



LECTRA FASHION PLM

Collection Planning

Manual de procesos

Fecha de la última
actualización:

Julio de 2016

Índice

Introducción	5
Convenciones	5
Objetivos de Collection Planning	6
Lista de tareas.....	7
Reparto de las posibles tareas en función de los participantes	8
Preparación de los planes	9
1. Definir las jerarquías en PLM Manager.....	9
2. Presentación y navegación	9
2.1 Plan de colección.....	9
2.2 Proyecto de gama.....	10
3. Ajuste de las columnas y guardado de las vistas	10
4. Mostrar u ocultar ciertos indicadores visuales de las columnas	10
Construcción de planes	12
1. Crear un plan en blanco	12
2. Consultar, editar o duplicar un plan existente	13
2.1 Buscar un plan	13
2.2 Consultar el plan.....	13
2.3 Editar el plan.....	13
2.4 Duplicar el plan con un nombre distinto (Guardar como).....	13
3. Definir la estructura del plan de colección	14
3.1 Añadir nodos.....	14
3.2 Asignar nombres a los distintos nodos.....	15
3.3 Mover los nodos en el árbol	15
3.4 Eliminar nodos	15
Definición de objetivos en el plan de colección (incluye el proyecto presupuestario)	16
1. Principios relativos a la utilización de los valores monetarios	16
1.1 Elección de una moneda por columna	16
2. Corrección de un valor	16
2.1 Corrección de un valor.....	16
2.2 Recalcular las celdas que se han corregido.....	17
3. Introducción y cálculo de objetivos	17
3.1 Introducción del volumen de negocios previsto	17
3.2 Introducción del número de proyectos, de variantes y de la cantidad	18
3.3 Introducción del precio.....	19
3.4 Cálculo del volumen de negocios.....	19
3.5 Introducción del margen	20
3.6 Cálculo del objetivo de coste.....	21

4.	Actividad de desarrollo y circuito de abastecimiento	22
Rellenado del proyecto de gama		23
1.	Prerrellenar el proyecto de gama automáticamente	23
2.	Añadir nuevas variantes o proyectos	23
Trabajar en el proyecto de gama		25
1.	Editar el proyecto de gama	25
2.	Activar y desactivar una variante o un proyecto	25
2.1	Desactivar	25
2.1	Reactivar	26
3.	Vista Variante	26
3.1	Columna Resumen	26
3.2	Elección del color	27
3.3	Asociar cada variante a un proyecto	27
3.4	Definir las cantidades	28
3.4.1	Introducción de la cantidad inicial encargada y la cantidad añadida	28
3.4.2	Cálculo de la cantidad final	28
3.4.3	Cálculo de la cantidad estimada de material	29
3.5	Cálculo del coste estimado de la variante	29
3.5.1	Cálculo del coste del material	29
3.5.2	Introducción del coste total de los accesorios y de la mano de obra	30
3.6	Introducción del margen	30
3.7	Cálculo del precio	31
3.8	Elegir un proveedor	32
3.9	Asociar un documento	32
3.10	Moneda	32
4.	Preparación de la planificación y enlace con Calendar Management	32
4.1	Elegir un proceso	33
4.2	Elegir el sentido de planificación	33
4.3	Elegir la fecha	33
4.4	Elegir el tipo de activación	33
5.	Vista Proyecto	34
5.1	Columna Resumen	34
5.2	Asociar cada proyecto a una o varias variantes	34
5.3	Asociar un set de tallas	35
5.4	Selección del tipo de implementación - Hacer una propuesta	35
5.4.1	Implementación mediante la creación de un modelo - Nuevo	35
5.4.2	Implementación vinculando el proyecto a un modelo existente - A partir de uno existente / Reconducido / Inspirado en	36

5.4.3	Cancelar el vínculo de un proyecto con un modelo existente	37
-------	--	----

Implementación en Product Developer 38

1.	Preparación de la implementación.....	38
1.1	Condiciones necesarias para implementar un proyecto o una variante	38
1.2	Condiciones necesarias para poder cambiar el estado de implementación a Listo	38
1.3	Pasar un proyecto al estado de Listo	39
2.	Pasar la implementación al módulo de desarrollo del producto	39
3.	Cancelar la implementación de un proyecto	40
4.	Implicaciones de la implementación en Product Developer	41
4.1.1	Creación de SKU de Plan de colores a partir de la implementación del proyecto o variante 42	
4.1.2	Creación de subconjuntos de Plan de colores a partir de la implementación de un proyecto o variante	42
5.	Eliminación de un producto en Product Developer.....	43

Informes y consolidación de datos 44

1.	Presentación de la barra Objetivos	44
2.	Consolidación de la cantidad	45
3.	Consolidación del coste	46
4.	Consolidación del precio	47
5.	Generación de informes.....	48
6.	Extracción e integración de datos mediante ETL	48

Importar / Exportar un proyecto presupuestario 49

1.	Exportar.....	49
1.1	Exportación de la estructura y de los datos de un proyecto presupuestario.....	49
2.	Importar	49
3.	Acciones permitidas y prohibidas en el archivo Excel	51
3.1	Presentación del archivo Excel	51
3.2	Acciones permitidas y prohibidas	51
3.2.1	En las columnas.....	51
3.2.2	En las líneas y celdas	52

Glosario 53

INTRODUCCIÓN

Collection Planning permite:

- Definir una estructura jerárquica de colección dentro de la cual se desglosan los objetivos en materia de presupuesto, cantidad de productos/variantes de colores y posicionamiento en el mercado.
- Definir los productos/variantes de colores que se van a desarrollar o reconducir con sus principales datos en materia de coste, procesos de desarrollo, plazos, tallas, materiales, estilo, etc. (Proyecto de gama). Los productos/variantes de colores definidos de este modo se generan en el módulo de desarrollo del producto, que es donde se desarrollan.
- Efectuar una compilación y equilibrado de los presupuestos a través de la estructura de la colección.
- Comparar los datos derivados del proyecto presupuestario, del proyecto de gama y del desarrollo.

CONVENCIONES

PLM

= Product Lifecycle Management Solution

Módulo de desarrollo del producto

= Product Developer

Módulo de planificación de colección

= Collection Planner

Módulo de gestión de calendarios

= Calendar Manager

Software de administración y configuración

= PLM Manager

OBJETIVOS DE COLLECTION PLANNING

Plan de colección

Aquí es donde se definen los objetivos de la colección en términos de volumen (número de modelos y variantes (modelos/variantes de colores) en los distintos niveles de la estructura jerárquica. También se pueden definir los objetivos en términos financieros (volumen de negocios, precio, coste, márgenes, etc.), con lo que estaríamos hablando de un proyecto presupuestario.

Proyecto de gama

En este nivel (el nivel más profundo del plan de colección) aún no existen los productos, pero es donde se hacen las previsiones y se definen sus características cuantitativas y cualitativas con el fin de implementarlas en el módulo de desarrollo del producto.

Consolidación de los datos

Los datos procedentes del plan de colección, del proyecto de gama y de los productos se consolidan a medida que se efectúan modificaciones. El objetivo de esta consolidación es el de ofrecer una perspectiva comparada de los tres niveles de datos:

- Los datos del plan de colección, valores inicialmente previstos y eventualmente revisados durante el desarrollo de la temporada, especialmente en función de las ventas de las temporadas anteriores.
- Los datos del proyecto de gama, definidos de manera general a partir del plan de colección y que pueden evolucionar dependiendo de los objetivos presupuestarios, de las restricciones del desarrollo y de las contribuciones de diseño.
- Los productos desarrollados que guardan relación con el proyecto de gama.

LISTA DE TAREAS

- Definición de la estructura de la colección.
- Definición del número de productos y del número de productos/variantes de colores a todos los niveles de la estructura de la colección.
Definición, en su momento, de los objetivos presupuestarios y de los volúmenes de venta anticipados.
- Creación de proyectos/variantes del proyecto de gama según lo previsto en el plan de colección o bien a partir de propuestas de diseño (consolidación del plan de colección a partir de la creación del diseño).
- Seguimiento del volumen de negocios, precio, costes, márgenes a todos los niveles.
- Implementación de los modelos/variantes de colores en desarrollo según el proyecto de gama.
- Seguimiento de la evolución de la colección a medida que se va desarrollando y ajustando como corresponda.
- Si es necesario, modificación de los presupuestos, de las cantidades previstas, y del número de productos o variantes.

REPARTO DE LAS POSIBLES TAREAS EN FUNCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Responsable de colección

Crea la estructura de la colección.

Desglosa los objetivos en la estructura de la colección.

Compara los datos consolidados (objetivos/reales/efectuados) y ajusta los proyectos en consecuencia.

Diseñador

Consulta el proyecto de gama.

Crea nuevos modelos.

Inicia las especificaciones del modelo (variantes de colores, materiales, imagen, etc.) en el proyecto de gama.

Hace sus propuestas de modelos.

Director de producto/Responsable de Marketing (EN: Merchandizer)

Recibe las propuestas del diseñador.

Especifica las variantes y los proyectos de manera cualitativa (color, material, proyecto de gama, etc.) y cuantitativa (coste, precio, márgenes, etc.) y los asocia a los modelos (propuestas de modelos recibidas de los diseñadores, modelos existentes que hay que reconducir o modificar).

Administrador

Define los derechos de acceso de cada usuario.

