

Mantenimiento de Obras

Vamos a ver ahora como introducimos en Pictos los valores correspondientes a los datos de nuestras obras. Al igual que ocurría en el mantenimiento de contactos, será necesario que, previamente a la creación de la obra, demos de alta una serie de datos que vamos a necesitar.

3. Valores previos

Para proceder a dar de alta un contacto, previamente deberemos dar de alta una serie de opciones básicas en el menú Mantenimientos, ya que, sin ellas, será imposible dar de alta correctamente un contacto. Dichas opciones son :



3.1. Mantenimiento Técnicas

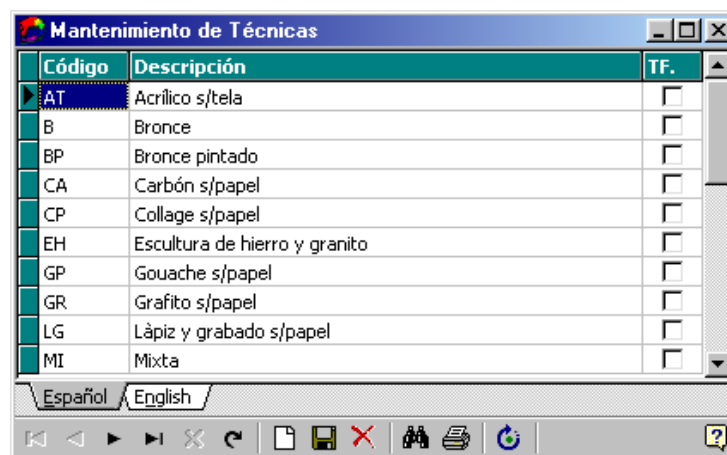
Mediante este mantenimiento introduciremos las técnicas que habitualmente usamos. No es necesario introducir todas las técnicas al principio, ya que, como se trata de un programa Windows, en caso de necesitar alguna técnica que no tengamos en el momento de crear la obra, bastará con ir directamente al mantenimiento de dicha técnica y crearla al momento, siguiendo los pasos que a continuación se detallan .

Para acceder al mantenimiento de técnicas, en el menú principal, desplegar la opción "Mantenimientos → Técnicas".

Dar de alta una nueva Técnica

El proceso para dar de alta una nueva técnica es el siguiente :

- Pulsar sobre el icono  para crear una nueva técnica. El cursor se nos situará sobre la última fila de la rejilla.
- En la columna código escribiremos el código de la categoría a escribir. Este código no puede dejarse en blanco y debe ser único.
Por ejemplo, si deseamos crear la Técnica "Carbón sobre papel", el código de dicha categoría podría ser "CP"
- A continuación, escribiremos el nombre de la Técnica. En nuestro caso, "Carbón sobre papel"
- La casilla que aparece con el título "TF", nos indica si la categoría debe actualizar o no las tarifas de precios de los artistas (ver el detalle de Precios en Mantenimiento de contactos)
- En la parte inferior de la pantalla, tenemos la opción de crear cada una de las técnicas en otro idioma (por defecto el inglés), para poder imprimir el listado con la técnica en otro idioma. Para crear la traducción a otro idioma, simplemente bastará con pulsar sobre la pestaña inferior "English" y en la celda que tengamos el cursor, escribir el nombre de la técnica en otro idioma.
- Pulsaremos sobre el botón  para guardar los cambios realizados.





3.2. Mantenimiento de localizaciones

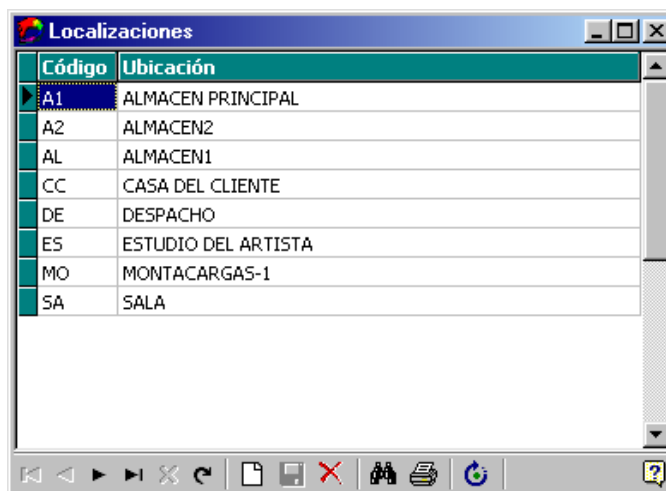
Las localizaciones serán las ubicaciones físicas donde se encuentran las obras. Es importante especificar al máximo las localizaciones, ya que después podremos usar dichos valores para la búsqueda de piezas.

