



ENTERPRISE SOLUTIONS

140 – STYLE TECHNICAL PACK

141 - Configuración del modelo

Manual de procesos

Última actualización: Noviembre 2016

Contenido

Configuración del modelo	5
1. Proceso	5
1.1 Definición.....	5
1.2 Lista de tareas.....	5
2. Como crear un modelo en blanco	6
3. Rama Descripción - Pestaña Objetivos	7
3.1 Identificación	7
3.2 Clasificación	7
3.3 Especificaciones.....	8
3.4 Sección Objetivos de la colección.....	8
3.5 Tabla de validación	8
4. Rama Descripción - Pestaña Costes y márgenes.....	9
4.1 Sección Información de costes	9
4.2 Sección Unidades	9
4.3 Sección Venta al por menor.....	9
4.4 Sección Venta al por mayor	10
4.5 Sección Costes y márgenes	10
5. Rama Descripción - Pestaña Composición	11
5.1 Definir un set de composición	11
5.2 Asignar una composición a un producto	12
5.2.1 Añadir una nueva composición	13
5.2.2 Añadir un set de composición	14
5.2.3 Organizar las diferentes composiciones de un producto	14
6. Rama Descripción - Pestaña Símbolos de lavado	15
6.1 Definición de las etiquetas de lavado.....	15
6.2 Asignación de los símbolos de lavado a un modelo	15
7. Rama Descripción - Ilustraciones.....	16
8. Gestión de imágenes	17
9. Rama Atributos.....	17
9.1 Pestaña Tallas.....	17
9.2 Pestaña Colores.....	18
9.3 Pestaña Proveedores/Vendedores	18
9.4 Pestaña Opciones	18
10. Rama SKU	19
11. Guardar el modelo.....	21

12. Barra lateral Explorador	21
13. Guardar como - Modelo	22
14. Tarjetas de información.....	22



Las modificaciones introducidas en el documento desde la última vez que se publicó aparecen subrayadas en azul.

CONFIGURACIÓN DEL MODELO

El objetivo de este manual es facilitar la formación de los operadores que vayan a utilizar la solución Lectra Fashion PLM y servir como manual de referencia del producto. Junto con otros manuales de funciones, forma parte de la documentación especialmente dirigida a los usuarios y a sus funciones específicas.

1. PROCESO

Este proceso se enmarca en el proceso de **Style Technical Pack**.

1.1 Definición

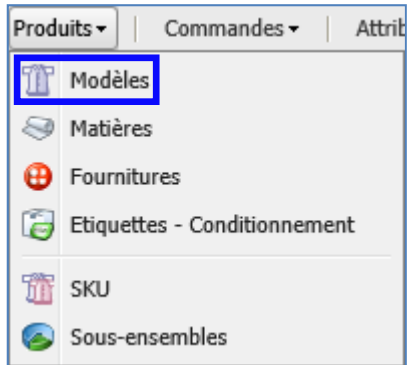
Este proceso permite configurar los modelos en el sistema. Es el punto de partida para el desarrollo del producto.


1.2 Lista de tareas

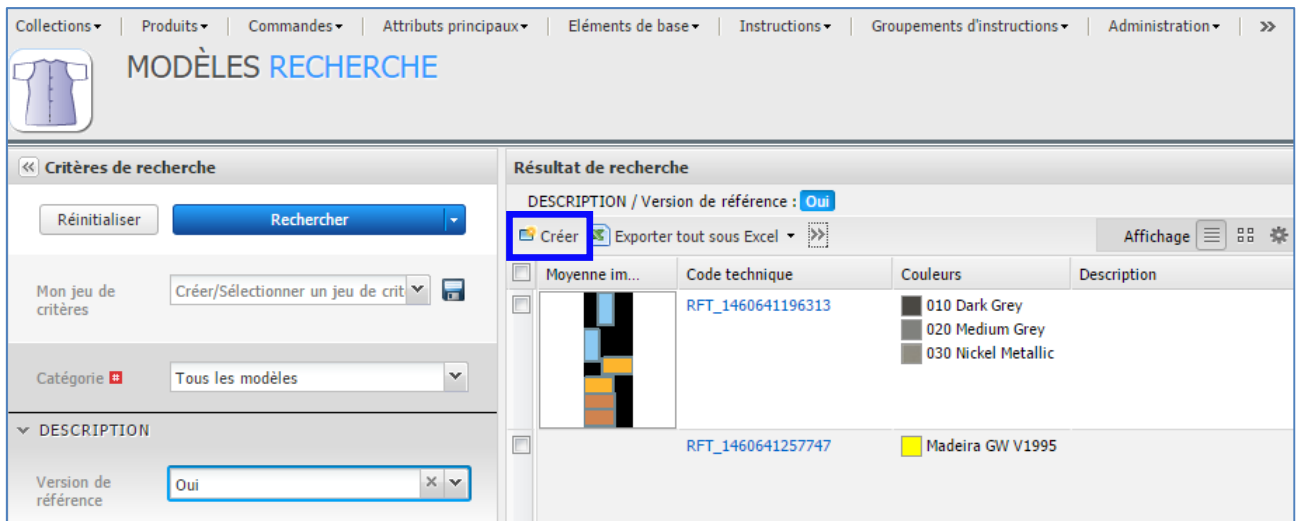
- Creación de un nuevo modelo a partir de un modelo, una reposición o una variante
- Introducción de los datos básicos
- Asociación de las primeras ilustraciones con el modelo
- Definición de atributos de variantes (colores, proveedores, etc.)
- Inicio del estado del ciclo de vida
- Puesta en marcha del seguimiento del plan de trabajo del modelo