Crea las jerarquías en PLM Manager

PREPARACIÓN DE LOS PLANES

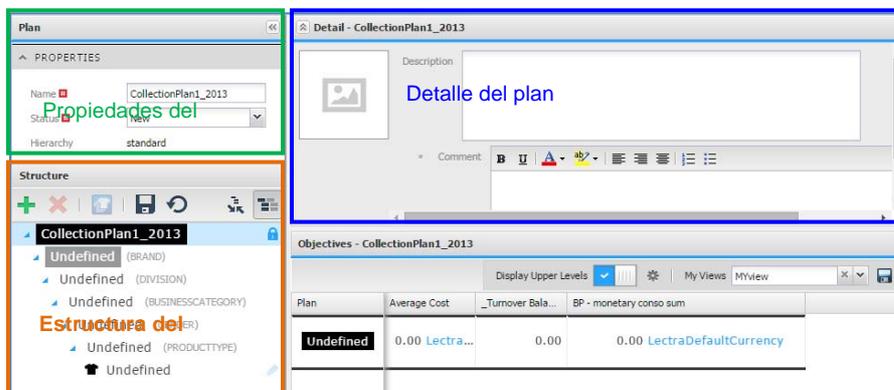
1. DEFINIR LAS JERARQUÍAS EN PLM MANAGER

Las jerarquías deben definirse en función de las necesidades de cada empresa.



Para definir las jerarquías, es decir, las listas ordenadas de criterios, consulte la ayuda en línea de **PLM Manager**.

2. PRESENTACIÓN Y NAVEGACIÓN



2.1 Plan de colección

La columna **Plan** indica los distintos niveles de la estructura.

Al hacer clic en un nivel de esta columna, se convierte en el nivel "primario" en el área de visualización.

Debajo de un nivel seleccionado aparecen los niveles "secundarios".

Active o desactive Voir les niveaux supérieurs para mostrar u ocultar los niveles superiores

Ejemplo:

Annotations:

- Niveles superiores visibles
- Nivel primario en el área de visualización
- Niveles secundarios del nivel seleccionado

2.2 Proyecto de gama

Acceso a los diferentes proyectos de gama a través de los últimos niveles de cada rama del árbol representados mediante

3. AJUSTE DE LAS COLUMNAS Y GUARDADO DE LAS VISTAS

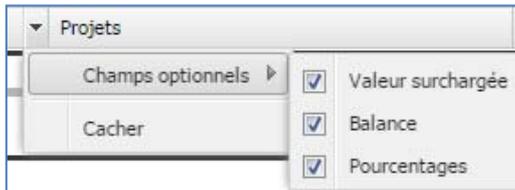
Las tablas del conjunto de Collection Planning pueden tener muchas columnas. Los usuarios las pueden personalizar en función de sus necesidades.

Puede consultar la guía del usuario [Lectra_Enterprise_Solutions_Platforme-Common-features_User-Guide](#) para obtener más detalles sobre el **Ajuste de las columnas** y el **Guardado de las vistas**.

4. MOSTRAR U OCULTAR CIERTOS INDICADORES VISUALES DE LAS COLUMNAS

Ciertas columnas pueden hacer que aparezcan indicadores visuales para ayudar al equilibrado. Se pueden mostrar o bien ocultar para ganar espacio.

- Haga clic en en el encabezado de la columna y seleccione **Campos opcionales**.
- Marque o desmarque las opciones en función de sus necesidades.



Ejemplo:

	<p>Dato principal Este valor se puede calcular a partir de los niveles inferiores o introducirse manualmente. Aquí figura el valor introducido (en negrita).</p>
	<p>Recordatorio del valor calculado (aparece cuando se ha introducido un valor manualmente).</p>
	<p>Diferencia positiva o negativa entre el dato principal y el valor calculado.</p>
	<p>Indica que el cálculo está equilibrado.</p>
	<p>Proporción del valor del dato principal con respecto al total (valor situado en la parte superior de la jerarquía). Los valores numéricos aparecen en un mensaje informativo.</p>
	<p>Proporción del valor del dato principal con respecto a su nivel primario inmediato. Los valores numéricos aparecen en un mensaje informativo.</p>

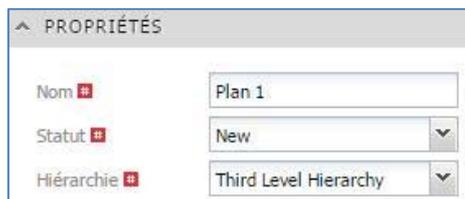
CONSTRUCCIÓN DE PLANES

1. CREAR UN PLAN EN BLANCO

1. Colecciones >  Planes de colección.

2.  **Crear.**

3. Definir las **Propiedades del plan.**



- **Nombre:** el nombre debe ser único.
- **Estado:** seleccione un estado de la lista para indicar el estado del plan.
- **Jerarquía** (lista ordenada de los criterios de clasificación): Seleccione en la lista una jerarquía de entre las que se han definido en PLM Manager. La jerarquía puede incluir cualquier criterio de clasificación de los que están disponibles en PLM Manager. En función de la jerarquía seleccionada, se propone una estructura de plan en forma de árbol en el que todos los criterios de la jerarquía se han rellenado previamente con valores "no definidos".



Para definir las jerarquías, consulte la ayuda en línea de **PLM Manager**.

4. Seleccione una **Imagen** representativa de su plan de colección haciendo clic en  en la imagen



5. Añada una **Descripción** simple y eventualmente un **Comentario** más elaborado.

6. [Defina la estructura del plan de colección.](#)

7. Haga clic en:

-  para guardar los cambios.
-  para cancelar los cambios y volver a la lista de los planes de colección.

2. CONSULTAR, EDITAR O DUPLICAR UN PLAN EXISTENTE

2.1 Buscar un plan

1. **Colecciones** >  **Planes de colección.**
2. Busque en la lista el nombre del plan que desea mostrar.



Se puede buscar por nombre introduciendo algunas letras del nombre en el campo **Filtrar por nombre**. El resultado de la búsqueda se va acotando a medida que se escribe.

2.2 Consultar el plan

1. Haga doble clic en el nombre.
o

Haga clic en .

2.3 Editar el plan

1. Haga clic en  al lado del nombre del plan de colección de la estructura.
Se le asigna automáticamente un bloqueo .



Un plan de colección sólo puede ser editado por un único usuario en cada momento.

Si un usuario continúa editando durante un tiempo superior al máximo autorizado aparece un mensaje de error, la pantalla vuelve al modo de visualización y se libera el bloqueo correspondiente.

2. Edite las **Propiedades** y los detalles del plan como se describe en la sección anterior [Crear un plan en blanco](#).
3. [Defina la estructura del plan de colección](#).

2.4 Duplicar el plan con un nombre distinto (Guardar como)

1. Haga clic en .
2. Introduzca el nuevo **Nombre** y pulse **OK**.
3. Edite las **Propiedades** y los detalles del plan como se describe en la sección anterior [Crear un plan en blanco](#).
4. [Defina la estructura del plan de colección](#).

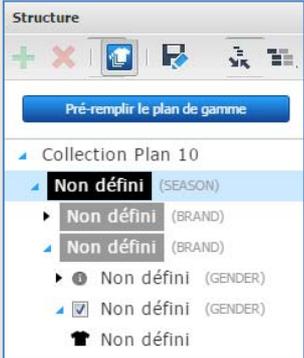


Duplicar un plan existente es muy útil cuando se crea una nueva temporada o periodo de ventas con una estructura idéntica o muy similar.
De hecho se conserva la estructura de la colección, así como todos los datos generales (descripción, comentario, estado, imagen, etc.).

3. DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL PLAN DE COLECCIÓN

El sistema propone una estructura de plan en función de la **Jerarquía** seleccionada. Incluye un nodo raíz cuyo nombre es el título del plan de colección y tantos nodos secundarios como se hayan definido en la jerarquía.

Navegación por la estructura e indicadores gráficos





	Nodo seleccionado en el árbol		Añadir un nodo
	Nodos secundarios del nodo seleccionado		Eliminar un nodo
	Este nivel permite acceder a los objetivos del proyecto de gama		Para seleccionar los nodos que hay que prerrellenar en el proyecto de gama
	Indica que se ha prerrellenado el proyecto de gama para este nivel de la estructura		Para duplicar el plan con un nombre distinto (Guardar como)
	Indica que el prerrellenado no está listo: faltan valores en el proyecto presupuestario.		Para guardar los cambios
			Para cancelar los cambios
			Mostrar u ocultar los nombres de la jerarquía (en este caso, Season / Brand / Gender)
			Despliegue o contracción de la estructura con respecto al nodo seleccionado

3.1 Añadir nodos

Si es necesario se pueden añadir nodos en los diferentes niveles de la estructura.

1. Sitúe el cursor sobre un elemento del árbol y haga clic en  para añadir un nodo secundario a ese elemento.



Cuando se añade un nodo, se crea un conjunto de nodos y subnodos secundarios con el valor **No definido**.

3.2 Asignar nombres a los distintos nodos

1. Haga doble clic en **No definido**.
2. Seleccione el valor que desee en la lista que aparece.



Los valores se definen y se pueden configurar en PLM Manager.

3.3 Mover los nodos en el árbol

1. Seleccione el nodo que se va a mover y arrastre y suelte el nodo en el lugar deseado.



Los desplazamientos sólo pueden realizarse entre nodos del mismo nivel.

3.4 Eliminar nodos

1. Seleccione el nodo que se va a eliminar y haga clic en .
2. Pulse **Sí** para confirmar la eliminación.



Sólo se puede eliminar en el modo de edición.

Excepciones:

- El nodo raíz (nombre del plan de colección) no se puede eliminar.
- Un nodo no se puede eliminar si contiene un proyecto de gama que tenga datos (proyectos o variantes). Un mensaje advierte al usuario de que no se puede eliminar.

DEFINICIÓN DE OBJETIVOS EN EL PLAN DE COLECCIÓN (INCLUYE EL PROYECTO PRESUPUESTARIO)

Los objetivos de la colección se definen en el plan de colección a todos los niveles de la estructura. Se trata de:

- Definir las grandes líneas de la colección en términos financieros (volumen de negocios, coste, márgenes...) y de volumen (número de modelos y variantes que desarrollar, cantidad que hay que producir...), o lo que es lo mismo, desglosar la dotación presupuestaria en la estructura de la colección.
- Comparar los objetivos con lo que se logra.

