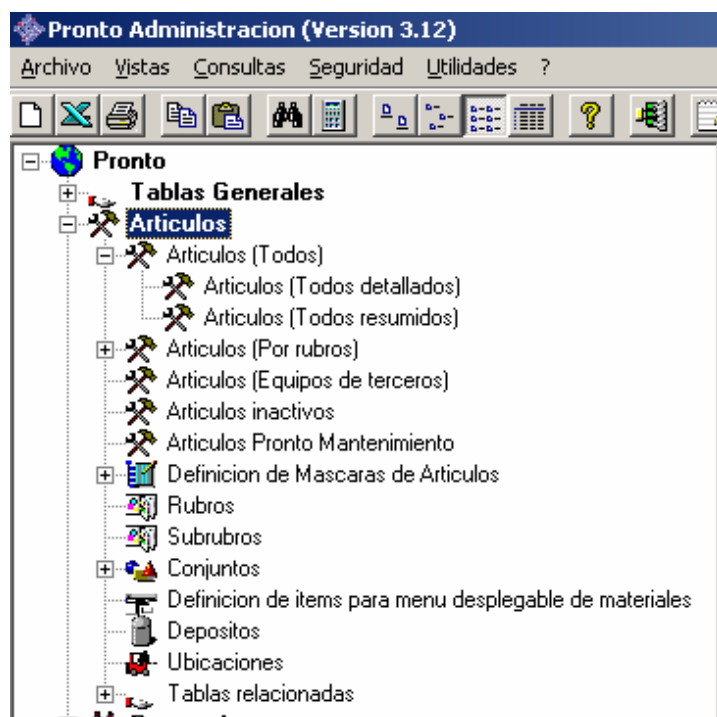


## Artículos







En la tabla de artículos se encuentran el maestro de materiales que utiliza la Empresa.

Cada artículo estará ligado a un Rubro y/o Subrubro

**ES SUMAMENTE IMPORTANTE REALIZAR PREVIAMENTE UN BUEN ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA QUE TENDRÁ EL ESQUEMA DE RUBROS Y SUBRUBROS DE LOS MATERIALES PARA LOGRAR ADMINISTRAR EN FORMA EFICAZ Y CONFIABLE LOS BIENES DESDE EL SISTEMA.**

### Visualización:

El usuario tiene dos opciones de visualización: **Todos** o **Por rubros**.

-  **Todos:** se puede ver todos los artículos seleccionando a la izquierda de la pantalla la opción Artículos (Todos), allí se abre otra rama con dos opciones posibles: Artículos (Todos detallados) o Artículos (Todos resumido)
-  **Por rubros:** clickeando en el signo más   **Articulos (Por rubros)**, a la izquierda de esta opción, se desplegará un árbol detallado de los artículos agrupados por rubros.

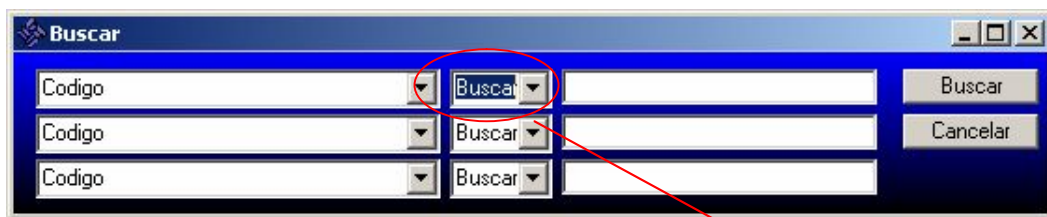
Si se elige esta última opción para visualizar, a la izquierda se expandirá el árbol mostrando automáticamente la totalidad de los rubros y clickeando en el rubro correspondiente, se visualizarán los artículos que pertenecen a ese rubro.

### **Búsqueda:**

En las dos opciones se pueden complementar las búsquedas utilizando el objeto binocular en la barra de menú:

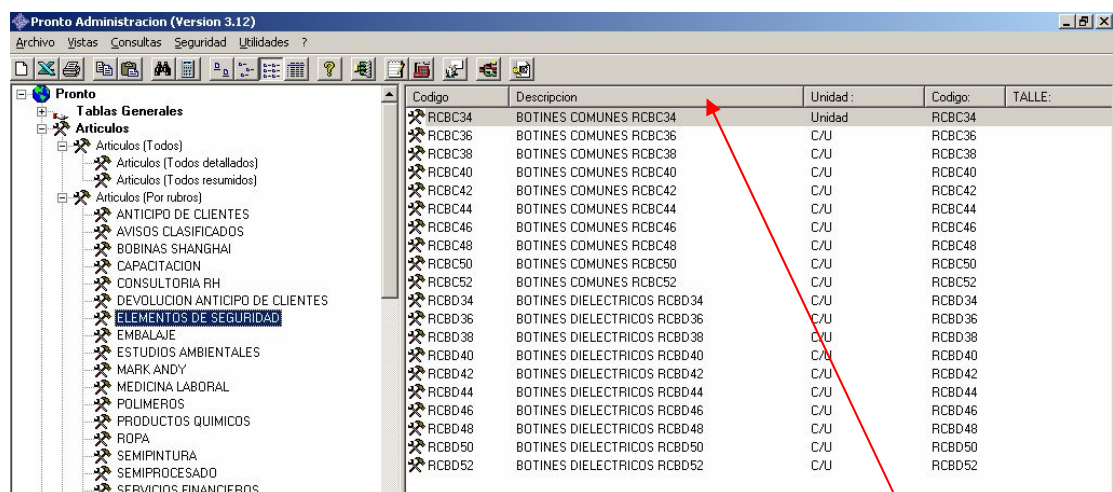


El sistema abrirá un cuadro de dialogo con tres criterios de búsquedas combinadas de campos:




