

# MANUAL DE USO

## MODULO : ITEMS

### DESCRIPCION:

Este modulo se utiliza para mantener las tablas de Items.

Los Items son los objetos tangibles/no tangibles que se utilizan en el ciclo operacional de una empresa.

Los Items estan clasificados en 4 grupos:

**1-Productos.**

**2-Materias Primas.**

**3-Insumos.**

**4-Servicios**

### \* ACCESO AL MODULO ITEMS



### \* PANTALLA INICIAL DE MODULO ITEMS

**ITEM CATALOGO**

BUSCAR CREAR CERRAR

**DATOS:**  
Estado :  
Tipo de Item :  
Nombre :  
Unidad Medida :  
Marca :  
Categoría :  
Centro Negocio :  
Proyecto :  
Descripción :

**VALORES:**  
Precio Venta :  
Costo Pmp :  
Comisión :  
Producción :

**PROPIEDADES:**

**CODIFICACIÓN:**  
Rpx :  
Sku :  
Alt :  
Ean :

**OTROS DATOS:**  
Maneja N° de Serie  
Maneja N° de Lote :  
Utiliza Receta :  
Maneja Inventario :  
Factor Conversión :  
Origen :

**SITIO WEB:**  
Publicar en Sitio :  
Ordenamiento Web :

## \* CREAR NUEVO ITEM

Para crear un nuevo Item, debe pulsar el Boton Crear que se encuentra en la pantalla inicial del modulo.

Seguido de esto se visualizara un formulario que tendra que completar con toda la informacion requerida.

Al crear un item se le asigna un id en forma automatica, un id es un identificador unico de un registro de una base de datos.

### SECCION DATOS:

<b>ITEM CATALOGO ID 2755</b>	<div>ELIMINAR</div> <div>GUARDAR</div> <div>SALIR</div>
<b>DATOS:</b>	
Estado	: Activo
Tipo Item	: Producto
Nombre	:
Unidad Medida	: 5P # 5PCS
Marca	: SM # Sin Marca
Categoría	: Sin Categoría
Centro Negocio	: Interior Yamp
Proyecto	: Sin Proyecto
Descripción	:

Los datos principales al momento de crear un Item, son los siguientes:

#### Estado:

Al momento de crear un nuevo item, debe seleccionar Activo.

#### Tipo Item:

Debe seleccionar el tipo de item ( Producto, Materia Prima, Insumo o Servicio ).

#### Nombre:

Debe ingresar un nombre que describa resumidamente el Item en cuestion.

#### Unidad de Medida:

Es el tipo de Unidad de medida con la que se medira el Item para efectos de stock.

#### Marca:

Indica la Marca o Linea de Item.

**Categoría:**

Indica la Clasificación del ítem, dentro de un árbol de categorías que debe ser creado antes de comenzar con la creación de Items.

**Centro de Negocio:**

Indica a nivel contable la clasificación de grupo o tipo de negocio establecido por la empresa.

**Proyecto:**

Indica el proyecto de negocio al cual estará asociado el Item.

Para el caso de Pilidu, los proyectos serán utilizados para las colecciones de vestuario.

**Descripción:**

La descripción se utiliza para indicar información más detallada del Item, puede incluso abarcar varias páginas con información descriptiva del Item.

**SECCION VALORES**

En este grupo se debe ingresar la información con los valores o tarifas de los PRODUCTOS Y/O SERVICIOS que son Comercializados a los clientes:

**VALORES:**

Precio Venta	:	<input type="text" value="0"/>
Costo Pmp	:	<input type="text" value="0.00"/>
Comisión	:	<input type="text" value="0.00"/> Sin Comisión <input type="button" value="v"/>
Producción	:	<input type="text" value="0"/> Sin Producción <input type="button" value="v"/>

**Precio de Venta:**

Se debe ingresar el Valor neto del precio referencial de venta del Item.

**Comisión:**

Si existe una comisión por venta, se debe ingresar el valor y tipo.

**Producción:**

Si existe un pago específico por producción del ítem, se debe ingresar el valor y el tipo de pago ( Porcentaje o Pesos ).

## SECCION PROPIEDADES

En esta seccion, se deben seleccionar las propiedades del Item.  
Asignarle propiedades a un Item es algo opcional, ya que tambien se podrian incluir dentro del nombre o descripcion del mismo item.

**PROPIEDADES:**

Para el caso de Pilidu ( Productos Finales ), los Items de este tipo, llevaran 3 propiedades:

- Talla
- Color
- Temporada

Se entiende que las propiedades deben ser creadas previo a la creacion de items.

## SECCION CODIFICACION

En esta seccion, se debe ingresar toda la informacion relacionada con la codificacion del item.

CODIFICACIÓN:	
Rpx	: <input type="text" value="12755"/>
Sku	: <input type="text"/>
Alt	: <input type="text"/>
Ean	: <input type="text"/>

Para ello el sistema ERPX, dispone de 4 codigos para un mismo item.

### **Codigo RPX :**

Es el codigo interno y propio del sistema y es generado automaticamente al momento de crear un nuevo item.

### **Codigo SKU:**

Es el codigo SKU con el cual es comercializado el item con el cliente final.  
Para el caso de Pilidu, se utiliza el codigo sku de falabella.