Los objetivos pueden introducirse o calcularse en cualquier nivel. La introducción puede ser de manera ascendente o descendente.

Por la serie de cálculos en cascada que tienen lugar, los objetivos de un nivel reflejan los objetivos de los niveles superiores. Se destacan las diferencias y hay indicadores visuales que facilitan la asignación presupuestaria, por cuanto que ayudan a introducir los objetivos y aportan información.

1. PRINCIPIOS RELATIVOS A LA UTILIZACIÓN DE LOS VALORES MONETARIOS

1.1 Elección de una moneda por columna

La moneda predeterminada es la que se haya definido para el usuario en la pantalla **Perfil de usuario**.

Para cambiar la moneda:

1. Haga clic en  en el encabezado de columna y seleccione **Moneda**.
2. Seleccione la moneda que se va a utilizar entre las disponibles.
Aparece entonces el valor monetario junto con el nombre de la moneda.



Si se cambia la moneda de un VALOR INTRODUCIDO por el usuario o heredado de un elemento guardado en la plataforma (por ejemplo, el precio de compra de un tejido), dicho valor NO SE CONVIERTE automáticamente. El valor sigue siendo el mismo.

Al cambiar la moneda, sólo se modifican y se vuelven a calcular con el tipo de cambio de la nueva moneda seleccionada los valores procedentes de cálculos.

2. CORRECCIÓN DE UN VALOR

2.1 Corrección de un valor

Dependiendo del tipo de datos, la columna se calcula como una suma o como un promedio.

Es posible corregir estos valores calculados e introducir manualmente otro distinto.

El **valor introducido** aparece en **negrita** y acompañado de un recordatorio del valor calculado.



- Solamente se puede editar los valores de los niveles N y N+1
N = nivel seleccionado en la estructura de la colección
N+1 = conjunto de niveles secundarios del nivel seleccionado N
- Los valores introducidos manualmente se consideran intangibles.
- Los niveles superiores (suma o promedio de los niveles secundarios) de cualquier valor introducido en cualquiera nivel únicamente se calculan si no se han introducido manualmente.
- Los cálculos (suma o promedio) de los niveles superiores al valor introducido tienen en cuenta ese valor introducido, y no el cómputo (suma o promedio) de sus niveles secundarios.

2.2 Recalcular las celdas que se han corregido

Es posible hacer que los valores introducidos vuelvan a calcularse a partir de sus niveles secundarios. Al hacerlo se pierden los valores introducidos.

Para hacer que un campo vuelva a tener el valor calculado, basta con borrar la celda y validar la celda vacía.

3. INTRODUCCIÓN Y CÁLCULO DE OBJETIVOS

No es una labor sistemática, es algo muy distinto a que una misma persona se encargue de introducir todos los objetivos de la próxima colección.

Es un trabajo colaborativo (cada uno puede introducir objetivos a su nivel) y a veces compartimentalizado (algunos usuarios solamente trabajan en niveles específicos de la estructura y en determinados datos).

3.1 Introducción del volumen de negocios previsto



Como los métodos de trabajo pueden variar de una empresa a otra, el proceso que se explica a continuación no es más que un posible ejemplo de uso.

En el caso del volumen de negocios, es costumbre hacer el desglose de los objetivos de arriba abajo y después la consolidación de abajo arriba.

Sin embargo, como el módulo es muy flexible es posible trabajar de manera diferente.

1. En el nivel más alto de la estructura, haga doble clic en la columna **Volumen de negocios previsto** e introduzca sus objetivos al respecto.
2. Establezca manualmente sus objetivos en cada nivel de la estructura de manera descendente.



Como la columna **Volumen de negocios previsto** se consolida como la suma de los valores del nivel más bajo, en el nivel primario se suman los diferentes valores de sus niveles secundarios.

Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.



A medida que se introducen datos pueden aparecer desequilibrios entre el dato principal y el valor calculado. Para identificarlos se utilizan indicadores visuales.

En ese caso, cada usuario puede reequilibrar los objetivos como le parezca conveniente.

Ejemplo:

Objetivo inicial introducido para este nivel

Plan	Chiffre d'affaires attendu
Men	40 000 EUR -5 000 45 000
No Pocket	15 000 EUR
With Pocket	30 000 EUR

Se observa una diferencia negativa de 5000 € entre el volumen de negocios introducido para **Men** y la suma de los volúmenes de negocios de **No Pocket** y **With Pocket**.

- ⇒ El usuario puede mantener su valor de 40 000 €
- ⇒ Alternativamente puede recalcularse este valor automáticamente (o introducir otro valor).
- ⇒ O bien puede dejarlo tal cual sabiendo que existe una diferencia.

- Estos objetivos se pueden comparar después con el cálculo del [Volumen de negocios](#) que el sistema ofrece automáticamente cuando se hayan introducido los precios y las cantidades. Si es necesario, se podrán ajustar entonces los valores del **Volumen de negocios previsto**, del **Precio** y del **Coste** para conseguir el mayor equilibrio posible entre el **Volumen de negocios previsto** y el **Volumen de negocios calculado**.

3.2 Introducción del número de proyectos, de variantes y de la cantidad



Como las columnas **Proyectos**, **Variantes** y **Cantidad** funcionan de manera similar, aquí explicaremos solamente el modo de definir los objetivos en términos de **Proyectos**.

Proyectos = objetivos en términos del número de productos a desarrollar.

Variantes = objetivos en términos del número de variantes a desarrollar (todos los proyectos combinados). Generalmente son variantes de colores.

Cantidad = cantidad prevista de producción.



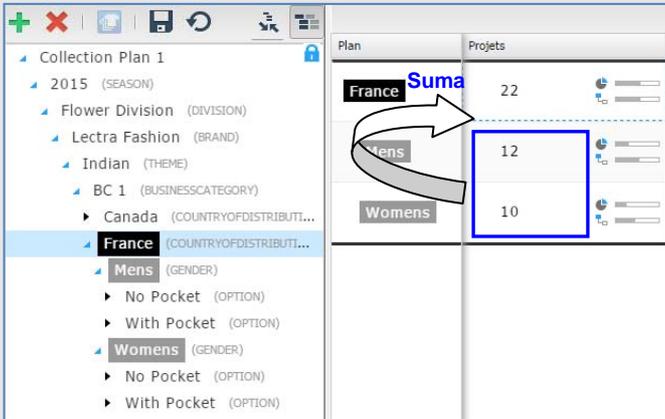
Como los métodos de trabajo pueden variar de una empresa a otra, los objetivos se pueden introducir de manera ascendente o descendente.

- Introduzca los objetivos en cada nivel de la estructura en términos del número de proyectos a desarrollar.
Haga doble clic en las celdas e introduzca los valores.



Como la columna **Proyecto** se consolida como la suma de los valores del nivel más bajo, en el nivel primario se suman los diferentes valores de sus niveles secundarios.
Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.

Por ejemplo, objetivos fijados en términos de **Proyectos** para **Francia**: suma de sus 2 niveles secundarios = 22



Plan	Projets
France	22
Mens	12
Womens	10

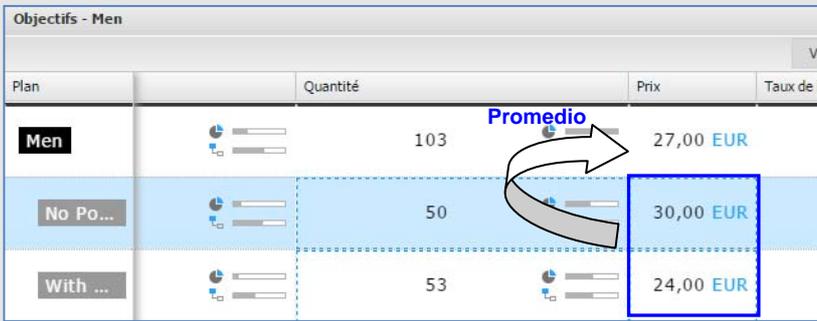
3.3 Introducción del precio

Precio = objetivo para el precio de venta

1. Vaya hasta los niveles más bajos de la estructura que se van a planificar (los que no tienen niveles secundarios) para introducir los objetivos en términos de precio.
2. Haga doble clic en la columna **Precio**.
3. Introduzca el valor deseado.
4. Introduzca los objetivos en todos los niveles inferiores.

Como la columna **Precio** se calcula como promedio de los valores del nivel más bajo, para mostrar el promedio en el nivel primario se utilizan los diferentes valores de sus niveles secundarios. Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.

Por ejemplo, coste promedio de **Men**: promedio de los precios de sus 2 niveles secundarios = 27 €



Plan	Quantité	Prix	Taux de r
Men	103	27,00 EUR	
No Po...	50	30,00 EUR	
With ...	53	24,00 EUR	

3.4 Cálculo del volumen de negocios

El **Volumen de negocios** se calcula usando valores procedentes de otras columnas: **Precio** de venta y **Cantidad**.

Por lo tanto, para calcular el **Volumen de negocios** es necesario conocer estos datos.

Volumen de negocios =	Precio x Cantidad
------------------------------	-------------------

El valor del volumen de negocios depende de la moneda seleccionada para expresarlo.



Como la columna **Volumen de negocios** se calcula como la suma de los valores del nivel más bajo, en el nivel primario se suman los diferentes valores de sus niveles secundarios.
Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.



