ARTE
Consultores Tecnológicos S.L.

Gestor de recursos estructurales

Manual de usuario

Índice

Índice 2
Control de cambios 5
Introducción 6
Acceso al aplicativo 7
Roles del aplicativo 9
Menú principal 10
Escritorio de recursos estructurales 11
Consulta de un recurso 11
Aspectos generales 12
Listados de recursos 12
Búsqueda de recursos 13
Ciclo de vida de los recursos 14
Versionar un recurso 15
Metadatos traducibles 17
Edición de categorizaciones 18
Edición de recursos relacionados 19
Gestión de esquemas de conceptos 20
Creación de esquemas de conceptos 20
Edición de esquemas de conceptos 21
Borrado de esquemas de conceptos 22
Creación de conceptos 23
Edición de conceptos 24
Borrado de conceptos 25
Gestión de clasificaciones 26
Consulta de clasificaciones 26
Creación de clasificaciones 26
Edición de clasificaciones 27

Borrado de clasificaciones 29
Creación de códigos 29
Edición de códigos.....30
Borrado de códigos.....30
Importación y exportación de códigos.....31
Órdenes.....31
Niveles de apertura 34
Familias de clasificaciones 35
Familias de variables 36
Variables.....37
Elementos de variable 39
Gestión de esquemas de organizaciones 42
Consulta de esquemas de organizaciones 42
Creación de esquemas de organizaciones 42
Edición de esquemas de organizaciones 43
Borrado de esquemas de organizaciones 44
Creación de organizaciones 44
Edición de organizaciones 45
Borrado de organizaciones 46
Gestión de esquemas de temas 47
Consulta de esquemas de temas 47
Creación de esquemas de temas 47
Edición de esquemas de temas 48
Borrado de esquemas de temas 49
Creación de temas 49
Edición de temas.....50
Borrado de temas 50
Gestión de DSDs 52

Creación de DSDs 52
Edición de DSDs.....53
Borrado de DSD 54
Cumplimentación del DSD 55
Medida principal.....55
Dimensiones.....55
Atributos.....56
Grupos 57
Importar recurso SDMX 59
Edición de recursos importados.....59

Control de cambios

Versión	Fecha	Cambio
1.0	25/03/2013	Versión inicial

Introducción

El Gestor de recursos estructurales es el aplicativo encargado de llevar a cabo la creación, importación y gestión de los siguientes tipos de recursos estructurales:

- Clasificaciones
- Esquemas de Conceptos
- Esquemas de Categorías (temas)
- Esquemas de Organizaciones
- DSD (Definiciones de Estructuras de Datos)

Acceso al aplicativo

Para acceder a la aplicación es necesario autenticarse. La autenticación se realizará a través del LDAP corporativo. El gestor de recursos estructurales se conecta a un CAS (Central Authentication Service) para llevar a cabo este proceso de autenticación.

El CAS será el encargado de comprobar que el usuario esté dado de alta en los siguientes lugares:

1. Directorio accedido a través de LDAP

   En este directorio se validará el usuario y la contraseña introducidas por el usuario.

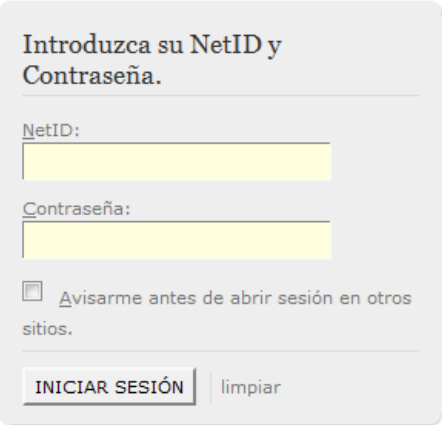
2. Gestor de accesos

   Para que el usuario pueda acceder deberá estar dado de alta en el Gestor de accesos.

   En función de los accesos que el usuario tenga asignados en este aplicativo podrá realizar unas acciones u otras.

El proceso de acceso es el siguiente:

1. Cuando un usuario accede por primera vez al aplicativo, el aplicativo lo redirige al CAS.
2. El CAS comprueba si el usuario ya está validado en el sistema. Si el usuario está validado se permite el acceso del usuario al aplicativo y en el caso de no estar validado le solicita el nombre de usuario y contraseña. En ese momento el CAS accede mediante LDAP al directorio y comprueba que los datos introducidos son correctos.



3. El CAS accede a la base de datos del Gestor de accesos y obtiene los permisos existentes para ese usuario y para esta aplicación.
4. El CAS devuelve al aplicativo los accesos del usuario.
5. El aplicativo Gestor de recursos estructurales filtrará al usuario las acciones que puede realizar dependiendo del rol que tenga.

Roles del aplicativo

El rol de un usuario determinará las acciones que puede realizar en el aplicativo.

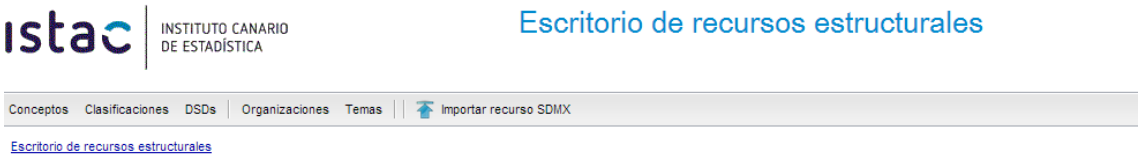
Los roles definidos para acceder a la aplicación de Gestor de recursos estructurales son los siguientes:

- Administrador
- Técnico de apoyo a la normalización
- Técnico de normalización
- Jefe de normalización
- Técnico de apoyo a la producción
- Técnico de producción
- Jefe de producción

Cualquier usuario que no tenga alguno de los roles definidos anteriormente no podrá acceder al aplicativo.

Menú principal

En la barra superior de la aplicación puede observarse el menú con las secciones principales del aplicativo.



Tal y como se observa en la ilustración, existen las siguientes secciones principales:

- "Escritorio de recursos estructurales": permite consultar los últimos recursos modificados de cada tipo.
- "Conceptos": gestión de los esquemas de conceptos.
- "Clasificaciones": gestión de las clasificaciones.
- "DSDs": gestión de DSD (Definiciones de Estructuras de Datos).
- "Organizaciones": gestión de los esquemas de organizaciones.
- "Temas": gestión de los esquemas de temas.
- "Importar recurso SDMX": permite importar recursos en ficheros con formato SDMX.

Escritorio de recursos estructurales

En esta sección se pueden consultar los últimos recursos (esquemas de conceptos, clasificaciones…) que han sido modificados en el aplicativo.

Escritorio de recursos estructurales

Últimos esquemas de conceptos modificados

Identificador	Versión	Nombre	Estado	Tipo
ISTAC_ALOJAMIENTO_HOTELE	01.000	Esquema de Conceptos de Encu	Publicado externamente	Operación
INDICES_CENSALES_OCUPACIC	01.000	Esquema de conceptos ce índic	Publicado externamente	Medida
ISTAC_TRANSVERSAL	01.000	Esquema de Conceptos Transve	Publicado externamente	Transversal
ISTAC_IPC	01.000	Esquema de Conceptos para el	Borrador	Operación
ISTAC_GLOSSARY	01.000_temporal	Glosario del ISTAC	Borrador	Glosario

Últimas clasificaciones modificadas

Identificador	Versión	Nombre	Estado	Es recomendado
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMIE	01.000	Categorías de establecimiento h	Publicado externamente	Sí
CL_ISLAS_CANARIAS	01.001	Clasificación de Islas Canarias	Publicado internamente	Sí
CL_ISLAS_CANARIAS	01.000	Clasificación de Islas Canarias	Publicado externamente	Sí
CL_GEO_GRANULARITIES	01.001	Clasificación de Granularidades	Publicado externamente	Sí
CL_LANGUAJES	01.000	Lenguajes	Publicado internamente	

Últimos DSDs modificados

Últimos esquemas de organizaciones modificados

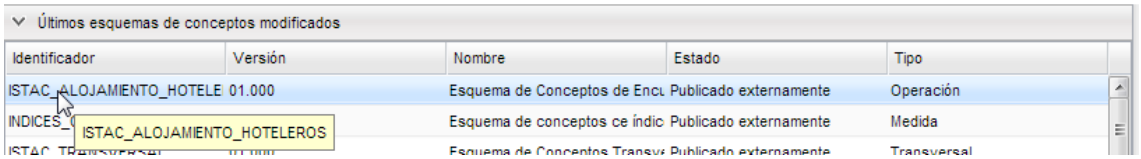
Identificador	Versión	Nombre	Estado
UNIDADES_GOBCAN	02.000_temporal	Esquema de unidades organizativas del (	Borrador
AGENCIES	1.0	Esquema de Agencias Statistical Data an	Publicado externamente
UNIDADES_GOBCAN	02.000	Esquema de unidades organizativas del (	Publicado externamente
DATA_PROVIDERS	01.000	Proveedores de datos del ISTAC	Publicado externamente

Últimos esquemas de temas modificados

Identificador	Versión	Nombre	Estado
SDMXStatSubMatDomainsWD1	01.000	Temas estadísticos de SDMX	Publicado externamente
SDMXStatSubMatDomainsWD1	1.0	Temas estadísticos de SDMX	Publicado externamente

Consulta de un recurso

Para obtener más información de un recurso se ha pulsar sobre el mismo, tal y como se observa en la Ilustración.



Aspectos generales

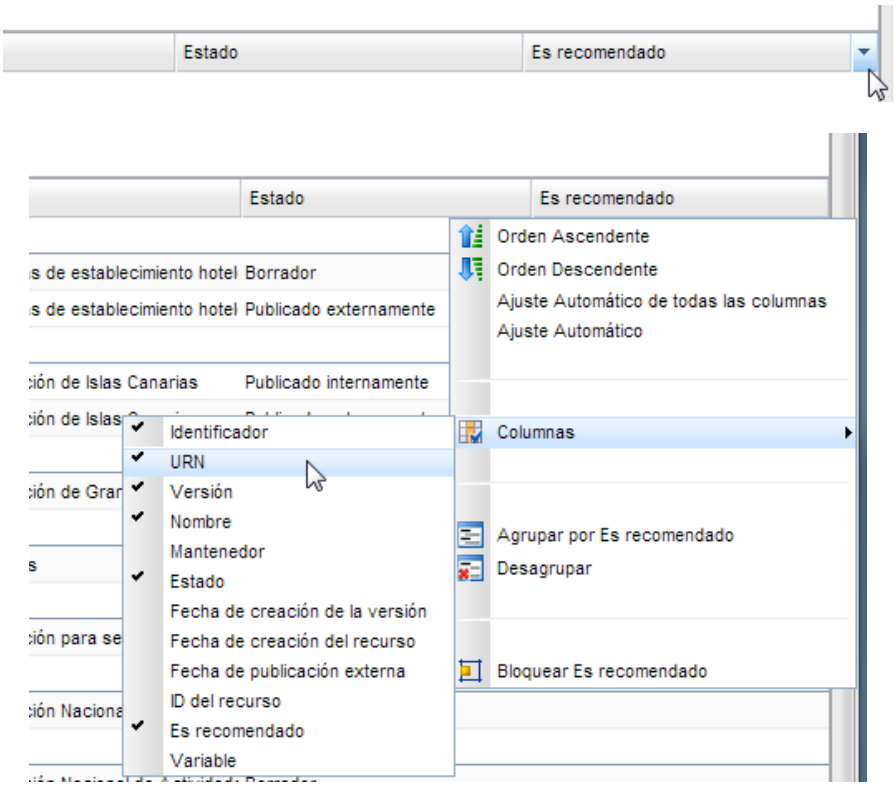
Listados de recursos

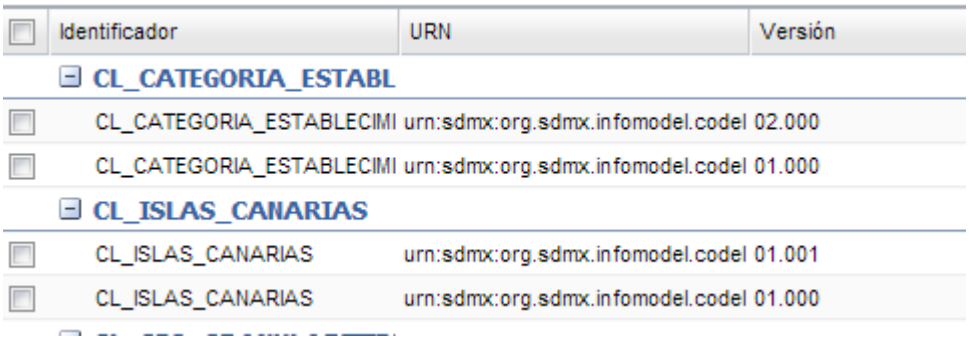
En los listados de cada tipo de recurso se muestran los recursos creados en el sistema. Para cada recurso se muestran todas las versiones que se han creado.

Identificador	Versión	Nombre	Estado	Es recomendado
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMI				
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMIENTO_I	02.000	Categorías de establecimiento hoteleros	Borrador	Sí
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMIENTO_I	01.000	Categorías de establecimiento hoteleros	Publicado externamente	Sí
CL_ISLAS_CANARIAS				
CL_ISLAS_CANARIAS	01.001	Clasificación de Islas Canarias	Publicado internamente	Sí
CL_ISLAS_CANARIAS	01.000	Clasificación de Islas Canarias	Publicado externamente	Sí

Inicialmente la tabla contiene las columnas "identificador", "versión", "nombre"…

Es posible añadir más columnas en el listado pulsando sobre la flecha que aparece en el extremo izquierdo de la cabecera de la tabla.





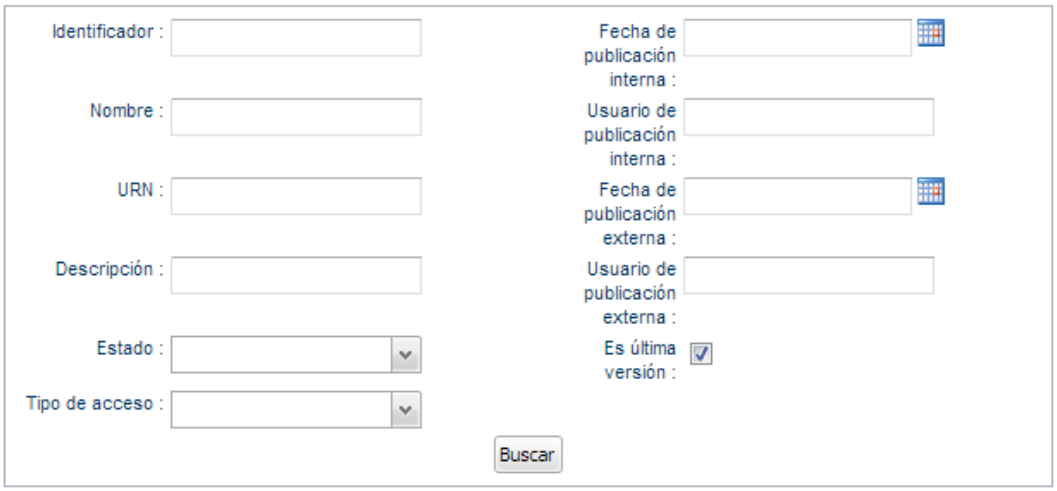
Búsqueda de recursos

En los listados de recursos se han habilitado búsquedas para permitir localizar recursos según diferentes criterios.

