado la opción **Licencia**.
 - ▶ El manual de **activos de software**.

Asociación de artículos de parque a un activo

Para asociar un artículo de parque a un activo, 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 activo 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 activo.

Para filtrar los artículos de parque asociados a un activo 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 activo

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

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

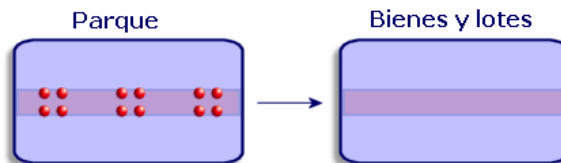
- 1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** del navegador).
- 2 Seleccione el activo al que desea asociar un artículo de parque.
- 3 Seleccione la subpestaña **Componentes** de la pestaña **Parque**.
- 4 Pulse .
- 5 Ahora debe crear el artículo de parque que desea asociar al activo.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

Asociación de los elementos de unas existencias a un activo

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Seleccione el activo 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 activo.
- 6 Pulse **Siguiente**
- 7 En la página **Cantidad**, seleccione el número de elementos del lote que desea asociar al activo.
También puede completar los demás campos de esta página.
- 8 Pulse **Terminar**

Lotes

En Asset Manager, un lote se corresponde con un artículo de parque cuya naturaleza tenga la restricción de gestión: Código interno (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24]). La restricción de gestión Código interno significa que un artículo se gestionará colectivamente, en lugar de individualmente (código interno único). Los lotes contienen lotes idénticos cuya cantidad se indica. Ejemplo: un lote de 1000 cascos de protección. Los lotes pueden contener elementos contables (teclados, sacos de cemento, etc.) o elementos incontables (cemento, arena, queroseno, etc.) En este último caso, se deberá usar una unidad de medida: kilogramo, tonelada, litro, metro, etc. Al crear un lote, se crean también dos registros: uno en la tabla Artículos de puerto y otro en la tabla Activos.



 **NOTA:**

Para cada registro de un lote en la tabla de activos, 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. 38]) corresponden siempre a un único registro en la tabla de activos.

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

Creación de un lote

Para crear un lote

1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** 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 activo debe basarse en una naturaleza cuya restricción de gestión sea **Código interno**. (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24]).

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. 30]).

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 activos y lotes que se refieren a ámbitos diferentes:

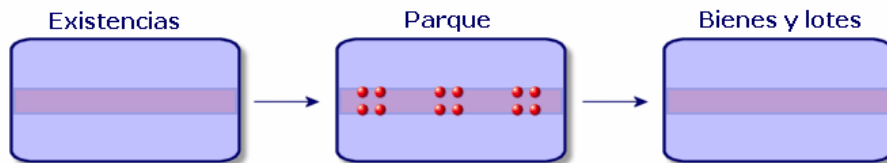
- **Ámbito financiero**
 - Costes
 - Adquisición
 - Inmovilizado
 - [Seguimiento financiero de los activos](#) [pág. 43]
- **Ámbito informático**
 - Licencia
 - Conexiones
 - Puerto
 - [Parque informático](#) [pág. 59].

- **Ámbito contractual**
 - Contratos
 - Mant. (mantenimiento)
 - ▶ **Activos asociados a un contrato** [pág. 52] y el manual **Contratos**.
- **Ámbito de cableado**
 - Ubicaciones
 - Patillas/terminales
 - Cadenas de enlaces
 - Puertos
 - ▶ El manual de **cableado**.

División de un lote

Dividir un lote permite crear, a partir del registro inicial del lote en la tabla de activos, 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.

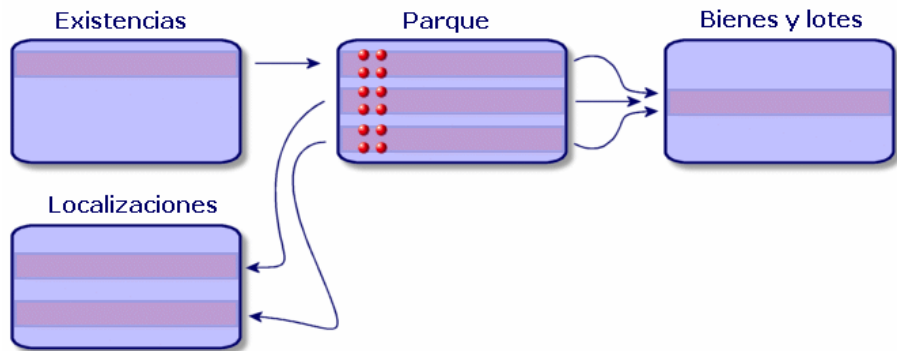
Ejemplo: Supongamos que recibe doce sillas que quedan en los almacenes. Crea un registro en la tabla Activos para estas sillas. En la base de datos se crea un registro en la tabla Activos y otro en la tabla Artículos de parque. Este lote se pone en existencias.



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 activos, 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 activos

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 el botón **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 activos

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

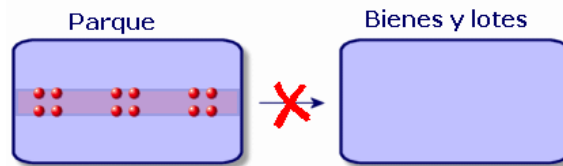
- 1 Abra la lista de activos.
- 2 Seleccione un registro que corresponda a un lote.
- 3 Sitúese en la pestaña **Parque** y añada un vínculo a la tabla de artículos de parque.

Cliente Windows: Una vez que un registro de la tabla Activos y lotes se vincula a varios registros de la tabla Artículos de cartera, es aconsejable que dichos vínculos aparezcan en forma de lista. (Vaya a la pestaña **Parque**, pulse el botón derecho del ratón y seleccione **Sólo lista** en el menú contextual que aparece.)

Lotes sin seguir

En Asset Manager, un lote sin seguir se corresponde con un artículo de almacén que usa una naturaleza cuya restricción de gestión es libre. (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24]). Esta restricción de gestión se corresponde con el tipo de gestión indiferenciada.

Los lotes sin seguir sólo aparecen en la tabla Artículo de parque, lo que permite contextualizarlos: están vinculados a una localización, un usuario, un responsable y un centro de costes. La ausencia de un lote sin seguir en la tabla Activos significa que no contiene información financiera, técnica o contractual. Los lotes sin seguir se reservan para artículos de escaso valor (por ejemplo, material de oficina) o consumibles. De hecho, es posible hacer un seguimiento indirecto de los consumibles gestionando 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 seleccionarse en el modelo usado para definir el lote. (► [Unidades utilizadas para los lotes](#) [pág. 30])
- 5 Pulse **Crear** para confirmar la operación.
- 6 Complete las pestañas con la información contextual de que disponga para el lote. (► [Contextualización de los artículos de parque](#) [pág. 48])

Consumibles

Los consumibles son artículos de parque que, una vez asociados con un activo, no se pueden disociar de él. Los consumibles se crean a partir de modelos cuya naturaleza tiene una restricción de gestión **Libre**. También hay que seleccionar la opción de comportamiento **Consumible**. (► [Restricción de gestión](#) [pág. 24])

► [Artículos de parque asociados a un activo](#) [pág. 34]

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**.

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

- 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 activos.

Para transformar un lote sin seguir:

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

Esta acción crea un registro correspondiente a dicho lote en la tabla Activos y lotes. El código asignado al registro del lote es en realidad un código interno, que es una de las características de los registros de la tabla Activos.

Seguimiento financiero de los activos

El seguimiento financiero de los activos 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 activos y seleccione una de las tres pestañas siguientes:

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

 **NOTA:**

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

Adquisición de un activo

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

Modo de adquisición

Asset Manager administra 4 modos de adquisición de activos:

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing
- Préstamo

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

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

De forma predeterminada, el método de adquisición de los activos (nombre SQL: seAcquMethod) es Compra. Los restantes métodos de asignación disponibles son: Arrendamiento, Leasing, Préstamo.

Contratos relativos a la adquisición de un activo

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 activo.

AVISO:

Si confirma el contrato que ha seleccionado, el **Modo adquis.** (nombre SQL: seAcquMethod) se modifica automáticamente para que indique el modo de financiación especificado en el campo **Método de adquisición de activos predeterminado** (nombre SQL: seAcquMethod), de la pestaña **General** del detalle del contrato.

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

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

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

Usamos el término "cuota" en su sentido más amplio: se puede emplear para indicar cualquier suma que se paga de forma periódica por un activo, como primas de contratos de seguros, pagos de contratos de mantenimiento, etc. Estas subpestañas son similares a las subpestañas de descripción de las cuotas de leasing.

Costes de un activo

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

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 activo

Esta sección explica en detalle los siguientes temas:

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

Descripción del inmovilizado de un activo

Descripción y cálculo de la amortización de un activo

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

Esta pestaña sólo aparece si en el campo **Modo adquis.** (nombre SQL: seAcquMethod) de la pestaña **Adquis.** se selecciona **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 activo.
- La tabla de la derecha presenta los registros de la tabla **Inmovilizados** (nombre SQL: amFixedAsset) asociados al activo después de su importación a Asset Manager.

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

La fórmula de cálculo del activo 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 activo:
 - 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 **Lista de tipos 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 **Activos** (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:**

Asset Manager 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 Asset Manager 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 activos

En algunos casos, es posible que desee actualizar el valor del campo **Amortización** en una fecha dada y en una selección de activos. Para hacerlo, no tiene más que modificar el valor del campo **Fecha de cálculo** después de haber seleccionado los activos que se van a actualizar a la vez.

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 Asset Manager actualizarán el campo **Amortizaciones**.

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

Asociación de un inmovilizado a un activo

Dispone de dos posibilidades:

Desde el detalle del activo

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

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 activo.

Desde el detalle del inmovilizado

- 1 Abra la pestaña **Activos**.
- 2 Añada o suprima activos asociados al inmovilizado.

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

Movimientos de los artículos de parque

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

Todos los artículos seleccionados tienen información contextual. Las restantes operaciones de Asset Manager aparecen reflejados en la tabla Artículos parque. Ejemplo: si una fotocopiadora se reasigna a otro departamento en la tabla Personas y departamentos, sólo tiene que consultar el registro en la tabla Artículos de parque para comprobar que el cambio se ha realizado. La tabla Artículos de parque también le ayuda a averiguar quién ha reservado artículos que están pedidos, pero que aún no se han 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 una 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, puede 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 Asset Manager.

En la tabla de artículos de parque tiene la posibilidad de dividir un lote. El asistente [División de un lote](#) [pág. 38] 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. 38] sigue asociado al mismo registro en la tabla de activos, lo que permite mantener el mismo seguimiento para elementos de diferente contextualización.

► [Lotes](#) [pág. 36]

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 activos, 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 activos 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 También puede completar el campo **Fecha final** (nombre SQL: dReservEnd) del detalle del activo. Para ello, pulse el botón  de la pestaña **Reservas**, que se encuentra en el detalle de la composición de la petición.

Para suprimir una reserva de activo 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. 53]).

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 activo o de un lote seguido, actualice las pestañas **Inmov.**, **Contratos**, **Manten.**, **Adquis.**, **Conexiones** y **Proyectos** en la tabla de activos.

 **NOTA:**

Al eliminar el registro correspondiente al artículo de parque, se pierden irremediablemente 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.

Devolver un artículo de parque a un proveedor

Si se ha recibido y aceptado un artículo de parque pero existe un problema (por ejemplo, está dañado):

- 1 Seleccione el artículo de parque que plantea el problema.
- 2 Seleccione **En el parque** para el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment).

Es un estado temporal, ya que aún no se sabe cuál será el siguiente paso:

- Si el artículo de parque se repara y recupera: asigne el valor **En el parque** al campo **Asignación**.

Los identificadores de un artículo de parque no cambian (por ejemplo, campo **Cód. int.** (AssetTag)).

- Si el artículo de parque se reemplaza por otro artículo de parque: asigne el valor **Sacado del parque (o consumido)** al campo **Asignación** y cree el nuevo artículo de parque (con nuevos identificadores).
- Si el proveedor recupera el artículo de parque: asigne el valor **Sacado del parque (o consumido)** al campo **Asignación**.

Confiar temporalmente un artículo de parque a un tercero

Si un artículo de parque está confiado temporalmente a un tercer para su reparación, comprobación o actualización:

- 1 Seleccione el artículo de parque que plantea el problema.
- 2 Seleccione **En el parque** para el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment).

El artículo de parque debería volver al parque a continuación.

Declarar la ausencia de un artículo de parque

Si no se puede encontrar un artículo de parque:

- 1 Seleccione el artículo de parque que plantea el problema.

- 2 Seleccione **En el parque** para el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment).

Es una buena práctica seleccionar este valor para una instalación de software en la que el campo **Fecha invent.** (dtInvent) es anterior al campo **Último inventario software** (dtSoftScan) de su ordenador.

Activos asociados a un contrato

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

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

NOTA:

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

Pestaña Contrato

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

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:** sólo muestra los contratos activos válidos de un periodo dado.
- **Caducos:** muestra los contratos obsoletos.

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.
- También puede completar los campos **Autorización** y **Nº de autorizaciones**, pero no son obligatorios.

La pestaña Adquis.

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

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

- Compra
- Arrendamiento
- Leasing
- Préstamo

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

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

Existencias

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

En el detalle de un artículo de parque, en el campo **Asignación** (nombre SQL: seAssignment) de la pestaña **General** se selecciona **En existencias** o **Pendiente de recepción**. Por ejemplo, un artículo de parque que se ha adquirido recientemente, pero que aún no se ha instalado ni se ha entregado a ningún usuario. Estos artículos de parque se pueden ver en la pestaña **Parque** del detalle de las existencias.

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

AVISO:

Para que la vigilancia de los umbrales límites de existencias sea efectiva, Asset Manager Automated Process Manager debe funcionar en una estación (cliente o servidor).

Asset Manager 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

Asset Manager 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.

Asset Manager Automated Process Manager 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 activo o de un lote, Asset Manager Automated Process Manager creará un pedido con un valor 5 en el campo **Cantidad**. Al recibir un pedido basado en esta petición:

- Si se trata de un activo, 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 Asset Manager Automated Process Manager 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, Asset Manager Automated Process Manager 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, Asset Manager Automated Process Manager crea automáticamente una petición de compra.
- 3 Siempre que no se haya recibido toda la petición, el Asset Manager Servidor no verificará la regla de gestión de existencias que ha generado. Por consiguiente, no se enviarán nuevas peticiones hasta que se haya recibido toda la anterior.
- 4 Una vez recibida la petición, Asset Manager 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 Asset Manager Automated Process Manager.

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, Asset Manager Automated Process Manager 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, Asset Manager Automated Process Manager 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 atenuados.

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 En cada línea de composición de pedidos que crea un artículo de parque, verifique 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 los artículos de parque pendientes de recepción, asegúrese de que en el campo **Estado ped.** se ha seleccionado **Aprobado** o **Encargado**. Pulse **Crear**: Los artículos de parque se crean en la tabla 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 activos de las existencias

Existen varias maneras de retirar activos 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

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

Ordenadores

Le recomendamos que gestione los ordenadores de forma individualizada. Este método de gestión permite definir los datos técnicos de un ordenador en su modelo.

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 activos y en la tabla de ordenadores (► [Tablas adicionales](#) [pág. 18]).

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 en **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 Asset Manager.
- 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. 29]). Tan sólo deberá seleccionar una naturaleza adaptada a los ordenadores (► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 59]).

Dado que la tabla Modelos le permite organizar su parque, le sugerimos que cree modelos genéricos. Ejemplo: Supongamos que crea el modelo **Ordenador** y los submodelos **Ordenadores de oficina**, **Ordenadores portátiles** y **Servidores**. Con estos submodelos puede crear modelos de ordenadores que usará para crear los activos de ordenador en el 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**, en el campo **Naturaleza** especifique o seleccione una naturaleza que le permita crear modelos de ordenadores. (► [Creación de una naturaleza para los ordenadores](#) [pág. 59])
- 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 megahercio)
 - **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

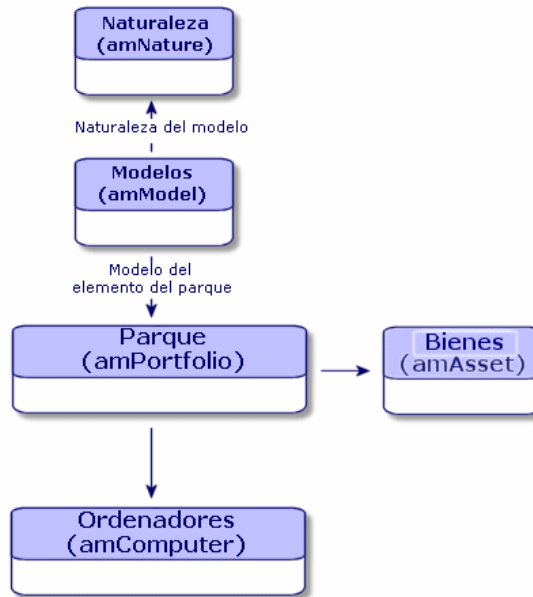
Los modelos no pueden asociarse unos con otros. En cambio, tras crear el ordenador VECTRA VL 800, podrá asociarle los diferentes activos basados en los modelos (► [Artículos de parque asociados a un activo](#) [pág. 34]).

Creación de ordenadores de manera manual

En Asset Manager, los ordenadores aparecen registrados en tres tablas:

- La tabla de artículos de parque (amPortfolio)
- La tabla de activos 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 activo, consulte la sección [Creación de un activo](#) [pág. 33]. Para asociar artículos de parque al ordenador, consulte la sección [Asociación de artículos de parque a un activo](#) [pág. 35]. Los activos asociados a un ordenador son los periféricos (teclado, impresora, lectores, etc.), el software y los consumibles.

Creación de ordenadores de manera automatizada

El método más eficaz y fiable para representar el estado de sus ordenadores consiste en utilizar software de inventario automático como HP Discovery and Dependency Mapping Inventory.

NOTA:

Evidentemente, también puede utilizar otras herramientas de inventario. Para ello debe adaptar los escenarios HP Connect-It y los módulos Asset Manager Automated Process Manager para que funcionen con su herramienta de inventario.

Estas herramientas se encargan de identificar los ordenadores presentes en su parque. Los ordenadores inscritos en el repertorio de este modo pueden transferirse a la base de datos Asset Manager a continuación.