Por ejemplo, volumen de negocios para **Men**: suma de los volúmenes de negocios de sus 2 niveles secundarios = 2772 €

Objectifs - Men				
Plan	Quantité	Chiffre d'affaires	Prix	Taux
Men	103	= 2 772 EUR	27,00 EUR	
No Po...	50	1 500 EUR	30,00 EUR	
With ...	53	= 1 272 EUR	24,00 EUR	

X

3.5 Introducción del margen

1. Cada usuario elige qué tipo de margen quiere utilizar de entre los tres posibles (**Coficiente / Margen sobre coste / Margen sobre venta**).
2. Vaya hasta los niveles más bajos de la estructura que se van a planificar (los que no tienen niveles secundarios) para introducir los objetivos en términos de margen.
3. Haga doble clic en la columna **Coficiente, Margen sobre coste o Margen sobre venta**.
4. Introduzca el valor deseado.
Los otros 2 valores se calculan automáticamente (véase la tabla a continuación).
5. Introduzca los objetivos en todos los niveles inferiores.



Como las columnas **Coficiente, Margen sobre venta y Margen sobre coste** se calculan como promedio de los valores del nivel más bajo, para mostrar el promedio en el nivel primario se utilizan los diferentes valores de sus niveles secundarios.
Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.



El coeficiente y los márgenes son valores dependientes.

La introducción de un valor en las columnas **Margen sobre venta**, **Margen sobre coste** o **Coeficiente** hace que se calculen los otros 2 valores. Si el usuario ha introducido algún valor en una de estas columnas, se sustituye por el valor calculado.

- **Margen sobre coste** (EN: **Initial Markup** (IMU)): Margen de beneficio expresado como porcentaje del coste (valor comprendido entre y)

$$\frac{\text{Precio de venta} - \text{Coste}}{\text{Coste}} \times 100$$

- **Margen sobre venta** (EN: **Gross Profit**): Margen de beneficio expresado como porcentaje del precio de venta (valor comprendido entre el 0 y el 100%)

$$\frac{\text{Precio de venta} - \text{Coste}}{\text{Precio de venta}} \times 100$$

- **Coeficiente** (EN: **Coefficient**): Relación entre el precio de venta y el coste.

$$\frac{\text{Precio de venta}}{\text{Coste}}$$

Ejemplo: Si el precio de venta es 150 y el Coste es 50

Margen sobre coste = 200%

Margen sobre venta = 66%

Coeficiente = 3

Conversiones de coeficiente y margen:

	Coeficiente	Margen sobre venta	Margen sobre coste
Coeficiente	X1	$(\text{Coeficiente} - 1) / \text{Coeficiente}$	$100 \times (\text{Coeficiente} - 1)$
Margen sobre venta	$1 / (1 - \text{Margen sobre venta} / 100)$	X 1	$100 \times (\text{Margen sobre venta} / 100) / (1 - \text{Margen sobre venta} / 100)$
Margen sobre coste	$1 + \text{Margen sobre coste} / 100$	$100 \times (\text{Margen sobre coste} / 100) / (1 + \text{Margen sobre coste} / 100)$	X 1

3.6 Cálculo del objetivo de coste

Coste = objetivo de coste promedio

El coste se calcula usando valores procedentes de otras columnas: **Precio** de venta y margen seleccionado.

Para calcular el **Coste** es necesario conocer estos dos datos.

Por lo tanto, el usuario debe ajustar los márgenes y el precio para establecer un valor máximo de coste que no se debe exceder a fin de cumplir con los objetivos de precio de venta.

Coste =	$\text{Precio} / (1 + (\text{Margen sobre venta} / 100))$
	o
	$\text{Precio} \times (1 - (\text{Margen sobre coste} / 100))$
	o
	$\text{Precio} / \text{Coeficiente}$



Como la columna **Coste** se calcula como promedio de los valores del nivel más bajo, para mostrar el promedio en el nivel primario se utilizan los diferentes valores de sus niveles secundarios. Todos los objetivos se llevan hasta el nivel más alto de la estructura.

4. ACTIVIDAD DE DESARROLLO Y CIRCUITO DE ABASTECIMIENTO

Si es necesario, en el plan presupuestario se puede consignar información adicional como el tipo de **Actividad de desarrollo** y de **Circuito de abastecimiento**. Esta información será útil para las fases de desarrollo.

1. Vaya hasta los niveles más bajos de la estructura que se van a planificar (los que no tienen niveles secundarios).
2. En la columna **Actividad de desarrollo**, seleccione en la lista si van a ser del **Núcleo de la colección**, de **Reposición** o de **Productos terminados**.
3. En la columna **Circuito de abastecimiento**, especifique si van a ser productos importados o fabricados localmente.



Los valores propuestos para estos dos datos se pueden configurar en función de las necesidades del usuario, y por consiguiente se pueden modificar (añadir o eliminar un valor).

RELLENADO DEL PROYECTO DE GAMA

El proyecto de gama se rellena automáticamente a partir del plan de colección o bien manualmente sin tener en cuenta lo que se haya definido en el plan de colección.

1. PRERELLENAR EL PROYECTO DE GAMA AUTOMÁTICAMENTE

Prerrellenar el proyecto de gama significa añadir variantes y proyectos al proyecto de gama a partir de los valores introducidos en el plan de colección.

Para iniciar un proyecto de gama es necesario haber introducido al menos los objetivos en cuanto al número de proyectos y variantes.

Una vez prerrellenado, el proyecto ya no se puede reestructurar. Sin embargo, sí se podrán añadir líneas manualmente al proyecto de gama.

- Haga clic en .



Para esta operación, el proyecto de gama no debe estar en modo de edición.

- Marque el nodo o nodos que desea implementar en el proyecto de gama =>



El prerrellenado puede ser nodo a nodo o mediante selección múltiple.

 <input checked="" type="checkbox"/> Kids	→	Ya se ha efectuado la implementación
 <input type="checkbox"/> Kids	→	Se puede implementar
 <input type="checkbox"/> Babies	→	No se puede implementar: faltan valores en el proyecto presupuestario

- Una vez efectuada la selección, haga clic en .

- Con ello se prerrellena el proyecto de gama (indicado mediante el símbolo ).
Una vez finalizada la implementación, el proyecto de gama tiene el número de variantes y proyectos que se han especificado al implementarlo.



Ejemplo:

Si en el plan de colección figuran: N.º proyectos = 3 y n.º variantes = 7

- Se crean 3 proyectos cuyos nombres se generan automáticamente: S_1, S_2...
- Se crean 7 variantes cuyos nombres se generan automáticamente (identificador único): SB_1, SB_2...

2. AÑADIR NUEVAS VARIANTES O PROYECTOS

Es posible añadir manualmente nuevas líneas de proyecto y de variante al proyecto de gama.

1. En la vista **Variante**, haga clic en  tantas veces como variantes nuevas haya que añadir.
2. En la vista **Proyecto**, haga clic en  tantas veces como proyectos nuevos haya que añadir.
3. Introduzca un identificador único antes de guardar.
Si no se introduce un identificador, el sistema genera un código único.



Las líneas se crean de manera predeterminada con los siguientes valores:

- Implementación - Tipo = Nuevo
- Implementación - Categoría = Modelo
- Implementación - Estado = No implementado
- Activo
- Imagen predeterminada

TRABAJAR EN EL PROYECTO DE GAMA

El proyecto de gama incluye dos vistas: la vista **Proyecto** y la vista **Variante**. Se puede pasar de una a otra pulsando el botón de alternar:



En función de los métodos de trabajo, es posible comenzar a trabajar en la vista **Proyecto** o en la vista **Variante** (dependiendo de las empresas).

1. EDITAR EL PROYECTO DE GAMA

Haga clic en  al lado del nombre del proyecto de gama que se va a editar.

Se le asigna automáticamente un bloqueo .



El proyecto de gama sólo puede editarlo un usuario en cada momento. No obstante, sí se pueden editar simultáneamente distintos proyectos de gama.

2. ACTIVAR Y DESACTIVAR UNA VARIANTE O UN PROYECTO

En el momento en que se crean, una variante o un proyecto están **activos de forma predeterminada**, lo cual quiere decir que se tienen en cuenta en los cálculos del proyecto de gama. Sin embargo, es posible desactivarlos para que ya no se tengan en cuenta en el cálculo y por lo tanto se excluyan de los informes de consolidación.

2.1 Desactivar

Desactivar una variante o un proyecto significa no tenerlo en cuenta en el proyecto de gama (incluyendo en los cálculos).

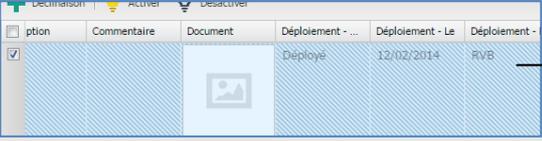
1. Seleccione la variante o proyecto que se va a desactivar.
2. Haga clic en  **Désactiver**.
3. Si es necesario, introduzca el motivo en el cuadro de confirmación. Esta información estará disponible en la columna **Desactivación – Motivo**.
4. Haga clic en **Desactivar** para confirmar.



Al desactivar un proyecto se desactivan todas sus variantes. En cambio, al desactivar una variante no se desactiva el proyecto.

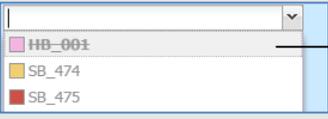
Ejemplo:

Vista Variante



Línea sombreada => Variante desactivada

Vista Proyecto



Variante tachada = No se puede asociar a un proyecto porque está desactivada



Variante tachada = La variante asociada a un proyecto que se ha desactivado está desactivada

2.1 Reactivar

Es posible reactivar una variante o proyecto que se hayan desactivado. Al hacerlo se vuelven a tener en cuenta en los cálculos.

1. Seleccione la variante o proyecto que se va a reactivar.
2. Haga clic en .

3. VISTA VARIANTE

En la vista **Variante**, el usuario asocia cada variante con un proyecto.

Para llevar a cabo la implementación en desarrollo también se definen muchos otros datos.

