



# Formação EurotaxRepairEstimate

## Helpdesk Eurotax

Disponível nos dias úteis das 09h-13h / 14h-18h

Contacto:

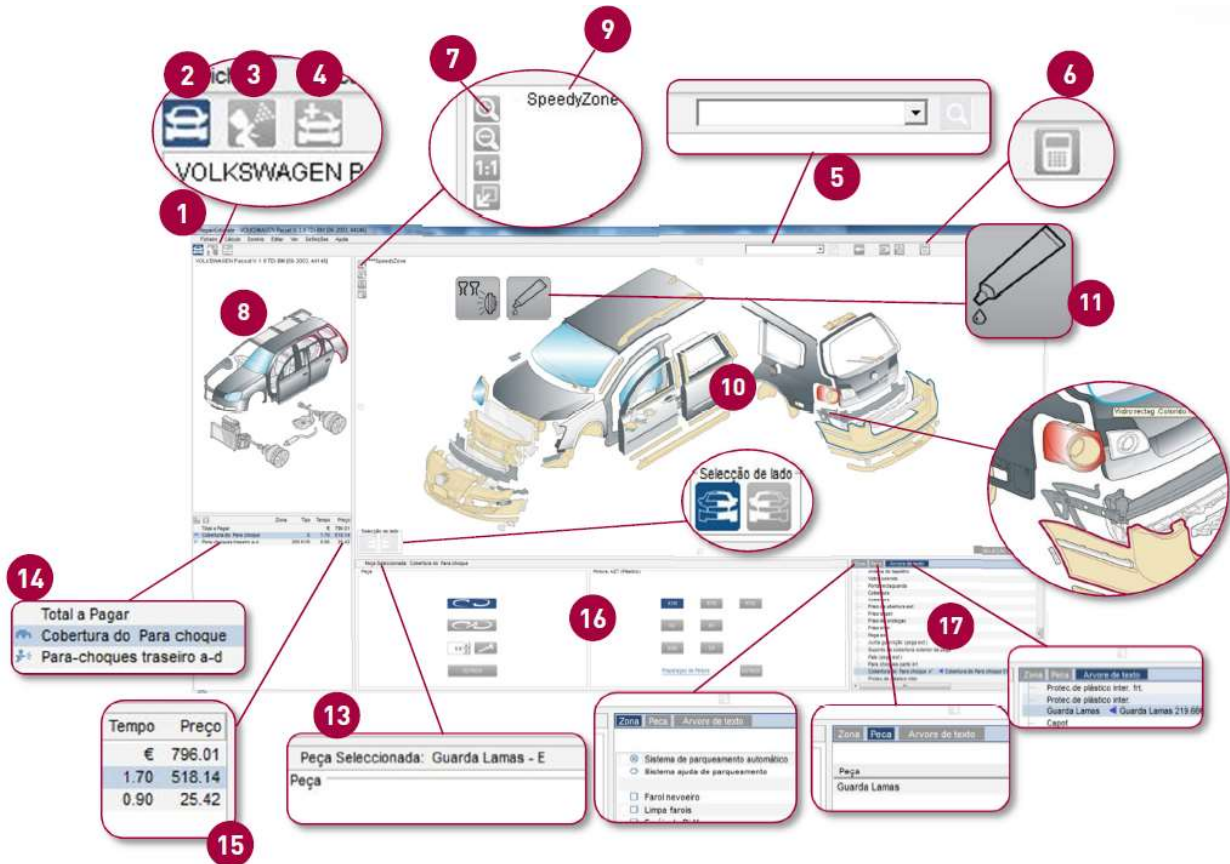
800 832 008

308 810 550 op. 3

# Conteúdo

Conteúdo .....	2
Ambiente de Trabalho .....	3
Perguntas frequentes .....	4
Preparação de Pintura – Método AZT .....	5
Definições da Preparação de Pintura .....	5
Trabalho Principal .....	6
Trabalho Complementar .....	6
Tipos de Preparação de Pintura .....	7
Navegação no EurotaxRepairEstimate .....	8
Veículo Genérico .....	8
Speedy zone .....	8
Detalhe .....	8
Critérios .....	9
Critérios de Zona .....	9
Critérios de Peça .....	9
Criar um Orçamento .....	10
Adicionar Peças .....	10
Tipo de Reparação .....	11
Pintura de Peças .....	12
Classes de Pintura para peça Metálica .....	12
Classes de Pintura para peça Plástica .....	12
Pintura por zona da peça .....	13
Peças Parciais/Secções Parciais .....	13
Peças Obrigatórias .....	14
Tempos Combinados .....	14
Trabalhos Adicionais .....	15
VIN Check .....	16