Configure su entorno para importar la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

- 1 Realice el inventario de ordenadores con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory. Use la versión especificada en la Matriz de soporte de HP Connect-It que se suministra con Asset Manager 5.2 (disponible en www.hp.com/go/hpssoftwaresupport).
- 2 Instale HP Connect-It en la versión suministrada con Asset Manager 5.2.
- 3 Inicie el editor de escenarios de HP Connect-It.
- 4 Abra el escenario `edac.scn` (se encuentra en la subcarpeta `scenario\ed\ed<número de versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>\ed<número de versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>ac<número de versión de Asset Manager>` de la carpeta de instalación de HP Connect-It) (menú **Archivo/Abrir**).
Ejemplo: `C:\Program Files\HP\Connect-It <Número de versión> <Idioma>\scenario\ed\ed25ac52`.
- 5 Configure el conector **Enterprise Discovery** (seleccione el conector en el esquema del escenario, menú contextual **Configurar el conector...**).
En la página **Seleccionar el tipo de conexión** del asistente de configuración, seleccione su tipo de conexión y configure las páginas de configuración asociadas.
- 6 Configure el conector **Asset Management** (seleccione el conector en el esquema del escenario, menú contextual **Configurar el conector...**).
Complete la página **Definir los parámetros de conexión** del asistente de configuración.
- 7 Guarde las modificaciones y abandone el editor de escenarios de HP Connect-It.
- 8 Inicie Asset Manager Automated Process Manager.
- 9 Conéctese a la base de datos Asset Manager (menú **Archivo/Conexión a una base**).
- 10 Muestre los módulos (menú **Herramientas/Configurar los módulos**).
- 11 Seleccione el módulo **Poner al día la base de datos a partir del resultado del inventario Enterprise Discovery (EdAc)**.
- 12 Marque la casilla **Activado**.
- 13 Modifique el campo **Dato de usuario** que tiene la siguiente forma:

```
"$connectit_exedir$/conitsvc.exe" -once -wpplog '$connectit_exedir$/../scenario/ed/ed2ac$version$/edac.scn' -dc:'Asset Management.SERVER'=$cnx$ -dc:'Asset Management.LOGIN'=$login$ -dc:'Asset Management.TEXTPASSWORD'=$pwd$
```

Sustituya el **2** por el número de versión del software HP Discovery and Dependency Mapping Inventory instalado en su equipo.

- 14 Defina la periodicidad de inicio del módulo **Poner al día la base de datos a partir del resultado del inventario Enterprise Discovery** (cuadro **Horarios de comprobación**).
- 15 Guarde los cambios (botón **Modificar**).
- 16 Salga de Asset Manager Automated Process Manager.

Importación de la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

Importación de la base de inventario

Asset Manager Automated Process Manager activa automáticamente la importación de la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory, siempre que éste funcione en tarea de segundo plano y que los módulos correspondientes se activen.

Elementos importados de la base de inventario

La base de inventario contiene todos los ordenadores inventariados.

A cada uno de esos ordenadores se les vinculan componentes (pantallas, impresoras, etc.) y el software reconocido.

Resultado de la importación en la base Asset Manager

Se crea un artículo de parque para cada ordenador, constituido por el ordenador y el software reconocido en el ordenador.

Consulta de ordenadores en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory a partir de Asset Manager

Desde el detalle de un ordenador, se puede mostrar el detalle del ordenador en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory haciendo clic en la dirección URL del ordenador.

Tareas preliminares

Hacer la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory accesible desde el intermediario de un explorador de Internet

La base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory debe estar accesible desde el intermediario de un explorador de Internet sobre las estaciones de trabajo que deseen mostrar el detalle del ordenador en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory.

Importe los datos empresariales **Parque - Datos empresariales** en su base de datos

Para que la integración funcione, debe importar los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**.

Importación de los Datos empresariales durante la creación de una base de datos

Siga las instrucciones del manual **Administración**, capítulo **Creación, modificación y supresión de una base de datos Asset Manager/ Creación de la estructura de la base de datos con Asset Manager Application Designer**.

En la página **Datos para importar**, seleccione la opción **Parque - Datos empresariales**.

Importar los Datos empresariales en una base de datos existente

Proceda de la siguiente manera:

- 1 Ejecutar Asset Manager Application Designer.
- 2 Seleccione el menú **Archivo/Abrir**.
- 3 Seleccione el menú **Abrir un archivo de descripción de base/ Crear una nueva base**.
- 4 Seleccione el archivo `gbbase.xml` (localizado en la subcarpeta `config` de la carpeta de instalación Asset Manager).
- 5 Inicie el asistente de creación de bases de datos (menú **Acción/Crear una base de datos**).
- 6 Complete las páginas del asistente de la forma siguiente (recorra las páginas con los botones **Anterior** y **Siguiente**):

Página **Generar un archivo de comandos SQL/Crear una base de datos**:

Campos	Valor
Base de datos	Seleccione la conexión a la base de datos en la que va a importar los datos empresariales.
Creación	Importar los datos empresariales.
Utilizar las opciones avanzadas de creación	No seleccione esta opción.

Página **Parámetros de creación:**

Campos	Valor
Contraseña	<p>Introduzca la contraseña del administrador.</p> <p>NOTA:</p> <p>El administrador de las bases de datos de Asset Manager es el registro en la tabla de Personas y departamentos (amEmplDept) para la que el campo Nombre (Name) está definido en Admin. El login de conexión a la base está almacenado en el campo Nombre de usuario (UserLogin). El del administrador tiene como valor Admin. La contraseña se almacena en el campo Contraseña (LoginPassword).</p>

Página **Datos que se van a importar:**

Campos	Valor
Datos disponibles	Seleccione la opción Parque - Datos empresariales
Interrumpir la importación en caso de error.	Seleccione esta opción para que la importación de datos se detenga en caso de problema.
Archivo diario	Nombre completo del archivo que recoge todas las operaciones realizadas durante la importación, así como los errores y avisos.

- 7 Ejecute las operaciones definidas con el asistente (botón **Terminar**).

Declare la dirección URL del cliente Web de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

- 1 Inicie el cliente Web o Windows de Asset Manager.
- 2 Inicie el asistente **Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** (BstBackEndOpt) (vínculo **Administración/ Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** del navegador).
- 3 Complete el asistente de la siguiente manera:

Campo	Valor
Página Añadir y/o modificar las propiedades de los servidores de aplicaciones	
Designación del servidor de aplicaciones que añadir	Si en la lista de la parte inferior de la página no se encuentra ninguna línea en la que la columna Aplicación tenga el valor ED , rellene este campo con el valor ED y a continuación pulse el botón Añadir el servidor de aplicaciones .
Lista de aplicaciones, línea en la que la columna Aplicación tiene el valor ED , columna Dirección URL del servidor	http o Pts://<Nombre de servidor de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>:<Puerto que utiliza HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>
Página Rescapitulación	Compruebe el contenido de la página.
Pulse el botón Terminar	
Cliente Windows: pulse el botón OK	

- 4 Cliente Windows: vuelva a conectarse a la base de datos (menú **Archivo/ Conexión a una base**).

Creación del ordenador en la base Asset Manager

- 1 Inicie el cliente Web o Windows de Asset Manager.
- 2 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Ordenadores**).
- 3 Complete el detalle del ordenador, en particular los campos y vínculos siguientes:

Título del campo o del vínculo	Nombre SQL del campo o del vínculo	Valor
Pestaña Red		
Dirección física	PhysicalAddress	Identificador del ordenador en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory. Este identificador tiene la forma AB-CD-EF-GH-IJ-KL . Este identificador es indispensable para poder encontrar el ordenador en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory.

Consulta del ordenador en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory a partir de Asset Manager

- 1 Inicie el cliente Web o Windows de Asset Manager.

- 2 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión de parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Ordenadores** del navegador).
- 3 Seleccione el ordenador que hay que mostrar en la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory.
- 4 Abra la pestaña **Hardware**.
- 5 Pulse el vínculo **Mostrar detalle en Enterprise Discovery**.

Cliente Windows: el navegador de Internet predeterminado se inicia de ser necesario y muestra la página correspondiente a la dirección URL asociada al vínculo **Mostrar detalle en Enterprise Discovery**.

Cliente Web: el cliente Web muestra la página correspondiente a la dirección URL asociada al vínculo **Mostrar detalle en Enterprise Discovery** en su espacio de trabajo.

¿Cómo ha funcionado?

Asset Manager utiliza el campo calculado **Enterprise Discovery** (sysCoreWebED) para generar un delimitador HTML <A> con un atributo **HREF** cuya etiqueta completa es **Mostrar detalle en Enterprise Discovery**. Este termina en una dirección URL generada por concatenación:

- de cadenas de texto
- de la dirección URL del servidor HP Discovery and Dependency Mapping Inventory definido por el asistente **Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** (BstBackEndOpt)
- del campo **Dirección física** (PhysicalAddress) del ordenador

Cuando pulsa el vínculo **Mostrar detalle en Enterprise Discovery**, Asset Manager procesa la dirección URL.

Mostrar los incidentes, cambios y problemas declarados para el ordenador en la base HP Service Manager

Desde el detalle de un ordenador, se puede mostrar la lista de incidentes, cambios y problemas declarados para el ordenador en la base HP Service Manager.

Tareas preliminares

Hacer la base HP Service Manager accesible desde el intermediario de un explorador de Internet

La base HP Service Manager debe estar accesible desde el intermediario de un explorador de Internet sobre las estaciones de trabajo que deseen mostrar el detalle del ordenador en la base HP Service Manager.

Importe los datos empresariales **Parque - Datos empresariales** en su base de datos

Para que la integración funcione, debe importar los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**.

► Importe los datos empresariales Parque - Datos empresariales en su base de datos [pág. 65]

Declare la dirección URL del cliente Web de HP Service Manager

- 1 Inicie el cliente Web o Windows de Asset Manager.
- 2 Inicie el asistente **Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** (BstBackEndOpt) (vínculo **Administración/ Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** del navegador).
- 3 Complete el asistente de la siguiente manera:

Campo	Valor
Página Añadir y/o modificar las propiedades de los servidores de aplicaciones	
Designación del servidor de aplicaciones que añadir	Si en la lista de la parte inferior de la página no se encuentra ninguna línea en la que la columna Aplicación tenga el valor HP Service Manager , rellene este campo con el valor HP Service Manager y a continuación pulse el botón Añadir el servidor de aplicaciones .
Lista de aplicaciones, línea en la que la columna Aplicación tiene el valor HP Service Manager , columna Dirección URL del servidor	http o Pts://<Nombre de servidor de HP Service Manager>:<Puerto que utiliza HP Service Manager>
Página Resumen	Compruebe el contenido de la página.
Pulse el botón Terminar	
Cliente Windows: pulse el botón OK	

- 4 Cliente Windows: vuelva a conectarse a la base de datos (menú **Archivo/ Conexión a una base**).

Creación de ordenadores en las bases Asset Manager y HP Service Manager

Para que los ordenadores seleccionados en la base Asset Manager puedan encontrarse en la base HP Service Manager, es necesario que sean identificados de la misma manera en los campos siguientes:

	Tabla	Campo
Asset Manager	Ordenadores (amComputer)	Nombre (Name)

	Tabla	Campo
HP Service Manager	computer	logical.name

Para automatizar la conciliación entre la base Asset Manager y la base HP Service Manager, puede recurrir a escenarios HP Connect-It de integración entre Asset Manager y HP Service Manager o entre una herramienta de inventario y Asset Manager y entre la misma herramienta de inventario y HP Service Manager.

Consultar los incidentes, cambios y problemas del ordenador en la base HP Service Manager a partir del cliente Windows de Asset Manager.

- 1 Inicie el cliente Windows.
- 2 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión de parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Ordenadores** del navegador).
- 3 Vea el detalle del ordenador.
- 4 Efectúe una de las siguientes tareas:

Objetivo	Acción por efectuar
Ver los incidentes en HP Service Manager	Efectúe una de las siguientes tareas: <ul style="list-style-type: none"> ■ Pulse el botón HP Service Manager. ■ Seleccione Ver los incidentes en HP Service Manager en las acciones contextuales (menú contextual Acciones).
Ver los cambios en HP Service Manager	Seleccione Ver los cambios en HP Service Manager en las acciones contextuales (menú contextual Acciones).
Ver los problemas en HP Service Manager	Seleccione Ver los problemas en HP Service Manager en las acciones contextuales (menú contextual Acciones).

Consultar los incidentes, cambios y problemas del ordenador en la base HP Service Manager a partir del cliente Web de Asset Manager.

- 1 Inicie el cliente Web.
- 2 Muestre la lista de ordenadores (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Ordenadores** del navegador).
- 3 Seleccione el ordenador en la lista (casilla de selección de la columna de la izquierda).
- 4 Efectúe una de las siguientes tareas:

Objetivo	Seleccione el siguiente valor en la lista Acciones contextuales
Ver los incidentes en HP Service Manager	Ver los incidentes en HP Service Manager
Ver los cambios en HP Service Manager	Ver los cambios en HP Service Manager
Ver los problemas en HP Service Manager	Ver los problemas en HP Service Manager

¿Cómo ha funcionado?

Para generar una dirección URL apropiada, Asset Manager utiliza los campos calculados siguientes (vínculo **Administración/ Sistema/ Campos calculados** del navegador):

- Cambios en HP Service Manager (sysCoreWebSCChanges)
- Problemas en HP Service Manager (sysCoreWebSCProblems)
- Incidentes en HP Service Manager (sysCoreWebSCTickets)

Para abrir la página apropiada del cliente Web HP Service Manager, Asset Manager utiliza las acciones siguientes (vínculo **Administración/ Acciones** del navegador):

- Ver los cambios en HP Service Manager (BstSCChanges)
- Ver los problemas en HP Service Manager (BstSCProblems)
- Ver los incidentes en HP Service Manager (BstSCTickets)
- Ver los incidentes en HP Service Manager (BstHP Service ManagerTickets)

Estas acciones utilizan campos calculados para obtener la URL de la página HP Service Manager por mostrar.

Configuraciones informáticas

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

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

Gestión de una configuración informática como un activo único

Para gestionar una configuración estándar como si fuera un activo individual hay que crear un modelo que se corresponda con esta configuración. Una vez que se hayan creado las configuraciones que se basan en este modelo, se pueden asociar con otros artículos del parque que no se hayan incluido en la

configuración: consumibles, software nuevo, dispositivos periféricos nuevos, etc.

Ventajas

Administrar una configuración informática como un activo único le permite limitar el número de operaciones de registro. Como esta configuración informática sólo tiene un registro en la tabla de activos, 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 activos asociados

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

- 1 Crear los registros correspondientes a estos activos en el parque (► [Creación de un activo](#) [pág. 33]).
- 2 Elija el artículo más importante de los incluidos en la configuración estándar (ejemplo: la unidad central).
- 3 Asociar al elemento principal los demás elementos que componen la configuración (► [Artículos de parque asociados a un activo](#) [pág. 34]).

Ventajas

La gestión de una configuración informática como activos 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

Asset Manager le permite describir las conexiones existentes entre los ordenadores.

El modelo de conexión que se usa en Asset Manager describe una conexión genérica entre el ordenador A y el ordenador B. Dicho modelo se puede personalizar para que describa cualquier tipo de conexión que se desee y, en concreto, la conexión del tipo cliente/servidor. Encontrará la noción de conexión en las siguientes partes de Asset Manager:

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

Requisitos previos

Las conexiones se describen en la pestaña **Puertos** del detalle del activo. Esta pestaña sólo aparece si se ha seleccionado la opción **Puede conectarse** para este modelo de activo en la tabla Naturaleza. (► [Criterios de comportamiento en una naturaleza](#) [pág. 24] y [Naturalezas](#) [pág. 27]).

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 los dos ordenadores se crea con puertos. Esta conexión sólo es válida cuando están conectados los puertos de los ordenadores A y B. Esta conexión es recíproca: Aparece en la pestaña **Puertos** de los detalles de todos los ordenadores implicados en la conexión. Un puerto de la conexión puede estar:

- Ocupado (es decir, conectado a un puerto de otro ordenador o a otro puerto del mismo ordenador). En este caso se describirá 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 con el puerto de origen.

Esta relación sólo funciona en una dirección. En una conexión, al seleccionar un tipo de puerto de origen para su puerto le obliga a elegir un tipo de puerto de destino al que conectarlo. Por otra parte, si selecciona un tipo de puerto de destino, no está obligado a elegir el tipo de puerto de origen del ordenador al que está conectado. El resultado es que, para crear una conexión recíproca, es preciso crear dos tipos de conexión simétricas. Por ejemplo, en el caso 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 activo A es "Cliente", el tipo de puerto al que estará conectado en el activo B será "Servidor".
- Si el tipo de puerto del activo A es "Servidor", el tipo de puerto al que estará conectado en el activo 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 Seleccione el valor "Servidor" en el campo **Tipo destino**.
- 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 Seleccione el valor "Cliente" en el campo **Tipo destino**.
- 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 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. 60].

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	Client
<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 activos basándose en esos dos ordenadores (► [Creación de un activo](#) [pág. 33]).

Etapa 2: creación de los ordenadores en la tabla de activos

Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** del navegador).

Cree dos nuevos activos 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 activos utilizando ambos métodos.


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

En la lista de registros de la tabla de activos, 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 . Asset Manager muestra la pantalla para crear puertos de conexión en el **Sun Fire 15K**.
- 2 Sólo queremos crear un puerto del tipo "Servidor". Por consiguiente, los campos **Activo dest.** y **Puerto dest.** (SQL: TargetAsset y TargetPort) se quedarán en blanco. (Estos campos le permiten identificar el activo y el puerto del activo al que está conectado.)
- 3 Complete el campo **Tipo de puerto** (nombre SQL: Type) con el valor "Servidor".
- 4 Pulse **Crear** para confirmar la operación.
- 5 Observe que el puerto aparece en la pestaña **Puerto** con el signo:

1


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

- 1 Seleccione el activo **VECTRA VL 800** y pulse la pestaña **Puerto** de la ventana de detalle del activo.
- 2 Pulse . Asset Manager muestra la pantalla para crear puertos de conexión para este activo.
- 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 activos y pulse la pestaña **Puertos**.
- 2 Seleccione el puerto **1** y pulse .
- 3 Ahora, complete el campo **Activo de destino** (nombre SQL: TargetAsset), para lo que debe seleccionar el cliente **VECTRA VL 800**.
- 4 El campo **Puerto dest.** presenta la lista de todos los puertos vacantes en este activo.

 **NOTA:**

El puerto también se puede elegir directamente de la lista de puertos. Para ello, hay que pulsar . Al elegir cualquiera de los puertos de esta lista, Asset Manager completa automáticamente el campo **Activo de destino** (nombre SQL: TargetAsset).

- 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 (<AssetTag of the target asset>)


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

1 - 1 (<AssetTag of the target asset>)


- 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 activos, seleccione **Sun Fire 15K** y pulse la pestaña **Puertos** de la ventana de detalle del activo. A continuación vamos a crear, etapa por etapa, una conexión hacia el activo **Sun Fire 15K**.