Para acceder al mantenimiento de localizaciones, en el menú principal, desplegar la opción "Mantenimientos → Localizaciones".

Dar de alta una nueva Localización

El proceso para dar de alta una nueva Localización es el siguiente :

- Pulsar sobre el icono  para crear una nueva Localización. El cursor se nos situará sobre la última fila de la rejilla.
- En la columna código escribiremos el código de la localización a escribir. Este código no puede dejarse en blanco y debe ser único.
Por ejemplo, si deseamos crear la localización "Estudio del Artista", el código de dicha categoría podría ser "EA"
- A continuación, escribiremos el nombre de la Localización. En nuestro caso, "Estudio del artista".
- Pulsaremos sobre el botón  para guardar los cambios realizados.




3.3. Tipos de Arte


Los Tipos de arte nos va a definir el tipo de obra que estamos creando. En principio, para cada obra que creemos podremos asignarle seis tipos de arte para definir con la máxima precisión, la obra que estamos catalogando.

Para acceder al mantenimiento de Tipos de Arte, en el menú principal, desplegar la opción "Mantenimientos → Tipos de Arte".

Dar de alta un nuevo Tipo de Arte

El proceso para dar de alta un nuevo tipo de Arte es el siguiente :

- Pulsar sobre el icono  para crear un nuevo tipo de Arte. El cursor se nos situará sobre la última fila de la rejilla.

- En la columna código escribiremos el código del tipo de Arte a escribir. Este código no puede dejarse en blanco y debe ser único.
Por ejemplo, si deseamos crear el tipo de Arte "Figurativo", el código de dicho tipo podría ser "FI"
- A continuación, escribiremos el nombre o descripción del Tipo de Arte. En nuestro caso, "Figurativo".
- Pulsaremos sobre el botón  para guardar los cambios realizados.





3.4. Tipos de Papel

Los Tipos de papel nos va a definir el tipo de papel sobre el que estamos haciendo la edición. Este dato sólo lo usaremos en caso que estemos creando una edición, en la que podremos especificar sobre qué tipo de papel se ha impreso la edición.

Para acceder al mantenimiento de Tipos de Papel, en el menú principal, desplegar la opción "Mantenimientos → Tipos de Papel".

Dar de alta un nuevo Tipo de Papel

El proceso para dar de alta un nuevo tipo de Arte es el siguiente :

- Pulsar sobre el icono  para crear un nuevo tipo de Papel. El cursor se nos situará sobre la última fila de la rejilla.
- En la columna código escribiremos el código del tipo de Papel a escribir. Este código no puede dejarse en blanco y debe ser único.
Por ejemplo, si deseamos crear el tipo de Papel "Guache", el código de dicho tipo podría ser "GU"
- A continuación, escribiremos el nombre o descripción del Tipo de Papel. En nuestro caso, "Guache".
- Pulsaremos sobre el botón  para guardar los cambios realizados.

Evidentemente, y como valor inicial, tendremos que haber creado previamente a la obra, un contacto con la categoría de "Artista", que será el artista de la obra que estamos dando de alta.

