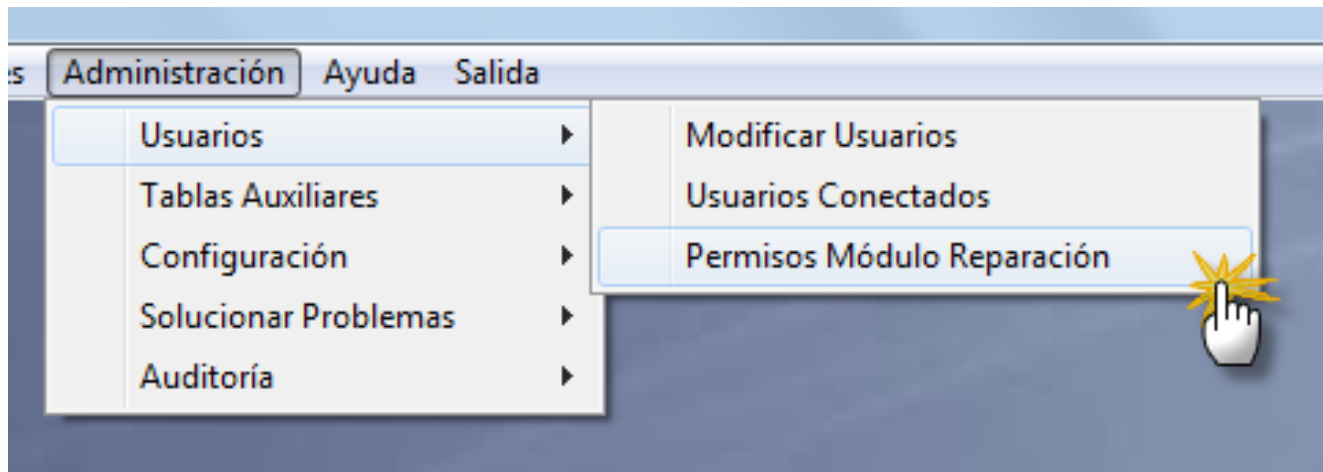




Programa
Reparaciones Plus

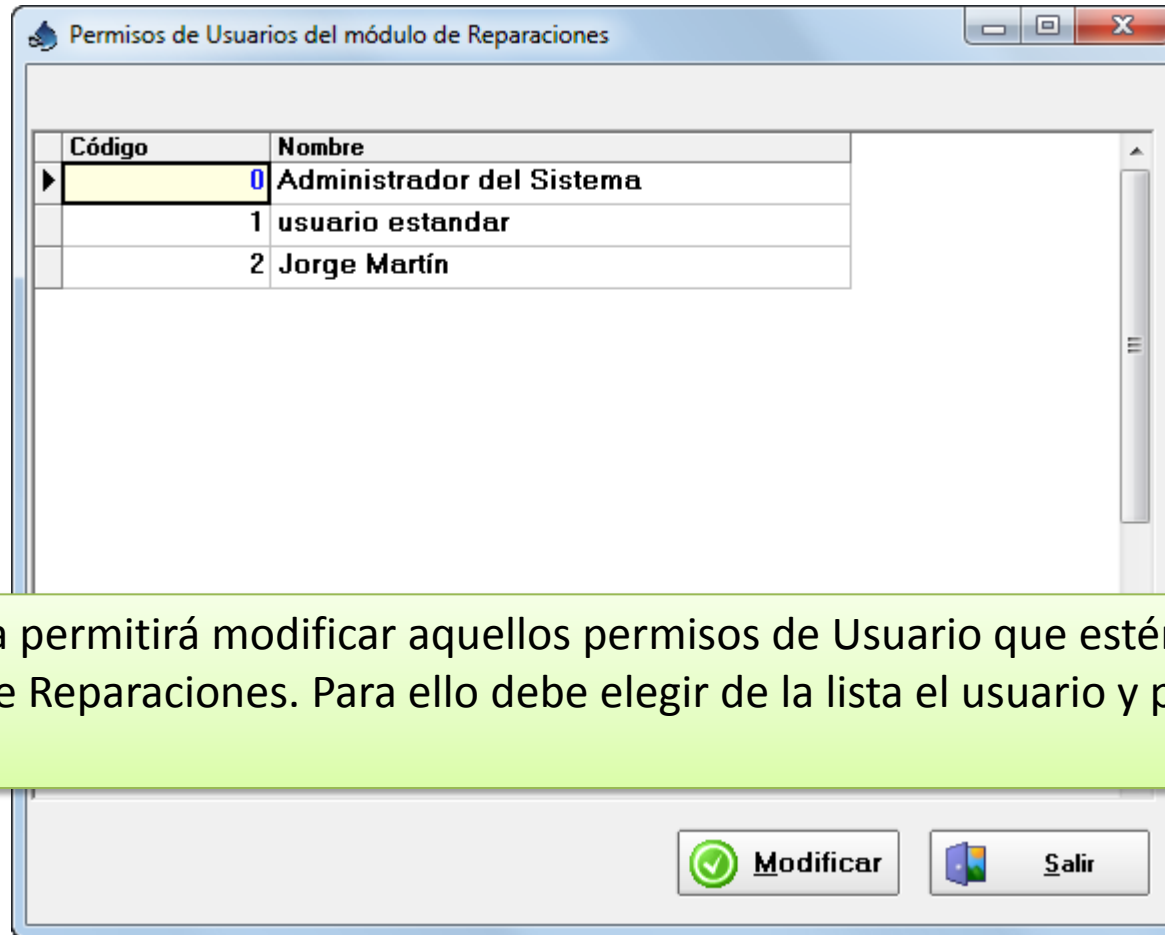
Guia Visual

Permisos de usuario del módulo



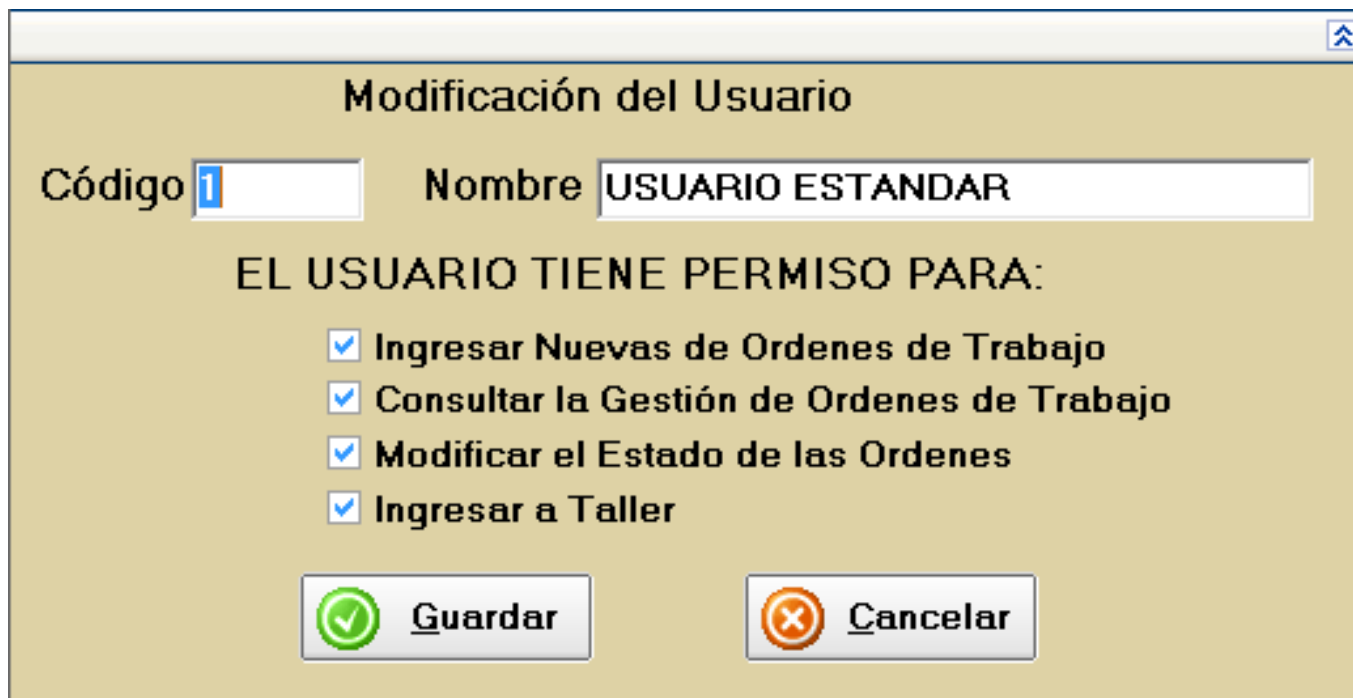
Para poder acceder y utilizar el módulo, en primer lugar es necesario otorgar permisos a cada usuario que va a hacer uso del mismo. Para ello debemos ir al menú **Administración/ Usuarios /Permisos Módulo Reparaciones**.

Pantalla Permisos Módulo Reparación



Esta pantalla permitirá modificar aquellos permisos de Usuario que estén relacionados al módulo de Reparaciones. Para ello debe elegir de la lista el usuario y pulsar el botón **Modificar**.

