

Almacén y producción

Lo físico: existencias, almacenes, vales, costeo de importación, producción, calidad y entregas.

CUADERNO

Almacén y producción

PANTALLAS

10

ACTUALIZADO

01/10/2026

EN ESTE MANUAL

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. Inventarios | 6. Producción y maquila |
| 2. Almacenes | 7. Explosión y presupuesto |
| 3. Catálogos | 8. Utilidad y precios |
| 4. Vales de almacén | 9. Calidad |
| 5. Costeo de importación | 10. Entregas |

1 Inventarios

La existencia se calcula sumando todos los movimientos, no de un campo que alguien actualiza. Por eso no se descuadra aunque capturen tres personas al mismo tiempo.

1. Toca «+» y captura «Clave o SKU» (por ejemplo MEZ-12OZ), «Nombre» y «Tipo»: Producto, Servicio, Materia prima o Activo.
2. En «Números» pon «Costo» y «Precio de venta». Abajo te dice cuánto te deja y te avisa si lo estás vendiendo abajo del costo o con margen apretado; «Calcular el precio con ese margen» lo saca solo.
3. Pon «Mínimo antes de avisarte»: es lo que dispara el aviso antes de que se acabe.
4. Captura la «Existencia de arranque» una sola vez. De ahí en adelante se mueve con las compras, las ventas y los vales.
5. «Clave del producto SAT» se necesita para facturar. En el menú de arriba están «Qué hay que pedir» y «Ajustar precios en bloque», y el icono de código de barras abre las etiquetas.

Nunca 'ajustes' una existencia borrando movimientos. Si sobra o falta, se registra un movimiento de ajuste con su motivo. La historia no se toca.

2 Almacenes

Varios almacenes, traspasos entre ellos y conteo físico. Sirve para saber en qué lugar está cada cosa, y quién responde por la que va en camino.

1. En «Almacenes» toca «+» y ponle «Clave» (por ejemplo BOD-01), «Nombre» y «Tipo»: Bodega, Tienda, Tránsito, Maquillero, Consignación o Merma.
2. En «Traspasos» crea uno con «Sale de» y «Llega a». No pueden ser el mismo almacén.

3. Agrégale la mercancía renglón por renglón y toca «Enviar mercancía»: sale del origen y queda en tránsito. Todavía no llega.
4. Cuando llegue, toca «Confirmar recepción» y captura lo que DE VERDAD llegó. Si falta algo, se registra la diferencia con su motivo.
5. En «Conteos» toca «Contar» el almacén, captura lo que contaste, y hasta entonces aparece lo que el sistema decía. «Aplicar el conteo» genera los ajustes.

Cerrar un traspaso capturando lo mismo que se envió «porque seguro llegó todo». La diferencia entre lo enviado y lo recibido es el único dato que dice dónde se están perdiendo las piezas.

3 Catálogos

De aquí salen los selectores de cotizaciones, compras, producción y almacén, y de aquí sale el costo para que nadie lo teclee dos veces.

1. Si vas empezando, toca «Llenarlos con lo típico de mi giro». Trae los catálogos que usa tu giro y no borra nada de lo que ya tengas.
2. Abre el catálogo que vayas a llenar (tallas, colores, procesos, insumos) y toca «+».
3. Ponle «Costo» y «Precio de venta»: ese costo viaja solo a cada cotización que use ese insumo.
4. «Unidad», «Por pieza terminada» y «Merma esperada %» son los tres campos que hacen que la explosión de materiales salga bien. Si no aplican, déjalos en cero.
5. Si ya llevabas tiempo capturando, «Agregar lo que falte de mi giro» solo suma lo que no tengas.

Seguir escribiendo a mano en las cotizaciones «porque es más rápido». «Mezclilla 12oz», «mezclilla 12 oz» y «Mezcl. 12» son tres cosas para el sistema y la misma para quien las escribió: así ningún reporte suma bien.

4 Vales de almacén

El material que sale sin ser venta: a producción, a una obra, como muestra, prestado, o porque se dañó. Cuando eso se saca de palabra, en tres semanas el inventario del sistema ya no se parece al del anaquel.

1. En «Nuevo» escoge el motivo. Sale material: A producción, A obra o proyecto, Consumo interno, Muestra a cliente, Préstamo, Merma o daño, Devolución a proveedor, Faltante o robo. Entra material: Devolución de cliente, Producto terminado, Sobrante de conteo, Regresó un préstamo. Y aparte, traspaso entre almacenes.
2. Di de qué almacén sale y para qué o para quién: escoge la orden de producción o el proyecto, o escríbelo.
3. En «Qué sale» busca el artículo y pon la cantidad. Se te muestra cuánto hay antes de sacarlo.
4. Anota «Quién lo pide» y guarda. Si ese motivo pide autorización, el vale queda pendiente hasta que alguien con permiso lo autorice.
5. En «Pendientes» ábrelo, captura «Nombre de quien lo recibe» y toca «Surtir y mover el inventario». Ahí, y no antes, se mueve la existencia.

Dejar el vale sin destino. «Salió material» no es información; «salieron 40 metros a la orden 1182» sí. El vale sin

destino es justo el agujero por donde se va el inventario.

5 Costeo de importación

Una compra en el extranjero no cuesta lo que dice la factura del proveedor: cuesta eso más flete, arancel, agente aduanal, maniobras y el flete a tu bodega. Y todo eso llega en facturas distintas y semanas después.

