

# Doctor Vet

Guía del primer uso



## **Bienvenido a Doctor Vet.**

Doctor Vet es una poderosa herramienta para la gestión de veterinarias y pets. Siendo intuitivo y muy fácil de usar, se amoldará rápidamente a usuarios experimentados y a aquellos que recién inician.

Será de gran ayuda para el crecimiento del negocio, para la facilidad de la gestión y para desprenderse de tareas administrativas que pueden realizarse automáticamente.

## Instalando Doctor Vet.

Para instalar Doctor Vet, su computadora deberá reunir ciertos requisitos.

- IBM® PC Compatible.
- Procesador de 200Mhz o mas.
- Microsoft® Windows® 98, Windows Millenium, Windows XP.
- 64Mb RAM. (128Mb o mas es recomendado)
- 30Mb de espacio en disco rígido.
- CD-ROM

Tenga en cuenta que el programa ocupa 30Mb de espacio en disco rígido, pero los datos que Ud. guarde en el pueden ocupar mucho mas. Se recomienda que su disco rígido no sea menor a 10Gb.

### Instalación.

1. Inserte el disco de Doctor Vet en el lector de discos compactos.
2. Aparece la ventana de instalación de Doctor Vet.
3. Siga las instrucciones que se dan en pantalla.

Al terminar la instalación el icono que ejecuta Doctor Vet se encuentra en Inicio>Programas>Doctor Vet>Doctor Vet

La primera ejecución del programa configurara inicialmente el sistema, este proceso debe ser llevado a cabo por un Dueño o Encargado.

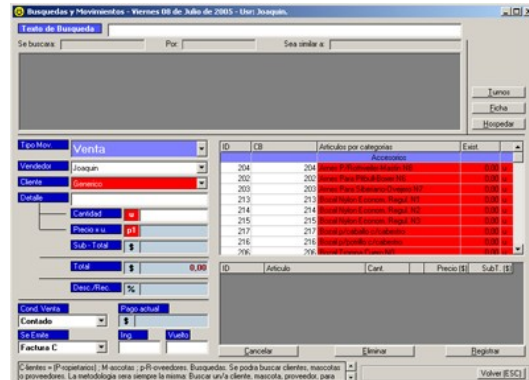


## Iniciándonos en Doctor Vet.

Después de configurar inicialmente el sistema, deberá tener en frente el **menú principal**, desde este accederá a los diferentes módulos del programa menos a uno, justamente el mas importante, y es por eso que se carga con el programa como una ventana mas. Este modulo se llama búsquedas y movimientos, es de uso intensivo y se aloja en la barra de inicio de Windows para un acceso rápido.



Menú Principal



Búsquedas y Movimientos



Barra de Inicio de Windows alojando Búsquedas y Movimientos y Principal. Haciendo clic sobre estos se tiene acceso a los módulos.

El menú principal contiene la **pizarra**, en esta se informaran los aspectos mas importantes del día en curso, como vencimientos vacunatorios, repeticiones planificadas de vacunas, propietarios con falta de alimento, turnos o tareas del día, etc.

Un tercer modulo en orden de importancia es **propietarios**, y se accede a el haciendo clic en el botón correspondiente, ubicado en la esquina superior izquierda del menú principal.

## Propietarios.

Desde este modulo registrara sus clientes y respectivas mascotas, y accederá a la ficha de una mascota particular.

Para ingresar un nuevo cliente:

1. Haga clic sobre el botón **Nuevo propietario** u oprima ALT + P en teclado.
2. El estado de la pantalla cambia ligeramente, el cursor se ubica titilando ahora en el cuadro **Nombre y Ap**.
3. Ingrese el nombre y apellido del cliente y luego presione **ENTER**.
4. El cursor paso a **Dirección**. Continúe ingresando datos hasta llegar a Observaciones, al presionar **ENTER** en observaciones el cliente se agrega definitivamente a la base de datos.

En cualquier momento del ingreso de un cliente puede presionar **ESC** para cancelar el ingreso, así también puede hacer clic en Agregar o ALT + A en teclado para agregar el cliente sin haber llenado todos sus datos. Hay un solo cuadro que es obligatorio que contenga un dato para ingresar el cliente, este es **Nombre y Ap.**

Se recomienda que complete todos los datos pedidos para obtener una completa funcionalidad de Doctor Vet.

Una vez ingresado el cliente, vera como el nombre de este se aloja en el **listado de propietarios**. Ingresar una mascota es similar a ingresar un cliente, hay que tener en cuenta solo un detalle.

