

NOTA IMPORTANTE:

Para utilizar este protocolo es necesario que el USUARIO a utilizarlo posea las siguientes competencias:

1. Dominar sistema Windows
2. Solucionar problemas básicos de Windows en relación a hardware y software.
3. Identificar y poseer la información de :
 - a. **Los productos de la empresa.**
 - i. Código
 - ii. Nombre del producto
 - iii. Código de barra
 - iv. El precio de compra del producto (costo)
 - v. Porcentaje de IVA
 - vi. Valor precio publico

Si el producto tienes presentaciones

 1. Presentación
 2. Contenido del empaque
 3. Valor
 - b. **Las bodegas de la empresa**
4. Identificar el sistema general de Programa Fénix en los siguientes aspectos:
 - a. Equipo servidor de datos donde esté instalado Programa Fénix

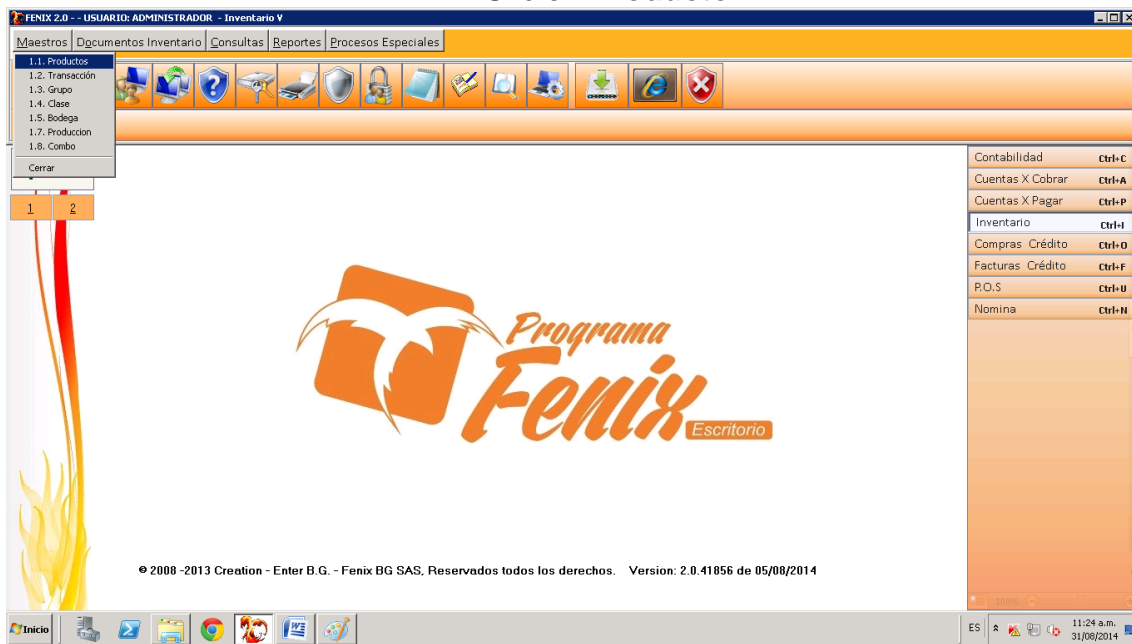
Ejemplo

Ruta=LOCALHOST:D:\PROGRAMA_FENIX_2014\DBfenix
 - b. Poseer clave de administrador de sistema
 - i. Usuario 31 o 69
 - c. Activar programa de asistencia remota
 - i. ID
 - ii. Clave

