



# ENTERPRISE SOLUTIONS

## Funciones comunes de la plataforma

Guía de usuario

---

---

Última actualización:




Noviembre 2016

## Índice

<b>Funciones comunes</b> .....	<b>7</b>
<b>1. Abrir una sesión</b> .....	<b>7</b>
1.1 Página de inicio.....	7
1.1.1 KPI: Indicadores clave de rendimiento.....	7
1.2 Cambiar la contraseña.....	8
1.3 Cambiar el idioma y la moneda.....	8
<b>2. Funciones estándar</b> .....	<b>9</b>
2.1 Barra de herramientas de las páginas individuales.....	9
2.2 Barra de herramientas de la página de inicio.....	10
2.2.1 Productos.....	10
2.2.2 Pedidos.....	10
2.2.3 Atributos maestros.....	11
2.2.4 Elementos básicos.....	11
2.2.5 Instrucciones.....	11
2.2.6 Plantilla de instrucciones.....	11
2.2.7 Administración.....	12
2.2.8 Biblioteca de archivos.....	12
2.2.9 Elementos recientes.....	12
2.3 Búsqueda de información.....	12
2.3.1 Criterios de búsqueda visibles.....	13
2.3.2 Restablecer los criterios de búsqueda.....	13
2.3.3 Mostrar los últimos elementos visualizados en la pantalla de búsqueda.....	13
2.3.4 Elegir una categoría.....	13
2.3.5 Buscar por atributos.....	13
2.3.6 Buscar por descripción.....	14
2.3.7 Buscar por clasificación.....	14
2.3.8 Buscar componentes de los modelos.....	15
2.3.9 Buscar subconjuntos de productos por criterios de tiempo y acciones.....	17
2.3.10 Buscar subconjuntos de productos por criterios de etapas.....	17
2.4 Gestión de los criterios de búsqueda.....	17
2.4.1 Cómo guardar una búsqueda.....	18
2.4.2 Cómo modificar una búsqueda guardada.....	18
2.4.3 Cómo eliminar una búsqueda guardada.....	18
2.5 Editar.....	18
2.5.1 Editar campos de una lista de elementos.....	18
2.5.2 Editar elementos.....	19

2.5.3	Editar el código técnico y el código de estudio .....	19
2.6	Crear nuevos elementos .....	19
2.7	Mostrar elementos.....	19
2.8	Imprimir .....	20
2.8.1	Ventana Plantillas de informe.....	20
2.9	Dónde se usa .....	23
2.9.1	Dónde se usa.....	23
2.9.2	Dónde se usa en los pedidos .....	23
2.10	Reemplazar .....	24
2.10.1	Reemplazo de variantes de colores .....	25
2.11	Borrar elementos.....	26
2.12	Cambiar la categoría .....	27
2.13	Extraer datos .....	27
2.14	Utilizar la pestaña de selección.....	28
2.14.1	Añadir resultados a la pestaña de selección.....	28
2.14.2	Eliminar elementos de la ventana de selección .....	29
2.15	Utilizar el carro .....	30
2.15.1	Añadir elementos al carro.....	30
2.15.2	Ver elementos del carro.....	30
2.16	Limitar el acceso de productos a ciertas empresas.....	31
2.17	Secciones de la pantalla .....	31
2.17.1	Navegar por los elementos del carro.....	32
2.17.2	Barra lateral Explorador.....	33
2.18	Configurar la pantalla .....	34
2.18.1	Modificar la organización de la pantalla .....	34
2.19	Ajuste de las columnas .....	34
2.19.1	Ordenar la información de las columnas .....	34
2.19.2	Seleccionar las columnas visibles .....	35
2.19.3	Bloquear columnas .....	35
2.19.4	Desplazar columnas .....	35
2.20	Guardar vistas .....	36
2.20.1	Crear una vista (o modificar una vista existente) .....	36
2.20.2	Cargar una vista .....	36
2.20.3	Borrar una vista guardada .....	36
2.21	Gestión del texto enriquecido.....	36
2.21.1	Opciones de formato de los campos de texto enriquecido .....	36
2.21.2	Gestión del texto enriquecido copiado de otras aplicaciones y pegado en Product Developer .....	37
<b>3.</b>	<b>Gestión de ilustraciones.....</b>	<b>37</b>
3.1	Pestaña Ilustraciones .....	39

3.1.1	Vincular .....	39
3.1.2	Desvincular .....	40
3.2	Seleccionar las ilustraciones asociadas.....	40
3.3	Elegir .....	41
3.3.1	Pestaña Buscar .....	41
3.3.2	Pestaña Selección .....	43
3.4	Escoger desde el ordenador .....	43
3.5	Borrar una imagen individual .....	44
3.6	Borrar todo .....	44
3.7	Menú contextual .....	45
3.7.1	Para abrir el menú contextual.....	45
3.7.2	Escoger desde imágenes asociadas.....	45
3.7.3	Elegir.....	45
3.7.4	Añadir desde el PC.....	45
3.7.5	Copiar .....	46
3.7.6	Pegar .....	46
3.7.7	Editar y bloquear.....	46
3.7.8	Detalles .....	46
3.7.9	Imagen completa .....	47
3.7.10	Seleccionar como predeterminado.....	47
3.7.11	Mover arriba y Mover abajo.....	47
3.7.12	Borrar .....	47
3.8	Funciones del Administrador de ficheros .....	48
3.8.1	Pestaña Buscar .....	48
3.8.2	Pestaña Selección .....	48
3.8.3	Pestaña Árbol de navegación.....	48
3.8.4	Mover .....	49
3.8.5	Renombrar.....	49
3.8.6	Descargar .....	49
3.8.7	Copiar .....	49
3.8.8	Desbloquear .....	50
3.9	Archivos bloqueados .....	50
3.9.1	Acceder a la pantalla de archivos bloqueados.....	50
3.10	Seguimiento de las extracciones .....	50
3.10.1	Acceder a la pantalla de seguimiento de las extracciones.....	50
3.10.2	Acceder al registro de extracción de datos .....	50
3.10.3	Eliminar un archivo de registro .....	50
<b>4.</b>	<b>Uso de la función Añadir .....</b>	<b>53</b>
<b>5.</b>	<b>Pantalla de seguimiento y del historial.....</b>	<b>53</b>
5.1	Pestaña Historial de cambios.....	53

5.1.1	Mostrar los detalles de un cambio .....	53
5.1.2	Añadir un nuevo registro de historial de cambios .....	54
5.2	Pestaña Historial de acciones .....	55
5.3	Notificaciones para el usuario .....	55
<b>6.</b>	<b>Mi lista de tareas.....</b>	<b>56</b>
<b>7.</b>	<b>Gestión de Ramas .....</b>	<b>56</b>
7.1	Cómo añadir valores a los atributos a partir de un subconjunto de producto o de una SKU .....	56
7.2	Crear una nueva instancia .....	56
7.3	Cómo definir una instancia predeterminada en una rama de producto.....	57
7.3.1	Cómo definir otra instancia como predeterminada.....	57
7.4	Cómo restringir la zona de validez de una instancia a ciertos valores de atributos .....	58
7.5	Codificación de nombres para las instancias en el árbol de ramas.....	59
7.6	Resumen de instancias .....	59
<b>8.</b>	<b>Herramienta de anotación .....</b>	<b>60</b>
8.1	Hacer una captura de pantalla con la herramienta de anotación .....	60
8.1.1	Acceder a la herramienta de anotación.....	60
8.2	Herramientas de forma.....	62
8.2.1	Uso de formas (círculo, óvalo, cuadrado o rectángulo) para recalcar un área de la captura de pantalla .....	62
8.3	Herramientas Cancelar y Repetir .....	63
8.4	Herramienta Flecha.....	63
8.5	Herramienta Texto.....	64
8.6	Herramienta Línea.....	64
8.7	Herramienta Pluma .....	66
8.8	Herramienta Resaltar .....	66
8.9	Cambiar el color de una herramienta.....	67
8.10	Botón Nueva captura.....	67
8.11	Botón Publicar .....	67
8.12	Mostrar imagen anotada .....	69
8.12.1	Desde la pestaña Historial de cambios .....	69
8.12.2	Desde las notificaciones .....	69
<b>9.</b>	<b>Coste subcontratado: funciones rápidas .....</b>	<b>70</b>
9.1	Aplicar la información a colores y tallas .....	70
9.2	Aplicar a todos los colores y tallas  .....	70
9.3	Aplicar a todos los colores  .....	70
9.4	Aplicar a todas las tallas  .....	70
<b>10.</b>	<b>Buscar una moneda.....</b>	<b>71</b>



10.1 Crear una nueva moneda .....	71
10.2 Editar una moneda existente .....	72

## **FUNCIONES COMUNES**

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.



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

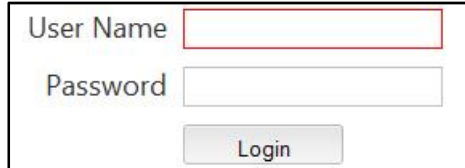
### **1. ABRIR UNA SESIÓN**

Las sesiones se abren desde la interfaz web.

Lo primero que tienen que hacer los usuarios es conectarse al sistema. Al principio aparece la siguiente pantalla, donde tienen que introducir el **Nombre de usuario** asignado y la **Contraseña** elegida en los campos correspondientes.

Después deben pulsar el botón de **Inicio de sesión**.

La primera vez que se inicia el sistema se asignan el **Nombre de usuario** y la primera **Contraseña**. Para que su conexión sea segura, los usuarios deben cambiar la contraseña.



The image shows a login form with two input fields: 'User Name' and 'Password'. Below the fields is a 'Login' button. The form is enclosed in a rectangular border.

#### **1.1 Página de inicio**

De forma predeterminada se abre la página de **Inicio**.

- Esta página contiene una lista de las tareas del usuario (**Mi lista de tareas pendientes**).
- El panel **Notificaciones** contiene una lista de notificaciones específicas para el usuario relacionadas con eventos de productos en fase de desarrollo. Para más información consulte el apartado [Notificaciones para el usuario](#).
- Aquí figuran una serie de [KPI](#).

Para volver a la página de **Inicio** en cualquier momento, haga clic en **Inicio**, en la esquina superior derecha de la pantalla.



The image shows a horizontal bar with the following text: 'Votre session expire dans : 1 H 59 min | Utilisateur : root | **Accueil** | Règles de sécurité | Déconnexion'. The 'Accueil' link is highlighted with a blue box.

##### **1.1.1 KPI: Indicadores clave de rendimiento**

Los KPI (Key Performance Indicators) o Indicadores clave de rendimiento, son indicadores mensurables que sirven de ayuda para gestionar la colección.

Se encuentran en la página de inicio, en la pestaña del mismo nombre.

Presentan los productos desglosados por:

- Estado de ciclo de vida
- Temporada
- Categoría de producto
- Proveedor

La opción de **Filtros** permite crear una vista personalizada en función de criterios muy concretos.

Seguidamente seleccione los criterios de los filtros que desee y haga clic en .

Diversas barras de progreso indican la proporción de unos productos con respecto a otros. Estos indicadores permiten tener una visión más gráfica del desglose de productos.



Cuando la barra de progreso llega al final, hace referencia al elemento que tiene el mayor número de productos.


La progresión de las barras de los demás elementos se expresa de forma relativa con respecto al del elemento que tiene el mayor número de productos.

## 1.2 Cambiar la contraseña

Haga clic en el enlace **Usuario** de la esquina superior derecha de la pantalla de Fashion PLM.

Votre session expire dans : 1 H 59 min | Utilisateur : root | **Accueil** | Règles de sécurité | Déconnexion

Para cambiar la contraseña del usuario, introduzca la antigua contraseña y la nueva.

Haga clic en  para guardar la nueva contraseña y cierre la ventana.

## 1.3 Cambiar el idioma y la moneda

Haga clic en el enlace **Usuario** de la esquina superior derecha de la pantalla de Fashion PLM.

Votre session expire dans : 1 H 59 min | Utilisateur : root | **Accueil** | Règles de sécurité | Déconnexion

Para cambiar el Idioma, seleccione el nuevo idioma en la lista desplegable. Estarán disponibles los idiomas que se hayan cargado en el servidor de la empresa.

Para cambiar la Moneda, seleccione la nueva moneda en la lista desplegable. Estarán disponibles las monedas que se hayan cargado como **Elementos básicos** en el servidor.



Los idiomas y las monedas definidos en esta sección son exclusivos del usuario.

La moneda del usuario se utiliza de forma predeterminada en los siguientes casos:













- Creación de un nuevo producto (si el usuario no ha definido ninguna moneda, se utiliza la moneda del sistema).
- Creación de una nueva instancia de **Coste BOM y operaciones** y de **Coste subcontratado** (si el usuario no ha definido ninguna moneda, se utiliza la moneda del sistema).
- Creación de **SKU**, de **Empresas**.





## 2. FUNCIONES ESTÁNDAR

### 2.1 Barra de herramientas de las páginas individuales

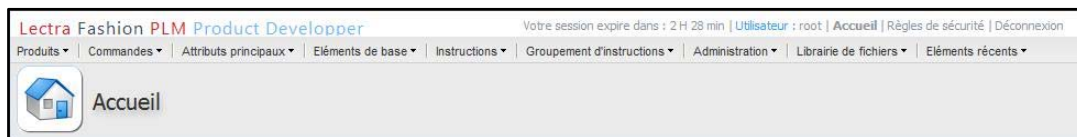
En la parte superior de la mayoría de las pantallas individuales aparecen los siguientes iconos, aunque no necesariamente juntos. A continuación se explica su significado y las acciones asociadas.

	<b>Buscar</b>	Este icono abre una pantalla de búsqueda.
	<b>Crear</b>	Al pulsar en este icono se abre una pantalla que permite introducir un nuevo objeto.
	<b>Editar</b>	Este icono activa el modo de Edición en la pantalla actual.
	<b>Imprimir</b>	Este icono permite imprimir una pantalla utilizando un modelo predeterminado.
	<b>Imprimir con vista previa</b>	Este icono muestra una vista previa antes de la impresión.
	<b>Crear una versión</b>	Este icono inicia el proceso de creación de una nueva versión del objeto.
	<b>Borrar</b>	Atención: Este icono borra el contenido de la pantalla.
	<b>Guardar</b>	Este icono guarda el contenido de la pantalla.
	<b>Guardar como</b>	Este icono abre la ventana Guardar como, que permite crear un nuevo objeto a partir del objeto abierto.
	<b>Guardar y continuar</b>	Este icono permite guardar el contenido de la pantalla sin salir del modo edición de la página actual. El bloqueo en la página se conserva.
	<b>Cancelar</b>	Este icono cancela todos los cambios realizados en la pantalla.
	<b>Seleccionar como predeterminado</b>	Este icono se emplea para definir el eje seleccionado en ese momento como selección predeterminada.

	<b>Anotar</b>	Esta función permite abrir una ventana para registrar notificaciones de cambios. Es posible asignar una notificación a una lista, que se muestra en la sección <b>Notificaciones</b> de la página de inicio de los usuarios seleccionados. Pulsando este botón también puede activarse la herramienta <b>Anotación</b> visual. La información introducida también se puede ver en la sección <b>Historial de cambios</b> de la página.
	<b>Instantánea</b>	La herramienta <b>Instantánea</b> permite crear un registro de un elemento en un momento concreto. Al utilizar esta opción, el sistema recupera los datos actuales del elemento seleccionado y crea un <b>Historial de cambios</b> donde se documentan el usuario, la fecha y otros comentarios. En la lista de distribución de la <b>Instantánea</b> se pueden añadir usuarios y destinatarios. Una vez efectuado el registro se genera un informe que se puede consultar en línea o descargarse.

## 2.2 Barra de herramientas de la página de inicio

La barra de herramientas principal aparece en la página de **Inicio** y en la parte superior de muchas otras pantallas.



La barra de herramientas o la página de **Inicio** muestran información específica del perfil del usuario. El contenido de la barra es contextual, es decir, depende de la rama del producto utilizado.

### 2.2.1 Productos

El menú **Productos** permite acceder a los **Modelos, Materiales, Fornituras, Etiquetas – Empaquetado** y **Subconjuntos**.

En caso de existir, las subcategorías aparecen en la ventana de **Búsqueda** y pueden utilizarse a modo de filtro.

El menú **Productos** muestra las distintas categorías de productos instalados de serie (**Modelos, Materiales, Fornituras, Etiquetas – Empaquetado** y **Subconjuntos**). Sin embargo, pueden existir subcategorías de configuración, como por ejemplo: *conjuntos de modelos, modelos simples, modelos complejos, etc.*

### 2.2.2 Pedidos

El menú **Pedidos** permite acceder a los **Pedidos de componentes** y a los **Pedidos de prototipos**.

En este apartado solamente se gestionan los pedidos de materiales, fornitureas y muestras, no los pedidos de producción, que pueden procesarse mediante una configuración de subconjunto de producto.



Consulte el documento específico dedicado a las funciones de este menú: **Pedidos de muestras y componentes**.

### 2.2.3 Atributos maestros

El menú **Atributos maestros** permite acceder a los siguientes elementos:

- **Colores de marketing** (consulte el manual de procedimientos **Creación de colores y paletas**)
- **Colores técnicos** (consulte el manual de procedimientos **Creación de colores y paletas**)
- **Paletas de colores** (consulte el manual de procedimientos **Creación de colores y paletas**)
- **Tallas, Sets de tallas, Tallas finales** (consulte el manual de procedimientos **Especificación de tallas**)
- **Empresas**
- **Cadenas de abastecimiento**

### 2.2.4 Elementos básicos

El menú **Elementos básicos** permite acceder a las **Materias primas**, los **Sets de composición**, los **Símbolos de mantenimiento** y los valores de **Moneda**.

### 2.2.5 Instrucciones

El menú **Instrucciones** permite acceder a los detalles de **Montaje**, a los valores de corrección, a los valores de **Coste**, a los detalles de **Etiquetado**, a los detalles de **Operaciones**, a los detalles de **Adornos**, a los detalles de empaquetado (**Etiquetas**), a los **Puntos de medida** y a los detalles de **Pruebas de calidad**.

Una instrucción es un registro que suele constar de una imagen, una descripción y una codificación, y se utiliza para describir los productos creados.

Los usuarios deben seleccionar elementos de estas bibliotecas para definir las especificaciones de productos.

### 2.2.6 Plantilla de instrucciones

El menú **Plantilla de instrucciones** permite acceder a las siguientes plantillas: **Montaje**, **Costes**, **Gradaciones**, **Etiquetas**, **Operaciones**, **Adornos**, **Empaquetado** y **Pruebas de calidad**.

Estas plantillas son conjuntos ordenados de instrucciones con datos asociados, que permiten crear especificaciones más rápidamente. Por ejemplo, el empaquetado de una camisa con los elementos necesarios para las operaciones de doblado, los alfileres, las piezas de cartón, la película plástica, etc.

### 2.2.7 Administración

El menú **Administración** permite acceder a los valores **Lista simple** y **Lista jerárquica**, a los idiomas para la **Internacionalización**, al **Reinicio de las preferencias**, a las **Listas de distribución**, al **Calendario de empresa** y a la **Gestión de procesos**.

### 2.2.8 Biblioteca de archivos

El menú **Biblioteca de archivos** permite acceder al **Administrador de ficheros** (que muestra todos los archivos vinculables) a los **Archivos bloqueados** (que muestra todos los archivos bloqueados por el usuario actual) y al **Seguimiento de las extracciones**.

### 2.2.9 Elementos recientes

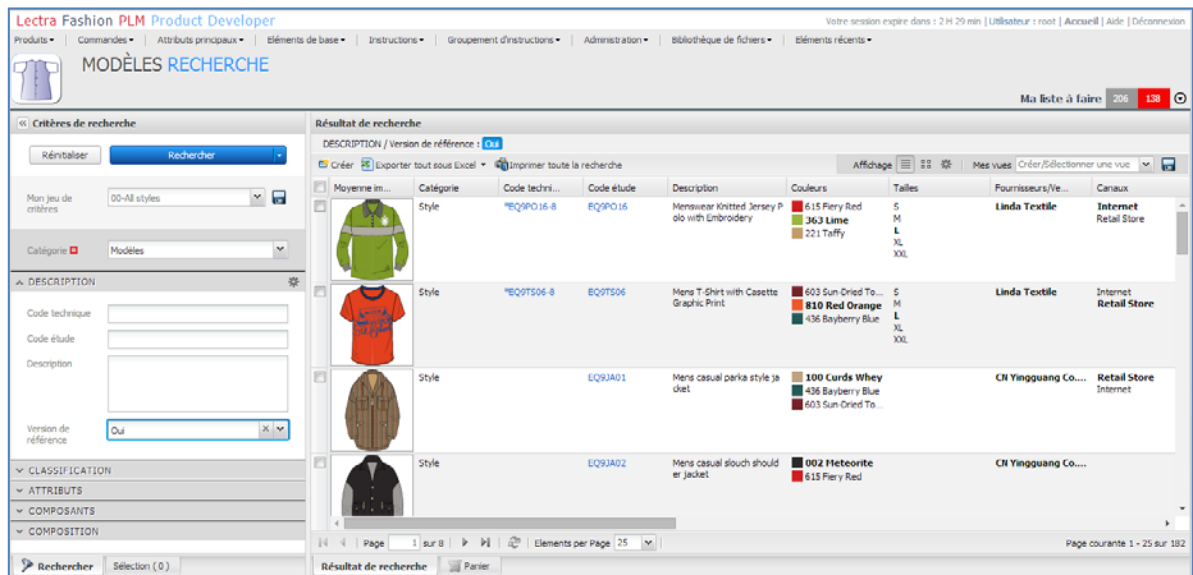
El menú **Elementos recientes** permite acceder rápidamente a los últimos objetos abiertos.