## Servicios y Categorías.

Los artículos que Ud. vende, o aquellos con los que trabaja se agrupan en categorías, así la categoría “vacunas” agrupara todos los artículos que se usan o venden para vacunar. De este modo tendremos categorías de artículos como vacunas, antiparasitarios, anticonceptivos, alimentos, accesorios, etc.

A la hora de vacunar un cachorro, por ejemplo, se le colocara una dosis y se sabrá exactamente cuando hay que revacunar (reproveer al cliente), los antiparasitarios y anticonceptivos son similares a las vacunas, así como los geriátricos o convulsivos. Estas categorías son **categorías planificadas**, ya que se sabe con exactitud cuando reproveer al cliente, la forma en que se reprovee es el **servicio**.

Las categorías planificadas pueden responder a un planeamiento, que detallara todas las dosis necesarias a completar en ciertos casos. Así, al colocar el articulo parvo corona en el cachorro el sistema asignara alguno de los planes definidos que detalle la vacunación de por vida para este cachorro.

### Categorías planificadas SIN servicio:

En este caso Ud. vende un articulo planificado y deja en manos del cliente la posibilidad de volver. El sistema, de acuerdo a su configuración, puede comunicarse con el cliente automáticamente vía e-mail o a través de la impresión de una carta con el propósito de recordar la pendencia del articulo y provocar luego la presencia en local del cliente.

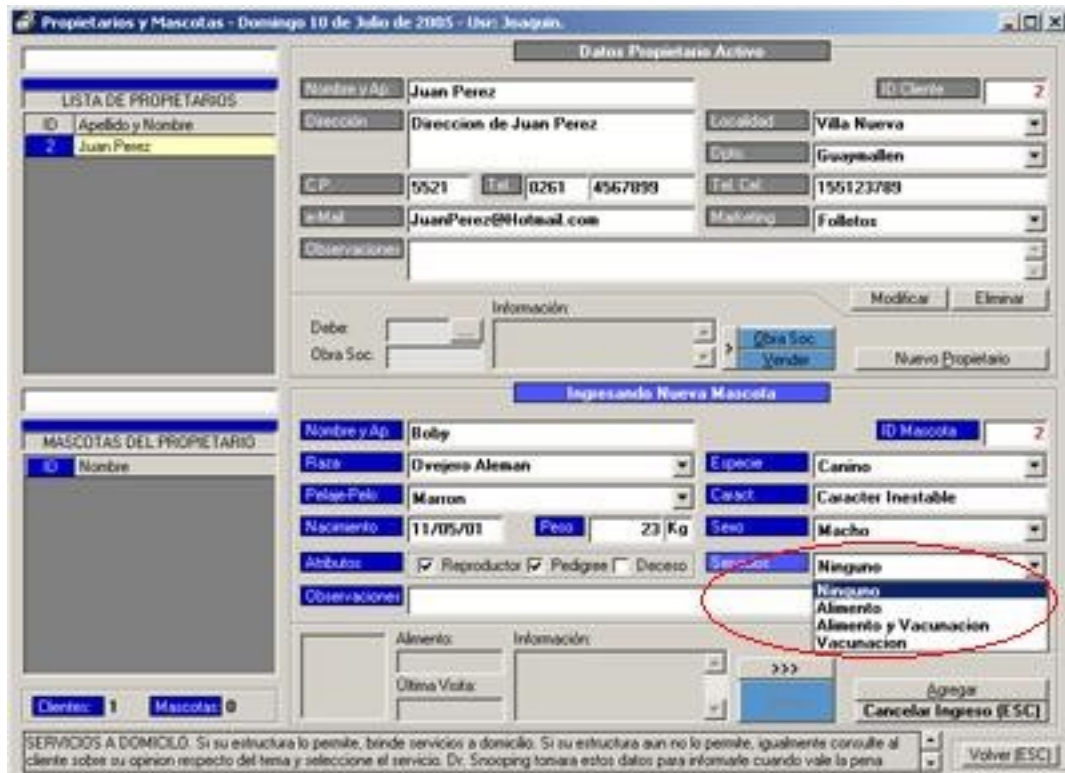
### Categorías planificadas CON servicio:

En este caso, Ud. toma en sus manos la responsabilidad de reproveer al cliente en forma y tiempo. El sistema, imprimirá listados automáticamente al iniciar, informando que actividades se desprenden de la prestación de servicios para que pueda fácilmente realizar las tareas de reaprovisionamiento. Estos listados incluirán datos del cliente como teléfono, dirección, articulo necesitado, etc.