Pantalla Modificación del usuario



Modificación del Usuario

Código Nombre

EL USUARIO TIENE PERMISO PARA:

- Ingresar Nuevas de Ordenes de Trabajo
- Consultar la Gestión de Ordenes de Trabajo
- Modificar el Estado de las Ordenes
- Ingresar a Taller

Esta pantalla permite modificar en cada usuario, solo aquellos permisos que estén relacionados al módulo de reparaciones.

Menú Reparaciones



Para Ingresar nuevos pedidos de reparación, debemos ir al menú **Reparaciones / Ingreso de Reparaciones**.

Pantalla Ingreso de Reparaciones

Código	Nombre	DNI	Dirección
13	HUMBERTO HERRERA - UNSE		BID 1201/OC - AR
22	I.N.T.A.		JUJUY 850
47	I.N.T.I.	34-54668706-8	PERU N° 355
131	I.O.S.E.P.	30-99920782-7	9 DE JULIO 359
160	IMAGEN S.A.	33-67508109-9	9 DE JULIO 263

Esta pantalla le permite cargar al cliente y los datos del producto a reparar así como la falla que indica el cliente.

Al cliente lo puede **traer** desde la lista de clientes, o puede escribir directamente en los campos, si no desea que quede guardado en la lista de clientes.

Lo mismo para el producto, lo puede **traer** como en la pantalla de ventas, o puede ingresar directamente el producto, si es un producto que ustedes no tienen en stock a la venta.

Pantalla Ingreso de Reparaciones

The screenshot displays the 'Recepción de Reparaciones' application window. At the top left, there is an 'Acceso rápido' menu with the following options:

Buscar Cliente	F3
Buscar Artículo	F5
Nuevo Cliente	F9

The main form area contains several input fields for a new client:

- Nombre:
- Teléfono:
- Mail:

The 'ARTICULO A REPARAR' section includes:

- Cód:
- Estado del Artículo:
- Falla según el cliente:
- Numero | Fecha:

--	--

The 'Nuevo Cliente' dialog box is open, showing the following fields:

- Código: Contacto:
- R. Social: F.Nac.:
- Dirección: C.P.:
- Localidad: Provincia:
- País: Celular:
- Teléfono: Fax:
- Tipo Cuit: N° Cuit:
- Mail:
- Web:

At the bottom of the dialog are two buttons: Guardar and Cancelar.

También es posible ingresar un cliente nuevo desde el menú **Acceso Rápido / Cliente Nuevo** o con la tecla de función **F9**

Pantalla Ingreso de Reparaciones

Recepción de Reparaciones

Acceso rápido

CLIENTE
Cód: F3 Nombre Teléfono
Dirección Mail

ARTICULO A REPARAR
Cód: F5 Descripción Marca Nro. Serie

Falla según el cliente

Fecha	Nombrecli	Producto	Marca	NotasCliente	Telefor
-------	-----------	----------	-------	--------------	---------

En este ejemplo podemos ver que en «**ARTICULO A REPARAR**» cargamos una pc que según el cliente no enciende.
Una vez ingresados todos los datos pulsaremos sobre el botón «**INGRESAR REPARACION E IMP. RECIBO**».
Con esto damos Ingreso al producto a reparar y generamos un recibo para el cliente.
Este ingreso quedará pendiente para presupuestar, esto lo veremos en otra pantalla.

Pantalla Ingreso de Reparaciones

The screenshot shows the 'Recepción de Reparaciones' application window. At the top left, there is a 'Recepción de Reparaciones' title bar. Below it, a 'Acceso rápido' menu is open, showing 'Administrador' selected. A sub-menu is also open, listing 'Configurar Impresoras', 'Datos del Recibo (Ticket)', and 'Datos del Recibo (A4)'. The main window has a 'CLIENTE' section with 'Cód:' and 'Dirección:' fields. Below that is the 'ARTICULO A REPARAR' section. The 'Configurar Impresoras' dialog box is open, titled 'Configure la impresora a usar :'. It has two tabs: 'Vista Prev.' (selected) and 'Matricial'. The 'Impresora' dropdown is set to '\\VENTAS\HP LaserJet 6L' with a checked checkbox. The 'Tamaño Impresión' dropdown is set to 'Hoja A4'. Below this is a section for 'Configuración del Ticket (para Tiqueadoras no fiscales y Comanderas)' with 'Ancho del Ticket' set to '7,5 cm.', 'Renglones extra' set to '7', and 'Ticket en Carro Ancho' unchecked. A 'Comandos de Corte' dropdown is set to 'SIN CORTE'. A note at the bottom states: 'NOTA: Los comandos de corte de papel varían de una impresora a otra, por'.