Haga clic en el botón **Reiniciar**, situado en la parte inferior de la lista desplegable, para reiniciar los elementos más recientes.

Es posible definir el número de **Elementos recientes** disponibles (en el archivo **lastUsed.xml**)

## 2.3 Búsqueda de información

Desde el menú se puede acceder a la mayoría de los objetos de la plataforma pasando previamente por una ventana de **Búsqueda**.



Cuando no haya una lista desplegable disponible, se pueden introducir comodines. En las búsquedas con comodines se introduce el asterisco \* (o tecla estrella) para buscar información antes, después o a ambos lados de la información conocida.

Por ejemplo, si desea mostrar todos los productos cuyo campo **Descripción** empieza por la letra **S**, debe usar la siguiente sintaxis: **S\***

Cuando haya introducido todos los criterios de búsqueda, pulse el botón **Buscar**.

Aparecen en pantalla los resultados de la búsqueda. Pueden mostrarse en forma de imágenes

(**Miniaturas** ) o de **Tabla** .



Las distintas instancias de **CAD** y de **Costes de BOM y operaciones** del Modelo seleccionado se resumen en forma de tarjetas de información en la pantalla de búsqueda.

El usuario puede contraer o expandir las tarjetas haciendo clic en **Detalles** (  o  ).

Para obtener más información sobre las tarjetas, consulte el documento *Lectra\_Enterprise\_Solutions\_VxRx\_Style-Setup\_Process-Manual\_en.docx*.

### 2.3.1 Criterios de búsqueda visibles

Los criterios de la búsqueda en curso se indican debajo del área de **Resultados**. El contenido de esta barra se actualiza cada vez que se ejecuta una nueva búsqueda.

### 2.3.2 Restablecer los criterios de búsqueda

El botón **Restablecer** elimina todos los criterios de búsqueda actuales.



No obstante, debe hacer clic en **Buscar** para actualizar los resultados.

### 2.3.3 Mostrar los últimos elementos visualizados en la pantalla de búsqueda

Cuando se hace una búsqueda, el sistema conserva los **Resultados** en la memoria durante el tiempo que dure la sesión.

Haga clic en **Elementos recientes** para ver todos estos elementos en la ventana de **Resultados**.

### 2.3.4 Elegir una categoría

El cuadro de **Búsqueda** de los **Modelos**, **Materiales**, **Fornituras**, **Etiquetas – Empaquetado** y **Subconjuntos** incluye un campo de **Categoría**. Las categorías incluidas en estas secciones pueden definirse al instalar el sistema Fashion PLM.

Si en una determinada sección hay dos o más **Categorías**, también aparece la categoría **Todo** para poder buscar en la base de datos todos los elementos (del tipo elegido).

La selección de una **Categoría** funciona de manera distinta a la de los demás parámetros de búsqueda. Al hacer clic en una categoría, el sistema recupera todos los elementos de esa categoría sin necesidad de pulsar el botón **Buscar**.

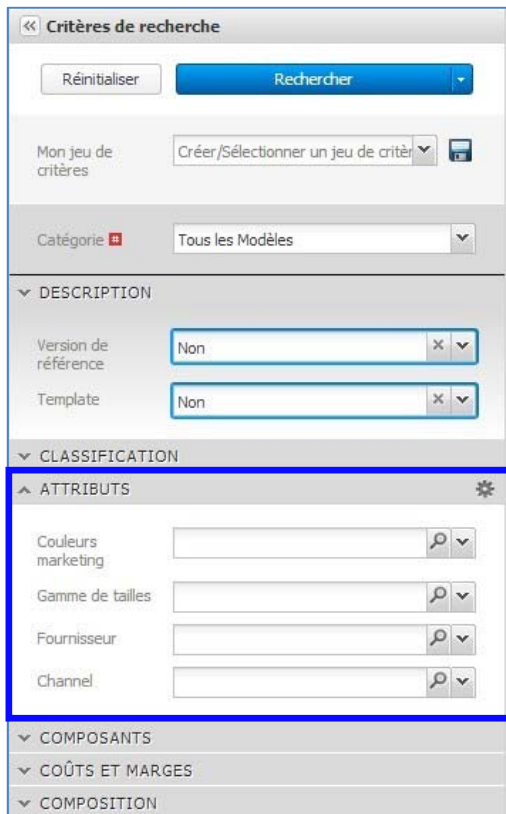
### 2.3.5 Buscar por atributos

La sección **Atributos** de la barra lateral ofrece la posibilidad de buscar elementos que utilicen atributos del tipo de elemento.



Sólo están disponibles como criterios de búsqueda los atributos que se hayan configurado.

La siguiente es la sección **Atributos** de la barra lateral de **Búsqueda** de **Modelos**:




Los campos de la sección **Atributos** de la **Búsqueda de Modelos** están relacionados con los campos de las pestañas de **Atributos de Modelos**.

Los campos de la sección **Atributos** de la **Búsqueda de Modelos, Fornituras, Etiquetas – Empaquetado o Subconjuntos** pueden variar en función de los distintos campos que tengan estos artículos. Esta variación se puede ajustar durante la configuración del sistema Fashion PLM.

### 2.3.6 Buscar por descripción

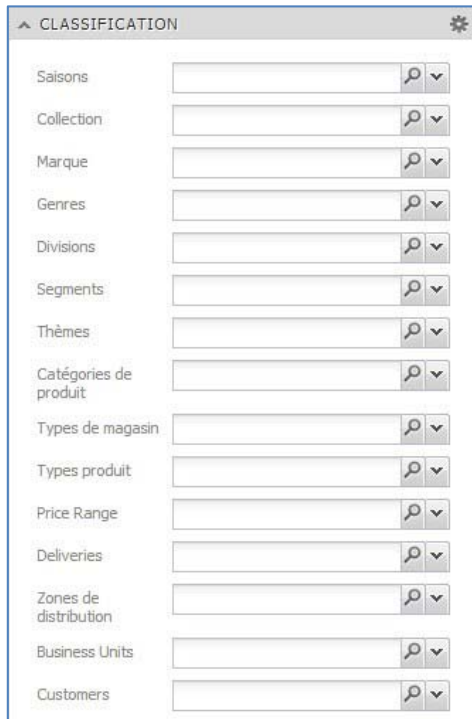
La pestaña **Descripción** permite buscar elementos según su **Versión de referencia**, **Código técnico** o **Código de estudio**.



### 2.3.7 Buscar por clasificación

La sección **Clasificación** de la barra lateral ofrece la posibilidad de buscar elementos que utilicen la clasificación del elemento.

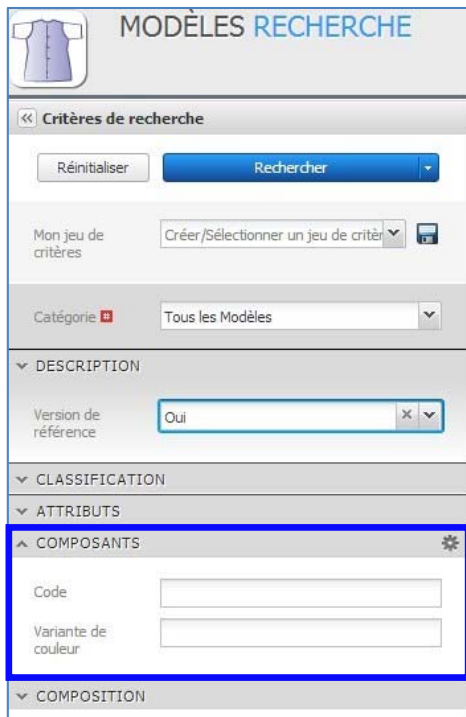
La siguiente es la sección de **Clasificación** de la barra lateral de **Búsqueda de Modelos**:



Los campos de la sección **Clasificación** de la **Búsqueda** de **Modelos** están relacionados con los campos de las pestañas de **Clasificación** de **Modelos**.

Cuando es posible seleccionar más de un valor para el mismo criterio (por ejemplo, **Clasificación**), la **Búsqueda** se aplica a todos los elementos que coincidan con uno de los valores.

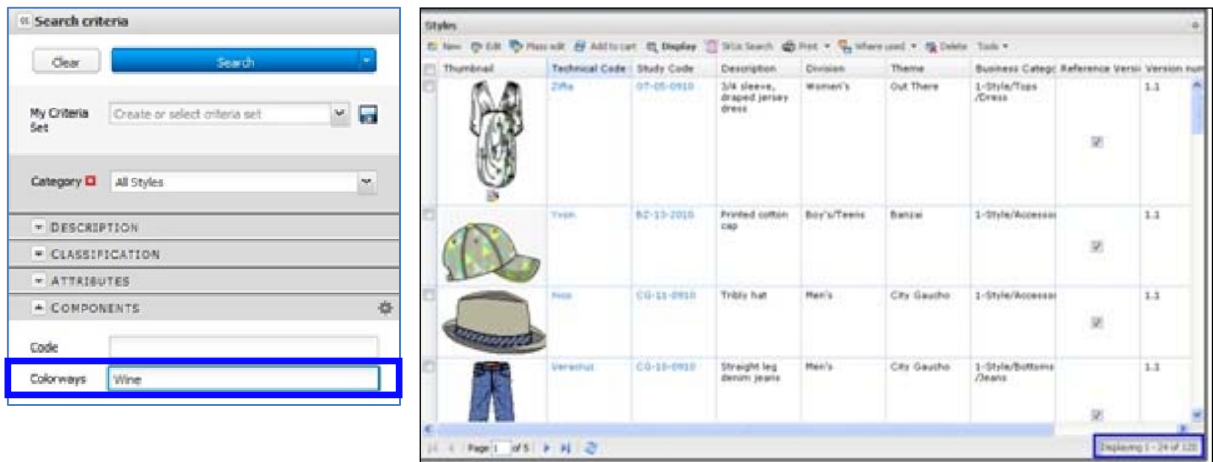
### 2.3.8 Buscar componentes de los modelos



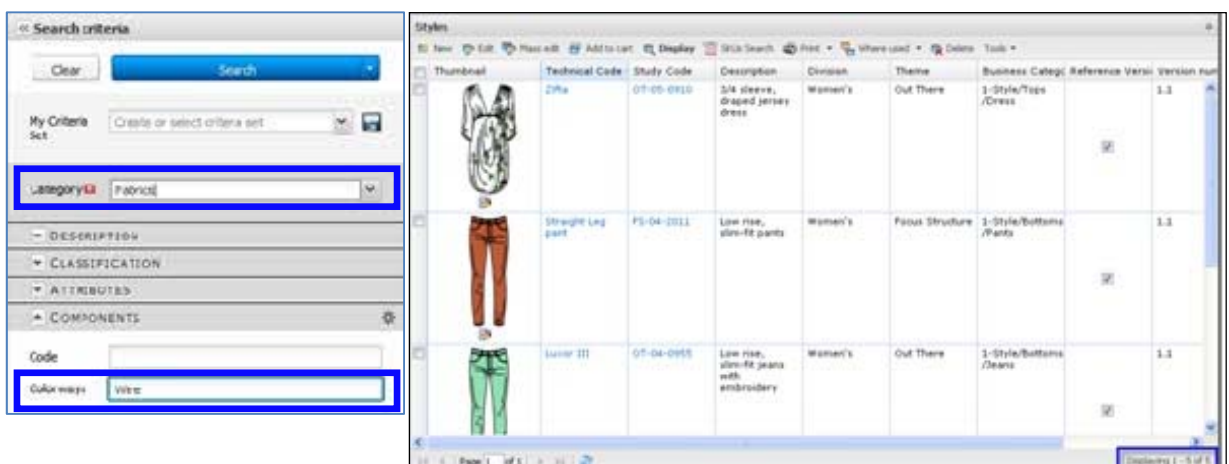
La sección **Componentes** de la barra lateral de **Búsqueda** permite buscar elementos que contengan un determinado componente (**Código técnico** o **Código de diseño**), así como un color de componente (**Código** o **Nombre**).

**Por ejemplo:**

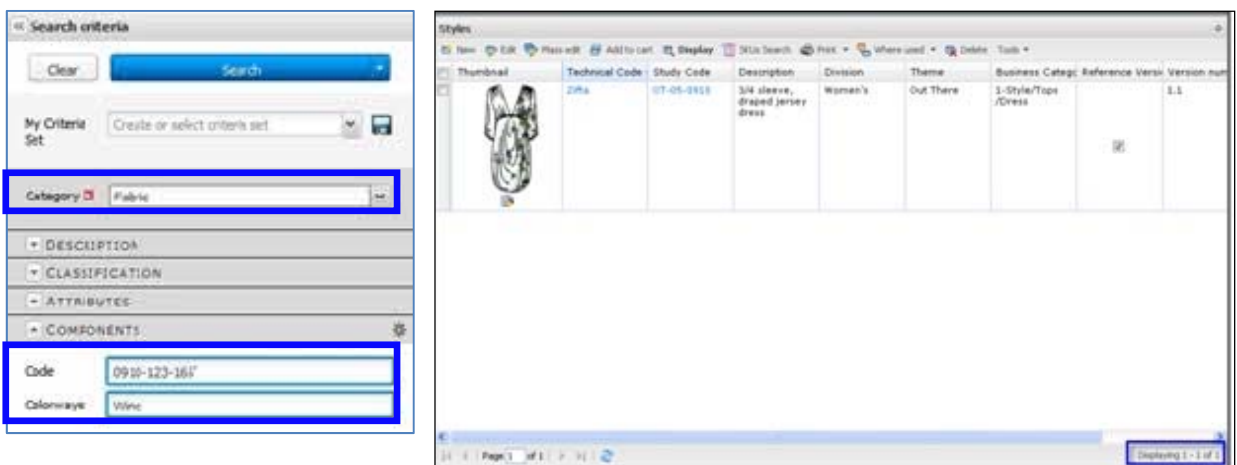
1. Si se buscan **Modelos** que tengan el componente de color "Wine", se obtienen 120 modelos.



2. Si se buscan **Modelos** que tengan tejidos con el componente de color "Wine", se obtienen 5.

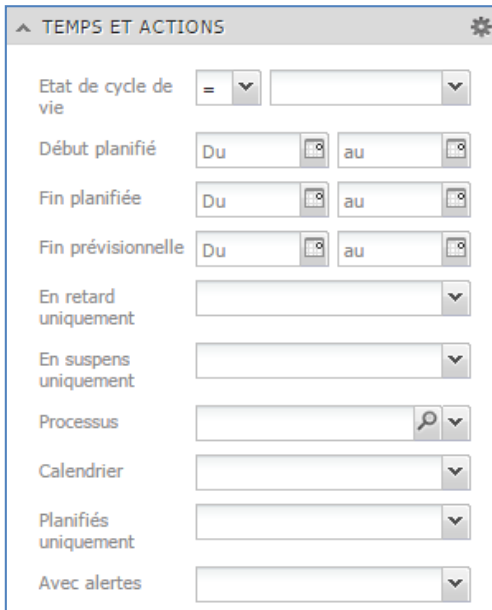


3. Si en cambio se buscan **Modelos** con un tejido que tenga el código '0910-123-165' en color "Wine", solamente aparece un modelo.



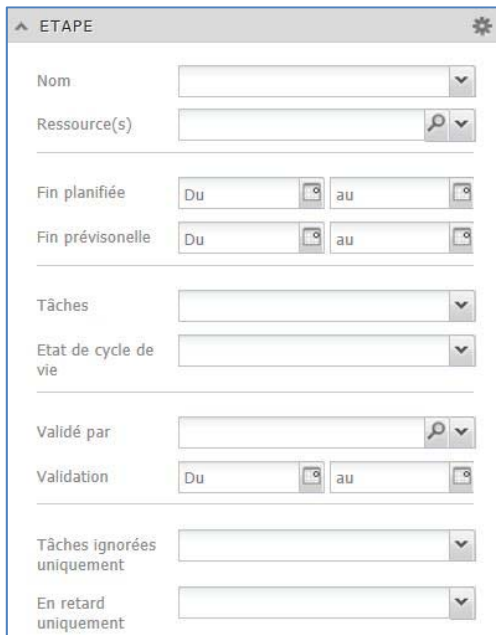


### 2.3.9 Buscar subconjuntos de productos por criterios de tiempo y acciones




Los criterios de **Tiempo y acciones** permiten buscar subconjuntos en función de su grado de avance (estado de ciclo de vida, estado del plan de trabajo: con retraso o en suspenso), en función de las distintas fechas del plan de trabajo, del proceso o del calendario asociado, o bien en función de que se hayan planificado o no.

### 2.3.10 Buscar subconjuntos de productos por criterios de etapas



Los criterios de búsqueda de las **Etapas** permiten buscar etapas (tareas o estados de ciclo de vida) por el nombre, los recursos que se les hayan asignado, las diferentes fechas de planificación, el estado, el retraso, etc. de las mismas.

## 2.4 Gestión de los criterios de búsqueda

Los criterios de búsqueda están organizados en grupos. Para facilitar la búsqueda, puede hacer que se muestren únicamente los criterios que le interesen de cada grupo. El icono  de cada grupo permite escoger qué criterios se deben mostrar u ocultar.



Los campos rellenos siempre están visibles.

### 2.4.1 Cómo guardar una búsqueda

1. Defina los criterios de la búsqueda.
2. Introduzca un nombre para la búsqueda en el menú desplegable

3. Guarde los cambios.





El nombre de una búsqueda creada (o modificada) aparece en *cursiva* hasta el momento en que se guarda.

### 2.4.2 Cómo modificar una búsqueda guardada

1. Seleccione la búsqueda que quiere abrir en el menú desplegable

2. Modifique los criterios.
3. Guarde los cambios.

### 2.4.3 Cómo eliminar una búsqueda guardada

1. Haga clic en  para desplegar las búsquedas guardadas.
2. Coloque el cursor en la búsqueda que quiere eliminar.
3. Haga clic en .

## 2.5 Editar

### 2.5.1 Editar campos de una lista de elementos


Al situar el cursor sobre las líneas, aparece una marca alrededor de las celdas que se pueden modificar.

#### **Cómo editar celdas de elementos en la ventana de búsqueda:**


1. Una vez efectuada la búsqueda, haga doble clic en una celda para pasar al modo de edición.
2. Introduzca los cambios correspondientes.
3. Cuando termine, guarde los cambios para confirmar.

#### **Cómo editar múltiples celdas de elementos en la ventana de búsqueda:**

1. Una vez efectuada la búsqueda, seleccione las celdas correspondientes (al menos dos) en la columna donde quiere efectuar la edición múltiple.

 Para seleccionar varias celdas de una misma columna:

Haga clic en una celda y, sin soltar el botón izquierdo del ratón, mueva el cursor para seleccionar otras celdas contiguas.  
O  
Utilice los métodos abreviados del teclado habituales, **MAYÚS** o **CTRL**, para seleccionar celdas contiguas o no.

 Las **celdas editables** aparecen rodeadas de una línea continua.

Las **celdas editadas** aparecen rodeadas de una línea de puntos.

Las **celdas no editables** no tienen nada alrededor.

2. En el campo del nombre de la columna, haga clic en  **Editar las celdas seleccionadas**.

O

Pulse **Ctrl+E**.

Se abre un cuadro de diálogo **Editar filas** acorde con la naturaleza de los datos de la columna.

3. Introduzca los cambios correspondientes y haga clic en **Reemplazar** (o **Añadir**, dependiendo de la naturaleza de la celda) para confirmarlos.

4. Cuando termine de modificar las columnas, guarde los cambios para confirmar.



Si al guardar las modificaciones se produce algún error (por ejemplo, no se ha rellenado algún campo obligatorio o hay duplicados) aparece un mensaje donde se indican las líneas afectadas y cuál es la naturaleza del error.

## 2.5.2 Editar elementos

Para pasar directamente al modo de **Edición**, marque la casilla del elemento que desea editar y pulse el botón **Editar**.



## 2.5.3 Editar el código técnico y el código de estudio

El **Código técnico** y el **Código de estudio** se pueden modificar, añadir o eliminar en cualquier momento simplemente editando el producto correspondiente. Al guardar las modificaciones, se lleva a cabo una comprobación para garantizar que la combinación de **Código técnico** y **Código de estudio** es correcta y única.



Si el código es automático, borre el código y vuelva a guardarlo para calcular el nuevo código.

## 2.6 Crear nuevos elementos

Pulse el botón **Crear** para crear un elemento nuevo.






## 2.7 Mostrar elementos

Para mostrar un elemento (es decir, consultar sus datos), marque la casilla correspondiente y pulse en el botón **Consultar**.



## 2.8 Imprimir

En la ventana **Resultados** hay tres opciones de impresión:

-  **Imprimer la sélection** : permite imprimir los elementos seleccionados desde la ventana **Plantillas de informes** (véase más adelante). Genera uno o varios informes en el formato indicado en el **Administrador de ficheros**.
-  **Imprimer avec aperçu tous les éléments** : permite imprimir los elementos seleccionados desde la ventana **Plantillas de informes** (véase más adelante). Genera uno o varios informes en el formato indicado en el ordenador, pero no registra nada en el **Administrador de ficheros**.
-  **Imprimer toute la recherche** : permite imprimir todos los elementos seleccionados de la ventana **Resultados** desde la ventana **Plantillas de informes** (véase más adelante). Genera uno o varios informes en el formato indicado en el **Administrador de ficheros**.