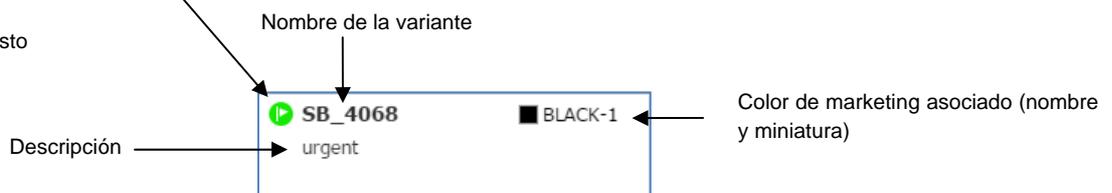
3.1 Columna Resumen

Como su nombre indica, la columna **Resumen** resume la información relativa a las distintas variantes.

Estado de implementación

 : Implementado

 : Listo



Nombre de la variante

Descripción

Color de marketing asociado (nombre y miniatura)

3.2 Elección del color

Es imprescindible asociar un color de marketing a cada variante.

Haga doble clic en la columna **Color de marketing** y seleccione un color de la lista.



En la lista solamente aparecen los primeros colores de marketing.

Para seleccionar un color que no aparezca, escriba el nombre del color que busca y use la función de autocompletar para encontrarlo.

Nom ▲	Code couleur	Couleur marketing
SB_4068	Black	■ BLACK-1



Es posible introducir en masa.

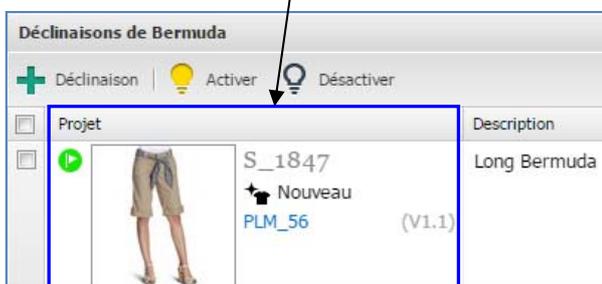
3.3 Asociar cada variante a un proyecto

Cada variante debe estar asociada a un proyecto de entre los disponibles en el proyecto de gama. Las variantes se pueden asociar a los proyectos línea a línea o en masa.

Cuando se selecciona un proyecto, también se recuperan sus datos:

- Su nombre (en este ejemplo: **S_1847**)
- Estado de implementación (en este ejemplo:  **Implementado**)
- Tipo de implementación (en este ejemplo:  **Reconducido**)
- Enlace a Product Developer, excepto en el caso de un **Nuevo** producto (en este ejemplo: [PLM_56](#))
- Ilustración, si la hay (**Propuesta**)

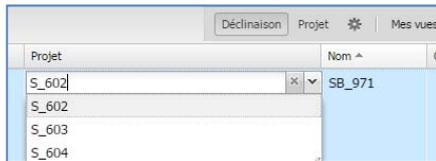
Ejemplo:



Déclinaisons de Bermuda							
 Déclinaison	 Activer						
<input type="checkbox"/>	 Désactiver						
<input type="checkbox"/>	Projet						
<input checked="" type="checkbox"/>	  <table border="1"> <tr> <td>S_1847</td> <td>Description</td> </tr> <tr> <td> Nouveau</td> <td>Long Bermuda</td> </tr> <tr> <td>PLM_56 (V1.1)</td> <td></td> </tr> </table>	S_1847	Description	 Nouveau	Long Bermuda	PLM_56 (V1.1)	
S_1847	Description						
 Nouveau	Long Bermuda						
PLM_56 (V1.1)							

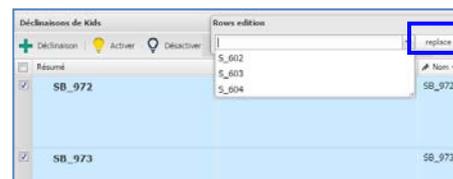
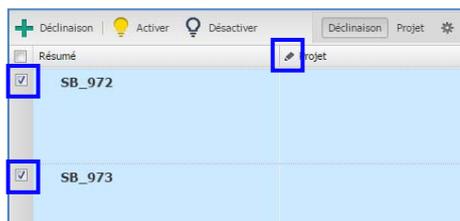
Para una asociación individual:

1. Seleccione una variante.
2. Haga doble clic en la columna **Proyecto** y seleccione el proyecto al que desea asociar la variante.



Para una asociación múltiple:

1. Seleccione las variantes a las que desea asociar un mismo proyecto.
2. En el encabezado de la columna **Proyecto**, haga clic en  para editar las celdas seleccionadas.
En el menú desplegable que aparece, seleccione el proyecto a asociar.
Haga clic en **Reemplazar**.



3.4 Definir las cantidades

3.4.1 Introducción de la cantidad inicial encargada y la cantidad añadida

Cantidad inicial = cantidad inicial encargada.

Cantidad añadida = cantidad que puede añadirse durante la temporada.

Es necesario introducir al menos uno de los dos valores.



Es posible introducir en masa.

3.4.2 Cálculo de la cantidad final

Cantidad final =	Cantidad inicial (introducida) + Cantidad añadida (introducida)
-------------------------	---

Ejemplo:

Quantité initiale	Quantité ajoutée	Quantité finale
20	+	=
	2	22

Consolidación de la cantidad:

La **Cantidad** se consolida en la barra de la parte superior (p. ej., ) , lo cual permite comparar la cantidad prevista en el plan de colección con la calculada en el proyecto

de gama y la cantidad real del módulo de desarrollo del producto si se han implementado las variantes.



Véase el apartado [Consolidación de la cantidad](#) para una explicación más detallada.

3.4.3 Cálculo de la cantidad estimada de material

Cantidad estimada de material =	Cantidad final encargada (calculada) x Consumo medio (introducido)
--	--

3.5 Cálculo del coste estimado de la variante

Coste estimado de la variante =	Coste del material + Coste total de los accesorios + Coste de la mano de obra
--	--

Ejemplo:

Matière – Coût de la matière	Fourniture – Coût total	Main d'oeuvre - Coût total	Déclinaison - Coût total
50,00 EUR	+	12,00 EUR	+
		10,00 EUR	=
			72,00 EUR

Para calcular el coste estimado de la variante es necesario asociar un material principal (para descontar su coste) e introducir un coste de los accesorios y un coste de mano de obra.

El cálculo del coste de la variante en el proyecto de gama (que depende de los precios del material, la mano de obra y los accesorios) permite estimar si es realista poner en marcha una variante en desarrollo en función del objetivo de coste calculado por el precio de venta y el margen deseado.

Consolidación del coste:

El **Coste** se consolida en la barra de la parte superior (p. ej., ) , lo cual permite comparar el coste previsto en el plan de colección con el objetivo de coste en el proyecto de gama y el coste real del módulo de desarrollo del producto si se han implementado las variantes.



Véase el apartado [Consolidación del coste](#) para una explicación más detallada.

3.5.1 Cálculo del coste del material

Coste del material =	Coste predeterminado (obtenido del desarrollo) x Consumo medio (introducido)
-----------------------------	--

- El **Coste predeterminado** es un valor obtenido del módulo de desarrollo del producto junto con su moneda.
- El **Consumo medio** es un valor que hay que introducir.

1. **Obtener el Coste predeterminado**

Para ello hay que asociar un material principal.

Haga doble clic en la columna **Material** y seleccione el material deseado, ya sea directamente en la lista () o a través del selector de materiales ()

Esto hace que se recuperen automáticamente los siguientes datos del mismo:

- Descripción
- Composición
- Cantidad
- Imagen
- **Coste predeterminado** con su moneda

...datos que ya se han definido en el módulo de desarrollo del producto.

2. **Introduzca el consumo medio de material.**

Haga doble clic en la columna **Material - Consumo medio** e introduzca un valor sin unidades.

3. Al hacerlo se calcula automáticamente el coste del material.

3.5.2 Introducción del coste total de los accesorios y de la mano de obra

Para calcular el coste estimado de la variante es necesario introducir estos valores.

3.6 Introducción del margen

1. Cada usuario elige qué tipo de margen quiere utilizar de entre los tres posibles (**Coefficiente / Margen sobre venta / Margen sobre coste**).
2. Haga doble clic en la columna **Coefficiente, Margen sobre venta o Margen sobre coste**.
3. Introduzca el valor deseado.



Es posible introducir en masa.

4. Los otros 2 valores se calculan automáticamente (véase la tabla a continuación).



El coeficiente y los márgenes son valores dependientes.

La introducción de un valor en las columnas **Margen sobre venta**, **Margen sobre coste** o **Coeficiente** hace que se calculen los otros 2 valores. Si el usuario ha introducido algún valor en una de estas columnas, se sustituye por el valor calculado.

- **Margen sobre coste** (EN: **Initial Markup** (IMU)): Margen de beneficio expresado como porcentaje del coste (valor comprendido entre y)

$$\frac{\text{Precio de venta} - \text{Coste}}{\text{Coste}} \times 100$$

- **Margen sobre venta** (EN: **Gross Profit**): Margen de beneficio expresado como porcentaje del precio de venta (valor comprendido entre el 0 y el 100%)

$$\frac{\text{Precio de venta} - \text{Coste}}{\text{Precio de venta}} \times 100$$

- **Coeficiente** (EN: **Coefficient**): Relación entre el precio de venta y el coste.

$$\frac{\text{Precio de venta}}{\text{Coste}}$$

Ejemplo: Si el precio de venta es 150 y el Coste es 50

Margen sobre coste = 200%

Margen sobre venta = 66%

Coeficiente = 3

Conversiones de coeficiente y margen:

	Coeficiente	Margen sobre venta	Margen sobre coste
Coeficiente	X1	$(\text{Coeficiente} - 1) / \text{Coeficiente}$	$100 \times (\text{Coeficiente} - 1)$
Margen sobre venta	$1 / (1 - \text{Margen sobre venta} / 100)$	X 1	$100 \times (\text{Margen sobre venta} / 100) / (1 - \text{Margen sobre venta} / 100)$
Margen sobre coste	$1 + \text{Margen sobre coste} / 100$	$100 \times (\text{Margen sobre coste} / 100) / (1 + \text{Margen sobre coste} / 100)$	X 1

3.7 Cálculo del precio

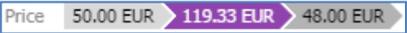
Precio =	Coste total x (1 + Margen sobre coste / 100)
	o
	Coste total / (1 - Margen sobre venta / 100)
	o
	Coste total x Coeficiente

El precio se calcula usando valores procedentes de otras columnas: **Coste total de la variante** y margen seleccionado.

