

Estructura Código Artículo



La estructura del código del artículo es un número inteligente que identifica la naturaleza, el grupo, o la clase del artículo; esto lo define el almacenista y el contador con el implementador o consultor para ver cuál estructura se acomoda mejor; casi siempre depende del número de referencias que maneje la entidad.

El código del artículo de la entidad puede estar conformado por varios niveles los cuales le pueden ayudar a organizar su inventario. Esta codificación puede ser tan sencilla o compleja como usted desee.

Por cada nivel usted debe definir la posición inicial, la longitud, la descripción del nivel y debe ingresar la codificación necesaria para la creación de los artículos, ya que con base en esta se valida y se realizan los reportes.

Adicionalmente se debe seleccionar si el nivel corresponde al grupo, esto quiere decir que el sistema mostrará los artículos de acuerdo a este nivel para que su búsqueda sea más eficiente.

Codificación de Artículos

Los artículos que se tienen pueden ser de diversas naturalezas, y esto indica unos niveles y subniveles.

A continuación una ilustración de cómo se codifica la estructura de los artículos.

Por ejemplo, una empresa tiene edificios, equipos de cómputo, bienes de uso público, intangibles y bienes de consumo. Estas cuatro categorías serían de Nivel 1 y para clasificarlos decimos que es CLASE, porque los artículos son de uno de esos cuatro tipos (e indicamos un número o código que identifica la clase de artículo del nivel 1).

1 Propiedad, planta y equipos

2 Consumos

3 Bienes de uso público, históricos y culturales

4 Otros activos - Intangibles

Ahora, en Propiedad, planta y equipos, tenemos terrenos, edificios y maquinaria y equipo. El nivel sería el número 2 y lo llamamos Grupo. Pero resulta que la maquinaria y equipo, tienen equipo de música, equipo de recreación y deporte, entre otros. Lo anterior, indicaría un tercer nivel, y un cuarto nivel lo identificamos como referencia o consecutivo, que es un número que el sistema asigna al código cuando grabamos. Un ejemplo de las jerarquías o niveles sería.

1 Propiedad, planta y equipos

```
01 Terrenos
02 Edificios
03 Maquinaria y Equipo
    01 Equipo de Música
    02 Equipo de Recreación y Deporte
    03 .....
04 .....
```

2 Consumos

```
01 Materiales y Suministros
    01 Implementos de Oficina
    02 Eléctricos y Ferretería
02 Elementos de Lencería
    .....
```

3 Bienes de uso público, históricos y culturales

```
01 Bienes históricos y culturales
```

4 Otros activos - Intangibles

```
01 Intangibles
02 Bienes entregados en comodato
```

Siguiendo con el ejemplo de la estructura dada, diríamos que una guitarra tiene el código del Padre Nivel 1 + Padre Nivel 2 + código Nivel 3 + código Nivel 4 que es la referencia, número que el sistema asigna en el momento de “Guardar”, por lo tanto sería **103010001**.

En el sistema, los niveles se encuentran agrupados, en este sentido, se indica el nivel padre cuando se configura el código del artículo y sólo se marca un nivel como “Grupo”, entonces lo que llamamos grupo incluye el número de dígitos del código hasta el nivel que marcamos. Todos los niveles deben marcarse como “Requeridos” para que todos los códigos de los artículos queden idénticos.

El código padre de los códigos del nivel 1 es Cero (0), por lo que no tienen padres. Ahora el padre de maquinaria y equipo que es de nivel 2 corresponde al código de uno de los ítem del nivel 1, que en este caso es,

Propiedad, Planta y Equipo (01). El padre del Equipo de Música corresponde al nivel 2, en este ejemplo Maquinaria y Equipo (03).

Por lo tanto el código padre, es solo el código del subnivel que lo antecede. Y así sucesivamente hasta llegar a la raíz del árbol o al nivel 1.

Ilustración paso a paso de Codificación de Artículos

A continuación se muestra una ilustración paso a paso de la creación de los niveles del código del artículo utilizando una estructura diferente a la anterior.

Lista Encabezado	
Nivel	Descripción
1	TIPOS
2	GRUPO
3	REFERENCIA
4	CONSECUTIVO

Seleccionamos el nivel 1 (TIPOS), que en este caso es el que vamos a modificar y damos clic en Encabezado. Si no existen niveles das clic en nuevo.

Lista Encabezado

Detalle Nivel:

Nivel: Requerido: ☒ Grupo: ☐

Posición Inicial: Longitud: Padre:

Descripción:

Servicios	Código Nivel	Descripción	Código Padre
☐	1	CONSUMO	0
☐	2	MUEBLES	0
☐	3	INMUEBLES	0
☐	4	SERVICIOS	0

Nota 1 (circulo en el código nivel 1) **Nota 2** (circulo en el código padre 0)

Agregar
Código Nivel



Estos son los posibles niveles que tiene la organización para la clasificación de los artículos.



Cuando un nivel no tiene padre, se ingresa cero (0), de lo contrario, se ingresa el número del padre.

Nos indica que el nivel es 1(primer nivel), la posición inicial es 1 (primer dígito), la longitud es 1 (un dígito) y es requerido. Dando así que todo producto es su primera descripción de su código sea

Consumo, Muebles, Inmuebles o Servicios.