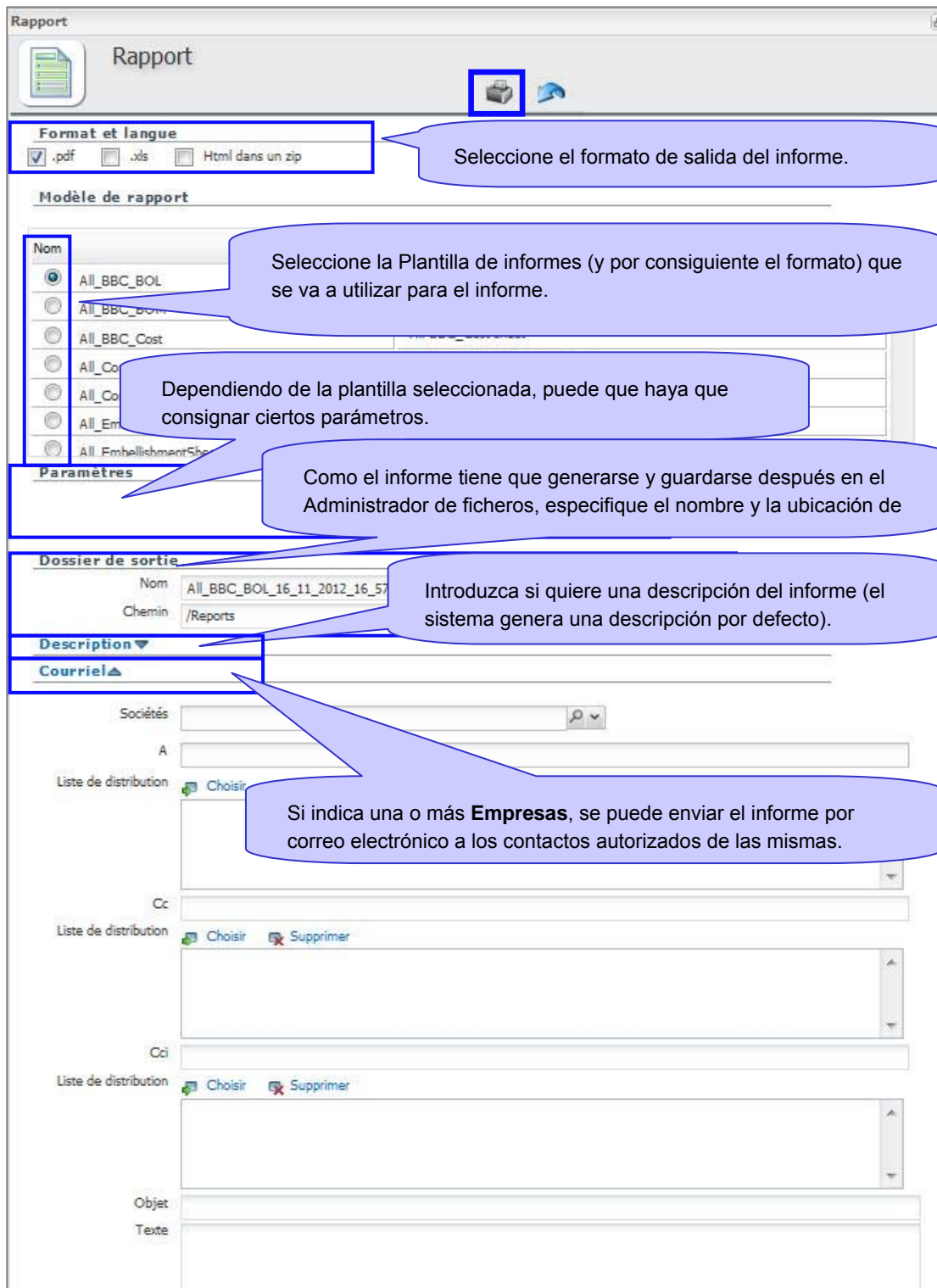
### 2.8.1 Ventana Plantillas de informe

Existen dos formas de imprimir los archivos de informe solicitados:

- Previamente guardados en el **Administrador de ficheros**.
- Directamente en la pantalla del ordenador (sin copia de seguridad en ninguna parte) y sin guardarlos en el **Administrador de ficheros** (opción **Imprimir con vista previa**).

Estos dos métodos utilizan versiones diferentes de la **Plantilla de informes**:

- i. Opciones de la **Plantilla de informes** para guardar el informe generado en el **Administrador de ficheros**:



**Rapport**

Format et langue  
 .pdf  .xls  Html dans un zip

Modèle de rapport

Nom
<input checked="" type="radio"/> All_BBC_BOL
<input type="radio"/> All_BBC_BOL
<input type="radio"/> All_BBC_Cost
<input type="radio"/> All_Co
<input type="radio"/> All_Co
<input type="radio"/> All_Em
<input type="radio"/> All_EmbellishmentShe

Paramètres

Dossier de sortie  
Nom: All\_BBC\_BOL\_16\_11\_2012\_16\_57  
Chemin: /Reports

Description  
Courriel


Sociétés

Liste de distribution (Cc, Cci)

Objet: Texte

Callouts:

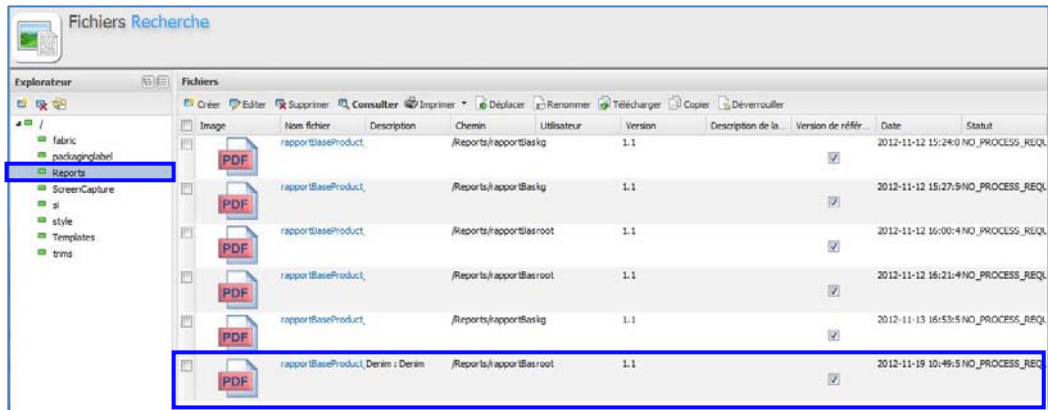
- Seleccione el formato de salida del informe.
- Seleccione la Plantilla de informes (y por consiguiente el formato) que se va a utilizar para el informe.
- Dependiendo de la plantilla seleccionada, puede que haya que consignar ciertos parámetros.
- Como el informe tiene que generarse y guardarse después en el Administrador de ficheros, especifique el nombre y la ubicación de
- Introduzca si quiere una descripción del informe (el sistema genera una descripción por defecto).
- Si indica una o más **Empresas**, se puede enviar el informe por correo electrónico a los contactos autorizados de las mismas.

Haga clic en  .

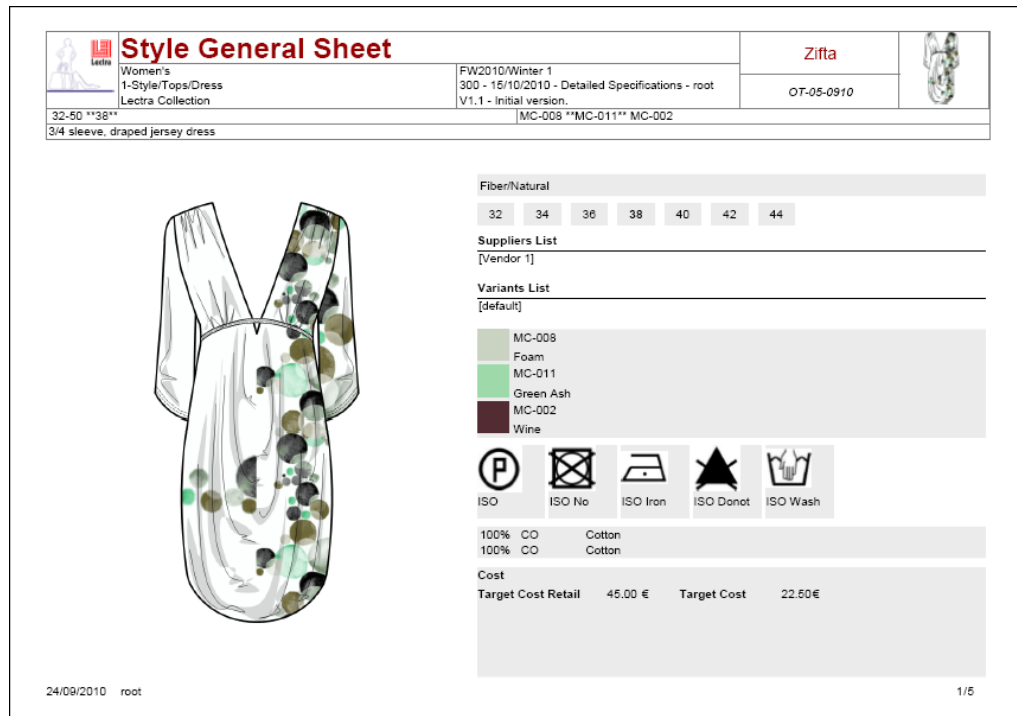
El informe se guarda en el **Administrador de ficheros**.




Para más información, consulte el apartado [Funciones del Administrador de ficheros](#).



Este informe puede abrirse y descargarse. A continuación figura un ejemplo de informe:



- ii. Opciones de la **Plantilla de informes** para generar el informe en el ordenador (vista previa).

Haga clic en .

El informe que aparece es el mismo que se genera utilizando otros métodos de impresión. Solamente se muestra, no se guarda en ninguna parte.

## 2.9 Dónde se usa

El menú **Dónde se usa** de la ventana de **Resultados** de la búsqueda de **Productos** tiene dos funciones distintas.



### 2.9.1 Dónde se usa

La función **Dónde se usa** permite mostrar aquellos elementos que incluyen una referencia a los elementos seleccionados.

1. Marque el elemento que desee seleccionar.
2. Haga clic en la función **Dónde se usa**.
3. En la ventana **Dónde se usa** aparecen los resultados de la búsqueda.

Menú **Dónde se usa**:



**Volver al explorador:** permite volver a los resultados de la búsqueda anterior.

**Reemplazar:** permite reemplazar el elemento fuente de todos los elementos **Dónde se usa** seleccionados (para más información, consulte el apartado [Reemplazar](#)).

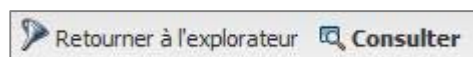
**Consultar:** permite consultar los datos del elemento relacionado con el elemento fuente.

### 2.9.2 Dónde se usa en los pedidos

La función **Dónde se usa en los pedidos** permite mostrar los pedidos que incluyen una referencia al elemento seleccionado.

1. Marque el elemento que desee seleccionar.
2. Haga clic en la función **Dónde se usa en los pedidos**.
3. En la ventana **Dónde se usa en los pedidos** aparecen los resultados de la búsqueda.

Menú **Dónde se usa en los pedidos**:



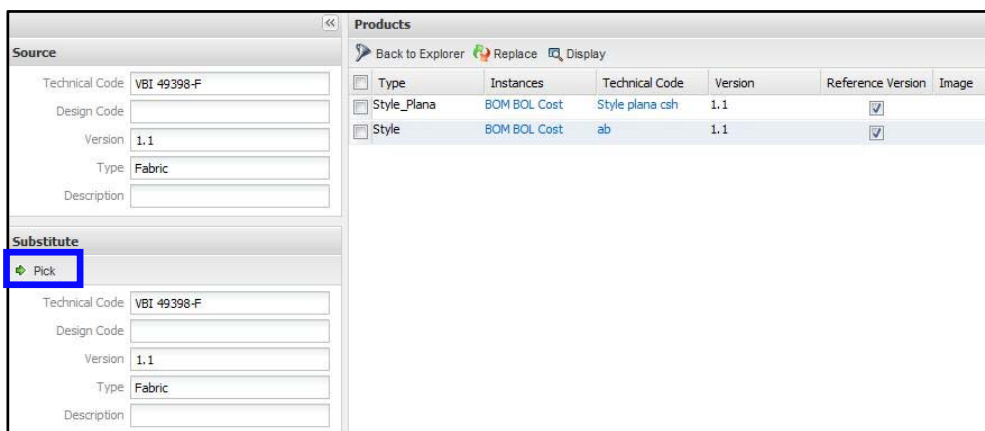
**Volver al explorador:** permite volver a los resultados de la búsqueda anterior.

**Consultar:** permite consultar los datos del elemento relacionado con el elemento fuente.

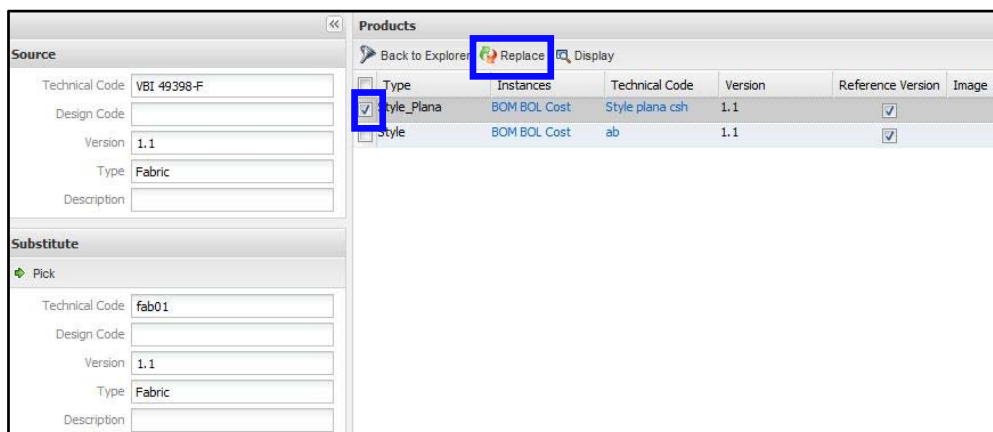
## 2.10 Reemplazar

El comando **Reemplazar** está disponible en las ventanas **Dónde se usa**. Esto permite al usuario seleccionar un elemento de sustitución para un elemento fuente, y seleccionar después en la ventana **Dónde se usa** los elementos en los que la **Fuente** se va a reemplazar por el **Sustituto**.

1. Seleccione un elemento y haga clic en **Dónde se usa**.
2. Se abre la ventana **Dónde se usa**.
3. Para reemplazar el elemento fuente en el elemento **Dónde se usa**, antes debe seleccionar un elemento de **Sustitución**.  
Haga clic en **Elegir** para seleccionarlo.



4. Aparece el elemento de **Sustitución**.
5. Seleccione los elementos **Dónde se usa** cuya **Fuente** se deba reemplazar.
6. Haga clic en **Reemplazar**.



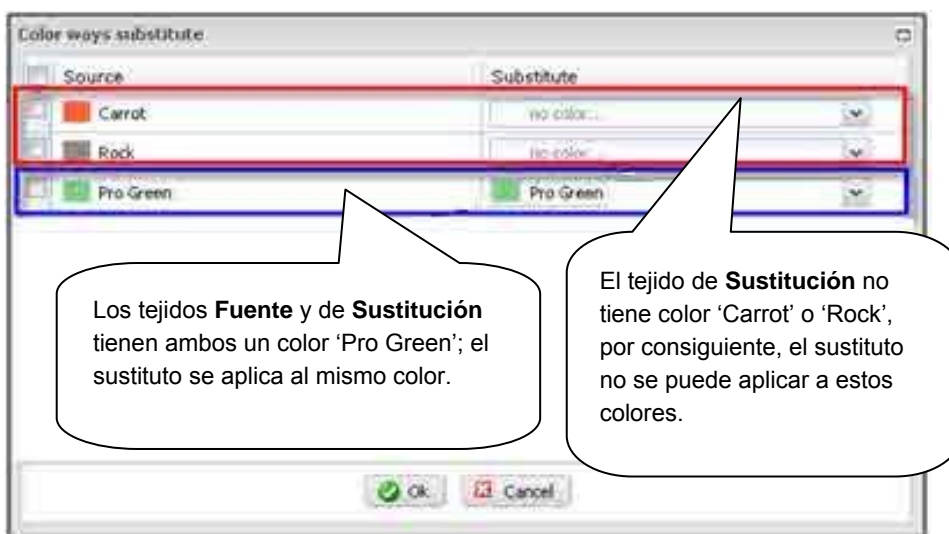


### 2.10.1 Reemplazo de variantes de colores

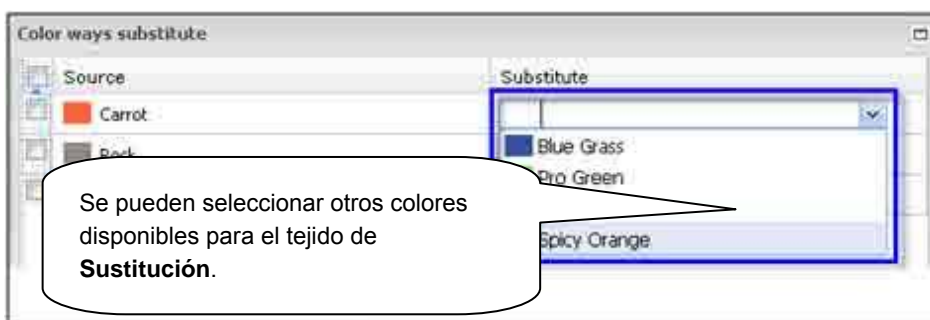
Las variantes de colores existentes asociadas al elemento **Fuente** deben coordinarse con los colores asociados al elemento de **Sustitución**.

- Si existen los mismos colores para el elemento **Fuente** y el elemento de **Sustitución**, el sistema asocia automáticamente el mismo color como color de reemplazo para el elemento de **Sustitución**.
- No obstante, si la variante de colores no existe como color asociado del objeto de **Sustitución**, los colores aparecen vacíos.

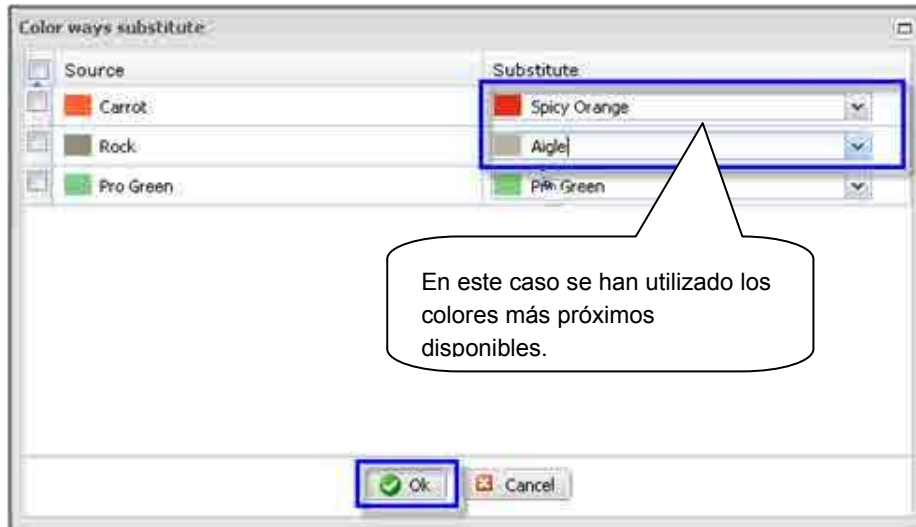
Esta es la ventana de **Reemplazo de variantes de colores**:



El usuario puede crear los colores solicitados por el elemento de sustitución. Sin embargo, puede utilizar otros colores asociados al elemento de sustitución para reemplazar los colores originales.



Cuando todas las variantes de colores tengan un color de sustitución, pulse el botón **OK** (o **Cancelar** si es necesario).



Se genera un informe de **Actualización masiva**. En él se indican las sustituciones realizadas correctamente y las que han fallado.



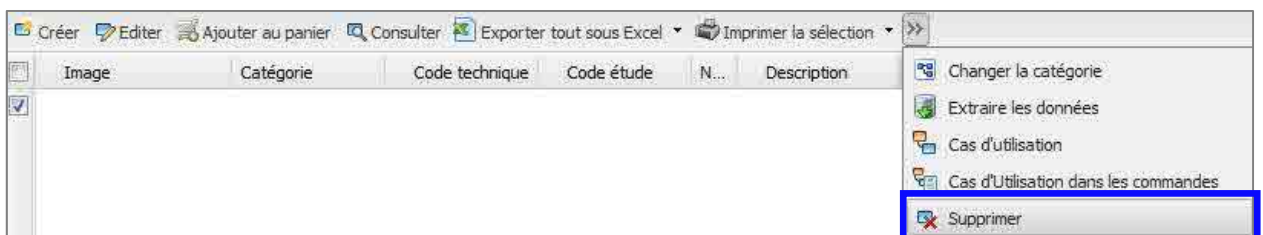
En el caso anterior, el **Modelo** no se ha asociado al reemplazo de colores, por lo que se ha producido un error en la sustitución de las variantes de colores modificadas. El usuario debe repasar manualmente el producto 'Torreon' para corregir los valores nulos (vacíos) que han sustituido al elemento Fuente en las variantes de colores 'Carrot' y 'Rock'.