2. COMO CREAR UN MODELO EN BLANCO

1. En su página de **inicio**, haga clic en **Productos** y después en **Modelos**.



2. Se abre la ventana de **Búsqueda** de modelos.
3. Haga clic en .



3. RAMA DESCRIPCIÓN - PESTAÑA OBJETIVOS

Un modelo recién creado se abre en la rama **Objetivos generales** de la pestaña **Objetivos**.

El expediente del Modelo recién creado se abre en la pestaña **Objetivos**.

La ventana tiene 3 secciones principales: **Identificación**, **Especificaciones** y **Clasificación**.

3.1 Identificación

Para guardar el expediente es obligatorio rellenar los campos **Código técnico** y/o **Código de estudio**. Siempre que aparece un pequeño asterisco azul * al lado de un campo, quiere decir que ese campo es obligatorio. Para que el expediente se pueda guardar en la base de datos, los campos marcados con un asterisco azul tienen que tener un valor.

El **Código técnico** es un campo alfanumérico cuyo valor debe ser **único**.

El **Código de estudio** es un campo alfanumérico cuyo valor debe ser **único**.




El **Código técnico** y el **Código de estudio** de un mismo expediente de Modelo pueden tener el mismo valor. Sin embargo, no pueden tener los mismos valores que otros expedientes: deben ser únicos dentro de la categoría de Modelos.

El campo **Descripción** es un campo de texto libre.


3.2 Clasificación

El área **Clasificación** muestra las propiedades que se han configurado en PLM Manager (menú **Clasificación**). Se pueden definir varios valores para cada una de ellas (por ejemplo, para la temporada: Verano, Otoño).

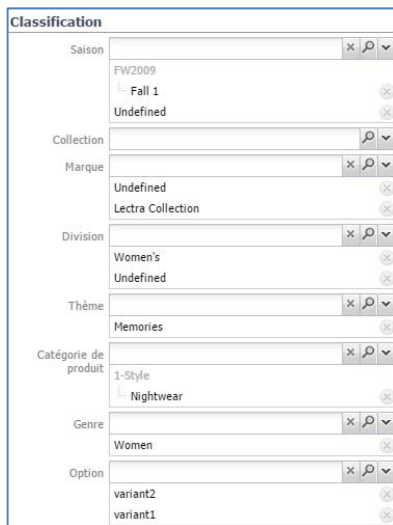
Son listas de valores.

Haga clic en  para seleccionar uno o más valores de la lista.

Haga clic en  para gestionar los valores disponibles: seleccionar, crear, renombrar, borrar, etc.

Haga clic en  para borrar el campo.

Los campos del área de **Clasificación** enumerados a continuación no son campos obligatorios.



3.3 Especificaciones

Algunos valores son de consulta, otros son campos de texto.

El área **Detalle** contiene campos que permiten añadir otros atributos al Modelo.


- **Composición principal:** se hereda de la pestaña Composición del producto.
- **Material principal:** campo de lista.
- **Referencia CAD:** campo de texto que permite introducir texto.
- **Referencia de marcada:** campo de texto que permite introducir texto.
- **Peso:** campo de texto que permite introducir texto.
- **Unidad:** campo de lista.
- **Carpeta predeterminada de archivos:** campo de lista donde se guardan los archivos y las imágenes adjuntadas en la base de datos.


3.4 Sección Objetivos de la colección

Esta sección es de sólo lectura si está instalado el módulo Collection Planning. Para obtener más información, consulte el *Manual de procesos del plan de colección (soluciones de empresa)*.

3.5 Tabla de validación

Esta sección es de sólo lectura si ha definido las tablas de validación en PLM Manager (consulte la guía del usuario de PLM Manager).

En modo de **Edición**, haga clic en  para gestionar las tablas de validación disponibles. Puede seleccionar una tabla, que se abre entonces en la pestaña **Objetivos**.

También puede cambiar cualquier valor de una tabla usando la función de **Edición** .

