

Codificación de artículos

El código de los artículos, consta de un máximo de 10 caracteres alfanuméricos

Antes de empezar a codificar los artículos/materiales se debe tener en cuenta que el sistema permite distintos métodos de codificación:

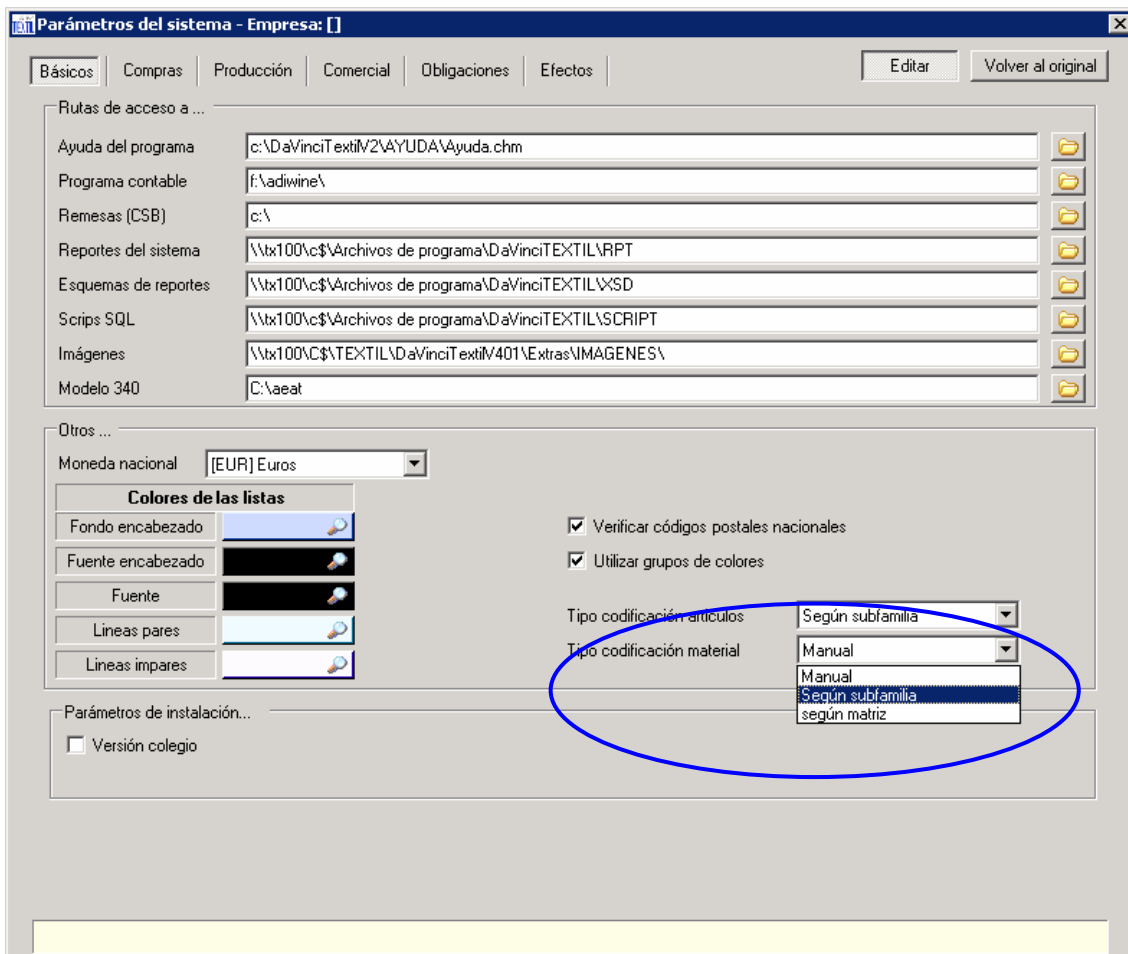
- Se puede indicar un código de artículo/material manualmente
- Se puede parametrizar el sistema para permitir generar un código de artículo/material automático a partir de las subfamilias.
- Se puede parametrizar el sistema para permitir generar un código de artículo/material automático a partir de una matriz de codificación.