- 1 Pulse el botón . Asset Manager muestra la pantalla para crear puertos de conexión en el ordenador **Sun Fire 15K**.

- 2 Complete el campo **Activo dest.** (nombre SQL: TargetAsset) y establezca su valor en **VECTRA VL 800**.
- 3 Seleccione "Servidor" como **Tipo**.
- 4 pulse el botón **Añadir**.

Asset Manager 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

Asset Manager permite añadir la información de una conexión a través del detalle de la conexión. En el detalle del activo, pulse la pestaña **Puertos**, seleccione una de las conexiones y pulse el botón . Asset Manager muestra el detalle de la conexión. Para definir información adicional, use el campo **Conexión** (nombre SQL: Connection). Al pulsar el botón , Asset Manager 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 activos
- Impacto de la supresión de un activo 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 activo permite hacer el seguimiento de las conexiones del mismo. Los campos **Nº máx. conexiones** y **Conexiones actuales** (nombres SQL: sMaxCnxCount y sCnxCount) describen el número de conexiones posibles y el número real de conexiones de un activo, respectivamente. Asset Manager actualiza el campo **Conexiones actuales** (nombre SQL: sCnxCount) cada vez que se añade o se elimina una conexión.

 **NOTA:**


El campo **Nº máx. conexiones** proporciona un valor aproximado, pero no desencadena mecanismos automáticos. Asset Manager no le impide crear conexiones adicionales si el número actual de ellas supera el número de conexiones posibles.

Supresión de una conexión entre dos activos

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

- 1 Sitúese en la ventana de detalle de uno de los activos.
- 2 Pulse la pestaña **Puertos** y seleccione la conexión que desee eliminar. Pulse el botón .
- 3 Asset Manager abre la ventana de detalle de la conexión.
- 4 Borre el campo **Activo de destino** o **Puerto de destino** (nombres SQL: TargetAsset y TargetPort) y pulse **Modificar**, Asset Manager suprime la conexión entre los dos activos. Por consiguiente:
 - 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 activos conectados.

Impacto de la supresión de un activo conectado

Cuando se suprime un activo conectado, Asset Manager realiza las siguientes operaciones:

- Supresión de todas las conexiones asociadas al activo
- Supresión de todos los puertos del activo
- Liberación de los puertos de los activos conectados al activo 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.

Aparatos portátiles

Los aparatos portátiles corresponden a aparatos y accesorios de comunicación del tipo de teléfonos móviles, asistentes personales (PDA), etc.

Al igual que los ordenadores, los dispositivos móviles se almacenan como artículos de parque. Aparecen en la tabla de ordenadores y tienen campos específicos.

Se puede acceder a ellos mediante el vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Aparatos portátiles** del navegador.

Un aparato portátil puede estar vinculado a un proveedor de servicios (por ejemplo, un operador de telefonía).

Puede proceder de distintas maneras para gestionar los aparatos portátiles:

- [Creación de aparatos portátiles de manera manual](#) [pág. 80]
- [Creación de aparatos portátiles de manera automatizada](#) [pág. 84]

Creación de aparatos portátiles de manera manual

Creación de naturalezas

Si todavía no existe, cree una o varias naturalezas de aparatos portátiles:

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/Naturalezas** del navegador).
- 2 Añada una naturaleza.

Complete especialmente los siguientes campos y vínculos:

Título	Nombre SQL	Valor
Pestaña General		
Creación	seBasis	Artículo de parque
Creado también	OverflowTbl	Ordenadores (amComputer)
Tipo de equipo (seComputerType)	seComputerType	Aparato portátil

La asociación de una naturaleza de este tipo a un artículo de parque (por medio de su modelo) fija el comportamiento y la visualización de informaciones específicas a los aparatos portátiles sobre algunas pantallas.

Para obtener más información sobre cómo crear una naturaleza de manera general, consulte el párrafo ► [Naturalezas](#) [pág. 27].

En vez de crear una naturaleza manualmente, puede utilizar la que forma parte de los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**, con la condición de importarlos en su base de datos.

Para obtener más información sobre cómo importar los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**: ► [Importe los datos empresariales Parque - Datos empresariales en su base de datos](#) [pág. 65].

Después de la importación de estos datos empresariales, dispone de la naturaleza **Aparato portátil**.

Creación de modelos de aparatos portátiles

Cree los modelos necesarios para la creación de artículos de parque que representen los aparatos portátiles presentes realmente en el parque.

Para obtener más información sobre cómo crear un modelo de manera general, consulte el párrafo ► [Modelos](#) [pág. 29].

El procedimiento de creación de modelos de aparatos portátiles es idéntico al de los demás modelos (► [Modelos](#) [pág. 29]). No obstante, deberá asociarlos a una naturaleza de aparatos portátiles (► [Creación de naturalezas](#) [pág. 80]).

Le recomendamos que cree algunos modelos para fines de clasificación, cree a continuación un modelo para cada modelo de aparato portátil presente realmente en su parque y asíelos a uno de los modelos de clasificación.

Ejemplos de jerarquía de modelos utilizados para fines de clasificación:

- ◆ Aparato portátil
 - PDA
 - Teléfono móvil

En vez de crear modelos manualmente, puede utilizar los que forman parte de los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**, con la condición de importarlos en su base de datos.

Para obtener más información sobre cómo importar los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**: ► [Importe los datos empresariales Parque - Datos empresariales en su base de datos](#) [pág. 65]

Después de la importación de estos datos empresariales, dispone de modelos estructurantes organizados de la siguiente manera:

- ◆ TI y telecomunicaciones
 - ◆ Aparatos y accesorios de comunicación
 - ◆ **Aparato portátil**
 - PDA
 - **Teléfono móvil**

Puede asociar los modelos correspondientes a los aparatos portátiles presentes realmente en el parque a estos modelos estructurantes.

Creación de aparatos portátiles

- 1 Muestre los aparatos portátiles (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Aparatos portátiles** del navegador).
- 2 Añada un aparato portátil.

Complete en particular el vínculo **Modelo** (Model) seleccionando un modelo de aparatos portátiles (► [Creación de modelos de aparatos portátiles](#) [pág. 81]).

Los campos y vínculos específicos para los aparatos portátiles son:

Título	Nombre SQL
Estado del aparato portátil	MDStatus
Pestaña Hardware	
ROM	IROMMb
Memoria externa	IExternalRAMMb
Pestaña Red	
Número de teléfono	PhoneNum
Pestaña Proveedores de servicios	
Indica el vínculo con los proveedores de servicios. Recursos no se puede actualizar directamente desde el registro del dispositivo móvil. Para hacerlo, es preciso acceder a Relaciones cliente-recurso (► Creación de clientes y recursos implicados en un servicio empresarial [pág. 106]).	

Creación de modelos de proveedores de servicios

Debe crear un modelo para cada proveedor de servicios. Este modelo se seleccionará durante la creación del artículo de parque que representa el proveedor de servicios.

No existen restricciones concretas en cuanto a la naturaleza a la que debe vincular estos modelos.

Creación de proveedores de servicios

Para crear un proveedor de servicios:

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

Complete en particular el vínculo **Modelo** (Model) seleccionando el modelo correspondiente al proveedor de servicios (► [Creación de modelos de proveedores de servicios](#) [pág. 82]).

Creación de tipos de relación cliente-recurso

Para representar el vínculo que existe entre un aparato portátil y un proveedor de servicios, Asset Manager utiliza las relaciones cliente-recurso.

Para poder especificar estas relaciones cliente-recurso, debe disponer de tipos de relaciones cliente-recurso adaptadas (ejemplo: **Utiliza la red del operador**).

Para crear un tipo de relación cliente-recurso:

- 1 Muestre los tipos de relación cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tipos de relación cliente-recurso** del navegador).
- 2 Añada un tipo de relación cliente-recurso.
Puede limitarse a completar los campos obligatorios, a menos que desee establecer una gestión detallada de los servicios empresariales (► **Servicios empresariales** [pág. 103]).

Asociación de los aparatos portátiles a proveedores de servicios

Para asociar un aparato portátil a un proveedor de servicios:

- 1 Muestre las relaciones cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Relaciones cliente-recurso** del navegador).
- 2 Añada una relación cliente-recurso.

Complete especialmente los siguientes campos y vínculos:

Título	Nombre SQL	Valor
Client	Client	Seleccione el aparato portátil
Tipo de relación	CRTType	Seleccione el tipo de relación cliente-recurso que existe entre el aparato portátil y el proveedor de servicios
Recurso	Recurso	Seleccione el proveedor de servicios

- Consulte la sección **Caso práctico: Crear un aparato portátil** [pág. 87] para ver un ejemplo de asociación a un proveedor de servicios.

Creación de modelos de instalaciones de software presentes en un aparato portátil

Cree los modelos necesarios para la creación de artículos de parque que representen las instalaciones de software presentes en un aparato portátil (antivirus, navegador GPS, etc.).

El procedimiento de creación de modelos de instalaciones de software presentes en un aparato portátil es idéntico al de los demás modelos (► **Modelos** [pág. 29]).

Le recomendamos que siga estos pasos: En primer lugar, cree un modelo **Software para dispositivos móviles** y vincúlelo a la naturaleza de instalación de software. A continuación, cree un modelo de instalación de software para cada aplicación de software que haya en el dispositivo móvil. Y finalmente, vincule dichos modelos al modelo **Software para dispositivos móviles**.

Ejemplos de jerarquía de modelos:

- ◆ Software para aparatos portátiles
 - Cyberon VoiceCommander
 - Google Maps
 - Norton Antivirus

Puede crear registros en la tabla de **Instalaciones o usos de software** (amSoftInstall) (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Instalaciones de software** del navegador) y asociarlas a estos modelos, y especificar en el campo **Equipo informático** (ParentPortfolio) el aparato portátil en el cual se ha instalado el software.

 **NOTA:**

Si utiliza HP Discovery and Dependency Mapping Inventory para inventariar los aparatos portátiles y el software instalado en los aparatos portátiles, el escenario HP Connect-It edac-mobiledevices.scn (► [Creación de aparatos portátiles de manera automatizada](#) [pág. 84]) crea automáticamente el modelo **Software para aparatos portátiles**.

Dispone entonces de modelos estructurantes organizados de la siguiente manera:

- ◆ TI y telecomunicaciones
 - ◆ Software
 - ◆ Instalación de software
 - ◆ **Software para aparatos portátiles**

Los submodelos necesarios para las instalaciones de software presentes en sus aparatos portátiles los crea entonces automáticamente el escenario HP Connect-It edac-mobiledevices.scn (► [Creación de aparatos portátiles de manera automatizada](#) [pág. 84]) y se asocian al modelo **Software para aparatos portátiles**.

HP Connect-It crea o actualiza el registro de la tabla **Instalaciones o usos de software** (amSoftInstall) asociado automáticamente al artículo de parque.

Creación de aparatos portátiles de manera automatizada

El método más eficaz y fiable para representar el estado de sus aparatos portátiles consiste en utilizar software de inventario automático como HP Discovery and Dependency Mapping Inventory.

 **NOTA:**

Evidentemente, también puede utilizar otras herramientas de inventario. Para ello debe adaptar los escenarios HP Connect-It y los módulos Asset Manager Automated Process Manager para que funcionen con su herramienta de inventario.

Estas herramientas se encargan de identificar los aparatos portátiles presentes en su parque y el software que está instalado en ellos. Los aparatos portátiles inscritos en el repertorio de este modo pueden transferirse a la base de datos Asset Manager a continuación.

Requisitos previos

Para que la importación de los datos relativos a los aparatos portátiles se efectúe correctamente, debe importar previamente los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**.

► **Importe los datos empresariales Parque - Datos empresariales en su base de datos** [pág. 65]

En efecto, el escenario HP Connect-It `edac-mobiledevices.scn` requiere la presencia de la naturaleza y de los modelos que forman parte de los datos empresariales **Parque - Datos empresariales**.

No debe eliminar la naturaleza (**Aparato portátil**) ni los modelos (**Aparato portátil, PDA y Teléfono móvil**) importados.

No debe modificar el valor del campo **Código** (Code) de la naturaleza, ni el del campo **Cód. de barras** (BarCode) de los modelos importados.

Si decide crear sus propias naturalezas y modelos diferentes de los especificados aquí arriba, debe modificar directamente el escenario HP Connect-It `edac-mobiledevices.scn`.

Configure su entorno para importar la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

- 1 Realice el inventario de aparatos portátiles con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory. Use la versión especificada en la Matriz de soporte de HP Connect-It que se suministra con Asset Manager 5.2 (disponible en www.hp.com/go/hpsupport).
- 2 Instale HP Connect-It en la versión suministrada con Asset Manager 5.2.
- 3 Inicie el editor de escenarios de HP Connect-It.
- 4 Abra el escenario `edac-mobiledevices.scn` (menú **Archivo/ Abrir**).
Este escenario se encuentra en la subcarpeta `scenario\ed\ed<número de versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>\ed<número de versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>ac<número de versión de Asset Manager>` de la carpeta de instalación de HP Connect-It).
Ejemplo: `C:\Program Files\HP\Connect-It <Número de versión> <idioma>\scenario\ed\ed25\ed25ac52`.
- 5 Configure el conector **Enterprise Discovery** (seleccione el conector en el esquema del escenario, menú contextual **Configurar el conector**).

En la página **Seleccionar el tipo de conexión** del asistente de configuración, seleccione su tipo de conexión y configure las páginas de configuración asociadas.

- 6 Configure el conector **Asset Manager** (seleccione el conector en el esquema del escenario, después el menú contextual **Configurar el conector**).
Complete la página **Definir los parámetros de conexión** del asistente de configuración.
- 7 Guarde las modificaciones y abandone el editor de escenarios de HP Connect-It.
- 8 Inicie Asset Manager Automated Process Manager.
- 9 Conéctese a la base de datos Asset Manager (menú **Archivo/Conexión a una base**).
- 10 Muestre los módulos (menú **Herramientas/Configurar los módulos**).
- 11 Seleccione el módulo **Poner al día los aparatos portátiles en la base de datos a partir del resultado del inventario Enterprise Discovery (EdAcMD)**.
- 12 Seleccione la opción **Activado**.
- 13 Modifique el campo **Dato de usuario** que tiene la siguiente forma:

```
"$connectit_exedir$/conitsvc.exe" -once -wpplog '$connectit_exedir$../scenario/ed/ed2ac$version$/edac-mobiledevices.scn' -dc:'Asset Management.SERVER'=$cnx$ -dc:'Asset Management.LOGIN'=$login$ -dc:'Asset Management.TEXTPASSWORD'=$pwd$
```

Reemplace **2** por el número de versión del software HP Discovery and Dependency Mapping Inventory utilizado.

- 14 Defina la periodicidad de desencadenamiento del módulo **Poner al día los aparatos portátiles en la base de datos a partir del resultado del inventario Enterprise Discovery** (recuadro **Horarios de comprobación**).
- 15 Guarde los cambios (botón **Modificar**).
- 16 Salga de Asset Manager Automated Process Manager.

Importación de la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

Importación de la base de inventario

Asset Manager Automated Process Manager activa automáticamente la importación de la base de inventario obtenida con HP Discovery and Dependency Mapping Inventory, siempre que éste funcione en tarea de segundo plano y que los módulos correspondientes se activen.

Lo que se importa de la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

Lo que se importa	Resultado en Asset Manager
Aparatos portátiles	Artículo de parque + modelo
Proveedores de servicios	Artículo de parque + modelo
Vínculos entre aparatos portátiles y proveedores de servicios	Relación cliente-recurso + tipo de relación cliente-recurso
Instalaciones de software presentes en un aparato portátil	Modelo + artículo en la tabla Instalaciones de software (amSoftInstall)

Resultado de la importación en la base Asset Manager

Los artículos de parque, modelos y relaciones cliente-recurso ausentes se añaden a la base Asset Manager.

En caso de que ya existan, se actualizarán.

El tipo de relación cliente-recurso **Utiliza la red del operador** se crea si está ausente.

AVISO:

Los aparatos portátiles y proveedores de servicios eliminados de la base HP Discovery and Dependency Mapping Inventory no se eliminan de la base Asset Manager.

Caso práctico: Crear un aparato portátil

En este caso práctico registramos la **PDA HP iPAQ hx2790** asociada al operador telefónico **AT&T Mobility (AT&T)**.

Esta creación se desarrolla en diferentes etapas que detallamos a continuación.

Requisitos previos

Si no utiliza la base de demostración, debe importar previamente los datos empresariales **Parque - Datos empresariales** (► [Importe los datos empresariales Parque - Datos empresariales en su base de datos \[pág. 65\]](#)).

Etapas 1: Creación del operador de telefonía

Creación de la marca

- 1 Visualice las marcas (vínculo **Gestión del parque/ Marcas**) del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Título	Título	000/AT&;T

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Creación del modelo

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Título	Título	000/AT&;T Mobility
Marca	Marca	000/AT&;T
Pestaña General		
Nature	Nature	Activo estándar

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Creación del artículo de parque

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Model	Model	000/AT&;T Mobility
Asignación	seAssignment	En el parque

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Etapa 2: Creación del aparato portátil

Creación de la marca

- 1 Visualice las marcas (vínculo **Gestión del parque/ Marcas**) del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Título	Título	000/Hewlett Packard

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Creación del modelo

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Título	Título	000/HP iPAQ hx2790
Submodelo de	Principal	PDA
Marca	Marca	000/Hewlett Packard
Pestaña General		
Nature	Nature	Aparato portátil

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Creación del aparato portátil

- 1 Muestre los aparatos portátiles (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Aparatos portátiles** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Pestaña General		
Model	Model	000/HP iPAQ hx2790
Pulse Crear (cliente Windows)		
Pestaña General		
Asignación	seAssignment	En el parque
Pestaña Hardware		
ROM	lROMMb	192
Memoria externa	lExternalRAMMb	1000
Pestaña Red		
Número de teléfono	PhoneNum	555-9635

Título	Nombre SQL	Valor
Pulse Modificar (cliente Windows) o Guardar (cliente Web).		

Etapa 3: Creación de la relación cliente-recurso

Creación del tipo de relación cliente-recurso

- 1 Muestre los tipos de relación cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tipos de relación cliente-recurso** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Título	Título	000/Utiliza la red del proveedor

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Creación de la relación cliente-recurso

- 1 Muestre las relaciones cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Relaciones cliente-recurso** del navegador).
- 2 Añada un nuevo registro y rellene los campos y vínculos indicados en la siguiente tabla:

Título	Nombre SQL	Valor
Pestaña General		
Client	Client	Seleccione el registro 000/Hewlett Packard 000/HP iPAQ hx2790
Tipo de relación	CRTType	000/Utiliza la red del proveedor
Recurso	Recurso	Seleccione el registro 000/AT&;T 000/AT&;T Mobility

- 3 Pulse el botón **Crear** (cliente Windows) o el botón **Guardar** (cliente Web).