## Ambiente de Trabalho



- 1) Versão do veículo
- 2) Botão Speedy Zone
- 3) Modo Pintura
- 4) Posições livres e trabalhos adicionais
- 5) Procurar Peça
- 6) Relatório de cálculo
- 7) Zoom
- 8) Navegação gráfica entre zonas
- 9) Zona ativa
- 10) Zona de seleção de peças
- 11) Pictogramas
- 12) Seleção Esquerda/Direita
- 13) Peça seleccionada
- 14) Posições registadas no cálculo
- 15) Total a pagar com IVA
- 16) Botões de seleção rápida
- 17) Seleção de critérios
  - a) Zona
  - b) Peça
  - c) Árvore de Texto



## Perguntas frequentes

Porque não estão todos os modelos no nível G2G?

Desenvolver um modelo no nível G2G requer muitas horas de trabalho de editores experientes. A base de dados do RepairEstimate é extensa e tem veículos muito antigos, no entanto estamos focados em carregar no nível G2G, os veículos mais recentes e aqueles que representam uma considerável percentagem no nosso parque automóvel. De qualquer forma pode beneficiar das vantagens do novo ambiente de trabalho, mesmo nos modelos que ainda não estão no nível G2G.

Porque não temos todas as peças dos veículos na zona Speedy Zone?

O objetivo da 'Speedy Zone' é de mostrar numa só zona, as peças que são danificadas num acidente com danos leves. Isto aumenta consideravelmente a rapidez com que se realiza o cálculo, mas dependendo da gravidade do dano, o utilizador terá de recorrer às zonas completas do veículo para selecionar as peças necessárias.

Faz alguma diferença se uma peça é selecionada na 'Speedy Zone' ou noutra zona do veículo?

Não – O RepairEstimate vai usar a mesma lógica de cálculo e a mesma precisão.

Necessito de escolher o lado Esquerdo ou Direito cada vez que seleciono uma peça?

Não – Os botões Esquerda/Direita mantêm a seleção para as peças seguintes, portanto se pertencem ao mesmo lado, não necessita de alterar.

Posso usar o método antigo de duplo clique para seleção de peças, nos veículos carregados em nível G2G?

Sim, mas a seleção prévia dos critérios de zona é fundamental para uma correta visualização na janela de seleção de peças e árvore de texto.

Por que razão o veículo genérico de seleção de zona, não se assemelha ao veículo real?

A imagem de seleção de zona é um veículo genérico – existe um diferente por tipo de carroçaria. Na janela de seleção de peças a imagem é do veículo real e as peças são desenhadas à escala.

Como vejo ou modifico os critérios de zona?

Clique na palavra 'Critérios', disponível no fundo da tab 'Zona'.

Quais as classes de pintura que aparecem por defeito no método de orçamentação de pintura AZT, quando se seleciona uma peça?

Para a operação de Substituição: classe I para peças metálicas e K1R para peças de plástico. Para a operação de Reparação: classe III para peças metálicas e K2 para peças de plástico.

## Preparação de Pintura – Método AZT

- Permite obter todos os tempos e custos dos materiais correspondentes aos trabalhos de reparação necessários à pintura de veículos
- Valores de cálculo de pintura para peças e componentes plásticos
- Valores de cálculo para a pintura de carroçarias e peças/partes em metal

### Definições da Preparação de Pintura

Campo	Descrição
Trabalho Principal	Seleciona se as peças são pintadas montadas ou desmontadas do veículo
Trabalho de conjunto	Seleciona qual material tem o maior tempo de preparação
Tipo de Pintura Metal	Tipo de pintura para peças de metal
Tipo de Pintura Plástico	Tipo de pintura para peças de plástico
Quantidade de Cores	Quantidade de cores a serem pintadas
Proteção de Plásticos	Quantidade de peças plásticas a serem protegidas
Preparação de mistura	Quantidade de cores a serem misturadas
Amostra de cor	Quantidade de cores de teste a preparar
Nacarados	Extra de trabalho de preparação de pintura



