



**MANUAL DE USUARIO DEL MÓDULO TPV
DE ABANQ**

Índice de contenido

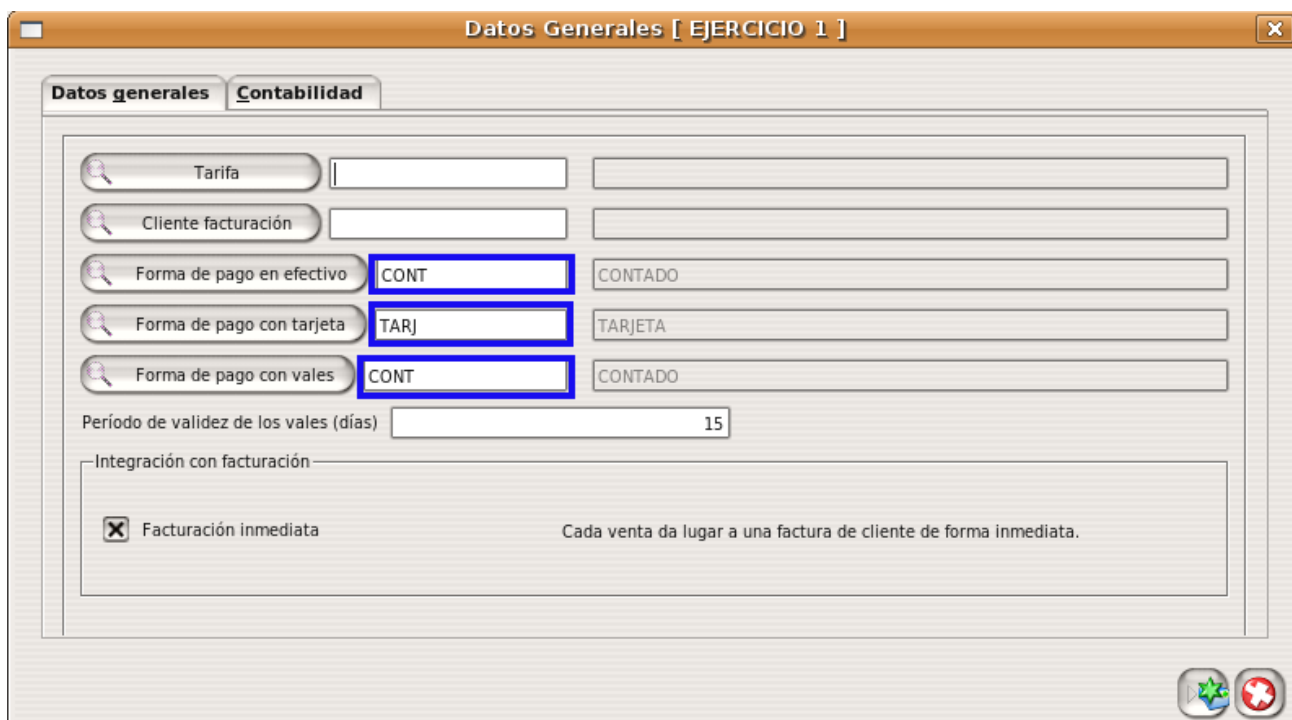
MANUAL DE USUARIO: MÓDULO TPV.....	3
1.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV →Datos Generales.....	3
2.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Agentes de TPV.....	4
3.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Puntos de Venta.....	5
4.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV →Arqueos.....	6
5.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos	8
5.1.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → General.....	8
5.2.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → Venta.....	9
5.3.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → Compra.....	9
5.4.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → Tallas y Colores.....	10
5.5.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → Stock.....	11
5.6.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Artículos → Agentes.....	13
6.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN →Comandas → Ventas.....	13
6.1.- Selección de dependiente/a.....	14
6.2.- Introducción de la línea de venta.....	15
6.3.- Corrección/Edición de línea de venta anterior	15
6.4.- Cobro.....	16
6.4.1.- En efectivo.....	16
6.4.2.- Con tarjeta.....	16
6.5.- Opciones adicionales.....	16
6.5.1.- Stock.....	17
6.5.2.- Traspaso.....	17
6.5.3.- Abrir cajón.....	17
6.5.4.- Imprimir ticket.....	17

MANUAL DE USUARIO: MÓDULO TPV

Para que el módulo de TPV pueda funcionar correctamente y sincronizarse con el resto de módulos y funcionalidades de la aplicación es necesaria la configuración de ciertos parámetros y la introducción de los datos necesarios para proceder a la realización de las ventas.

A continuación mostraremos los pasos y configuraciones necesarias antes de poder llevar a cabo la primera venta desde el módulo de TPV.

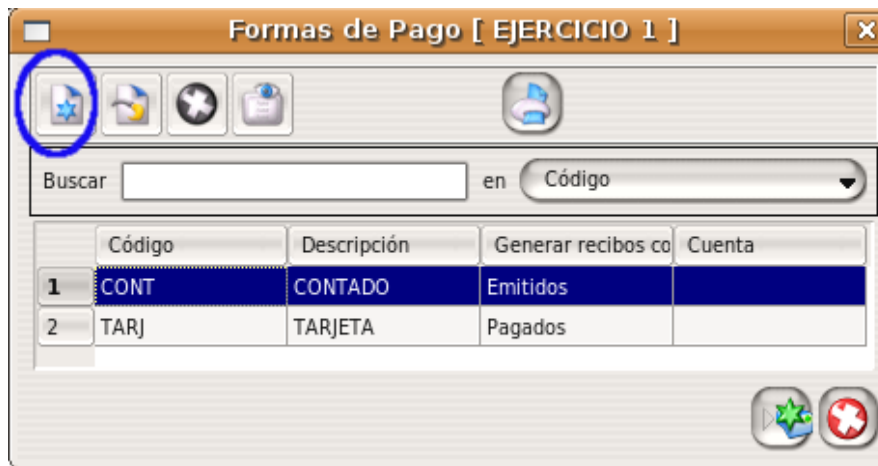
1.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Datos Generales



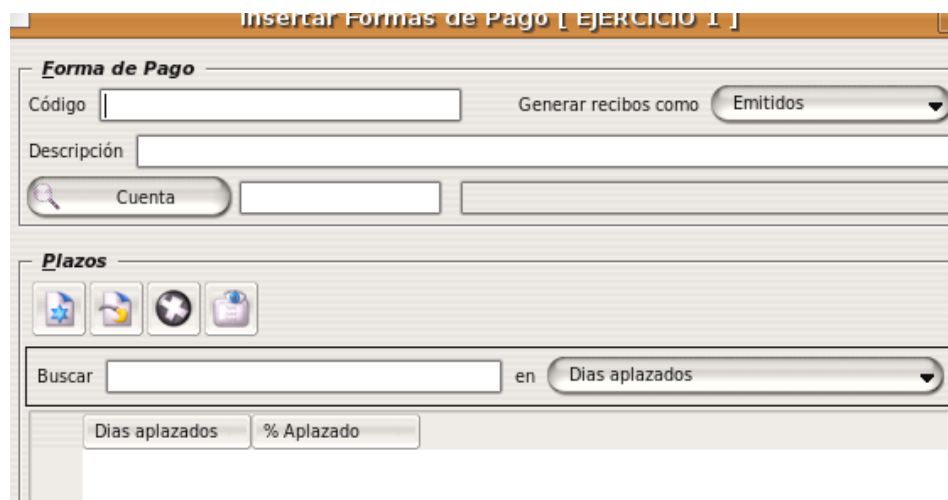
Los tres campos en recuadros azules son totalmente necesarios para poder comenzar a trabajar, pero de todos modos, procederemos a detallar cada uno de los campos:

- **Tarifa:** Tarifa por defecto que tomarán las ventas de TPV. En caso de que no se rellene este campo, el precio unitario de cada artículo será el correspondiente al PVP que se le haya asignado. El módulo de TPV puede funcionar sin necesidad de rellenar este campo.
- **Cliente facturación:** Teniendo en cuenta que cada ventana de TPV genera su factura correspondiente en el módulo de facturación (y también su asiento correspondiente en caso de que la contabilidad esté integrada) en este campo puede asociarse el cliente al que se asocia la factura. El módulo de TPV puede funcionar sin necesidad de rellenar este campo.

- **Forma de pago:** Son necesarias para el funcionamiento del módulo de TPV. En ellas se asignan las formas de pago existentes en el módulo principal de facturación a las formas de pago posibles del módulo de TPV. Al pulsar sobre la forma de pago que se quiera asignar se llega a una pantalla como la siguiente, en la que seleccionar el modo de pago general al que asignarlo. Habrá que seleccionarlo de la lista o crearlo si no existe pulsando sobre el botón señalado en la imagen:



Al crear una nueva forma de pago habrá que rellenar el siguiente formulario:

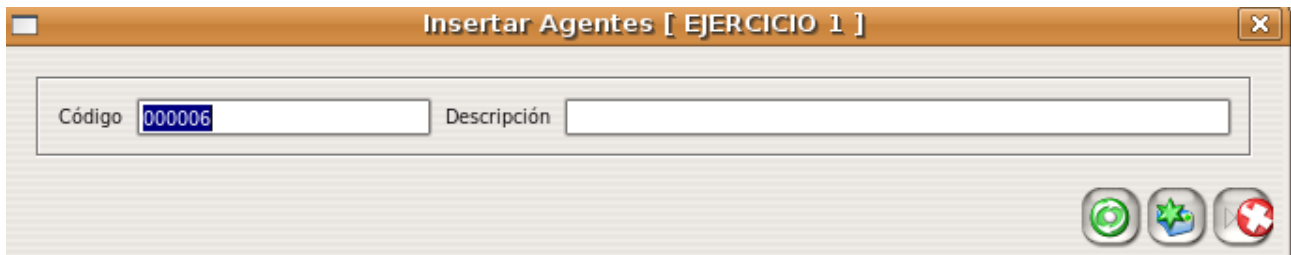


- **Periodo de validez de los vales:** Periodo de validez en días de los vales que el módulo emite. Se usa para calcular la fecha de caducidad de dichos vales.

2.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Agentes de TPV

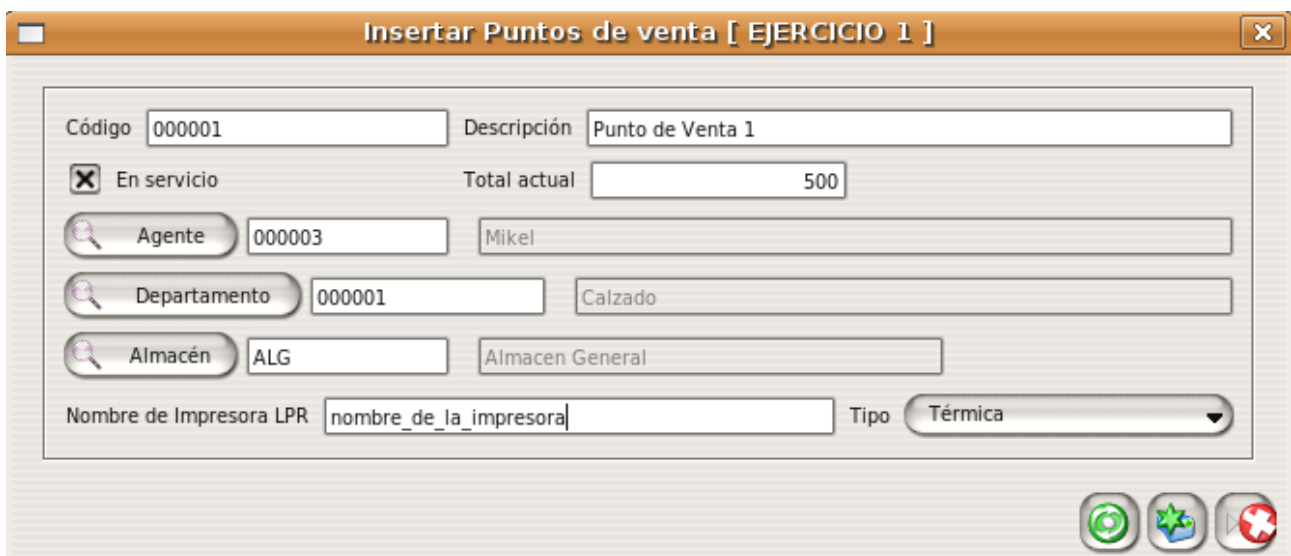
Ahora es el momento de crear los Agentes de TPV para posteriormente poder crear los puntos de venta, ya que los puntos de venta no pueden funcionar mientras no haya agentes que vayan a operar en ellos. Habrá que crear tantos agentes como agentes vayan a trabajar con el TPV. Para crear un nuevo agente basta con seleccionar Agentes de TPV y añadir un

nuevo registro a la lista de agentes (si es que ya hay algún agente creado) rellenando un sencillo formulario:



3.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Puntos de Venta

Una vez creados los Agentes de TPV se procede a la creación de tantos puntos de venta como sean necesarios, para ello, habrá que rellenar el siguiente formulario para cada uno de los puntos que se vayan a crear:



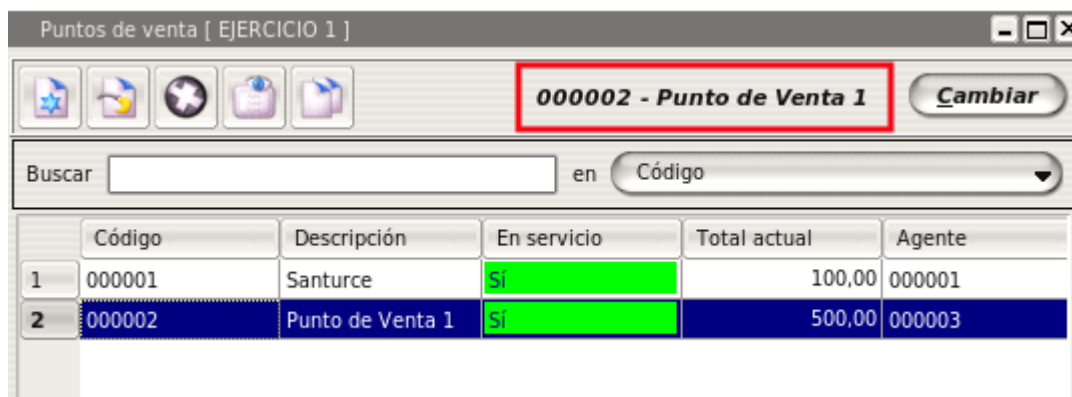
Se detallan a continuación los campos más relevantes del formulario:

- **Código:** puede ser cualquiera, pero será el identificativo exclusivo del punto de venta. Esto es aplicable a todos los registros en los que haya que introducir código.
- **Descripción:** Nombre asignado al punto de venta.
- **Total actual:** el efectivo en el punto de venta en el momento de su creación.
- **Agente:** se selecciona el agente asignado por defecto a dicho punto de venta. De todos modos, el agente puede modificarse de forma sencilla en cada venta que vaya a realizarse.
- **Departamento:** departamento al que pertenece el punto de venta. Podría ser

el de ventas, el de ropa, ... eso depende de la estructura que siga cada negocio y de su tamaño. No es un campo obligatorio, no hay por que asignar un departamento a los puntos de venta creados.

- **Almacén:** almacén donde se encuentra el stock que vende el punto de venta. Tener distintos almacenes para distintos puntos de venta es útil para empresas con distintas tiendas que tienen su material distribuido. Cada punto de venta tiene asignado solo un almacén, pero puede acceder a material de otros almacenes mediante el **traspaso de stock**, que detallaremos más adelante.
- **Nombre de la impresora LPR:** identificación de la impresora de tickets (nombre máquina + ?:? + nombre de la impresora)

NOTA IMPORTANTE: Una vez creados los puntos de venta se tiene que relacionar cada puesto (máquina con el cliente Facturalux) con el punto de venta correspondiente. Para ello, en cada máquina hay que seleccionar el punto de venta correspondiente. Para ello, en cada máquina se selecciona el punto de vista correspondiente y se pulsa el botón **Cambiar** en el formulario maestro de puntos de venta. El código y descripción del punto de venta seleccionados deben aparecer a la izquierda del botón. Esto quiere decir que todas las ventas que creamos desde esta máquina se asociarán por defecto al punto de venta indicado.



	Código	Descripción	En servicio	Total actual	Agente
1	000001	Santurce	Sí	100,00	000001
2	000002	Punto de Venta 1	Sí	500,00	000003

4.- ÁREA DE FACTURACIÓN::TPV → Arqueos

La utilidad del arqueo sirve para marcar puntos de comprobación del dinero disponible en caja , pudiendo indicar el dinero con el que se comienza el periodo de ventas (ej. un día) y calculando de forma automática el dinero que debe de haber al finalizar el periodo. El cálculo se realiza en función de los pagos y movimientos de dinero registrados a lo largo de la jornada.

Al crear un arqueo nuevo se acceder al formulario que detallaremos a continuación:

Editar Arqueos [EJERCICIO 1]

Código: 00000002 Punto de Venta: 000002 Desde: 20-06-2007 Hasta: 00-00-0000

Importe inicial: 0.00 Mov. de Cierre: 0.00

Caja Pagos Movimientos Contabilidad Tarjeta

Billetes de 500	<input type="text" value="0"/>	Billetes de 10	<input type="text" value="20"/>	Monedas de 0.20	<input type="text" value="20"/>
Billetes de 200	<input type="text" value="0"/>	Billetes de 5	<input type="text" value="20"/>	Monedas de 0.10	<input type="text" value="20"/>
Billetes de 100	<input type="text" value="2"/>	Monedas de 2	<input type="text" value="30"/>	Monedas de 0.05	<input type="text" value="20"/>
Billetes de 50	<input type="text" value="10"/>	Monedas de 1	<input type="text" value="30"/>	Monedas de 0.02	<input type="text" value="10"/>
Billetes de 20	<input type="text" value="20"/>	Monedas de 0.50	<input type="text" value="30"/>	Monedas de 0.01	<input type="text" value="10"/>

<p>En Caja</p> <p>Efectivo <input style="border: 2px solid red;" type="text" value="1512.30"/></p> <p>Tarjeta <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Vales <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Calculado</p> <p>Efectivo <input style="border: 2px solid green;" type="text" value="0.00"/></p> <p>Tarjeta <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Vales <input type="text" value="0.00"/></p>	<p>Diferencia (caja - calculado)</p> <p>Efectivo <input style="border: 2px solid purple;" type="text" value="1512.30"/></p> <p>Tarjeta <input type="text" value="0.00"/></p> <p>Vales <input type="text" value="0.00"/></p>
---	--	--

En el recuadro superior marcado en azul se introducirán las cantidades de cada moneda o billete que haya en la caja en el momento de apertura del arqueo. La suma de dichas cantidades quedará reflejada en el **Efectivo En Caja** (recuadrado en rojo) que representa lo que hay en caja al comienzo. En el **Efectivo Calculado** (recuadrado en verde) irán sumándose las cantidades de las operaciones realizadas a lo largo de la jornada, y por último, en **Efectivo Diferencia** (recuadrado en morado) se mostrará la diferencia entre los efectivos iniciales y el movimiento de caja.

Como puede apreciarse en la imagen, el arqueo de caja también tomará nota a lo largo de la jornada del importe de los pagos realizados con tarjeta así como del importe que representarán los vales utilizados en las compraventas.

Si bien esta primera pestaña **Caja** es la más relevante en las opciones de Arqueo, también existen otras cuatro pestañas cuyo funcionamiento se resume a continuación:

- **Pagos:** lista de pagos asociados al arqueo y los subtotales en función de las distintas formas de pago (efectivo, tarjetas y vales)
- **Movimientos:** permite incluir movimientos extraordinarios que se deban a causas ajenas a las ventas en sí, como, por ejemplo, ingreso de cambio, retirada de efectivo, transferencia a otro punto de venta ...
- **Contabilidad:** en caso de que las ventas se relacionen con cuentas de cliente, será el lugar donde se lleve detalle de los asientos contables.
- **Tarjeta:** mostrará la relación de los pagos hechos mediante tarjeta dividiéndolos en los diferentes tipos de tarjetas.