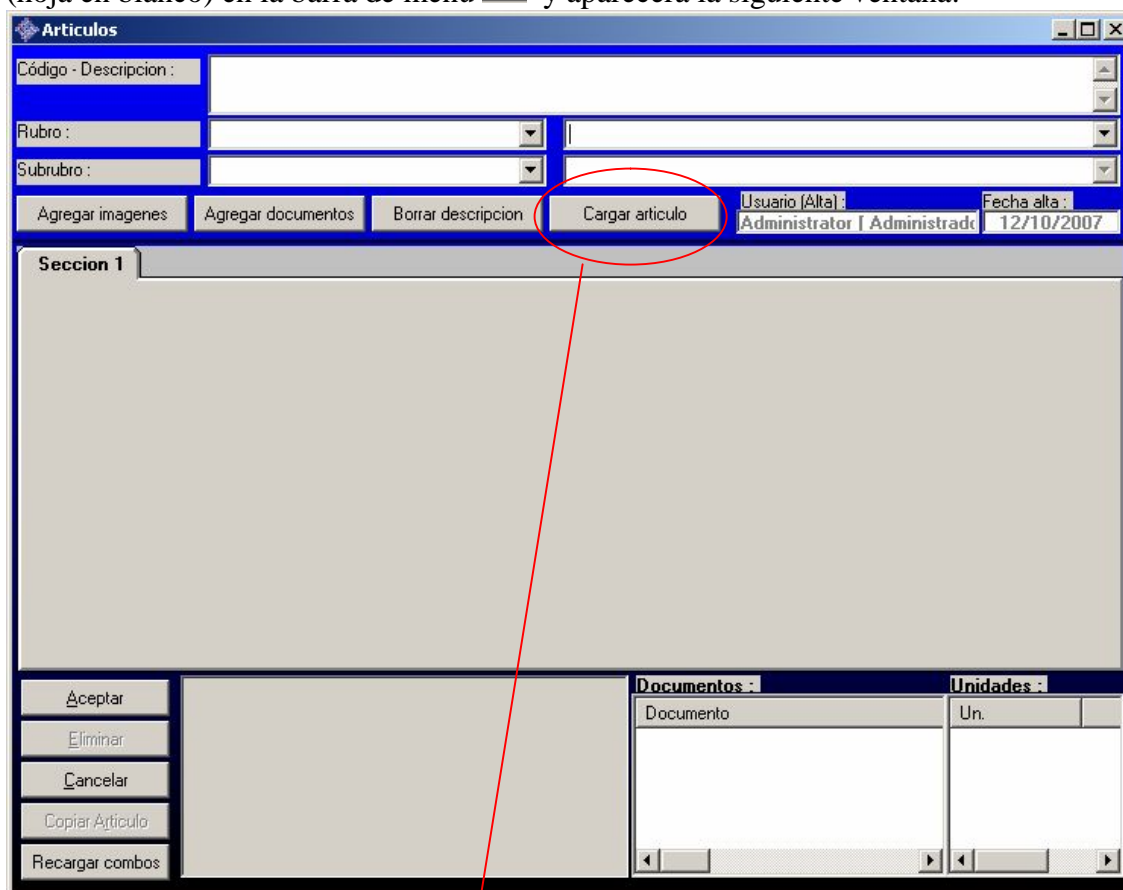
Cuando se quiere buscar un texto se selecciona la opción **buscar** y se ingresa una parte o toda la palabra. Para números se utiliza igual, mayor, menor o distinto según se necesite.

El sistema mostrará en la parte derecha de la pantalla aquellos registros que cumplan con el criterio de búsqueda. Si se ingresa parte del texto a buscar el sistema mostrará todos los registros que contengan el texto ingresado:



También se puede realizar ordenamientos ascendentes y descendentes clikeando en las columnas del sector derecho de la pantalla.

Si se desea incorporar un nuevo artículo se deberá seleccionar el icono de **nuevo** (hoja en blanco) en la barra de menú  y aparecerá la siguiente ventana:



En ella deberá ingresarse la descripción del Artículo y el Rubro / Sub-Rubro correspondiente.

Haciendo clic en el botón **Cargar artículo**, aparecerá en la parte inferior de la pantalla los campos habilitados para ingresar datos según la combinación Rubro / Sub-Rubro previamente definida.