Permitir generar un código de artículo/material automático a partir de la subfamilia

Los códigos generados automáticamente a partir de una subfamilia podrán tener distintos formatos, los cuales se podrán definir para cada subfamilia de artículo. Los distintos formatos que se puede escoger están explicados más adelante en este capítulo.

Para que el sistema permita generar automáticamente códigos de artículo a partir de la subfamilia, el administrador del sistema debe haber parametrizado la aplicación para que permita esta opción.

Se puede distinguir entre el tipo de codificación que tendrán los artículos y el tipo de codificación que tendrán los materiales. Por ejemplo, los artículos se podrían codificar automáticamente según la subfamilia y en cambio los materiales se podrían codificar manualmente por el usuario.



Permitir generar un código de artículo/material automático a partir de una matriz

Los códigos generados automáticamente a partir de una matriz podrán tener distintas plantillas, las cuales se podrán definir para cada matriz. Las distintas plantillas que se puede escoger están explicadas más adelante en este capítulo.

Para que el sistema permita generar automáticamente códigos de artículo a partir de una matriz, el administrador del sistema debe haber parametrizado la aplicación para que permita esta opción.

Se puede distinguir entre el tipo de codificación que tendrán los artículos y el tipo de codificación que tendrán los materiales. Por ejemplo, los artículos se podrían codificar automáticamente a partir de una matriz y en cambio los materiales se podrían codificar manualmente por el usuario.

Parámetros del sistema - Empresa: []

Básicos | Compras | Producción | Comercial | Obligaciones | Efectos

Editar | Volver al original

Rutas de acceso a ...

Ayuda del programa	c:\DaVinciTextil\2\AYUDA\Ayuda.chm	[Icono]
Programa contable	f:\adiwine\	[Icono]
Remesas (CSB)	c:\	[Icono]
Reportes del sistema	\\tx100\c\$\Archivos de programa\DaVinciTEXTIL\RPT	[Icono]
Esquemas de reportes	\\tx100\c\$\Archivos de programa\DaVinciTEXTIL\SD	[Icono]
Scripts SQL	\\tx100\c\$\Archivos de programa\DaVinciTEXTIL\SCRIPT	[Icono]
Imágenes	\\tx100\C\$\TEXTIL\DaVinciTextil\401\Extras\IMAGENES\	[Icono]
Modelo 340	C:\aeat	[Icono]

Otros ...

Moneda nacional [EUR] Euros

Colores de las listas

Fondo encabezado	[Color]	[Icono]
Fuente encabezado	[Color]	[Icono]
Fuente	[Color]	[Icono]
Lineas pares	[Color]	[Icono]
Lineas impares	[Color]	[Icono]

Verificar códigos postales nacionales

Utilizar grupos de colores

Tipo codificación artículos: Según subfamilia

Tipo codificación material: Manual

Manual
Según subfamilia
según matriz

Parámetros de instalación...

Versión colegio

Opciones de la subfamilia para generar códigos automáticamente

Si la aplicación está parametrizada para permitir generar códigos de artículos/materiales automáticamente a partir de la subfamilia, en la pantalla de mantenimiento de las subfamilias correspondientes a líneas de producto de artículos/materiales aparecerán 3 campos que nos permitirán poder indicar el formato del código que se generará.

Para cada subfamilia se puede indicar si se permite codificar los artículos/materiales automáticamente.

Formato idarticulo

Deberemos seleccionar el formato que se desea para la codificación automática de los artículos de esta subfamilia.