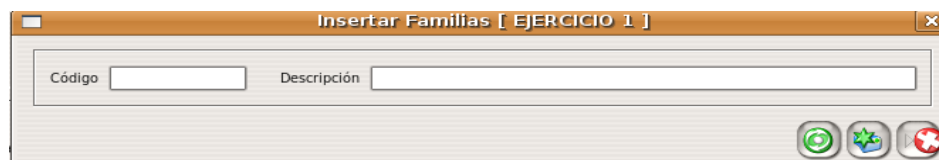
5.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos

5.1.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → General

Una vez creados los agentes, puntos de venta, almacenes y arqueos falta añadir artículos que vender y asignarles sus características. La creación de los artículos implica muchas configuraciones y muchos datos, con lo cual será detallada en profundidad. Se tomará primeramente la pestaña general:



- **Referencia:** puede ser cualquiera, pero será el identificador exclusivo del artículo.
- **Descripción:** Nombre representativo del artículo.
- **Familia:** Si hay familias de productos creadas, basta seleccionar la familia a la que corresponda, si no, habrá que crear las familias necesarias de la siguiente forma:

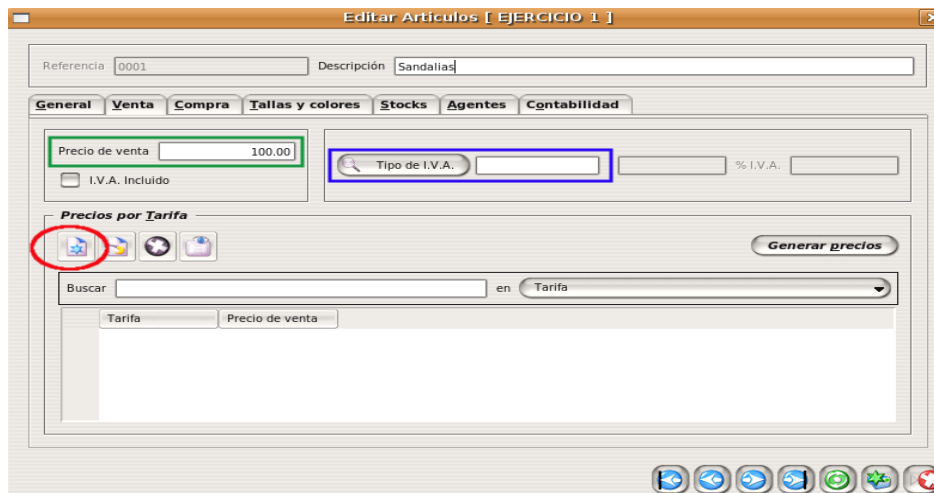


- **Permitir ventas sin stock:** en caso de que esté marcado no podrán venderse artículos si no los hay disponible en stock.
- **Imagen:** puede insertarse una imagen del artículo en cuestión.

- **Código de barras:** Hay que seleccionar la codificación adecuada e introducir el código de barras correspondiente, bien manualmente o mediante el lector de código de barras.

5.2.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → Venta

En esta pestaña se asigna el precio del artículo y el IVA aplicable (si hace falta) así como el tipo de IVA. También pueden crearse tarifas que aplicar a diferentes tipos de artículos:



Referencia: 0001 Descripción: Sandalias

General **Venta** Compra Tallas y colores Stocks Agentes Contabilidad

Precio de venta: 100.00 Tipo de I.V.A.: % I.V.A.:

I.V.A. Incluido

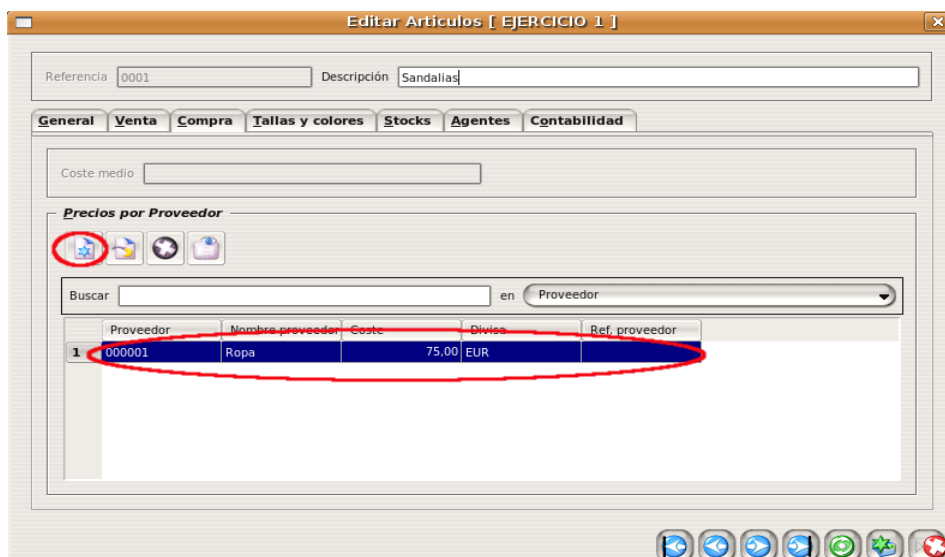
Precios por Tarifa

Buscar: en Tarifa

Tarifa	Precio de venta
--------	-----------------

5.3.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → Compra

En esta pestaña se indica cual es el coste real del artículo en cuestión. Para ello se le asignan los precios por proveedor necesarios (en caso de tener más de un proveedor). Si no están creados, podrán crearse los proveedores y también los artículos de que proveen.



Referencia: 0001 Descripción: Sandalias

General **Compra** Tallas y colores Stocks Agentes Contabilidad

Coste medio:

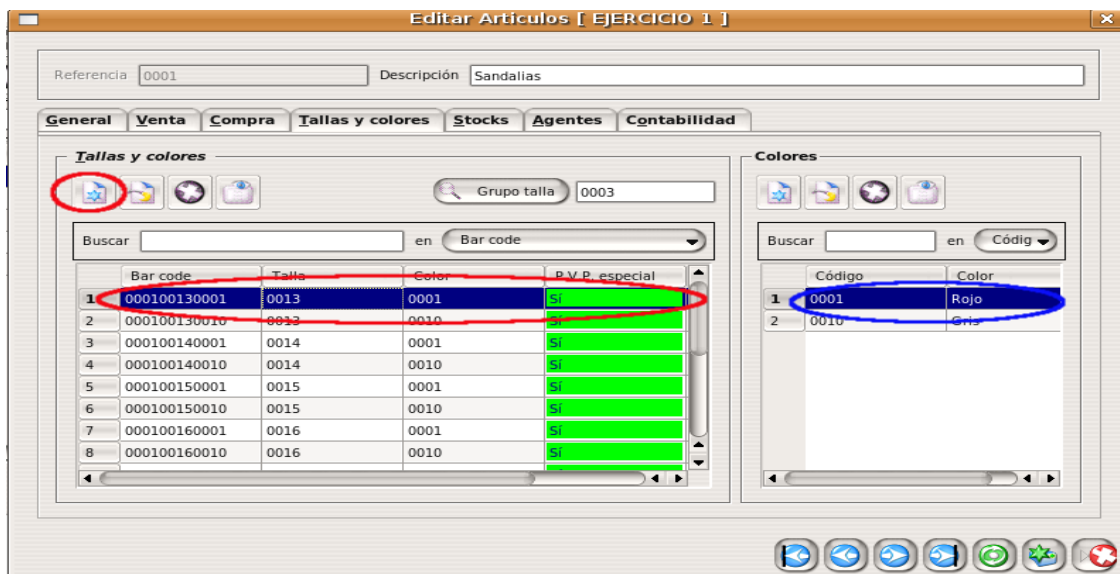
Precios por Proveedor

Buscar: en Proveedor

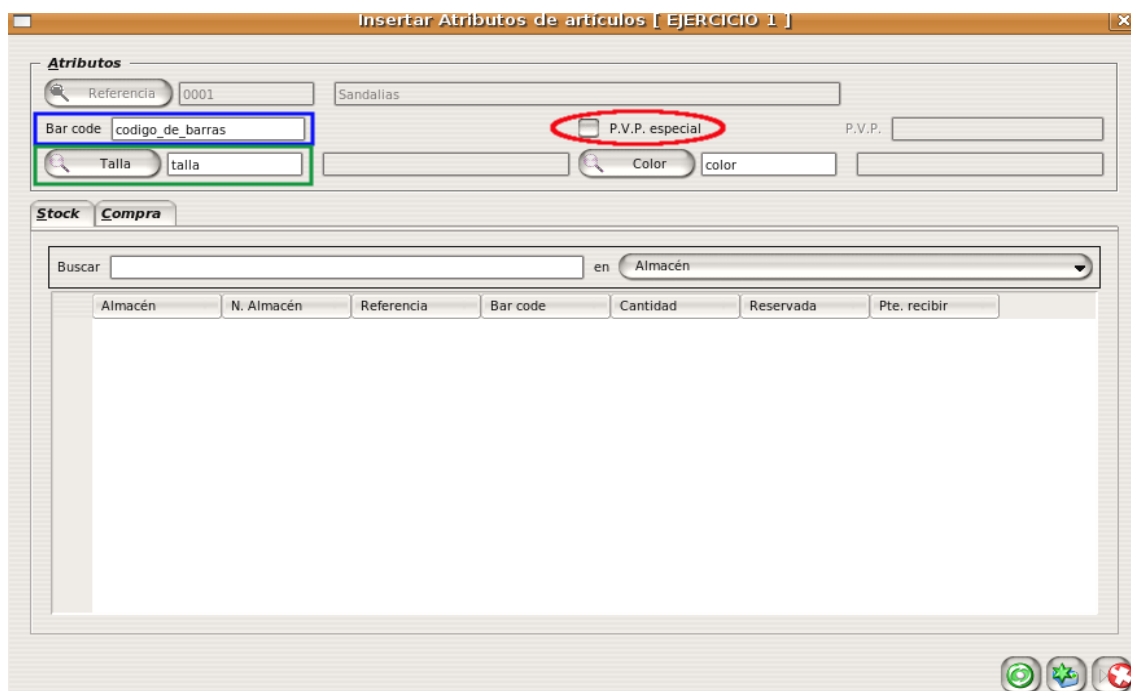
Proveedor	Nombre proveedor	Coste	Divisa	Ref. proveedor
1 000001	Ropa	75,00	EUR	

5.4.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → Tallas y Colores

Pese a haber creado los artículos, aun hace falta crear los artículos específicamente, esto es, crear las tallas y los colores en los que se venderá dicho artículo. Para ello, y como se muestra en la próxima pantalla, hay que asignar las tallas y colores creados:



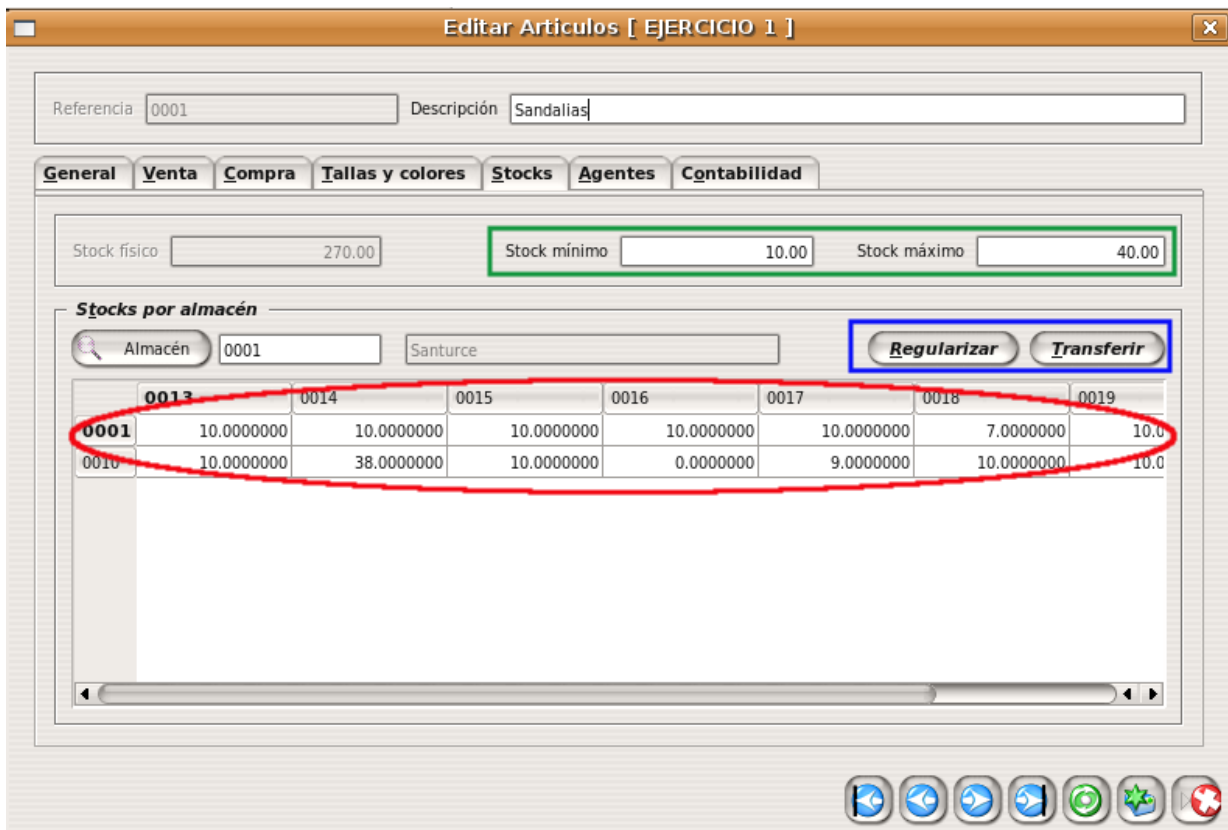
En la captura de pantalla superior se muestra como sería la vista de Tallas y Colores una vez añadidas las mismas. A continuación se mostrará el modo de crear y asignar las tallas y colores:



- **Bar Code:** Código de barras de la prenda en cuestión.
- **Talla:** seleccionar la talla de los grupos de tallas ya existentes, de lo contrario habrá que crear las tallas antes de poder asignarlas.
- **Color:** mismo proceso que con tallas.