## Trabalho Principal

<b>Trabalho Principal</b>	<b>Descrição</b>
1 = No veículo sem pré-pintura	Uma ou mais peças são pintadas no veículo
2 = No veículo com pré-pintura	Num primeiro passo, uma ou mais peças removidas têm de ser pré-pintadas nas partes interiores ou nas junções, no segundo passo, essas peças são montadas e completamente pintadas no exterior
3 = Pintura Peças desmontadas	Uma ou mais peças são pintadas desmontadas do veículo

## Trabalho Complementar

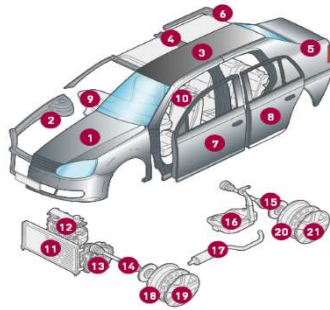
<b>Trabalho Complementar</b>	<b>Descrição</b>
1 = Peça Metálica(Trabalho Principal)/ Peça Plástico(Trabalho de conjunto)	“Trabalho Principal” é determinado pela peça de metal e o “Trabalho de conjunto” é determinado pela peça plástica. Exemplo: Painel Lat. Completo e Para-Choques vão ser pintados
2 = Peça Plástico(Trabalho Principal) / Peça Metálica(Trabalho de conjunto)	“Trabalho Principal” é determinado pela peça plástica e o “Trabalho de conjunto” é determinado pela peça de metal. Exemplo: Guarda Lamas Plástico vai ser substituído e a Porta também vai ser pintada com o Guarda-Lamas afetado
3 = Peça Metálica(Trabalho Principal) / Sem trabalho de conjunto	“Trabalho Principal” é determinado pela peça de metal
4 = Peça Plástica(Trabalho Principal) / Sem trabalho de conjunto	“Trabalho Principal” é determinado pela peça de Plástico
5 = Sem Preparação	Os valores de preparação de pintura são ignorados



# Navegação no EurotaxRepairEstimate

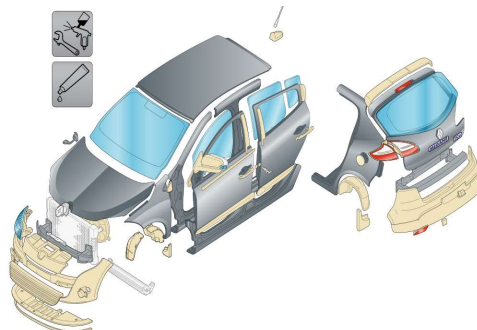
## Veículo Genérico

Divisão de zonas do veículo para acesso ao detalhe de cada zona



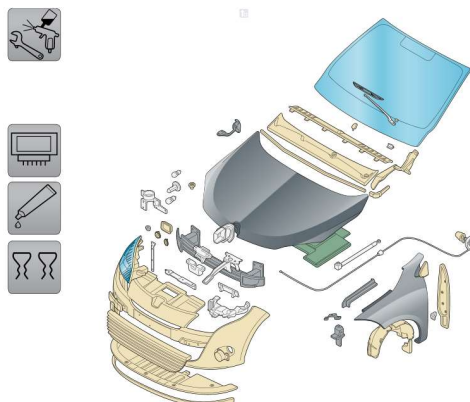
## Speedy zone

A Speedy Zone ou Zona Rápida, é uma demonstração na zona do detalhe que agrupa cerca de 70% das peças normalmente utilizadas em reparação de acidentes, é a zona visível por defeito quando acede pela primeira vez ao cálculo.