Para calcular el **Precio** es necesario conocer estos dos datos.

Por lo tanto, el usuario debe ajustar los márgenes y el coste para establecer un valor máximo de precio que no se debe exceder a fin de cumplir con los objetivos de precio de venta.

Consolidación del precio:

El **Precio** se consolida en la barra de la parte superior (p. ej., ) , lo cual permite comparar los objetivos de precio del proyecto presupuestario con el precio calculado en el proyecto de gama y el precio real del módulo de desarrollo del producto si se han implementado las variantes.



Véase el apartado [Consolidación del precio](#) para una explicación más detallada.

3.8 Elegir un proveedor

Si se conoce al proveedor, a partir de este momento ya se puede seleccionar. Esta información es útil para la implementación, llegado el caso, en el módulo de desarrollo del producto.

3.9 Asociar un documento

En la columna **Documento**, se puede elegir una **Imagen** (o un documento) representativo de la

variante haciendo clic en  en el cuadro de imagen



3.10 Moneda

Es posible modificar los datos de la moneda de cada variante.

De forma predeterminada, el valor inicial de la moneda de cada variante es el de la moneda predeterminada de Product Developer.



Al cambiar la moneda, sólo se modifican y se vuelven a calcular con el tipo de cambio de la nueva moneda seleccionada los valores procedentes de cálculos.

Los valores introducidos por el usuario no se modifican aunque se cambie la moneda.

4. PREPARACIÓN DE LA PLANIFICACIÓN Y ENLACE CON CALENDAR MANAGEMENT

En el momento de definir las variantes en el proyecto de gama, es posible definir con antelación cuál va a ser la planificación de esas variantes (en materia de **Tiempo y acciones**). Para ello hay que asociarles datos de planificación tales como el proceso de desarrollo, las fechas de inicio o finalización y el sentido de planificación.



A menudo es necesario agrupar diversas variantes para que estén disponibles al mismo tiempo. En este caso, deben compartir:

- El mismo **Proceso**
- Las mismas **Fechas de planificación**
- El mismo **Sentido de planificación**

Si varias variantes comparten estos mismos datos, en el momento de la implementación estarán agrupadas en un mismo subconjunto del producto que se va a desarrollar para que puedan desarrollarse al mismo tiempo.

En la vista **Variante**, seleccione la variante o variantes para las que se van a especificar los objetivos de planificación.



Se pueden **introducir en masa**, lo cual es especialmente adecuado en este caso para agrupar variantes con la intención de que se desarrollen simultáneamente.

4.1 Elegir un proceso

En la columna **Proceso**, seleccione el proceso que se va a asociar a cada variante.

4.2 Elegir el sentido de planificación

En la columna **Sentido de planificación**, seleccione el sentido de planificación de cada variante: Hacia **Adelante** o hacia **Atrás**.

4.3 Elegir la fecha

Introduzca la **Fecha de planificación** deseada:

- En el caso de la planificación hacia adelante, será la **Fecha de inicio** de la planificación.
- En el caso de la planificación hacia atrás, será la **Fecha de finalización** de la planificación.

Introduzca la **Fecha de entrega – Tienda y/o Almacén**.

4.4 Elegir el tipo de activación

Es posible decidir con antelación cómo se va a activar la planificación de los subconjuntos una vez implementados los proyectos y las variantes.

En la columna **Activación**, seleccione el tipo de activación de cada variante:

- **Manual:** la activación no se produce automáticamente pero está lista para hacerlo de forma manual.
Este es el modo predeterminado.
- **Auto:** la planificación se activa automáticamente en el momento de la implementación.

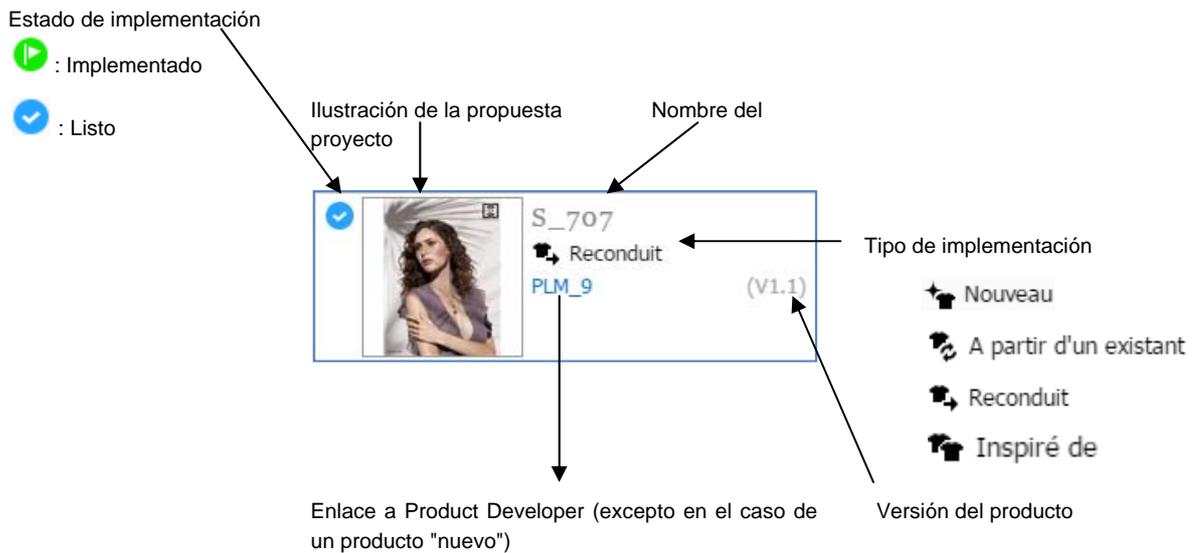


Para que la activación automática de la planificación sea efectiva, hay que haber rellenado todos los datos relativos al proceso, la fecha de planificación y el sentido de planificación.

5. VISTA PROYECTO

5.1 Columna Resumen

Como su nombre indica, la columna **Resumen** resume la información relativa a los distintos proyectos.



5.2 Asociar cada proyecto a una o varias variantes

Cada proyecto puede estar asociado a una o más variantes de entre las que se han definido en el proyecto de gama.



Un proyecto puede implementarse en el módulo de desarrollo del producto aunque no se haya asociado a ninguna variante.

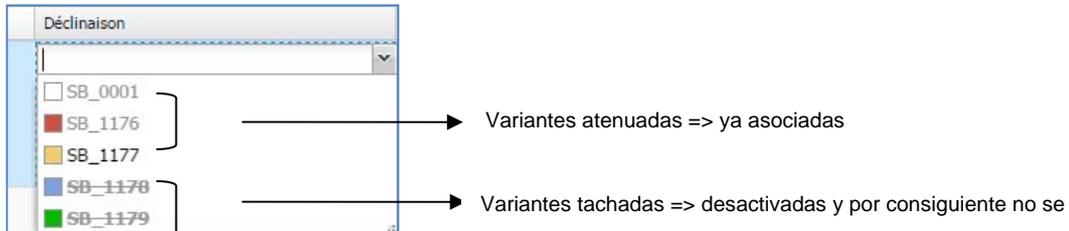
Cuando se selecciona una variante, se recuperan los siguientes datos de la misma:

- Su(s) nombre(s) (en este ejemplo: **SB_0001**, **SB_1178**, **SB_1176** y **SB_1179**)
- Estado de implementación (en este ejemplo:  **Listo** para la variante **SB_1178** e  **Implementado** para la variante **SB_1179**)
- Color de marketing

Ejemplo:

Projets de No Pocket			
+ Projet  Activer  Désactiver			
Projet		Nom ↕	Déclinaison
		S_707 Reconduit PLM_9 (V1.2)	<input type="checkbox"/> SB_0001 <input checked="" type="checkbox"/> SB_1178 <input type="checkbox"/> SB_1176 <input checked="" type="checkbox"/> SB_1179

1. Seleccione un proyecto.
2. Haga doble clic en la columna **Variante** y seleccione la variante o variantes asociadas a este proyecto.



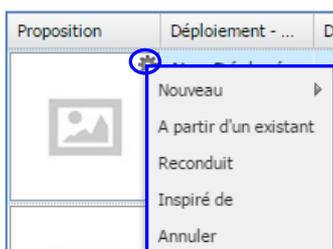
5.3 Asociar un set de tallas

Si se conoce el set de tallas, a partir de este momento ya se puede seleccionar. Esta información es útil para la implementación, llegado el caso, en el módulo de desarrollo del producto y se añade a los atributos del producto.

5.4 Selección del tipo de implementación - Hacer una propuesta

Una vez aceptado el presupuesto, el usuario puede definir el contenido del plan de colección proponiendo proyectos y variantes que cuando se combinen serán los que integren el plan. Estos proyectos pueden utilizarse entonces para crear productos modelos en el módulo de desarrollo del producto.

Los proyectos se pueden utilizar para crear nuevos modelos, pero también se pueden vincular a modelos ya existentes.



Esta información se recupera en la columna **Resumen** (Imagen / Tipo de implementación / Posible enlace a un producto de Product Developer).

La columna **Tipo de implementación** también se actualiza en función de lo que se haya seleccionado en la columna **Propuesta**.