Comprobación de la creación en el aparato portátil

- 1 Muestre los aparatos portátiles (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Aparatos portátiles** del navegador).
- 2 Seleccione el registro **000/HP iPAQ hx2790**.
- 3 En la pestaña **Proveedores de servicios**, compruebe la presencia del recurso **000/AT&;T 000/AT&;T Mobility**.

Entornos virtuales

Funcionamiento general

Asset Manager permite describir entornos virtuales.

Los componentes de los entornos virtuales son:

- **Máquinas virtuales**
- **Hosts de máquinas virtuales:** ordenadores físicos en los que se ha instalado el **software de gestión de las máquinas virtuales**
Ejemplos: Servidor ESX, Solaris Zoning
- **Software de gestión de las máquinas virtuales:** software instalado en un **host de máquina virtual** y que gestiona **máquinas virtuales**
- **Servidores de gestión de entornos virtuales:** ordenadores físicos en los que se ha instalado el **software de gestión de equipos virtuales**
Ejemplos: VMWare VirtualCenter
- **Software de gestión de entornos virtuales:** software instalado en un **host de máquina virtual** y que gestiona **entornos virtuales**

Las relaciones entre algunos de estos componentes se describen:

- Entre **máquinas virtuales** y **hosts de máquinas virtuales:** usando el enlace **Componente de** (principal) de la tabla **Artículos de parque** (amPortfolio), así como una relación cliente-recurso (con un tipo de relación cliente-recurso **Gestiona VM** (ManagesVm)).
- Entre **hosts de máquinas virtuales** y **servidores de gestión de entornos virtuales:** usando relaciones cliente-recurso (con un tipo de relación cliente-recurso **Gestiona host de VM** (ManagesVmHost)).

Se crea un servicio empresarial que se asocia a las relaciones cliente-recurso de cada:

- **Host de máquina virtual**
- **Servidor de gestión de entornos virtuales**

Los componentes de los entornos virtuales se pueden crear manualmente, o bien se pueden importar los datos de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory con HP Connect-It.

Esta sección trata los siguientes temas:

- [Tareas preliminares \[pág. 92\]](#)
- [Importar entornos virtuales de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory \[pág. 94\]](#)
- [Crear máquinas virtuales manualmente \[pág. 96\]](#)
- [Especificar manualmente el host de una máquina virtual \[pág. 97\]](#)
- [Mostrar un panel de control en los entornos de virtualización \[pág. 97\]](#)

- [Mostrar servidores de gestión de entornos virtuales \[pág. 97\]](#)

Tareas preliminares

Para poder crear entornos virtuales en Asset Manager, ya sea manualmente o a través de la importación de datos de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory con HP Connect-It, es preciso llevar a cabo las tareas preliminares que se describen en esta sección.

Importe los datos empresariales **Virtualización - Datos empresariales** en su base de datos

Los datos empresariales contienen:

- Los tipos de relaciones cliente-recurso:
 - Gestiona host de VM (ManagesVmHost)
 - Gestiona VM (ManagesVm)
- Naturalezas:
 - Máquina virtual (CPUVM)
 - Servicio empresarial (BIZSVC)
- Modelos:
 - Máquina virtual (VMCPU)
 - ESX Server VMware (SIESX)
 - VMware VirtualCenter (SIVC)
 - ESX Server VMware (ESXSERVER)
 - Servidor VirtualCenter (VCSERVER)
 - Software de gestión de las máquinas virtuales (SIVM)
- Acciones de tipo **Panel de control**:
 - ◆ Panel de control: Virtualización (BstVirtualizDashBoard)
- Estadísticas:
 - Análisis de ordenadores físicos frente a máquinas virtuales (StdStatVirtPhys_virt)
 - Análisis de máquinas virtuales por Sist. operativo (StdStatVirtOS_virt)
 - Análisis de máquinas virtuales por Estado (StdStatVirtStatus_virt)
 - Análisis de máquinas virtuales por Velocidad del procesador (StdStatVirtCPUSpeed_virt)
 - Análisis de máquinas virtuales por Asignación (BstStatVMsByAssignment_virt)

Importación de los Datos empresariales durante la creación de una base de datos

Siga las instrucciones del manual **Administración**, capítulo **Creación, modificación y supresión de una base de datos Asset Manager/ Creación de la estructura de la base de datos con Asset Manager Application Designer**.

En la página **Datos para importar**, seleccione la opción **Virtualización - Datos empresariales**.

Importar los Datos empresariales en una base de datos existente

Proceda de la siguiente manera:

- 1 Ejecutar Asset Manager Application Designer.
- 2 Seleccione el menú **Archivo/Abrir**.
- 3 Seleccione el menú **Abrir un archivo de descripción de base/ Crear una nueva base**.
- 4 Seleccione el archivo `gbbase.xml` (localizado en la subcarpeta `config` de la carpeta de instalación Asset Manager).
- 5 Inicie el asistente de creación de bases de datos (menú **Acción/Crear una base de datos**).
- 6 Complete las páginas del asistente de la forma siguiente (recorra las páginas con los botones **Anterior** y **Siguiente**):

Página **Generar un archivo de comandos SQL/Crear una base de datos**:

Campos	Valor
Base de datos	Seleccione la conexión a la base de datos en la que va a importar los datos empresariales.
Creación	Importar los datos empresariales.
Utilizar las opciones avanzadas de creación	No seleccione esta opción.

Página **Parámetros de creación**:

Campos	Valor
Contraseña	Introduzca la contraseña del administrador.
	<p>NOTA:</p> <p>El administrador de las bases de datos de Asset Manager es el registro en la tabla de Personas y departamentos (amEmplDept) para la que el campo Nombre (Name) está definido en Admin. El login de conexión a la base está almacenado en el campo Nombre de usuario (UserLogin). El del administrador tiene como valor Admin. La contraseña se almacena en el campo Contraseña (LoginPassword).</p>

Página **Datos que se van a importar:**

Campos	Valor
Datos disponibles	Seleccione la opción Virtualización - Datos empresariales
Interrumpir la importación en caso de error.	Seleccione esta opción para que la importación de datos se detenga en caso de problema.
Archivo diario	Nombre completo del archivo que recoge todas las operaciones realizadas durante la importación, así como los errores y avisos.

- 7 Ejecute las operaciones definidas con el asistente (botón **Terminar**).

Importar entornos virtuales de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory

En esta sección se describe cómo importar datos de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory a Asset Manager con HP Connect-It.

Versiones del producto admitidas

HP Discovery and Dependency Mapping Inventory debe ser la versión 7.50, o una versión posterior.

HP Connect-It debe ser la versión 3.90, o una versión posterior.

Principios generales de la integración

La integración de Asset Manager y HP Discovery and Dependency Mapping Inventory gira en torno a los escenarios de HP Connect-It provistos con HP Connect-It.

Estos escenarios admiten la integración unilateral de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory en Asset Manager, lo que permite transferir los datos de los campos asignados.

► Para saber qué componentes de los entornos virtuales y qué relaciones entre algunos de estos componentes se transfieren, consulte [Funcionamiento general](#) [pág. 91].

Activar la integración

Para la integración, se da por hecho que los componentes de **Virtualización - Datos empresariales** se han importado en la base de datos de Asset Manager.

► [Tareas preliminares](#) [pág. 92].

Posteriormente, los escenarios de HP Connect-It pueden transferir datos, y estos datos se pueden enlazar con las naturalezas, modelos y tipos de relación cliente-recurso importados de **Virtualización - Datos empresariales**.

Uso del escenario de HP Connect-It apropiado

En <carpeta de instalación de HP Connect-It>\scenario\ed\ddmi<versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>\ddmi<versión de HP Discovery and Dependency Mapping Inventory>am52> se encuentran los siguientes archivos de escenario:

- ddmiac.scn
- ddmiac-hpovcmse.scn
- ddmiac-reconc.scn
- ddmi-swnorm.scn

Para realizar la transferencia hay que seleccionar uno, y solo uno, de estos escenarios.

Todos ellos transfieren de la misma forma los componentes y relaciones de entornos virtuales.

Las diferencias entre estos escenarios no radican en la forma de transferir los entornos virtuales, sino en otros criterios.

► Para saber qué escenario elegir, consulte la documentación de HP Connect-It.

De qué forma identifica HP Discovery and Dependency Mapping Inventory las máquinas virtuales

HP Discovery and Dependency Mapping Inventory identifica que una máquina es virtual, no física, de las siguientes formas:

- La máquina se ha conectado a otra máquina a través del enlace **VirtualDevice**.
- Si dicho enlace no existe, el valor del campo **Nombre** de la máquina HP Discovery and Dependency Mapping Inventory se encuentra en la tabla de mapa.

 **NOTA:**

El procedimiento estándar debería marcar todas las máquinas virtuales como tales durante la transferencia a Asset Manager. Sin embargo, si por cualquier motivo algunas de las máquinas no se han marcado correctamente, use la siguiente solución:

- 1 Ejecute el editor de escenarios de HP Connect-It
- 2 Abra el escenario que va a utilizar
- 3 Seleccione el menú **Escenarios/ Tablas de mapa...**
- 4 Seleccione la tabla de mapa **ddmi.mpt**
- 5 Busque **Tipos de VM sin gestionar de tabla de mapa**
- 6 Añada el nombre de la máquina que se debe transferir como máquina virtual a Asset Manager.

Use el valor **Nombre** archivado en HP Discovery and Dependency Mapping Inventory en la máquina.

De qué forma identifica DDMI; que un ordenador es un **host de máquina virtual** o un **servidor de gestión de máquinas virtuales**

Los **hosts de máquinas virtuales** y los **servidores de gestión de máquinas virtuales** son ordenadores que se conectan a otro ordenador a través del enlace **VirtualLink**.

Documentos de referencia

Asset Manager, HP Connect-It y HP Discovery and Dependency Mapping Inventory incluyen exhaustivos manuales de instalación, de usuario y de referencia, y debe consultarlos si desea más información sobre los conceptos mencionados en esta sección.

Crear máquinas virtuales manualmente

- 1 Muestre las máquinas virtuales (vínculo **Gestión del parque/ Informática/ Equipos informáticos/ Máquinas virtuales** del navegador).
- 2 Añada una máquina virtual.
Complete el vínculo **Modelo** (Model) seleccionando un modelo de máquina virtual (► [Tareas preliminares](#) [pág. 92]).

Los campos y vínculos específicos para las máquinas virtuales son:

Título	Nombre SQL
Host	sysCoreVMParent
Este campo es informativo: es un campo calculado que indica la máquina host sobre la que se instala la máquina virtual.	
Pestaña General	
Carpeta de instalación	Folder
Nº de serie	SerialNo
Pestaña Hardware	
Tipo de virtualización	VmType
Estado de la máquina virtual	VmStatus
Máx. de proc.	fMaxCpu
Mín. de proc.	fMinCpu
Memoria máx.	lMaxMemory
Memoria mín.	lMinMemory

Especificar manualmente el host de una máquina virtual

El host de una máquina virtual no se puede seleccionar directamente en la pantalla que aparece al pulsar el vínculo **Gestión de parque/Informática/Equipos informáticos/Máquinas virtuales** del navegador.

Para especificar la máquina host (artículo de la tabla de los **Ordenadores** (amComputer)) sobre la que está instalada la máquina virtual:

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Vea el detalle de la máquina virtual.
- 3 En el vínculo **Componente de** (Parent), seleccione el ordenador host.
- 4 Registre las modificaciones.

Mostrar un panel de control en los entornos de virtualización

Pulse el vínculo **Gestión de parque/Informática/Equipos informáticos/Panel de control: virtualización** del navegador.

Mostrar servidores de gestión de entornos virtuales

- 1 Pulse el vínculo **Gestión de parque/Informática/Equipos informáticos/Servidores de gestión de entornos virtuales** del navegador.

4 Teléfonos

En Asset Manager los teléfonos se consideran como artículos de parque. Si decide administrarlos como activos, puede registrarlos en la tabla de teléfonos.

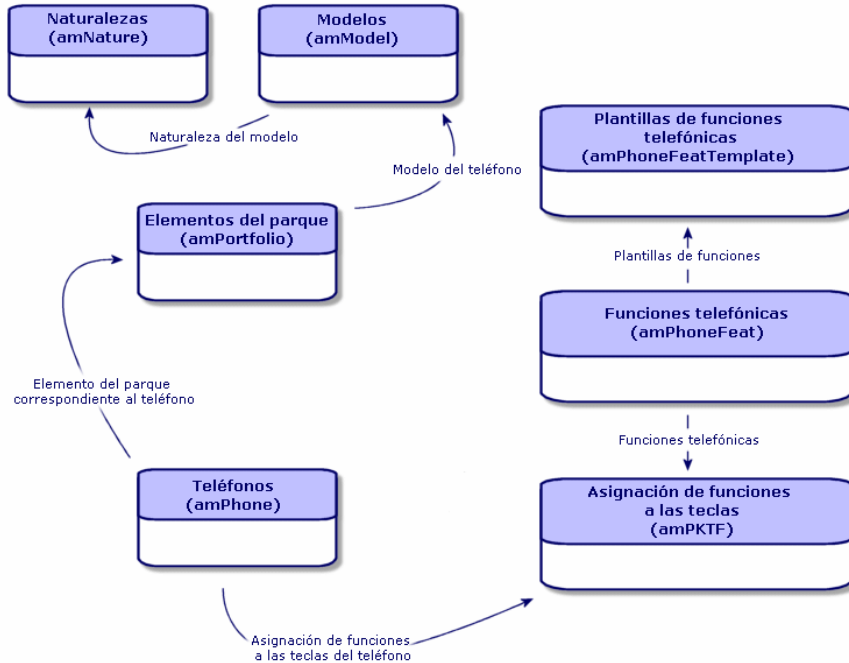
Teléfonos y funciones

Todos los tipos de gestión permiten describir los teléfonos (► [Gestión individual \(por activo\)](#) [pág. 16]).

En Asset Manager, 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 activos 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 activos 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 Asset Manager 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 activos y seleccione la pestaña **Teléfono**.

 **AVISO:**

Si la pestaña **Teléfono** no aparece en la ventana de detalle de un activo, 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. 28]
- 2 Cree un modelo de teléfono.
- 3 Cree un registro en la tabla de activos 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 una 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

NOTA:


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, la primera tecla es 1 ó 0. Si la primera tecla es 0, el número de teclas que tienen funciones en el teléfono es $n + \text{la tecla } 0$.
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 Servicios empresariales

En Asset Manager, un servicio empresarial define el conjunto de relaciones clave que vinculan clientes y recursos en el marco de despliegue de un servicio global destinado a los usuarios (aplicación informática, sistema red, por ejemplo). Los recursos y clientes son artículos de parque, asociados por diferentes tipos de relación, en los que los recursos suministran a los clientes un servicio particular que contribuye al despliegue del servicio empresarial.

Gestionar un servicio como un servicio empresarial permite evidenciar las relaciones en ocasiones complejas entre clientes y recursos, evaluar los costes de despliegue y el impacto que genera un fallo eventual del servicio empresarial.

Asset Manager permite:

- Crear las relaciones cliente-recurso implicadas en un servicio empresarial.
- Gestionar los tiempos de inactividad de los recursos de un servicio empresarial y analizar los impactos.
- Determinar los costes vinculados al despliegue de un servicio empresarial.

Relaciones cliente-recurso

Las relaciones cliente-recurso son los componentes principales de un servicio empresarial. Ofrecen una vista sobre los diferentes artículos de parque implicados en el despliegue del servicio empresarial y sobre los diferentes tipos de relación que les vincula. Las relaciones cliente-recurso constituyen una

información importante para analizar y prever los costes vinculados al despliegue del servicio empresarial.

Un cliente y su recurso se asocian por un tipo de relación; es decir, la manera en que el cliente utiliza el servicio proporcionado por el recurso.

Ejemplos:

- **Se conecta a:** puede utilizarse para asociar una aplicación (cliente) y su base de datos (recurso).
- **Utiliza el hardware informático:** puede utilizarse para asociar una aplicación (cliente) y su ordenador host (recurso).
- **Está alojado sobre:** puede utilizarse para asociar una aplicación Web (cliente) implementada sobre un servidor Web (recurso).

Los clientes y recursos se pueden asociar de varias formas: 1 cliente para 1 recurso, 1 cliente para n recursos, n clientes para 1 recurso, n clientes para n recursos.

El conjunto de relaciones cliente-recurso de un servicio empresarial constituye lo que podemos denominar la "representación funcional del servicio empresarial". Esta representación permite esquematizar sencillamente las relaciones cliente-recurso que componen el servicio empresarial y distinguir los elementos internos (implicados en el despliegue del servicio) de los elementos externos.

 **NOTA:**

Asset Manager no permite distinguir con precisión los clientes implicados en el despliegue del servicio empresarial de los clientes finales, es decir, los que utilizan el servicio empresarial. El cliente de una relación cliente-recurso asociada a un servicio empresarial se considera automáticamente como interno al servicio empresarial.

¿Cómo representar un servicio empresarial en Asset Manager?

En Asset Manager, un servicio empresarial se gestiona como un activo. Este activo es el elemento común sobre el que se centralizan las relaciones cliente-recurso del servicio empresarial. Este activo puede tener líneas de gastos, estar asociado a contratos y usuarios. Los clientes y recursos implicados en un servicio empresarial son artículos de parque (o activos), de tipo hardware o software.

Para representar un servicio empresarial en Asset Manager:

- 1 Creación del activo que representa el servicio empresarial.
- 2 Cree los clientes y recursos implicados en el servicio empresarial.
- 3 Creación de relaciones cliente-recurso del servicio empresarial.

Requisitos previos: Naturaleza y modelo de un servicio empresarial

- La naturaleza asociada al servicio empresarial debe permitir la creación de un activo que posea el comportamiento "Servicio empresarial". Si esta naturaleza no existe todavía en Asset Manager:
 - 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/Naturalezas** del navegador).
 - 2 Pulse **Nuevo**.
 - 3 Complete los campos y vínculos del detalle de la naturaleza con los siguientes valores:

Campo o vínculo	Valor
Pestaña General	
Creado (seBasis)	Artículo de parque
Creado también (OverflowTbl)	(Ninguna tabla)
NOTA: Este campo sólo puede rellenarse a partir del cliente Windows.	O bien
	Instalaciones o usos de software (amSoftInstall)
Restricción de gestión (seMgtConstraint)	Código interno único
Servicio empresarial (bSystem)	Marque la casilla

- 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.
- El modelo asociado al servicio empresarial no posee características específicas. Asegúrese de asociarlo únicamente a la naturaleza adecuada. Si este modelo no existe todavía en Asset Manager:
 - 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
 - 2 Pulse **Nuevo**.
 - 3 Complete los campos y vínculos del detalle del modelo.
 - 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.