Por defecto en los listados se muestran todos los recursos.

El campo de búsqueda que aparece por defecto permite realizar la búsqueda en los metadatos "título", "código" y "urn".

Si se requiere es posible realizar la búsqueda por otros metadatos (descripción, estado, fechas de publicación…) seleccionando la búsqueda avanzada.



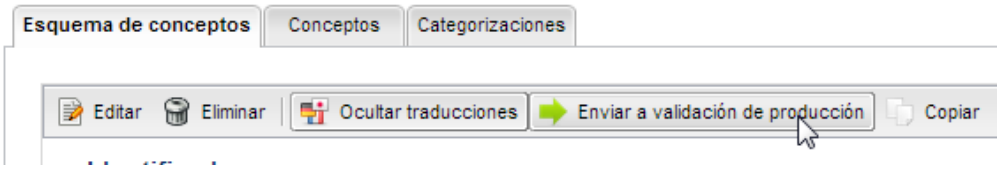
Ciclo de vida de los recursos

Los recursos estructurales siguen un ciclo de vida con los siguientes estados:

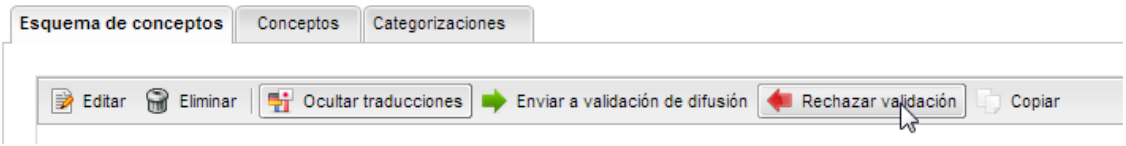
- Borrador: es el estado inicial en que se crea el recurso. En este estado se puede realizar cualquier modificación.
- Validación de producción: estado posterior al borrador, cuando se han realizado las validaciones necesarias de producción.
- Validación de difusión: estado en el que el esquema ha superado las validaciones de difusión.
- Validación rechazada: estado similar al borrador, en el que se ha rechazado la validación de producción o difusión y es necesario realizar subsanaciones.
- Publicado internamente: El recurso ha cumplido las validaciones y ya puede ser accesible internamente en la corporación. No es accesible por el ciudadano. En este estado el recurso no puede ser modificado. Si se requieren modificaciones se ha de realizar un versionado.
- Publicado externamente: El recurso ya puede ser consultado por los ciudadanos. En este estado el recurso no puede ser modificado. Si se requieren modificaciones se ha de realizar un versionado.

Cuando un recurso se crea se encuentra inicialmente en el estado Borrador. Para pasar a cada fase el usuario deberá seleccionar la acción correspondiente en el menú superior en la consulta del recurso.

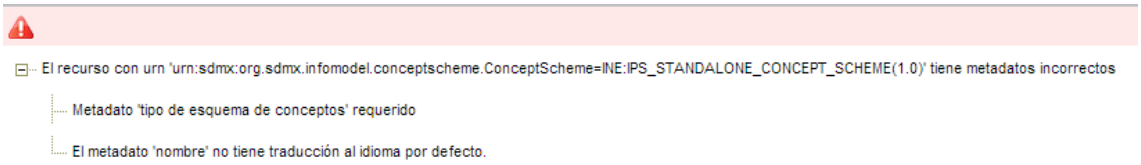
En la siguiente ilustración se muestra un esquema de conceptos que se encuentra en "Borrador" y el usuario puede seleccionar "Enviar a validación de producción".



En la siguiente ilustración el esquema se encuentra en "Validación de producción" y el usuario puede seleccionar "Enviar a validación de difusión" o "Rechazar validación".



Cuando un usuario solicita el paso a una fase posterior el aplicativo realiza las comprobaciones necesarias para validar que el recurso puede pasar a la siguiente fase. Si es así, el estado es actualizado. En caso contrario, la aplicación muestra las subsanaciones que se han de realizar en la parte inferior de la pantalla.

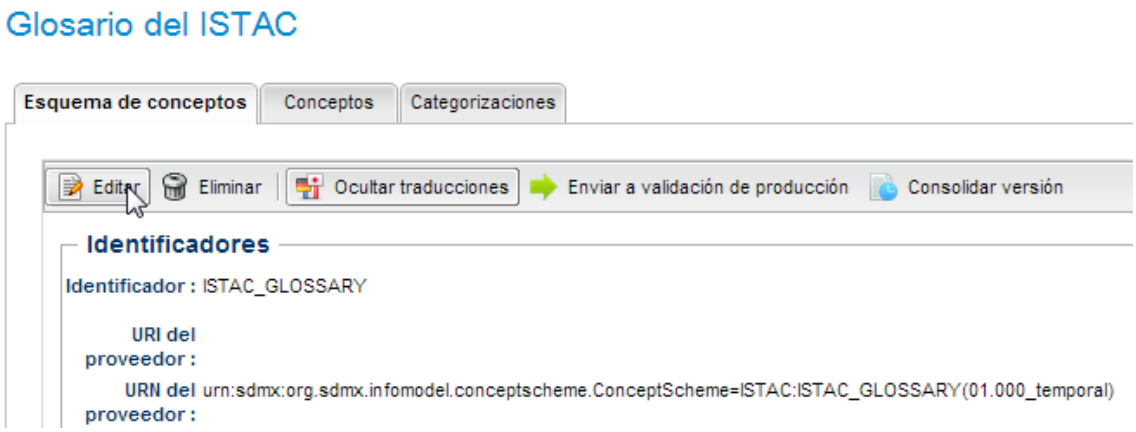


Versionar un recurso

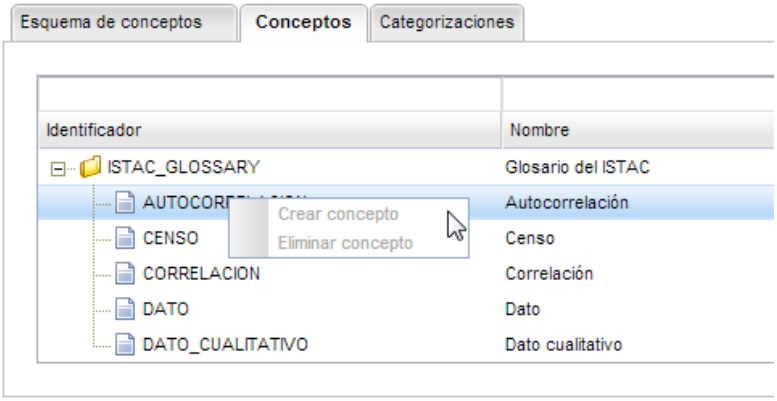
En los estados "Publicado internamente" y "Publicado externamente" no se permite realizar modificaciones. Si es necesario realizar modificaciones se ha de crear una nueva versión del recurso. Para ello se ha de pulsar el botón "Crear versión" del menú superior en la consulta del recurso.

Tras ello, se habrá creado una versión del recurso con la misma URN pero con el sufijo "temporal". Esta versión se encuentra de nuevo en estado "Borrador" y debe seguir el mismo ciclo de vida. Una vez publicado se "fusionará" con la versión original, conservándose únicamente la última, y con el número de versión original.

Esta nueva versión puede ser editada de la misma forma que se realizó para la primera versión del recurso.



Es importante señalar que en esta nueva versión únicamente se podrán realizar ciertas modificaciones: modificar o añadir traducciones y modificar ciertos metadatos. No se podrán añadir ni eliminar conceptos.



En el caso de que se requieran realizar mayores modificaciones se tendrá que pulsar el botón "Consolidar versión". Ello supondrá la creación de nueva versión del recurso, con una numeración superior a la actual. En este caso, el recurso se encuentra de nuevo en estado "Borrador" y debe seguir el mismo ciclo de vida. La diferencia con el caso anterior radica en que cuando se publique será un nuevo recurso, y por tanto los usuarios podrán acceder a las dos versiones del mismo.

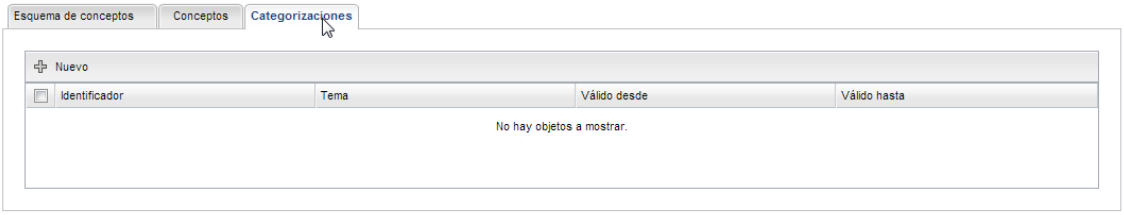
Metadatos traducibles

En la edición de formularios los metadatos que puedan ser traducibles se muestran inicialmente el idioma establecido por defecto en la aplicación. Si se desea introducir la traducción para otro idioma se ha de pulsar en el botón "Mostrar traducciones".

Edición de categorizaciones

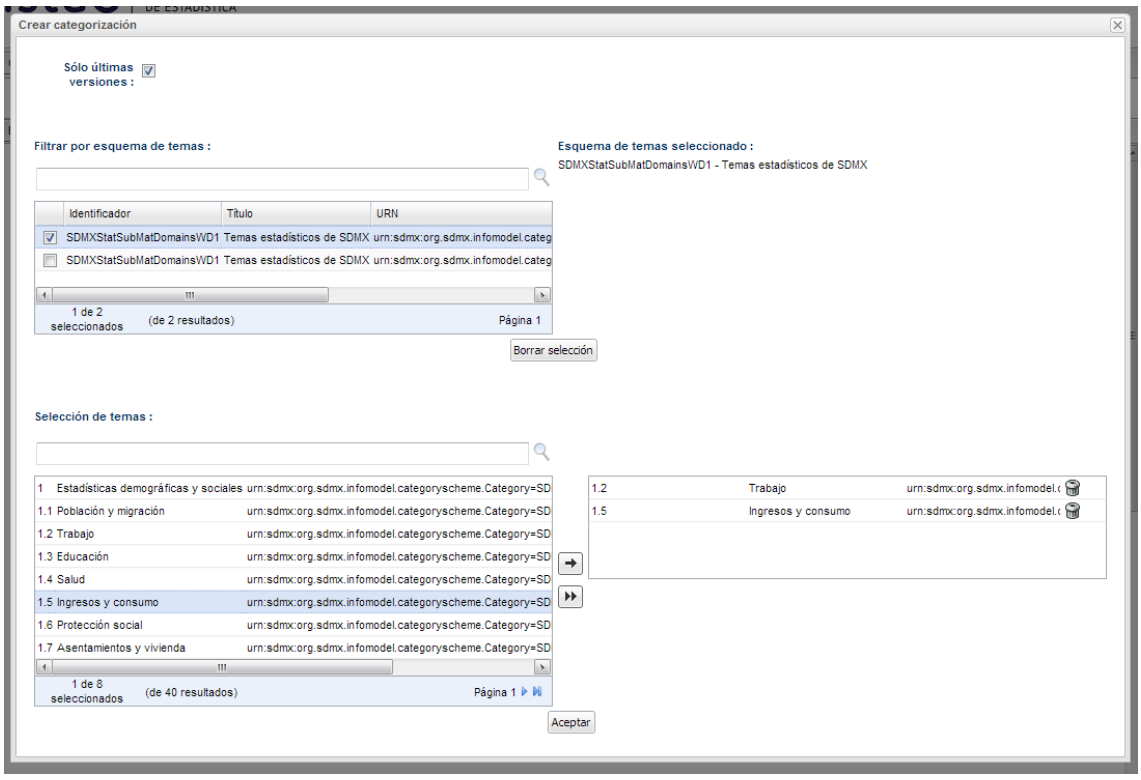
A los diferentes recursos estructurales pueden asociarse categorizaciones.

Para añadir categorizaciones al recurso se ha de seleccionar la pestaña "Categorizaciones".

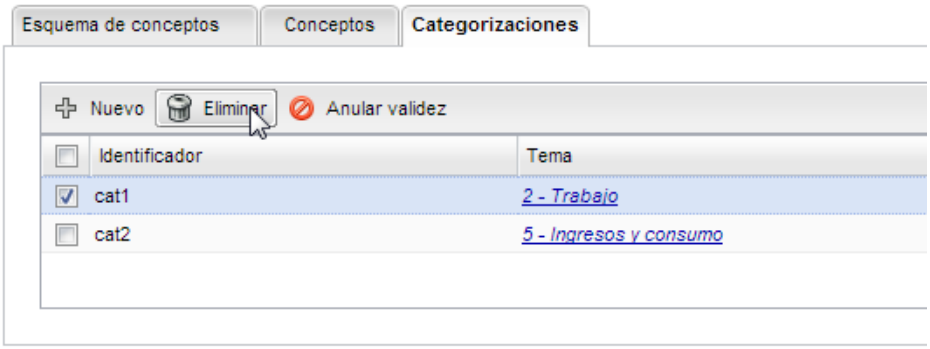


Para añadir una categorización se ha de pulsar el botón "Nuevo" del menú superior.

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario en el que se ha de seleccionar la/s categoría/s elegidas.



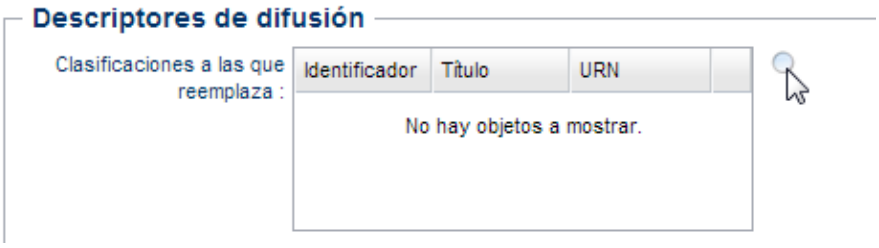
Para eliminar una categorización se ha de seleccionar el cajetín de la categorización a eliminar y a continuación seleccionar la opción "Eliminar".



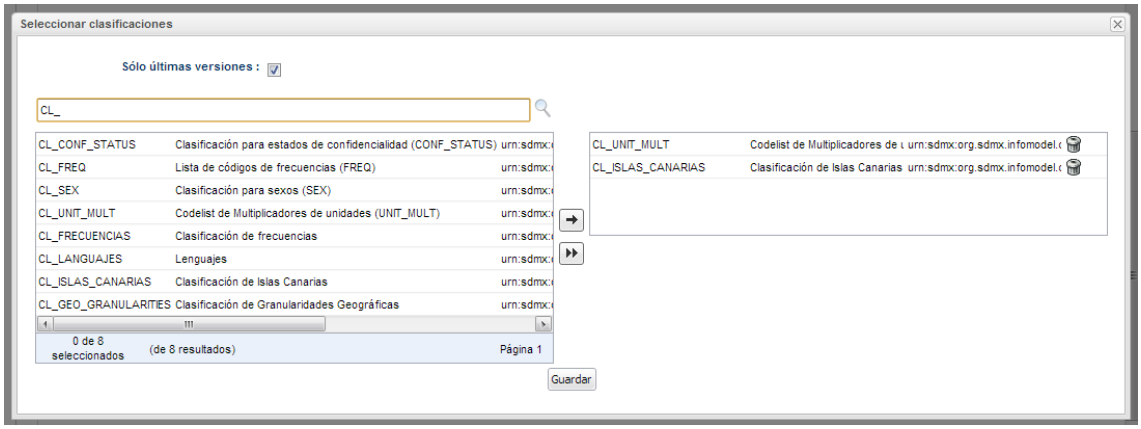
Edición de recursos relacionados

Algunos metadatos corresponden a una relación con otro recurso del sistema.