Procure reemplazar las variantes de colores con colores adecuados y disponibles.

## 2.11 Borrar elementos

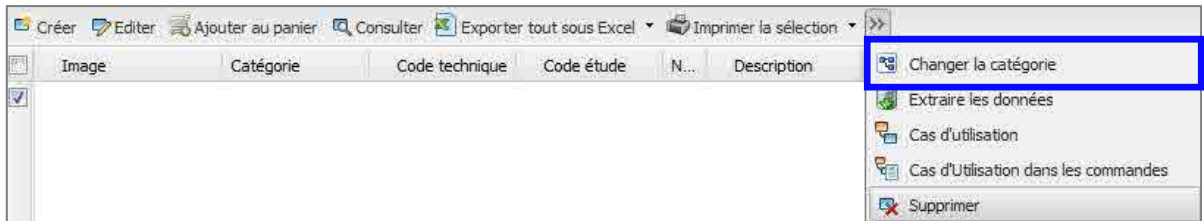
1. Marque la casilla del elemento correspondiente.
2. Pulse el botón **Borrar**.



3. En el mensaje que aparece, pulse **Sí** para confirmar la eliminación o **No** para cancelar la operación.

## 2.12 Cambiar la categoría

El menú **Herramientas** consta de dos funciones:



A veces ocurre que es necesario modificar la categoría de un producto.

### **Para cambiar la categoría:**

1. Seleccione el elemento que requiere un cambio de categoría.
2. Pulse el botón **Cambiar categoría**.
3. Seleccione la nueva categoría en la ventana que aparece.
4. Haga clic en **Confirmar** para confirmar el cambio.

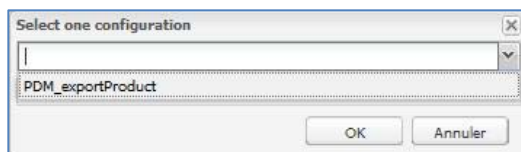


Se perderá el contenido de los campos que no estén definidos en la categoría de destino.

## 2.13 Extraer datos

### **Para extraer los datos de los Productos de la lista (Modelos, Tejidos, Etiquetas–Empaquetado):**

1. Seleccione los elementos correspondientes.
2. Pulse el botón **Extraer datos**.
3. Seleccione un modelo de datos para la extracción.



Es posible que durante la instalación del sistema se hayan configurado otros modelos de datos.

4. Los archivos de registro que se generan durante la extracción de los datos pueden consultarse en la ventana **Seguimiento de las extracciones**, accesible desde el menú **Biblioteca de archivos**.



Para más información, consulte el apartado [Seguimiento de las extracciones](#).

## 2.14 Utilizar la pestaña de selección

### 2.14.1 Añadir resultados a la pestaña de selección

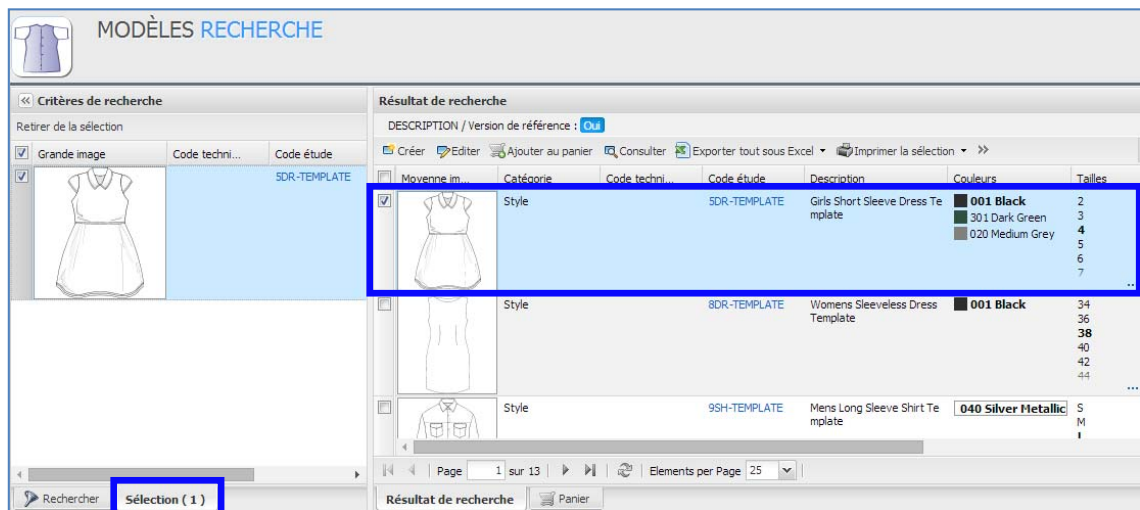
Cuando haya realizado la **Búsqueda** de Productos, puede seleccionar los **Resultados** de la búsqueda y añadirlos a la ventana de **Selección**.

**Para acceder a la ventana de selección**, haga clic en la pestaña **Selección** en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Cuando se seleccionan uno o más elementos, aparecen en la ventana de **Selección**.

Los elementos pueden seleccionarse de distintas maneras:

- **Selección única:** Haga clic en la línea de un elemento para añadirlo a la ventana de **Selección**.



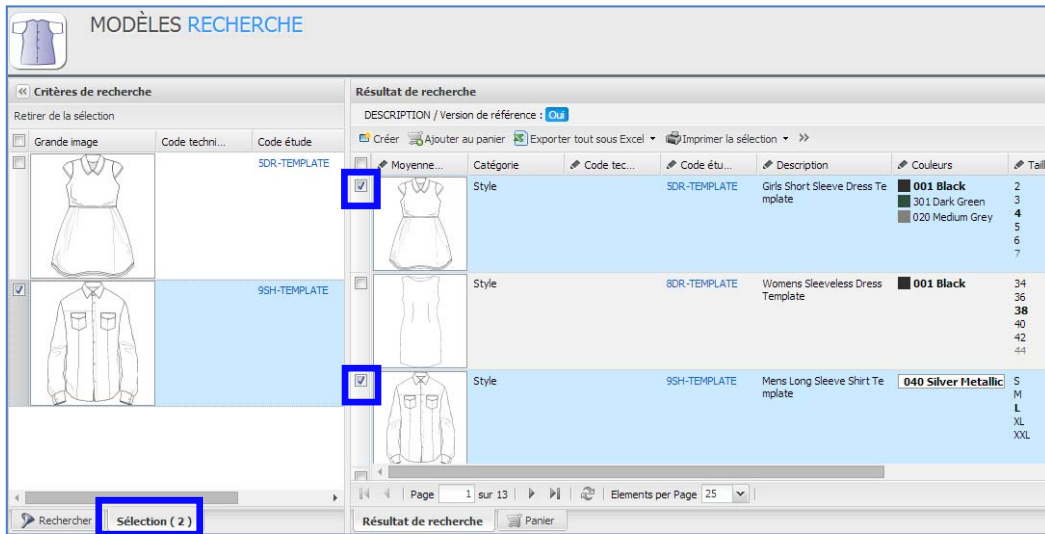
- **Selección múltiple:** Haga clic en otra línea manteniendo pulsada la tecla:
  - **Mayús** (selección múltiple consecutiva)
  - o **Ctrl** (selección múltiple individual)



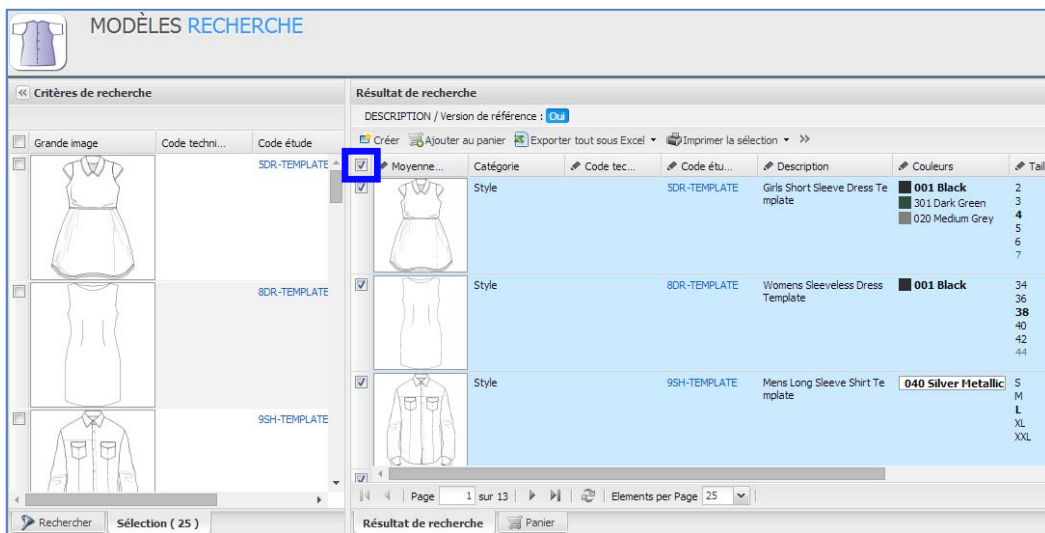
Procure no perder por descuido la selección actual haciendo clic en una línea en lugar de en la casilla de verificación.

Por ejemplo, si hace clic en una línea nueva sin mantener pulsada la tecla **MAYÚS** o **CTRL**, la nueva selección sustituye a la anterior.

- Selección por casillas:
  - Haga **clic** en una o varias casillas de verificación para añadir (o eliminar) el elemento o elementos a la ventana de **Selección**.



- En la ventana de **Resultados**, haga clic en la casilla **Principal** para seleccionar todos los elementos.



## 2.14.2 Eliminar elementos de la ventana de selección

En la ventana de **Selección**, haga clic en **Eliminar de selección** para eliminar de esta ventana todos los elementos seleccionados (marcando su casilla o la casilla **Principal**).

## 2.15 Utilizar el carro

### 2.15.1 Añadir elementos al carro

El **Carro** ofrece la posibilidad de crear una selección de elementos que permiten al usuario:

- Volver a una lista de elementos sin tener que realizar una nueva búsqueda.
- Utilizar un acceso directo para navegar entre estos elementos mientras se visualizan las pantallas de datos.

Hay dos formas de añadir elementos al **Carro**:

Desde la ventana de **Selección**:

Marque los elementos que desea añadir al **Carro** y haga clic en **Añadir al carro** en la ventana de **Selección**.

Puede marcar o desmarcar la casilla **Principal** para seleccionar o anular la selección de todos los elementos.

Desde la ventana de **Resultados**:


Marque los elementos que desea añadir al **Carro** y haga clic en **Añadir al carro** en la ventana de **Resultados**.

### 2.15.2 Ver elementos del carro

Haga clic en la pestaña **Carro** para ver el **Carro** y su contenido.

El orden en que aparecen los elementos del **Carro** depende del orden en que se añadieron al **Carro**.

Para navegar por el **Carro** desde una pestaña de descripción de un producto, consulte el capítulo [Navegar por los elementos del carro](#).

 El contenido del **Carro** se mantiene durante toda la sesión. Si el usuario se desconecta, cuando vuelve a conectarse el **Carro** está vacío.


## 2.16 Limitar el acceso de productos a ciertas empresas

Para que el proveedor solamente pueda acceder a aquellos productos a los que le hayamos autorizado, es necesario especificar qué empresas pueden acceder a cada uno de los productos.

Haga clic en la pestaña **Proveedores/Vendedores** de la rama **Atributos**.

Seguidamente, haga clic en el icono **Editar**  situado en la parte superior de la página. Se abre la pestaña **Proveedores/Vendedores** en el modo de Edición.

1. Al lado de cada una de las empresas, marque la casilla **Acceso proveedor** para darle derechos de acceso.
2. Guarde los cambios.

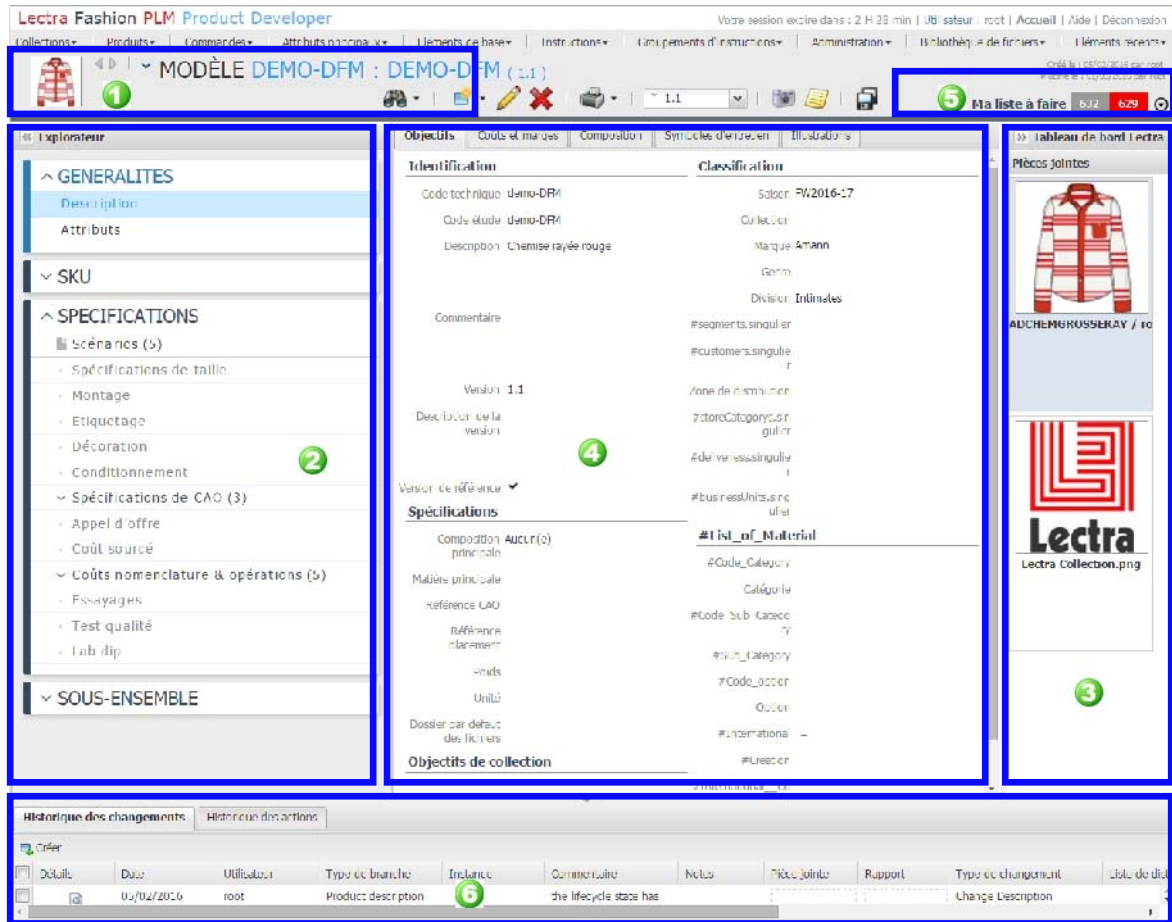
 Si el proveedor ha sido declarado inutilizable, no puede acceder al producto independientemente del estado de la casilla "**Acceso proveedor**".

## 2.17 Secciones de la pantalla

La pantalla **Productos** está dividida en seis secciones principales:

- 1 [La barra de navegación por los elementos del carro](#)
- 2 [La barra lateral Explorador](#)
- 3 La barra lateral **Tablero**
- 4 La pantalla principal
- 5 Mi lista de tareas pendientes
- 6 La pantalla de seguimiento y del historial

En el siguiente diagrama se indica la ubicación de cada sección.

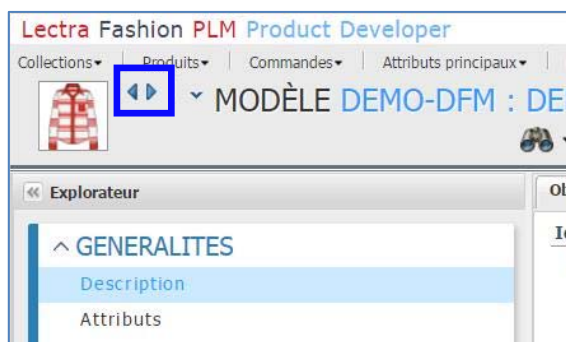


### 2.17.1 Navegar por los elementos del carro

Este navegador permite desplazarse rápidamente por los elementos que se han añadido al carro.

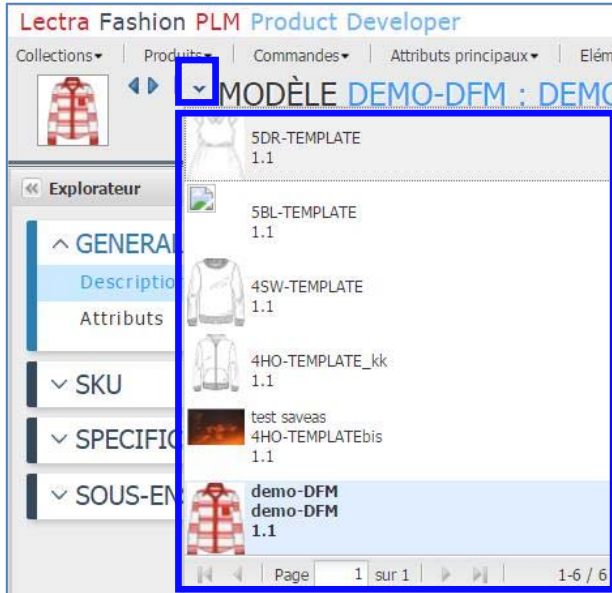
Se puede navegar de dos formas distintas:


- Flechas **Siguiente** y **Anterior**.





- Lista desplegable con todos los elementos del **Carro**.  
 Pulse el botón de la lista desplegable para ver una lista de todos los artículos del **Carro**.  
 Si hace clic en un elemento del **Carro**, se abre la ventana de datos de ese elemento.



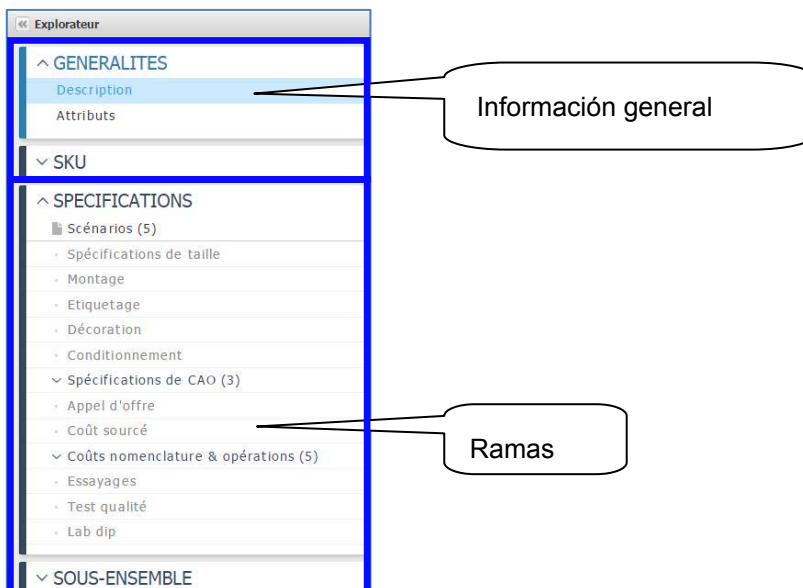
 El orden de navegación de los dos métodos depende del orden de los elementos del **Carro**.

### 2.17.2 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 a información general del producto, a los colores, las tallas, etc.

La sección inferior permite desplegar las distintas ramas.



Las ramas atenuadas son aquellas para las que todavía no se ha creado ninguna instancia. Las ramas en caracteres normales son aquellas para las que ya se han creado instancias.

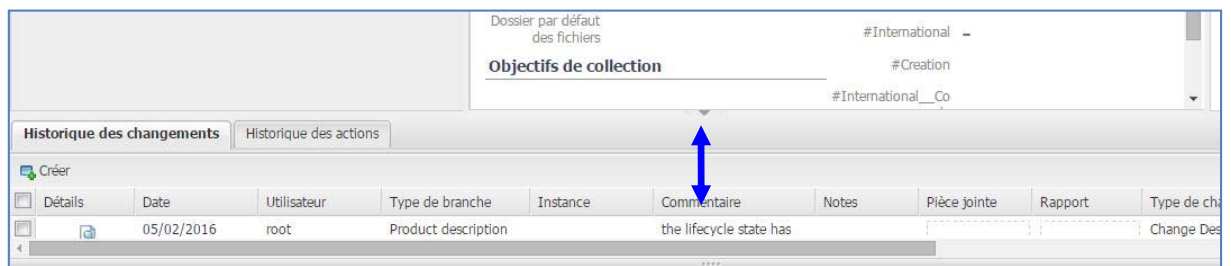
## 2.18 Configurar la pantalla

### 2.18.1 Modificar la organización de la pantalla

La pantalla del software Fashion PLM se puede configurar. Los usuarios pueden realizar ajustes en función de sus preferencias personales.