## Detalhe

A Zona de Detalhe fica disponível quando é pressionado, no veículo genérico a zona desejada, dando acesso a mais peças disponíveis na área selecionada



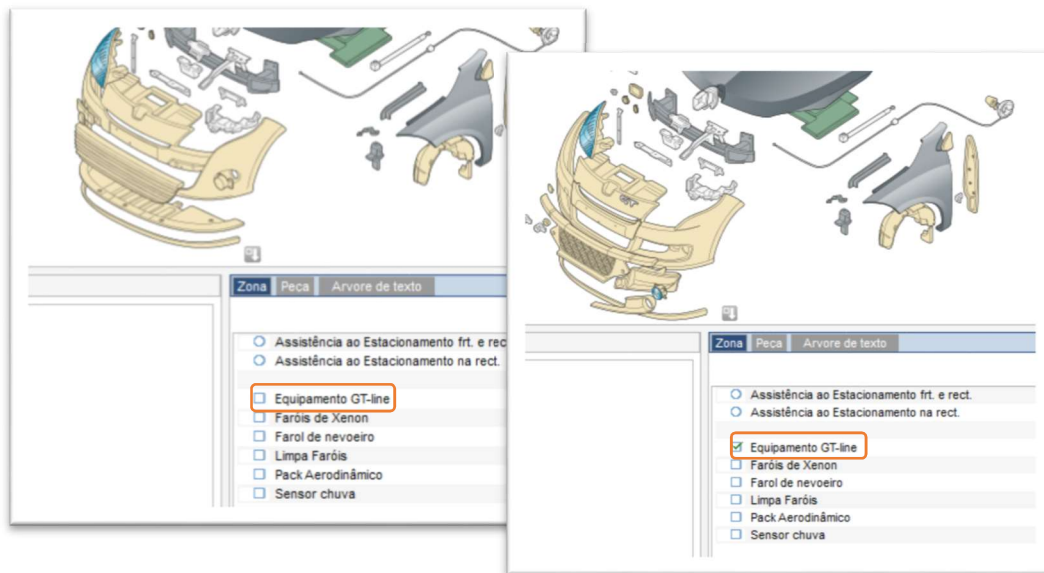


## Critérios

Os critérios são essenciais para a seleção correta das peças a trabalhar. A Eurotax tem 2 tipos de critérios disponíveis (Zona e Peça). Existe ainda a possibilidade de identificação do veículo pelo nº de chassi, que ultrapassa a necessidade de selecionar manualmente todos os critérios que o veículo possa eventualmente utilizar, através da nossa ligação com os Fabricantes conseguimos obter essa mesma informação e assim evitar a incorreta identificação de peças.

### Critérios de Zona

Os critérios de zona definem a existência ou aparência de uma peça. A alteração de um critério terá impacto na imagem apresentada. Em último caso, o critério de zona ajuda a identificar a peça visualmente.



No exemplo apresentado, a seleção do critério de zona “Equipamento GT-Line” altera as peças apresentadas, alterando por consequência Referências e Preços.

### Critérios de Peça

Peça	Referência	Preço [€]	Tempo [Tempo]
Revestimento do Pára-Choques	620229063R	358.38	1.80

<input type="checkbox"/> Assistência ao Estacionamento frt. e rect.
<input checked="" type="checkbox"/> Equipamento GT-line

Os critérios de peça surgem quando é pressionada uma peça, estes critérios têm impacto na Referência, Preço ou Tempo de trabalho para a peça selecionada. Qualquer um dos 3 campos anteriormente indicados é alterado dinamicamente na seleção do critério. Deste modo é possível verificar em tempo real como os critérios afetam Preço/Tempo.

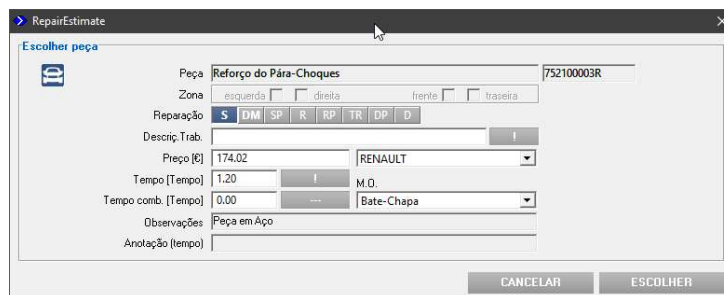
## Criar um Orçamento

Depois de selecionar uma peça, é necessário escolher a operação que quer registrar para a mesma, o método mais rápido é utilizar os **“Botões Rápidos”**.