Para la edición de estos metadatos se ha de pulsar sobre la imagen "lupa" del metadato correspondiente:

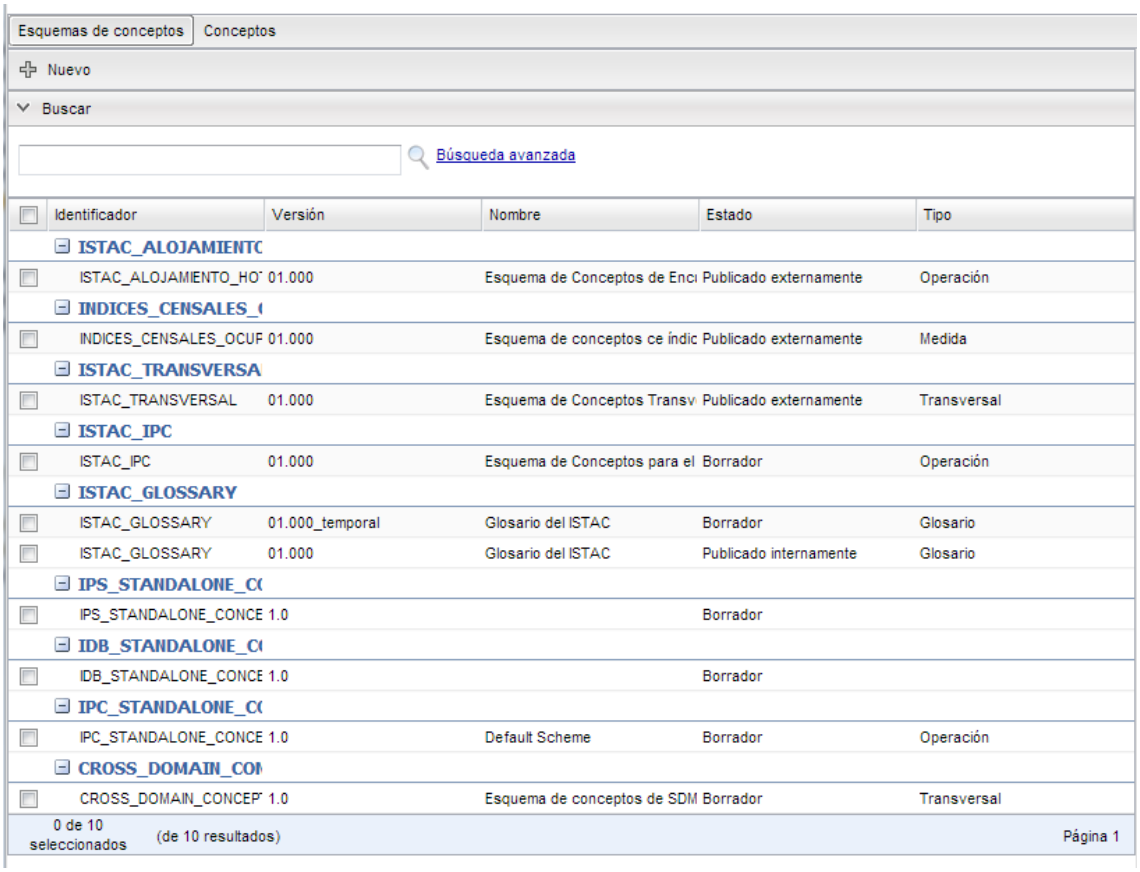


A continuación se mostrará un panel en el que el usuario podrá realizar una búsqueda para localizar el recurso elegido.



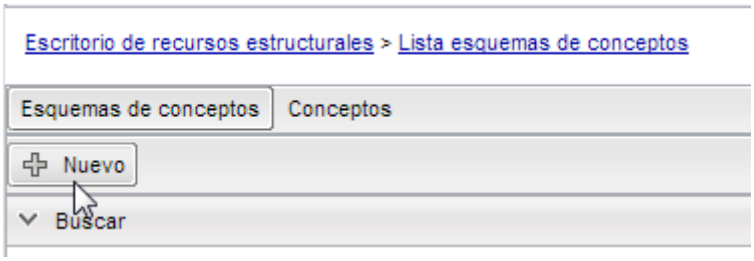
Gestión de esquemas de conceptos

En la sección de conceptos se pueden consultar todos los esquemas de conceptos y conceptos dados de alta en el aplicativo.

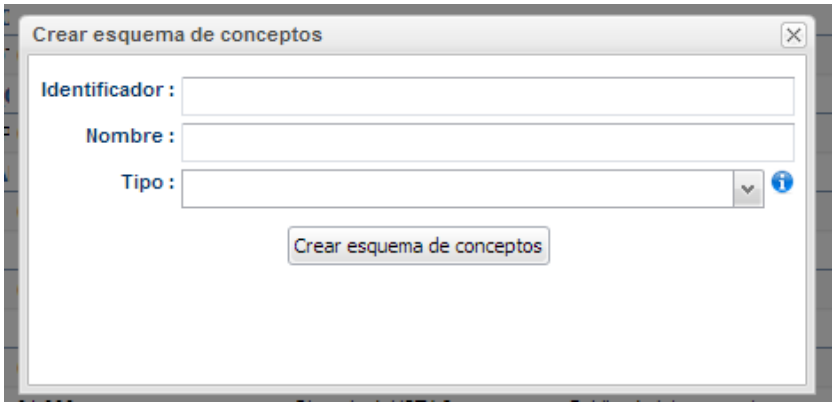


Creación de esquemas de conceptos

Para crear un nuevo esquema de conceptos en la aplicación, basta con seleccionar el botón "Nuevo" situado en la barra de acciones de la tabla.



Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el esquema.



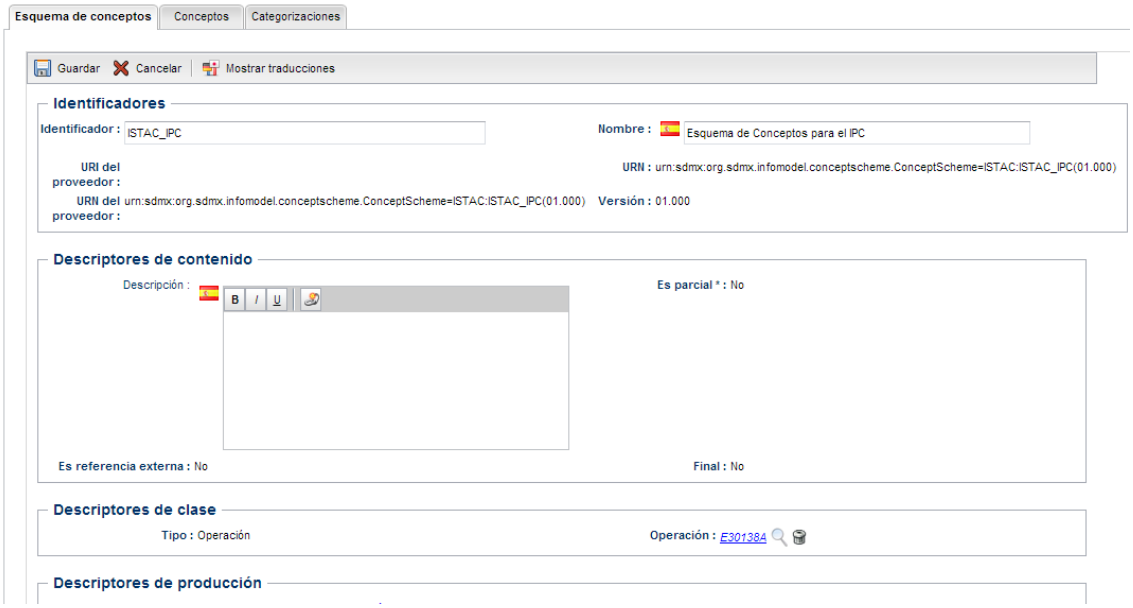
Para crear un esquema es necesario rellenar el identificador, el nombre y el tipo de esquema.

Edición de esquemas de conceptos

Para modificar un esquema de conceptos se ha de acceder al mismo a través del listado de esquemas de conceptos, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

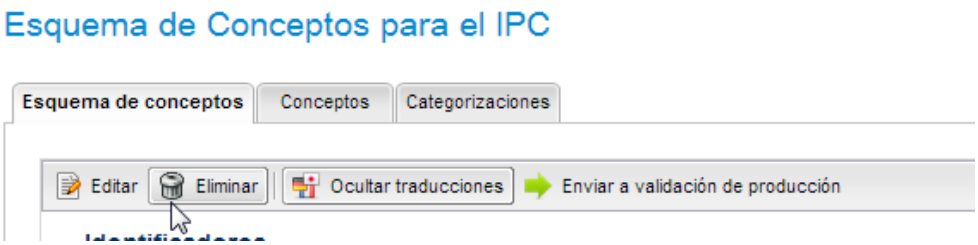
Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.



Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de esquemas de conceptos

Para eliminar un esquema de conceptos es necesario seleccionar el botón "Eliminar" de la barra superior en la consulta de un esquema.

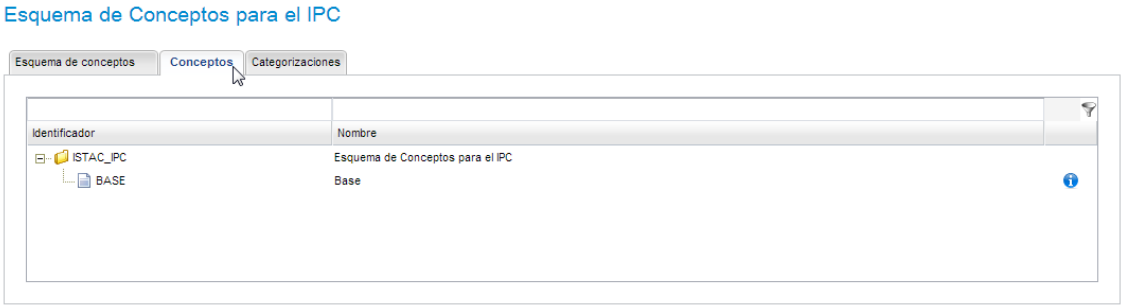


Una vez seleccionado el botón, se mostrará una ventana de confirmación de borrado.

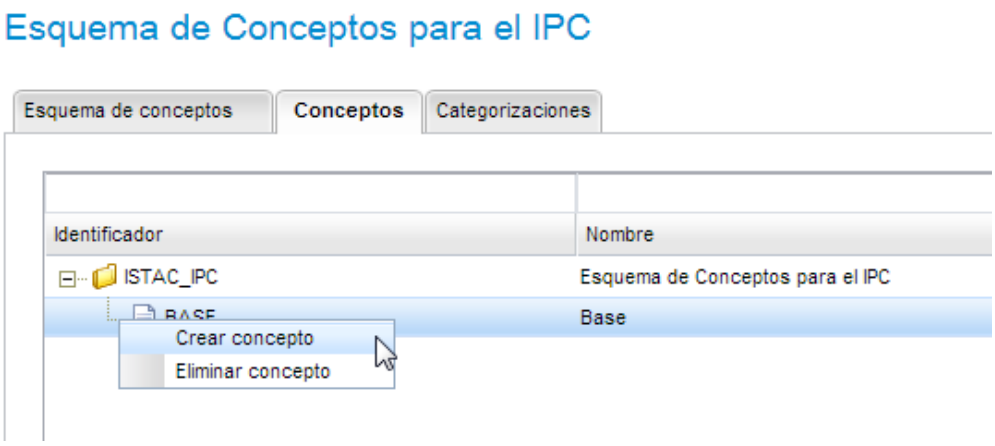
El borrado también se podrá realizar desde el listado de esquemas, seleccionando la casilla del mismo y pulsando posteriormente el botón de "Eliminar".

Creación de conceptos

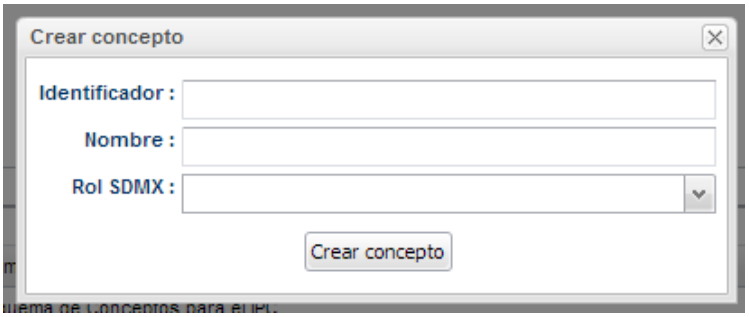
Para añadir conceptos al esquema de conceptos se ha de seleccionar la pestaña "Conceptos".



Para añadir un concepto se ha de pulsar el botón derecho del ratón, sobre la rama del árbol donde se ha de ubicar el concepto. Nótese que los conceptos de un esquema de conceptos son jerarquizados, por lo que un concepto puede crearse bajo un concepto "padre".



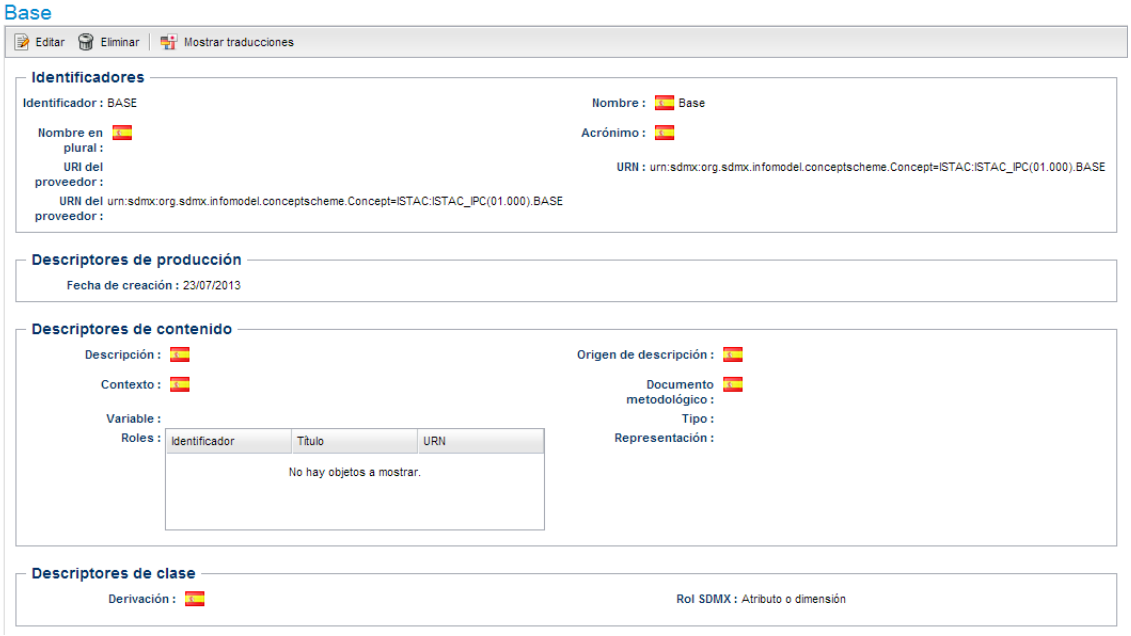
Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el concepto.