4. RAMA DESCRIPCIÓN - PESTAÑA COSTES Y MÁRGENES

La pestaña **Coste y márgenes** consta de seis secciones:

4.1 Sección Información de costes





- **Coste predeterminado:** este campo de entrada de datos normalmente representa el coste medio del artículo para las colecciones de gran volumen.
- **Coste col. predeterminado:** este campo de entrada de datos normalmente representa el importe medio del coste del artículo para las colecciones más pequeñas.
- **Tipo de coste:** este campo de lista representa el tipo de coste aplicado al artículo.
- **Cantidad:** este campo permite introducir un valor directamente.

4.2 Sección Unidades

- **Moneda:** este campo de entrada de datos representa la moneda en la cual se va a calcular el coste del artículo.
Se utiliza de forma predeterminada la moneda del usuario (si el usuario no ha definido ninguna moneda, se utiliza la moneda del sistema).
- **Unidad de compra:** este campo de consulta generalmente representa la unidad en la que se compra el producto.
- **Unidad de BOM:** este campo de lista generalmente representa la unidad en la que se indica el producto en la lista de materiales (BOM).
- **Proporción:** este campo es el cociente entre la unidad de compra y la unidad de BOM. Véase la nota a continuación.
- **Ratio de corrección:** este campo numérico se utiliza para reemplazar la Proporción.



La **unidad de compra** y la **unidad de BOM** generan de forma automática el valor del campo **Proporción**. Si son idénticas, la proporción es igual a 1. Por ejemplo, si un artículo se compra en centímetros, pero en la BOM se utiliza en milímetros, la proporción será 0,1 (o 1/10). Si se especifica, el **Ratio de corrección** sobrescribe este valor.

Unité d'achat	each		
Unité nomenclature	each		
Rapport	1		
Ratio de correction	3		

4.3 Sección Venta al por menor

En esta sección se pueden introducir los cálculos típicos de un minorista.

- **Precio:** precio de venta al por menor del producto.

- **Objetivo % margen sobre coste:** objetivo unitario del aumento del precio para el precio de venta al por mayor. Es igual a: $(\text{Precio al por menor} / \text{Coste al por menor} - 1) \times 100$
- **Objetivo de coste:** campo calculado sobre la base de los dos valores anteriores. Este campo indica el precio de compra establecido como objetivo para la venta al por menor. Es igual a: $\text{Precio al por menor} / (1 + \text{Objetivo de margen sobre coste} / 100)$.

Vente au détail	
Prix	123,00 EUR
Objectif Taux de marge %	56
Objectif de coût	78,85 EUR

4.4 Sección Venta al por mayor

En esta sección se pueden introducir los cálculos típicos de un vendedor o fabricante especializado en la venta al por mayor.

- **Precio:** precio de venta al por mayor del producto.
- **Objetivo % margen sobre venta:** montante del beneficio objetivo para las ventas al precio de venta. Es igual a: $(1 - (\text{Precio de venta al por mayor/de venta})) \times 100$
- **Coste objetivo:** campo calculado sobre la base de los dos valores anteriores. Es igual a: $\text{Precio de venta} (1 - \text{Objetivo de margen sobre venta} / 100)$

Vente en gros	
Prix	25,00 EUR
Objectif Taux de marque %	4
Objectif de coût	24,00 EUR

4.5 Sección Costes y márgenes

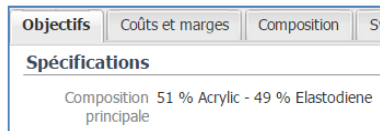
Cuando se añaden instancias a las ramas de Coste BOM y operaciones y Coste subcontratado del producto, también se reflejan en la rama Descripción del producto y se vinculan automáticamente.

Coûts et marges						
Résumé des instances	Mode de calcul des coûts	Type	Coût calculé	Taux de marge calculé	Taux de marque calculé	
Nom de l'instance de branche Devises Type Statut Date	BOM-BOL-COST0 EUR Production 000_JustCreated 28/12/2015	§Défaut Coûts nomenclature & opérations	0,35 EUR	35093,13305	98,602	
Nom de l'instance de branche Devises	BOM-BOL-COST1 EUR	§Défaut Coûts nomenclature & opérations		EUR		

5. RAMA DESCRIPCIÓN - PESTAÑA COMPOSICIÓN

Los usuarios disponen de una biblioteca de materias primas que pueden utilizar para definir la composición de un producto.

La composición principal de cada producto se indica en la sección **Especificaciones** de la pestaña **Objetivos** del producto.



Ejemplo





Las composiciones se pueden crear seleccionando materias primas de una en una, o bien seleccionando uno o varios conjuntos de composiciones predefinidas que agrupen varias materias primas. Esto facilita la especificación del producto en términos de composición.