Se puede seleccionar uno de los siguientes valores:

- 0 - No se usa formato.
Si se selecciona este valor, no se generará ningún código de artículo automáticamente para esta subfamilia
- 1 - Familia + Subfamilia
Si se selecciona este valor, el código que se generará se formará con el código de la familia más el código de la subfamilia más un número consecutivo de artículo dentro de la subfamilia.
Por ejemplo en este caso se generaría el código 01RINI001, donde 01 sería la familia, RINI sería la subfamilia y 001 sería el número de artículo dentro de la subfamilia, para el siguiente artículo se generaría el código 01RINI002, y así consecutivamente.
- 2- Subfamilia
Si se selecciona este valor, el código que se generará se formará con el código de la subfamilia más un número consecutivo de artículo dentro de la subfamilia.
Por ejemplo en este caso se generaría el código RINI001.

Plantilla

En este campo podremos seleccionar la cantidad de números que formarán el número consecutivo del artículo dentro de la subfamilia. Por ejemplo, en el ejemplo que se muestra en la pantalla anterior solo añadiríamos 3 números al código del artículo, y por tanto solo podríamos tener 999 artículos para esta subfamilia generados automáticamente.

Teniendo en cuenta que el código del artículo como máximo puede tener 10 caracteres, en la plantilla solo se podrá indicar la cantidad de números hasta llegar a los 10 caracteres del código del artículo. Por ejemplo, en el caso anterior, si seleccionamos el formato 2 - Subfamilia, y teniendo en cuenta que la subfamilia es RINI (4 caracteres), solo podremos escoger una plantilla de hasta 6 ceros para llegar a los 10 del código de artículo. Podremos tener 999999 artículos creados automáticamente para esta subfamilia.

Nº Siguiente

Indica el siguiente número consecutivo de artículo que se va a asignar, en el ejemplo anterior el siguiente número consecutivo de artículo que se generará para esta subfamilia será el 001.

Mantenimiento de matrices de codificación automática de artículos

Si la aplicación está parametrizada para permitir generar códigos de artículos/materiales automáticamente a partir de una matriz, este programa permitirá mantener las matrices de codificación.

The screenshot shows a software window titled "Mantenimiento de matrices para codificación de artículos". The window has a standard Windows-style title bar and a toolbar with various icons. The main content area is a form with the following fields:

- ID:** A dropdown menu currently showing "CA".
- Descripción:** A text input field containing "Camisas".
- Componente:** A checkbox that is currently unchecked.
- Plantilla:** A dropdown menu showing "4 - 0000".
- Nº Siguiente:** A spinner box showing the number "1".

ID

Deberemos indicar el prefijo que queremos para los artículos generados automáticamente.

Plantilla

En este campo podremos seleccionar la cantidad de números que formarán el número consecutivo del artículo/material. Por ejemplo, en el ejemplo que se muestra en la pantalla anterior solo añadiríamos 4 números al código del artículo, y por tanto solo podríamos tener 9999 artículos para esta matriz.

Teniendo en cuenta que el código del artículo como máximo puede tener 10 caracteres, en la plantilla solo se podrá indicar la cantidad de números hasta llegar a los 10 caracteres del código del artículo. Por ejemplo, en el caso anterior, como el ID tiene 2 caracteres, solo podremos escoger una plantilla de hasta 8 ceros para llegar a los 10 del código de artículo. Podremos tener 99999999 artículos creados automáticamente para esta subfamilia.

Nº Siguiente

Indica el siguiente número consecutivo de artículo que se va a asignar, en el ejemplo anterior el siguiente número consecutivo de artículo que se generará para esta subfamilia será el 0001. El primer artículo que se generará será el CA0001.

Como generar códigos de artículos/materiales automáticamente

Para que el sistema permita generar automáticamente códigos de artículo a partir de la subfamilia, la aplicación debe estar parametrizada para que permita esta opción y las subfamilias deben estar creadas con el formato de codificación correcto.

Para que el sistema permita generar automáticamente códigos de artículo a partir de una matriz, la aplicación debe estar parametrizada para que permita esta opción y deben estar creadas las matrices de codificación.

Cuando se desee dar de alta un nuevo artículo automáticamente, se debe dejar el código de artículo en blanco y pulsar Intro.

Cuando se pulsa Intro con el código de artículo en blanco y el sistema está parametrizado para que se permita dar de alta un artículo automáticamente a partir de una matriz el sistema muestra una pantalla de consulta con las matrices disponibles para el artículo.