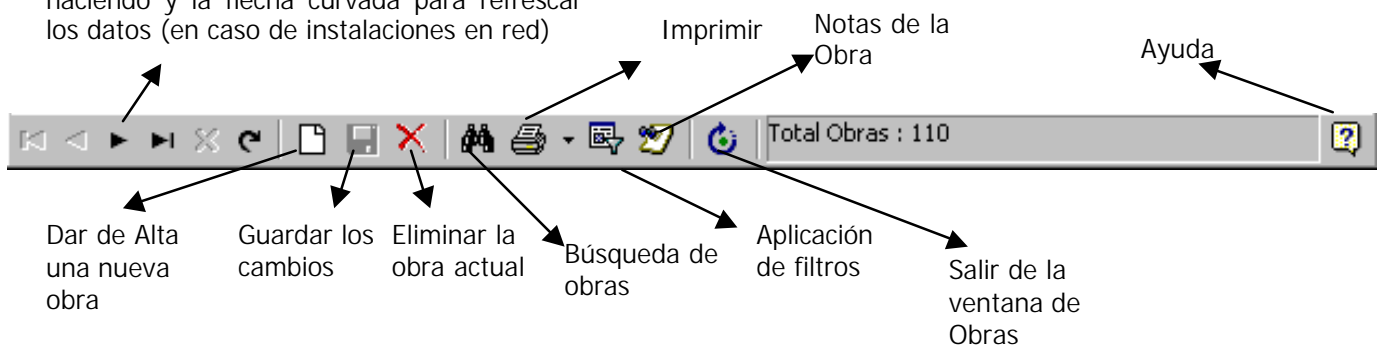
4. Proceso de alta de una obra


Una vez que se han dado de alta los valores previos necesarios para poder dar de alta correctamente una obra, procederemos a describir el proceso de creación de una obra. Los pasos a seguir són :

1. En el menú principal, acceder a la opción "Archivos→ Obras". Esta operación también puede hacerse pulsando directamente el botón "Obras" situado en la parte izquierda de la pantalla, o pulsando la combinación de teclas "Ctrl + O"
2. Nos aparecerá la ventana de Mantenimiento de Obras con las obras que tengamos dadas de alta. En caso que el fichero de obras se encuentre vacío, se creará una obra nueva, en blanco y el cursor se nos situará en la casilla "Artista", para proceder a la selección del artista.

En la parte inferior de la pantalla, aparecerá la siguiente barra de herramientas

Navegador. Permite ir a la primera obra, a la obra anterior, a la siguiente obra, o bien a la última. El icono en forma de cruz sirve para cancelar los cambios que estamos haciendo y la flecha curvada para refrescar los datos (en caso de instalaciones en red)



3. Para dar de alta una nueva obra, pulsaremos el botón  de dicha barra de herramientas, y el programa nos mostrará una ficha de obra en blanco.
4. A continuación aparecerá la siguiente pantalla.

La imagen muestra la pantalla de edición de una obra en el software "Obras". El formulario contiene los siguientes campos:

- Artista: campo de texto con un botón de selección de lista.
- Referencia: campo de texto con un botón de edición.
- Título: campo de texto.
- Año: campo de texto con el valor "2002" y un menú desplegable para "Técnica".
- Descripción: campo de texto con un botón de edición.
- Dimensiones: campos de texto para altura, anchura y profundidad en centímetros y pulgadas.
- Peso (Kg.): campo de texto con el valor "0,00" y un botón de cálculo.
- Nº. Piezas: campo de texto con el valor "1,00".
- Localización: menú desplegable.
- Precio: campo de texto con el valor "0,00" y un fondo verde.

En la parte inferior de la pantalla, se muestran los botones de navegación y el texto "Total Obras : 112".

Vamos a ver cada una de las casillas que forman parte de la ficha de la obra.

Artista

En esta casilla, seleccionaremos el artista de la obra. Evidentemente, tal y como se describe en los pasos iniciales, el artista debe estar creado como un contacto, y con la categoría de "Artista".

Para buscar un artista, bastará con escribir el nombre del mismo, y automáticamente, se nos rellenará con los valores completos del nombre del artista (el que se haya introducido en el campo "Archivar como..." de la ficha del artista).

Para buscar en formato lista, podremos acceder al icono  situado en el final del recuadro de Artista.

Una vez que seleccionemos el artista, el programa nos propondrá un número de referencia de la obra, formado por la clave de Artista, que no es modificable desde la ficha de la obra, y un número correlativo automático que se crea a partir de la última obra creada para este artista. Así, en caso de no existir ninguna obra para este artista, nos propondrá el número 0001 (rellenado con tantos 0 a la izquierda como el número que le hayamos especificado en la configuración de empresa (Archivos → Datos de empresa, en la pestaña "Otros Datos"), en la casilla "Digitos de Referencia").


El valor que nos propone podremos cambiarlo simplemente escribiendo el número en la casilla. Puede darse el caso que ya tengamos una numeración creada y nos interese que el contador de las obras empiece a partir de otro número que no sea el que nos propone el programa.

