



# ENTERPRISE SOLUTIONS

## 170 – PROTOTIPOS Y GESTIÓN DE MUESTRAS

### 173 – Revisiones colaborativas

Manual de procesos

---

---

Última actualización:      Noviembre 2016



## Índice

<b>1. Introducción</b> .....	<b>4</b>
1.1 Convenciones.....	4
<b>2. Proceso</b> .....	<b>4</b>
2.1 Definición.....	4
2.2 Lista de tareas.....	4
<b>3. Creación de un producto modelo en Pattern Developer 3D</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Asociar un modelo 3D a las distintas ramas de un producto</b> .....	<b>6</b>
<b>5. Revisión colaborativa</b> .....	<b>6</b>
5.1 Acceso al modelo 3D objeto de la revisión .....	8
5.2 Editar el modelo 3D y crear un historial de cambios.....	8
5.2.1 Editar.....	8
5.2.2 Notificar las modificaciones efectuadas: Descripción del cambio .....	9
5.3 Solicitud de intervención en el modelo 3D.....	9
5.3.1 Solicitar cambio .....	9
5.3.2 Acceso a las notificaciones y edición del modelo 3D.....	10
<b>6. Informes</b> .....	<b>10</b>

## 1. INTRODUCCION

Este documento describe las interconexiones entre las dos áreas funcionales principales: la creación de modelos (módulo **Pattern Developer 2D** y módulo **Pattern Developer 3D**) y el desarrollo de productos (módulo **Product Developer**).

La plataforma **Pattern Developer 3D** ofrece a los usuarios una base común que les permite hacer su trabajo con las ventajas de un entorno colaborativo para almacenar y administrar datos de CAD y comunicarse entre sí.

### 1.1 Convenciones

PLM	=	Product Lifecycle Management Solution
Módulo de desarrollo de producto	=	Product Developer
Módulo de desarrollo de patrones	=	Pattern Developer
Módulo de diseño/Diseño técnico	=	Designer
Aplicación de creación de marcadas	=	Diamino
Aplicación de trazado	=	Justprint

## 2. PROCESO

### 2.1 Definición

El proceso de revisión colaborativa de los prototipos y las muestras forma parte de las fases de prueba del desarrollo de productos. Permite que los diseñadores, directores de producto y estilistas puedan comunicarse de forma colaborativa para validar las propuestas de estilo, de materiales, los patrones y la posibilidad de introducir modificaciones.

Las diferentes validaciones a las que afecta son las validaciones de pruebas, materiales, sistemas de montaje, acabados y de los diferentes efectos visuales.

El proceso permite efectuar estas validaciones paso a paso sin tener que reunir físicamente a todas las partes interesadas, con el objetivo de obtener al final de la revisión el mejor prototipo posible partiendo de un número reducido de muestras.

### 2.2 Lista de tareas

- Crear un producto de tipo Modelo en Pattern Developer 3D.
- Ilustrar las distintas ramas del producto modelo (**Pruebas, Especificaciones de CAD...**) con una imagen del modelo 3D.
- Ilustrar los informes con los modelos 3D de las ramas del producto modelo.
- Revisión colaborativa:
  - Acceso al modelo 3D afectado por la revisión
  - Editar el modelo 3D

- Crear un historial de cambios: **Solicitud de cambio, Descripción del cambio**
- Acceder a las notificaciones

### 3. CREACION DE UN PRODUCTO MODELO EN PATTERN DEVELOPER 3D

Desde Pattern Developer 3D, el diseñador puede crear directamente un producto (modelo) y asociarle un modelo 3D.

1. En el menú **Archivo** de Pattern Developer 3D, seleccione **Crear producto....**  
Se abre una ventana.
2. Se selecciona la categoría de producto **Modelo**.  
En ese momento se puede seleccionar una **Subcategoría**.



En la sección **Dónde se usa** se pueden ver los diferentes casos en los que se utiliza este modelo 3D dentro de un producto **Modelo**.

Los vínculos que aparecen en la pantalla indican en qué productos modelo se utiliza el modelo 3D.

El vínculo incluye el **Código técnico** / el **Código de estudio** / la versión / y eventualmente el nombre de la instancia en la que se ha asociado el Modelo 3D.