5.1 Definir un set de composición


Se pueden crear varios sets de composición.

Elementos básicos > Sets de composición

Se abre una ventana en la que se pueden ver y modificar los procesos creados con anterioridad, así como crear otros nuevos.

	Crear	Muestra un set de composición en blanco para poder crear uno nuevo.
	Editar	Muestra el set de composición seleccionado en modo de edición.  El único que no se puede editar es el campo Código .
	Consultar	Muestra el set de composición seleccionado en modo de visualización.

1. Elementos básicos > Sets de composición

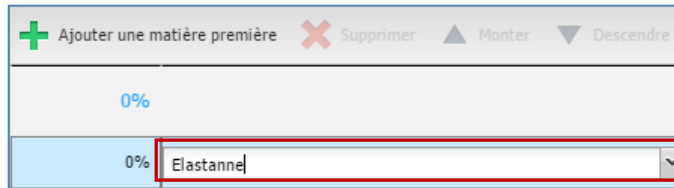
- Haga clic en  **Crear...**
- Rellene el **Código** de identificación del set de composición, que debe ser único, así como el **Nombre**.
- Especifique el **Grupo** al que pertenece este set de composición (las materias primas pueden tener diversos orígenes).
- Los campos **Comentario** y **Descripción** no son obligatorios, pero sí recomendables. Esta información puede servir para facilitar las búsquedas.
- El campo **Composición** permite añadir todas las materias primas que hagan falta al set de composición, además de su porcentaje dentro de la composición.

Añadir diferentes materias primas de una en una al set de composición.

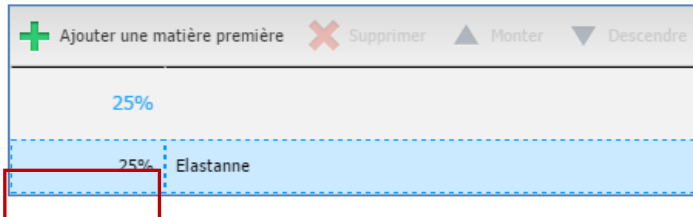
- Haga clic en la primera línea para seleccionar una materia prima.

(La biblioteca de materias primas se encuentra en **Elementos básicos >  Materias**

primas).



- Haga clic en la celda de porcentaje para especificar la proporción (%) de esa materia prima.

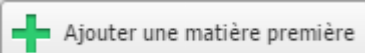



El porcentaje debe ser un número entero.


La suma de los diferentes porcentajes se calcula automáticamente y se indica en azul en el encabezado de la línea.



El total puede ser inferior al 100%.

Si el total es superior al 100% se indica en rojo, pero ello no impide guardar el set de composición.

- Cada vez que se hace clic en , se añade una nueva línea vacía al set de composición. Siga las instrucciones anteriores para especificar la materia prima y su porcentaje.



Las líneas de composición se pueden eliminar ()

Se puede cambiar el orden de las materias primas  y )


7. Guarde el set.



Una materia prima a la que se hace referencia en un set de composición no se puede eliminar de la biblioteca de materias primas.



5.2 Asignar una composición a un producto

La pestaña **Composición** de un producto muestra la composición de ese producto.


Es posible asociar varias líneas de composición con un determinado producto (por ejemplo, puede haber una composición para el material principal, otra para el relleno y una tercera para las mangas), pero la composición definida como principal  es la única que aparece en la pestaña **Objetivos** del producto.


La composición de un producto se puede especificar añadiendo las líneas de composición manualmente o bien añadiendo uno o más sets de composición predefinidos para no tener que introducir manualmente datos repetitivos.

Para asignar una composición a un producto:

1. En la pestaña **Composición** de un producto, active el modo **Editar** .
2. Haga clic en  y seleccione:
 - **Nueva composición** ([véase más adelante, Añadir una nueva composición](#))
Y / O
 - **Set de composición...** ([Véase más adelante, Añadir un set de composición](#))
3. Gestionar la composición del producto (composición principal, orden, eliminación...) ([Véase más adelante, Organizar las diferentes composiciones de un producto](#))
4. Guarde los cambios.


5.2.1 Añadir una nueva composición

1.  > **Nueva composición**, para crear manualmente un nuevo bloque de composición.
Se crea una línea de composición vacía.
2. Para cada línea de composición, indique la **pieza de modelo** afectada (por ejemplo, el pantalón, la chaqueta, el chaleco...).
3. Elija una indicación de **posición** en la lista de valores.
4. Añada las materias primas de esta composición de una en una: haga clic en la celda **Materia prima** para elegir una y especifique después su proporción en la celda **Porcentaje**.
 - Para cada pieza del modelo, puede indicar cuál es la **Materia principal** .
 - Puede especificar el **país de origen** de cada materia prima.
 - Si es necesario, para cada materia prima puede especificar si está sujeta a la reglamentación **CITES** (Convención sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres). Marque la casilla si la materia prima necesita un certificado especial para su venta.