Creación del activo que representa un servicio empresarial

- 1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Complete los campos y vínculos del detalle del activo.

SUGERENCIA:

Cuando el modelo del activo está configurado, aparece la pestaña **Servicio empresarial** (ya que el comportamiento **Servicio empresarial** está activado en el detalle de la naturaleza asociada al modelo). Esta pestaña muestra las relaciones cliente-recurso definidas en el servicio empresarial representado por el activo.

- 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.

Creación de clientes y recursos implicados en un servicio empresarial

Los clientes y recursos de un servicio empresarial son artículos de parque (o activos). Puede tratarse de artículos ya registrados en Asset Manager. De no ser así, créelos: ► [Artículos de parque](#) [pág. 27]

NOTA:

Los recursos del servicio empresarial deben definirse como activos. En particular, las aplicaciones deben tener una naturaleza que permita su gestión como instalaciones de software que posean un código interno único. Esto permite:

- asociarles líneas de gastos.
- gestionar sus tiempos de inactividad eventuales ► [Tiempos de inactividad de recursos de un servicio empresarial](#) [pág. 109]
- tener en cuenta sus costes en el cálculo del coste total de propiedad (TCO) del servicio empresarial ► [TCO de un servicio empresarial](#) [pág. 114]

Creación de relaciones cliente-recurso de un servicio empresarial

Puede crear tantas relaciones cliente-recurso como desee, para que le permitan describir en el mejor de los casos los intercambios que determinan el despliegue del servicio empresarial:

- Defina las relaciones cliente-recurso de manera clara y adecuada.
- Utilice títulos de tipos de relación simples y precisos.

Algunas buenas prácticas

- Un artículo de parque, cliente de un recurso, puede ser recurso de otros clientes de igual modo.
- Una aplicación implicada en un servicio empresarial siempre debería estar asociada al hardware host (servidor, PC) sobre el que está instalada. En esta relación cliente-recurso, la aplicación es el cliente y su host es el recurso.

El host también está considerado como un recurso completo del servicio empresarial. Esto es importante ya que:

- Es más sencillo gestionar los tiempos de inactividad de un servidor que los de una aplicación alojada en él. En efecto, una aplicación puede no estar disponible, pero no así su host. En cambio, si el host no está disponible, automáticamente la aplicación tampoco estará disponible.
- El impacto financiero varía en función de que el hardware que aloja la aplicación esté dedicado a un solo servicio empresarial o que lo usen varios. En el caso de los servidores dedicados, el hardware, la licencia de software y los costes de mantenimiento se pueden transferir directamente al servidor. Esto simplifica la evaluación del coste total del servicio empresarial. En los restantes casos, los costes se deben distribuir a los clientes y recursos asociados al servidor, en función de su implicación en los distintos servicios empresariales.
- Un recurso y sus clientes pueden alojarse en el mismo hardware host.

Para crear un tipo de relación cliente-recurso

- 1 Muestre los tipos de relación cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tipos de relación cliente-recurso** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Complete los campos y vínculos del detalle del tipo de relación, en particular:
 - **Impacto de un tiempo de inactividad** (pClientImpact): evaluación del impacto de un tiempo de inactividad del recurso en sus clientes.
 - **Método de cálculo del impacto financiero** (seFinImpactCalc): método utilizado para reasignar el TCO del recurso en el servicio empresarial.

IMPORTANTE:

Es importante comprender la lógica de los diferentes campos y vínculos del detalle de los tipos de relación cliente-recurso (ver también los campos **Los recursos se pueden sustituir** (seFailOver), **Se puede definir un recurso de forma predeterminada** (bDefault), **Un único recurso por cliente** (bResourceUnicity)). Crean automatismos que influyen a nivel técnico (rendimiento) y/o financiero (costes), la implicación de la relación cliente-recurso asociada, en el servicio empresarial. Para obtener más detalles, consulte la ayuda contextual sobre los campos y vínculos en Asset Manager (teclas **Mayús+F1** del teclado, sobre el campo o el vínculo).

- 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.

Para crear una relación cliente-recurso

Método 1: con ayuda del asistente **Crear relaciones cliente-recurso...**

- 1 Ejecute y complete el asistente **Crear relaciones cliente-recurso...** (sysCreateClientsResource) (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Crear relaciones cliente-recurso...** del navegador).
- 2 Este asistente le permite asociar un recurso a uno o varios clientes en una única operación y crear las relaciones cliente-recurso asociadas.
También le permite definir los parámetros para cada relación cliente-recurso creada.

Método 2: manualmente

- 1 Muestre las relaciones cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Relaciones cliente-recurso** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Complete los campos y vínculos del detalle de la relación cliente-recurso.
- 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.

Para visualizar las relaciones cliente-recurso

Las relaciones cliente-recurso asociadas a un servicio empresarial pueden visualizarse:

- A partir del detalle del activo que representa el servicio empresarial (vínculo **Gestión del parque/ Activos** del navegador): seleccione la pestaña **Servicios empresariales**.
- A partir de la lista de relaciones cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Relaciones cliente-recurso** del navegador). Esta ventana muestra todas las relaciones cliente-recurso (incluso las que no están definidas en el marco de un servicio empresarial).
- A partir de la lista de servicios empresariales (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Servicios empresariales** del navegador): en la pestaña **Servicios empresariales** del detalle del servicio empresarial, las relaciones cliente-recurso se agrupan en función del tipo de relación cliente-recurso utilizado.

Tiempos de inactividad de recursos de un servicio empresarial

Los tiempos de inactividad de los recursos de un servicio empresarial pueden ser planificados (mantenimiento del servidor) o sin planificar (fallo de la red). En función del grado de tiempo de inactividad, el recurso puede dejar de estar total o parcialmente disponible para sus clientes, lo que puede afectar al rendimiento global del servicio empresarial.

Recursos dependientes de artículos de parque externos al servicio empresarial

Algunos recursos, independientemente de su implicación en un servicio empresarial, pueden estar vinculados a otros artículos de parque de los que dependan y que no aparezcan en la representación funcional del servicio empresarial. Estos artículos de parque no están implicados directamente en el servicio empresarial, pero pueden desempeñar una función importante indirectamente, ya que representan en cierto modo los recursos para los recursos implicados en el servicio empresarial.

Ejemplo: el conmutador que conecta, en una red, los servidores host de aplicaciones implicadas como recurso en un servicio empresarial. Las relaciones entre el conmutador y estos servidores no aparece necesariamente en las relaciones cliente-recurso del servidor empresarial.

Puede ser importante considerar estas relaciones en la gestión de tiempos de inactividad de los recursos de un servicio empresarial. En efecto, el proceso que analiza el impacto de los tiempos de inactividad de los recursos debe tener en cuenta igualmente artículos de parque de los que dependen estos recursos, incluso si estas relaciones de dependencia no están definidas específicamente en el marco del servicio empresarial. Para ello, deben crearse relaciones cliente-recurso equivalentes a estas relaciones de dependencia, con las siguientes características:

- El recurso del servicio empresarial desempeña la función de cliente,
- El artículo de parque externo al servicio empresarial y del cual depende el recurso desempeña la función de recurso,
- Ningún servicio empresarial está asociado a la relación.

Para crear estas relaciones cliente-recurso ► [Para crear una relación cliente-recurso](#) [pág. 108].

Si el tipo de relación no existe ► [Para crear un tipo de relación cliente-recurso](#) [pág. 107].

Así pues, es posible crear un tiempo de inactividad del artículo de parque del cual depende el recurso del servicio empresarial y así visualizar el impacto que este tiempo de inactividad puede tener sobre el conjunto del servicio empresarial, aunque este artículo de parque se considere externo al servicio empresarial.


Para crear el tiempo de inactividad ► [Creación de un tiempo de inactividad de recurso](#) [pág. 110].

Para visualizar el impacto del tiempo de inactividad ► [Asistentes de análisis de impacto](#) [pág. 112]

Creación de un tiempo de inactividad de recurso

Método 1: a partir de una intervención

Para crear un tiempo de inactividad a partir de una intervención:

- 1 Muestre las **Intervenciones** (vínculo **Gestión del parque/ Parque extendido/ Intervenciones/ Intervenciones** del navegador).
- 2 Seleccione la intervención a partir de la cual desea crear un tiempo de inactividad.
- 3 En la pestaña **Tiempos de inactividad** del detalle de la intervención, pulse el icono .
Este inicia el asistente **Crear tiempo de inactividad a partir de una intervención...** (sysWOCreateDownTime).
- 4 Complete el asistente **Crear tiempo de inactividad a partir de una intervención...** especificando en el campo **Activo** el recurso que desea reconfigurar como no disponible.

SUGERENCIA:

Encuentre el tiempo de inactividad creado en la tabla de **Tiempos de inactividad** (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tiempos de inactividad** del navegador).

Método 2: manualmente

Para crear un tiempo de inactividad de recurso:

- 1 Muestre los **Tiempos de inactividad** (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tiempos de inactividad** del navegador).
- 2 Pulse **Nuevo**.
- 3 Complete los campos y vínculos del detalle del tiempo de inactividad.

SUGERENCIA:

No hace falta que complete el servicio empresarial afectado por el tiempo de inactividad del recurso, ya que éste puede estar implicado en varios servicios empresariales, por lo que su tiempo de inactividad se distribuirá automáticamente entre todos los servicios empresariales pertinentes.

- 4 Cliente Windows: pulse el botón **Crear**.
 Cliente Web: pulse el botón **Guardar**.

Impacto de un tiempo de inactividad de recurso

Para evaluar el impacto de un tiempo de inactividad de recurso, Asset Manager utiliza los valores de dos campos:

- El valor del campo **Disponibilidad real del activo** (pAvail) del detalle del tiempo de inactividad del recurso.
- El valor del campo **Impacto de un tiempo de inactividad** (pClientImpact) del detalle del tipo de relación que vincula el recurso a sus clientes.

Esta es la fórmula que permite calcular este impacto:

```
% impacto tiempo de inactividad de recurso
= % tiempo de inactividad efectivo recurso * % impacto tiempo de inactividad en el tipo de relación
= (100% - % disponibilidad efectiva recurso) * % impacto tiempo de inactividad en el tipo de relación
```

Las disponibilidades se deducen del siguiente modo:

- A nivel de los clientes del recurso

```
% disponibilidad a nivel de cliente = 100% - % impacto tiempo de inactividad recurso
```

- Del servicio empresarial

```
% disponibilidad servicio empresarial = suma de disponibilidades a nivel de clientes / número de clientes afectados
```



NOTA:

- Si un cliente se ve afectado por varios recursos no disponibles, la disponibilidad total a nivel del cliente corresponde a la menor de las disponibilidades calculadas para cada uno de los recursos no disponibles.
- Los tiempos de inactividad de recursos se difunden en cascada. Esto significa que si un recurso no está disponible, sus clientes se ven afectados pero igualmente aquellos cuyos clientes afectados son recursos, y así sucesivamente. La disponibilidad del servicio empresarial se calculará únicamente en función de los clientes afectados que no son recursos de otros clientes.

Impacto de un tiempo de inactividad: Ejemplos

- 1 Un recurso sólo está disponible al 60 %. El tipo de relación que vincula este recurso a sus clientes evalúa el impacto de un tiempo de inactividad al 40%.

- El impacto del tiempo de inactividad del recurso es igual a: $(100\% - 60\%) * 40\% = 16\%$
 - La disponibilidad a nivel de clientes es igual a: $100\% - 16\% = 84\%$
- 2 Una aplicación se conecta a dos bases de datos distintas: **DB1** y **DB2**. Después de los problemas de la red, la disponibilidad de cada una de las bases de datos es sólo del 40%. El tipo de relación que vincula DB1 a sus clientes evalúa el impacto de un tiempo de inactividad al 100%. El tipo de relación que vincula DB2 a sus clientes evalúa el impacto de un tiempo de inactividad al 80%.
- El impacto del tiempo de inactividad de **BD1** es igual a: $(100\% - 40\%) * 100\% = 60\%$
 - La disponibilidad de **BD1** a nivel de la aplicación es igual a: $100\% - 60\% = 40\%$
 - El impacto del tiempo de inactividad de **BD2** es igual a: $(100\% - 40\%) * 80\% = 48\%$
 - La disponibilidad de **BD2** a nivel de la aplicación es igual a: $100\% - 48\% = 52\%$

La disponibilidad total a nivel de la aplicación es igual a 40%.

- 3 Una aplicación se gestiona como un servicio empresarial. Este servicio empresarial hace aparecer las siguientes relaciones:

Base de datos (cliente) utiliza el hardware informático Servidor2 (recurso)

Aplicación (cliente) utiliza el hardware informático Servidor1 (recurso)

Aplicación (cliente) se conecta a base de datos (recurso)

El impacto de un tiempo de inactividad para el tipo de relación "Se conecta a" está estimado en un 90%. El impacto de un tiempo de inactividad para el tipo de relación "utiliza el hardware informático" está estimado en un 95%.

En un momento determinado, el servidor de base de datos sólo está disponible al 20%. Por lo tanto:

- La disponibilidad de la base de datos es sólo de un 24%.
- Los clientes de la base de datos (aquí, la aplicación) se ven igualmente afectados. La disponibilidad a nivel de estos clientes es igual a 31,6%.

Asistentes de análisis de impacto

El asistente **Impacto de un tiempo de inactividad en un servicio empresarial...** (BstImpactAnalysis_Simul) (vínculo **Gestión del parque/Servicios empresariales/Impacto de un tiempo de inactividad en un servicio empresarial...** del navegador) permite simular los tiempos

de inactividad de recursos para fechas y horas determinados, y visualizar la disponibilidad global de un servicio empresarial y sus recursos.

Este asistente muestra:

- En el recuadro de la parte superior: las disponibilidades a nivel de los clientes.
- En el recuadro de la parte inferior:
 - las disponibilidades de los recursos.
 - las disponibilidades de los artículos de parque de los que dependen los recursos y para los cuales se ha creado una relación cliente-recurso equivalente a la relación de dependencia en Asset Manager.



AVISO:

El asistente **Impacto de un tiempo de inactividad en un servicio empresarial...** (BstImpactAnalysis_Simul) forma parte de los datos empresariales **Servicios empresariales - datos empresariales**. Antes de usar este asistente asegúrese de que ha importado estos datos.

► Tiene un ejemplo de importación de datos empresariales en el manual **Compras**, capítulo **Funcionamiento general**, sección **Etapas preliminares**, párrafo **Importar los datos empresariales en una base de datos existente**.

Costes vinculados a un servicio empresarial

Los costes vinculados al despliegue de un servicio empresarial procedente de los costes de los recursos y clientes implicados en el servicio empresarial:

- compra de activos de hardware
- instalaciones de aplicaciones y compra de licencias de software asociadas.
- contratos de mantenimiento, etc.

La evaluación de estos costes necesita en especial una buena utilización de los módulos **Compras**, **Contratos** y **Finanzas** de Asset Manager.

Caso de licencias y contratos

Estos artículos pueden considerarse en la medida en que afectan financieramente al servicio empresarial de manera importante.

Por ejemplo, algunas licencias pueden estar dedicadas por completo a un único servicio empresarial, aunque asociadas a un recurso de hardware que sólo está implicado parcialmente en el servicio empresarial. Se distinguen dos casos:

- En el caso de una aplicación dedicada al 100% como recurso de un servicio empresarial, se puede definir directamente su licencia de software asociada,

como componente del recurso de hardware que aloja la aplicación. Así el cálculo del coste total de propiedad (TCO) de un activo, teniendo en cuenta el activo y sus componentes asociados, si el impacto financiero del recurso de hardware está estimado al 100%, la licencia de software se tendrá en cuenta en su totalidad.

- Si un recurso de hardware que elija la aplicación con licencia lo comparten varios servicios empresariales, la licencia se puede definir como artículo de parque (subcomponente de ningún otro artículo de parque) implicado como recurso en el servicio empresarial. Esta licencia se asocia directamente con el servicio empresarial, mediante una relación que es exclusivamente financiera: El impacto financiero se calcula en un 100% (el campo **Impacto financiero** (pFinImpact) del detalle de la relación cliente-recurso) y el impacto técnico se calcula en un 0% (el campo **Impacto de un tiempo de inactividad** (pClientImpact) del detalle del tipo de relación).

Los costes de los contratos se reparten directamente entre los activos asociados a estos contratos, en función del método de reparto seleccionado (campo **Reparto/activos** (seProrateRule) de la pestaña **Cuota** del detalle de un contrato). Por lo tanto, estos activos asociados deben estar implicados en el servicio empresarial.

TCO de un servicio empresarial

El coste total de propiedad (TCO) de un servicio empresarial se muestra:

- En el detalle de las relaciones cliente-recurso (el campo **Coste total de propiedad anual (TCO)** (campo mAvgYearlyTco de la tabla amAsset)).
- en la pestaña **ROI** del detalle del servicio empresarial (campo **Coste total de propiedad anual (TCO)** (mAvgYearlyTco)).

Su cálculo acumulado:

- El TCO del activo que representa el servicio empresarial (y de los componentes del activo).
- Los TCO de los recursos implicados en el servicio empresarial.

El cálculo del TCO de los recursos del servicio empresarial depende del **Método de cálculo del impacto financiero** (seFinImpactCalc) de la relación cliente-recurso utilizada:

- Si el método de cálculo tiene el valor **Ninguna**: se toma el valor del TCO del recurso del servicio empresarial.
- Si el método de cálculo tiene el valor **Uso del impacto financiero de la relación**: el valor del TCO del recurso del servicio empresarial se multiplica por el impacto financiero (campo **Impacto financiero** (pFinImpact) del detalle de la relación cliente-recurso).

 **NOTA:**

El campo **Impacto financiero** (PFinImpact) de una relación cliente-recurso sólo aparece y se utiliza cuando el valor del campo **Método de cálculo del impacto financiero** (seFinImpactCalc) del detalle del tipo de relación tiene el valor **Uso del impacto financiero de la relación**.

- Si el método de cálculo tiene el valor **Reparto equitativo**: el valor del TCO del recurso del servicio empresarial se multiplica por:

$$\frac{[1 - I]}{N}$$

o:

- I representa la suma de los impactos financieros de los recursos en los que el método de cálculo de impacto financiero de la relación cliente-recurso tiene el valor **Uso del impacto financiero de la relación**.
- N es el número de recursos en el que el método de cálculo de impacto financiero de la relación cliente-recurso tiene el valor **Reparto equitativo**.