5.5.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → Stock

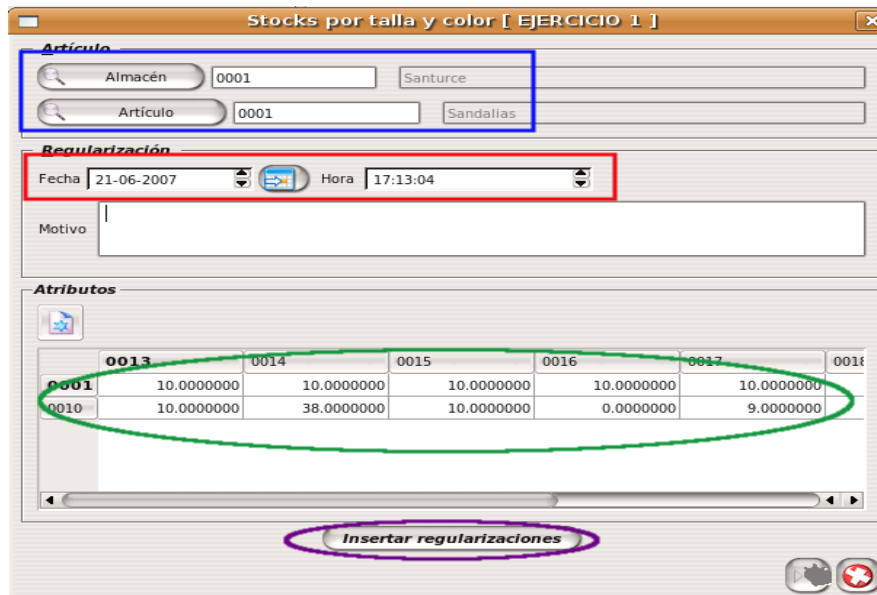
En esta pestaña se indica cuanto stock de cada artículo (talla y color) hay en el almacén asignado, así como cual será el stock máximo y mínimo que deberá haber en todo momento en el almacén.



The screenshot shows the 'Editar Artículos [EJERCICIO 1]' window. At the top, there are input fields for 'Referencia' (0001) and 'Descripción' (Sandalias). Below this, there are tabs for 'General', 'Venta', 'Compra', 'Tallas y colores', 'Stocks', 'Agentes', and 'Contabilidad'. The 'Stocks' tab is active, showing 'Stock físico' (270.00), 'Stock mínimo' (10.00), and 'Stock máximo' (40.00). Below these are buttons for 'Regularizar' and 'Transferir'. The main area is a table titled 'Stocks por almacén' with columns for 'Almacén' (0001) and 'Santurce'. The table has 8 columns representing different stock groups (0013 to 0019) and 2 rows of data. The first row shows values for each group, and the second row shows values for a different group (0010). A red oval highlights the first row of data.

	0013	0014	0015	0016	0017	0018	0019
0001	10.0000000	10.0000000	10.0000000	10.0000000	10.0000000	7.0000000	10.0
0010	10.0000000	38.0000000	10.0000000	0.0000000	9.0000000	10.0000000	10.0

Una de las opciones que cabe mencionar aparte es la de **Regularizar y Transferir** stock en y entre almacenes. Cuando se trata de regularizar stocks, habría que rellenar un formulario similar al siguiente:



Artículo

Almacén: 0001 Santurce

Artículo: 0001 Sandalias

Regularización

Fecha: 21-06-2007 Hora: 17:13:04

Motivo:

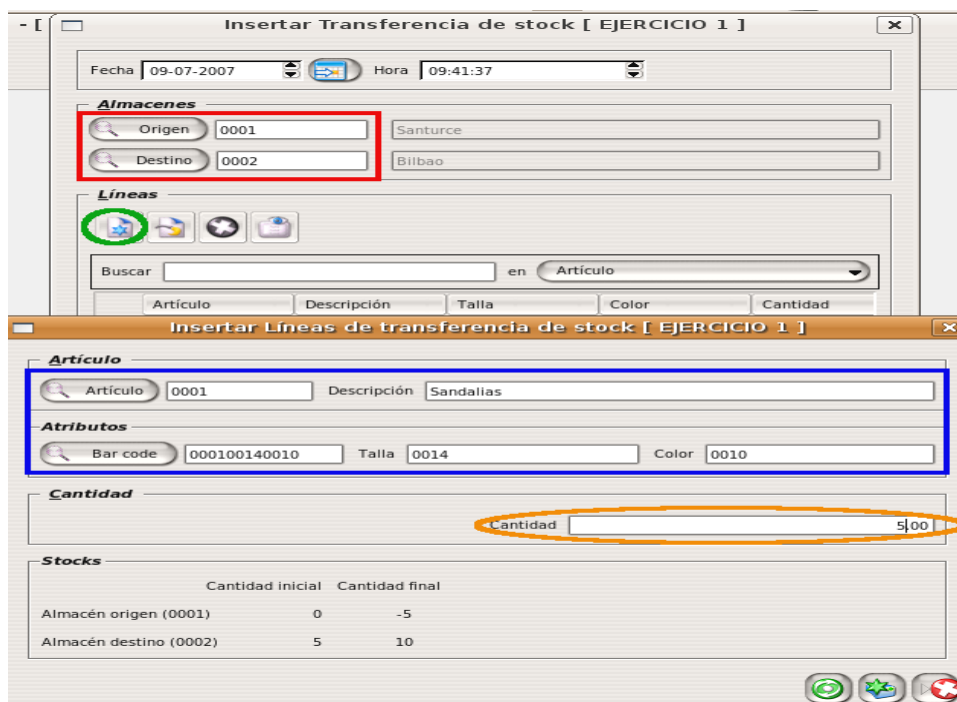
Atributos

	0013	0014	0015	0016	0017	0018
0001	10.0000000	10.0000000	10.0000000	10.0000000	10.0000000	10.0000000
0010	10.0000000	38.0000000	10.0000000	0.0000000	9.0000000	

Insertar regularizaciones

En el recuadro azul se indicará en qué almacén y qué artículo serán los que se regularicen. En el recuadro rojo se indicará la fecha y la hora de dicha regularización para que quede constancia de ella. Finalmente, marcado en verde se puede ver el lugar en el que se introduce el stock que habrá en el almacén de cada modelo específico de dicho artículo. Tras ésto basta con pulsar sobre **Insertar regularizaciones**.

Cuando se trata de Transferir stock entre almacenes nos encontraríamos con las siguientes ventanas, en las que realizar de forma sencilla dicha transferencia:



Fecha: 09-07-2007 Hora: 09:41:37

Almacenes

Origen: 0001 Santurce

Destino: 0002 Bilbao

Líneas

Buscar: en Artículo

Artículo	Descripción	Talla	Color	Cantidad
0001	Sandalias	0014	0010	5 00

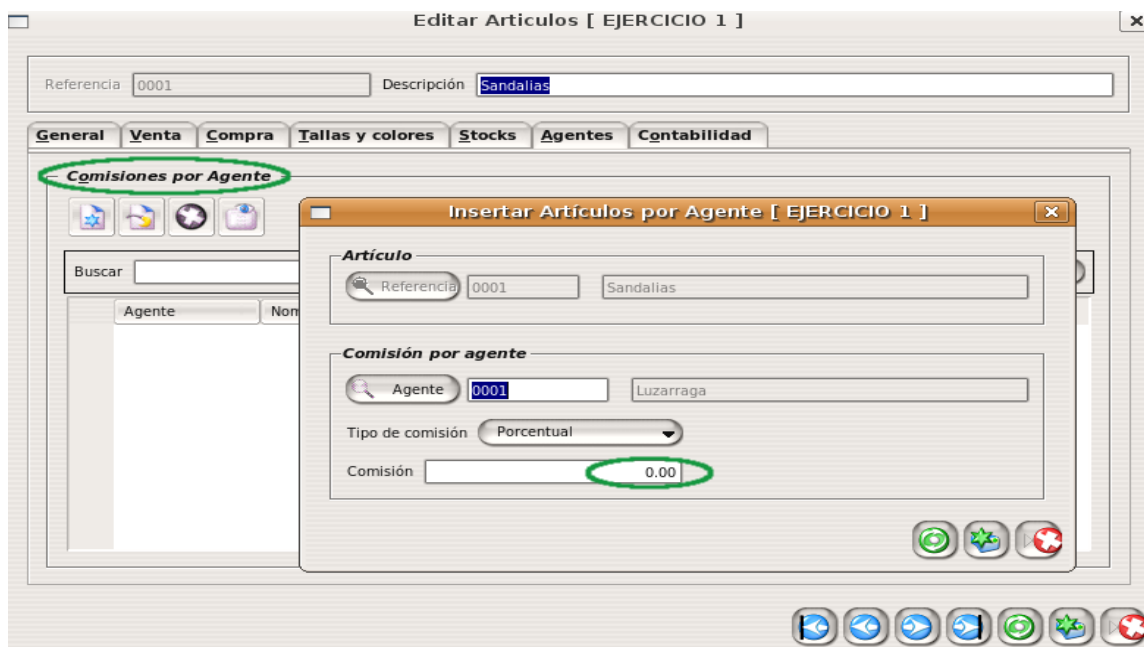
Stocks

	Cantidad inicial	Cantidad final
Almacén origen (0001)	0	-5
Almacén destino (0002)	5	10

En el recuadro señalado en **rojo** hay que seleccionar el Almacén origen (desde donde se transfiere el stock) y el almacén destino (a dónde se transfiere el stock). Al pulsar sobre el icono señalado en **verde** se accede a la ventana inferior en la que habrá que seleccionar tanto el artículo a transferir como sus características exclusivas y la cantidad. Mediante estos sencillos pasos la transferencia quedará realizada y guardada bajo la fecha y la hora exactas en las que se ha realizado.

5.6.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Artículos → Agentes

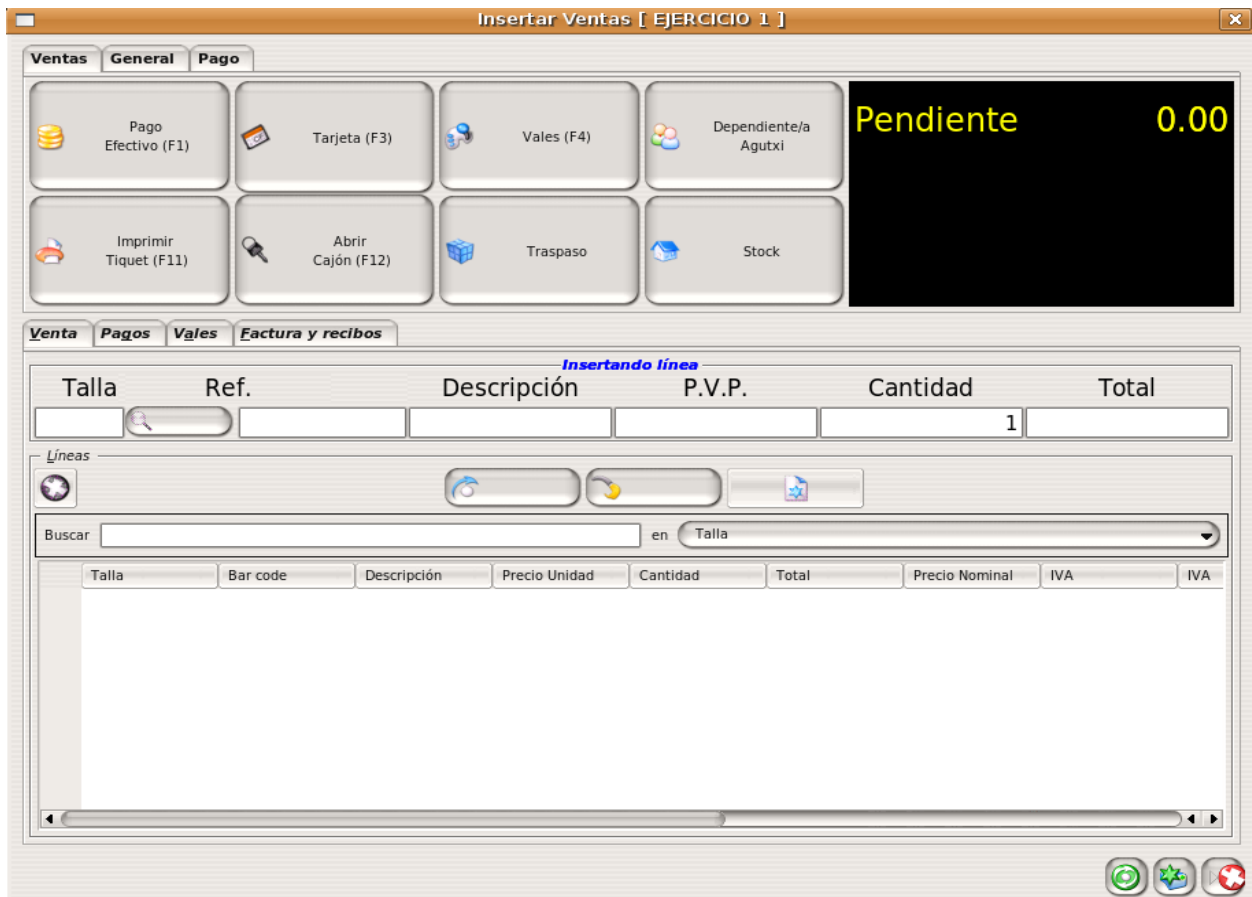
Se introducen, en caso de que así se requiera, las comisiones a las que estará sujeta la venta en función del agente que la realice.



6.- ÁREA DE FACTURACIÓN::ALMACÉN → Comandas → Ventas

Esta pantalla es al fin y al cabo la pantalla primordial de toda la aplicación, ya que una vez de que los artículos, puntos de venta, agentes ... estén correctamente introducidos bastará con realizar las operaciones comerciales desde aquí, y poder realizar ventas, consultas de stock, selecciones de tipo de pago, etc.