Edición de conceptos

Para modificar un concepto se ha de acceder al mismo a través del listado de conceptos de un esquema, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

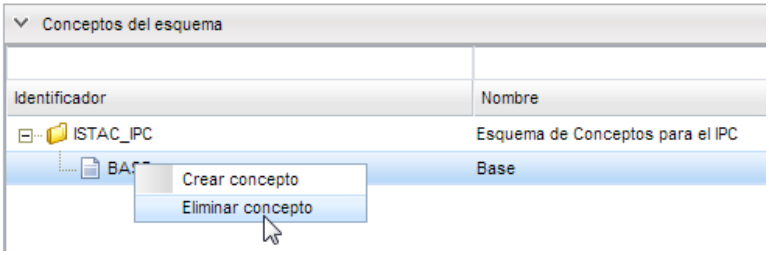


Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.

Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de conceptos

Para eliminar un concepto se ha de pulsar el botón derecho del ratón sobre el concepto a eliminar, y a continuación seleccionar la opción "Eliminar concepto".



El borrado también se podrá realizar consultando el concepto y pulsando la acción "Eliminar" del menú superior.

Gestión de clasificaciones

En la sección de clasificaciones se pueden consultar todas las clasificaciones y códigos dados de alta en el aplicativo. Además, permite gestionar las familias de clasificaciones, familias de variables, variables y elementos de variable.

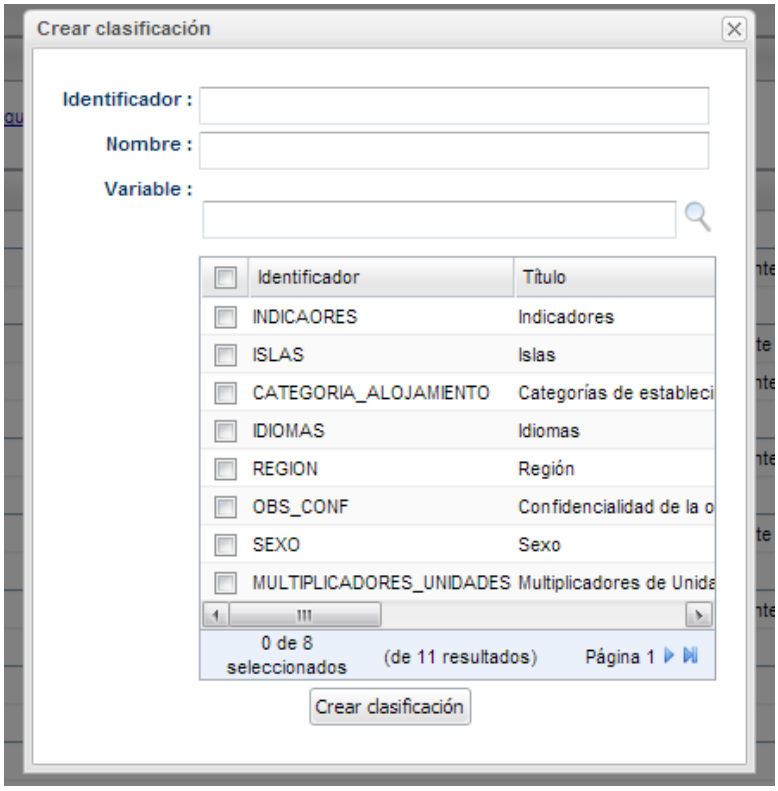
Consulta de clasificaciones

La opción "Clasificaciones" permite consulta las clasificaciones dadas de alta en el aplicativo.

Creación de clasificaciones

Para crear una nueva clasificación en la aplicación, basta con seleccionar el botón "Nuevo" situado en la barra de acciones de la tabla.

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el esquema.



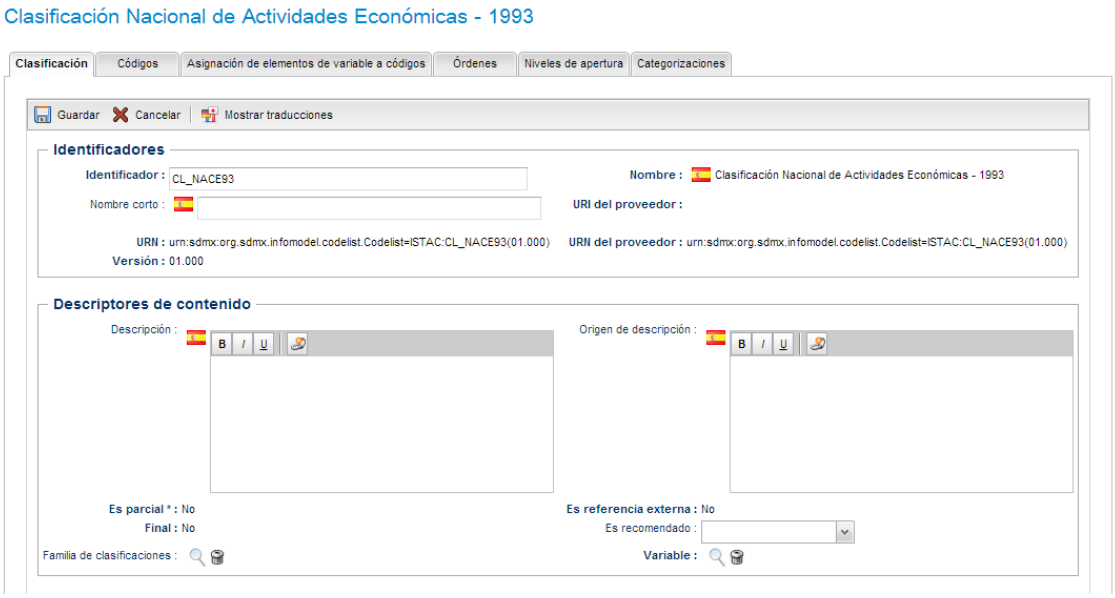
Para crear un esquema es necesario rellenar el identificador, el nombre y la variable asociada.

Edición de clasificaciones

Para modificar una clasificación se ha de acceder a la misma a través del listado de clasificaciones, y pulsar sobre la misma.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.



Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de clasificaciones

Para eliminar una clasificación es necesario seleccionar el botón "Eliminar" de la barra superior en la consulta de un esquema.

Una vez seleccionado el botón, se mostrará una ventana de confirmación de borrado. El borrado también se podrá realizar desde el listado de esquemas, seleccionando la casilla del mismo y pulsando posteriormente el botón de "Eliminar".

Creación de códigos

Para añadir códigos a la clasificación se ha de seleccionar la pestaña "Códigos".

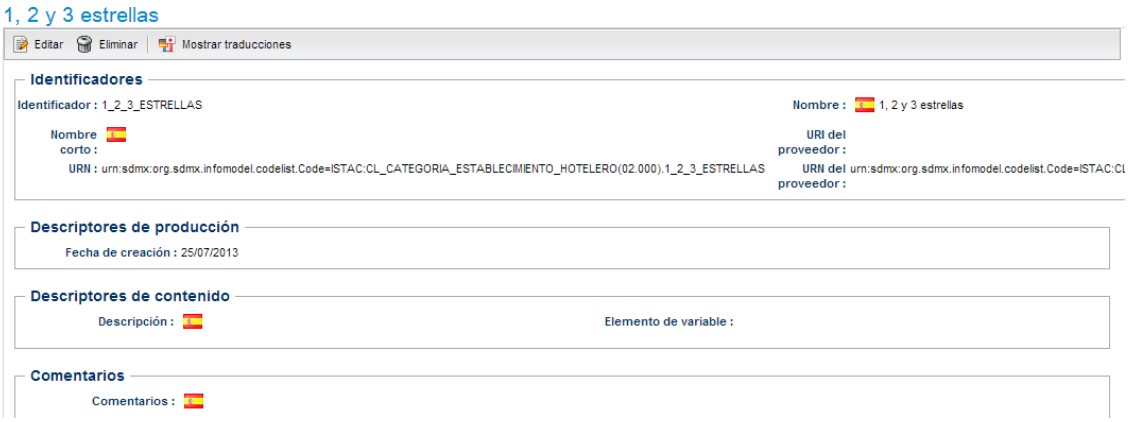
Para añadir un código se ha de pulsar el botón derecho del ratón, sobre la rama del árbol donde se ha de ubicar el código. Nótese que los códigos de una clasificación son jerarquizados, por lo que un código puede crearse bajo un código "padre".

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el código.

Edición de códigos

Para modificar un código se ha de acceder al mismo a través del listado de códigos, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.



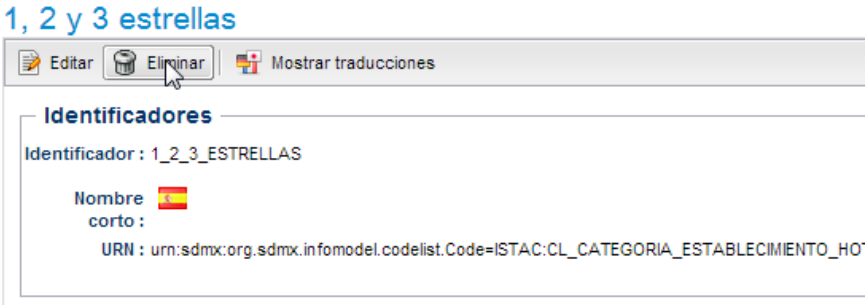
Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.

Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de códigos

Para eliminar un código se ha de pulsar el botón derecho del ratón sobre el código a eliminar, y a continuación seleccionar la opción "Eliminar código".

El borrado también se podrá realizar consultando el código y pulsando la acción "Eliminar" del menú superior.



Importación y exportación de códigos

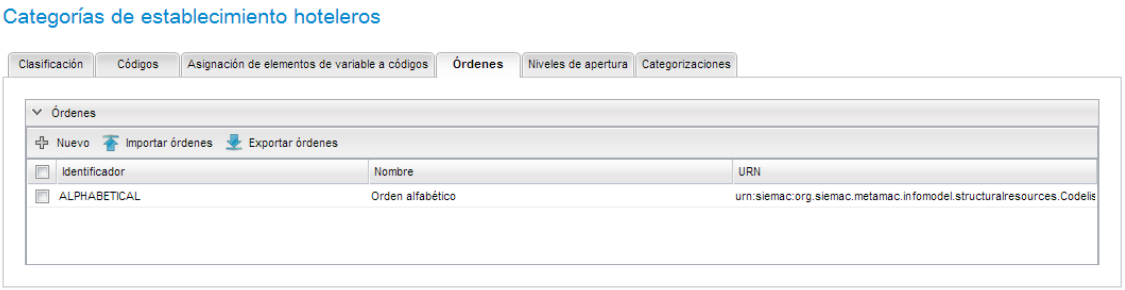
El aplicativo permite crear varios códigos a la vez mediante la importación de un fichero TSV. Para realizar la importación ha de seleccionar la opción "Importar códigos" del menú de "Códigos" y a continuación seleccionar el fichero a importar.

Para exportar los códigos existentes se ha de seleccionar la opción "Exportar códigos" y la aplicación generará un fichero TSV.

Órdenes

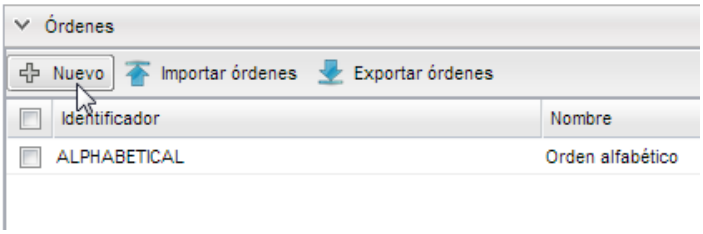
Es posible definir varias configuraciones de visualización para los códigos de una clasificación, de forma que los listados de códigos se muestren en diferentes órdenes.

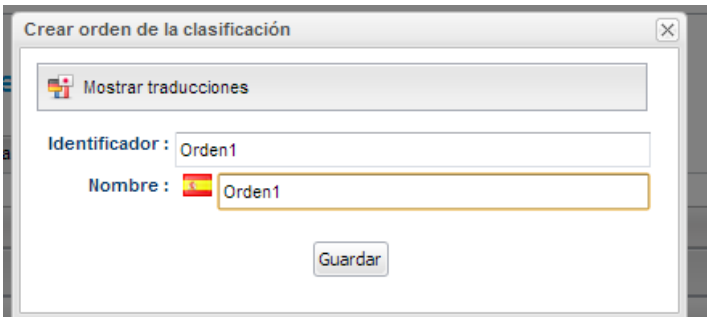
Para gestionar los órdenes se ha de seleccionar la pestaña "Órdenes".



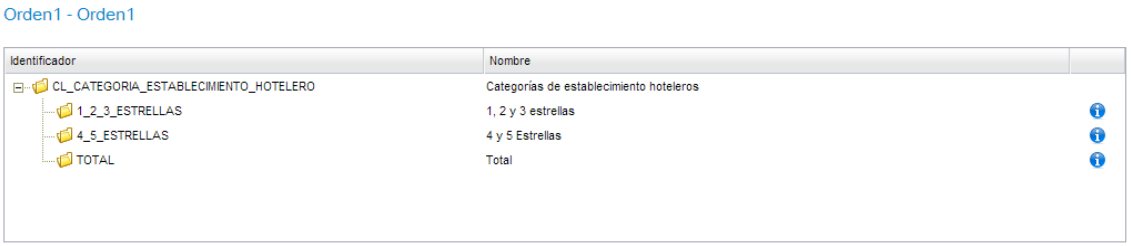
La aplicación crea por defecto un orden en el que los códigos se mostrarán en orden alfabético.

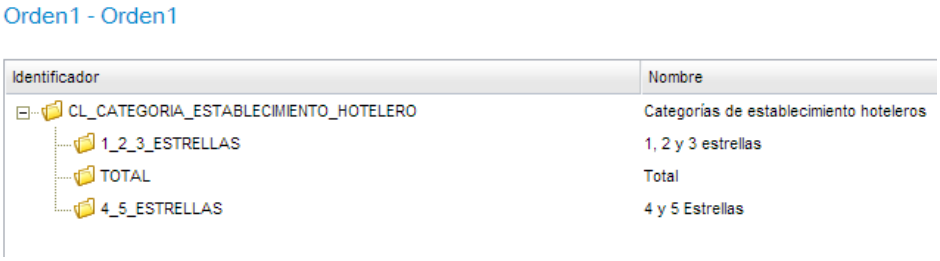
Para crear un nuevo orden ha de seleccionar el botón "Nuevo".