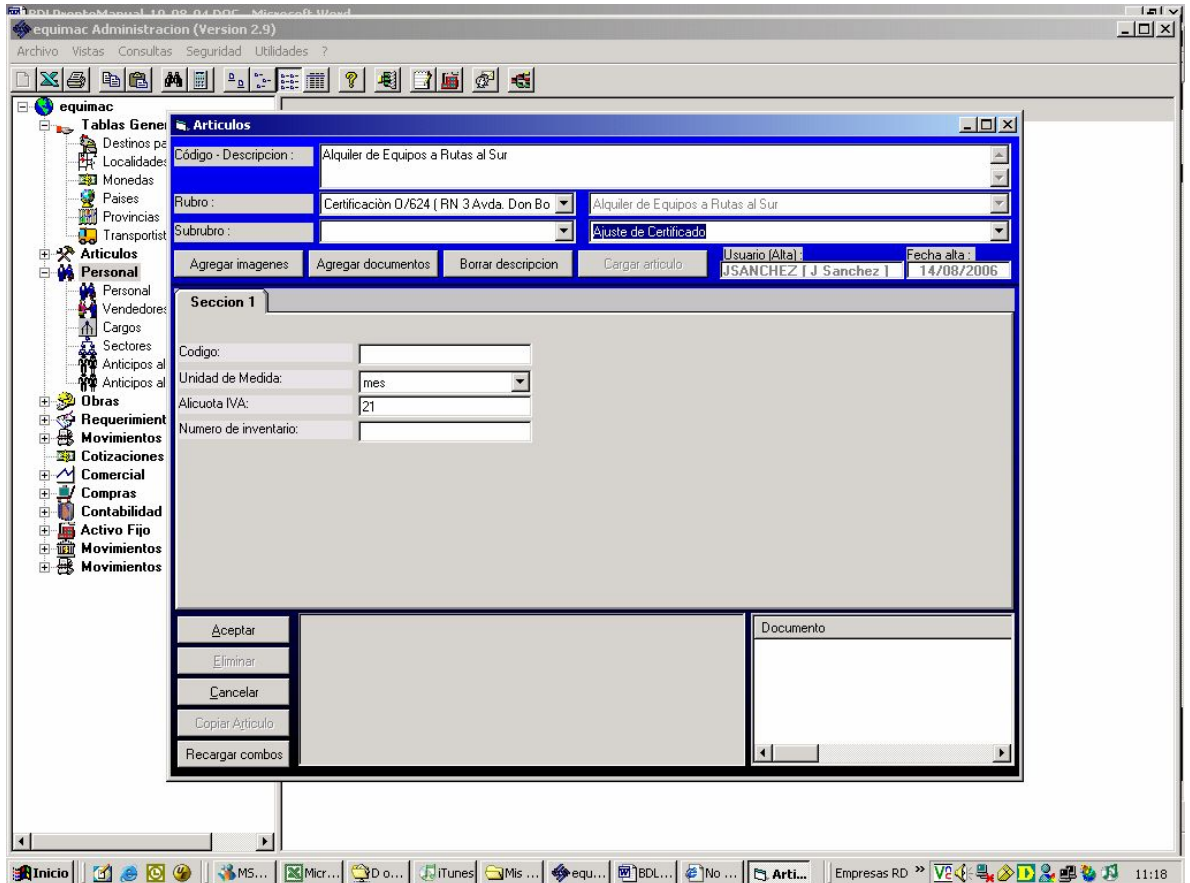
Haciendo clic en el botón **Aceptar**, el nuevo artículo será incorporado a la tabla.

Haciendo clic en **Cancelar**, no se incorporan los datos ingresados en esta pantalla.

Haciendo clic en el botón **Copiar artículo**, se despliega una lista con los artículos existentes y seleccionando uno de ellos transfiere la información a la pantalla.

Si se desea modificar un artículo existente deberá seleccionarse el mismo en la parte derecha de la pantalla que muestra todos los artículos existentes. Con doble

clic sobre el artículo seleccionado, los datos del mismo se mostrarán de la siguiente manera.



Los datos existentes pueden modificarse.

Haciendo clic en el botón **Aceptar**, las modificaciones serán realizadas.

Haciendo clic en **Cancelar**, las modificaciones NO serán realizadas.

Haciendo clic en **Eliminar**, el Artículo será excluido de la tabla de Artículos.

## Rubros


Muchas de las tablas, como en el caso de Rubros, se encuentran con datos cargados previamente y se debe a que son datos relativamente comunes para cualquier empresa.

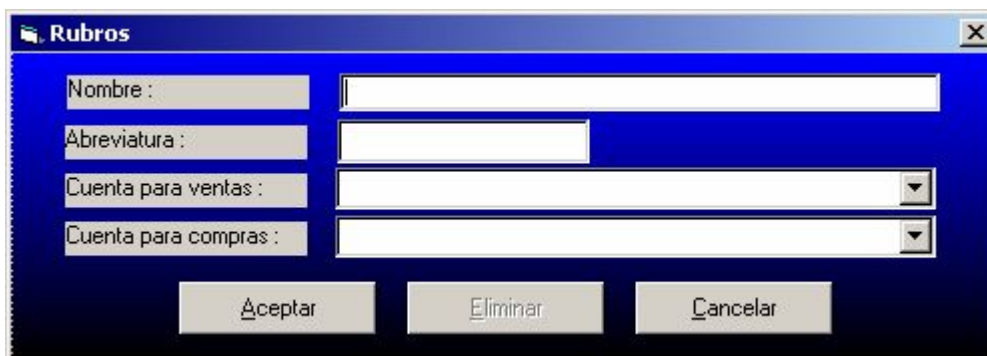
En esta tabla se encuentran los Rubros a utilizar en la definición de los Artículos, pudiendo en la misma incorporar, modificar o eliminar datos ya existentes.

El Rubro a modificar se debe seleccionar en la parte izquierda de la pantalla.

Una vez realizado esto, sobre la parte derecha de la pantalla aparecerá el contenido de la misma. Haciendo doble clic en el rubro seleccionado se abrirá el siguiente cuadro de diálogo:



Si se desea incorporar un nuevo Rubro se deberá seleccionar el icono de Nuevo  y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

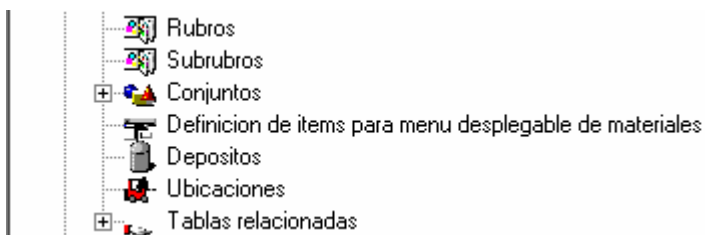


En él se deberá ingresar el nombre del rubro, abreviatura del mismo e indicar con que cuenta contable van a estar relacionados los artículos pertenecientes a ese rubro tanto para las compras como para las ventas.