Los artículos de categorías como alimentos no pueden planificarse con exactitud, ya que varían en función de muchos factores. Estas categorías se llaman **categorías por consumo**, y el sistema calculara el consumo por parte del cliente (mascota específicamente) para detectar el punto en donde este debe ser provisto de una nueva unidad. Una vez mas, se puede brindar el servicio a clientes, llevando alimento a sus hogares en tiempo y forma o esperar que este vuelva habiendo sido persuadido por una oferta vía e-mail o llamada o simplemente porque es un cliente frecuente.

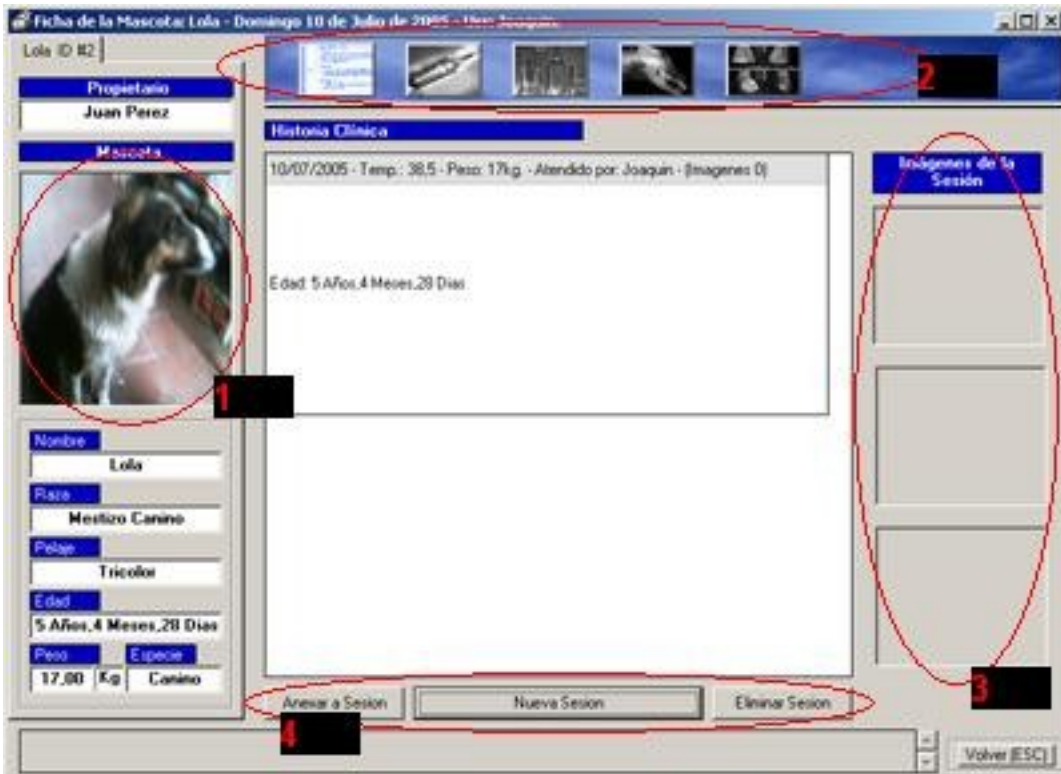
Como regla practica recuerde, para mascotas con necesidad de reaprovisionamiento y servicio anotado se imprimen listados, para aquellas sin servicios anotados, el sistema buscara comunicarse con el cliente. (estas políticas de funcionamiento pueden ser cambiadas desde configuración>automatización)

Al ingresar una mascota refleje los servicios prestados en el cuadro servicios. Tenga en cuenta que como cualquier dato de una mascota o cliente, estos pueden ser cambiados cuando desee.



## Ficha de la mascota.

Se accede a la ficha de la mascota por medio del botón “ficha” ubicado en el modulo propietarios. Desde la ficha de la mascota podrá ver historias clínicas, historia de categorías planificadas (vacunas, antiparasitarios, etc), análisis complementarios, ecografías y radiología haciendo clic en sus respectivos botones ubicados en la botonera superior. Para ingresar la imagen descriptiva de la mascota o una producto de una consulta haga clic con el botón izquierdo del mouse en los cuadros respectivos, para hacer un resalte utilice el botón derecho.



1-Imagen descriptiva. 2 – Botonera superior. 3 – Imágenes de consulta. 4 – Botones de operación

Habiéndonos introducido en el modulo propietarios y luego en ficha, estamos preparados para realizar una venta.