Una vez creado la aplicación mostrará el árbol de códigos para que se reordenen los códigos en el orden elegido.





Orden1 - Orden1

Identificador	Nombre
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMIENTO_HOTELERO	Categorías de establecimiento hoteleros
1_2_3_ESTRELLAS	1, 2 y 3 estrellas
TOTAL	Total
4_5_ESTRELLAS	4 y 5 Estrellas

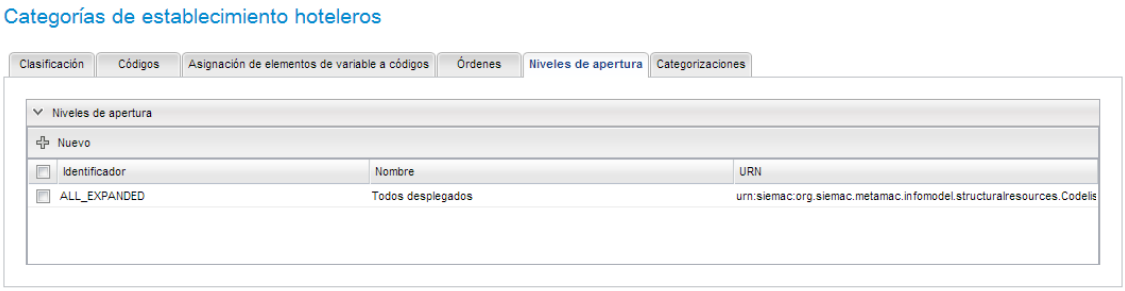
Orden1 - Orden1

Identificador	Nombre
CL_CATEGORIA_ESTABLECIMIENTO_HOTELERO	Categorías de establecimiento hoteleros
TOTAL	Total
1_2_3_ESTRELLAS	1, 2 y 3 estrellas
4_5_ESTRELLAS	4 y 5 Estrellas

Niveles de apertura

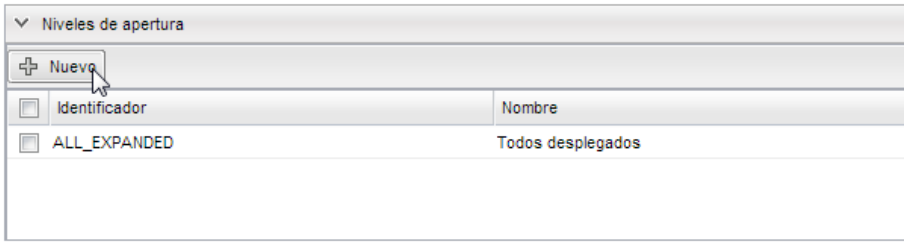
Es posible definir varias configuraciones de niveles de apertura para los códigos de una clasificación, de forma que cada nodo del árbol se muestre o no desplegado.

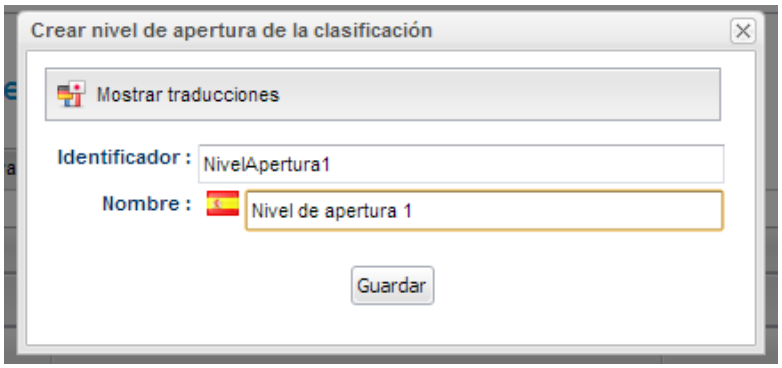
Para gestionar los niveles de apertura se ha de seleccionar la pestaña "Niveles de apertura".



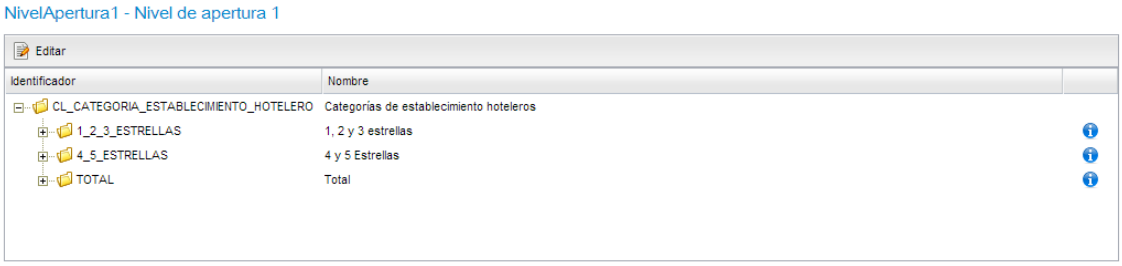
La aplicación crea por defecto una configuración en el que los códigos se mostrarán desplegados.

Para crear una nueva configuración ha de seleccionar el botón "Nuevo".

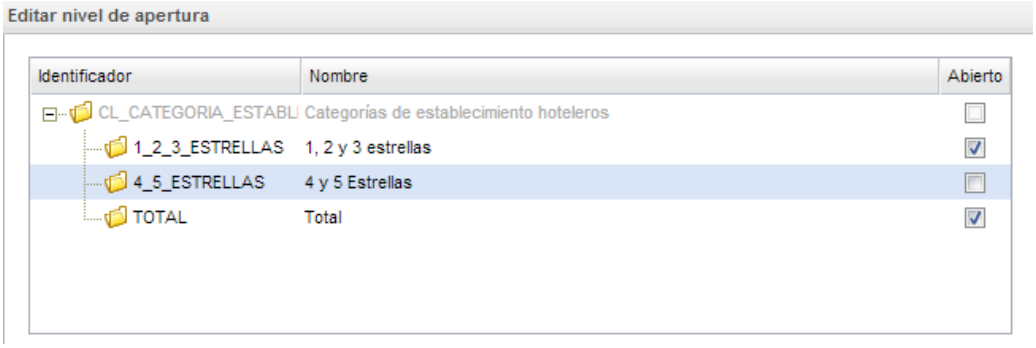




Una vez creado la aplicación mostrará el árbol de códigos para que se seleccione para cada nodo si ha de ir o no desplegado.

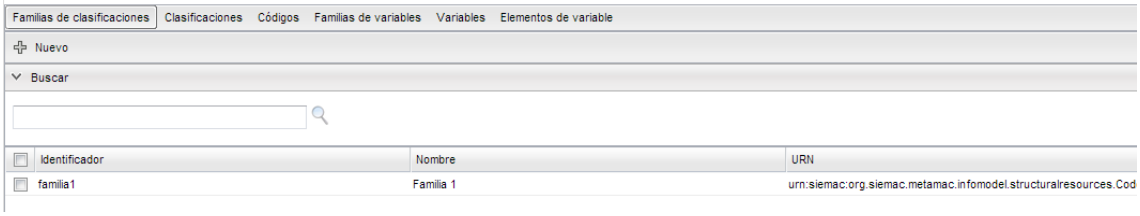


Para realizar la edición ha de pulsar el botón "Editar".

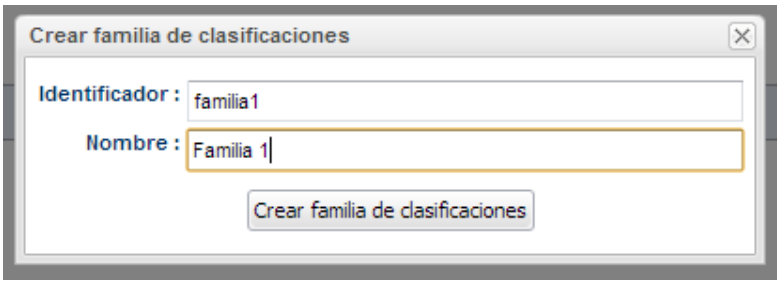


Familias de clasificaciones

La aplicación permite definir familias de clasificaciones. La edición se ha de realizar en la opción "Familias de clasificaciones" del menú.



Para crear una nueva familia se ha de seleccionar la opción "Nuevo" e introducir los datos solicitados.

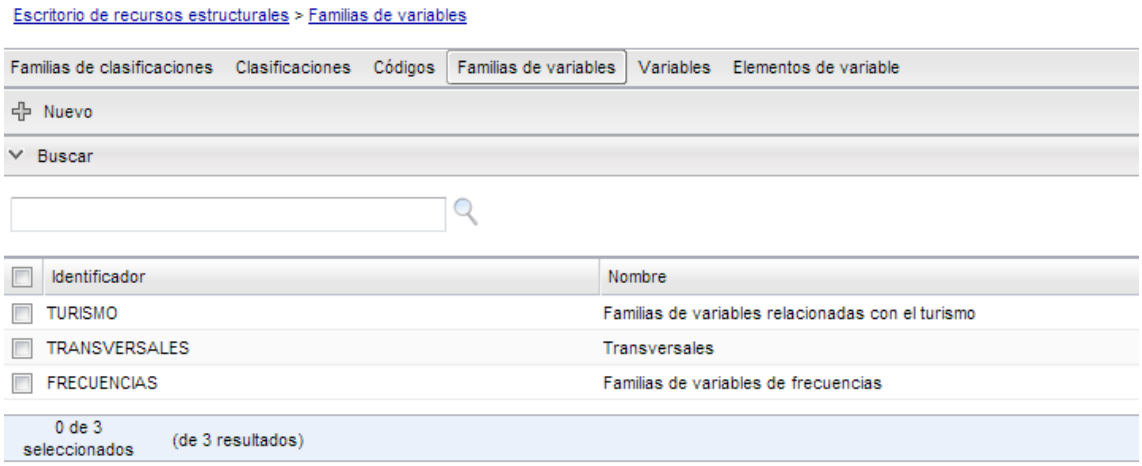


Para editar una familia se ha de acceder al listado de familias y seleccionar la familia correspondiente. Tras ello aparecerá el formulario con la información de la misma.

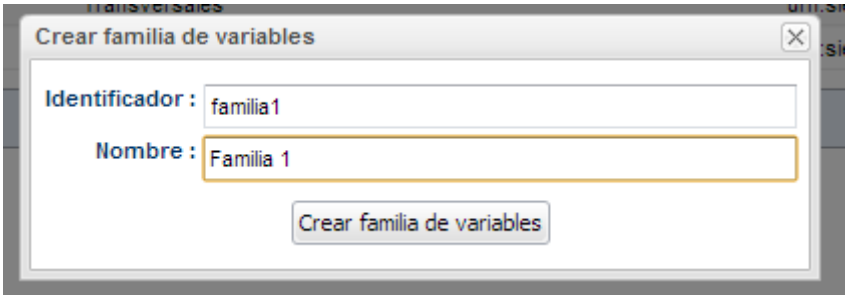
En este formulario se podrán añadir las clasificaciones que pertenezcan a la familia.

Familias de variables

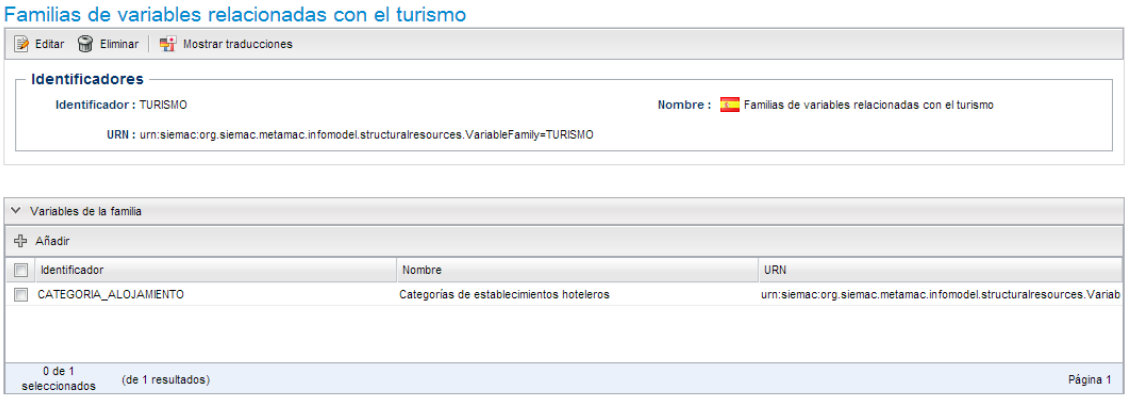
La aplicación permite definir familias de variables. La edición se ha de realizar en la opción "Familias de variables" del menú.



Para crear una nueva familia se ha de seleccionar la opción "Nuevo" e introducir los datos solicitados.



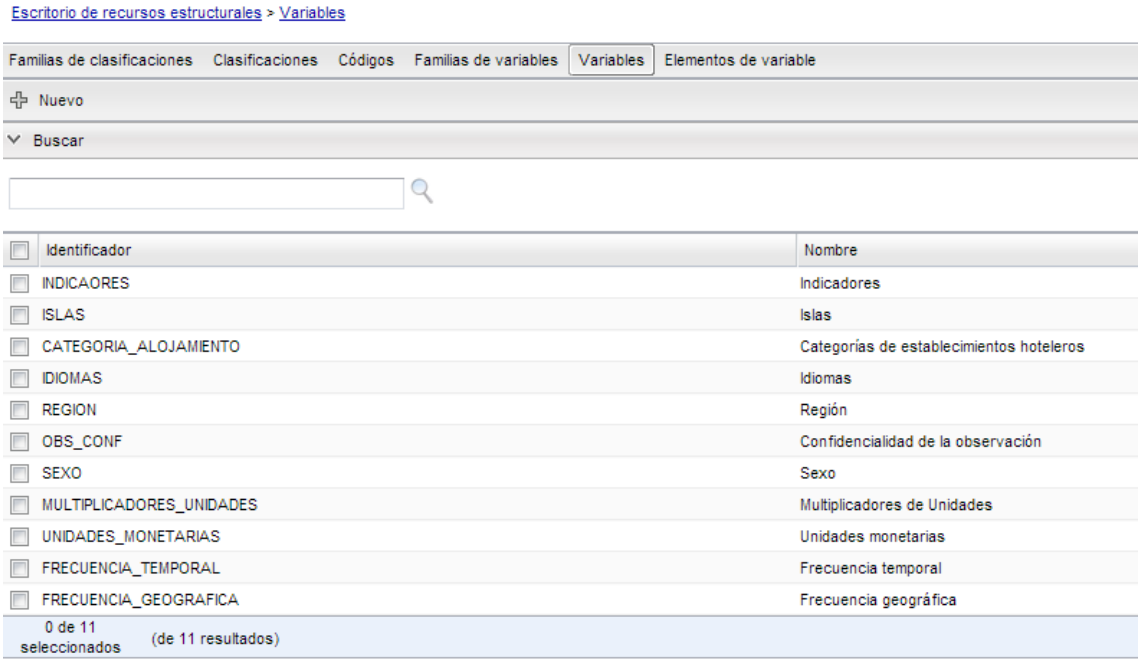
Para editar una familia se ha de acceder al listado de familias y seleccionar la familia correspondiente. Tras ello aparecerá el formulario con la información de la misma.