Haciendo clic en el botón **Aceptar**, el nuevo rubro será incorporado a la tabla.

Haciendo clic en **Cancelar**, no se incorporan los datos ingresados en esta pantalla.

Con el resto de las tablas, subrubros, conjuntos, depósitos, ubicaciones, se opera de manera similar, con sus correspondientes diferencias según la tabla.



## Sub Rubros



+ **Nombre:** Es el nombre que se va a ver cuando se deba seleccionar un Sub-Rubro.

+ **Abreviatura:** Descripción abreviada del Sub-Rubro.

## Definición de Máscaras de Artículos

Estas definiciones tienen por objetivo, la personalización de las propiedades de los artículos, de tal manera que solamente aparezca en la misma los datos necesarios relacionados con la combinación de Rubro y Sub-Rubro.

En la pantalla que se muestra a continuación se van definiendo uno a uno los campos que se desea que aparezcan.

Se pueden visualizar las definiciones de máscaras de artículos todas en una pantalla o por rubros, con la misma funcionalidad detallada en la visualización de artículos.



**Definición de Artículos**

Acceso rápido a máscaras existentes :

Rubro : ACEROS, HIERROS Y OTROS METALES

Subrubro : ACEROS PARA PRETENSADO

Agrega el campo a la descripción del artículo ? : ☐ SI ☒ NO

Numero de orden : 100

Poner antes (descripción) :

Poner después (descripción) :

Nombre del campo en la tabla ARTICULOS : Código

Etiqueta del campo en la tabla ARTICULOS : Código

Nombre de la tabla relacionada (opcional) :

Nombre del campo relacionado en combo (opc.) :

Usa la abreviatura del campo ? ( Si / No ) : ☐ SI ☒ NO

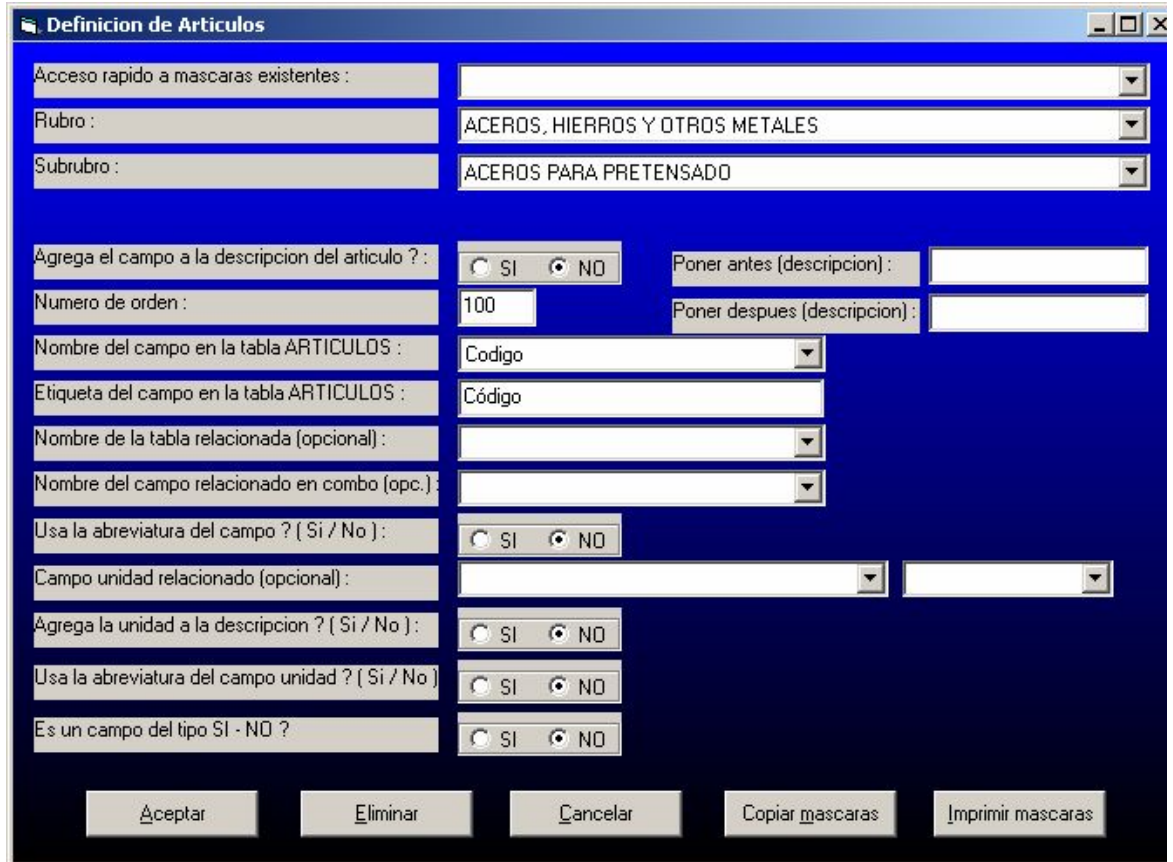
Campo unidad relacionado (opcional) :

Agrega la unidad a la descripción ? ( Si / No ) : ☐ SI ☒ NO

Usa la abreviatura del campo unidad ? ( Si / No ) : ☐ SI ☒ NO

Es un campo del tipo SI - NO ? : ☐ SI ☒ NO

- + **Acceso rápido a máscaras existentes:** Esto permite recuperar rápidamente definiciones previamente ingresadas.
- + **Rubro:** Seleccionar el rubro que corresponda.
- + **Sub-Rubro:** Seleccionar el rubro que corresponda.
- + **Agrega el campo a la descripción del artículo?:** Si – No; Significa que cuando se muestre el Artículo incluirá en el Texto de la Descripción el campo indicado.
- + **Número de Orden:** Se debe indicar en que lugar en la pantalla de Mantenimiento de Artículos el campo indicado debe aparecer.
- + **Poner antes (descripción):** aquí se debe ingresar la constante que se desea incorporar antes del contenido del campo.
- + **Poner después (descripción):** aquí se debe ingresar la constante que se desea incorporar luego del contenido del campo.
- + **Nombre del campo en la tabla ARTICULOS:** Aquí se despliegan todas las definiciones de campos comprendidas en dicha tabla, permitiendo seleccionar el campo deseado para incorporar en la pantalla de Mantenimiento de Artículos.
- + **Etiqueta del campo en la tabla ARTICULOS:** Corresponde al Título que identifique al campo en cuestión.