#### **Para modificar el tamaño de las distintas secciones:**

En las pestañas con dos secciones, puede modificar el tamaño de las mismas seleccionando la línea de separación con el botón izquierdo del ratón pulsado y desplazando la línea hacia arriba o hacia abajo.



#### **Para mostrar u ocultar las barras laterales:**

En las pantallas con barras laterales, puede ocultar las barras haciendo clic en los iconos  y .

Al hacerlo se ocultan las barras laterales.

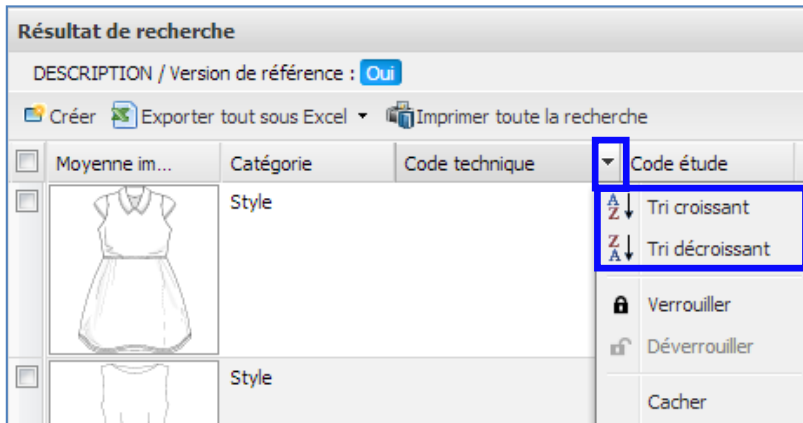
Para restaurarlas y que vuelvan a aparecer, haga clic en estos mismos iconos.

## 2.19 Ajuste de las columnas


Las tablas de Lectra Fashion PLM pueden tener muchas columnas. Los usuarios las pueden personalizar en función de sus necesidades.

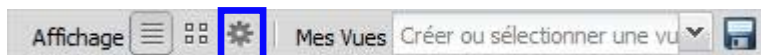
### 2.19.1 Ordenar la información de las columnas

El nombre de cada una de las columnas tiene un menú desplegable que permite ordenar los campos en orden alfanumérico.

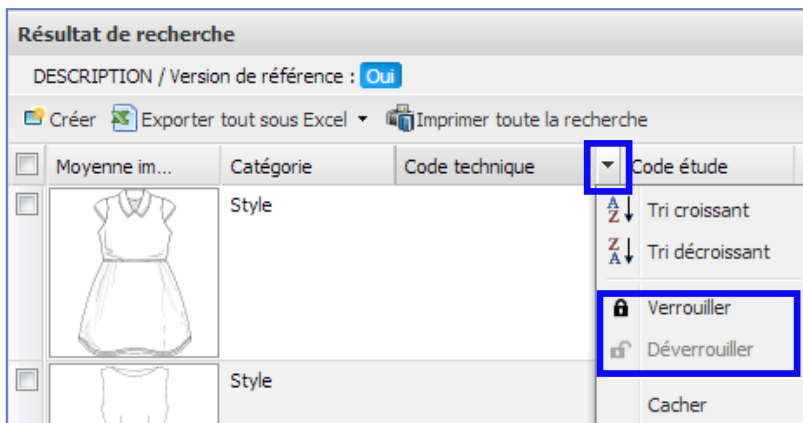


### 2.19.2 Seleccionar las columnas visibles

Abra la ventana **Ver/Ocultar columnas** haciendo clic en  para ver una lista de todas las columnas disponibles, y marque las columnas que deben aparecer.



### 2.19.3 Bloquear columnas



Una columna bloqueada permanece siempre en la pantalla mientras van desfilando los datos.

Las columnas bloqueadas de este modo se van agrupando a la izquierda de la tabla. Solamente desfilan las columnas que no están bloqueadas.

Esta personalización se aplica únicamente al usuario y se conserva de una sesión a otra.


### 2.19.4 Desplazar columnas

Las columnas se pueden desplazar por el procedimiento de arrastrar y soltar.

## 2.20 Guardar vistas

Cada usuario puede crear sus propias vistas, es decir, una presentación personalizada de los datos.

### 2.20.1 Crear una vista (o modificar una vista existente)

1. Abra la ventana **Ver/Ocultar columnas** haciendo clic en  y marque las columnas que deben aparecer.
2. Introduzca un nombre en la sección **Mis vistas** si se trata de una nueva vista, y después guarde: la vista se añade a la lista de vistas disponibles del usuario.





El nombre de una vista creada (o modificada) aparece en cursiva hasta el momento en que se guarda.

### 2.20.2 Cargar una vista

1. En el menú desplegable **Mis vistas**, seleccione el nombre de la vista. Las columnas definidas en esta vista se aplican a los resultados en curso.

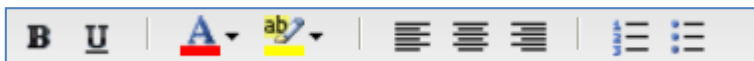
### 2.20.3 Borrar una vista guardada

1. Haga clic en  para desplegar las vistas guardadas.
2. Coloque el cursor en la vista que quiere eliminar.
3. Haga clic en .

## 2.21 Gestión del texto enriquecido

El texto enriquecido es texto formateado con las opciones de formato habituales (por ejemplo, negrita, subrayado, color de texto, etc.), que no están disponibles para el texto simple.

Las opciones de formato se pueden aplicar usando los comandos de la minibarra de herramientas












Los textos introducidos en Product Developer y recuperados en los distintos informes tendrán un formato similar.

Diferencias de tratamiento entre los campos de texto enriquecido de Product Developer y los informes:

- Fuente de texto: la fuente para cualquier texto que se introduzca en Product Developer es Tahoma. En los informes se convierte sistemáticamente a Arial.
- Los saltos de línea también se gestionan de forma diferente, y la longitud del texto se ajusta al espacio disponible en la línea.

### 2.21.1 Opciones de formato de los campos de texto enriquecido


	Negrita	Pone el texto seleccionado en negrita. Si el texto ya está en negrita, se anula el formato en negrita.
---	---------	--

	Subrayar	Subraya el texto. Si el texto ya está subrayado, se elimina el trazo de subrayado.
	Color de fuente.	Permite seleccionar el color de la fuente.
	Color de resaltado del texto	Hace que el texto aparezca como si estuviera resaltado con un rotulador.
	Alinear a la izquierda	Alinea el texto con el margen izquierdo.
	Centrar	Centra el texto con respecto a los márgenes.
	Alinear a la derecha	Alinea el texto con el margen derecho.
	Numeración	Numera los párrafos. El número aparece delante de cada párrafo.
	Viñetas	Coloca una viñeta delante de cada párrafo.

### 2.21.2 Gestión del texto enriquecido copiado de otras aplicaciones y pegado en Product Developer

Las opciones de formato que no aparezcan en la barra de opciones de texto enriquecido no se admiten ni en las áreas de texto de Product Developer ni en los informes. Por tanto, cualquier carácter copiado con un formato incompatible se pega únicamente con los atributos que aparecen en la barra de opciones. Todos los demás atributos de formato se eliminan.

El tipo de fuente que aparece en los campos de texto de Product Developer siempre es Tahoma.

 El texto tachado no es compatible, y no aparece cuando se pega un texto traído de fuera.

Por ejemplo:

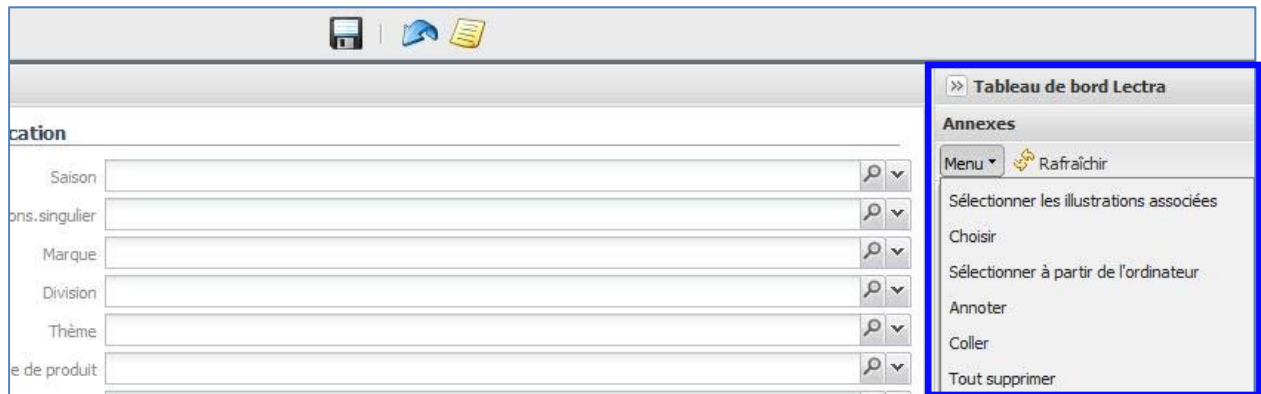
Texto copiado	Texto pegado en Product Developer
El producto MODELO está <del>retrasado</del> <i>al día</i>	El producto MODELO está <b>al día</b>

## 3. GESTIÓN DE ILUSTRACIONES

El **Tablero Lectra** es una sección en la que se agrupan las ilustraciones que el usuario quiere que aparezcan para ilustrar un producto y sus distintas ramas.

El área del **Tablero** aparece en numerosas secciones. Ya se trate de **Modelos**, **Tejidos**, **Fornituras**, **Empaquetado** o **Etiquetas**, etc., la función es siempre la misma, y resulta muy fácil utilizarla en todo el sistema.

Esta función aparece en la pestaña **Menú**, tal y como se indica en el siguiente ejemplo, donde puede verse un **Modelo** en modo de **Edición**.



Pueden ilustrarse otras partes del documento, como por ejemplo, el área de **Notificaciones** del **Historial de cambios**.

Las ilustraciones tienen diversas procedencias:

- Archivos de imagen
- Preparaciones de Adobe Illustrator
- Paneles de Designer
- Modelos 3D

### 3.1 Pestaña Ilustraciones



Esta pestaña contiene todas las ilustraciones asociadas a un producto.



En ella aparece el panel de Designer con sus ilustraciones clasificadas en función del destino.



La clasificación de los objetos gráficos en función de su destino se realiza con anterioridad, en Designer o Adobe Illustrator.

#### 3.1.1 Vincular

Esta herramienta permite buscar todos los paneles de Designer o preparaciones de Adobe Illustrator publicados en la plataforma con el fin de vincularlos al producto actual de Product Developer.


1. Haga clic en .
2. Se abre la ventana de **Búsqueda**.  
 Acote los resultados de la búsqueda para encontrar rápidamente el archivo que busca seleccionando un **Tipo de objeto** o introduciendo valores en los campos de los criterios de búsqueda.
3. Seleccione la ilustración o ilustraciones que desea añadir.
4. Haga clic en  para añadir la selección.



Es posible añadir varios paneles a un producto.

### 3.1.2 Desvincular

Para eliminar el vínculo de un panel de Designer o Adobe Illustrator con el producto:

1. Sitúe el ratón sobre el panel y haga clic en .
2. Haga clic en **Desvincular**.
3. Confirme el mensaje de aviso.

## 3.2 Seleccionar las ilustraciones asociadas

Cuando un archivo de Adobe Illustrator o Designer está vinculado a un producto de Product Developer, los objetos gráficos asociados se pueden utilizar en Product Developer para ilustrar el producto y sus ramas.



Si se ha configurado la preparación de Designer o Adobe Illustrator, los objetos gráficos se clasifican automáticamente en función de su destino (en el área de Descripción y en las distintas ramas).

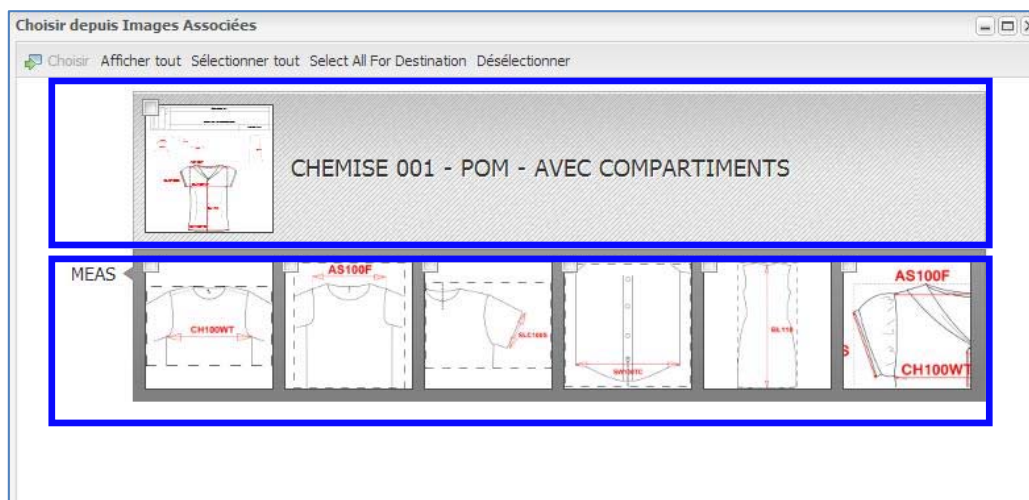
De este modo, es posible sugerir automáticamente ilustraciones, por ejemplo, durante la creación de una instancia de rama.

### Mostrar las ilustraciones asociadas:

En el **Menú del Tablero Lectra**, haga clic en **Seleccionar las ilustraciones asociadas**.

El sistema propone:

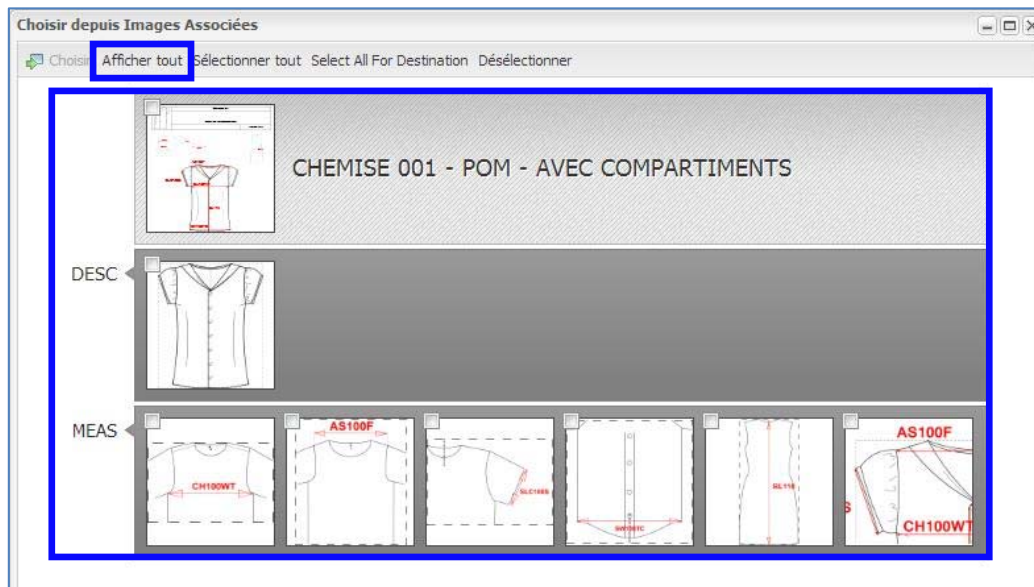
- El panel global.
- Los objetos gráficos configurados para la rama en la que se encuentra el usuario.



### Mostrar todo:

En la ventana **Seleccionar las ilustraciones asociadas**, haga clic en **Mostrar todo** para mostrar todas las ilustraciones vinculadas al producto (no solamente las que están asociadas a la rama).





### **Seleccionar todo y deseleccionar todo**

Haga clic en **Seleccionar todo** o en **Deseleccionar todo** para seleccionar o anular rápidamente la selección de todas las ilustraciones.

### **Seleccionar todo lo del destino**

Haga clic en esta función para seleccionar únicamente las ilustraciones configuradas para este destino.

### **Elegir**

Una vez efectuada la selección, haga clic en  para adjuntar las ilustraciones seleccionadas a la rama correspondiente.

Las ilustraciones aparecen en el **Tablero Lectra**.

## **3.3 Elegir**

Son muchos los objetos gráficos que se pueden utilizar para ilustrar cualquier parte de un documento del producto o de una rama: imágenes, objetos de Designer, objetos de Adobe Illustrator o modelos 3D.

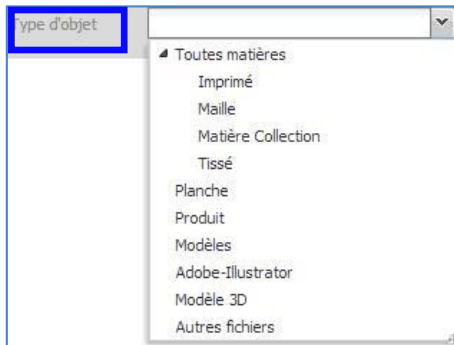
La herramienta **Elegir** permite al usuario añadir todos estos tipo de objetos siempre que ya estén presentes en la base de datos.

La ventana **Elegir** tiene dos pestañas: **Buscar** y **Selección**.

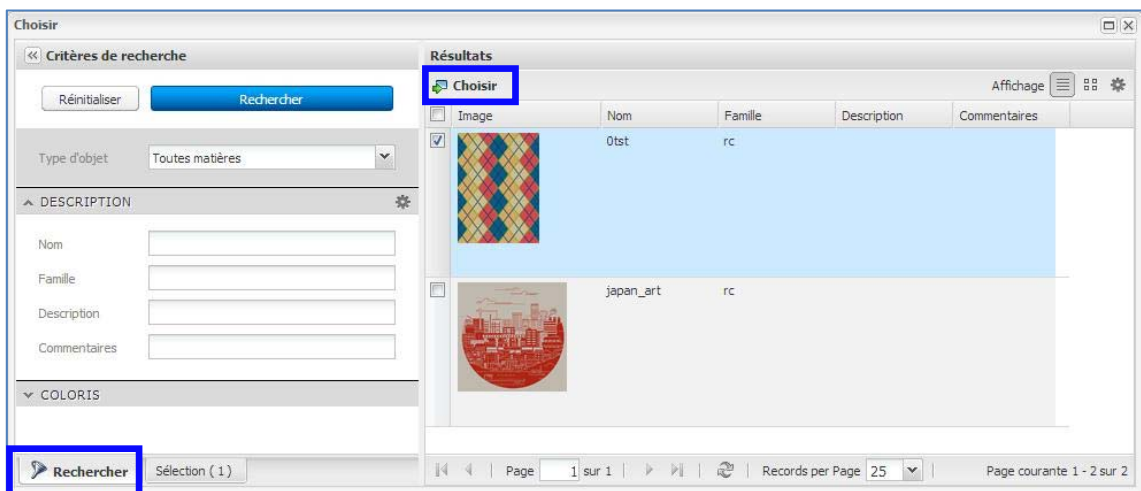
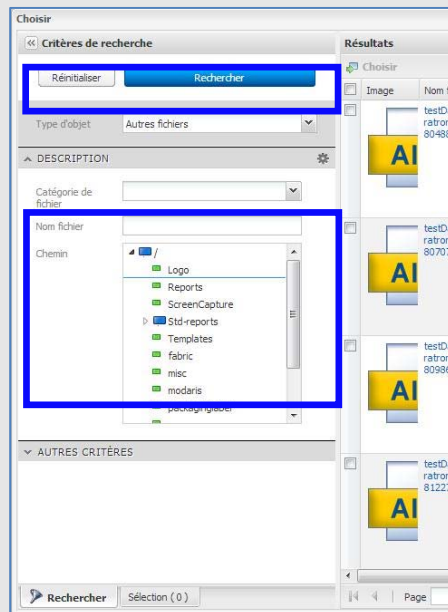
### **3.3.1 Pestaña Buscar**

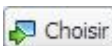
Es la pestaña que aparece de forma predeterminada al abrir la ventana de búsqueda. Permite introducir criterios para afinar las búsquedas.

1. En la ventana de búsqueda, acote los resultados de la búsqueda para encontrar rápidamente el archivo que busca seleccionando un **Tipo de objeto** o introduciendo valores en los campos de los criterios de búsqueda.
2. Haga clic en **Buscar** para ver los resultados en el lado derecho de la ventana.



Si selecciona **Otros archivos** como **Tipo de objeto**, se abre el árbol de navegación de la **Biblioteca** o del [Administrador de ficheros](#) y presenta la forma en que se organizan y almacenan las imágenes.



3. Seleccione la ilustración o ilustraciones que desea añadir.
4. Haga clic en  para añadir la selección al **Tablero**.

### 3.3.2 Pestaña Selección

La pestaña **Selección** le será de utilidad si desea añadir varias imágenes al registro.

#### Para añadir imágenes a la selección:


Todas las imágenes que seleccione mientras examina las páginas aparecen en la **Selección**, como si se tratara de un carro de la compra de un sitio web.