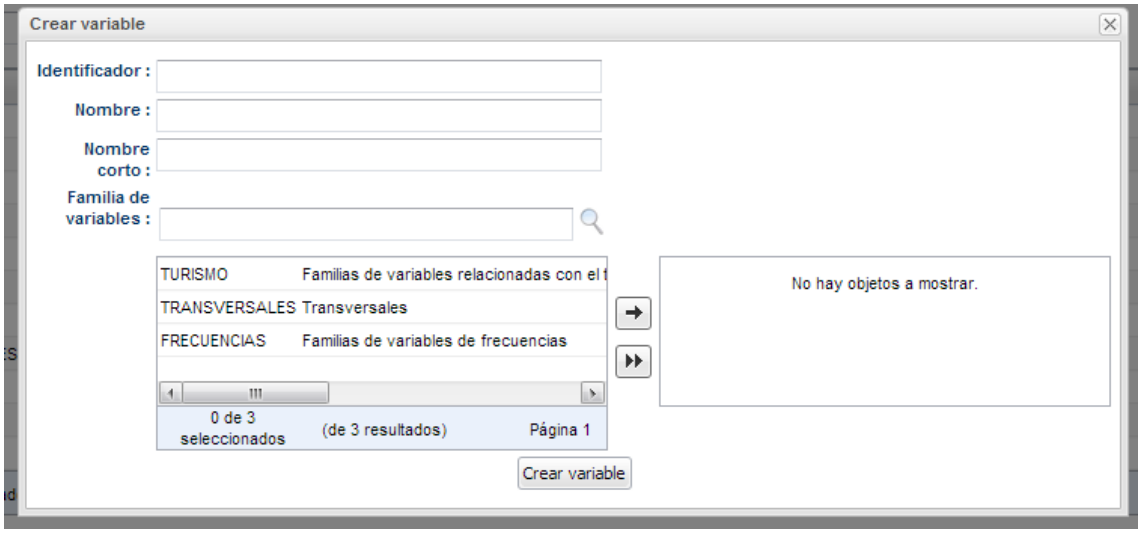
En este formulario se podrán añadir las variables que pertenezcan a la familia.

Variables

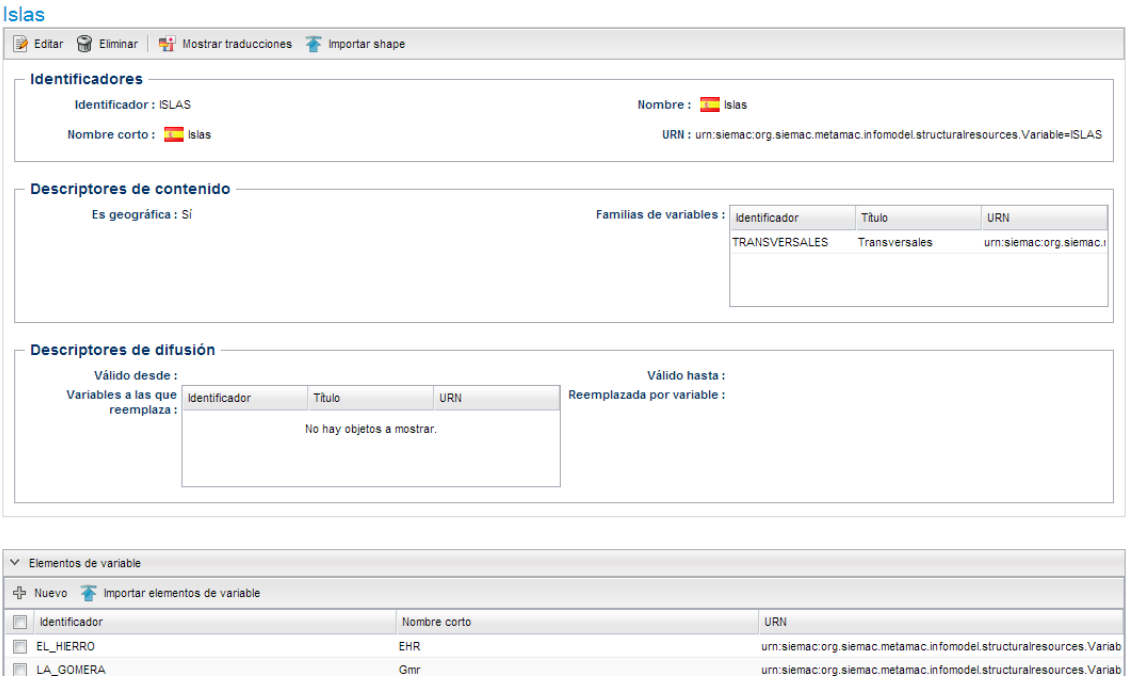
La aplicación permite definir variables. La edición se ha de realizar en la opción "Variables" del menú.



Para crear una nueva variable se ha de seleccionar la opción "Nuevo" e introducir los datos solicitados.



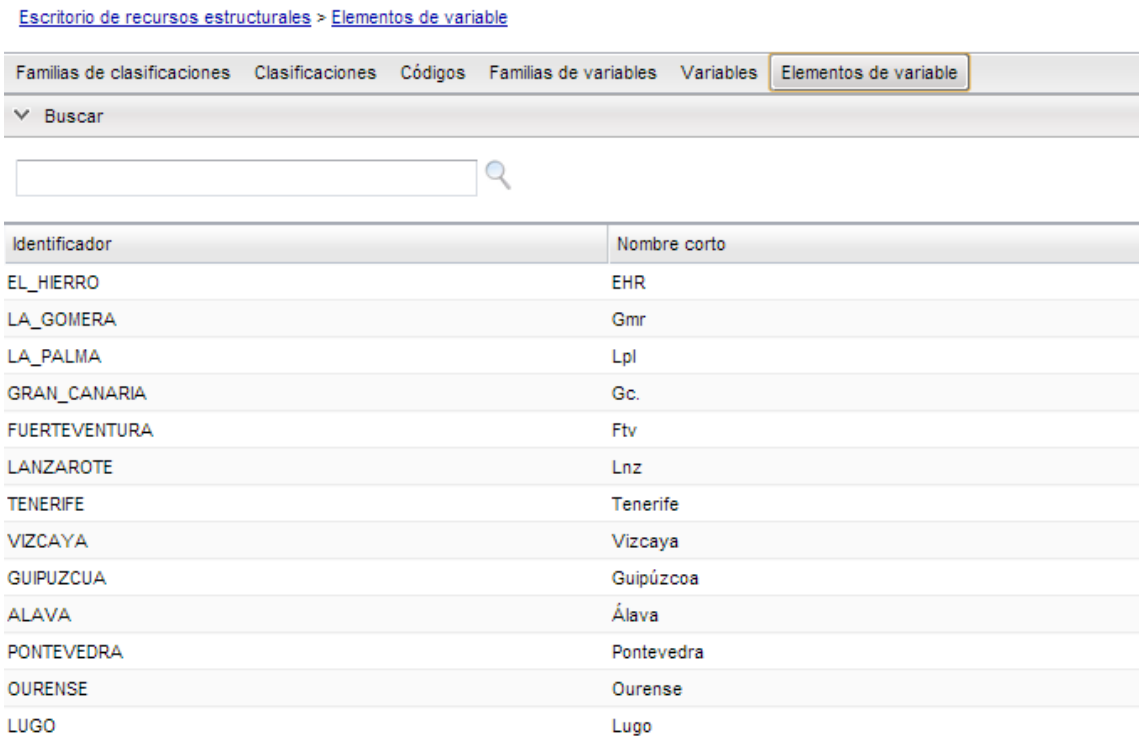
Para editar una variable se ha de acceder al listado de variables y seleccionar la variable correspondiente. Tras ello aparecerá el formulario con la información de la misma.



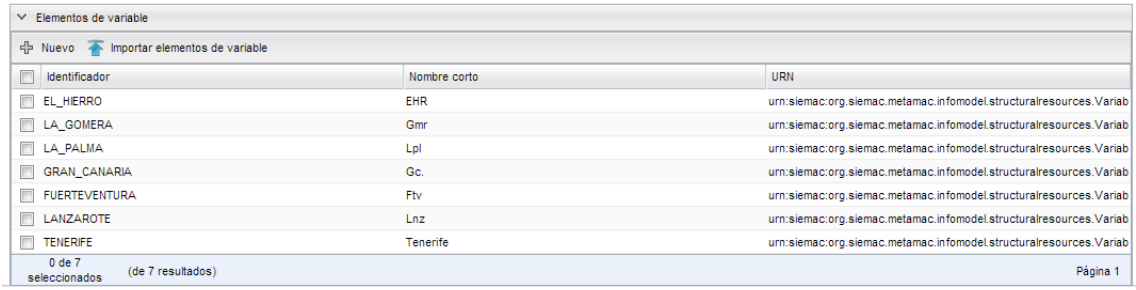
En este formulario se podrán añadir los elementos de variable que pertenezcan a la variable.

Elementos de variable

La aplicación permite definir elementos de variable que se asociarán a los códigos de las clasificaciones. La edición se ha de realizar en la opción "Elementos de variable" del menú.



Para crear un nuevo elemento de variable se ha de acceder a la variable a la que va a pertenecer y en el apartado de "Elementos de variable" seleccionar la opción "Nuevo".



La aplicación también permite importar varios elementos de variable a la vez mediante un fichero TSV. Para importarlos, ha de seleccionar la opción "Importar elementos de variable".

Para editar un elemento de variable se ha de acceder al listado de elementos de variable y seleccionar el elemento de variable correspondiente. Tras ello aparecerá el formulario con la información del mismo.

EHR

Editar | Eliminar | Mostrar traducciones | Segregar

Identificadores

Identificador : EL_HIERRO

Nombre corto : EHR

URN : urn:siemac:org.siemac.metamac.infomodel.structuralresources.VariableElement=ISLAS.EL_HIERRO

Descriptores de contenido

Variable : ISLAS - Islas

Información geográfica

Granularidad geográfica : ISLANDS - Islas

Latitud :

Longitud :

Tiene shape de polígono : No

Descriptores de difusión

Válido desde :

Válido hasta :

Elementos a los que reemplaza :

Identificador	Título	URN
No hay objetos a mostrar.		

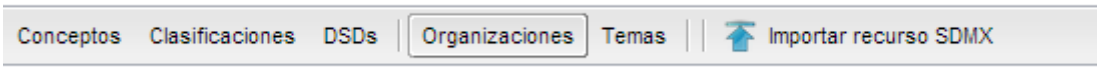
Reemplazada por elemento :

Anotaciones

Comentarios :

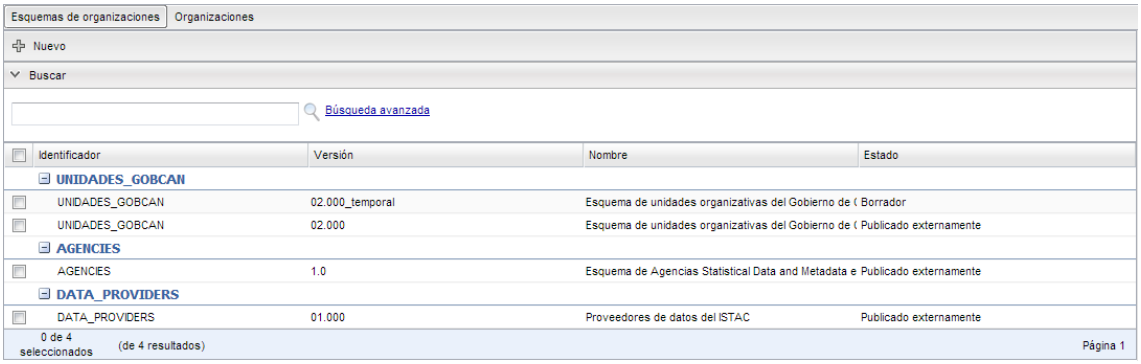
Gestión de esquemas de organizaciones

En la sección de organizaciones se pueden consultar los esquemas de organizaciones y organizaciones dados de alta en el aplicativo.



Consulta de esquemas de organizaciones

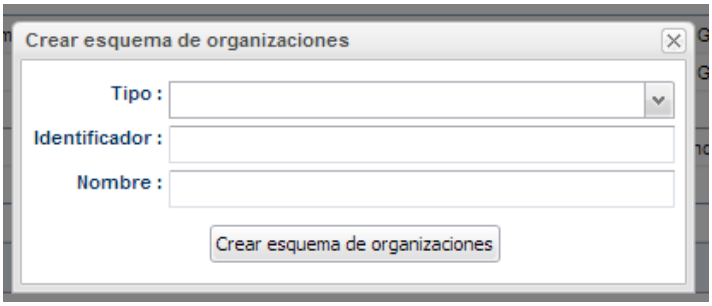
La opción "Esquemas de organizaciones" permite consulta los esquemas de organizaciones dadas de alta en el aplicativo.



Creación de esquemas de organizaciones

Para crear un nuevo esquema de organización en la aplicación, basta con seleccionar el botón "Nuevo" situado en la barra de acciones de la tabla.

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el esquema.



Para crear un esquema es necesario rellenar el tipo de esquema (esquema de agencias, unidades organizativas, proveedores de datos o consumidores de datos), el identificador y el nombre.

Edición de esquemas de organizaciones

Para modificar un esquema de organizaciones se ha de acceder a la misma a través del listado de esquemas, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.

Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de esquemas de organizaciones

Para eliminar un esquema de organizaciones es necesario seleccionar el botón "Eliminar" de la barra superior en la consulta de un esquema.

Una vez seleccionado el botón, se mostrará una ventana de confirmación de borrado. El borrado también se podrá realizar desde el listado de esquemas, seleccionando la casilla del mismo y pulsando posteriormente el botón de "Eliminar".

Creación de organizaciones

Para añadir organizaciones al esquema de organizaciones se ha de seleccionar la pestaña "Organizaciones".

Para añadir una organización se ha de pulsar el botón derecho del ratón, sobre la rama del árbol donde se ha de ubicar la organización. Los listados de organizaciones de los esquemas de unidades organizativas son jerarquizados, por lo que una organización puede crearse bajo una organización "padre".

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el código.

Edición de organizaciones

Para modificar una organización se ha de acceder al mismo a través del listado de organizaciones, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

Al acceder al formulario éste aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.

Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

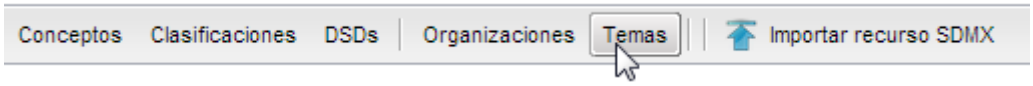
Borrado de organizaciones

Para eliminar una organización se ha de pulsar el botón derecho del ratón sobre la organización a eliminar, y a continuación seleccionar la opción "Eliminar organización".

El borrado también se podrá realizar consultando la organización y pulsando la acción "Eliminar" del menú superior.