Consulte el apartado [Implicaciones de la implementación en Product Developer](#) para más información sobre los efectos en el módulo de desarrollo del producto.

5.4.1 Implementación mediante la creación de un modelo - Nuevo

Por defecto, al crearse un nuevo proyecto, el tipo de implementación se define como **Nuevo**, lo que significa que el proyecto definido en el proyecto de gama sirve de base para crear un nuevo

producto Modelo en el módulo de desarrollo del producto (solamente con la información de los proyectos y las variantes).

1. En la columna **Propuesta**, se puede elegir una **Imagen** representativa del futuro nuevo

producto haciendo clic en  en el cuadro de imagen



Seleccione **Nuevo** y seguidamente:

- **Elegir:** para seleccionar en la plataforma una imagen representativa de este futuro nuevo producto (posibles opciones: **Todos los géneros/Panel/Boceto con relleno/Documento Illustrator/Modelo 3D/Marcada/Otros archivos**)
 - **Seleccionar en el ordenador:** para elegir una imagen del ordenador del usuario.
2. En la columna **Implementación – Categoría**, seleccione la categoría de producto que se va a implementar.



Selección de la categoría de producto a implementar

Cuando el tipo de implementación es **Nuevo**, el usuario decide crear un nuevo producto. Puede elegir entre:

- La categoría predeterminada: Modelo
- Una subcategoría de Modelos personalizados (si se ha definido)

5.4.2 Implementación vinculando el proyecto a un modelo existente - A partir de uno existente / Reconducido / Inspirado en

El usuario puede vincular un proyecto a un producto modelo ya existente, ya sea para inspirarse en él, reconducirlo o versionarlo.



1. En la columna **Propuesta**, haga clic en  en el cuadro de imagen

2. Seleccione:

- **A partir de uno existente:** es un modelo ya creado para la ocasión antes de la fase de los diseñadores.
- **Reconducido:** consiste en crear una nueva versión de un modelo ya existente. Se trata por lo tanto de una versión que incluye toda su información con datos procedentes del plan de gama añadidos (clasificación, set de tallas, color de marketing, SKU y subconjuntos de tipo **Plan de colores**). No obstante, se pueden efectuar modificaciones (colores/precio...).
- **Inspirado en:** es una copia de un modelo ya existente (equivalente a "Guardar como"). Por lo tanto es un nuevo producto (nuevo identificador) que incluye toda la información del producto en el que se inspira con datos procedentes del plan de gama añadidos (clasificación, set de tallas, color de marketing, SKU y subconjuntos de tipo **Plan de colores**).

3. En la ventana que se abre, seleccione el modelo que desea vincular al nuevo proyecto y haga clic en  **Elegir**.

5.4.3 Cancelar el vínculo de un proyecto con un modelo existente

1. En la columna **Propuesta**, haga clic en  en el cuadro de imagen .
2. Seleccione
El tipo de implementación se reconfigura como **Nuevo**.

Cancelar.

IMPLEMENTACIÓN EN PRODUCT DEVELOPER

Implementar significa iniciar el desarrollo de un producto modelo con los datos definidos en el proyecto de gama, lo cual implica en concreto:

- La creación o actualización de nuevos modelos o la reanudación de modelos ya existentes (sobre la base de las propuestas realizadas para cada proyecto)
- La creación de referencias **SKU de Plan de colores** correspondientes a las variantes implementadas
- La creación de **subconjuntos de Plan de colores** para seguir el desarrollo de un grupo de variantes en función de sus datos de planificación



Consulte el apartado [Implicaciones de la implementación en Product Developer](#) para más información sobre los efectos de la implementación en Product Developer.

La implementación se puede llevar a cabo:

- Desde la vista **Proyecto**: implementación del proyecto con todas las variantes del mismo que tengan el estado **Listo**.
- Desde la vista **Variante**: implementación de todas o de una selección de variantes.

La implementación puede ser múltiple (varios proyectos o variantes a la vez).

La barra **Objetivos** del proyecto de gama muestra los datos derivados de Product Developer para poder comparar en todo momento el proyecto presupuestario (lo que está previsto) con el proyecto de gama (lo que es real) y el desarrollo (lo que se lleva a cabo).

1. PREPARACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

1.1 Condiciones necesarias para implementar un proyecto o una variante

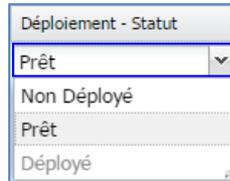
- El estado de implementación debe aparecer como **Listo**
Y
- El proyecto o variante debe estar activo

1.2 Condiciones necesarias para poder cambiar el estado de implementación a **Listo**

- Un proyecto: debe estar activo
- Una variante:
 - debe estar activa
 - debe estar asociada a un proyecto que debe estar a su vez **Listo** o **Implementado**
 - debe tener un color de marketing

1.3 Pasar un proyecto al estado de Listo

Haga doble clic en la columna **Implementación – Estado** y seleccione **Listo** en la lista.



2. PASAR LA IMPLEMENTACIÓN AL MÓDULO DE DESARROLLO DEL PRODUCTO

Una vez satisfechas todas las condiciones de implementación, es posible pasar la implementación a Product Developer.



- Si un proyecto está asociado a varias variantes → sólo se implementan las que tengan el estado **Listo**.
- Si se implementan varios proyectos al mismo tiempo → sólo se implementan los que tengan el estado **Listo**.
- Si se seleccionan varias variantes para la implementación → se crean tantos productos como proyectos.

Ejemplo:

Si se seleccionan 3 variantes correspondientes a 2 proyectos → se crean 2 productos en Product Developer.

- Si se produce un error al implementar una variante, se continúan implementando las demás variantes.

1. La implementación se puede llevar a cabo:

- Desde la vista **Proyecto**: implementación del proyecto con todas las variantes del mismo que tengan el estado **Listo**.
- Desde la vista **Variante**: implementación de todas o de una selección de variantes.

2. Independientemente de que se encuentre en la vista **Proyecto** o **Variante**, seleccione los proyectos o variantes que desee implementar.

3. Haga clic en .



Para esta operación, el proyecto de gama no debe estar en modo de edición.

4. Después de la implementación, se modifican los siguientes datos de la variante o variantes:

- **Implementación - El**: fecha de la implementación
- **Implementación - Por**: usuario que ha efectuado la implementación
- **Implementación - Estado**: "Implementado".

5. Un mensaje informativo avisa al usuario del resultado de la implementación.

Ejemplo:

<p>Le déploiement a réussi</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 projet a été déployé • 1 déclinaison a été déployée • 1 produit a été créé • 1 SKU Plan couleurs a été créé • 1 sous-ensemble Plan couleurs a été créé 	<p>Le déploiement n'a pas réussi</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 projet n'a pas été déployé : • Projet S_713 : le statut est incorrect • 1 déclinaison n'a pas été déployée : • Déclinaison SB_celine : le statut est incorrect, le projet n'a pas pu être déployé
---	---

6. El estado **Implementado** se indica mediante  en la columna **Resumen**.



3. CANCELAR LA IMPLEMENTACIÓN DE UN PROYECTO

Una vez implementado un proyecto, es posible deshacer la operación y cancelarlo. Esto significa romper la asociación con el producto modelo al que se ha vinculado durante la implementación. Sin embargo, el modelo se conserva.

El proyecto vuelve a su estado inicial previo a la implementación. Todas las variantes vinculadas al mismo también vuelven al estado **No implementado**.

1. En la vista **Proyecto**, seleccione el proyecto o proyectos cuya implementación desea cancelar.
2. Haga clic en .



Para esta operación, el proyecto de gama no debe estar en modo de edición.

7. Después de cancelar la implementación, el estado del proyecto y sus variantes se reconfiguran como **No implementado**.
3. Un mensaje informativo avisa al usuario del resultado de la cancelación.

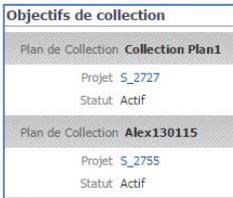
Ejemplo:

L'annulation du déploiement des projets a réussi

- 1 projet a été réinitialisé à l'état "Non déployé"
- 3 déclinaisons ont été réinitialisées à l'état "Non déployé"

4. IMPLICACIONES DE LA IMPLEMENTACIÓN EN PRODUCT DEVELOPER

Los efectos en Product Developer varían dependiendo del tipo de **Propuesta** de producto elegido (**Nuevo / A partir de uno existente / Reconducido / Inspirado en**).

		Tipo de propuesta			
		Nuevo	A partir de uno existente	Reconducido	Inspirado en
En el proyecto de gama	Creación en el proyecto de un enlace al producto modelo recién creado en Product Developer	X			X
	Actualización del enlace del proyecto al producto modelo reconducido en Product Developer (aumento del número de versión del producto)			X	
En Product Developer	Creación de un nuevo producto con un identificador único generado automáticamente Convención de nomenclatura de nuevos productos: PLM_# (número con incremento automático)	X			X
	Incorporación de la clasificación de la variante (valores procedentes de la estructura del plan de colección) a la del modelo	X	X	X	X
	Incorporación de la información del proyecto de gama a la del modelo (Descripción, Comentario, Colores, set de tallas...) (En Atributos > Colores En Atributos > Tallas)...	X	X	X	X
	Recuperación de todos los datos del modelo existente		X	X	X
	Creación de hipervínculos a los proyectos implementados del proyecto de gama con el estado (En los Objetivos generales del producto)				
		X	X	X	X
	<u>Creación de referencias SKU de Plan de colores</u> correspondientes a las variantes implementadas	X	X	X	X
<u>Creación de subconjuntos de Plan de colores</u> correspondientes a las variantes implementadas	X	X	X	X	

4.1.1 Creación de SKU de Plan de colores a partir de la implementación del proyecto o variante

Hay disponible de forma predeterminada un nuevo tipo de SKU cuyo atributo de variante es el **color de marketing: SKU de Plan de colores**.