 Las líneas de composición añadidas manualmente no se guardan como un set de composición.



O
Seleccione el nombre de un set de composición: haga clic en el **Nombre del set de composición** para acceder a la lista de los sets de composición disponibles. La materias primas y los porcentajes que se indican automáticamente no se pueden editar.

5.2.1.1 Añadir una materia prima

Cada vez que se hace clic en , se añade una nueva línea vacía a la línea de composición.

 Las materias primas se pueden eliminar ()
Se puede cambiar el orden de las materias primas ( y )


5.2.2 Añadir un set de composición

1.  > **set de composición**, para buscar y cargar un set de composición predefinido.
2. En la ventana de selección que aparece, utilice los criterios de búsqueda para encontrar y seleccionar el set de composición que busca y haga clic en  **Elegir**. Aparece una nueva línea de composición ya rellena. Se indica el nombre del set de composición. La materias primas y los porcentajes que se indican automáticamente no se pueden editar.



5.2.3 Organizar las diferentes composiciones de un producto

5.2.3.1 Definir como composición principal

Si se definen varias líneas de composición de un producto, se puede especificar cuál es la composición principal. Esta composición principal es la que aparece en la pestaña **Objetivos** del producto.

1. Seleccione la línea de composición que desea definir como principal.
2. Haga clic  **Definir como composición principal**.

5.2.3.2 Reorganizar las diferentes líneas de composición

De la misma manera que las materias primas se pueden reorganizar dentro de una línea de composición, las líneas de composición también se pueden reordenar usando  **Desplazar hacia arriba** o  **Desplazar hacia abajo**.

5.2.3.3 Eliminar una composición

Seleccione la línea de composición que desea eliminar y haga clic en  **Eliminar**.

6. RAMA DESCRIPCIÓN - PESTAÑA SÍMBOLOS DE LAVADO

Las normas de lavado de los diversos tejidos incluyen todo un abanico de diferentes pictogramas internacionales.

6.1 Definición de las etiquetas de lavado

Elementos básicos > Símbolos de lavado

Product Developer incorpora todas las principales normas internacionales para poder ofrecer un símbolo de lavado preciso para cada norma de cuidados textiles.

De este modo, los usuarios pueden crear normas internacionales personalizadas (para aquellas que Lectra todavía no ofrece).

Para crear una nueva norma:

1. **Elementos básicos > Símbolos de lavado**
2. Introduzca el **Código técnico** y/o el **Código de estudio** y el **Nombre**.
3. La lista desplegable **Norma** permite al usuario elegir una norma de las de Product Developer.
4. Una vez seleccionada la norma, en el menú desplegable **Tipo de símbolo de lavado** figuran las distintas normas disponibles.




Los campos **Descripción** y **Nivel** son opcionales.

5. Guarde el nuevo símbolo de lavado.

6.2 Asignación de los símbolos de lavado a un modelo

Los símbolos de lavado de las distintas normas asociadas se muestran en la pestaña **Símbolo de lavado** del Modelo.

Para añadir una línea de símbolo de lavado:



1. Active el modo de Edición  en la pestaña **Símbolos de lavado** de un modelo.
2. Haga clic en **Añadir un juego de símbolos de lavado a...** y seleccione una de las normas propuestas.
3. Haga clic en el símbolo ▼ situado en la parte inferior derecha de cada casilla de símbolo de lavado para mostrar la lista de los pictogramas de lavado disponibles.
4. Complete los símbolos de lavado que ha definido con los pictogramas necesarios.
5. Especifique un nombre y guarde el juego de símbolos.



El procedimiento para vincular símbolos de lavado con un **Material** o una **Fornitura** es idéntico.

7. RAMA DESCRIPCIÓN - ILUSTRACIONES

A un producto se le puede asociar un **Panel** o un **Documento de Illustrator**.

1. En la pestaña **Ilustraciones**, haga clic en .
2. Defina el **Tipo de datos** que busca e inicie la búsqueda.
3. Seleccione el objeto que va a asociar y haga clic en : las ilustraciones que deben ir en la rama descripción se colocan automáticamente en el Tablero Lectra.



Para ver todas las instrucciones de uso de las **Ilustraciones** y otros detalles, consulte el *Manual del proceso de creación técnica de las soluciones de empresa de Lectra*.

4. Antes de guardar el producto, puede crear instancias para todas las ramas que quiera e ilustrarlas gráficamente.

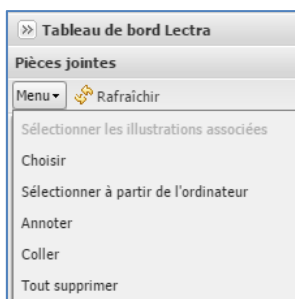
8. GESTIÓN DE IMÁGENES

La barra lateral **Anexos** permite al usuario añadir y quitar imágenes de un modelo.