Si no se indica el **Código técnico**, se sustituye por un guión (-).

Ejemplo: Modelo > - / [PLM921](#) / 1.1 > [CADO](#)

[PLM921](#) es el **Código de estudio** del producto modelo

/ 1.1 es la versión

[CADO](#) es el nombre de la RAMA

Se puede hacer clic en cualquier vínculo para ver los detalles del producto modelo para el que se utiliza el modelo 3D.


3. Haga clic en **Crear....**
4. El modelo 3D se vincula entonces a un nuevo producto modelo cuyo **Código de estudio** se genera automáticamente. Se puede ver en el **Tablero Lectra** de la pestaña **Objetivos** del producto.



El **Código de estudio** se puede modificar más tarde en Product Developer.

#### 4. ASOCIAR UN MODELO 3D A LAS DISTINTAS RAMAS DE UN PRODUCTO

Es posible asociar un modelo 3D a las distintas ramas de un producto modelo. Estas asociaciones son especialmente apropiadas en las ramas **Especificaciones de CAD** y **Pruebas**.

1. Abra la rama del producto modelo y cree una nueva instancia.
2. En la pestaña **Anexos** del **Tablero**, pulse el botón **Menú** y seleccione **Elegir**.
3. Seleccione **Modelo 3D** como **Tipo de objeto**, use a modo de ayuda los distintos criterios de búsqueda e inicie la búsqueda.
4. Seleccione el modelo o modelos 3D que va a asociar la rama y haga clic en .

#### 5. REVISION COLABORATIVA

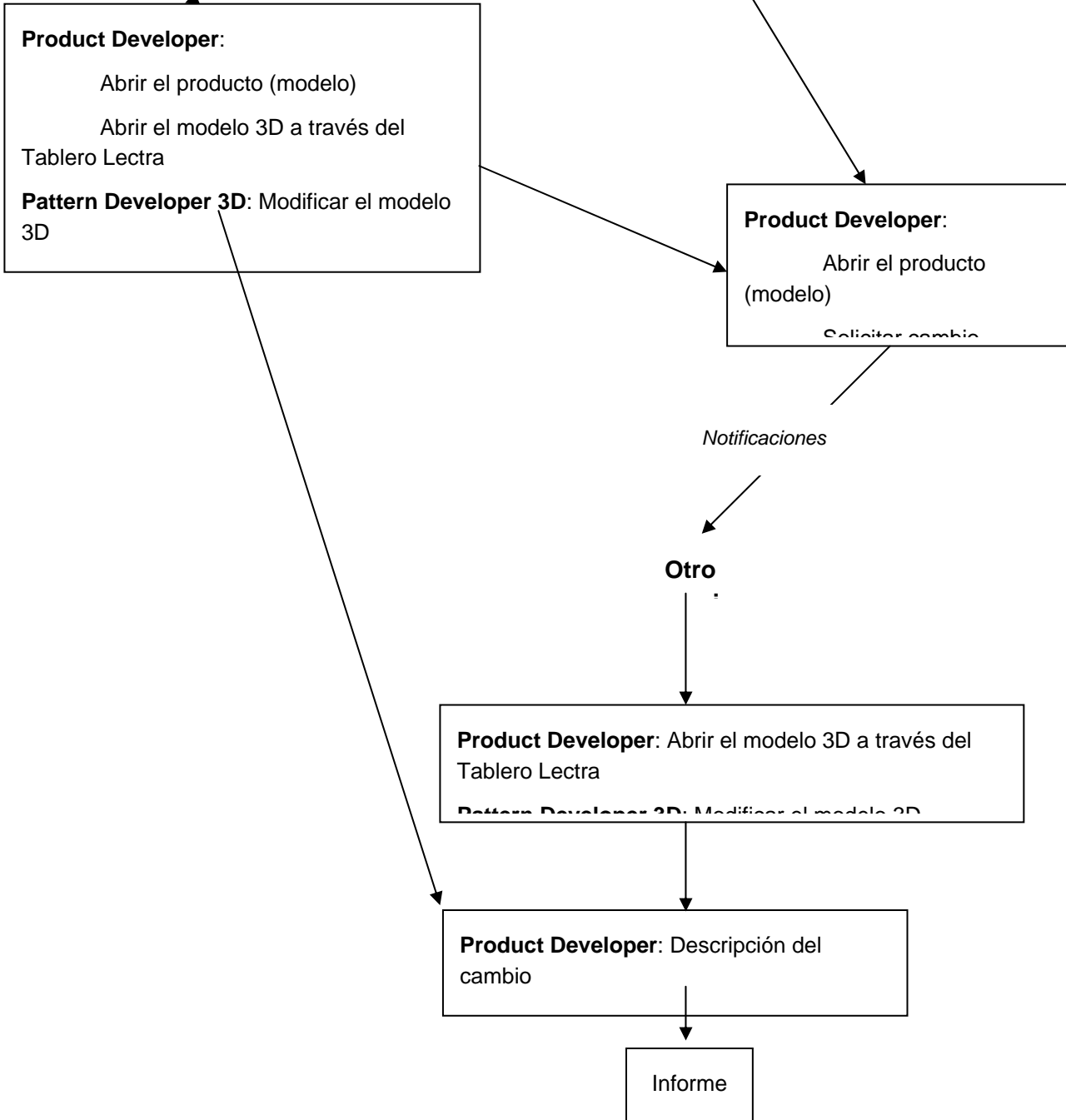
En PLM se pueden hacer revisiones virtuales de modelos 3D. Una vez creados, los modelos 3D se pueden consultar y anotar durante la revisión. Después pueden guardarse en la base de datos para que sean retocados por otro usuario remoto equipado con el módulo Pattern Developer 3D. Este usuario es informado de los cambios que hay que introducir a través de las notificaciones que recibe en su página de inicio. Los diseñadores pueden aprovechar los trazos que dejan en los patrones 2D los retoques efectuados en 3D para modificar sus patrones de manera acorde.