La casilla "Edición", indicará al programa si la obra que estamos creando es una edición o una pieza original. En caso de seleccionar esta casilla, se nos activará una nueva pestaña con los datos relativos a la edición, que describiremos más adelante.

A continuación, teclearemos el título de la obra, el año (por defecto nos propone el año actual, aunque el valor que deberemos colocar aquí es el año de creación de la obra), la técnica, que la seleccionaremos pulsando sobre la flecha o bien escribiendo el primer carácter de la técnica a buscar (por ejemplo, si escribimos F, automáticamente se nos abrirá el desplegable y se situará en la primera técnica que empiece por F, y, con las teclas del cursor, nos situaremos sobre la técnica que queramos y pulsaremos Intro) y una descripción ampliada de la obra.

Después introduciremos las medidas de la obra. Si escribimos los valores de Alto x Largo x Ancho en la primera fila de dimensiones, estamos introduciéndolas en centímetros (y automáticamente, el programa nos mostrará dichas cantidades en pulgadas en la casilla inferior); en cambio, si tecleamos las dimensiones en la segunda fila, las estamos introduciendo en pulgadas (y automáticamente, el programa nos mostrará dichas cantidades en centímetros en la casilla superior).

Una vez introducidas las medidas, pasaremos a teclear el peso de la obra (básicamente usado en esculturas), el número de piezas y la localización. Para acceder a la localización, pulsaremos sobre la flecha negra situada al final de la casilla, o bien escribiremos el primer carácter de la localización en la que está.

Los datos introducidos hasta ahora, forman parte de lo que son los datos básicos de la obra. Para poder acceder a la información detallada de la obra, deberemos pulsar sobre el icono  y nos mostrará los siguientes datos.

4.1 Detalles

En esta pestaña introduciremos los datos relativos a la obra en sí.

Podremos especificar el Tipo de arte (hasta 6 diferentes que podremos seleccionar de la lista de tipos de arte). Para seleccionarlos, simplemente bastará con pulsar sobre el icono con la flecha para acceder a la lista.

Firma : Indica donde está la firma del artista sobre la pieza.

Enmarcado : Casilla que nos indicará si la obra se encuentra o no enmarcada

Historial : En este recuadro podremos introducir el historial de la obra. Este historial es el de la pieza, no necesariamente su historial en exposiciones...

Estado : Nos describirá en qué estado se encuentra la pieza.

4.2 Depósito / Compra

En esta pestaña introduciremos todos los aspectos relativos los datos de cesión por parte de un tercero, o los datos de adquisición de la obra. Los datos que aparecerán en la pestaña son los siguientes :

En la parte superior de la pestaña tenemos dos casillas de verificación que nos permitirá seleccionar si la obra que estamos creando la tenemos en depósito, o bien la tenemos en propiedad. Sólo podremos seleccionar uno de los dos valores.

Al seleccionar el tipo de situación de la obra, se nos activarán los datos relativos a cada tipo de situación.

- Depósito. Este estado nos indica si la obra nos ha sido cedida por parte de un tercero. Los datos relativos al depósito son :

Fecha : Fecha en la que se nos dejó en depósito la obra.

Cedido por : Contacto que nos ha dejado en depósito la obra. Debe estar creado en la base de datos de contactos. Para seleccionar el contacto, bastará pulsar sobre el icono ... para que aparezca la lista de los contactos.

Precio : En este caso, tenemos 2 precios diferentes. El precio de Coste nos indicará el precio al cual nos han depositado esta pieza. A continuación, y para calcular el precio de venta de dicha pieza, el programa dispone de un sistema automático de cálculo. Si seleccionamos la opción %Dto., el precio de coste se calculará en base al precio de venta menos el % de descuento introducido. En cambio, si seleccionamos la opción %Inc, el precio de Venta se calculará en base a un incremento sobre el precio de Coste a partir del % de incremento introducido. Seleccionaremos el tipo correspondiente en función del tipo de cálculo que queramos aplicar. En caso de no querer aplicar ningún porcentaje de incremento o de descuento, bastará con poner un 0 en el %, y escribir libremente los precios de coste y venta.

- **Compra.** Este estado nos indicará que la obra la tenemos en propiedad. En caso de seleccionar esta casilla estando la obra en estado de depósito, se desmarcará automáticamente la casilla de depósito, aunque no se perderán los datos relativos al depósito.

Fecha : Es la fecha de adquisición.