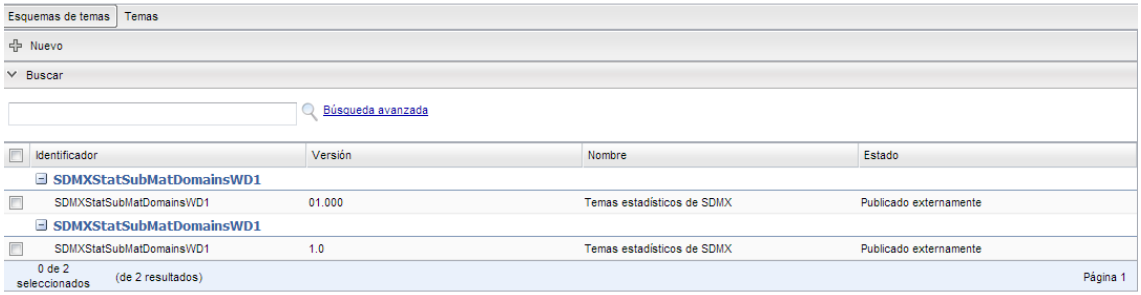
Gestión de esquemas de temas

En la sección de temas se pueden consultar los esquemas de temas y temas dados de alta en el aplicativo.



Consulta de esquemas de temas

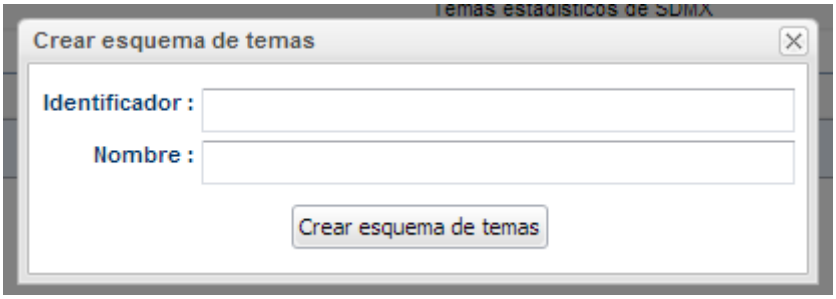
La opción "Esquemas de temas" permite consulta los esquemas de temas dados de alta en el aplicativo.



Creación de esquemas de temas

Para crear un nuevo esquema de temas en la aplicación, basta con seleccionar el botón "Nuevo" situado en la barra de acciones de la tabla.

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el esquema.

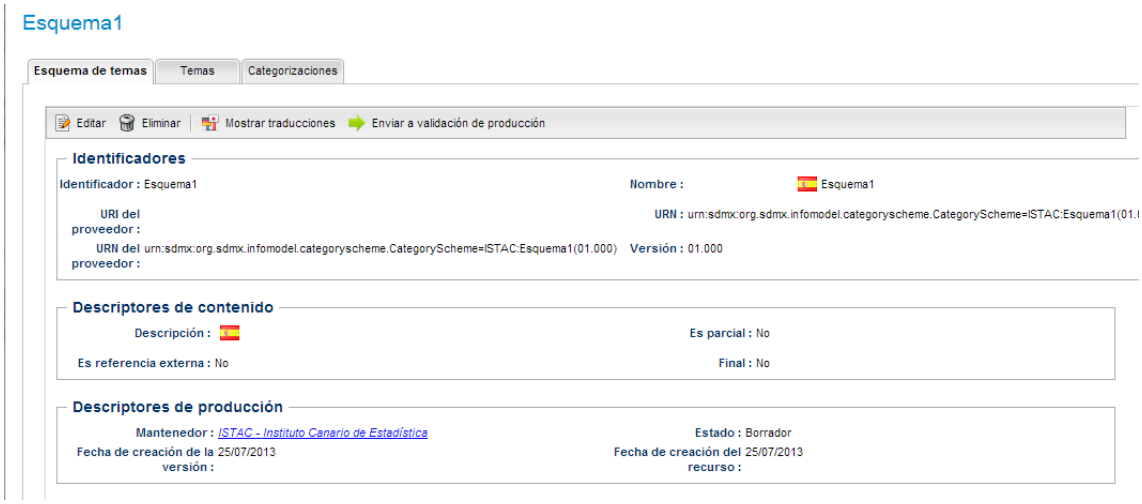


Para crear un esquema es necesario rellenar el identificador y el nombre.

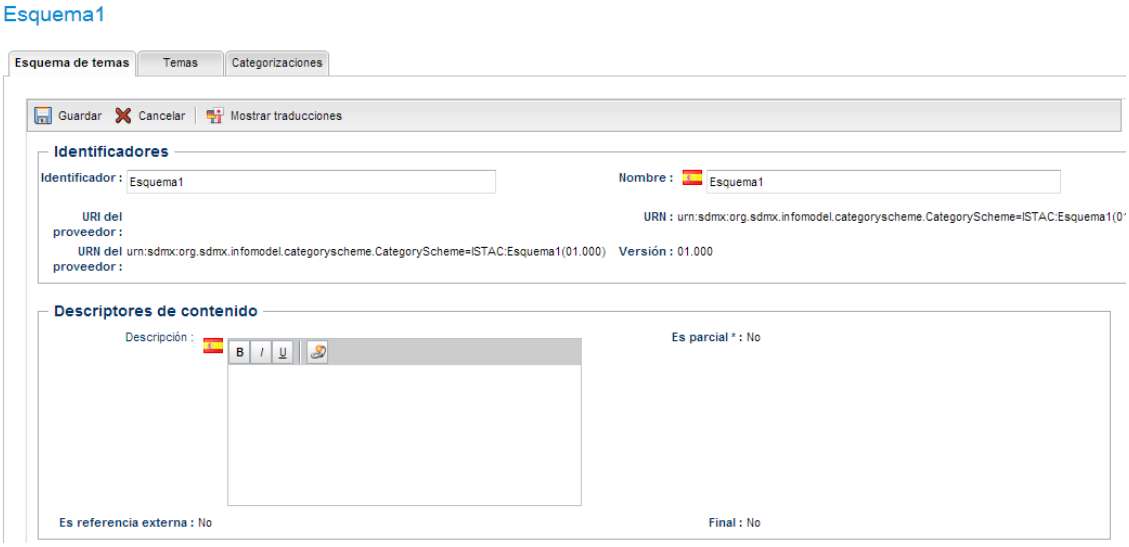
Edición de esquemas de temas

Para modificar un esquema de temas se ha de acceder a través del listado de esquemas, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.



Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.



Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

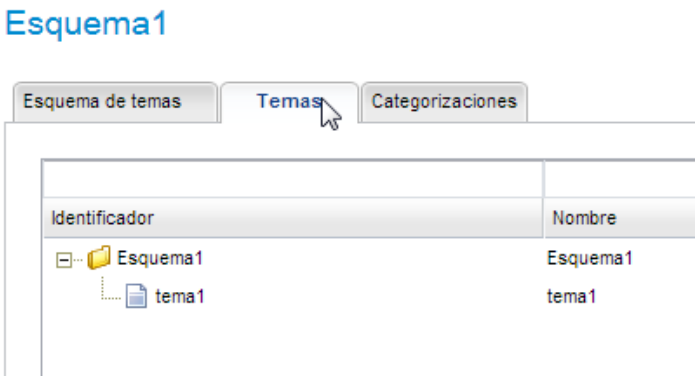
Borrado de esquemas de temas

Para eliminar un esquema de temas es necesario seleccionar el botón "Eliminar" de la barra superior en la consulta de un esquema.

Una vez seleccionado el botón, se mostrará una ventana de confirmación de borrado. El borrado también se podrá realizar desde el listado de esquemas, seleccionando la casilla del mismo y pulsando posteriormente el botón de "Eliminar".

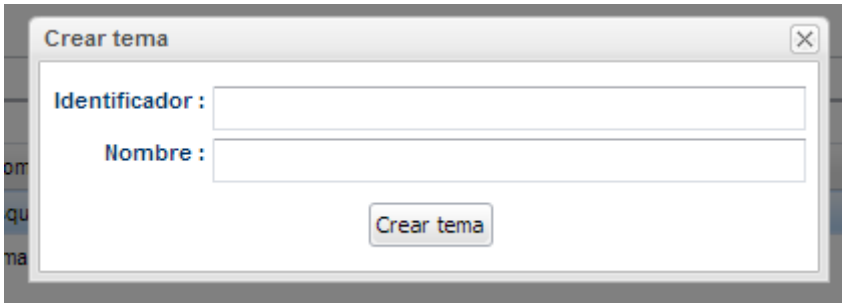
Creación de temas

Para añadir temas al esquema de temas se ha de seleccionar la pestaña "Temas".



Para añadir un tema se ha de pulsar el botón derecho del ratón, sobre la rama del árbol donde se ha de ubicar el tema. Los listados de temas son jerarquizados, por lo que un tema puede crearse bajo un tema "padre".

Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el tema.



Edición de temas

Para modificar un tema se ha de acceder al mismo a través del listado de temas, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

Al acceder al formulario éste aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.

Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

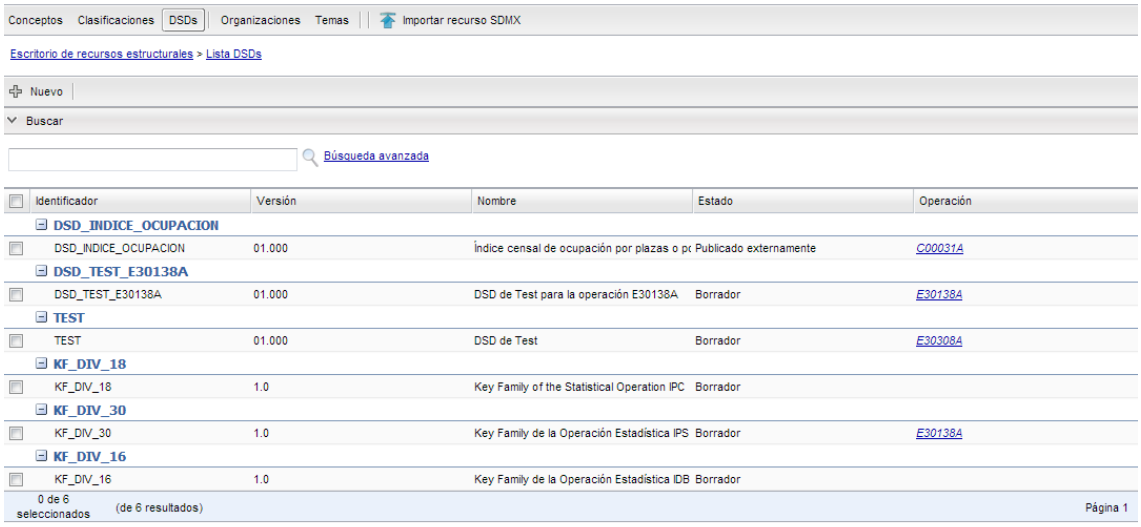
Borrado de temas

Para eliminar un tema se ha de pulsar el botón derecho del ratón sobre el tema a eliminar, y a continuación seleccionar la opción "Eliminar tema".

El borrado también se podrá realizar consultando la organización y pulsando la acción “Eliminar” del menú superior.

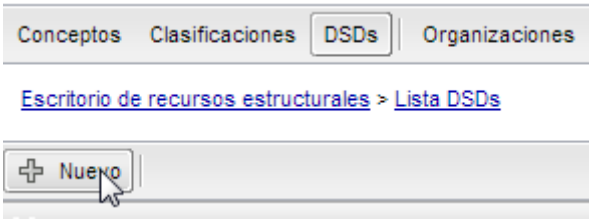
Gestión de DSDs

En la sección de DSDs se pueden consultar las definiciones de estructuras de datos dados de alta en el aplicativo.

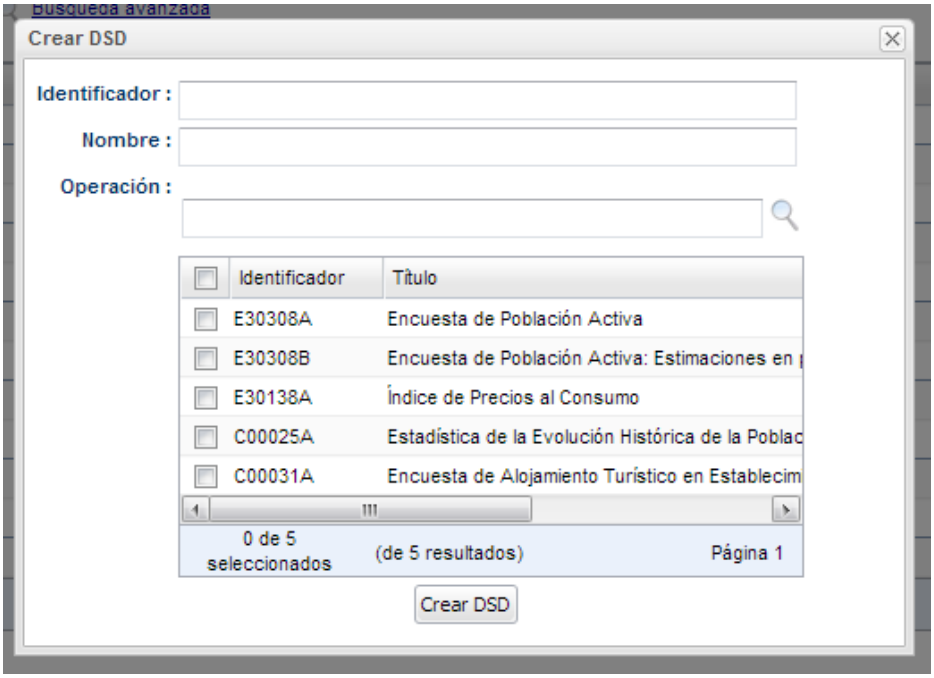


Creación de DSDs

Para crear un nuevo DSD en la aplicación, basta con seleccionar el botón "Nuevo" situado en la barra de acciones de la tabla.



Una vez seleccionado el botón, se muestra un formulario inicial para rellenar los valores necesarios para crear el recurso.



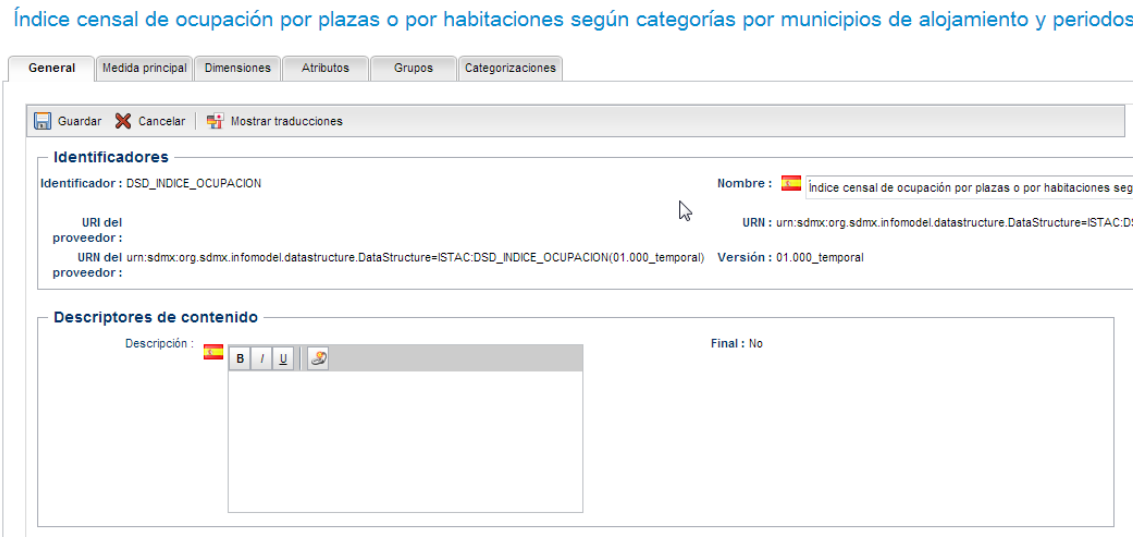
Para crear un DSD es necesario rellenar el identificador, el nombre y la operación estadística asociada.