### Adicionar Peças



	Adiciona a peça selecionada como substituição
	Adiciona a peça selecionada como Desmontagem & Montagem
	Adiciona a peça selecionada como reparação com o tempo indicado no campo Esquerdo
	Mostra o menu completo com todas as opções disponíveis para esta peça (em baixo)



Campo	Descrição
Peça	Nome da peça e Referência OEM
Zona	Localização da peça no veículo, se a peça estiver disponível em locais diferentes (Esq / Dir), a posição poderá ser alterada
Tipo de trabalho	Tipo de Trabalho a ser efetuado na peça
Descrição de trabalho	Campo em que poderá ser colocada informação relevante ao trabalho a ser efetuado
Preço	Preço da peça conforme informação do fabricante (este valor poderá ser alterado manualmente)
Tempo de trabalho	Tempo de trabalho necessário à execução da tarefa
Tempo combinado	É o tempo efetivo da peça após deduções combinadas
Observações	Demonstra informação acerca de alterações de preço, tipo de material, etc.
Anotação de tempo	Demonstra informação acerca dos trabalho a efetuar ou tipo de trabalho (Tempo Líquido, Tempos Eurotax)

## Tipo de Reparação

Os tipos de reparação são dependentes do tipo de material da peça. Em baixo demonstramos os mais comuns



S	<b>Substituir</b> – A Peça será substituída, o preço da peça e tempo de trabalho serão visíveis – Com pintura, a mesma será adicionada
DM	<b>Desmontar-Montar</b> – A Peça será Desmontada e Montada do veículo, o tempo de trabalho será visível
R	<b>Reparar</b> – A Peça será reparada com o tempo indicado manualmente pelo utilizador – Com pintura, a mesma será adicionada
DP	<p><b>Dedução</b> – A Peça será substituída, o preço original da peça poderá ser reduzido por percentagem ou valor fixo introduzido no quadro em baixo – O preço da peça e tempo de trabalho serão visíveis e o Preço será igual ao “Preço efetivo”</p>

## Pintura de Peças

Pintura: AZT (Metal)

Capot

I II

III IV

ESB SP

[Preparação de Pintura](#) OUTROS

Pintura: AZT (Plástico)

Revestimento frontal completo k

K1R K1N K1G

K2 K3

ESB SP

[Preparação de Pintura](#) OUTROS

### Classes de Pintura para peça Metálica

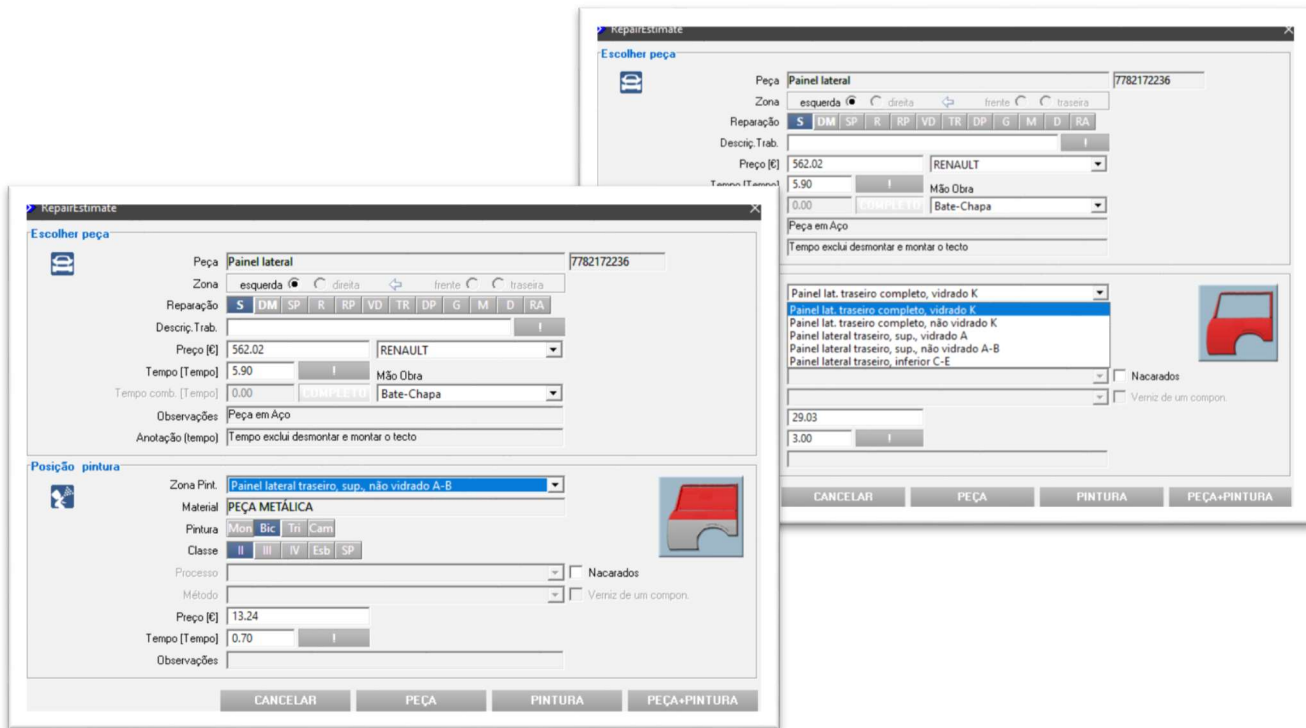
Operação de Pintura	Descrição
I	Utilizada na Pintura de peça nova
II	Utilizada em pequenos danos na superfície (sem betume/enchimento) ou para esbater
III	Utilizada quando o dano a reparar é inferior a 50% da superfície da peça
IV	Utilizada quando o dano a reparar é superior a 50% da superfície da peça
ESB	Utilizada em pequenos danos na superfície(sem betume/enchimento) ou para esbater