Utilice el botón **Menú** para ver las diferentes opciones, como se muestra más abajo en la captura de pantalla.



Para ver todas las instrucciones de uso del área **Anexos** y otros detalles, consulte el apartado Gestión de imágenes de la **Guía de usuario de las funciones comunes de la plataforma Soluciones de empresa**.



9. RAMA ATRIBUTOS

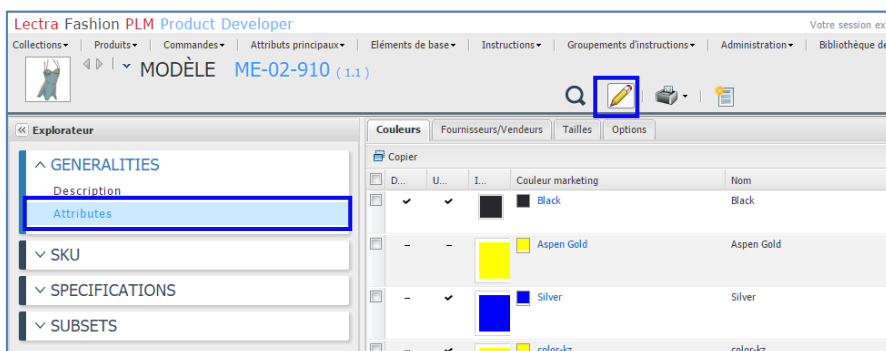
La rama **Atributos** corresponde a los distintos atributos de variación del producto, como por ejemplo **Tallas, Colores, Proveedores/Vendedores, Opciones** y **Áreas de distribución**... Estos atributos se pueden configurar en PLM Manager; por lo que se pueden añadir algunos y desactivar otros.



Haga clic en la rama **Atributos** cuando haya un modelo en la pantalla y pulse el botón **Edición** para introducir o modificar datos.







En este capítulo se consideran a modo de ejemplo cuatro **Atributos: Colores, Tallas, Proveedores/Vendedores** y **Opciones**.



9.1 Pestaña Tallas

1. En el modo de Edición, haga clic en la pestaña **Tallas**.


2. Pulse el botón  **Elegir** para añadir tallas a un modelo.
O Pulse el botón  **Elegir set de tallas** para añadir un set de tallas al modelo.
3. Si se conoce el nombre de la talla, también se puede utilizar el botón  **Añadir**.
4. Una vez seleccionadas o introducidas las tallas, se añaden a la pestaña.
5. Especifique la talla **base** pulsando el botón  en la columna **Base** y en la columna **Predeterminado**.



La talla **Predeterminada** y la talla **Base** deben ser idénticas.


9.2 Pestaña Colores


Haga clic en  **Elegir** para buscar los **Colores de marketing** que desea añadir.

Si se conoce el nombre del color, también se puede utilizar el botón  **Añadir**.

Una vez elegidos o introducidos, los colores se añaden a la pestaña.


9.3 Pestaña Proveedores/Vendedores

Haga clic en  **Elegir** para buscar los proveedores o vendedores que desea añadir.

Si se conoce el nombre del proveedor o vendedor también se puede utilizar el botón  **Añadir**.

Una vez elegidos o introducidos, los proveedores/vendedores se añaden a la pestaña.

9.4 Pestaña Opciones

Haga clic en el botón  **Añadir** para añadir una nueva opción. Se añade una nueva línea.

En la columna **Nombre**, introduzca el nombre de la nueva variante de modelo.

Todos los modelos nuevos tendrán una variante "predeterminada" en la pestaña **Opciones**, cuyo nombre se puede modificar como se quiera.