Esto se hace para **cada** relación cliente-recurso, incluso si el recurso se utiliza más veces.

El TCO de los clientes no se tiene en cuenta.

Para obtener más información sobre el TCO (principios generales, cálculos, TCO de un servicio empresarial) ► manual **Finanzas**, capítulo **Coste total de propiedad (TCO)**.

Caso práctico

Para ilustrar la gestión de un servicio empresarial, vamos a considerar AssetCenter Web un servicios empresarial. Asset Manager Web. Asset Manager Web es un servicio que permite a los usuarios acceder a la interfaz Web de la Asset Manager aplicación. Los principales elementos implicados en el despliegue de este servicio empresarial son:

- Elementos de software:
 - Instancia de base de datos Oracle
 - Servidor web Apache Tomcat
 - Asset Manager Web Service Aplicación Web
 - Aplicación web Asset Manager Web Tier

Se añade el proceso Asset Manager Application Designer en particular para insertar la licencia de uso de Asset Manager y el proceso

Asset Manager Application Designer Server para gestionar sistemas de supervisión de vencimientos (alarmas, proceso de flujo de trabajo, etc.) y de desencadenamientos automáticos de acciones desde Asset Manager Web.

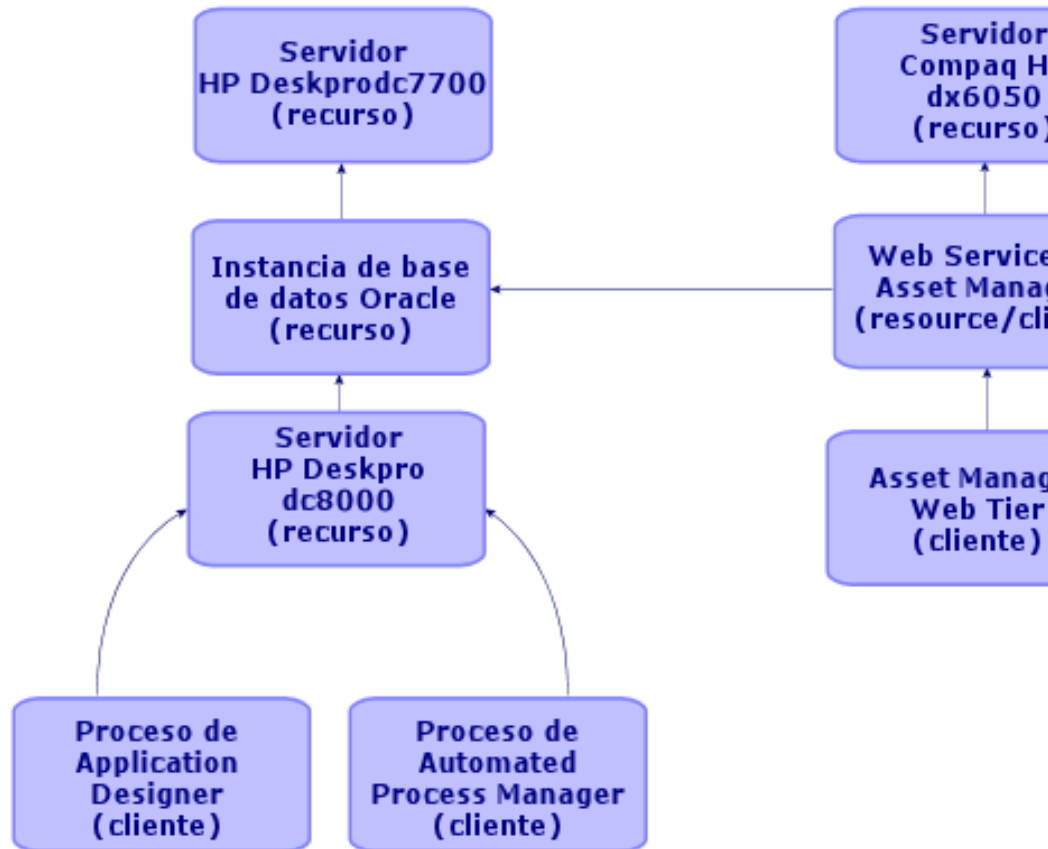
- Elementos de hardware:
 - Servidor Compaq HP dx6050 sobre el que está instalada la base de datos Oracle.
 - Servidor HP Deskpro dc7700 sobre el que están implementadas las aplicaciones Asset Manager Web Service y Asset Manager Web Tier mediante el servidor Web Tomcat.
 - Servidor HP Deskpro dc8000 sobre el que están instaladas las aplicaciones Asset Manager Automated Process Manager y Asset Manager Application Designer.

Para que el servicio Asset Manager Web esté implementado (y disponible mediante el navegador web de un usuario, por ejemplo):

- Asset Manager Web Service se conecta a la instancia de base de datos Oracle.
- Asset Manager Web Tier se conecta a Asset Manager Web Service.
- Asset Manager Automated Process Manager y Asset Manager Application Designer se conectan a la instancia de base de datos Oracle.

Esquemáticamente, este servicio empresarial puede representarse de la siguiente manera:

Figura 5.1. Caso práctico - Representación funcional del servicio empresarial "Asset Manager Web"



Se observa que el servidor Compaq HP dx6050 pasa mensualmente una operación de mantenimiento durante la cual sólo está disponible al 20%.

El objetivo de este caso práctico es:

- 1 Definir el servicio empresarial creando las relaciones cliente-recurso que lo constituyen.
- 2 Simular el tiempo de inactividad del servidor Compaq HP dx6050 y analizar el impacto en la disponibilidad total del servicio empresarial.
- 3 Analizar el impacto financiero de los diferentes componentes del servicio empresarial

Estas son las etapas del escenario:

- 1 Creación del activo que representa el servicio empresarial.
- 2 Creación de clientes y recursos implicados en el despliegue de un servicio empresarial.
- 3 Creación de tipos de relación cliente-recurso.
- 4 Creación de relaciones cliente-recurso del servicio empresarial.
- 5 Simulación del tiempo de inactividad del servidor Compaq HP dx6050.
- 6 Análisis del impacto financiero.

Etapa 1: Creación del activo que representa el servicio empresarial

Creación de la naturaleza

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/Naturalezas** del navegador).
- 2 Cree un registro rellenando los campos y vínculos como se indica en la siguiente tabla:

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servicio empresarial
Pestaña General	
Creado (seBasis)	Artículo de parque
Creado también (OverflowTbl)	(Ninguna tabla)
Restricción de gestión (seMgtConstraint)	Código interno único
Servicio empresarial (bSystem)	Marque la casilla

Creación del modelo

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 2 Cree un registro rellenando los campos y vínculos como se indica en la siguiente tabla:

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Servicio empresarial

Creación del activo

- 1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** del navegador).
- 2 Cree un registro rellenando los campos y vínculos como se indica en la siguiente tabla:

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web

Etapa 2: Creación de clientes y recursos implicados en el despliegue de un servicio empresarial

Creación de naturalezas

NOTA:

Sólo puede crear estas naturalezas a partir del cliente Windows, ya que el campo **Creado también** no se puede rellenar a partir del cliente Web.

- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/Naturalezas** del navegador).
- 2 Cree los siguientes registros, rellenando los campos y vínculos indicados en los cuadros siguientes:

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servidores host
Pestaña General	
Creado (seBasis)	Artículo de parque
Creado también (OverflowTbl)	Ordenadores (amComputer)
Restricción de gestión (seMgtConstraint)	Código interno único
Puerto de software (bHasSoftInstall)	Marque la casilla
Tipo de equipo (seComputerType)	Ordenador

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Aplicaciones informáticas
Pestaña General	
Creado (seBasis)	Artículo de parque
Creado también (OverflowTbl)	Instalaciones o usos de software (amSoftInstall)
Restricción de gestión (seMgtConstraint)	Código interno único

Creación de modelos

- 1 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 2 Cree los siguientes registros, rellenando los campos y vínculos indicados en los cuadros siguientes:

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servidor Compaq HP dx6050

Campo o vínculo	Valor
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Servidores host

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servidor HP Deskpro dc7700
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Servidores host

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servidor HP Deskpro dc8000
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Servidores host

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Instance de Oracle
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Asset Manager Web Service
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Asset Manager Web Tier
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Servidor Apache Tomcat
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Process Server
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Process Administrator

Campo o vínculo	Valor
Pestaña General	
Naturaleza (Nature)	CP_Aplicaciones informáticas

Creación de los activos correspondientes a los recursos

SUGERENCIA:

Los recursos del servicio empresarial se gestionan como activos para poder crear sus tiempos de inactividad eventuales.

- 1 Muestre los activos (vínculo **Gestión del parque/Activos** del navegador).
- 2 Cree los siguientes registros, rellenando los campos y vínculos indicados en los cuadros siguientes:

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Servidor Compaq HP dx6050

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Servidor HP Deskpro dc7700

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Servidor HP Deskpro dc8000

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Instance de Oracle

- Cliente Windows:
 - 1 pulse el botón **Crear**.
 - 2 Abra la pestaña **Parque**.
- Cliente Web:
 - 1 pulse el botón **Guardar**.
 - 2 Abra la pestaña **Parque**.
 - 3 Pulse el vínculo **PC_Oracle Instance**.
 - 4 Haga clic en **Modificar**.

Pestaña Parque	
Componente de (Parent)	CP_Servidor Compaq HP dx6050

Campo o vínculo	Valor
Cliente Web:	
1	pulse el botón Guardar .
2	Pulse el vínculo Back to main document .

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Servidor Apache Tomcat
■ Cliente Windows:	
1	pulse el botón Crear .
2	Abra la pestaña Parque .
■ Cliente Web:	
1	pulse el botón Guardar .
2	Abra la pestaña Parque .
3	Pulse el vínculo PC_Apache Tomcat server .
4	Haga clic en Modificar .

Pestaña Parque	
Componente de (Parent)	CP_Servidor HP Deskpro dc7700
Cliente Web:	
1	pulse el botón Guardar .
2	Pulse el vínculo Back to main document .

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Asset Manager Web Service

Creación de artículos de parque correspondientes a los clientes

- 1 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 2 Cree el registro siguiente, rellenando los campos y vínculos como se indica en las siguientes tablas:

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Asset Manager Web Tier

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Process Server
Pestaña General	

Campo o vínculo	Valor
Componente de (Parent)	CP_Servidor HP Deskpro dc8000

Campo o vínculo	Valor
Modelo (Model)	CP_Process Administrator
Pestaña General	
Componente de (Parent)	CP_Servidor HP Deskpro dc8000

Etapa 4: Creación de tipos de relación cliente-recurso

- 1 Muestre los tipos de relación cliente-recurso (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Tipos de relación cliente-recurso** del navegador).
- 2 Cree los siguientes registros, rellenando los campos y vínculos indicados en los cuadros siguientes:

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Utilización de la base de datos
Pestaña General	
Impacto de un tiempo de inactividad (pClientImpact)	90%
Un único recurso por cliente (bResourceUnicity)	Desactive la casilla
Método de cálculo del impacto financiero (seFinImpactCalc)	Uso del impacto financiero de la relación

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Se implementa en
Pestaña General	
Impacto de un tiempo de inactividad (pClientImpact)	100%
Un único recurso por cliente (bResourceUnicity)	Desactive la casilla
Método de cálculo del impacto financiero (seFinImpactCalc)	Uso del impacto financiero de la relación

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Se conecta a
Pestaña General	
Impacto de un tiempo de inactividad (pClientImpact)	95%
Un único recurso por cliente (bResourceUnicity)	Desactive la casilla

Campo o vínculo	Valor
Método de cálculo del impacto financiero (seFinImpactCalc)	Uso del impacto financiero de la relación

Campo o vínculo	Valor
Nombre (Name)	CP_Utiliza el hardware informático
Pestaña General	
Impacto de un tiempo de inactividad (pClientImpact)	100%
Un único recurso por cliente (bResourceUnicity)	Desactive la casilla
Método de cálculo del impacto financiero (seFinImpactCalc)	Uso del impacto financiero de la relación

Etapa 5: Creación de relaciones cliente-recurso del servicio empresarial

- 1 Ejecute el asistente **Crear relaciones cliente-recurso...** (sysCreateClientsResource) (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Crear relaciones cliente-recurso...** del navegador).
- 2 Complete el asistente **Crear relaciones cliente-recurso...** como se indica en las siguientes tablas:

Campo o vínculo	Valor
Página Seleccione el recurso del servicio empresarial elegido	
Servicio empresarial	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Recurso	CP_Servidor Compaq HP dx6050
Pulse el botón Siguiente	
Página Seleccione los clientes del servicio empresarial elegido	
Clientes	CP_Instance de Oracle
Pulse el botón Siguiente	
Página Defina los parámetros de las relaciones cliente-recurso	
Seleccione CP_Instance de Oracle	
Tipo de relación	CP_Utiliza el hardware informático
Impacto financiero	40
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Pulse el botón Siguiente	
Página Resumen	
Reactivar el asistente de creación de relaciones cliente-recurso después de pulsar en Terminar	Marque la casilla
Pulse el botón Terminar	

Campo o vínculo	Valor
pulse el botón OK	

Campo o vínculo	Valor
Página Seleccione el recurso del servicio empresarial elegido	
Servicio empresarial	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Recurso	CP_Instance de Oracle
Pulse el botón Siguiente	
Página Seleccione los clientes del servicio empresarial elegido	
Clientes	<ul style="list-style-type: none"> ■ CP_Process Server ■ CP_Process Administrator ■ CP_Asset Manager Web Service

Pulse el botón Siguiente	
Página Defina los parámetros de las relaciones cliente-recurso	
Seleccione CP_Process Server	
Tipo de relación	CP_Utilización de la base de datos
Impacto financiero	20
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Seleccione CP_Process Administrator	
Tipo de relación	CP_Utilización de la base de datos
Impacto financiero	15
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Seleccione CP_Asset Manager Web Service	
Tipo de relación	CP_Utilización de la base de datos
Impacto financiero	8
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Pulse el botón Siguiente	
Página Resumen	
Reactivar el asistente de creación de relaciones cliente-recurso después de pulsar en 'Terminado'	Marque la casilla
Pulse el botón Terminar	
Pulse Aceptar	

Campo o vínculo	Valor
Página Seleccione el recurso del servicio empresarial elegido	
Servicio empresarial	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Recurso	CP_Servidor HP Deskpro dc7700
Pulse el botón Siguiente	
Página Seleccione los clientes del servicio empresarial elegido	
Clientes	CP_Servidor Apache Tomcat
Pulse el botón Siguiente	
Página Defina los parámetros de las relaciones cliente-recurso	
Seleccione CP_Servidor Apache Tomcat	
Tipo de relación	CP_Utiliza el hardware informático

Campo o vínculo	Valor
Impacto financiero	35
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Pulse el botón Siguiente	
Página Resumen	
Reactivar el asistente de creación de relaciones cliente-recurso después de pulsar en 'Terminado'	Marque la casilla
Pulse el botón Terminar	
Pulse Aceptar	

Campo o vínculo	Valor
Página Seleccione el recurso del servicio empresarial elegido	
Servicio empresarial	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Recurso	CP_Servidor Apache Tomcat
Pulse el botón Siguiente	
Página Seleccione los clientes del servicio empresarial elegido	
Cientes	<ul style="list-style-type: none"> ■ CP_Asset Manager Web Service ■ CP_Asset Manager Web Tier
Pulse el botón Siguiente	
Página Defina los parámetros de las relaciones cliente-recurso	
Seleccione CP_Asset Manager Web Service y CP_Asset Manager Web Tier	
Tipo de relación	CP_Se implementa en
Impacto financiero	10
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Pulse el botón Siguiente	
Página Resumen	
Reactivar el asistente de creación de relaciones cliente-recurso después de pulsar en 'Terminado'	Marque la casilla
Pulse el botón Terminar	
Pulse Aceptar	

Campo o vínculo	Valor
Página Seleccione el recurso del servicio empresarial elegido	
Servicio empresarial	CP_Servicio empresarial Asset Manager Web
Recurso	CP_Asset Manager Web Service
Pulse el botón Siguiente	
Página Seleccione los clientes del servicio empresarial elegido	
Cientes	CP_Asset Manager Web Tier
Pulse el botón Siguiente	
Página Defina los parámetros de las relaciones cliente-recurso	
Seleccione CP_Asset Manager Web Tier	
Tipo de relación	CP_Se conecta a
Impacto financiero	100
Pulse Aplicar a todos los clientes seleccionados	
Pulse el botón Siguiente	

Campo o vínculo	Valor
Página	Rescapitulación
Pulse el botón	Terminar
Pulse	Aceptar

Para visualizar todas las relaciones cliente-recurso del servicio empresarial:

- 1 Muestre los **Servicios empresariales** (vínculo **Gestión del parque/ Servicios empresariales/ Servicios empresariales** del navegador).
- 2 En la pestaña **Servicios empresariales** del detalle del servicio empresarial **servicio empresarial CP_Asset Manager Web**, puede ver las relaciones cliente-recurso del servicio empresarial, listadas por tipo de relación cliente-recurso.

Etapa 6: Simulación del tiempo de inactividad del servidor Compaq HP dx6050

- 1 Muestre el asistente Análisis de impacto: simulación (el vínculo **Gestión del parque/Servicio empresarial/Impacto de los tiempos de inactividad en un servicio empresarial.....** del navegador).
- 2 En la primera página del asistente:
 - 1 Seleccione el servicio empresarial Web **servicio empresarial CP_Asset Manager Web**.
 - 2 Pulse **Siguiente**

Las disponibilidades de todos los recursos están en **100** (100%).
- 3 En la columna **Disponibilidad**, asigne el valor **20** a CP_Servidor Compaq HP dx6050 y a continuación pulse **Terminar**.