### **Codigo ALT:**

Es el codigo alternativo del item.  
Para el caso de pilidu, se utilizara para el codigo interno actualmente en uso, por ejemplo PILI1024.

### **Codigo EAN:**

Es el codigo de barra en formato con la norma ean.  
Para este caso se utilizara el codigo ean asignado por Falabella.

## SECCION OTROS DATOS

Esta seccion se debe ingresar informacion especifica de las caracteristica que maneja el item.

<b>OTROS DATOS:</b>	
Maneja N° de Serie	: <input type="checkbox"/>
Maneja N° de Lote	: <input type="checkbox"/>
Utiliza Receta	: <input type="checkbox"/>
Maneja Inventario	: <input checked="" type="checkbox"/>
Factor Conversión	: <input type="text" value="0.00"/>
Origen	: <input type="text" value="v"/>

### N° de Serie:

Indica si el item utilizara numero de serie para la identificacion de piezas en forma independiente por cada unidad.

Se debe tickear para indicar que Si maneja esta funcion.

### N° de Lote:

Indica si el item utilizara numero de lote, para la identificacion de cada pieza asignada a un numero de partida/lote especifico.

Se debe ticker para indicar que SI maneja de esta funcion.

### Utiliza receta:

Indica si el item utilizara una receta/plantilla que los items que seran necesarios para la creacion del item a producir.

### Factor de Conversion:

Indica la unidad de medida del proveedor.

Por ejemplo si se compran por caja, en la unidad de conversion se debe ingresar la cantidad de unidades por caja.

Con esto al momento de recepcionar estos items, seran multiplicados por el factor correspondiente, es decir si el factor de conversion es 12 y al momento de recepcionar se recepcionaron 2, en el sistema se ingresaran realmente 24 unidades.

### Origen:

Indica es pais de origen o procedencia del item, este campo es opcional.

Finalmente, luego de haber completado toda la informacion del item, se debe pulsar el boton GUARDAR, ubicado en la parte superior de la pantalla.

## EXPORTAR RESULTADOS A EXCEL

Para exportar los resultados, se debe pulsar el boton exportar.  
Previamente se deben seleccionar los filtros correspondientes de los resultados que se quieren visualizar.

Para el caso de las colecciones se deberian poner todos los filtros con la opcion TODOS.  
Solamente el filtro Colección debe seleccionar una colección específica.  
Luego de ello pulsar exportar y listo.

Abajo se muestra ejemplo.

BUSCAR ITEMS:

Listar Todos

Colección Disney Novie

☐ Stock

Todos los Centros de Negocio

Todas las Marcas

Activos

Todos los Items

CONSULTAR

EXPORTAR

CERRAR

	Nº	T	CODIGO	NOMBRE	NETO	BRUTO	STOCK
	1	P	50001	ACCESORI DISNEY MANTITA AZ450 0M	3.040	3.618	0
	2	P	50002	ACCESORI DISNEY MANTITA ROS 65 0M	3.040	3.618	0
	3	P	51573	MANTITA ALG OSHKOSH PILI OK13 CEL	2.495	2.969	0
	4	P	51574	MANTITA ALG OSHKOSH PILI OK23 ROS	2.495	2.969	0
	5	P	51575	MANTITA ALG. CALP PCAL 9603 CEL	1.540	1.833	0
	6	P	51576	MANTITA ALG. CALP PCAL 9604 ROS	1.540	1.833	0
	7	P	51577	MANTITA ALG. CLPANY PCAL 9602 RS	1.540	1.833	0
	8	P	51578	MANTITA ALG. CNPY PILI C107 ROS	2.690	3.201	0

## SUBIR IMÁGENES DE ITEMS

El sistema ERPX, permite subir n imágenes sin limite a cada item.  
Para subir o importar imágenes a un item, primero debe buscarlo y luego pulsar el boton IMÁGENES.

 MODIFICAR	 IMPRIMIR	 RECETA	 IMÁGENES	 CERRAR
---	--	--	--	---

---

<b>VALORES:</b> Precio Venta : 1.000 Precio Dist. : 3.000 Costo Pmp : 500,00 Comisión : Sin Comisión Producción : 100 Sin Comisión	<b>STOCKS:</b> Stock : 0,00  Reserva : 0,00 Disponible : 0,00
<b>PROPIEDADES:</b> Color : AMARILLO Composición : 100% NIV. OM	<b>REPOSICIÓN:</b> Stock Máximo : 0,00 Stock Reposición : 0,00 Stock Crítico : 0,00

Luego se abra una nueva ventana, la cual mostrara todas las imágenes asociadas al item.

Para agregar una nueva imagen debe pulsar el boton EXAMINAR y seleccionar una imagen previamente almacenada en el computador.

Si desea que la imagen sea la predeterminada, es decir la principal, debe seleccionar con un ticket en IMAGEN PRINCIPAL.

NOTA: El sistema permite subir solamente imágenes tipo JPG, las dimensiones no tienen limitancias.

<b>Codigo</b>	10312
<b>Nueva Imagen</b>	<input type="text"/> <input type="button" value="Examinar..."/>
<b>Imagen Principal</b>	<input type="checkbox"/>
	<input type="button" value="SUBIR ARCHIVO"/>