### Classes de Pintura para peça Plástica

Operação de Pintura	Descrição
K1R	Não é necessário aplicar aparelho na peça
K1N	É necessário aplicar aparelho mas não é necessário lixar a peça
K1G	É necessário aplicar aparelho e lixar a peça
K2	Utilizada para peças que apenas necessitem de uma pintura de superfície leve
K3	Utilizada para pintar uma peça reparada
ESB	Utilizada em pequenos danos na superfície(sem betume/enchimento) ou para esbater

## Pintura por zona da peça

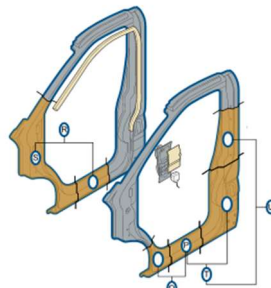
A Zona a ser pintada para a peça selecionada pode ser especificada utilizando a “Zona Pint.”. Este método só está disponível quando o botão “OUTROS” é utilizado.



## Peças Parciais/Secções Parciais

Para algumas peças de metal, a grande parte dos fabricantes permite substituições parciais, nesses casos o fabricante fornece a peça completa e a porção a reparar deverá ser cortada na secção desejada e soldada no local, a resto da peça deverá ser descartada para uso.

As secções parciais têm a vantagem de reduzir o tempo global de trabalho de forma significativa, pois reduzem o tempo de desmontagem. O valor da peça mantém-se o mesmo pois a peça é adquirida completa.



Peça	Referência	Preço [€]	Tempo [Tempo]
Quadro da porta frt.	7751472306	570.54	22.80

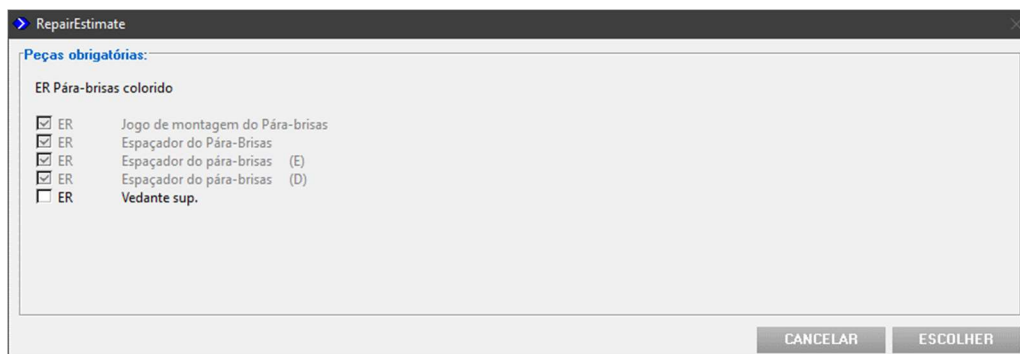
<input type="checkbox"/>	Porta de correr esquerda
<input type="checkbox"/>	Secção parcial P
<input type="checkbox"/>	Secção parcial Q
<input type="checkbox"/>	Secção parcial R
<input type="checkbox"/>	Secção parcial S
<input type="checkbox"/>	Secção parcial T
<input type="checkbox"/>	Secção parcial U

## Peças Obrigatórias

“Peças Obrigatórias”, são peças que têm de ser substituídas quando uma outra peça é substituída, estas são automaticamente selecionadas quando se está a adicionar a peça principal ao orçamento. Existem certas peças que podem ser removidas manualmente e outras não.