Al aceptar el ingreso de la Orden de Reparación es posible imprimir un recibo con el detalle de la misma. El programa permite la impresión a través de una tiqueadora común o de una impresora de hoja suelta. Para seleccionar la opción que Ud. prefiera debe ir al menú **Administrador / Configurar Impresoras**. Se abrirá una pantalla donde podrá ingresar la configuración que corresponda.

Menú Gestión de Trabajos



La gestión de trabajos está por separado para simplificar la tarea. Ingresamos en «**Gestión de Trabajos**» y veremos los presupuestos que tenemos pendientes de armar, fallas que debemos diagnosticar, y presupuestos que necesiten aprobación por parte de nuestro cliente.

Menú Gestión de Trabajos

Ordenes de Reparación Salida

PRESUPUESTOS PARA REPARAR PARA ENTREGAR HISTORICO

Producto	NotasCliente	NotasTecnico	TotalPresupuestado
PC GAMER PLUS	NO ENCIENDE		

Apenas ingresado el pedido de reparación, este figura en verde entre el listado de pedidos pendientes de PRESUPUESTAR.
Como se ve aún no tiene diagnóstico ni un Costo presupuestado.

Cliente CLIENTE DE PI
Teléfono 4455-2233
Producto PC GAMER PLUS
Marca GAMER
Falla NO ENCIENDE
Solución
Estado : PRESUPUESTAR
Costo \$

Modificar

En esta pantalla podremos ver cuatro solapas, las primeras tres son para ver los presupuestos pendientes, los trabajos aceptados y pendiente de reparación y los trabajos hechos en espera de que los retire el cliente.

Para modificar el estado del trabajo, pulsamos en el botón «Modificar».

Menú Gestión de Trabajos

Módulo de Reparaciones



Al modificar el Pedido, lo importante es la sección inferior, donde ingresamos cual es la falla que encontramos y escribimos el «**Trabajo a Realizar**», el **Precio** del trabajo así como tildamos en «**Estado**» que el presupuesto está lista para esperar la «Confirmación» por parte del cliente.

Ya sea que el cliente Rechaza o Confirma el presupuesto, debemos tildar «RECHAZADO» o «PARA REPARAR».

Si está en estado «PARA REPARAR» podremos ir al menú «Taller» y cargar los «Repuestos» utilizados para que al aceptar el trabajo se descuenten de stock y generen la factura correspondiente.

Falla según el cliente
NO ENCIENDE

Problemas encontrados / Trabajo a realizar
CAMBIAR LA FUENTE

Costo
800

ESTADO

- PRESUPUESTAR
- CONFIRMAR
- RECHAZADO
- PARA REPARAR
- PARA ENTREGAR
- ENTREGADO

Guardar Cancelar Salir

Menú Taller



En el taller ingresamos en el menú «Taller» para ver los presupuesto aceptados por el cliente pendientes de reparación.

Pantalla Taller

Acceso rápido Configuración

Nro. PRESUPUESTO/O.T. Fecha

Cód Cliente Nombre Dirección

+++ Se muestran los PRESUPUESTOS ACEPTADOS por el cliente +++

Partes:

Busca por

Número Fecha Cliente

Presup.:

Numero	Fecha	NombreCli	TotalPre
	04/02/2014	CLIENTE DE PRUEBA	800

Para traer un presupuesto debemos pulsar sobre el botón con los binoculares, y seleccionamos el trabajo que vamos a realizar. Esto cargará los datos del cliente y del producto con el problema, y nos permitirá a nosotros cargar los repuestos que utilizamos en el arreglo.

Pantalla Taller

Taller

Acceso rápido Configuración

Nro. PRESUPUESTO/O.T. Fecha

Cód Cliente Nombre Dirección

Partes: F5

Producto PC GAMER PLUS
Marca GAMER

Cant	Cod.	Descripción	Precio	Total


Buscar por
 Código Descip.

Artículo:

Código	Rubro	Descripción	Marca	Precio	\$ Calc.	Stock
4	DISCO RIGIDO	160Gb 7200 SATA2 WD	WD	322		0
5	DISCO RIGIDO	320Gb 7200 S-ATA2 HITACHI	HITACHI	363		0
28	MEMORIAS	KINGSTON DDR2 1G 800 MHZ	KINGSTON	204		0

Luego de traer el presupuesto a la pantalla del taller, podemos buscar los repuestos. La lista solamente mostrará los productos en los que hayamos tildado, REPUESTO.