Para que los trazos se vean en 2D, es necesario que los entornos 2D y 3D estén sincronizados.

También se pueden hacer informes con los modelos 3D que figuran en las ramas de la especificación del producto.

**Usuario de Product Developer**





## 5.1 Acceso al modelo 3D objeto de la revisión

1. En el módulo **Product Developer**, busque el producto modelo que hace referencia al modelo 3D objeto de la revisión.
2. A modo de ayuda, use los distintos criterios de búsqueda.
3. Una vez encontrado el producto, puede constatar que la imagen del modelo 3D se encuentra en el **Tablero Lectra**.

## 5.2 Editar el modelo 3D y crear un historial de cambios

### 5.2.1 Editar

1. En el módulo **Product Developer**, pase el producto modelo al modo de edición .
2. En el **Tablero Lectra**, acceda al menú contextual de la ilustración del modelo 3D  y seleccione **Editar**.



Seleccionando esta opción, el archivo se bloquea y no puede ser modificado por otros usuarios.

3. Se abre el módulo **Pattern Developer 3D** en el modelo 3D correspondiente.
4. Se pueden hacer diversos cambios:
  - Modificaciones de patronaje
    - Dibujar líneas y/o costuras en la prenda
    - Crear notas
    - Modificar la geometría de las piezas 3D...



Para efectuar las modificaciones mencionadas es necesario ir a Pattern Developer. El usuario podrá ver los retoques en forma de líneas.

- Modificación de diseño de los materiales o el color. Se pueden utilizar los elementos presentes en la base de datos u otros archivos locales.



En el caso de las modificaciones de diseño del material o el color, es necesario abrir **Textile Designer Print/ Textile Designer Knit** o **Textile Designer Weave** para introducir los cambios en el material y guardarlo después en la plataforma.

Entonces hay que volver a **Pattern Developer 3D** y colocar de nuevo el material modificado en el maniquí.