Nivel 1:

1 Consumos.

2 Muebles.

3 Inmuebles.

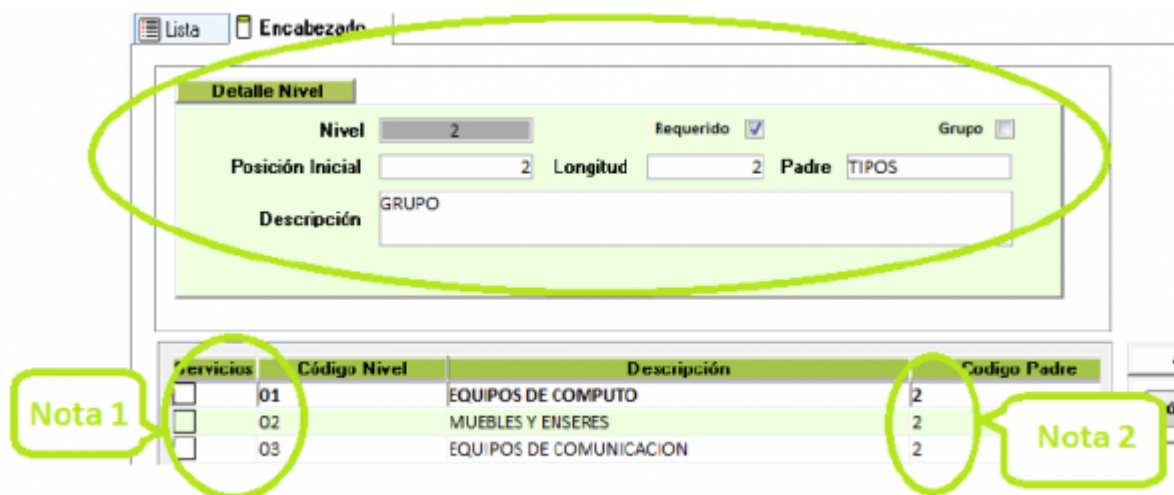
4 Servicios.

El segundo nivel del código del artículo es "Grupo"



Nivel	Descripción
1	TIPOS
2	GRUPO
3	REFERENCIA
4	CONSECUTIVO

Lista de los niveles del código externo del artículo para su defecto vamos a modificar el nivel 2 EL GRUPO. En lista, seleccionamos y damos clic en **Encabezado**.



Detalle Nivel

Nivel: 2 Requerido: ☒ Grupo: ☐

Posición Inicial: 2 Longitud: 2 Padre: TIPOS

Descripción: GRUPO

servicios	Código Nivel	Descripción	Código Padre
☐	01	EQUIPOS DE COMPUTO	2
☐	02	MUEBLES Y ENSERES	2
☐	03	EQUIPOS DE COMUNICACION	2

Nota 1 (pointing to the 'servicios' column)

Nota 2 (pointing to the 'Código Padre' column)



El segundo nivel del código artículo es **Grupo** y pueden ser denominados, Equipos de Cómputo, Muebles y Enseres o Equipos de Comunicación.



En este caso el nivel padre corresponde a Muebles. Tal como se indicó en la estructuración del Nivel 1.

Hasta este momento hemos indicamos que equipos de cómputo tiene el código (01) y que muebles y enseres tiene el código (02), además ambos son hijos de Muebles. Por lo tanto la combinación para ambos inicia con el código del padre (2) seguido del código del artículo.

Ejemplo:

Código	Descripción	Padre	Combinación final
01	Equipos de cómputo	2 Muebles	201 Muebles + Equipo cómputo
02	Muebles y enseres	2 Muebles	202 Muebles + Muebles y enseres

Para nuestro caso, el tercer nivel dentro del código del artículo es Referencia.

Lista Encabezado	
Nivel	Descripción
1	TIPOS
2	GRUPO
3	REFERENCIA
4	CONSECUTIVO

Seleccionamos y damos clic en Encabezado.

Detalle Nivel

Nivel: Requerido: ☒ Grupo:

Posición Inicial: Longitud: Padre:

Descripción:

Servicios	Código Nivel	Descripción	Código Padre
☐	03	Accesorios de computo	201
☐	04	Servidores	201
☐	05	Cell	201
☐	01	Descansapies	202
☐	02	Sillas	202
☐	03	Archivador	202
☐	04	Mesa	202

Nos indica que el nivel es 3 (la tercera descripción dentro del código del artículo), la posición inicial es 3 (o sea el tercer dígito), la longitud es 2 (tercer y cuarto dígito), es requerido y es el código de la agrupación para efectos en los reporte.

 El código del nivel, empieza en 01 y sus consecutivos, porque en este caso, el código padre se diferencia.

 El código padre del nivel 3, es el resultado de la combinación final en el nivel 2.

Dando así que todo producto es su tercera posición su descripción sea Accesorios de Cómputo, Servidores, Sillas...

Al igual que el anterior nivel, el código del artículo en el nivel tres, es la suma de su padre, que en este caso es el nivel 2, por lo que se indica la combinación final del nivel 2, más el código del artículo del nuevo nivel.

Ejemplo:

o	Código	Descripción	Padre	Combinación final
	02	Sillas	202→ Muebles(2) + Muebles y enseres(02)	20202→ Padre + Sillas
	04	Mesa	202→ Muebles (2) + Muebles y enseres (02)	20204 → Padre + Mesa
	04	Servidor es	201→ Muebles (2) + Equipo computo (01)	20104 → Padre + Servidores



El padre es la combinación final del nivel anterior, en este caso (GRUPO).

En el maestro de los artículos podemos observar en detalle la estructura de niveles asociados a un artículo.



Esta codificación de la estructura del código de artículo se utilizará más adelante para configurar el código en el maestro de artículos.

From:

<http://wiki.adacsc.co/> - **Wiki**

Permanent link:

http://wiki.adacsc.co/doku.php?id=ada:sicoferp:compras:estructura_codigo_articulo



Last update: **2019/05/31 16:03**