**Nombre de la tabla relacionada (opcional):** En algunos campos de la tabla ARTICULOS el contenido es un código de identificación cuya información se encuentra en otra tabla. Si este fuese el caso debe seleccionarse en este campo la Tabla a relacionar.

**Nombre del campo relacionado en combo (opc):** Aquí se debe indicar el campo de la tabla relacionada desde donde se mostrará la información.

**Usa la abreviatura del campo? Si / No:** Si el campo tiene abreviatura y se desea trabajar con la misma, tildar en ☒ SI.

**Campo unidad relacionado (opcional):** Si fuese necesario especificar unidad indicar el campo de referencia.

**Agregar la unidad a la descripción: Si/No:** Significa que cuando se muestre el artículo incluirá en el texto de la descripción la unidad que corresponda.

**Usa la abreviatura del campo unidad? Si/No:** Si el campo tiene abreviatura y se desea trabajar con la misma, indicar Si.

**Es in campo del tipo SI-NO?:** En este caso se elige la opción si esta habilitada dependiendo de las propiedades del campo **Nombre del campo en la tabla ARTICULOS**.

Se pueden copiar máscaras existentes, para ello se debe especificar en una nueva máscara el Rubro y Sub-Rubro que se desea crear, luego pulsando el botón



**Copiar máscaras** aparecerá una ventana con las definiciones a copiar, se selecciona la opción y se acepta.



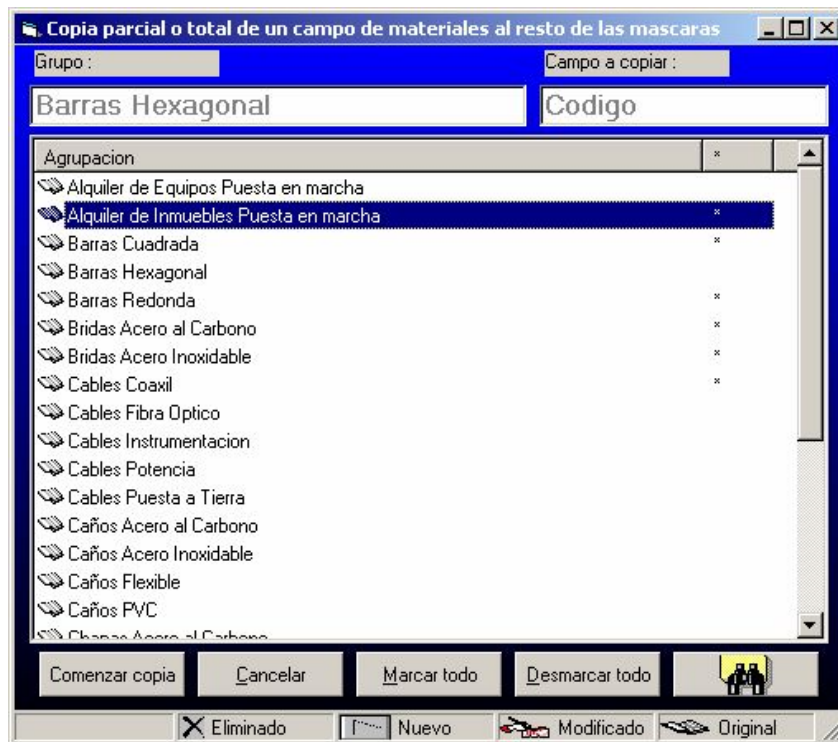
Se cargaran los datos de la mascara copiada los cuales pueden modificarse parcial o totalmente según la mascara nueva.

Existen campos que se pueden denominar genéricos para incluir en las máscaras de ítems ya que son comunes en casi todos los artículos, como ser: Código, Indicación si se debe o no Registrar el Stock, Stock mínimo, PPP, Costo de reposición, Ubicación Standard, IVA, si es un Conjunto (kit).

Existe otra alternativa de utilizar definiciones previas y aplicarlas en los diferentes agrupamientos, seleccionando el siguiente botón en la barra de menú:



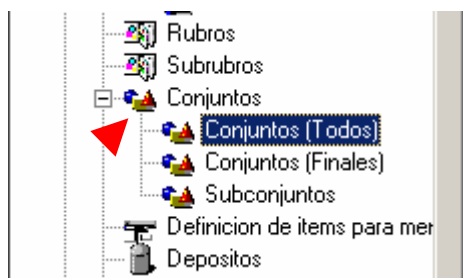
Haciendo un clic sobre la línea que tiene el campo que queremos copiar, luego pulsamos el botón **Copiar un campo a varias máscaras** y nos mostrará la siguiente pantalla:



En la parte superior nos muestra los datos del Campo Seleccionado y en la parte inferior la lista de Agrupaciones de Rubro y Sub Rubros definidas, donde nos permite, Seleccionar en forma Parcial o total a aquellos agrupamientos que deseamos aplicar la definición.