1. En «Mercancía» captura el «Proveedor del extranjero», el «Número de pedimento», la «Moneda de la factura» y el «Tipo de cambio».
2. Agrega cada modelo con sus «Piezas», y su «Peso kg» o «Volumen m³» si el flete se va a repartir por peso o por volumen.
3. En «Gastos» usa «Los que siempre aparecen» para los típicos y «Otro gasto» para el resto. Cada uno se captura por MONTO o por PORCENTAJE.
4. De cada gasto define «Sobre qué» se calcula (el valor de la mercancía o el valor en aduana), cómo «Se reparte», y si «Entra al costo».
5. En «Lo que cuesta» sale el costo puesto en tu bodega por modelo. «Aplicar estos costos al catálogo» actualiza el costo real de cada artículo.

Dejar el IVA de importación como si fuera costo. Es acreditable: se marca «Es acreditable (no es costo)». Si lo metes al costo, tus precios salen inflados y tu margen se ve más chico de lo que es.

6 Producción y maquila

Cada etapa con su maquilero y su merma. Sirve para saber en qué parte del proceso se te está yendo el margen.

1. Crea la orden con el modelo y las piezas.
2. El sistema revisa si la tela alcanza antes de programar.
3. Aparta materiales: salen del inventario.
4. Registra el avance de cada etapa con lo entregado y lo rechazado.

Registra las segundas aparte. Si las cuentas como buenas, tu costo por pieza sale bonito y falso.

7 Explosión y presupuesto

Contesta «cuánto necesito y cuánto me cuesta» antes de decir sí a un pedido. Es la misma pantalla para un pantalón, un platillo o un muro: cambian los insumos, no la pregunta.

1. En «Qué vas a producir» escoge el «Producto» y escribe cuántas piezas.
2. Si tu giro trae plantilla, préndela con «Usar la plantilla de...» y la receta ya viene cargada.
3. Revisa el material por pieza: cada renglón trae el consumo, la merma, y dice «Alcanza» o «Faltan» tantas unidades.
4. En «Ponerle precio» captura la «Mano de obra por pieza», mueve «Indirectos» (renta, luz, administración) y el «Margen que quieres».

5. En «Tu cotización» sale el «Precio sugerido». Con «Copiar la lista de lo que hay que comprar» te llevas nada más lo que falta.

Dejar los indirectos en cero porque «no se ven en la pieza». Existen igual: renta, luz y administración se pagan aunque no vendas, y sin ellos el margen que estás viendo es imaginario.

8 Utilidad y precios

Contesta lo que hoy obliga a abrir cinco facturas: cuánto deja cada modelo, cuál te da de comer, y a quién le vendiste más barato.

1. Escoge el periodo arriba: «Este mes», «Trimestre» o «Año».
2. «Por producto» lista cada modelo con su margen. Toca uno y se abre su detalle.
3. «Los que dan de comer» son los que hay que cuidar, tener siempre en existencia y no descontar a la ligera; «Los que cuestan» son los que hay que revisar.
4. En el detalle de un producto mira «Diferencia entre el más caro y el más barato» y el bloque «Precio por cliente»: en rojo salen los que pagan menos que los demás.
5. «Por cliente» trae el margen real, ya con descuentos, devoluciones y lo que cuesta el plazo de pago. El icono de etiqueta de arriba a la derecha abre los precios por cliente.

Tomar decisiones de precio con «Este mes». Un modelo del que vendiste tres piezas se va arriba o abajo por una sola factura. Para mover precios, usa Trimestre o Año.

9 Calidad

Inspecciones con muestreo estadístico: la misma tabla con la que las cadenas grandes te aceptan o te rechazan un lote. Con esto te revisas tú primero.

1. Toca «+» y captura «Modelo o artículo», «Piezas del lote» y «Maquilero».
2. Escoge el «Nivel de exigencia (AQL)»: 1.0 para cadena exigente, 2.5 para lo común en ropa, 4.0 para producto económico.
3. La app calcula sola las «Piezas a revisar» y el «Máximo de defectos aceptados». No cambies el tamaño de muestra a ojo.
4. En «Lo que encuentre» sube los contadores de «Críticos», «Mayores» y «Menores».
5. Guarda. En «Dónde se generan tus defectos» se ve en qué etapa se están produciendo, y en «Lotes» cómo va cada maquilero.

Sacar la muestra de las piezas de encima. Las de encima siempre son las buenas: hay que escogerlas al azar y de distintas cajas. Y un solo defecto crítico rechaza el lote completo.

10 Entregas

La ruta del día, pensada para usarse con una mano en la calle. El acuse se levanta en el momento, no al regresar a la oficina.

1. Las entregas se programan desde el pedido. Aquí salen las de hoy, numeradas en orden de ruta.
2. Al llegar, toca «Entregar» en la que corresponde.
3. Captura «¿Quién recibió?» con nombre completo y la firma con el dedo o con Apple Pencil. También puedes tomar la foto de lo entregado.
4. Toca «Confirmar entrega». Queda guardado con su hora.
5. Si el cliente no está, usa «Avisar» para escribirle antes de irte.

Levantar el acuse sin nombre y sin firma ni foto. El día que haya reclamo, un acuse vacío no sirve de nada, y una vez confirmado ya no se puede editar.

Si algo no cuadra

- El botón ? de cada pantalla abre el artículo de ESA pantalla.
- Si una pantalla de este manual no te aparece en el menú, es por tu rol o porque tu giro no la prende. Se revisa en **Equipo y accesos** y en **Configuración**.