Pantalla Taller

Partes: 

Cant	Cod.	Descripción	Precio	Total
1	32	FUENTE 500 W. VITSUBA	289,26	289,26

Marca **GAMER**



Falla
NO ENCIENDE

Solución
CAMBIAR LA FUENTE

Costo \$ 800

Pasos:

- 1) Traer la Orden de Trabajo (PRESUPUESTO).
- 2) Cargar los materiales / componentes usados. (PARTES).
- 3) Guardar como FINALIZADO o PENDIENTE.

Una vez cargados los repuestos utilizados y si hemos terminado la reparación, pulsamos sobre el botón «Guardar / Facturar» y nos generará la factura de reparación.

Pantalla Factura de Reparación

Venta de Mercadería - Acceso rápido Configuración

Factura B 2 **Vendedor** **Lista** EFECTIVO **Fecha** 04/02/2014

Cód Cliente 2 **Nombre** CLIENTE DE PRUEBA **Dirección** **Zona**

Cuit/DNI **Condicion IVA** CONSUMIDOR FINAL **Cond Pago** **% Desc** 0

Observaciones: **Nº Orden Comp.:**

Código:

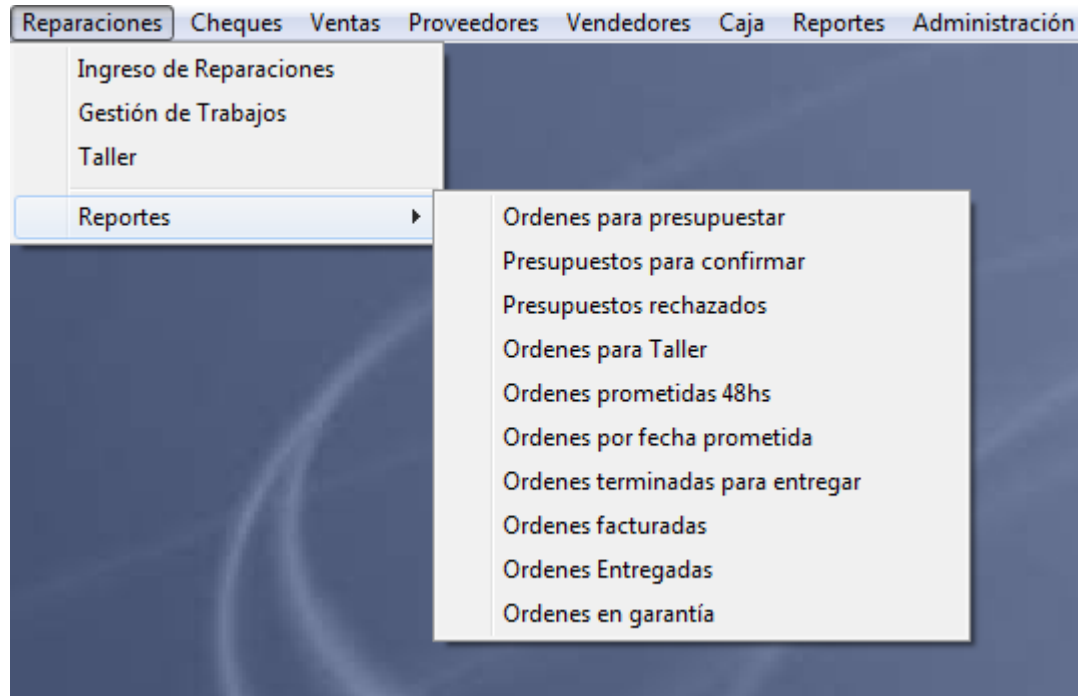
Can	Cod.	Descripción	Precio	Dto%	Total	Serie
▶ 1	.5	CAMBIAR LA FUENTE	\$800,00		\$800,00	

Neto \$800,00
Descuento \$0,00

TOTAL \$800,00

Al pulsar en el botón, «Guardar / Facturar» el programa nos genera una factura por el total pesupuestado al cliente y trayendo la descripción del trabajo realizado.

Reportes del módulo



El módulo tiene una opción de Reportes con los reportes más comunes para el análisis de la información.

Pantalla de Artículos

Modificación de artículos

General Numeros de Serie

Código Cód. Prov.

Descripción

Rubro 

Marca 

Unidad 

Proveedor



Ubic. Stock Stk Mín. F. Compra 

Costo % Ganancia IVA En Promoción

Costo en dólares Lista 1 Calculada Lista 1 en dólares **Repuesto**

Para identificar los productos que serán usados como «**REPUESTOS**», deben ingresar en la ficha del artículo y tildar «**Repuesto**».