Devido a esta funcionalidade peças importantes não ficam de fora do orçamento.

Em baixo verificamos em exemplo a substituição de um Para-brisas.



## Tempos Combinados

Se duas peças contêm trabalhos iguais, os tempos são automaticamente ajustados pelo RepairEstimate por forma a evitar sobreposição de tempo e inflacionar incorretamente o orçamento.






Estes tempos combinados são por vezes a razão para algumas peças do orçamento não demonstrarem tempo de trabalho, no entanto, este valor estará incluído num trabalho de nível superior à peça com tempo de trabalho a 0.

No exemplo em baixo, estando a substituir o Para-Choques e a Grelha ventiladora, verificamos que o tempo está completamente assignado ao Para-Choques.

<b>Total a Pagar</b>		€	<b>800.09</b>
Revestimento do Pára-Choques	S	2.10	541.43
Grelha ventiladora	S	0.00	46.05

## Trabalhos Adicionais



Operações Adicionais	Descrição
	Trabalhos adicionais - Permite utilizar posições mais relacionadas com mecânica (Remoção de acessórios, Trabalho de banco de ensaio, Testes, Alinhamentos, etc.)
	Posição Livre de Pintura – Permite utilizar posições de pintura manuais definidas pelo utilizador ou previamente guardadas
	Posição Livre de Peças – Permite utilizar posições de trabalho manuais definidas pelo utilizador ou previamente guardadas
	Tabela Especial de Metais – Os valores contidos no grupo são utilizados para adicionar valores de pintura para peças de metal genéricas ou que não estão disponíveis em sistema
	Tabela Especial de Plásticos – Os valores contidos no grupo são utilizados para adicionar valores de pintura para peças plásticas genéricas ou que não estão disponíveis em sistema



## VIN Check

A identificação pelo nº de chassi melhorar a qualidade da informação disponibilizada e reduzir a quantidade de peças incorretamente selecionadas em qualquer orçamento, devido à complexidade e quantidade de opções que os veículos atuais têm.

No quadro em baixo verificamos as características do veículo identificado pelo nº de chassi e que teriam de ser selecionadas manualmente em caso de não utilização desta mesma funcionalidade. Na situação apresentada basta pressionar o botão “USAR DADOS DO VIN CHECK” e automaticamente todos os critérios estarão selecionados e o orçamento pronto a ser produzido.

O VINCheck encontrou as seguintes especificações para o veículo:

**VIN** VF38EBHZTGL004856 ✓

**Veículo** PEUGEOT/508 SW/508 SW 1.6 e-HDI () ✓

**Critério de Modelo**

- Ar-condicionado de Bi-Zona ❗
- Bancos Parcialmente em Pele ❗
- Caixa automática de 6 velocidades ❗
- Com câmara de marcha trás ❗
- Convexo ❗
- Cruise control ❗
- Display de tecto ❗
- ESP ❗
- Espelho interior anti-encadeamento ❗
- Farol de nevoeiro ❗
- Faróis LED ❗
- Frisos da janela cromados ❗
- Jante 18" ❗
- Luzes automáticas ❗
- Pré-Aquecimento de Combustível ❗
- Retrovisor retráctil eléctrico ❗
- Revestimento interior da porta em Pele Sintética ❗
- Sensor chuva ❗
- Sistema de detecção de ângulo morto ❗
- Sistema de navegação ❗
- Tecto panorâmico ❗
- Vidro escurecido ❗
- Vidros electr. da rectaguarda ❗
- Vidros traseiros escurecidos ❗
- com comando eléctrico ❗
- com roda suplente de emergência ❗
- para jantes aluminio ❗

CANCELAR USAR DADOS DO VINCHECK