Edición de DSDs

Para modificar un DSD se ha de acceder a través del listado de esquemas de conceptos, y pulsar sobre el mismo.

Una vez que se ha accedido se muestra un formulario con toda la información a rellenar.

Al acceder el formulario aparece en forma de no edición. Para comenzar la edición se ha de pulsar sobre la opción "Editar". Tras ello, se permitirá la edición de aquellos metadatos que puedan ser modificados.



Una vez que se hayan realizado las modificaciones necesarias, se podrán guardar los datos pulsando sobre el botón "Guardar". Si se desean descartar los cambios se ha de pulsar sobre el botón "Cancelar".

Borrado de DSD

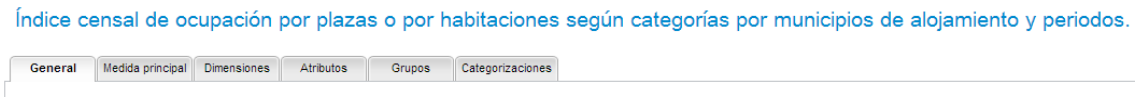
Para eliminar un DSD es necesario seleccionar el botón "Eliminar" de la barra superior en la consulta de un DSD.

Una vez seleccionado el botón, se mostrará una ventana de confirmación de borrado.

El borrado también se podrá realizar desde el listado de DSD, seleccionando la casilla del mismo y pulsando posteriormente el botón de "Eliminar".

Cumplimentación del DSD

Para completar la definición de un DSD es necesario definir la medida principal, las dimensiones y los atributos. La edición de cada uno de ellos se puede realizar en la pestaña correspondiente del menú superior.

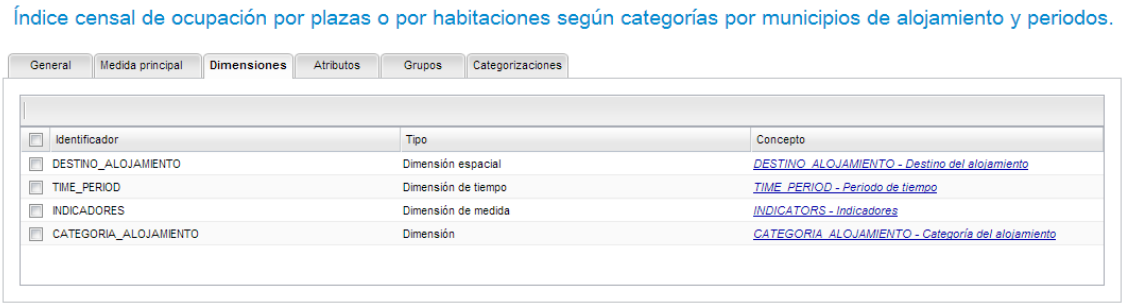


Medida principal

Para definir la medida principal se ha de seleccionar la pestaña "Medida principal" y rellenar el siguiente formulario.

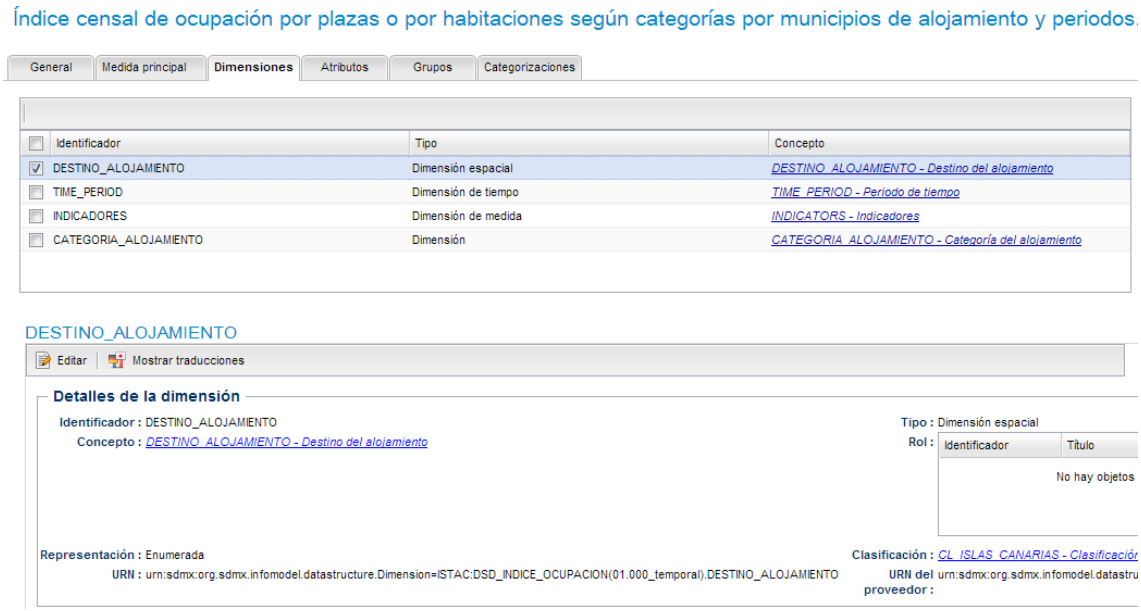
Dimensiones

Para definir las dimensiones se ha de seleccionar la pestaña "Dimensiones". En esta sección aparece un listado con las dimensiones definidas.



Para añadir una dimensión se ha de pulsar el botón "Nuevo".

Para editar una dimensión se ha de seleccionar la misma en el listado y a continuación pulsar el botón "Editar" en el formulario.

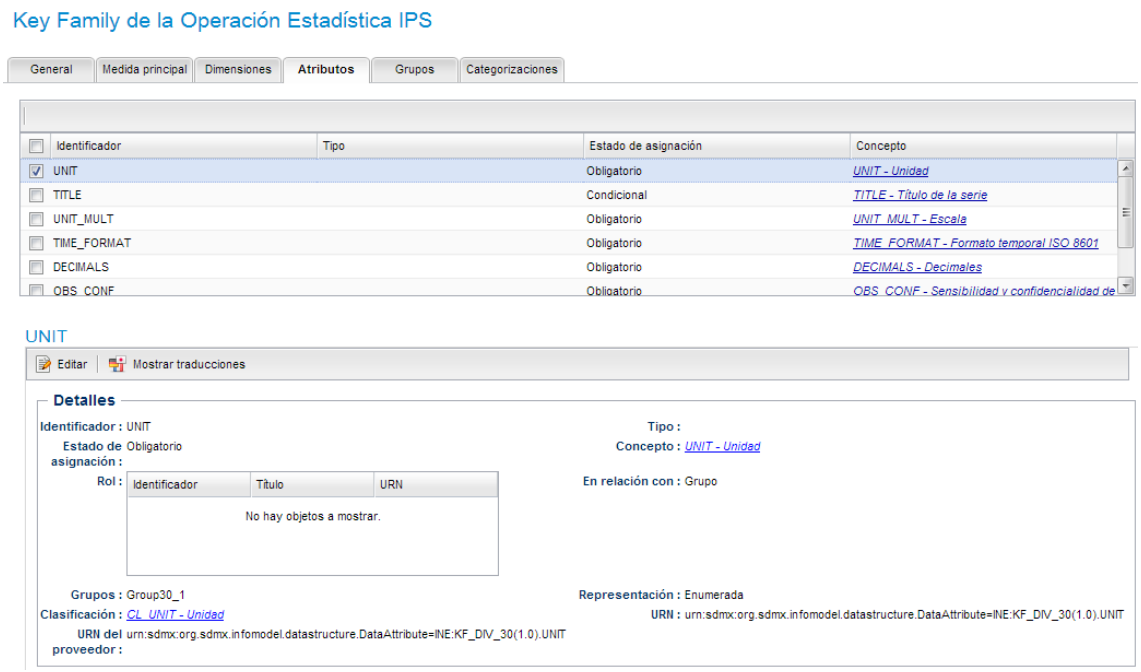


Atributos

Para definir los atributos se ha de seleccionar la pestaña "Atributos". En esta sección aparece un listado con los atributos definidos.

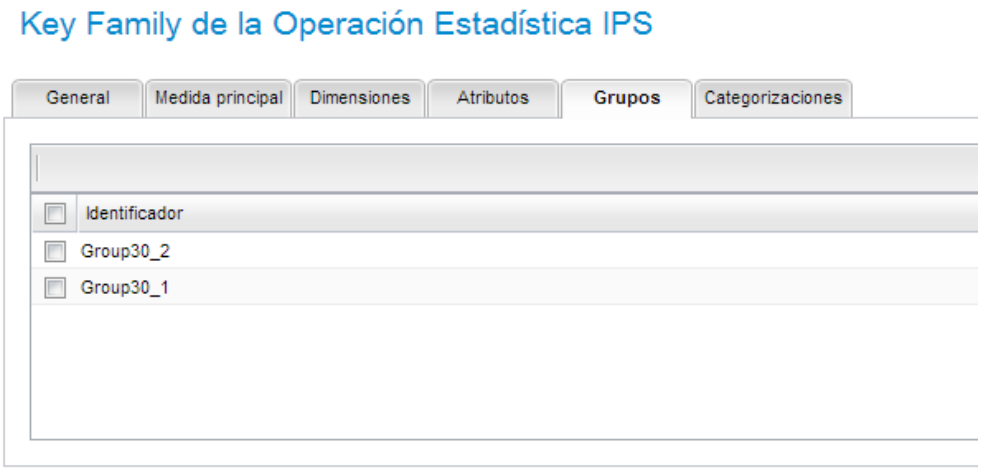
Para añadir un atributo se ha de pulsar el botón "Nuevo".

Para editar un atributo se ha de seleccionar la misma en el listado y a continuación pulsar el botón "Editar" en el formulario.



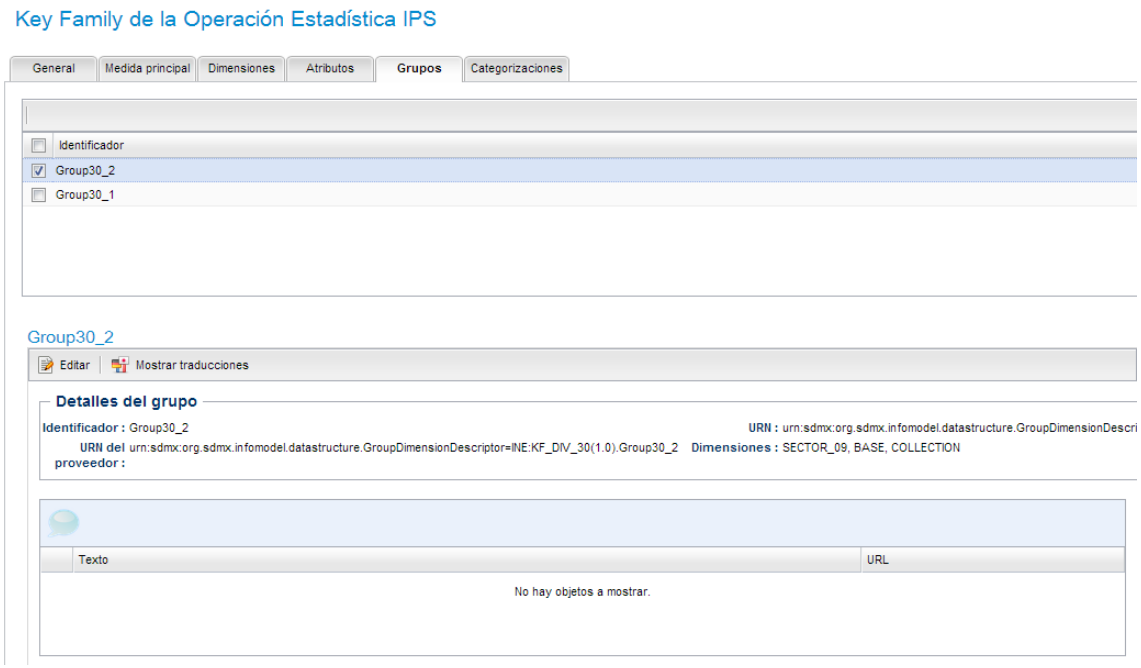
Grupos

Para definir los grupos se ha de seleccionar la pestaña "Grupos". En esta sección aparece un listado con los grupos definidos.



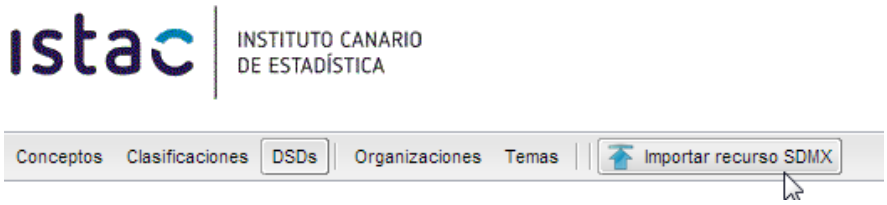
Para añadir un nuevo grupo se ha de pulsar el botón “Nuevo”.

Para editar un grupo se ha de seleccionar la misma en el listado y a continuación pulsar el botón “Editar” en el formulario.

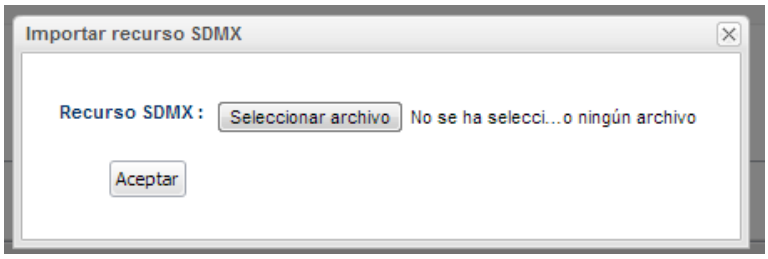


Importar recurso SDMX

El aplicativo permite importar recursos estructurales desde un fichero en formato SDMX. Para realizar la importación ha de seleccionar la opción "Importar recurso SDMX" del menú superior.



La aplicación solicitará que el usuario seleccione el fichero a importar.



Y a continuación se realizará la importación del recurso definido en el fichero.

Edición de recursos importados

Los recursos importados se crearán en el sistema en el estado "Borrador" y deberán seguir el mismo ciclo de vida que los recursos creados en la aplicación.

Dado que el recurso es importado desde otra agencia no podrá realizarse la edición de ciertos metadatos, que han de permanecer inmutables.

En el caso de que el usuario requiera la modificación de metadatos no modificables puede optar por realizar una copia del recurso, haciendo que se cree un nuevo recurso pero que pertenece a la corporación.

Para realizar la copia del recurso se ha de seleccionar el botón "Copiar" en el menú superior.

Esta acción hará que se cree un nuevo recurso, tal y como se observa en la siguiente ilustración.