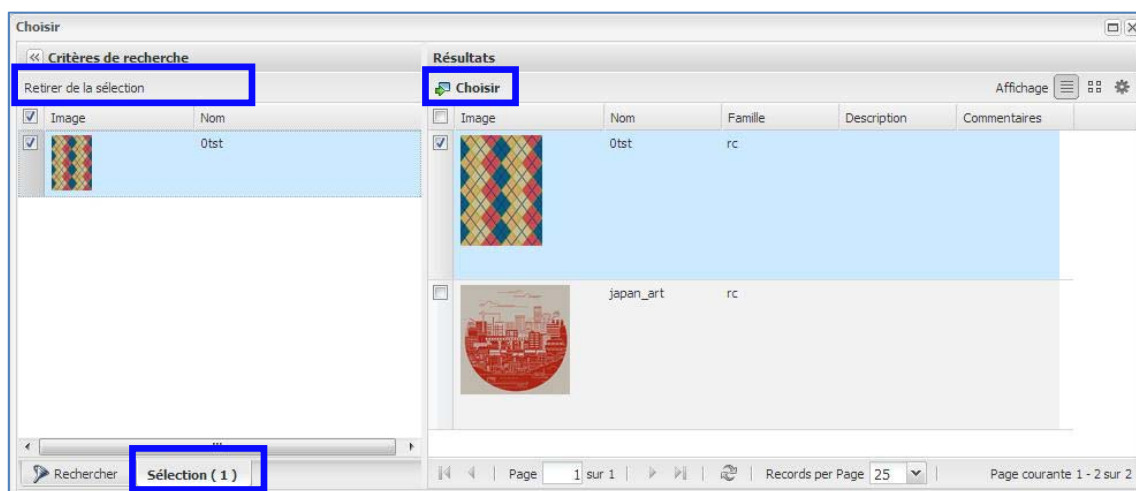
#### Para eliminar elementos de la selección:

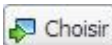
Desmarque el elemento que desea eliminar.

Marque el elemento que desea eliminar y haga clic en **Eliminar de selección**. Este método es útil si se encuentra en una página distinta de la del elemento.

#### Para añadir la selección al Tablero:

Haga clic en : todas las imágenes seleccionadas (todo lo que aparezca en la pestaña **Selección**) se añaden al **Tablero**.



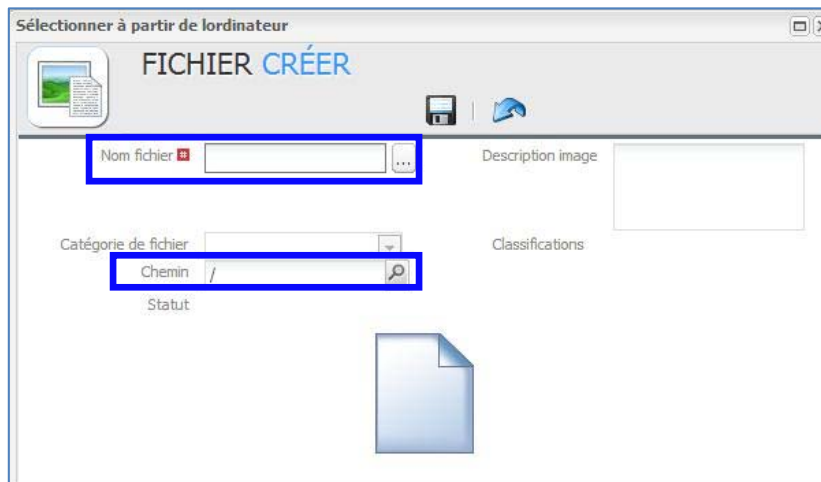
1. Seleccione la ilustración o ilustraciones que desea añadir.
2. Haga clic en  para añadir la selección.


### 3.4 Escoger desde el ordenador

También es posible ilustrar cualquier parte de un documento con objetos gráficos que no se encuentren en la base de datos.

Para ello:

1. Seleccione **Escoger desde el ordenador** en el **Menú del Tablero Lectra**.
2. Se abre la ventana de **creación**.



3. Haga clic en  para buscar en el sistema local o en la red.
4. Seleccione el archivo y pulse **Abrir**.
5. Introduzca una **Descripción de la imagen** si es necesario.
6. Haga clic en **Ruta** para seleccionar la carpeta del sistema donde desea guardar la imagen.



Los campos **Nombre de archivo** y **Ruta** son obligatorios.

7. Guarde la imagen en la carpeta del sistema y en el registro actual.
8. La imagen se añade al producto (se puede ver en el Tablero).

### 3.5 Borrar una imagen individual

Al eliminar una imagen de un **Modelo, Material, Fornitura**, etc. guardado, sólo se elimina la imagen de ese objeto. El archivo sigue guardado en la biblioteca del sistema, a la que se puede acceder desde el **Administrador de ficheros**.

1. Haga clic con el botón derecho en la imagen y seleccione **Borrar** en el menú contextual.
2. La ilustración se elimina del producto.

### 3.6 Borrar todo

Permite eliminar todas las ilustraciones guardadas.

1. Haga clic en el **Menú del Tablero**.
2. Haga clic en **Borrar todo**.

## 3.7 Menú contextual

### 3.7.1 Para abrir el menú contextual

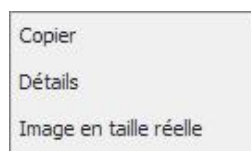
Marque con el ratón una imagen del **Tablero** y haga clic en .

Haga clic con el botón derecho en la imagen.

#### Menú contextual en modo de edición



#### Menú contextual en modo de lectura



### 3.7.2 Escoger desde imágenes asociadas

Este comando permite al usuario reemplazar la ilustración actual por una nueva imagen (asociada al producto) a través de una ventana cuyo funcionamiento se describe [más arriba](#).

### 3.7.3 Elegir

Este comando permite al usuario reemplazar la ilustración actual por una nueva imagen (de la base de datos) a través de una ventana cuyo funcionamiento se describe [más arriba](#).

### 3.7.4 Añadir desde el PC

Este comando permite al usuario reemplazar la ilustración actual por una nueva imagen a través de una ventana cuyo funcionamiento se describe [más arriba](#).

### 3.7.5 Copiar

La función **Copiar** permite al usuario copiar una imagen de la barra lateral **Tablero** (cualquier imagen de cualquier elemento), y pegarla después en otro elemento de la barra lateral con la función **Pegar** (utilizando el menú **Pegar** del **Tablero** o el menú contextual).

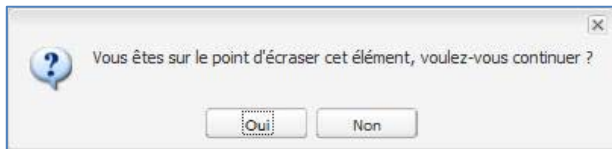


Para obtener más información, consulte la función [Pegar](#) más adelante en este mismo capítulo.

### 3.7.6 Pegar

Cuando haya copiado la imagen desde la barra lateral **Tablero** de otro elemento (consulte la función [Copiar](#) más arriba), podrá pegar la imagen en esta barra lateral.

- Si pega la imagen utilizando el menú contextual de una imagen concreta, la imagen copiada se pega **EN EL LUGAR** de la imagen.



- Si pega la imagen utilizando la función **Pegar** del **Menú** del **Tablero**, la imagen copiada se pega **EN LA ÚLTIMA POSICIÓN**.

### 3.7.7 Editar y bloquear

El comando **Editar** permite abrir un archivo para editarlo en el programa con el que se haya creado, siempre que ese programa esté instalado en el ordenador.

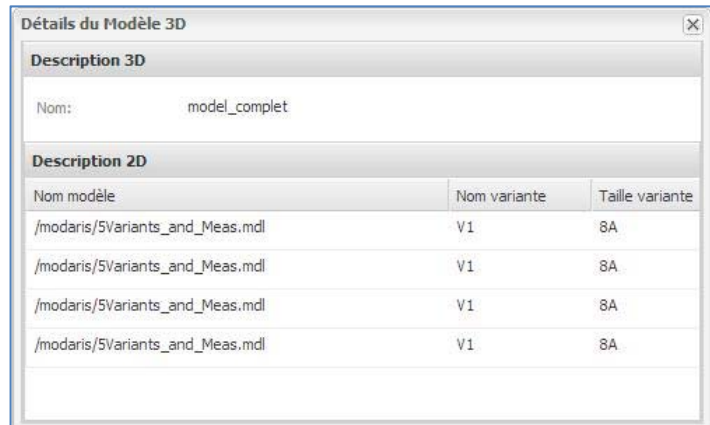
Si es necesario, puede buscar y elegir otro programa de edición.



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

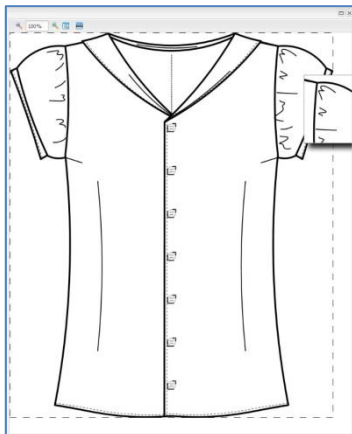
### 3.7.8 Detalles

Este comando permite mostrar los **Detalles** de la ilustración, como se muestra en los dos ejemplos a continuación.



### 3.7.9 Imagen completa

Este comando permite mostrar la imagen en una ventana más grande, con posibilidad de ampliarla.



### 3.7.10 Seleccionar como predeterminado

Este comando permite colocar la imagen en el primer espacio de imagen como ilustración predeterminada del producto.

### 3.7.11 Mover arriba y Mover abajo

Esta función permite mover la ilustración seleccionada hacia arriba o hacia abajo.

### 3.7.12 Borrar

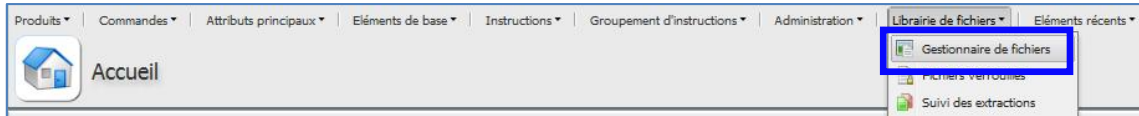
Este comando permite eliminar la imagen.



Véase el apartado [Borrar una imagen individual](#).

### 3.8 Funciones del Administrador de ficheros

Para acceder al **Administrador de ficheros**:



La ventana de **Búsqueda** contiene tres pestañas: **Buscar**, **Selección** y **Árbol de navegación**.

#### 3.8.1 Pestaña Buscar


El funcionamiento de la pestaña **Buscar** se describe más arriba.

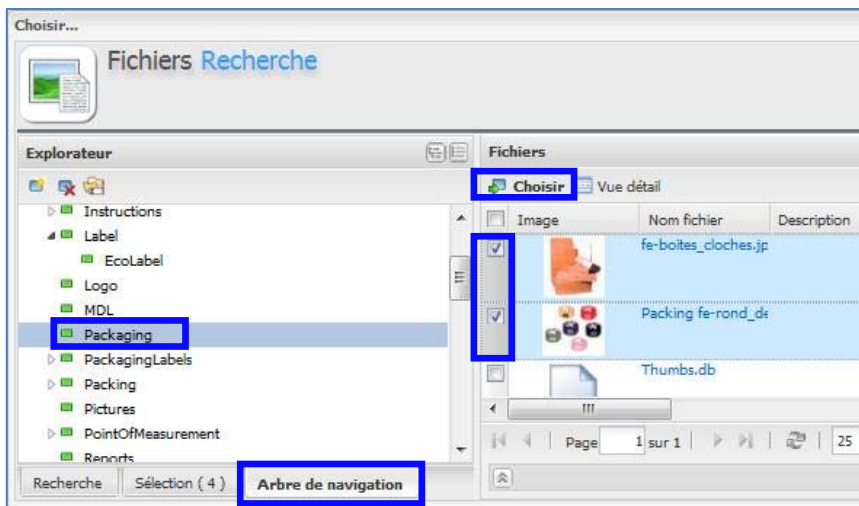
#### 3.8.2 Pestaña Selección

El funcionamiento de la pestaña **Selección** se describe más arriba.

#### 3.8.3 Pestaña Árbol de navegación

La pestaña **Árbol de navegación** muestra la lista jerárquica de la **Biblioteca** o del **Administrador de ficheros** y la forma en que se organizan y almacenan las imágenes.

1. Haga clic en el árbol de la izquierda de la ventana para restringir los resultados de la búsqueda a las imágenes guardadas en un determinado nodo o carpeta.
2. Marque la casilla situada junto a la imagen que desea añadir.
3. Haga clic en .

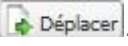


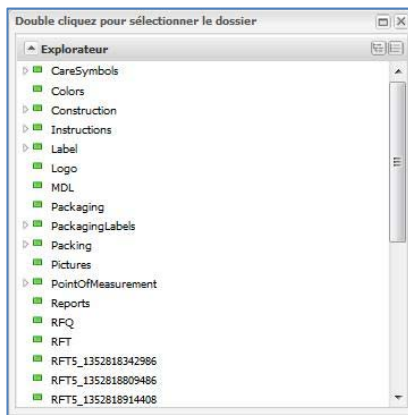
4. Las imágenes seleccionadas se añaden al registro del área **Tablero**.
5. En el espacio situado debajo de cada imagen es posible introducir comentarios sobre esa imagen.




### 3.8.4 Mover

Para mover un archivo de una rama o de una carpeta del **Administrador de archivos**:


1. Marque la casilla situada junto al archivo.
2. Haga clic en .
3. En la ventana que aparece, haga doble clic en la carpeta donde desee guardar el archivo. Las ramas en las que aparecen flechas a la izquierda contienen subcarpetas.
4. Haga clic en la flecha para ver las subcarpetas. Las flechas son blancas cuando la rama está contraída y negras cuando está desplegada. Las subcarpetas aparecen con una sangría con respecto a la rama principal.



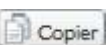
### 3.8.5 Renombrar

1. Marque la casilla situada junto al archivo cuyo nombre desea cambiar.
2. Haga clic en .
3. Introduzca un nuevo nombre de archivo para la imagen.
4. Pulse **OK** para guardarlo.

### 3.8.6 Descargar

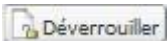
1. Marque la casilla situada junto al archivo que desea descargar.
2. Haga clic en .
3. Elija si desea abrir el archivo o guardarlo.
4. Pulse OK.

### 3.8.7 Copiar

1. Marque la casilla situada junto al archivo que desea copiar.
2. Haga clic en .

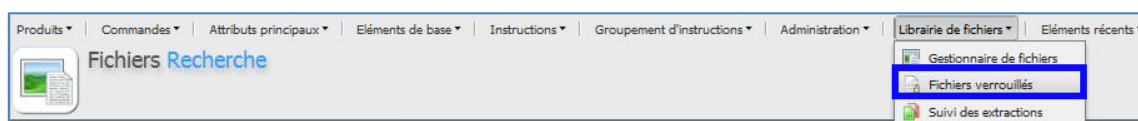
Haga doble clic para seleccionar la carpeta donde desea copiar la imagen.

### 3.8.8 Desbloquear





1. Marque la casilla situada junto al archivo que desea desbloquear.
2. Haga clic en .
3. Pulse **Sí** para confirmar.

## 3.9 Archivos bloqueados

### 3.9.1 Acceder a la pantalla de archivos bloqueados

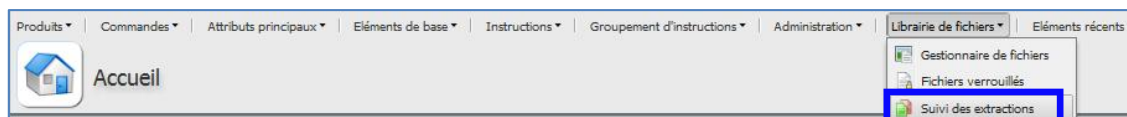


Al situar el ratón sobre alguno de los archivos bloqueados, aparecen los siguientes botones:

<p><b>Locked File(s) List</b></p> 	<p> : para cargar un nuevo archivo □ En la ventana que se abre, examine el árbol para encontrar el nuevo archivo. Una vez seleccionado, el archivo se carga.</p> <p>Un clic en  permite anular la operación y volver a la ventana de <b>Archivos bloqueados</b>.</p> <p> : para desbloquear el archivo □ Un clic en este icono quita inmediatamente el archivo de la lista de <b>Archivos bloqueados</b>.</p>
---	--

## 3.10 Seguimiento de las extracciones

### 3.10.1 Acceder a la pantalla de seguimiento de las extracciones

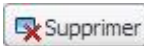


Se genera una lista con todos los archivos de registro de la extracción de datos. El registro se puede consultar y eliminar desde esta pantalla.

### 3.10.2 Acceder al registro de extracción de datos

Haga clic en los nombres de archivo que aparecen como hipervínculos.

### 3.10.3 Eliminar un archivo de registro

1. Seleccione los registros de extracción que desea eliminar.
2. Haga clic en .

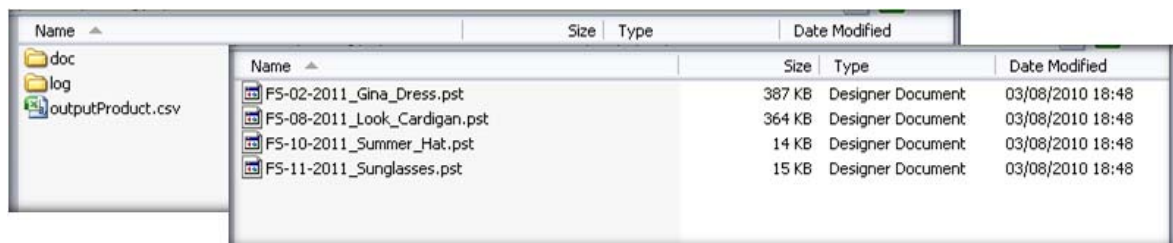
El siguiente es un registro de extracción de datos típico:

```

C:\Documents and Settings\le.danis\Local Settings\Temp\root-PDM_exportProduct-20100712_155057-1.log - Notepad++
File Edit Search View Format Language Settings Macro Run TextFX Plugins Window ?
lectra.opt hosts access-config.xml access-config.xml access-config.xml root-PDM_exportProduct-20100712_155057-1.log
1 iCRdQB|exportProduct|2010-07-12 15:51:15|TALEND|OK|INFO|Job started|0
2 jndiPort=1099
3 imageType=png
4 classifSeparator=|
5 rootFolder=.
6 outputFilename=exportProduct
7 mainFieldSeparator=;
8 outputType=csv
9 remoteEFSFolder=c:\EFS
10 imageWidth=1000
11 outputFolder=C:\Documents and Settings\Administrator\My Documents\ExportProduct
12 serverType=jboss
13 JMSHttpAccessUrl=http://srdsdplm2:80/connector/JMSHttpAccess
14 jndiName=ejb/EnterpriseHandler
15 listOfIds=455002,455003,455004,455005,455006,455007
16 contentAccessUrl=http://srdsdplm2:80/enterpriseserver-web
17 logFile=/ETL/jobs/root-PDM_exportProduct-20100712_155057.log
18 zip=TRUE
19 localEFSFolder=c:\EFS
20 serverHost=srdsdplm2
21 imageHeight=1000
22 jobConfig=C:\PLM-Fashion/PDM/TalendJobs/exportProduct_1.1/config
23 tempFolder=./temp
24 logFolder=./temp/log
25 user=root
26 PvfIdQN|exportProductChildIter|2010-07-12 15:51:18|TALEND|OK|INFO|Data extracted to xml files|0
27 PvfIdQN|exportProductChildIter|2010-07-12 15:51:39|TALEND|OK|DEBUG|No Thumbnail could be extracted for kale
28 PvfIdQN|exportProductChildIter|2010-07-12 15:51:39|TALEND|OK|DEBUG|No Thumbnail could be extracted for kale
29 PvfIdQN|exportProductChildIter|2010-07-12 15:51:39|TALEND|OK|INFO|Xml file processed|0
30 PvfIdQN|exportProductChildIter|2010-07-12 15:51:39|TALEND|OK|INFO|Data available in C:\Documents and Settings
31 iCRdQB|exportProduct|2010-07-12 15:51:40|TALEND|OK|INFO|Job end|0
32

```

Los archivos de extracción de datos se generan en formato zip y se guardan en una carpeta llamada ProductExtract.



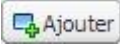
Las propiedades de la salida de las extracciones de datos se pueden configurar. Las variables que se pueden configurar son las siguientes:

- mainFieldSeparator: carácter utilizado para separar los campos del archivo de texto.
- imageHeight: altura en píxeles de la miniatura que se va a crear.
- imageWidth: anchura en píxeles de la miniatura que se va a crear.
- imageType: tipo de miniatura que se va a crear (png, jpeg, tiff).
- localEFSFolder: carpeta compartida en la que extraerá los datos el conector FIP (desde el punto de vista de Talend).
- remoteEFSFolder: carpeta compartida en la que extraerá los datos el conector FIP (desde el

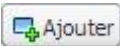
- punto de vista de jBoss).
- outputFileName: nombre del archivo zip que se va a crear. Para que el nombre sea único, se añade
- una cadena aleatoria al nombre en el momento de crearse el archivo.
- outputFolder: carpeta en la que se va a crear el archivo zip.
- zip: para crear un archivo con un conjunto completo de datos o extraer los datos
- directamente en la carpeta outputFolder (VERDADERO O FALSO).
- rootFolder: prefijo añadido al archivo txt o cvs para completar la ruta
- de los archivos binarios extraídos (p. ej. : "i:\export" o ".").
- outputType: tipo de archivo de los datos analíticos que se van a crear ("txt", "cvs" o "xml").