10. RAMA SKU

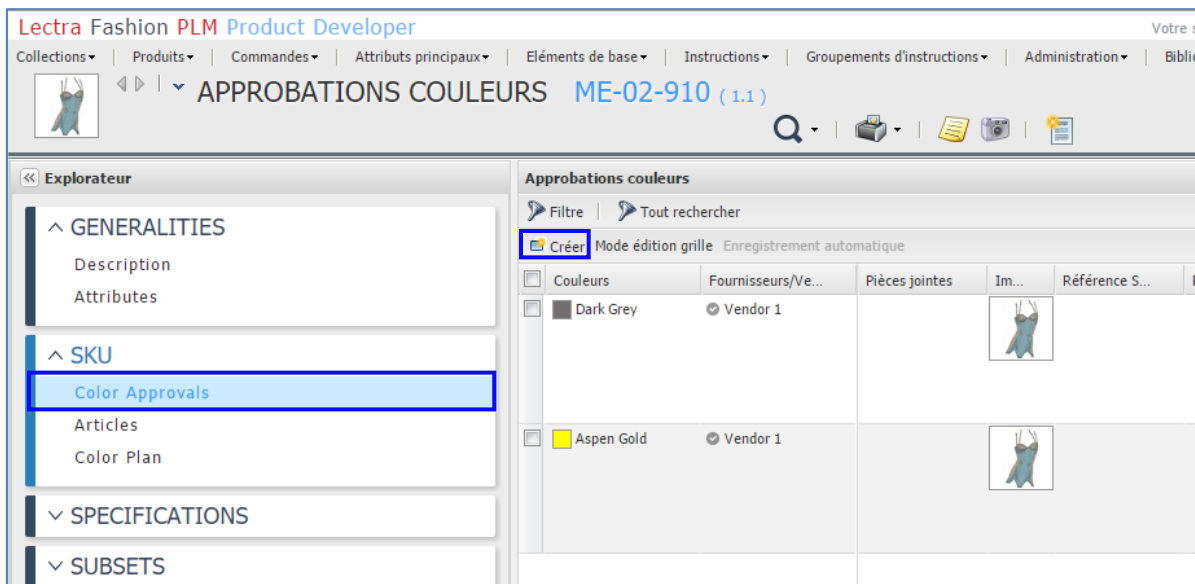
La SKU (unidad de conservación de existencias) representa la unidad más pequeña de un producto a efectos de gestión. Por ejemplo, una camiseta de una determinada talla y color. Si esta camiseta la fabrican dos proveedores, tendremos una SKU de tipo Talla/Color/Proveedor.



La configuración de SKU **Artículos** y **ColorApproval** es la configuración que se asigna de forma predeterminada a todos los modelos que se crean. Las configuraciones de SKU se pueden agregar a través de PLM Manager.

Las SKU se generan a partir de los diferentes **Atributos** (**Colores**, **Tallas**, **Proveedores/Vendedores**, **Opciones**, **Áreas de distribución**, etc.). Estos atributos se pueden configurar en PLM Manager; por lo que se pueden añadir algunos y desactivar otros.

Por ejemplo, en la configuración de SKU **ColorApproval**, se muestran los atributos **Colores** y **Proveedores/Vendedores**.

Para generar las SKU a partir de estos dos atributos, haga clic en  **Crear**.

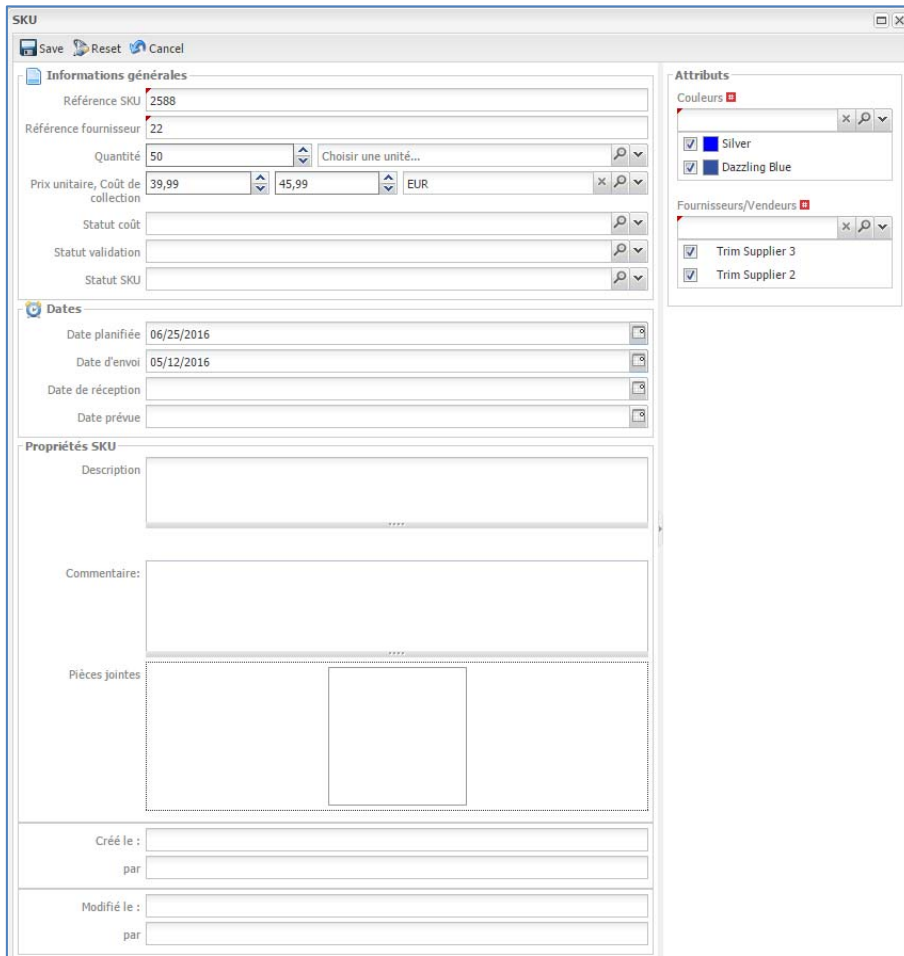



En la ventana de creación de las SKU, el usuario debe asociar los valores de los atributos. En el área de **Atributos**, seleccione valores de la lista desplegable (haciendo clic en ) o seleccione nuevos valores (haciendo clic en ) para cada atributo.