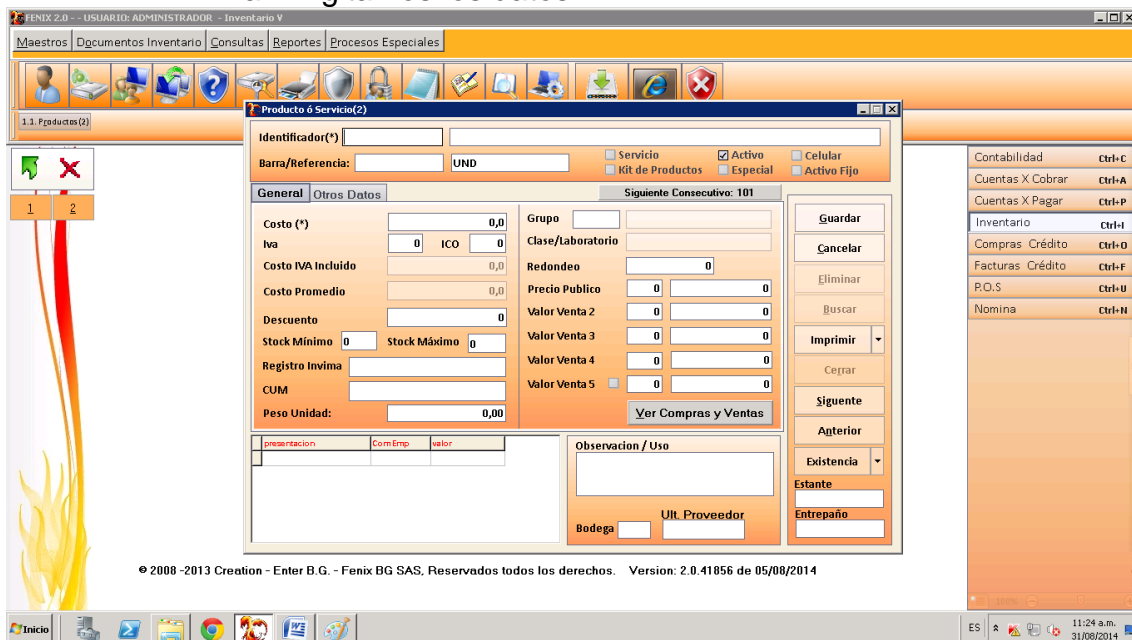
Observación: línea de ayuda 7816055 - 3007032330 - 3008038145

PROTOCOLO

1. Trabajar en el equipo asignado por la empresa.
2. Abrir:
 - a. Programa Fénix desde la carpeta, acceso directo, barra de tarea o inicio programas recientes.
3. Para digitar los vendedores que maneja la empresa
 - a. Abrir **Inventario**
 - i. Clic **Maestros**
 1. Clic en **Producto**