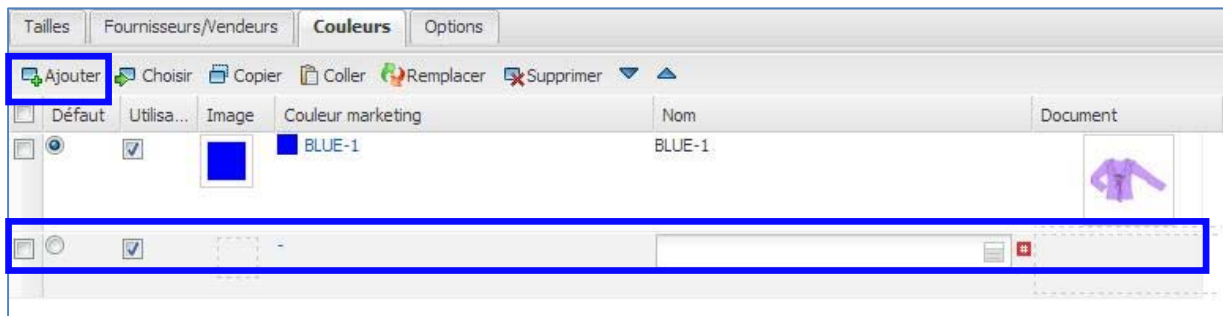
## 4. USO DE LA FUNCIÓN AÑADIR

Muchas ventanas del sistema permiten crear varias líneas de información.

El botón **Añadir**  permite crear una línea de información adicional. Si introduce una entrada que ya existe en la biblioteca asociada, el sistema sugiere posibles correspondencias.

**Por ejemplo, para añadir varias líneas de colores de marketing a un registro:**


1. Haga clic en .
2. Aparece la línea adicional.



## 5. PANTALLA DE SEGUIMIENTO Y DEL HISTORIAL

En la parte inferior de la pantalla hay una ventana con tres pestañas: **Pendiente para el producto**, **Historial de cambios** e **Historial de acciones**.

Para reducir o ampliar la pantalla

Si la ventana está oculta, haga clic en la pequeña flecha  situada en el centro de la parte inferior de la pantalla.

Para ampliarla, haga clic en .

Para modificar el tamaño de la pantalla


Sitúe el ratón en la barra superior de la sección hasta que aparezca una doble flecha.

Haga clic en la barra superior y coloque la barra a la altura deseada.

### 5.1 Pestaña Historial de cambios

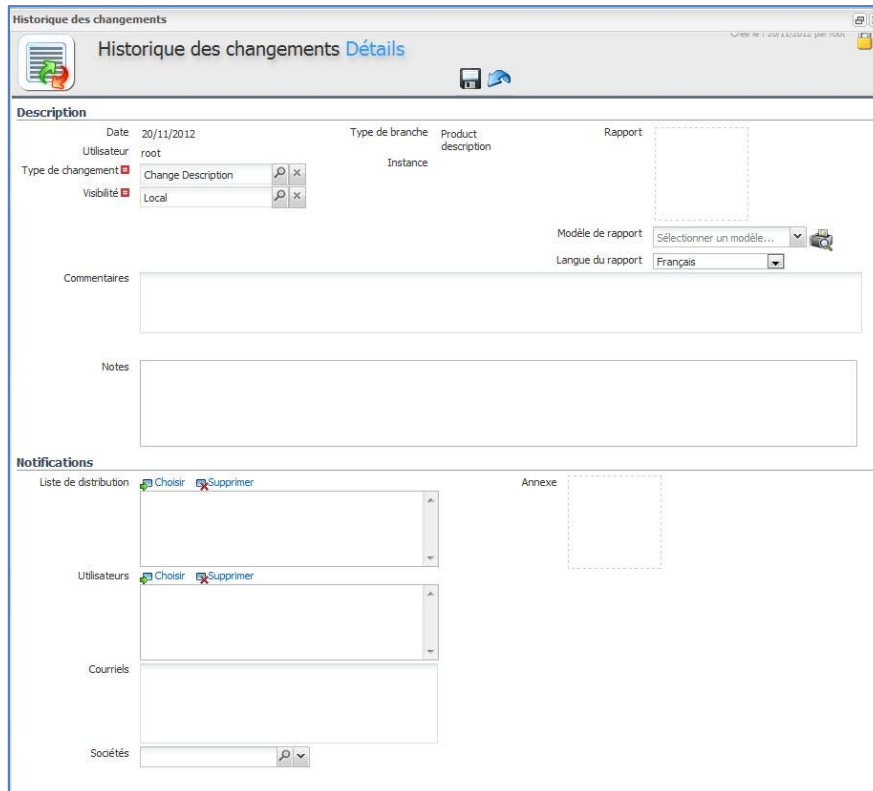
La pestaña **Historial de cambios** permite gestionar todas las notificaciones y cuadros de diálogo relacionados con el producto. Esta función facilita la comunicación interna en el sistema y ayuda a recordar las decisiones de manera sencilla.


#### 5.1.1 Mostrar los detalles de un cambio

3. En la columna **Detalles** haga clic en la lupa .
4. Se abre la ventana **Historial de cambios – Detalles**.

### 5.1.2 Añadir un nuevo registro de historial de cambios

1. Cuando edite un producto, haga clic en  en la pestaña **Historial de cambios**.



 Los campos **Tipo de cambio** y **Visibilidad** son obligatorios.


#### **Campo Visibilidad:**

Elija entre:

- **Global:** visible en todas partes del modelo
- **Local:** visible desde la instancia únicamente

2. Guarde los cambios.

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

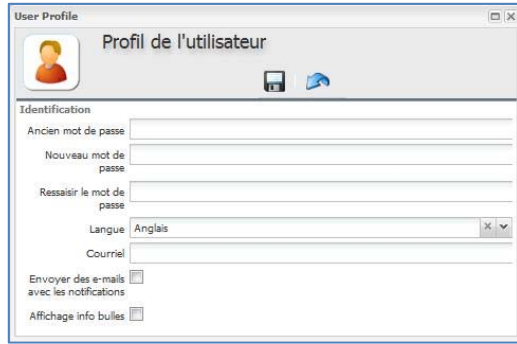
 Una vez creados, los registros no se pueden eliminar.

#### **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. (Véase el capítulo [Gestión de ilustraciones](#).)

## 5.2 Pestaña Historial de acciones

La pestaña **Historial de acciones** muestra las modificaciones y otras acciones realizadas en el producto o la instancia que aparece en pantalla.

Historique des changements		Historique des actions	
Date	Utilisateur	Commentaire	Type de cha...
2012-01-25T17:53:1...	root	CREATE: SDR-TEMPLATE [2012/01/25 17:53:17] root	CREATE
2012-01-25T17:54:0...	root	UPDATE: SDR-TEMPLATE [2012/01/25 17:54:01] root	UPDATE
2012-02-15T14:33:1...	root	UPDATE: SDR-TEMPLATE [2012/02/15 14:33:16] root	UPDATE

## 5.3 Notificaciones para el usuario

Si se crea un registro de **Historial de cambios** y el usuario forma parte de la lista de distribución, aparece un mensaje en la sección **Notificaciones** de la parte inferior de la página de **Inicio** del usuario. El usuario recibe un aviso en cada ocasión a través de una ventana contextual (emergente).

Los historiales de cambios se puede crear de forma manual (véase el capítulo 5.1.2), o automática (cuando se planifica un plan de trabajo al que esté asignado el usuario o cuando se valida un estado de ciclo de vida tras el cual hay una tarea que tiene asignada el usuario).

Para **Borrar**, **Marcar como leída** o **Marcar como no leída** una notificación, marque la casilla situada junto a la notificación y pulse el botón correspondiente.

## 6. MI LISTA DE TAREAS

La pestaña **Mi lista de tareas pendientes** muestra las tareas asignadas a cada usuario de un determinado producto. Los elementos de esta pestaña se gestionan en el módulo Calendar Management y se rellenan en el producto.



## 7. GESTIÓN DE RAMAS

La información relacionada con los productos se organiza en ramas especializadas.

En la mayoría de las ramas pueden crearse tantas instancias como sean necesarias. Por ejemplo, es posible crear tanto instancias de diseño como de producción.

- La primera rama está dedicada a los aspectos generales de los productos. Se denomina **Descripción** y no tiene ninguna instancia.
- La rama **Atributos** permite definir listas de atributos de variación del producto.
- La rama **SKU** agrupa todos los tipos de SKU definidos en el producto.
- Las demás ramas se gestionan con una o varias instancias.

### 7.1 Cómo añadir valores a los atributos a partir de un subconjunto de producto o de una SKU

En los conjuntos de productos y las SKU se puede acceder automáticamente a todos los atributos definidos en el producto. Para añadir valores de atributos adicionales hay que seleccionarlos directamente en el subconjunto o SKU, y los nuevos atributos se copian automáticamente en la rama Atributos de productos cuando se guarda el subconjunto o la SKU.


Se trata de un acceso directo que evita tener que crear valores de atributo antes de utilizarlos en los subconjuntos o las SKU.

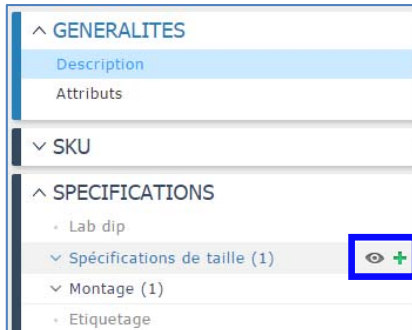
### 7.2 Crear una nueva instancia

Haga clic en el signo  situado en el Explorador la izquierda de la pantalla.

○



Haga clic en el signo  y seguidamente en el enlace Crear instancia de la nueva ventana que aparece.



Si se ha definido a través de la configuración, el nombre se consigna automáticamente. (Consulte la **Guía de configuración – Configuración de Enterprise Solutions.**) Este nombre puede cambiarse manualmente editando la instancia.

El botón **Guardar como** permite duplicar una instancia seleccionada ya existente.

En la misma línea que el **nombre** de la instancia (obligatorio) aparecen una serie de campos adicionales:

- **Instancia predeterminada:** define la instancia de referencia. Dado que siempre hay una instancia predeterminada, es la primera que se haya creado.
- **Utilizable:** especifica si es necesario tener en cuenta la instancia.
- **Imprimible:** desmarque esta opción si no es necesario imprimir (el modelo de informe debe configurarse en consonancia).
- **Tipo** de instancia: indica la finalidad de la instancia. Por ejemplo, instancia de Lista de materiales de diseño, Lista de materiales de producción, etc.
- **Estado:** estado de la instancia
- **Fecha:** fecha de la última modificación. Se rellena automáticamente.

## 7.3 Cómo definir una instancia predeterminada en una rama de producto

La instancia predeterminada es la primera instancia creada. La casilla **Predeterminado** se marca automáticamente.

### 7.3.1 Cómo definir otra instancia como predeterminada

1. Abra el producto.
2. Edite la instancia que debe convertirse en la instancia predeterminada.
3. Marque **Predeterminado**.
4. Guarde los cambios.



Solo es posible definir una instancia predeterminada en cada rama de producto.

## 7.4 Cómo restringir la zona de validez de una instancia a ciertos valores de atributos

En una ventana de instancia, a la derecha del **Tablero Lectra**, la pestaña **Atributos** muestra todos los atributos definidos en la configuración del producto, así como aquellos de sus valores que pueden seleccionarse en la lista desplegable.

Se ha hecho así para restringir la zona de validez de una instancia a los valores de atributos que se hayan especificado.

### Pestaña **Atributos** en modo de **Edición**:

Cuando un campo de atributos está vacío (vista **Todo**), el contenido de la instancia es válido para todos los valores de ese atributo definidos para el producto. Si se han seleccionado valores, aparecen marcados en los campos **Atributo**. Para seleccionar valores en el menú desplegable, marque los que sean válidos para la instancia actual y pulse con el ratón en un área de información vacía para confirmar. La vista se actualiza.

## 7.5 Codificación de nombres para las instancias en el árbol de ramas

Según la configuración, el nombre de la instancia que aparece en el árbol de ramas sigue una codificación basada en los valores de los campos de la instancia. (Consulte la **Guía de configuración – Configuración de Enterprise Solutions.**)

La convención para la asignación de nombres predeterminada es la siguiente:


1<sup>er</sup> carácter = \* si es la instancia predeterminada, vacío si no lo es.

Número del carácter	Campo + ejemplo	Tratamiento	Resultado
1	Predeterminada = sí	"*" si es la predeterminada	*
De 2 a 3	Estado = Desarrollo	1er carácter + "_"	D_
De 4 a 5	Tipo = Prototipo	2 primeros caracteres + "_"	Pr_
De 6 a x	Nombre Empaquetado =	Todos los caracteres	Empaquetado
De X+1 a X+7	Proveedor = Vend1	6 primeros caracteres (si procede)	_Vend1r

En este ejemplo, el resultado final es \*D\_Pr\_Empaquetado\_Vend1

## 7.6 Resumen de instancias

Pulsando en el nombre de una rama se obtiene un resumen de todas sus instancias que incluye:

- Nombre de las instancias: haciendo clic en este nombre se accede directamente a la instancia.
- Instancia predeterminada
- **Estado**
- **Utilizable**
- **Borrar:** puede eliminar la instancia haciendo clic en  (se solicita la confirmación).

## 8. HERRAMIENTA DE ANOTACIÓN

La herramienta **Anotación** permite a los usuarios crear un **Historial de cambios** más elaborado añadiendo texto en color, líneas, formas y flechas a una captura de pantalla. La captura de pantalla anotada se guarda en la sección **Historial de cambios** del producto. Los usuarios añadidos a las **Listas de distribución** o a los campos de **Usuarios** de Product Developer también reciben una notificación en su página de **Inicio**.

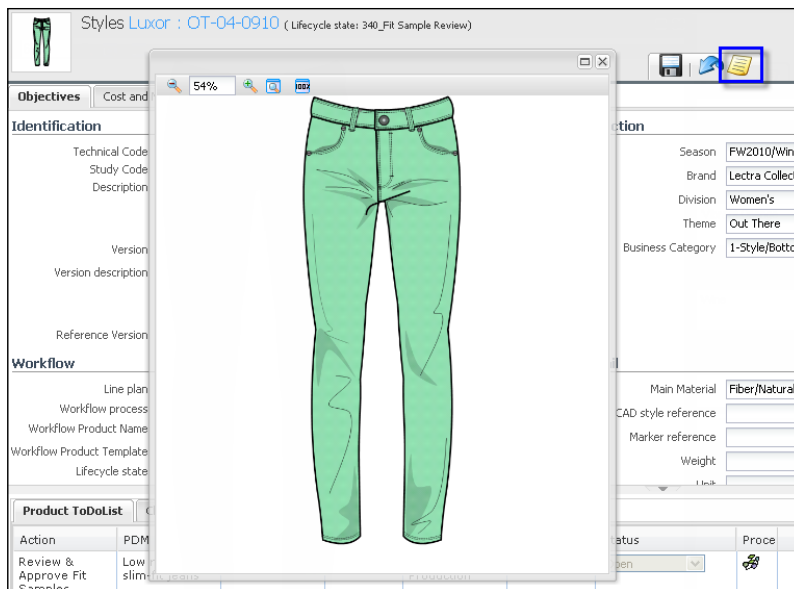


La herramienta Anotación tiene que instalarse previamente. Siga las instrucciones del documento **Lectra Fashion PLM – Lista de comprobación de la instalación**.

### 8.1 Hacer una captura de pantalla con la herramienta de anotación

#### 8.1.1 Acceder a la herramienta de anotación

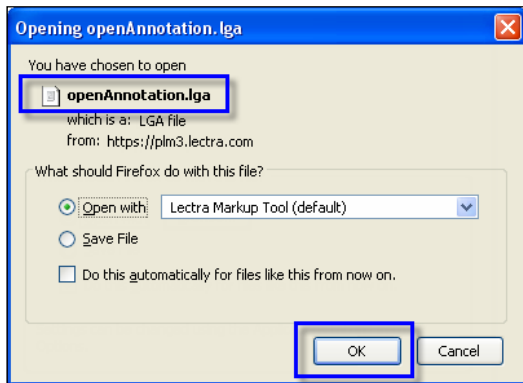
1. Pulse el botón de **Edición** .
2. Abra el objeto.
3. En el modo de **Edición** del producto, haga clic en **Anotar** .  
Este botón también sirve para introducir un comentario en el **Historial de cambios** del producto.



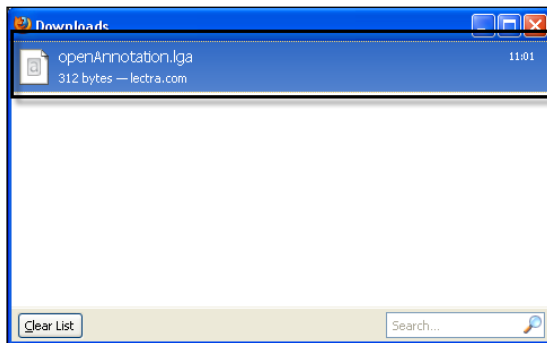
4. Se abre automáticamente la ventana del **Historial de cambios**.
5. Si está cargada, también se abre la herramienta **Anotación**.



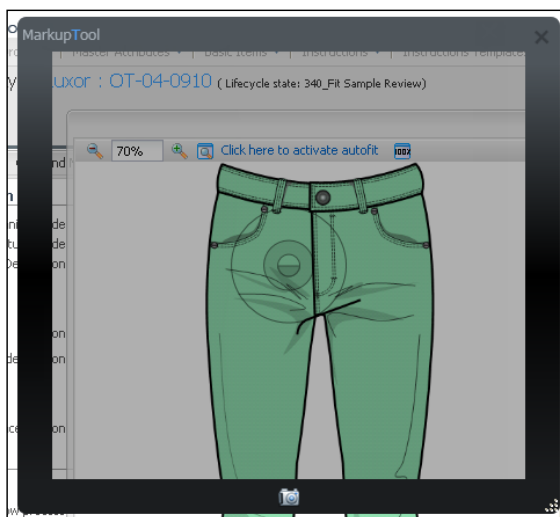
La primera vez que se inicia la herramienta **Anotación**, puede que el sistema pida al usuario que abra el archivo de Anotación. Vaya a la carpeta donde se encuentre, seleccione el archivo y pulse **OK**. Si lo desea, configure el navegador para que el archivo se abra automáticamente en el futuro.



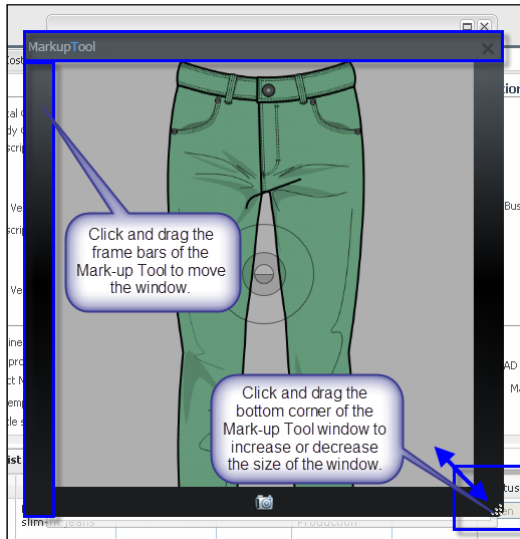
Tras esta acción puede que se abran ventanas específicas del navegador para gestionar la descarga de archivos, y puede hacer falta alguna acción adicional para abrir el archivo. A continuación figura un ejemplo de la pantalla de gestión de descarga de archivos de Mozilla Firefox.




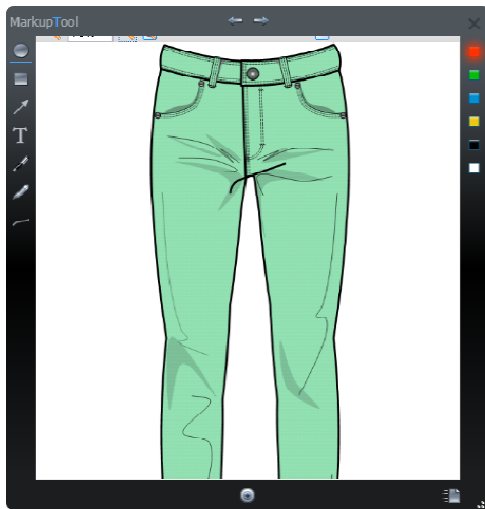
Después de abrir el archivo, se abre la ventana de la herramienta **Anotación**.



6. Seleccione y desplace la ventana utilizando las barras que rodean a la herramienta **Anotación**. Para ampliar la ventana de la herramienta **Anotación**, tire de la esquina inferior derecha hasta conseguir el tamaño deseado.



7. Cuando aparezca el área de la pantalla que desea capturar, pulse el botón **Capturar**  situado en la parte inferior de la ventana **Anotación**.
8. La captura de pantalla se ha realizado correctamente y en las barras laterales aparecen las herramientas de **Anotación**.