En esta pantalla se deberá seleccionar la matriz que utilizaremos para generar automáticamente el código de artículo. También se puede cerrar esta consulta sin seleccionar ninguna matriz y posteriormente indicarla o cambiarla desde la pantalla de alta del artículo.

Además, si estamos dando de alta un artículo (un código de artículo en blanco o un código de artículo que no existe en el sistema) y tenemos definidas plantillas de artículos, el sistema nos muestra una pantalla con la consulta de plantillas.

En esta pantalla podrá seleccionar una plantilla con los datos por defecto para el nuevo artículo, o bien salir de la pantalla sin seleccionar ninguna plantilla.



Id.	Descripción	Patrón 1	Patrón 2	Patrón 3	Marca
PL1	PLANTILLA 1	El segundo			Carrefour

Una vez entrados todos los datos del artículo, se debe pulsar el botón para grabarlo.

Si el código del artículo esta en blanco y el sistema esta parametrizado para generar códigos de artículos a partir de la subfamilia:

Si la subfamilia seleccionada tiene formato de codificación seleccionado, el programa asigna automáticamente el código del artículo que le corresponde, en función del formato y de la plantilla indicados en la subfamilia.

En el caso de que el código de artículo generado automáticamente ya exista en el sistema, se mostrará un error indicando esta situación.

Para corregir este error, se deberá consultar cual es el último número de artículo creado para la subfamilia y acceder a la pantalla de mantenimiento de la subfamilia para modificar el número consecutivo de artículo que le debería asignar (Nº Siguiente)

Si la subfamilia seleccionada no tiene formato de codificación automática, (0 - No se usa formato), se mostrará un error indicando que no se puede crear un artículo con el código en blanco.

Para corregir este error, se deberá crear un código de artículo manual o bien se deberá modificar la subfamilia para indicarle el formato de codificación correcto.

Si el código del artículo esta en blanco y el sistema esta parametrizado para generar códigos de artículos a partir de una matriz:

Se comprueba que se haya seleccionado una matriz de codificación, en caso contrario se mostrará un error indicando que debe seleccionar una matriz.

The screenshot shows the 'Mantenimiento de artículos' window. At the top right, the 'Matriz' dropdown menu is open, with 'Camisas' and 'Pantalones' visible. The main form contains various input fields and dropdown menus for product details, including 'Línea de producto' (set to '[11] Línea pruebas Gcolor'), 'Grupo de colores' (set to '[KKT] Ka KA-Te'), 'IVA' (set to 'Normal'), and 'Tipo de mercancia' (set to '[00000000] NADA'). There are also checkboxes for 'Se Compra' and 'Es no inventariable', and a 'Fecha de alta' field set to '23/04/2010'. The bottom section includes 'Unidad compra' (set to 'Unidades'), 'Factor de conversión' (set to '1'), 'Unidad consumo' (set to 'Unidades'), 'Molde' (set to 'Indeterminado'), and 'Tejidos' (set to '0').

En el caso de que el código de artículo generado automáticamente ya exista en el sistema, se mostrará un error indicando esta situación.

Para corregir este error, se deberá consultar cual es el último número de artículo creado para la matriz y acceder al mantenimiento de matrices para modificar el número consecutivo de artículo que le debería asignar (Nº Siguiente)

Codificación manual de artículos

En la codificación manual, el usuario decide que caracteres forman el código.
La codificación manual se puede hacer de 2 formas:

- 1 Entrando directamente los caracteres de en dato "código"
- 2 Considerar el código como varios datos

Para esta última opción, debe procederse previamente a parametrizar el sistema, indicando que datos forman el código.

Parámetros del sistema - Empresa: [AI] ARTESANIA INFANTIL JUANA MARIA, S.L.

