

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 vendedores de la empresa.**
4. Identificar el sistema general de Programa Fénix en los siguientes aspectos:
 - a. Equipo servidor de datos donde este instalado Programa Fénix

Ejemplo

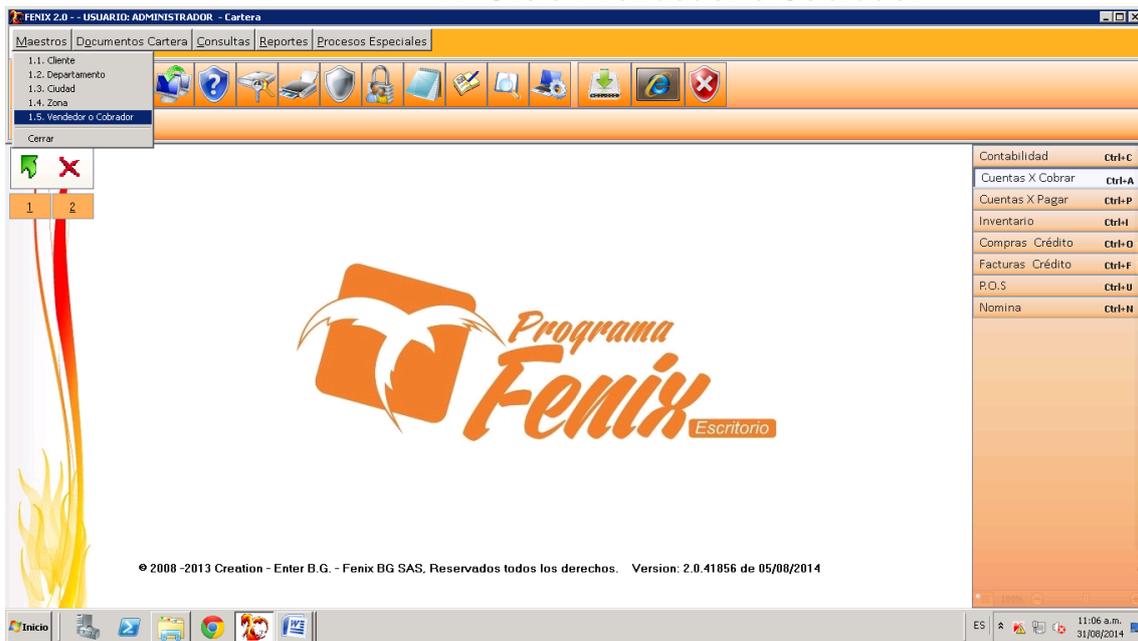
ruta=LOCALHOST:D:\PROGRAMA_FENIX_2014\DBfenix

- b. Poseer clave de administrador de sistema
 - i. Usuario 31 o 69
- c. Activar programa de asistencia remota
 - i. ID
 - ii. Clave

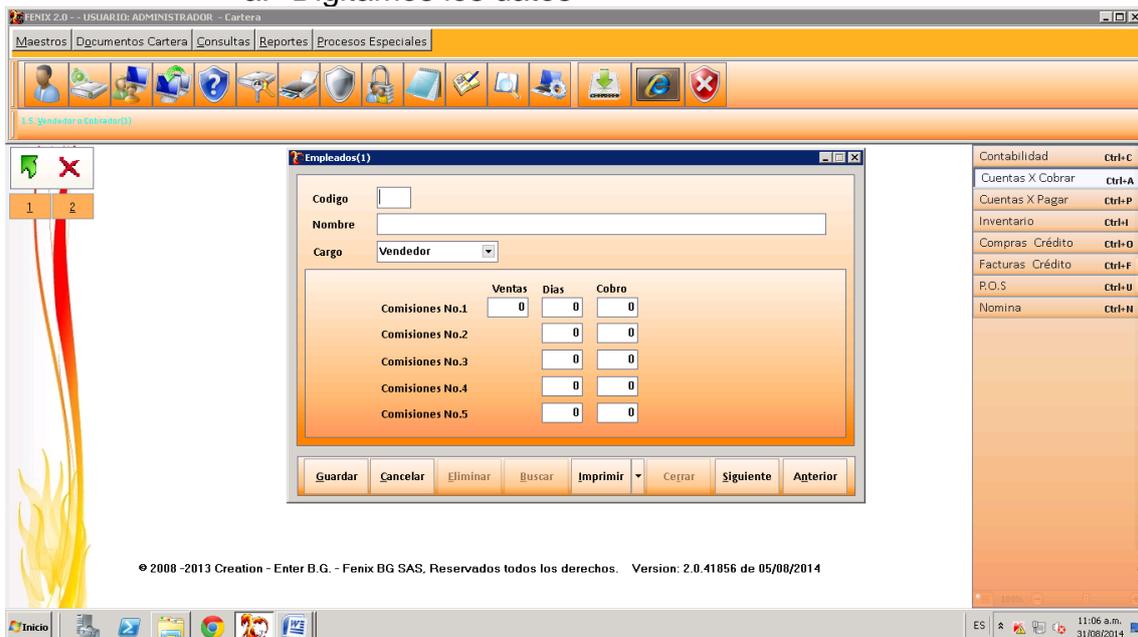
Observación : línea de ayuda 7816055 - 3007032330 - 3008038145

PROTOCOLO

1. Trabajar en el equipo asignado por la empresa.
2. Abrir:
 - a. Programa Fenix desde la carpeta ó acceso directo ó barra de tarea ó inicio programas recientes.
3. Para digitar los vendedores que maneja la empresa
 - a. Abrir **Cuentas x Cobrar**
 - i. Clic **Maestros**
 1. Clic en **Vendedor o Cobrador**



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



PROTOCOLO MAESTROS BÁSICOS DE CUENTAS POR COBRAR

5. La imagen muestra como serían los datos del vendedor o cobrador, diferenciando en su cargo y asignando los porcentaje de comisión por venta si son necesarios.
 - a. Una vez digitado los datos Clic en botón **Guardar**



Empleados(1)

Codigo: 001

Nombre: ALMACEN

Cargo: Vendedor

	Ventas	Dias	Cobro
Comisiones No.1	0	0	0
Comisiones No.2	0	0	0
Comisiones No.3	0	0	0
Comisiones No.4	0	0	0
Comisiones No.5	0	0	0

Guardar Cancelar Eliminar Buscar Imprimir Cerrar Siguiente Anterior

6. Si se desea modificar:
 - a. Clic en botón **Agregar**
 - b. **F2** busco el concepto y presiono **Enter**
 - c. Una vez los datos vuelvan a cargar modificamos y
 - d. Clic en botón **Guardar**
7. Los botones relacionados a continuación del maestro de de vendedor 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 mas próximo hacia atrás.