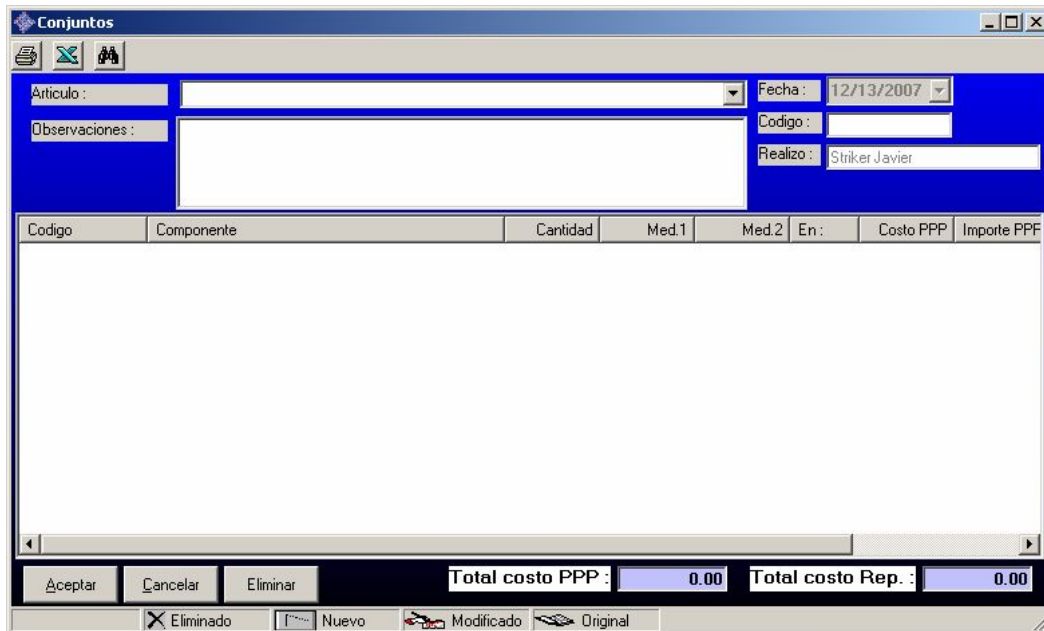
Una vez realizada la selección, pulsando el botón **Comenzar Copia**, se realizará el proceso.

### Conjuntos



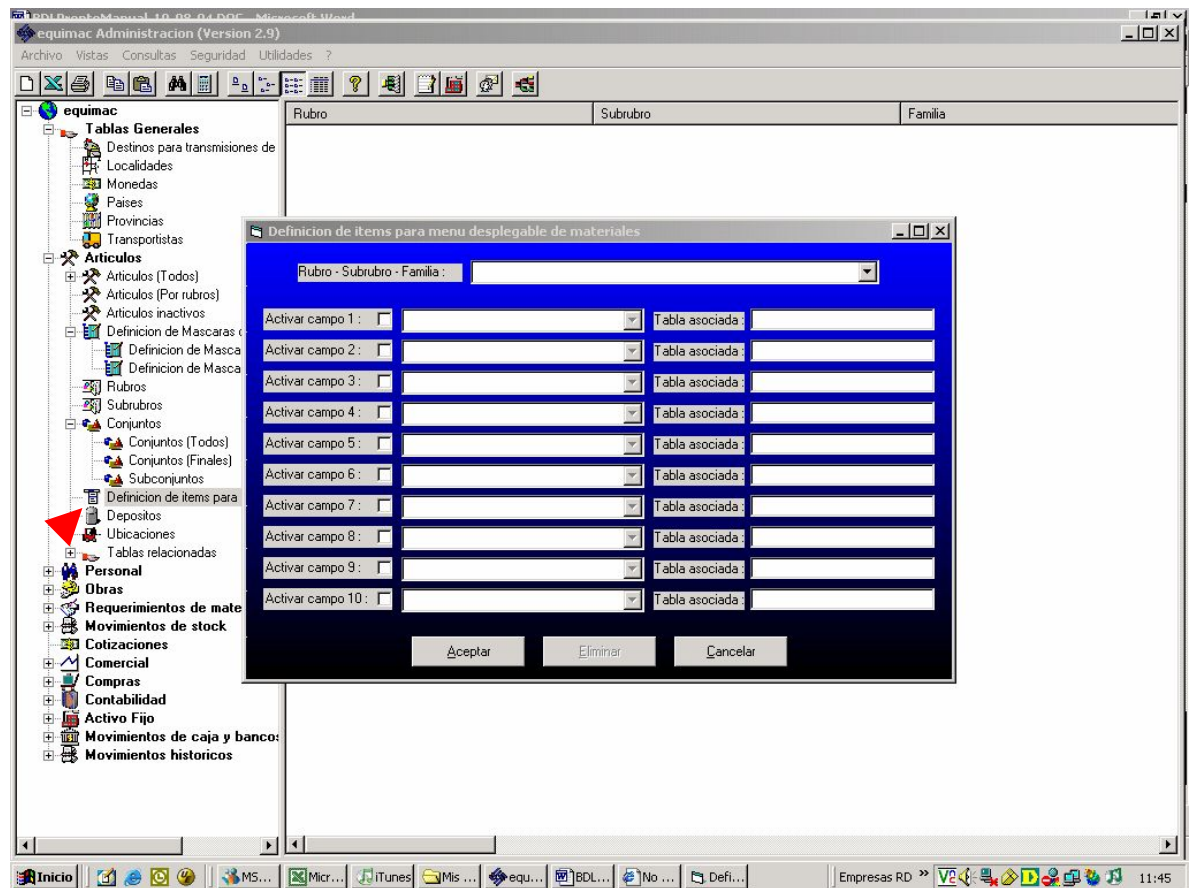
En esta tabla se encuentran los Conjuntos o (Kits) de Artículos. Conceptualmente el Conjunto tienen la misma característica que un artículo, de hecho debe estar definido en el maestro de artículos, pero cuando hacemos referencia al mismo, por ejemplo, para un ingreso o salida de material, los componentes de este conjunto también van recibiendo los efectos de esos movimientos.