El asistente muestra el resultado de la simulación:

- CP_Instancia de Oracle se ve afectado porque es cliente de CP_Servidor Compaq HP dx6050. Su disponibilidad pasa a **20%**.
- CP_Asset Manager Web Service, CP_Process Server y CP_Process Administrator se ven afectados porque son clientes de CP_Instancia de Oracle. La disponibilidad en cada uno de estos clientes pasa a **28%**.
- CP_Asset Manager Web Tier se ve afectado porque es cliente de CP_Asset Manager Web Service.. La disponibilidad en este cliente pasa a **31,6%**.
- La disponibilidad media de los clientes se calcula en función de los clientes afectados que no sean a su vez recursos de otros clientes: en este caso se trata de CP_Asset Manager Web Tier, CP_Process Server y CP_Process Administrator. Por lo tanto, la disponibilidad media de los clientes es igual a:

**% disponibilidad CP_Asset Manager Web Tier + %
disponibilidad CP_Process Server + % disponibilidad
CP_Process Administrator / 3 sea 29,2%.**

Etapa 7: Análisis del impacto financiero

Gracias a las funcionalidades disponibles en los módulos **Compras, Contratos** y **Finanzas** de Asset Manager se pueden evaluar los diferentes gastos que contribuyen a los costes vinculados al servicio empresarial, en particular:

- Compra de servidores host: se generan líneas de gastos para cada compra.
- Coste de la licencia Asset Manager y del contrato de mantenimiento asociado: La licencia de Asset Manager (útil para implementar Asset Manager Web) está dedicada por completo al servicio empresarial. Su coste se transferirá en su totalidad al servicio empresarial. La licencia se creará como un recurso asociado directamente al servicio empresarial mediante una relación cliente-recurso que es exclusivamente financiera (el valor de Impacto financiero es 100%, mientras que el de Impacto de un tiempo de inactividad es 0%). Es importante asociar una cuota al contrato de mantenimiento asociado a esta licencia. Esto garantizará que las líneas de gastos que genere el contrato se transferirán a la licencia y, en último término, al TCO del servicio empresarial.
- Coste de la licencia Oracle asociada a CP_Instancia de Oracle: el coste de esta licencia se traslada parcialmente ya que el impacto financiero del recurso CP_Instancia de Oracle sólo es del 30%.
- Costes operativos sobre los servidores y las aplicaciones: líneas de gastos generadas por las instalaciones, los procesos internos de refacturación, etc.

El TCO del servicio empresarial será la suma del TCO del activo CP_Servicio empresarial Asset Manager Web (activo que representa el servicio empresarial) y de los TCO de los recursos del servicio empresarial, teniendo en cuenta el impacto financiero evaluado sobre cada relación cliente-recurso.

6 Intervenciones

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).

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 describen como una arborescencia de órdenes de trabajo (o subtareas). A una intervención se le pueden asignar tantas subtareas como se desee. Las intervenciones se pueden basar en una plantilla de intervenciones. Una plantilla describe una intervención genérica o un procedimiento estándar. La información que se define en la plantilla se copia en el detalle de la intervención.

Las subtareas son también intervenciones que permiten que una intervención se divida en intervenciones elementales. Para que la intervención finalice se deben realizar todas las subtareas.

Las subtareas de una intervención se pueden realizar de forma secuencial o simultánea. El campo **Secuenciación** (nombre SQL: lSequenceNumber) permite especificar el orden de las subtareas. Este campo tiene las siguientes condiciones asociadas:

- 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.

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

El técnico y el grupo se pueden especificar en los campos **Técnico** y **Grupo** (nombre SQL: Technician and EmplGroup) de la subpestaña **Técnico** de la ficha **Seguimiento**.

Mantenimiento bajo contrato

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

- El campo **Contrato** de la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento** permite seleccionar el contrato asociado con la Intervención. Asset Manager sólo muestra los contratos asociados con el artículo de parte relativo a esta intervención.
- El técnico y la empresa se pueden especificar en los campos **Técnico** (nombre SQL: Contact) y **Empresa** (nombre SQL: Supplier) de la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**. Si completó el campo **Empresa** antes de completar el campo **Técnico**, Asset Manager sólo muestra los contactos de la empresa seleccionada.

Mantenimiento fuera de contrato

Estas intervenciones son simplemente eso: las intervenciones no cubiertas por el contrato de mantenimiento existente o las de empresas con las que no se ha firmado ningún contrato. En general, estas llamadas se facturan.

- 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) en la subpestaña **Técnico** de la pestaña **Seguimiento**. Asset Manager sólo muestra los contratos asociados con el activo.
- 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), Asset Manager propone únicamente los contactos de la empresa seleccionada.

Evolución de una intervención

Ciclo de una intervención

Una intervención tiene el siguiente ciclo de vida:

Figura 6.1. Intervención - Ciclo completo



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


Cuadro 6.1. Intervención - Los diferentes estados

Estadio	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. Asset Manager 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, el estado de la intervención es: **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 una intervención por jerarquías, para lo que la divide en una serie de subintervenciones. Estas acciones se pueden realizar en paralelo o secuencialmente, según el valor del campo **Secuenciación** (nombre SQL: lSequenceNumber) de las subintervenciones.

- 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 Asset Manager 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 **Activo** de la tabla de intervenciones y que cree una jerarquía virtual.

Para personalizar la visualización del vínculo asociado al activo:

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

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

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 activo correspondiente, y pulse  para añadir una ficha de intervención.

Para buscar sus intervenciones, los técnicos pueden visualizar la lista de intervenciones, con el filtro pertinente (por ejemplo, un filtro que combine criterios que cubran campos como **Técnico** (nombre SQL: Contact), **Empresa** (nombre SQL: Supplier), **Nº empresa mantenimiento** (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.

7 Proyectos

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

Crear proyectos

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 **Activos**, añada los activos utilizados en el proyecto.
- 5 En la pestaña **Personas**, especifique las personas que intervienen en el proyecto.
- 6 Si necesita añadir otros activos al proyecto posteriormente, puede hacerlo partiendo de la pestaña **Proyecto** de la ventana de detalle de los activos que desea añadir, o bien de la pestaña **Activos** de la ventana de detalle del proyecto.
- 7 Compruebe periódicamente el estado de los proyectos activos. Los distintos filtros y vistas facilitan esta tarea. Puede combinar criterios relativos a los campos **Inicio**, **Fin** y **Estado** (nombres SQL: dStart, dEnd y Status) para ver proyectos que están en marcha, retrasados, etc.

Sincronizar datos de proyectos de HP Project and Portfolio Management

Introducción

Las soluciones de software Asset Manager y HP Project and Portfolio Management permiten a los clientes medir y comunicar el valor que la organización de informática proporciona a las empresas a las que da soporte.

La integración de Asset Manager y HP Project and Portfolio Management proporciona un portal unificado para todas las inversiones estratégicas y operativas en informática, con el fin de ayudar a los responsables a seleccionar las mejores inversiones y a ahorrar gastos de cableado en su gastos en informática operativa. Tanto los costes de mano de obra como los que no tienen que ver con la mano de obra asociados con un proyecto se centralizan en Asset Manager.

HP Project and Portfolio Management proporciona las plantillas y procesos de mejores prácticas necesarios para empezar a realizar una gestión óptima de proyectos y del parque. HP Project and Portfolio Management integra y unifica todos los elementos discretos que componen la carga de trabajo de informática (desde la gestión de demandas informáticas hasta la gestión financiera, de tiempo y de recursos, pasando por la gestión de proyectos y de programas), con el fin de que todas las actividades informáticas se puedan ver en tiempo real. Además, la base de HP Project and Portfolio Management es un potente motor de proceso de flujos de trabajo que puede automatizar los procesos de gestión de proyectos. Estas capacidades permiten a HP Project and Portfolio Management proporcionar a la Oficina de gestión de proyectos la visibilidad, los controles y la flexibilidad que necesita para alinear los servicios informáticos con los objetivos de la empresa.

Las potentes capacidades financieras que se rigen por ITIL y el sólido motor de cálculo de Asset Manager ayudan a las organizaciones a gestionar todo el ciclo de vida de los activos, desde la compra hasta el retiro, y a capturar los costes, informar de los mismos contra cualquier tipo de activo, refacturar por el uso de servicios y poner esta información a disposición de los ejecutivos intermedios para que tomen decisiones.

Requisitos previos

Antes de la integración es preciso instalar los siguientes productos:

- Asset Manager 5.20
- HP Project and Portfolio Management 7.5
- HP Connect-It (versiones admitidas que se definen en la matriz de compatibilidad de Asset Manager)

Procedimiento de integración

En esta sección se explica cómo implementar la integración de primer nivel entre Asset Manager y HP Project and Portfolio Management. (Posteriormente se pueden realizar más mejoras, en función de los requisitos de la gestión de proyectos.)

El conector de HP Connect-It dedicado, llamado **Project and Portfolio Management Center**, permite a Asset Manager acceder a dos de los servicios Web de HP Project and Portfolio Management (a través de dos instancias del conector):

- **Project Service** (para recuperar información de los proyectos)
- **Finance Service** (para recuperar los costes reales de los proyectos)

Para configurar el vínculo al servidor de aplicaciones de HP Project and Portfolio Management:

- 1 Seleccione el vínculo **Administración/Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones...** del navegador
- 2 En la pantalla **Añadir y/o modificar las propiedades de los servidores de aplicaciones**, seleccione el servidor de aplicaciones **PPM** (o añada una entrada si no está en la lista)
- 3 Pulse en el campo correspondiente de la columna **Dirección URL del servidor**
- 4 Especifique la dirección URL en el servidor de HP Project and Portfolio Management, por ejemplo **http://localhost:8082**
- 5 Pulse **Siguiente** y, a continuación, **Terminar**

Para configurar el escenario y el conector de HP Connect-It:

- 1 Ejecute HP Connect-It
- 2 Abra el escenario <carpeta de instalación de HP Connect-It>\scenario\ppm\ppm75am52\ppmam.scn.
- 3 Configure las dos instancias del conector (**PPM 7.5 Project Service** y **PPM 7.5 Finance Service**) haciendo clic en ellas con el botón secundario del ratón y siguiendo el asistente. Los parámetros con las etiquetas resaltadas en rojo son obligatorios.

En la pantalla **Definir parámetros de conexión**, complete y/o adapte el servidor y los detalles de los puertos si es necesario.

Usar HP Connect-It para transferir datos de HP Project and Portfolio Management a Asset Manager

Los datos sólo se transfieren si el escenario se ejecuta (manualmente o de una forma regular y programada).

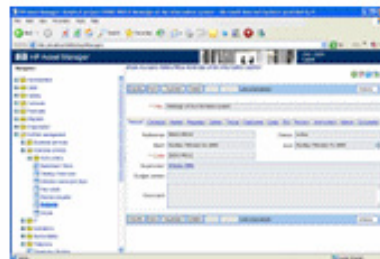
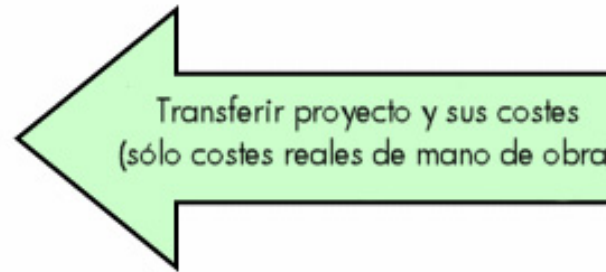
HP Connect-It importa proyectos de HP Project and Portfolio Management a Asset Manager, incluyendo los detalles de sus líneas de gastos, tipos de costes, costes reales internos de intervención del presupuesto asociado con el proyecto, estado del proyecto, objeto y divisas múltiples. Los detalles nuevos del proyecto están disponibles en las versiones Windows y de cliente Web de Asset Manager.

Qué proporciona la integración

Funcionamiento

El siguiente esquema resume las ventajas que proporciona la integración.

Niveles de integración



AM GUI



Listas de proyectos

Todos los proyectos de la base de datos de HP Project and Portfolio Management se añaden a la base de datos de Asset Manager, con una **Referencia** (Ref) prefijada a **PPM**. Por consiguiente, para mostrar todos los proyectos que parten de HP Project and Portfolio Management y sólo esos proyectos, puede crear un filtro en el campo **Referencia** (Ref) utilizando la opción **Filtrar por este campo** del menú contextual y, a continuación, seleccionando el operador **LIKE** y el valor **PPM%**.

Al crear una lista de proyectos en Asset Manager, un campo calculado presenta el TCO del proyecto:

TCO de proyecto (Coste total de propiedad), que se muestra en las pestañas **Costes** y **ROI**. Esta figura es el total de las líneas de gastos asociadas al proyecto y cuyo estado es **Realizado** o **Realizado y aprobado**.

NOTA:

El resultado calculado en este campo incluye una conversión, si es necesaria, de la divisa de origen definida a la divisa de referencia 1. Todos los cambios que se realicen en el resultado aparecerán reflejados después de realizar una actualización manual forzada.

El escenario de integración de HP Connect-It incluye una tabla de asignaciones entre los nombres de las divisas de PPM y los códigos de las divisas de Asset Manager. De esta forma, los costes importados de HP Project and Portfolio Management se pueden representar o convertir correctamente.

Ejemplo:

British Pound	GBP
---------------	-----

Esto se proporciona en el archivo <carpeta de instalación de HP Connect-It>\scenarioppm\mpt\ppmam.mpt.

(La tabla de asignaciones también conserva las asignaciones entre las regiones y divisas de HP Project and Portfolio Management que usó una versión anterior del escenario, con el fin de ofrecer retrocompatibilidad.)

Visualización de costes de proyectos detallados de Asset Manager

Asset Manager federa todos los costes informáticos, incluidos los costes de los proyectos. Desde Asset Manager se pueden examinar los costes de cada proyecto. (En la pantalla del ejemplo siguiente, el nombre de los costes derivados de PPM tiene la palabra Labor). Por consiguiente, Asset Manager proporciona el coste total de propiedad del proyecto, que incluye los costes de material informático, de contratos y de mano de obra.

Visualización del funcionamiento de proyectos desde Asset Manager

HP Project and Portfolio Management se puede iniciar desde Asset Manager para que se centre en los temas de mano de obra. Para ello, hay que pulsar el vínculo **Mostrar el detalle en Project Portfolio Management** de la pestaña **General**.

Project: Partner Management System ■ Green

Project Settings | Configure Participants | Delete Project

Project Status: Detailed Project Definition
 Project Manager: Nicole Smith
 Project Plan Period: January 2008 to June 2008
 Phase: Project
 Project Region: US

Status: Nov 3, 2008
■ Green

Schedule	Issues	Cost
	■	■

Project Summary | Project Details | References

Work Plan

Name	January 2008	February 2008	March 2008	April 2008
Partner Man...	[Timeline bar]			
I. Requirem...	[Timeline bar]			
II. Solutio...	[Timeline bar]			
III. Protot...	[Timeline bar]			
IV. Purchas...	[Timeline bar]			

Edit Work Plan | View Baselines

Milestone Summary

Milestone	Sched Finish	Actual Finish	Owners
Requirements Sign-Off	Jan 16, 2008		
Design Approval	Jan 29, 2008		
Prototype Sign-Off	Jan 29, 2008		
Purchases - Capitalized	Jan 7, 2008		
Purchases - Expensed	Jan 7, 2008		

Issues

Req#	Description	Priority	Status	Assigned To
30271	More filters to report	High	New	
30278	Acceptance criteria undefined	High	New	
30281	Change in support hours	Normal	New	
30249	Report layout needs change	Normal	New	
30245	Inventory balance is wrong	Normal	New	

Log Issue | Show Full List

Risks

Req#	Description	Status	Probability	Impact Level	Assigned To
30122	training schedule	New	Unlikely (0-40%)	High	
30126	Missing Key inputs on Requirements from remote sales offices	New	Unlikely (0-40%)	Low	
30048	Glitches in building move during testing	New	Unlikely (0-40%)	Low	
30085	Patch release incompatibility with desktop publishing SW	New	Unlikely (0-40%)	Low	

Show Full List

Tipo de costes que se importan (planificados, reales)

- ◆ Sólo se importan los costes reales. Por ejemplo, en el presupuesto del proyecto de ejemplo siguiente, los costes del campo **Plan** (planificados) no se importarían.

This Budget is for **Asset - Corporate Help Desk**; actuals are **entered manually**. This Budget occurs in **Region - US**; Cost are entered in **United States Dollar**. This Budget has capitalized costs.

Start Period: January 2007 **Finish Period:** December 2008 [Change Periods](#)

Asset Budget Summary

Planned Budget		Actual Budget	
Total Planned Capital	\$240,000	Total Actual Capital	\$52,000
Total Planned Operating	\$1,152,000	Total Actual Operating	\$86,000
Total Planned Budget:	\$1,392,000	Total Actual Budget:	\$138,000

Asset Budget Breakdown

Budget Status: Approved [Rework Plan](#) **Show:** [Plan Only](#) | Plan and Actuals **View Lines In:** Months | [Quarters](#)

Breakdown from January 2007 to December 2008 (Numbers in Table in 000s)											
	Q1 2007						Q2 2007				
	Jan 07		Feb 07		Mar 07		Apr 07		May 07		Jun
Capital	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan
Training Non-Labor	10	20	10	20	10	5	10	4	10	3	10
Capital Total	\$10	\$20	\$10	\$20	\$10	\$5	\$10	\$4	\$10	\$3	\$10
Operating	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan	Act	Plan
Employee Labor	48	24	48	36	48	12	48	14	48	36	48
Operating Total	\$48	\$24	\$48	\$36	\$48	\$12	\$48	\$14	\$48	\$0	\$48
Month Total	\$58	\$44	\$58	\$56	\$58	\$17	\$58	\$18	\$58	\$3	\$58
Quarter Total	Plan: \$174 Actual: \$117										

Personalización del escenario ppmam.scn

Si se usa el editor de escenarios de HP Connect-It para realizar cambios en el escenario ppmam.scn, hay que comprobar el archivo de escenarios .xml para asegurarse de que el atributo **<ATTRIBUTE Name="mDebit" Type="Double"/>** aparece antes que el atributo **<ATTRIBUTE Name="DebitCur" Type="String"/>** en las siguientes secciones:

```
<PifFormat Version="3.0" FormatId="Project - used to add expense lines ">
<STRUCTURE Name="amProject">
<COLLECTION Name="ExpenseLines">
<STRUCTURE Name="CostCategory">
<ATTRIBUTE Name="Name" Type="String"/>
<ATTRIBUTE Name="seExpenseType" Type="Short"/>
</STRUCTURE>
<ATTRIBUTE Name="Title" Type="String"/>
<ATTRIBUTE Name="dBilling" Type="Date"/>
<ATTRIBUTE Name="mDebit" Type="Double"/>
```

```
<ATTRIBUTE Name="DebitCur" Type="String"/>
<ATTRIBUTE Name="seStatus" Type="Short"/>
<ATTRIBUTE Name="sePurpose" Type="Short"/>
<ATTRIBUTE Name="tsAccrualPeriod" Type="Long"/>
</COLLECTION>
<ATTRIBUTE Name="Title" Type="String"/>
</STRUCTURE>
</PifFormat>
```

Si no es así, el coste se importa con la cantidad correcta, pero asociado a la divisa predeterminada (la que está asociada al login usado para transferir datos de HP Project and Portfolio Management, siempre que se haya definido. En caso contrario, es la divisa predeterminada de la base de datos).