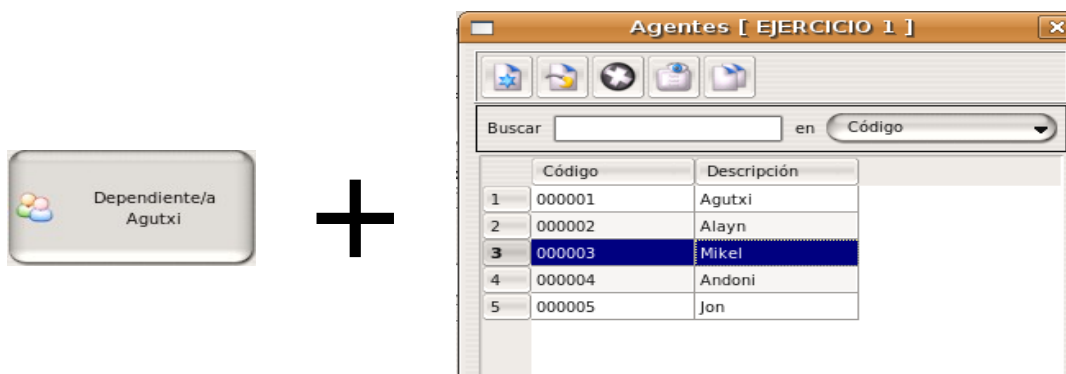
Muchas de las veces esta pantalla nos remitirá a pantallas y formularios que ya han sido previamente explicados, debido a que durante la realización de una venta puede ser necesario consultar el stock o seleccionar el pago con tarjeta, por ejemplo.



A fin de poder explicar las opciones principales de esta interfaz, pasaremos a simular una venta de principio a fin realizando capturas de pantalla de las acciones más relevantes:

6.1.- Selección de dependiente/a

Si siempre es el mismo usuario el que utiliza el punto de venta éste podrá estar configurado por defecto, pero en caso de que os dependientes sean varios, basta con pulsar una tecla para seleccionar el dependiente en cada momento de manera sencilla e intuitiva:



Basta con hacer click sobre el botón *Dependiente/a* y seleccionar el nuevo dependiente.

6.2.- Introducción de la línea de venta

Mediante el lector de código de barras o mediante el teclado se introduce la información referente al artículo de la venta en la siguiente línea:

Talla	Ref.	Descripción	P.V.P.	Cantidad	Total
0015	000100150001	Sandalias	100.00	1.0000000	100.00

Líneas



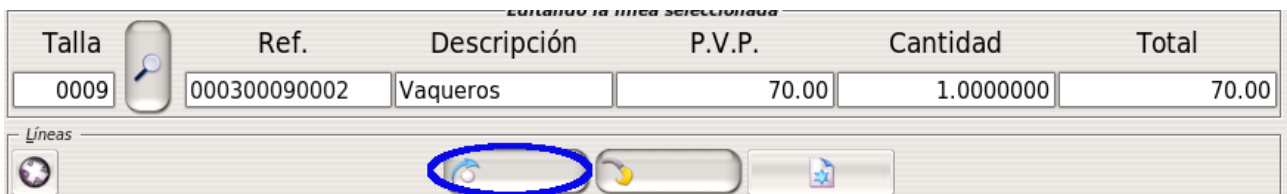
Una vez introducido el artículo se pulsa sobre el botón marcado en rojo y así la línea se añade a las líneas correspondientes a la venta en cuestión. Esta operación tendrá que realizarse para cada uno de los artículos que correspondan a dicha venta.

6.3.- Corrección/Edición de línea de venta anterior

En caso de necesitar corregir o editar una línea ya introducida existen dos opciones diferentes: por un lado puede pulsarse sobre el botón marcado en azul y seleccionar la línea que se quiera editar. La línea podrá editarse y re-añadirse desde los propios recuadros de edición de artículos.

Talla	Ref.	Descripción	P.V.P.	Cantidad	Total
0009	000300090002	Vaqueros	70.00	1.0000000	70.00

Líneas



Por otro lado, puede hacerse doble click sobre la línea en cuestión y aparecerá un formulario como el siguiente en el que poder editar la información:

Editar Líneas de venta [EJERCICIO 1]

Artículo
Referencia: 0003 Descripción: Vaqueros

Atributos
Bar code: 000300090002 Talla: 0009 Color: 0002

Impuesto
IVA: %IVA: 0.00 I.V.A. Incluido PVP con IVA: 70.00

Cantidad
Cantidad: 1.00

Importe
Precio Unidad: 70.00 Precio Nominal: 70.00
Dto. Lineal: 0.00
%Descuento: 0.00
Total: 70.00



6.4.- Cobro

Una vez finalizada la venta llega el momento final del cobro. A la hora de realizarlo habrá que tener en cuenta cuál es el método de pago escogido por el cliente y seleccionar el botón correspondiente:

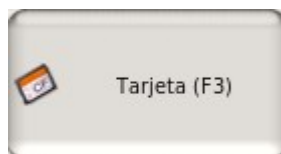
6.4.1.- En efectivo



Se pulsa el botón correspondiente al pago en efectivo y se llega a una pequeña ventana en la que hay que introducir el importe entregado por el cliente. En caso de ser el importe justo se pulsará enter y se mostrará el ticket. En caso contrario se introducirá la cantidad entregada por el cliente y la aplicación calculará el cambio a entregar, se aceptará y se mostrará el ticket. Una vez aceptado el ticket éste se imprimirá y se abrirá el cajón portamonedas.

Pendiente	70.00
Entregado	100.00
Cambio	30.00

6.4.2.- Con tarjeta

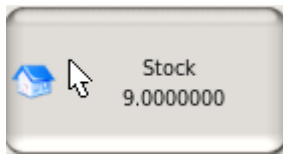


Se pulsa el botón correspondiente al pago con tarjeta y se mostrará una ventana en la que confirmar el pago con tarjeta. Se seleccionará la tarjeta con la que el cliente realizará el pago y se mostrará el ticket. Una vez aceptado el ticket éste se imprimirá y se abrirá el cajón portamonedas.

6.5.- Opciones adicionales

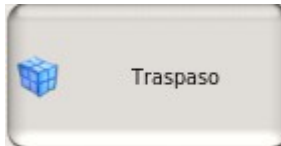
También existen opciones en esta interfaz que si bien no tienen por que ser necesarias en una operación usual de compra-venta pueden necesitarse habitualmente, con lo cual pasamos a detallarlas a continuación:

6.5.1.- Stock



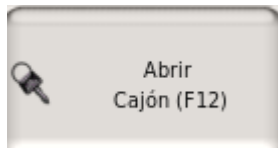
El botón stock muestra el stock existente en el almacén asociado al punto de venta del artículo que se está vendiendo. Además de mostrar esta información, al pulsar sobre el pueden realizarse regularizaciones de stock (del mismo modo que ya se ha explicado en apartados anteriores).

6.5.2.- Traspaso



Mediante este botón podrán realizarse transferencias de artículos de un almacén a otro siguiendo exactamente los mismos pasos ya detallados con anterioridad.

6.5.3.- Abrir cajón



Si bien el cajón portamonedas se abre automáticamente al finalizar una venta, puede que sea necesario abrirlo en otras ocasiones, tales como la introducción de cambio, la extracción de billetes, etc. Para ello basta con pulsar el botón y el cajón portamonedas se abrirá.

6.5.4.- Imprimir ticket



Al igual que en el caso de la apertura aislada del cajón portamonedas, la opción de imprimir ticket se ofrece una vez finalizada una venta, pero siempre está disponible pulsando este botón. Puede seleccionarse la venta en cuestión y reimprimir el ticket.