Para ingresar un conjunto seleccionamos el botón **Nuevo** en la barra de menú y aparecerá la siguiente pantalla:



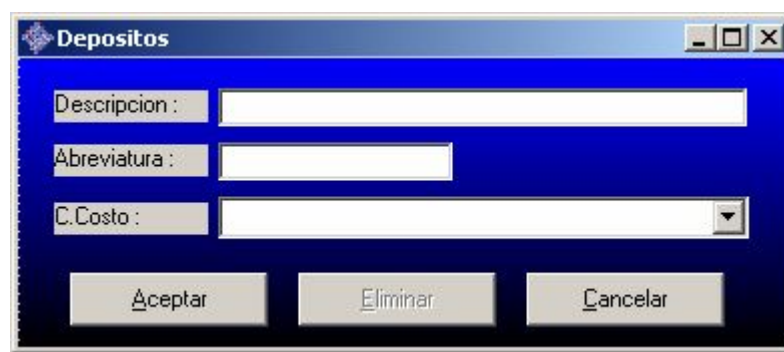
En la pantalla para ingresar un conjunto debemos seleccionar el Ítem correspondiente, le podemos asignar un código al conjunto y le iremos incorporando los componentes de ese conjunto.

### Definición por ítems para menú desplegable de materiales



Seleccionamos los ítems, indicamos la cantidad de cada ítem y luego grabamos dejando armado así el nuevo conjunto.

### Depósitos



Los depósitos son las ubicaciones físicas donde se encontrarán los materiales.

La información a ingresar es una descripción y si fuese necesario una abreviatura del mismo.

### Ubicaciones



Las ubicaciones están relacionadas con cada depósito y nos permite ingresar para cada ubicación datos importantes para una rápida localización, de Estantería, Módulo y / o, Gaveta.

### Tablas relacionadas

Si se desea ingresar un elemento nuevo a una de las tablas, se deberá seleccionar el icono de **Nuevo** en la barra de Menú. Las tablas relacionadas tienen la misma funcionalidad de las tablas descriptas, una serie de campos a ingresar por el usuario con opciones de Aceptar, Eliminar (para modificar alguna ya ingresada) o Cancelar.

**Aceptar**, para ingresar un nuevo elemento a una tabla. **Cancelar**, para no ingresar un nuevo elemento. **Eliminar**, para borrar un elemento de la tabla.

### Acabados

Al clicklear en **Nuevo** en la barra del Menú, aparecerá la siguiente pantalla:



Se deberá ingresar la **Descripción** y **Abreviatura** para que se incorpore a la tabla.

### Alimentaciones Eléctricas

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:



Forma de Alimentaciones Eléctricas. Campos: Código, Descripción. Botones: Aceptar, Eliminar, Cancelar.

Se deberá ingresar el **Código** y **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Años y Adendas de Normas

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:




Forma de Años de las Normas. Campos: Descripción. Botones: Aceptar, Eliminar, Cancelar.

Se deberá ingresar la **Descripción** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Biselados:

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:



Forma de Biselados. Campos: Nombre, Abreviatura. Botones: Aceptar, Eliminar, Cancelar.



Se deberá ingresar el **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Calidades

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:



Se deberá ingresar el **Código** y la **Descripción** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Calidades Clad

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:



Se deberá ingresar la **Descripción** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Códigos

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior:



Se deberá ingresar el **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### **Códigos Universales**

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### **Colores**

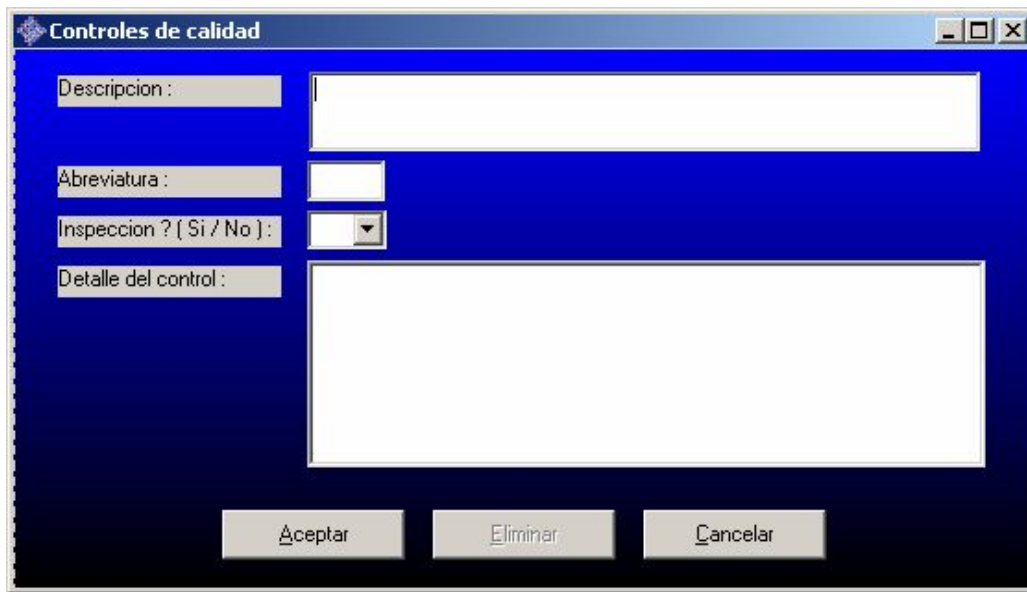
Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### **Controles de Calidad**