5. Guarde el modelo 3D modificado (**Archivo > Guardar modelo 3D** o **CTRL+S**).



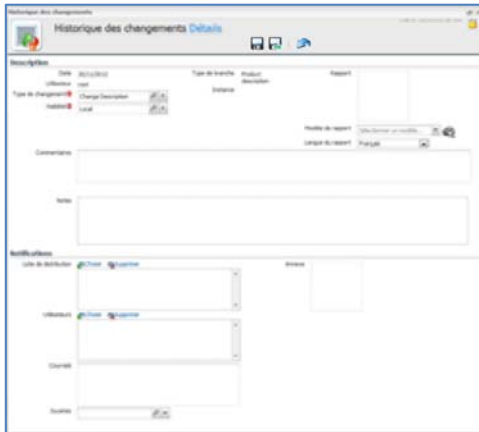
Si se ha modificado el patronaje 2D, también es necesario guardarlo.



### 5.2.2 Notificar las modificaciones efectuadas: Descripción del cambio

Una vez realizados los cambios en el modelo 3D, el usuario puede indicar en el **Historial de cambios** las modificaciones que ha introducido.

1. En el módulo **Product Developer**, en la pestaña **Historial de cambios**, haga clic en .

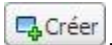


2. Campo **Visibilidad**:
  - **Global**: visible **en todas partes** del modelo
  - **Local**: visible **desde la instancia únicamente**
3. Campo **Tipo de cambio**: Seleccione **Descripción del cambio**.
4. Introduzca **Comentarios** o **Notas**.
5. Guarde los cambios.  
Se añade a la pestaña el registro del **Historial de cambios**.

## 5.3 Solicitud de intervención en el modelo 3D

### 5.3.1 Solicitar cambio

Es posible solicitar que se introduzcan modificaciones en el modelo 3D asociado a un producto en particular.

1. En el módulo **Product Developer**, busque el producto modelo que hace referencia al modelo 3D objeto de la revisión.
2. En la pestaña **Historial de cambios**, haga clic en .
3. Campo **Visibilidad**:
  - **Global**: visible **en todas partes** del modelo
  - **Local**: visible **desde la instancia únicamente**
4. Campo **Tipo de cambio**: Seleccione **Solicitud de cambio**.
5. Introduzca **Comentarios** o **Notas**.
6. **Sección Notificaciones**:

- Los usuarios que figuran en las **Listas de distribución** o directamente incluidos en el área de **Usuarios** reciben una notificación en su página de inicio con un enlace al registro de **Historial de cambios**.
- Los usuarios para los que existe una dirección de correo electrónico y que tienen marcada la casilla **Enviar un correo con las notificaciones**, reciben además el contenido del registro de **Historial de cambios** por correo electrónico. Además de los usuarios, introduzca las direcciones para las notificaciones por **Correo electrónico**.
- El contenido del registro de **Historial de cambios** también se envía por correo a los contactos autorizados de las **Empresas** seleccionadas. Las direcciones electrónicas de los contactos se indican automáticamente debajo del nombre de la empresa.



El área de **Notificaciones** del **Historial de cambios** puede tener ilustraciones.

7. Guarde los cambios.  
Se añade a la pestaña el registro del **Historial de cambios**.




Otra posibilidad es usar la herramienta **Anotación** para hacer anotaciones en el visor 3D. La captura anotada se guarda después en el **Historial de cambios**.

Consulte el manual de procedimientos **Lectra Fashion PLM – Pattern Development** para obtener más información sobre la anotación en el visor 3D.

### 5.3.2 Acceso a las notificaciones y edición del modelo 3D

Cuando se ha identificado al usuario que debe efectuar las modificaciones de un producto, la persona recibe una notificación en su página de inicio. Un vínculo seleccionable lleva directamente al producto en cuestión.

1. En la **Página de inicio** del usuario, en la sección **Notificaciones**, se indica la información de la notificación.
2. Haga clic en el vínculo correspondiente a la instancia del producto en la que se hizo la solicitud de modificación.
3. En el **Tablero Lectra**, acceda al menú contextual de la ilustración del modelo 3D  y seleccione **Editar**.
4. Los siguientes pasos se describen más arriba en el apartado [Editar el modelo 3D y crear un historial de cambios](#).

## 6. INFORMES

Es posible presentar informes que contengan los modelos 3D, objetos de Adobe o Designer, contenidos de las ramas del producto, etc. Una vez creado, un informe también se puede añadir al **Historial de cambios** y enviarse como notificación.