Tipo de Compra : Nos indicará de qué manera hemos realizado la operación de compra. Los posibles datos que tenemos son :

- A un particular
- Al propio autor
- Importación
- Otra galería
- Régimen Especial.

Adquirido a: Será el contacto al que hemos comprado la obra.

Precio : En este caso, tenemos 2 precios diferentes. El precio de Coste nos indicará el precio de compra de la obra. A continuación, y para calcular el precio de venta de dicha pieza, el programa dispone de un sistema automático de cálculo. Si seleccionamos la opción %Dto., el precio de coste se calculará en base al precio de venta menos el % de descuento introducido. En cambio, si seleccionamos la opción %Inc, el precio de Venta se calculará en base a un incremento sobre el precio de Coste a partir del % de incremento introducido. Seleccionaremos el tipo correspondiente en función del tipo de cálculo que queramos aplicar. En caso de no querer aplicar ningún porcentaje de incremento o de descuento, bastará con poner un 0 en el %, y escribir libremente los precios de coste y venta.

Valor seguro: Será el precio de tasación del seguro

Empresa Adquiriente : Nos indicará cuál de las empresas definidas en el programa será la propietaria de la obra. Este dato simplemente es a nivel de control de existencias para cada empresa. Para seleccionar la empresa, bastará con hacer click sobre la flecha negra situada al final del recuadro.

Couta de copropiedad : Indicará, en %, la cuota de propiedad de la obra. Este dato se usa para saber, en caso de una compra a entre varias personas. Este dato es sólo a nivel informativo y de listados de existencias.



En caso de crear una factura de compra desde la opción de facturación, los datos relativos a la compra se rellenarán automáticamente en función de los datos de dicha factura de compra, siendo imposible desde la ficha de la obra, la modificación de ninguno de los datos relativos a dicha compra.

4.3 Cesión / Venta

En esta pestaña aparecerán los datos relativos a la cesión de la obra a terceras personas, y los datos relativos de la venta. Los datos que aparecen en la pestaña son los siguientes :

- Cesión. En este apartado pondremos los datos relativos a la cesión de la obra a un tercero.


Fecha : Indica la fecha de inicio de la cesión.

Final : Será la fecha en la que finalizará la cesión.

Cedido a : A quién cedemos la obra. Para seleccionar el contacto, bastará con pulsar sobre el botón ... y seleccionar el contacto de la lista.

Precio : En este caso, tenemos 2 precios diferentes. El precio de Coste nos indicará el precio de cesión de la obra. A continuación, y para calcular el precio de venta de dicha pieza, el programa dispone de un sistema automático de cálculo. Si seleccionamos la opción %Dto., el precio de coste se calculará en base al precio de venta menos el % de descuento introducido. En cambio, si seleccionamos la opción %Inc, el precio de Venta se calculará en base a un incremento sobre el precio de Coste a partir del % de incremento introducido. Seleccionaremos el tipo correspondiente en función del tipo de cálculo que queramos aplicar. En caso de no querer aplicar ningún porcentaje de incremento o de descuento, bastará con poner un 0 en el %, y escribir libremente los precios de coste y venta.

- Venta. Aquí aparecerán los datos de la venta.

Factura nº: En este recuadro aparecerá el número de factura de venta que hayamos realizado desde la opción de facturación → Ventas. Podremos visualizar el documento de venta pulsando sobre el icono . (Este icono sólo aparecerá en caso que tengamos realizado el documento de venta desde facturación)

Vendido a : Contacto que ha comprado la venta. Para seleccionarlo, bastará con pulsar sobre el botón ... y seleccionar de la lista el contacto.