Básicos | Compras | Producción | **Comercial** | Obligaciones | Efectos

Editar | Volver al original

Codigo de Artículo

Sep.	Nombre	Longitud
Parte 1	Modelo	4
Parte 2	Tela	3
Parte 3	Diseño	3

E.D.I. - Rutas importación y exportación

Ruta de importación: c:\

Ruta de backup de los pedidos:

Ruta de exportación albaranes: c:\

Ruta de exportación facturas: c:\

Cuentas de venta

Descripción	Cuenta	Descripción	Cuenta
Cientes varios	43000	Cuenta puente	57998
Descuento 3	70900		
Desc. comercial	70900		
Desc. línea	70900		
Desc. pronto pago	70600		
IVA ventas	47710		
Transporte factura	62410		
Ventas	70000		
Dif cambio	65000		
Abonos computados al	Debe		

Generar un asiento por factura

Nota: La parametrización de los materiales se hace de la misma forma, pero es independiente y se realiza desde la pestaña "Compras"

El código del artículo puede desglosarse en un máximo de 3 datos, siendo la longitud máxima de los 3 datos 10 caracteres. En el ejemplo vemos que se ha desglosado el código en:

Dato	Longitud
Modelo	4
Tela	3
Diseño	3

Adicionalmente puede indicarse un separador entre un dato y otro. En este caso habrá que tener en cuenta que cada separador tiene una longitud de 1, por lo que quedarán menos caracteres para la codificación de los propios datos.

A continuación se muestra un caso práctico, siguiendo el ejemplo de la parametrización anterior.

Mantenimiento de artículos

Artículo: 0101301025 Vestido 0101 Muselina Diseño 25

Ficha | Colores | Tarifas | Estoc | Componentes | Idiomas | Proveedores | Costes | Código barras

Modelo 0101 **Tela** 301 **Diseño** 025

Como podemos apreciar, en el mantenimiento de artículos se muestran los datos :

Modelo, Tela y Diseño que son los que hemos definido en la parametrización.

Para dar de alta el código que se muestra en el dato artículo procederemos de la siguiente forma:

- 1 Dejamos el dato artículo en blanco
- 2 Indicamos los valores apropiados en los datos Modelo=0101, Tela=301 y Diseño=025
- 3 Introducimos el resto de datos del artículo
- 4 Procedemos a grabar el artículo

Como consecuencia, se genera un código de artículo formado por los 3 datos, como se puede apreciar en la imagen anterior, cuyo valor es 0101301025

Hay que tener en cuenta que el código del artículo es un único dato, el indicado en el dato "Artículo". A pesar de ello se conservan los valores de los datos Modelo, Tela y Diseño, que podrán usarse para localizar artículos en distintos programas.

Un ejemplo de su uso posterior es la consulta de artículos que se muestra a continuación:

Consulta de artículos - [carticulo01] Artículos

Sin filtro

Artículos

Exportar a Excel

Buscar en lista

Filtro

Id	Descripción	Patrón 1	Patrón 2	Patrón 3	Marca	Mercado	Temporada	
Filtro de artículos								
Código	Lin. producto	Situación						<input type="checkbox"/> Sección
	Familia	Cuenta ventas						
Descripción	Subfamilia	Artículo estadístico						
Patrón	Marca	Motivo estadístico						
2º Patrón	Mercado	Calidad estadística						
3er Patrón	Temporada	Propiedad std.						
Código barras	Se compra							
Cliente	Sin filtro							
Proveedor								
Modelo	Tela 301	Diseño 025						

Podemos observar que en el filtro de la consulta se desea obtener todos los artículos cuya tela sea 301 y su diseño 025.

Cuando pulsemos el botón "filtrar", aparecerá la lista de artículos que cumplen la condición solicitada. A continuación se muestra un ejemplo.

Consulta de artículos - [carticulo01] Artículos

El Tela sea 301, *El Diseño sea 025*

Artículos

Exportar a Excel

Buscar en lista

Filtro

Id	Descripción	Patrón 1	Patrón 2	Patrón 3	Marca	Mercado	Temporada
0101301025	Vestido 0101 Muselina Diseño 25						
0450301025							