8 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 activo resta **10** al campo **Duración** de la primera intervención relativa a este activo.

- **Reemplazo.**

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

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 archivo de comandos 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).

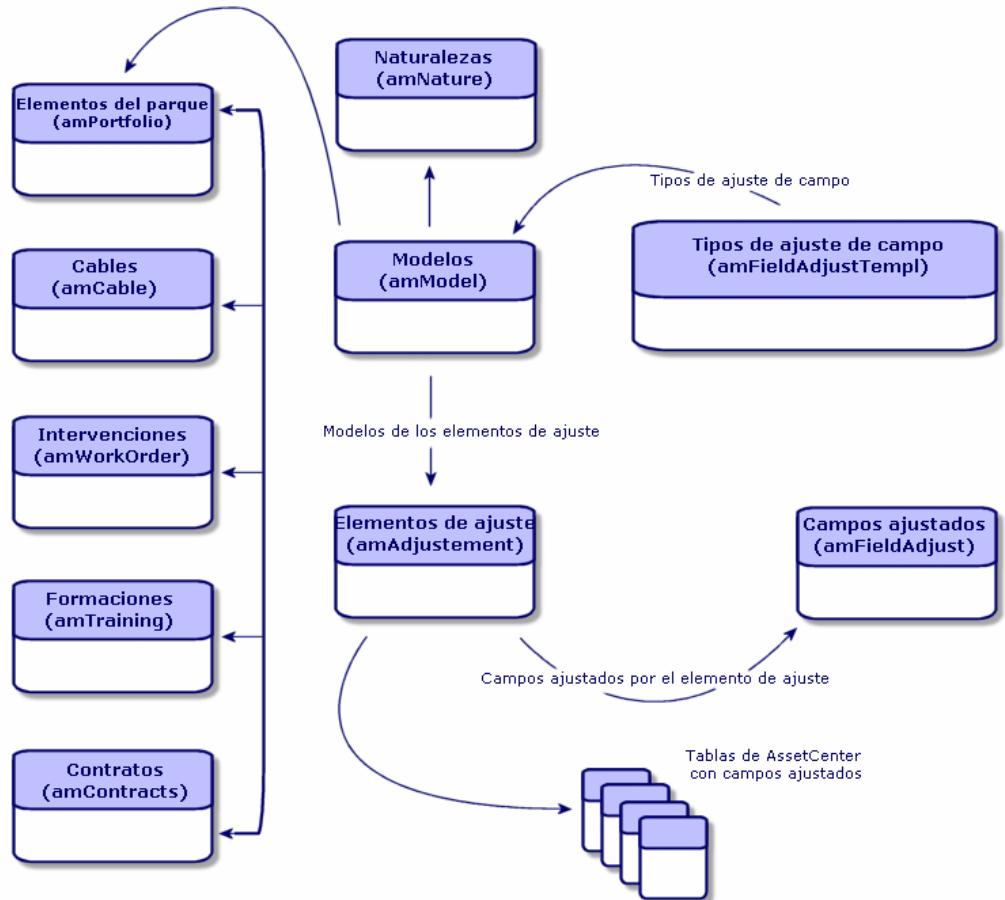
Esta tabla reúne todos los elementos de ajuste creados en la base de datos.

- 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 Asset Manager.

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 Asset Manager.



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. 30]

NOTA:

Todos los modelos son de elemento de ajuste, excepto aquellos cuya naturaleza no crea nada (Asegúrese de que el valor del campo **Creado** de la naturaleza del modelo no es **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 de 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

Ejemplo: en el caso de un artículo de ajuste del parque, en **Destino** especificaría:

```
Parent.Computer.LMemorySizeMb
```

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.
Ejemplo: en el caso de una adición, este archivo de comandos indica que el valor del campo **fv_memory_module** del modelo del artículo de ajuste se añade al campo para ajustarlo.

```
RetVal = [Model.fv_memoria_módulo]
```
- 8 Pulse **Añadir** para confirmar la creación de este tipo de ajuste de campo.

Creación de un elemento de ajuste

- ▶ Creación de un activo [pág. 33]

Esta sección indica cómo crear un artículo de parque que corresponda a un activo.

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

En las siguientes secciones se explican las etapas de un ejemplo que permite ajustar el campo **Memoria**. Este campo está en el registro de un ordenador que usa un artículo de ajuste, que corresponde a un módulo de memoria de 256 MB.

Estos 256 MB de memoria complementaria se añaden al valor del campo **Memoria (IMemorySizeMb)** del ordenador (**IMemorySizeMb**) en cuanto el enlace entre este ordenador y el módulo se crea en la tabla Artículos de parque.

Detalles del ejemplo	
Elemento de ajuste	Registro Módulo_256 de la tabla de artículos de parque
Elemento de destino	Registro Ordenador_ajustado de la tabla de artículos de parque
Campo por ajustar	El campo Memoria (IMemorySizeMb) del registro Ordenador_ajustado .
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 **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. 59].
- 5 Pulse en **Crear**.
- 6 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 7 Pulse **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. 60].
- 10 Pulse en **Crear**.
- 11 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 12 Pulse **Nuevo**.
- 13 Seleccione **Ordenador_ajustado** para el vínculo **Modelo (Model)**.
- 14 Pulse en **Crear**.
Tablas adicionales: ► [Tablas adicionales](#) [pág. 18].

Creación de ordenadores: ► [Creación de ordenadores de manera manual](#) [pág. 61].

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 Haga clic en **Modificar**.


2 - Añadir la característica memoria_módulo a la tabla de modelos

- 1 Muestre las características (vínculo **Administración/ Características/ Características** del navegador).
- 2 Pulse **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 en **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 Haga clic en **Modificar**.


3 - Creación del elemento de ajuste


- 1 Muestre las naturalezas (vínculo **Gestión del parque/Naturalezas** del navegador).
- 2 Pulse **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. 28].

- 5 Pulse en **Crear**.
- 6 Muestre los modelos (vínculo **Gestión del parque/Modelos** del navegador).
- 7 Pulse **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_memoria)** en la ventana que aparece.
- 13 Haga clic en **Aceptar**.
- 14 De a esta característica el valor **256**.
- 15 Pulse en **Crear**.
- 16 Muestre los artículos de parque (vínculo **Gestión del parque/ Artículos de parque** del navegador).
- 17 Pulse **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 de ajuste**.
- 4 Pulse .
- 5 Indique **Parent.Computer.IMemorySizeMb** en el campo **Campo por ajustar (TargetField)**.

También puede utilizar el botón  para encontrar ese vínculo hacia el campo **Memoria (IMemorySizeMb)** de la tabla de ordenadores.
- 6 Indique **RetVal=[Model.fv_memoria_módulo]** 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 Haga clic en **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 Haga clic en **Modificar**.

6 - Comprobación del ajuste

- 1 Muestre los ordenadores (vínculo **Gestión de parque/ Informática/ Equipos informáticos/ 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 de parque/ Informática/ Equipos informáticos/ 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.

9 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

Nature

Un registro de la tabla Naturalezas determina el tipo de artículo que pueden crear los modelos. Al crear un modelo, es preciso indicar su naturaleza. A partir de ese momento, el modelo se basará en esta naturaleza concreta.

Están disponibles las naturalezas para los modelos de elementos siguientes:

- 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 activos.

Model

Los registros de la tabla de modelos permiten 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 activos
 - 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 que se basa este elemento. Esta restricción que permite crear el elemento como activo, 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 activos
- Tabla de ordenadores

- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software

Activo

En la tabla Activos, un registro se corresponde con un artículo de parque cuyo valor monetario es lo suficientemente alto como para necesitar un seguimiento individualizado. En Asset Manager, cada activo se corresponde con dos registros relacionados: uno en la tabla Artículos de parque y otro en la tabla Activos. Para crear un registro en la tabla Artículos de parque con el fin de se cree simultáneamente un registro en la tabla Activos, hay que seleccionar la restricción de gestión correcta: en la naturaleza del modelo de este artículo de parque, en el campo **Restricción de gestión** (seMgtConstraint) hay que seleccionar la opción **Código interno único**.

Si todos los activos son artículos de parque, no todos los artículos de parque son obligatoriamente activos.

Tablas adicionales

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

En Asset Manager 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 activos
- Tabla de ordenadores
- Tabla de teléfonos
- Tabla de instalaciones de software

Lote

Los lotes están constituidos por varios artículos idénticos cuya cantidad se expresa en número de artículos (un lote de 100 sillas) o en 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 Artículos de parque y otro en la tabla Activos y lotes. En el parque, un lote se puede dividir entre varias localizaciones, por ejemplo. Cada división crea un segundo registro y la cantidad del lote dividido se reduce el número artículos extraídos para crear el lote nuevo. Ejemplo: diez de las sillas de un lote de cien se trasladan a otro departamento. La cantidad de este lote se reduce hasta 90 sillas y se crea un segundo lote cuya cantidad es de 10 sillas.

Lote sin seguir

Los lotes sin seguir son aquellos que con se corresponden con registros de la tabla Activos y lotes. Para crear un lote sin seguir, su naturaleza debe tener una restricción de gestión libre. Esta clase de lotes se reserva para artículos de escaso valor: suministros y consumibles. Como tal, tampoco hay información de seguimiento asociada con este tipo de lotes. Para convertir un lote sin seguir en un lote con seguimiento, es preciso crear un enlace correspondiente en la tabla Activos y lotes (con el botón **Etiquetar** de la tabla 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

La restricción de gestión de un artículo de parque se indica en su naturaleza. Dicha restricción determina el uso de un código interno: cualquier artículo de parque que tenga un código interno se registra automáticamente en las tablas Artículos de parque y Activos y lotes. Los artículos de parque sin este código sólo se registran en la tabla Artículos de parque.

Licencias y asignaciones de software

- Código interno único

Esta restricción de gestión se aplica a los activos que tengan un código interno único.

- Código interno

Esta restricción de gestión se reserva para los lotes con seguimiento. Al crear este tipo de lote se le asigna un código interno. Todos los sublotes resultantes de la división de este lote también compartirán el mismo código interno (Todos ellos corresponden al mismo registro de la tabla Activos y lotes.)

- Libre

Esta restricción de gestión se reserva para los lotes sin seguir. Durante la creación de este tipo de lotes no se les asignan códigos internos, ni tampoco hay registros que se correspondan con este artículo de parque en la tabla Activos y lotes. La restricción de gestión es libre porque en cualquier momento se puede asignar un código interno a un lote sin seguir para convertirlo en un lote con seguimiento.

Tipo de gestión

En Asset Manager existen tres tipos de gestión de los artículos de parque:

- **Gestión individual**
Utilizada para los activos. El seguimiento de cada activo 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**
Se usa para los lotes sin seguir. Los artículos del lote sólo se registran en la tabla Artículos de parque. Sin embargo, en cualquier momento se puede asignar un código interno a un lote sin seguir, con el fin de que se beneficie de los métodos de seguimiento de los lotes con seguimiento. Incluso es posible convertir un lote sin seguir en un activo individual, siempre que haya un solo artículo en el lote.

Seguimiento

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

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

Existencias

Las existencias contienen los artículos del parque que aún no se han asignado. Asset Manager permite asignar reglas a existencias que desencadenen peticiones de compra automáticas para garantizar el reabastecimiento.

Asignación

La asignación de un artículo de parque define su estado en el parque. En Asset Manager, las distintas asignaciones posibles son: **En el parque**, **En existencias**, **Retirado del parque (o consumido)**, **Pendiente de recepción**, **Devolución al taller**, **Devolución al proveedor** o **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: (Ejemplo: le permite efectuar el seguimiento preciso de todos los proyectos de la empresa). Asset Manager permite hacer un seguimiento preciso de todos los proyectos de la empresa y cada uno de estos proyectos puede usar contratos o intervenciones.

Índice

A

- Activos, 33 , 17
 - (Ver También Configuraciones informáticas)
 - Adquisición, 43
 - Contratos, 52
 - Contratos de adquisición, 44
 - Costes, 45
 - Definición, 157
 - Existencias, 57
 - Gestión individual, 16
 - Inmovilizado, 45
 - Seguimiento financiero, 43
 - Tablas adicionales, 19
- Adicionales - tablas, 18
- Ajustes, 145-153
 - Ejemplo, 149
 - Elementos de ajuste, 145
- Amortizaciones, 45
- Añadir el servidor de aplicaciones (botón), 67
- Aparatos portátiles, 80
 - Caso práctico, 87
 - Creación , 87 , 82
 - Automática, 84
 - Caso práctico, 88
 - HP Discovery and Dependency Mapping Inventory, 85
 - Manual, 80
- Importación, 86 , 64
- Instalación de software, 83
- Modelos, 81
- Naturalezas, 80
- Operador de telefonía
 - Creación, 87
- Relación cliente-recurso
 - Asociación, 83
 - Creación, 82
 - Creación - Caso práctico, 90
- Artículos de parque, 27-57 , 17
 - (Ver También Activos)
 - (Ver También Existencias)
 - (Ver También Lotes)
 - (Ver También Lotes sin seguir)
 - (Ver También Modelos)
 - (Ver También Naturalezas)
- Ausencia, 51
- Confiar a un tercero, 51
- Contextualización, 48 , 21
- Definición, 156

- Devolver a un proveedor, 51
- Fin de la vida, 50
- Gestión, 15
 - Gestión colectiva, 16
 - Gestión indiferenciada, 16
 - Gestión individual, 16
 - Tipos, 15
- Movimientos, 48
- Reserva, 49
- Seguimiento, 22
- Tablas adicionales, 18
- Valores, 15
- Asignaciones, 159
- Asset Manager Application Designer
 - Datos empresariales - importación
 - Base de datos existente, 93 , 65
 - Nueva base de datos, 93 , 65
- Asset Manager Automated Process Manager
 - Existencias, 53

B

- Base de datos
 - Datos empresariales - importación
 - Base de datos existente, 93 , 65
 - Nueva base de datos, 93 , 65
 - Preparación, 92 , 69 , 65

C

- Cambios
 - Mostrar en la base HP Service Manager, 68 , 68
- Cantidades, 160
- Conexiones, 72
 - Creación, 74
 - Declaración, 76
 - Eliminación, 79
 - Impacto, 79
 - Gestión, 78
 - Número, 78
 - Ordenadores, 75
 - Puertos, 73
 - Requisitos previos, 73
- Configuraciones informáticas, 71
- Consumibles, 42

- Definición, 158
- Contratos
 - Activos, 52
 - Adquisición, 44
- Costes de un activo, 45

D

- Datos empresariales, 93 , 93 , 65 , 65
- Dividir un lote (asistente), 39

E

- edac.scn (escenario), 63
- edac-mobiledevices.scn (escenario), 85
- Editar la dirección URL de los servidores de aplicaciones... (asistente), 69 , 66
- Elementos de ajuste
 - Creación, 149
 - Elementos de destino, 145
 - Modelos, 148
 - Tipos de ajuste, 148
 - Uso, 148
 - Vínculos que activan el ajuste del campo, 149
- Entornos virtuales, 91
- Existencias, 53
 - Activos - Salida de, 57
 - Añadir elementos, 56
 - Control de umbrales - Frecuencia, 55
 - Definición, 159
 - Elementos de ajuste, 55
 - Gestión, 55
 - Peticiones de reabastecimiento, 55
 - Reglas, 53
 - Reservas de activos, 50
 - Umbrales - Requisitos previos, 53

H

- Hosts de máquinas virtuales, 91
- HP Connect-It, 84 , 62
- HP Discovery and Dependency Mapping Inventory
 - Consulta del ordenador a partir de Asset Manager, 67

- Consulta de ordenadores a partir de Asset Manager, 64
- HP Service Manager
 - Mostrar los incidentes, cambios y problemas, 68

I

- Incidentes
 - Mostrar en la base HP Service Manager, 68
- Inmovilizado, 45
- Instalación de software
 - Tablas adicionales, 20
- Intervenciones, 129
 - Automatismos, 132
 - Ciclo, 131
 - Estados, 132
 - Gestión, 133
 - Seguimiento, 132
 - Tipos, 130

L

- Lotes
 - Creación, 37
 - Definición, 157
 - División, 38
 - Gestión colectiva, 16
 - Unidades, 30
- Lotes sin seguir, 41
 - Creación, 41
 - Definición, 158
 - División, 42
 - Gestión indiferenciada, 16
 - Transformación en lotes seguidos, 43

M

- Máquinas virtuales, 91
 - Creación, 96
 - Host, 97
- Modelos, 25 , 17
 - Aparatos portátiles, 81
 - Artículos de parque, 29
 - Creación, 30
 - Definición, 156

- Ordenadores, 60
 - Proveedor de servicios, 82
 - Unidades, 30
- Modelos de datos, 18
- Mostrar detalle en Enterprise Discovery (vínculo), 68

N

- Naturalezas, 23 , 17
 - Aparatos portátiles, 80
 - Artículos de parque, 27
 - Comportamiento, 24
 - Creación, 28 , 23
 - Definición, 155
 - Ejemplos, 28
 - Ordenadores, 59

O

- Ordenadores, 59
 - Creación
 - Automática, 62
 - HP Discovery and Dependency Mapping Inventory, 63
 - Manual, 61
 - Modelos, 60
 - Naturalezas, 59
 - Tablas adicionales, 20

P

- Parque - Datos empresariales, 69
- Parque informático
 - (Ver También Aparatos portátiles)
 - (Ver También Conexiones)
 - (Ver También Configuraciones informáticas)
 - (Ver También Entornos virtuales)
 - (Ver También Ordenadores)
- Proveedor de servicios
 - Creación, 82
 - Modelos, 82
 - Relación cliente-recurso, 82
- Proyectos
 - creación, 135
 - Definición, 160

- sincronizar con HP Project and Portfolio Management, 136
- Puertos, 73
 - Cambios, 79

R

- Restricciones de gestión, 158

S

- Seguimiento, 159
- Servicios empresariales, 103
 - Relaciones cliente-recurso , 103
 - Representar un servicio empresarial en Asset Manager , 104
 - TCO de un servicio empresarial, 114
 - Tiempos de inactividad de recursos, 109
 - Asistentes de análisis de impacto, 112
 - Creación, 110
 - Ejemplos, 111
 - Impacto, 111
- Software
 - Tablas adicionales, 20

T

- Tablas
 - Tablas adicionales, 18
 - Definición, 157
 - Tablas principales, 17
- Teléfonos, 99-102
 - Creación, 101
 - Funciones, 99
 - Adición, 101
 - Gestión, 100
 - Tablas, 99
 - Tablas adicionales, 20
 - Teclas, 101
- Tipos de gestión, 159

U

- Unidades, 30
 - Creación, 30
 - Visualización, 31
- Unidades de lotes, 30

V

- Valor residual (campo), 46