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar la **Descripción** y la **Abreviatura**, si tiene **Inspección** se deberá elegir la opción SI/NO según corresponda. En el caso de **Detalle de control**, es un campo libre de texto, que permite ingresar comentarios relacionados con el control de calidad y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Densidades

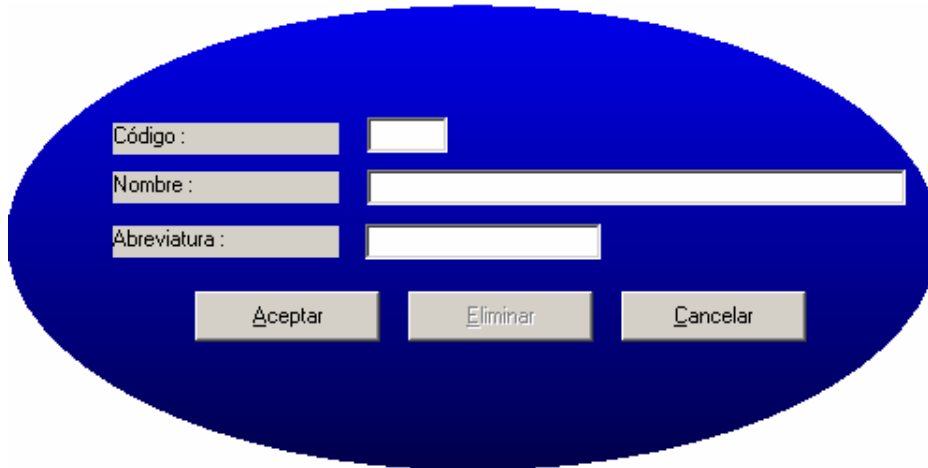
Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Formas

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A screenshot of a software form titled 'Formas'. It features three input fields: 'Código' (a small box), 'Nombre' (a long box), and 'Abreviatura' (a medium box). Below these fields are three buttons: 'Aceptar', 'Eliminar', and 'Cancelar'. The entire form is set against a dark blue background.

Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Grados

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A screenshot of a software window titled 'Ingreso de grados'. It contains two input fields: 'Código' (a small box) and 'Nombre' (a long box). Below these are three buttons: 'Aceptar', 'Eliminar', and 'Cancelar'. The window has a standard Windows-style title bar and a dark blue background.

Se deberá ingresar el **Código** y el **Nombre** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Marcas

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A Windows-style dialog box titled "Marcas" with a blue background. It contains two input fields: "Código :" and "Descripcion :". Below the fields are three buttons: "Aceptar", "Eliminar", and "Cancelar".

Se deberá ingresar el **Código** y la **Descripcion** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### **Materiales**

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A Windows-style dialog box titled "Materiales" with a blue background. It contains two input fields: "Código :" and "Nombre :". Below the fields are three buttons: "Aceptar", "Eliminar", and "Cancelar".

Se deberá ingresar el **Código** y el **Nombre** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### **Modelos**

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A Windows-style dialog box titled "Modelos" with a blue background. It contains one input field: "Descripcion :". Below the field are three buttons: "Aceptar", "Eliminar", and "Cancelar".

Se deberá ingresar la **Descripción** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Normas

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Nombre** y el **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Rangos:

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código** y el **Descripción** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Relaciones

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior





Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Schedulers

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, y el **Nombre** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla.

### Series

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Tipos

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A screenshot of a software window titled 'Tipos'. It contains three input fields: 'Código :', 'Descripcion :', and 'Abreviatura :'. Below these fields are three buttons: 'Aceptar', 'Eliminar', and 'Cancelar'.

Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Tipos 2

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior

A screenshot of a software window titled 'Tipos 2'. It contains three input fields: 'Nombre :', 'Abreviatura :', and 'Articulo Pronto Mantenimiento (opcional) :'. Below these fields are three buttons: 'Aceptar', 'Eliminar', and 'Cancelar'.

Se deberá ingresar el **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Tratamientos térmicos

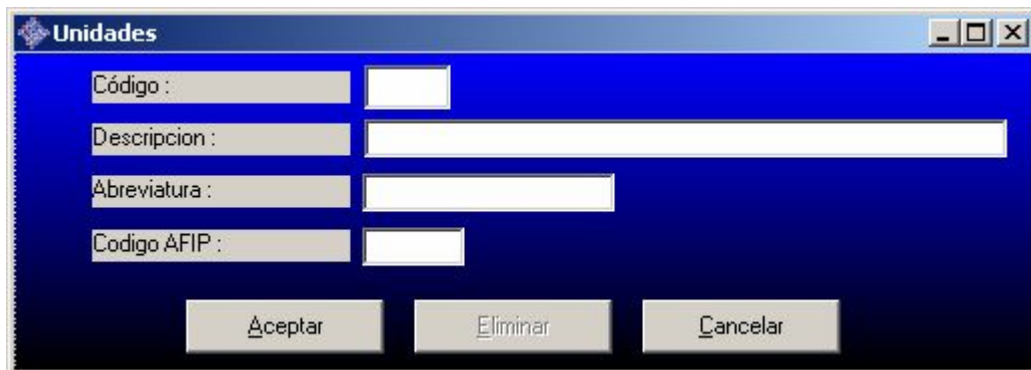
Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, **Nombre** y la **Abreviatura** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Unidades

Al clicklear en **Nuevo** en la barra de Menú, aparecerá la siguiente pantalla, similar a la anterior



Se deberá ingresar el **Código**, **Descripción**, **Abreviatura** y el **Código AFIP** y luego Aceptar para que se incorpore a la tabla

### Acotamiento de Tablas