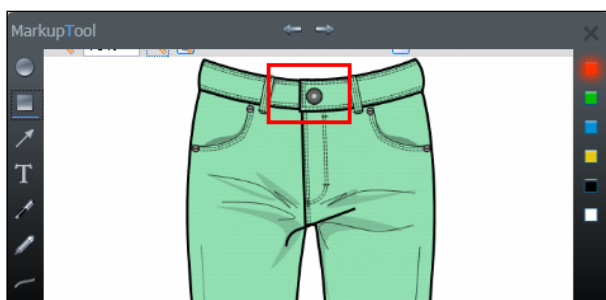
## 8.2 Herramientas de forma


### 8.2.1 Uso de formas (círculo, óvalo, cuadrado o rectángulo) para recalcar un área de la captura de pantalla

1. Pulse el botón de la forma correspondiente en la barra de la izquierda de la herramienta **Anotación**.  
Un trazo azul fino debajo del botón indica que está seleccionado.



2. Cuando haya seleccionado la herramienta, dibuje una forma en el área de la captura de pantalla que desea destacar.



**Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura,** haga clic en  (consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).


### 8.3 Herramientas Cancelar y Repetir

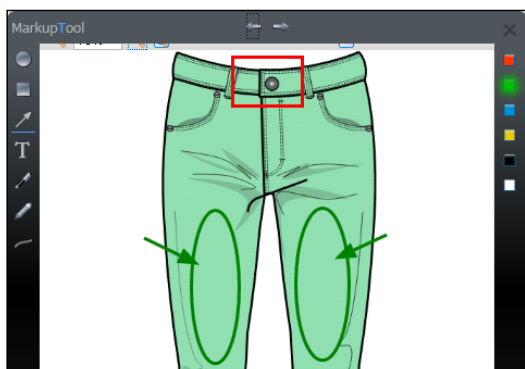
Las dos flechas situadas en el cuadro superior de la herramienta de captura de imagen **Anotación** permiten deshacer y repetir acciones. Cada vez que se hace clic en una flecha se deshace o repite una acción.




Una línea de varios segmentos se considera una sola acción.


### 8.4 Herramienta Flecha

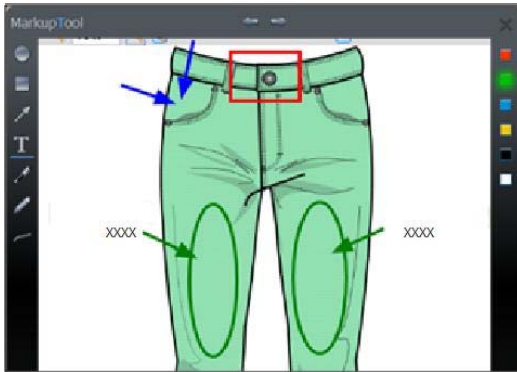
1. Pulse el botón de **Flecha**  de la barra de la izquierda.
2. Haga clic en el extremo de la flecha y mueva el cursor hasta la zona a la que debe apuntar la flecha.




**Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura,** haga clic en  (consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).


## 8.5 Herramienta Texto

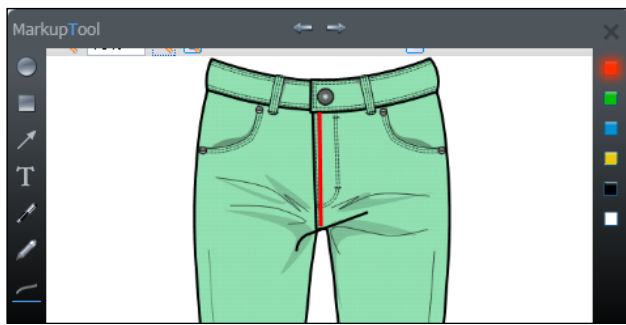
1. Puede añadir texto haciendo clic en la herramienta **Texto**  situada en la barra de la izquierda.
2. Haga clic en la zona de la captura de pantalla donde desea insertar el texto.
3. Introduzca el texto o la referencia en la captura de pantalla.



**Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura,** haga clic en  (consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).

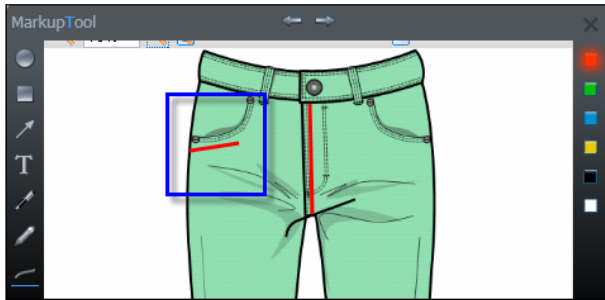
## 8.6 Herramienta Línea

1. Es posible añadir líneas rectas y curvas haciendo clic en la herramienta **Línea** .
2. Haga clic en el punto donde desea comenzar la línea.
3. **Para dibujar una línea recta** mueva el cursor.

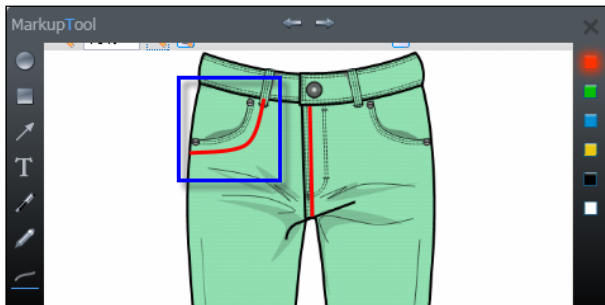


4. **Para dibujar una línea curva,** empiece dibujando una línea recta que se detenga en el punto más alto o más bajo de la curva deseada. La primera parte de la línea aparece recta.

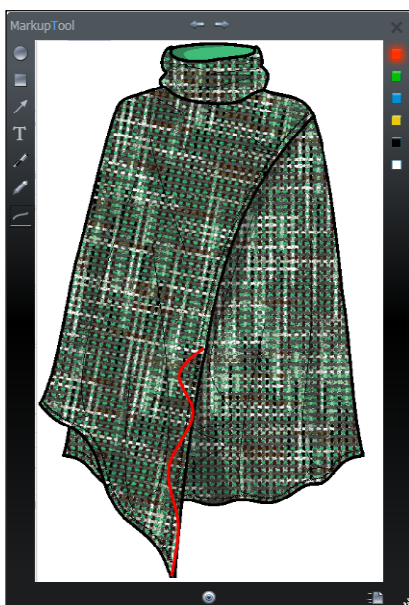





5. **Para crear una curva en la línea**, haga clic donde desee colocar el punto final de la curva con el botón derecho del ratón.  
 Sin soltar el botón del ratón, mueva el cursor hasta conseguir la curva que busca.  
 Suelte el botón del ratón para seleccionar la línea.




6. Seleccione una herramienta distinta para añadir información diferente.
7. **Para añadir varias curvas a una línea**, haga clic con el botón izquierdo del ratón para fijar el punto alrededor del cual formar la curva.  
 Siga las instrucciones anteriores para crear la primera curva.  
 Para las siguientes curvas conectadas, los puntos finales se convierten en el punto de apoyo o eje alrededor del cual se forma la curva.  
 Suelte el ratón para terminar un punto. Puede que necesite un poco de práctica para poder usar la herramienta Línea de este modo.  
 Recuerde que siempre puede utilizar la flecha **Cancelar**.




Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura, haga clic en   
(consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).


## 8.7 Herramienta Pluma

1. Es posible añadir líneas dibujadas a mano alzada seleccionando la herramienta **Pluma** .
2. Haga clic en la captura de pantalla con el botón derecho del ratón para comenzar la línea. Mantenga pulsado el botón derecho del ratón mientras dibuja.
3. Suelte el ratón para interrumpir la línea continua.
4. Para comenzar una nueva línea, sólo tiene que hacer clic con el botón del ratón y comenzar a trazar de nuevo sin soltarlo.




Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura, haga clic en   
(consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).

## 8.8 Herramienta Resaltar

1. Pulse el botón de la herramienta **Resaltar**  para dibujar líneas anchas de color transparentes.
2. Haga clic en la zona donde desea comenzar a resaltar. Continúe pulsando el botón derecho del ratón mientras dibuja.
3. Para detener el resaltado, suelte el ratón.



**Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura**, haga clic en  (consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).



## 8.9 Cambiar el color de una herramienta

Pulse en uno de los botones de color de la barra de la derecha.




La próxima forma, línea, flecha, etc. que trace tendrá el color seleccionado.


## 8.10 Botón Nueva captura

1. Para efectuar una nueva captura de pantalla sin guardar las anotaciones actuales, pulse el botón **Nueva captura**  situado en la parte inferior de la ventana de la herramienta **Anotación**.
2. Se elimina la captura de pantalla y se reactiva la ventana de selección. Al pulsar el botón **Nueva captura** se pierde toda la información añadida en la captura anterior.
3. **Para guardar la captura en curso antes de efectuar una nueva captura**, haga clic en  (consulte la sección relativa al botón [Publicar](#)).
4. Es posible cambiar la posición de la ventana **Anotación**. También se puede volver a pulsar el botón **Captura** en la misma zona de la pantalla.

## 8.11 Botón Publicar

La imagen compuesta creada con la captura de pantalla de la herramienta **Anotación** y las herramientas de dibujo pueden guardarse en la pestaña **Historial de cambios** situada en la parte inferior de la pantalla del producto utilizando la función **Publicar** .

El registro de **Historial de cambios** también puede enviarse en forma de **Notificación** a personas o grupos. Los usuarios que forman parte de una **Lista de distribución** o que figuran en el registro de **Historial de cambios** reciben la notificación en la sección **Notificaciones** de su página de **Inicio**.

1. Cuando haya terminado de usar las herramientas de **Anotación** que prefiera, pulse el botón **Publicar**  situado en la parte inferior de la ventana.
2. Se cierra la ventana **Anotación** y se registra en el **Historial de cambios**.



Aunque se haya guardado, la imagen no aparece en el **Historial de cambios** hasta que se guarde la ventana **Detalles**.

3. Introduzca los comentarios u observaciones que desee en la ventana del **Historial de cambios**.  
Haga clic en la lista de los **Usuarios** o enlaces de la **Lista de distribución** para añadir a los usuarios de Fashion PLM a los que quiere notificar el cambio o comentario.
4. Guarde los cambios cuando haya terminado
5. El registro de **Historial de cambios** aparece en la pestaña **Historial de cambios** en la parte inferior del producto.
6. Para mostrar el archivo de imagen asociado, guarde el producto.
7. Cuando haya guardado el producto, la miniatura del archivo de Anotación aparece al lado del comentario asociado.



Consulte el apartado [Mostrar imagen anotada](#) para obtener más información sobre la visualización del archivo.

## 8.12 Mostrar imagen anotada

### 8.12.1 Desde la pestaña Historial de cambios

La pestaña **Historial de cambios** que contiene los archivos de la herramienta **Anotación** se encuentra en las dos primeras ramas del **Explorador** de un producto.



Consulte el apartado [Pestaña Historial de cambios](#) para obtener más información sobre la ubicación de la pestaña.

#### Para mostrar más detalles del registro:

1. Haga doble clic en la línea correspondiente para abrirla.
2. Se abre el registro de **Historial de cambios** en una nueva ventana.

### 8.12.2 Desde las notificaciones

Si se ha añadido un usuario en la sección **Usuario** de Product Developer de un registro de **Historial de cambios**, el registro se muestra en la página de **Inicio** del usuario.

La página de **Inicio** es la página que ve cada usuario de forma predeterminada cuando se conecta.

Si un usuario forma parte de una **Lista de distribución** añadida a un registro de **Historial de cambios**, también se le notifica el registro del cambio.

Haga clic en el enlace de la columna **Instancia** para ir directamente al producto.

## 9. COSTE SUBCONTRATADO: FUNCIONES RÁPIDAS

### 9.1 Aplicar la información a colores y tallas

Para ver estos iconos, las instancias **Costes BOM y operaciones** o **Precio en muelle** deben estar en el modo **Simple**. En el modo de **Edición** hay varios iconos disponibles en cada pestaña. Si sitúa el ratón sobre ellos, aparece su nombre en la pantalla.

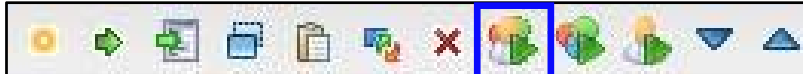
Para que aparezca la información de coste en la pestaña **Resumen – Precio en muelle**, las distintas operaciones deben aplicarse a los colores asociados y a las combinaciones de talla.

Para utilizar las funciones que se describen a continuación, debe marcar en cada una de las pestañas la casilla de cada Tejido, Operación, Fornitura, Etiqueta, etc. y pulsar el botón correspondiente. Las combinaciones de color o tamaño elegidas se aplican y extienden a las demás.

Introduzca la opción en la línea del elemento para que se rellenen las demás variantes de colores o tallas.

También es posible elegir las variantes de colores por elemento o por color utilizando la visualización de los desgloses.

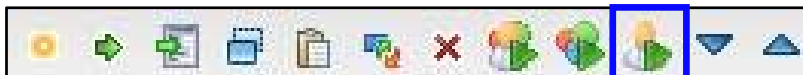
### 9.2 Aplicar a todos los colores y tallas



### 9.3 Aplicar a todos los colores

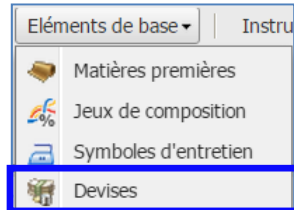


### 9.4 Aplicar a todas las tallas

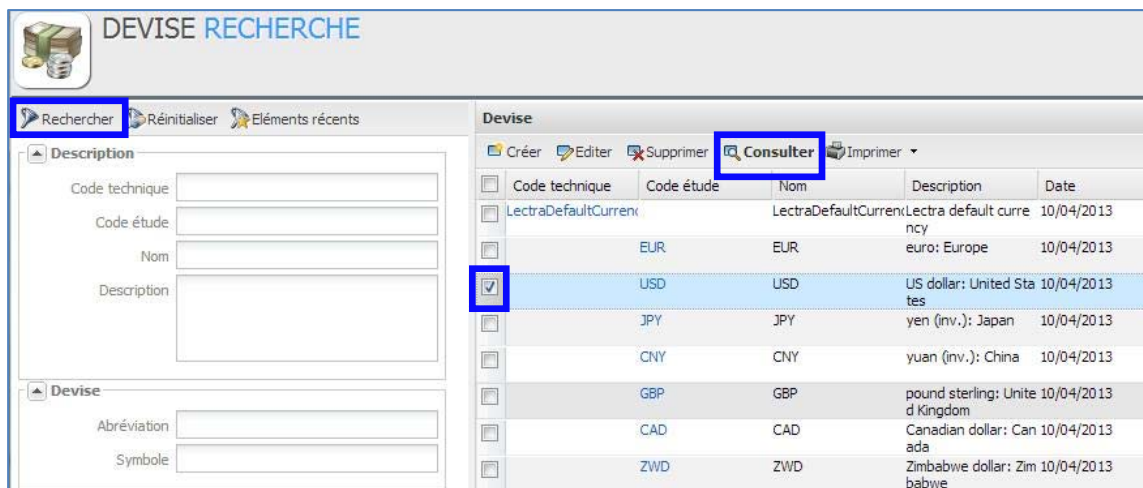


## 10. BUSCAR UNA MONEDA

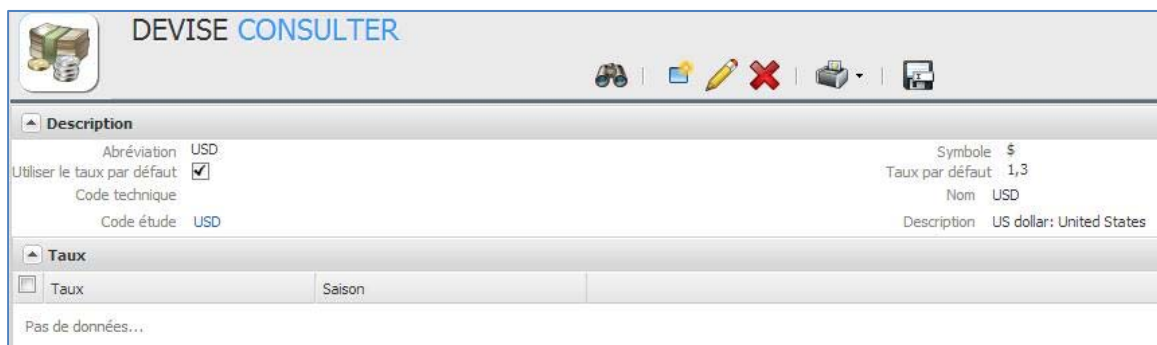
1. En el menú **Elementos básicos**, seleccione **Moneda**.



2. Utilice los campos de búsqueda para afinar los resultados de la búsqueda.
3. Haga clic en **Buscar** para obtener los resultados.
4. Marque la casilla de la **Moneda** que desea mostrar y haga clic en **Consultar**.

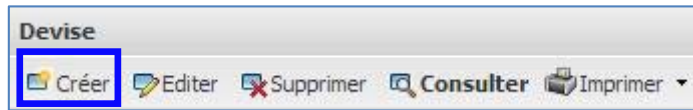


5. Aparece la ficha de la moneda.  
 En la parte inferior de la sección se indican los **Tipos de cambio** estacionales.




### 10.1 Crear una nueva moneda

1. En la ventana **Búsqueda de moneda**, haga clic en **Crear**.

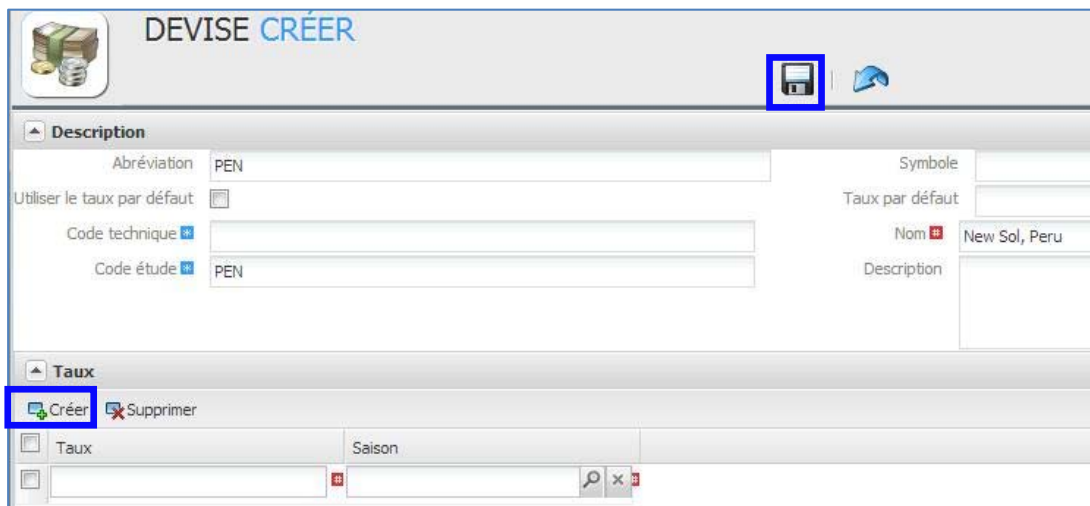


O

Si ya hay una ficha de moneda abierta, haga clic en  en el centro de la página.

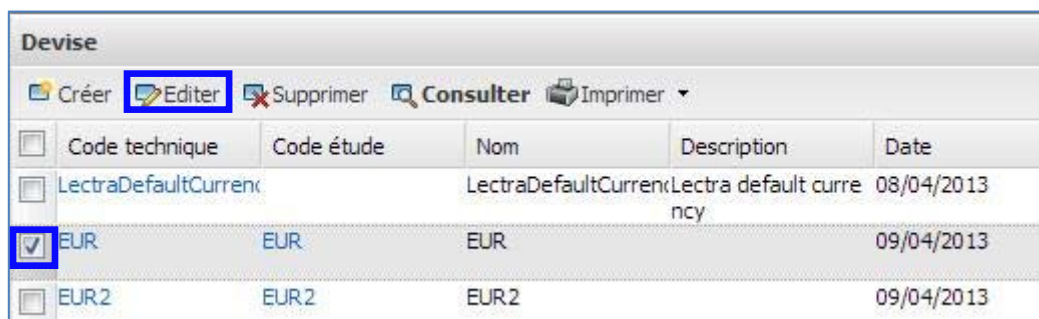


2. En la ventana se abre una ficha en blanco.
3. Rellene la sección **Description**.
4. Pulse el botón **Crear** para añadir un nuevo **Tipo de cambio** estacional.
5. Guarde la nueva **Moneda**.




## 10.2 Editar una moneda existente

1. En la ventana **Búsqueda de moneda**, haga clic en la **Moneda** que desea editar.
2. Pulse el botón **Editar** para abrir la ficha en modo de **Edición**.



<input type="checkbox"/>	Code technique	Code étude	Nom	Description	Date
<input type="checkbox"/>	LectraDefaultCurren		LectraDefaultCurren	Lectra default curren	08/04/2013
<input checked="" type="checkbox"/>	EUR	EUR	EUR		09/04/2013
<input type="checkbox"/>	EUR.2	EUR.2	EUR.2		09/04/2013

O

Si ya hay una ficha de moneda abierta, haga clic en  en el centro de la página.





3. Introduzca los cambios que desee.
4. Guarde los cambios.