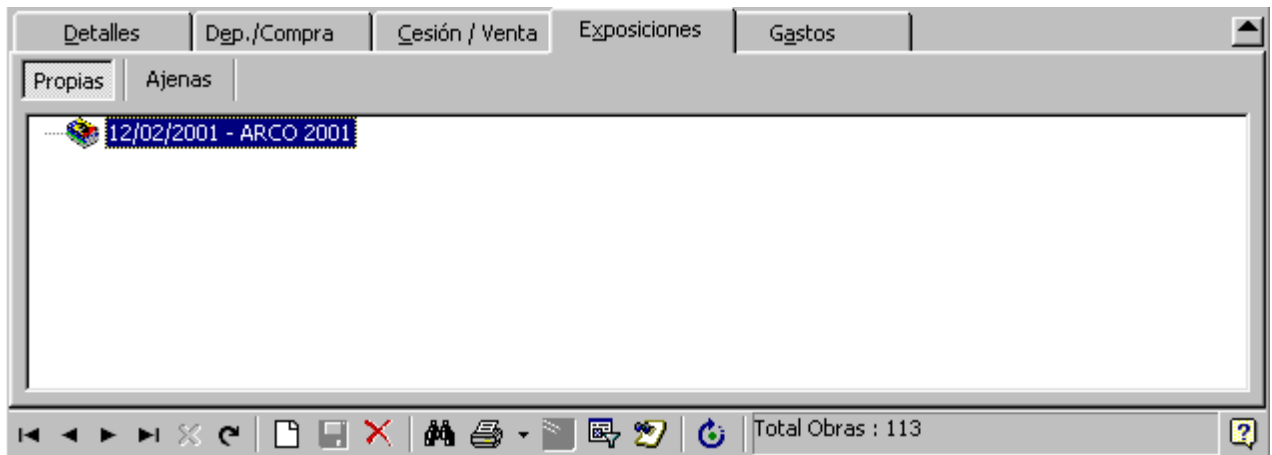
Fecha : Fecha de la venta.

Precio : Precio al cual se ha vendido la obra.

Venta Cobrada : Indica si la venta ha sido cobrada o no.

4.4 Exposiciones

Esta pestaña permitirá la visualización de las exposiciones en las que ha intervenido la obra. Esta pestaña tiene dos partes.



- *Propias*. Aparecerán las obras que han sido incluidas en alguna de las exposiciones que hemos creado. Estos datos se actualizarán automáticamente.
- *Ajenas*. Podremos introducir las exposiciones que no hemos organizado nosotros para llevar un control exhaustivo de los movimientos que ha realizado dicha pieza.

Para crear una nueva exposición ajena, simplemente bastará pulsar la flecha hacia abajo de las teclas del cursor desde la última fila que tengamos rellena con las exposiciones. En la parte izquierda de la rejilla, aparecerá un icono en forma de *, indicándonos que estamos realizando un alta de exposiciones ajenas. Ahora, tan solo tendremos que rellenar los valores de los campos. Los datos que disponemos son :

Fecha : Fecha de realización de la exposición
 Finalización : Fecha de finalización de la exposición
 Nombre : Nombre o descripción de la exposición
 Lugar de celebración : Ubicación de la exposición.
 Catálogo : Tipo de catálogo de la exposición
 Observaciones : Observaciones de la exposición

4.5 Gastos

La pestaña de gastos nos servirá para llevar un control de los gastos que nos ha acarreado la obra en cuestión, para así poder calcular de forma más ajustada nuestro precio de coste.

Para ello, en esta pantalla iremos consignando los gastos que son directamente imputables a la obra.

La pestaña tiene la siguiente información :

FECHA	DESCRIPCION	PRECIO
30/05/2001	REPARACION DESPERFECTOS	850,25

850,25

Total Obras : 112

En cada una de las filas existentes pondremos la fecha del gasto, la descripción y el importe de dicho gasto.

En la parte inferior de la rejilla, aparecerá la suma total de los gastos.

Para crear un nuevo apunte de gasto, bastará con pulsar la tecla del cursor con la flecha hacia abajo, y nos aparecerá una línea en blanco, en la que, en la parte izquierda aparecerá un icono con un *, indicando que estamos creando una nueva fila.

Para eliminar una fila, bastará colocarse sobre ella, y pulsar la combinación de teclas Ctrl + Supr


Enlace con Facturación

Cuando creamos una factura de compra a un artista para una obra determinada, se creará automáticamente en la ficha de gastos de la obra, una línea de apunte en la que aparecerá la fecha de compra, el número de factura de compra del artista y el importe total (sin impuestos) de la compra de dicha pieza.

Así, simplemente mirando el total de la suma de la columna Precio, podremos saber, valor de compra incluido, el precio de coste real de la obra.

4.6 Ediciones

El tema de las ediciones es suficientemente amplio como para dedicarle un apartado especial que detallaremos más adelante.

Una vez que hemos introducido todos y cada uno de los valores necesarios, bastará con pulsar sobre el icono  para guardar los cambios realizados.