4. Clic en el botón **Agregar**
 - a. Digitamos los datos

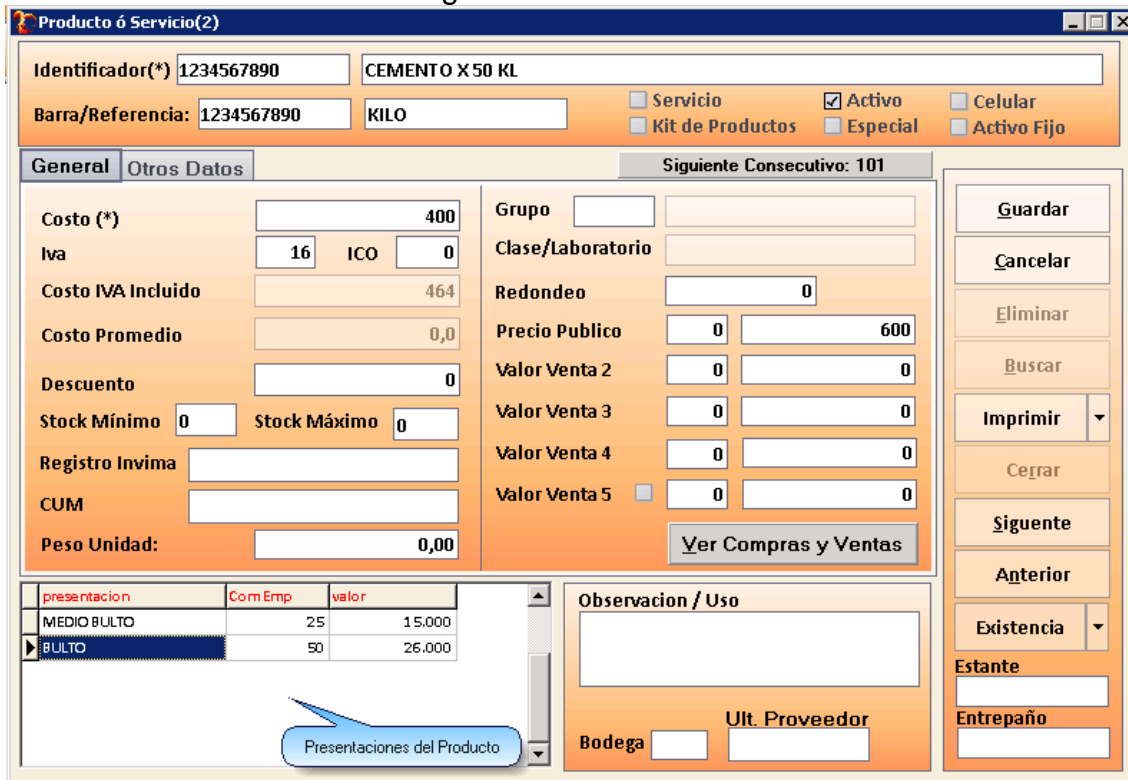


PROTOCOLO MAESTROS BÁSICOS DE INVENTARIO

5. La imagen muestra cómo serían los datos producto en relación a sus datos más básicos:

- Código
- Nombre del producto
- Código de barra
- Presentación mínima
- El precio de compra del producto (costo)
- Porcentaje de IVA
- Valor precio publico
 - Si el producto tienes presentaciones
 - Presentación
 - Contenido del empaque
 - Valor

a. Una vez digitado los datos Clic en botón **Guardar**



Producto ó Servicio(2)

Identificador(*) 1234567890 CEMENTO X 50 KL

Barra/Referencia: 1234567890 KILO

Servicio Activo Celular
 Kit de Productos Especial Activo Fijo

General Otros Datos Siguiete Consecutivo: 101

Costo (*) 400
 Iva 16 ICO 0
 Costo IVA Incluido 464
 Costo Promedio 0,0
 Descuento 0
 Stock Mínimo 0 Stock Máximo 0
 Registro Invima
 CUM
 Peso Unidad: 0,00

Grupo
 Clase/Laboratorio
 Redondeo 0
 Precio Publico 0 600
 Valor Venta 2 0 0
 Valor Venta 3 0 0
 Valor Venta 4 0 0
 Valor Venta 5 0 0

Existencia
 Estante
 Entrepáño

presentacion	Com Emp	valor
MEDIO BULTO	25	15.000
BULTO	50	26.000

Observacion / Uso

Bodega Ult. Proveedor

6. Si se desea modificar:

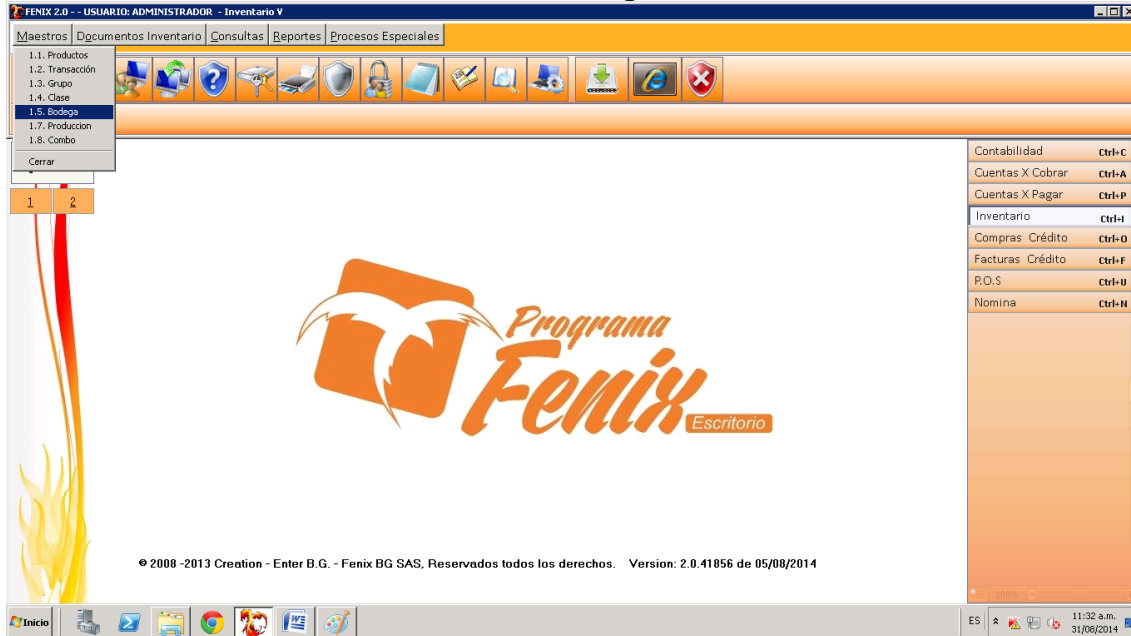
- a. Clic en botón **Agregar**
- b. **F2** busco el producto y presiono **Enter**
- c. Una vez los datos vuelvan a cargar modificamos y
- d. Clic en botón **Guardar**