## Búsquedas y Movimientos.

Este modulo es de suma importancia, ya que desde aquí se maneja prácticamente todo. Se llama búsquedas y movimientos debido a la metodología, buscar un cliente, mascota o proveedor para luego registrar un movimiento con el. Desde aquí registrara ventas, compras, pagos de deudas, cobros de deudas, cuotas de obra social, etc.

Para poder vender debemos tener cantidad en inventario. Para demostrar el proceso de una venta, primero asignaremos cantidad a 2 artículos: parvo corona y adult x 15kg.

En el futuro las cantidades en inventario serán determinadas por compras y ventas, no es buena idea cambiar la cantidad de un articulo modificando el articulo en si. Aun así, en los primeros días de uso la idea es dar alta a sus artículos (si no están ya) y a cantidades correspondientes por medio del proceso que se describirá.

Todo lo relacionado con sus finanzas se aloja en el modulo **Finanzas** y se accede a el por medio del botón “Finanzas” en el menú principal. Dentro de finanzas, presione el botón que lo lleva al apartado “Artículos y servicios”. (dejando el mouse inmóvil sobre algún botón, se destaca su propósito)

Luego de haber presionado el botón de artículos y servicios, el cursor se encuentra titilando en la caja de texto “búsqueda”. Podrá buscar artículos por su código de barras o

por su nombre. Se destaca la practicidad del código de barras en base al mínimo costo del lector.

Para buscar un artículo por nombre y luego modificarlo:

1. Escriba el nombre del artículo buscado (parvo corona) en la caja de texto de búsqueda, al ser encontrado, quedara resaltado en azul en la grilla central.
2. Presione ENTER o haga clic sobre el botón “Modificar artículo o servicio” o haga doble clic sobre el artículo en la grilla central.
3. Aparece un cuadro que muestra los datos propios del artículo. El cursor se encuentra titilando sobre el nombre.
4. Con el mouse, lleve el puntero (la flecha) a la caja de texto que se encuentra mas a la derecha de la etiqueta “Cant Inicial (en unidades)” y haga clic.
5. Ingrese la cantidad de la que dispone actualmente. Para el ejemplo ingrese algún número aunque no tenga cantidad real. Por ejemplo 10.
6. Con el mouse, lleve el puntero a la caja de texto que se encuentra etiquetada por “Código de Barras” y haga clic.
7. Presione ENTER para finalizar.



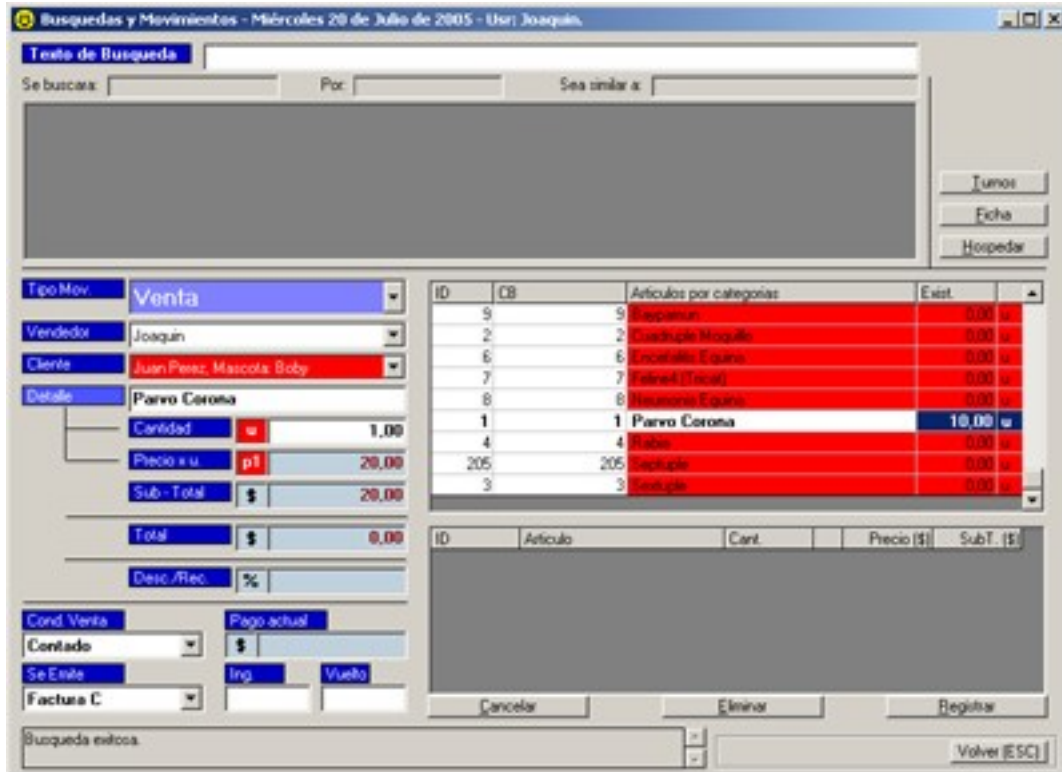
El artículo ha sido modificado. Ahora hay diez unidades de parvo corona en inventario. Para cambiar la cantidad de alimento adult x 15kg el proceso es similar, teniendo en cuenta que los alimentos presentan una unidad diferente, u/kg.