Si se seleccionan nuevos valores, se añaden al producto.

Para personalizar sus SKU, el usuario también puede introducir otra información en las secciones **Información general**, **Fechas** y **Propiedades de SKU**.



Para generar las SKU, haga clic en **Guardar** .

11. GUARDAR EL MODELO

Es conveniente que los usuarios guarden periódicamente el expediente para asegurarse de que la información que aparece en la pantalla se guarda en la base de datos.

Una vez añadida la información, guarde el modelo.

12. BARRA LATERAL EXPLORADOR

La barra lateral **Explorador** permite navegar entre las distintas funciones del software, que dependen del producto cargado.

La sección superior de la barra de herramientas permite acceder con mayor facilidad a la información general del producto, a los colores, las tallas, los proveedores, etc.

La sección inferior permite desplegar las distintas funciones.

Para ver instrucciones adicionales sobre cómo utilizar las distintas funciones, consulte los manuales de usuario correspondientes.



Las funciones atenuadas son aquellas para las que todavía no se ha creado ninguna instancia.


Las funciones en caracteres normales son aquellas para las que ya se han creado instancias.

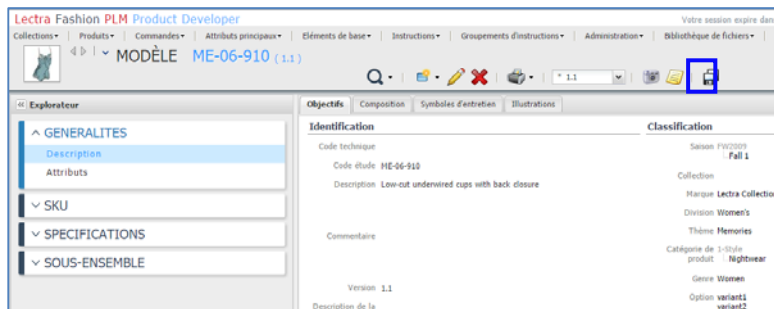
Para ver las instancias de una función, haga clic en el nombre de la rama para desplegar las instancias que contiene.

Para ver una instancia individual, haga clic en el nombre de la misma.

13. GUARDAR COMO - MODELO

Para crear un nuevo modelo usando un modelo ya existente como punto de partida:

- Haga clic en  en la parte superior de la página cuando aparezca en la pantalla la rama **Objetivos** del modelo que desea copiar.





- Modifique la información del nuevo modelo que sea diferente. Las funciones situadas al lado de las casillas marcadas se copian en el nuevo modelo. Desmarque las funciones que no se tienen que copiar.
- Guarde los cambios cuando termine.
- El nuevo modelo se abre en modo de **Edición** en la rama **Objetivos**.
- Realice cualquier otro cambio que sea necesario y guarde el nuevo modelo.

14. TARJETAS DE INFORMACIÓN


Seleccione un modelo en el navegador para ver sus especificaciones en forma de tarjetas de información en el lado derecho de la pantalla.


Las especificaciones resumidas en las tarjetas de información son las especificaciones de CAD y lista de materiales de los modelos seleccionados.




La lista de especificaciones se puede reducir o expandir haciendo clic en **Detalles** ( o ).

Para cada especificación de CAD, se indican el **Nombre**, el **Tipo** y el **Estado** de la instancia.

También se indica la primera variante. Cuando se expande una tarjeta de CAD  se pueden ver los objetos asociados a esa variante (piezas, modelos 3D, marcadores y tablas de medida). Los modelos 3D, los marcadores y los nombres de las tablas de medida son enlaces que permiten abrirlos con un solo clic en sus programas originales.

Para cada especificación de lista de materiales, se indican el **Nombre**, el **Tipo** y el **Estado** de la instancia, así como el primer componente de la primera pestaña de la instancia. Cuando se expande la tarjeta  de una lista de materiales se pueden ver las variante de colores, las tallas y los 6 primeros componentes asociados a la instancia de esa lista de materiales, así como su versión.



Para cualquier elemento de información, se pueden ver los elementos que faltan  si no es posible mostrarlos todos.