PROTOCOLO PROGRAMA FÉNIX

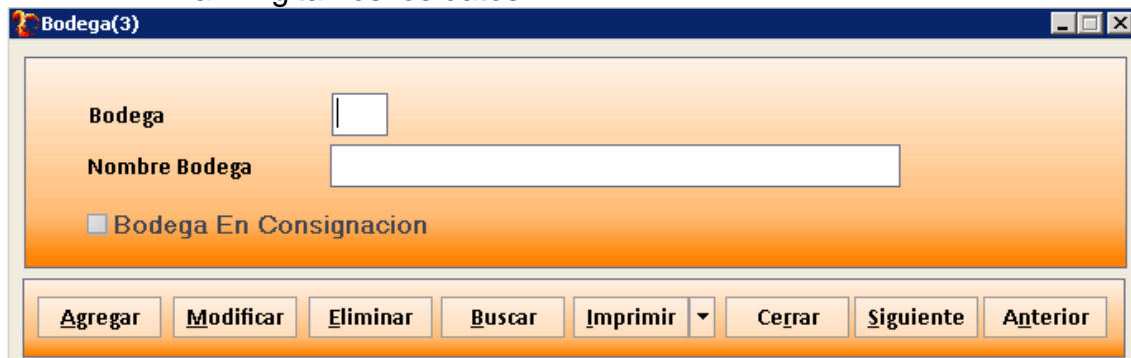
PROTOCOLO MAESTROS BÁSICOS DE INVENTARIO

7. Los botones relacionados a continuación del maestro de producto hacen lo que la leyenda indica.
 - a. **Cancelar:** inhabilita la pantalla
 - b. **Buscar:** lista la información para buscar por nombre o código
 - c. **Imprimir:** todos los registros del maestro
 - d. **Cerrar:** cierra la pantalla y regresa al menú principal.
 - e. **Siguiente:** va a otro registro
 - f. **Anterior:** regresa al más próximo hacia atrás.

1. Para digitar los vendedores que maneja la empresa
 - a. Abrir **Inventario**
 - i. Clic **Maestros**
 1. Clic en **Bodega**



2. Clic en el botón **Agregar**
 - a. Digitamos los datos



PROTOCOLO MAESTROS BÁSICOS DE INVENTARIO

3. La imagen muestra cómo serían los datos de la creación de la bodega con relación a sus datos más básicos:
 - Código
 - Nombre de la bodega



4. Si se desea modificar:
 - a. Clic en botón **Agregar**
 - b. **F2** busco el producto y presiono **Enter**
 - c. Una vez los datos vuelvan a cargar modificamos y
 - d. Clic en botón **Guardar**
5. Los botones relacionados a continuación del maestro de producto hacen lo que la leyenda indica.
 - a. **Cancelar:** inhabilita la pantalla
 - b. **Buscar:** lista la información para buscar por nombre o código
 - c. **Imprimir:** todos los registros del maestro
 - d. **Cerrar:** cierra la pantalla y regresa al menú principal.
 - e. **Siguiente:** va a otro registro
 - f. **Anterior:** regresa al más próximo hacia atrás.