U/kg simboliza la bolsa o bulto (u) y la cantidad en kg que viene en esa bolsa o bulto. Para los artículos que tengan como expresión de unidad cualquiera de las u/x, siendo x = kg, o x = g, o x = ml, etc, la cantidad se expresa en x. Entonces, si la bolsa de alimento es de 15 kilogramos, y queremos anotar 10 bolsas, la cantidad a colocar en la caja de texto mas a la derecha de la etiqueta “Cant Inicial (en kg)” es 150 (15 kilogramos en cada bolsa por 10 bolsas es igual a 150 kilogramos en todas las bolsas).



Luego podrá registrar ventas para estos artículos tanto por unidades como por kilogramos (fraccionado).

Teniendo dos artículos con cantidad en inventario, usaremos búsquedas y movimientos para vender.



Note que la venta a efectuar se registrara para el único cliente cargado. En el futuro se buscara el cliente primero y luego se efectuara la venta. Para veterinarias y pet shops la búsqueda se concentra en la mascota, ya que al final de cuentas es la verdadera receptora de artículos y servicios.

Una vez en el modulo búsquedas y movimientos lleve el puntero a la caja de texto etiquetada por "Detalle" y haga clic. Ingrese parvo corona, letra a letra vera como se buscan diversos artículos hasta que se encuentra el buscado: parvo corona. Con lector de código de barras simplemente pase el lector por el código del articulo.

Ingresar artículos al movimiento de venta:

1. Teclee el nombre del articulo o servicio en la caja de texto etiquetada "Detalle".
2. Presione ENTER.
3. Ingrese la cantidad deseada y presione ENTER. En este caso es 1.
4. Ingrese el precio y presione ENTER.
5. La información reunida se aloja en la grilla de la parte inferior derecha de la pantalla y el cursor vuelve a la caja de texto "Detalle" para ingresar mas artículos o servicios.

Ingrese el artículo adult x 15kg. La venta esta completa, para terminar haga clic en registrar o ALT + R en teclado.

Al registrar la venta, Doctor Vet detectara que “parvo corona” es la primer vacuna que se coloca para la mascota, entonces le pedirá que asigne un plan para las futuras dosis. Los planes se crean o eliminan desde configuración > mascotas > categorías planificadas. Si algún plan se ajusta a la vacunación futura, selecciónelo y presione ENTER, sino seleccione “ninguno” y luego ingrese la próxima dosis y la cantidad de días para colocarla, note que para seleccionar una próxima dosis esta debe quedar en azul, para ello presione la barra espaciadora o haga clic, luego presione ENTER para confirmar. También se detectara la venta de un alimento, ingrese el consumo para la mascota.

Recuerde que puede crear cuantos planes quiera para cada categoría planificada desde configuración > mascotas > categorías planificadas. Estos planes son corregidos automáticamente si alguna dosis se aplica después de la fecha estipulada. Si visita la ficha de la mascota > historia de categorías planificadas (el botón con la imagen de una jeringa en la botonera superior) luego de hacer la venta, podrá observar como se describe el plan.

Por ultimo visite el modulo configuración > automatización para explicarle a Doctor Vet como quiere que se comporte ante ciertas situaciones futuras como la repetición de una dosis planificada de una mascota sin servicio (envió de recordatorio) o la detección de mascotas con niveles de alimento críticos y sin servicio (envió de ofertas). Tenga en cuenta que el envío automático de mensajes se realiza solamente si la mascota no esta marcada como deceso y en el caso de categorías planificadas, si la planificación esta al día. Esto quiere decir que un mensaje con el objetivo de recordar una pendencia se hace efectivo solo si la mascota tiene las dosis anteriores colocadas, si el tratamiento ha sido discontinuado (una dosis que vence con una inmediata anterior no colocada) el mensaje puede ser distinto o no enviarse nada. Los mensajes pueden ser adaptados a su criterio desde configuración > mensajería.

Registre sus movimientos y permita que Doctor Vet haga el resto.