A raíz de la implementación, se crean tantas SKU de tipo Plan de colores como variantes se han implementado.

Cada nueva referencia SKU hereda los datos de las variantes del proyecto de gama:

- Color de marketing
- Descripción
- Comentario
- Anexos (documentos, ilustración...)

Ejemplo:



Nom	Code couleur	Couleur mar...	Description	Commentaire	Anexos
SB_1028		RED-1	description celine	comment celine	
SB_1029		YELLOW-1			
SB_645		BLUE-1			



Al implementar en un modelo existente o al volver a implementar, los colores de marketing que no existían en el modelo se añaden a la SKU ya creada.

4.1.2 Creación de subconjuntos de Plan de colores a partir de la implementación de un proyecto o variante

Hay disponible de forma predeterminada un nuevo tipo de subconjunto: **Subconjunto de Plan de colores**.

Varía en función del **color de marketing** y tiene **datos de planificación**.

Si hay diversas variantes vinculadas al mismo proyecto que tienen datos de planificación comunes (lo que significa que deben desarrollarse al mismo tiempo y por consiguiente seguir el mismo plan de trabajo), se agrupan dentro de un mismo subconjunto de Plan de colores.



Reglas de agrupamiento de las variantes:

- Mismo proceso
- Mismo sentido de planificación
- Misma fecha de planificación

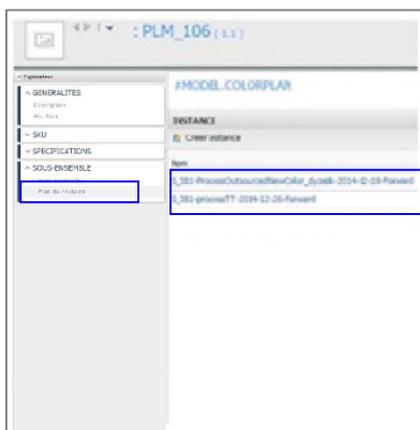
Los subconjuntos se completan con los datos procedentes de las variantes (colores de marketing y datos de planificación)



En caso reimplementación:

- Si se añade una nueva variante que deba desarrollarse en otro momento → se crea un nuevo subconjunto.
- Si se añade una variante que deba seguir la misma planificación que otras que ya se hayan agrupado en un subconjunto → se añade el color de marketing al dominio del subconjunto existente.

Ejemplo:



Durante la implementación de un proyecto para el producto PLM_106 en Product Developer se han creado 2 subconjuntos de Plan de colores porque las variantes no debían desarrollarse al mismo tiempo.

Cada uno tiene distintas variantes con datos de planificación diferentes.



Consulte el manual de procedimientos **Calendar Management – Manual de procesos** para ver más detalles sobre la planificación.

5. ELIMINACIÓN DE UN PRODUCTO EN PRODUCT DEVELOPER

No es posible eliminar un producto vinculado a un proyecto.

El usuario recibe un mensaje de error que así lo indica.

Para eliminarlo hay que romper el vínculo con el proyecto cancelando la implementación (véase [Cancelar la implementación de un proyecto](#)).

INFORMES Y CONSOLIDACIÓN DE DATOS

1. PRESENTACIÓN DE LA BARRA OBJETIVOS

La barra **Objetivos**, visible en el proyecto de gama, se despliega haciendo clic en .



Barra **Objetivos** desplegada



En ella se compara:

- N.º proyectos
- N.º variantes
- Cantidad: suma de todas las cantidades de las variantes
- Coste: media ponderada de los costes de las variantes
- Precio: media ponderada de los precios de distribución de las variantes

Los proyectos y variantes inactivos no se incluyen en estos cálculos consolidados.

Estos datos se muestran junto con su moneda.

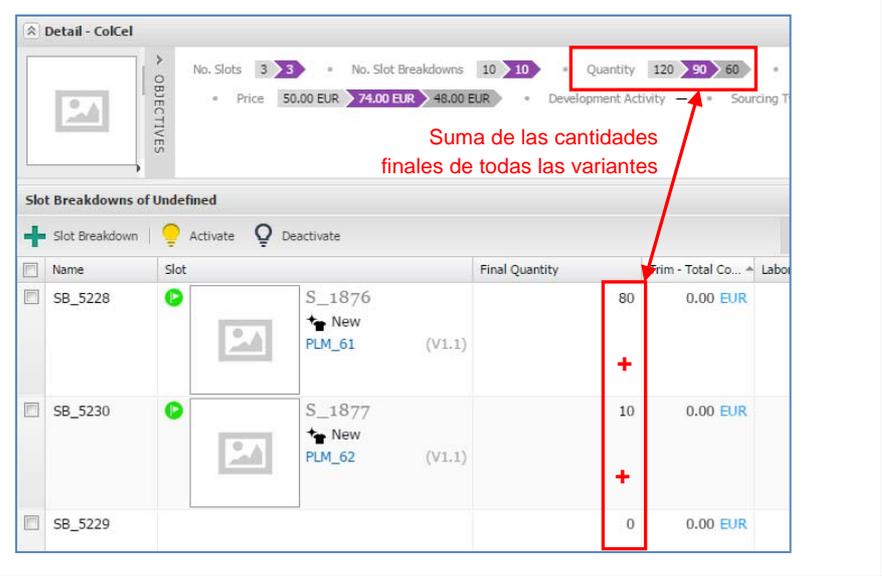
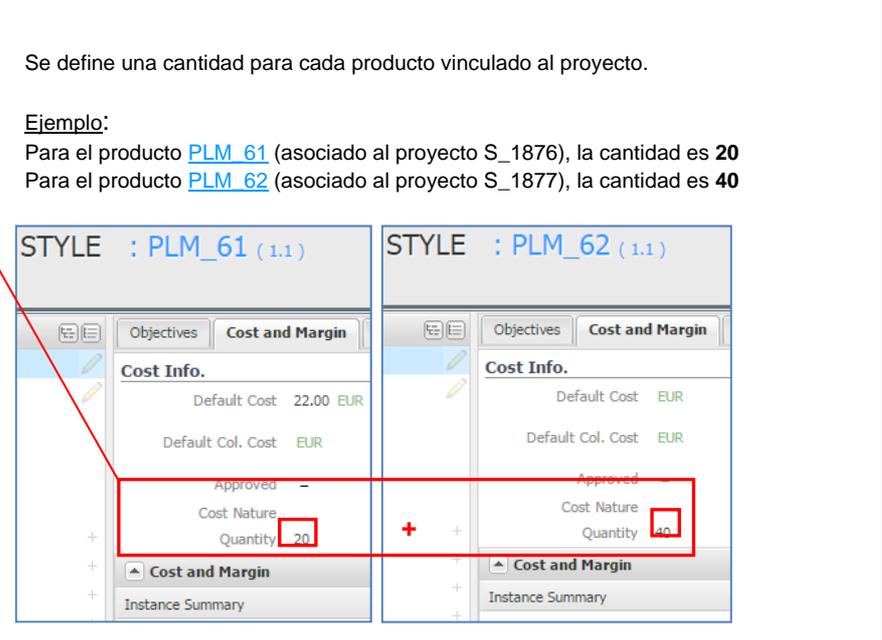
Los diferentes contadores se actualizan en tiempo real durante los ajustes.

El objetivo de esta consolidación es el de ofrecer una perspectiva comparada de los tres niveles de datos:

- Los datos del proyecto presupuestario, los valores inicialmente previstos y revisados constantemente durante la temporada o el periodo de ventas.
- Los datos del proyecto de gama, definidos por los directores de producto/representantes de marketing sobre la base de los proyectos y variantes del proyecto de gama y en constante evolución en cuanto a los objetivos presupuestarios.
- Los productos de Product Developer que están relacionados con los proyectos y variantes definidos en el proyecto de gama.

2. CONSOLIDACIÓN DE LA CANTIDAD

La **Cantidad** se consolida en la barra de la parte superior, lo cual permite comparar la cantidad prevista en el proyecto presupuestario con la calculada en el proyecto de gama y la cantidad real en Product Developer si se han implementado las variantes.

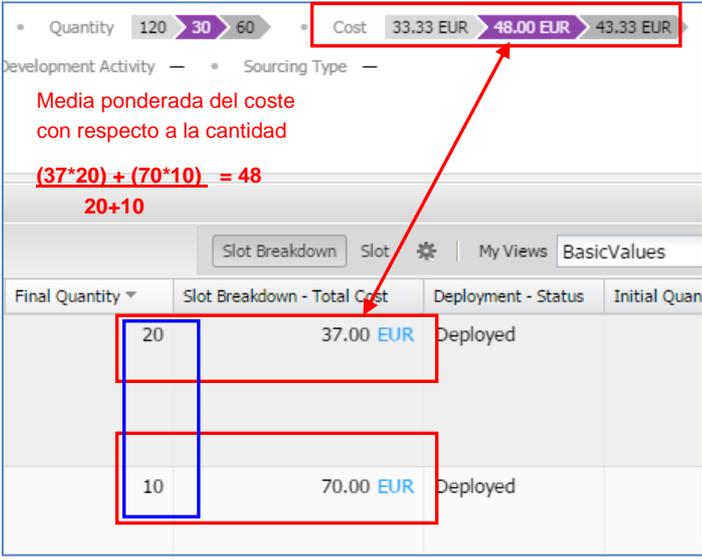
<p>Presentación de información del proyecto de gama:</p> <p>Quantity 120 90 60</p> <p>Cantidad = suma de las cantidades finales de las variantes</p>	 <p>Suma de las cantidades finales de todas las variantes</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Slot</th> <th>Final Quantity</th> <th>Prim - Total Co...</th> <th>Labo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>SB_5228</td> <td>S_1876 New PLM_61 (v1.1)</td> <td>80</td> <td>0.00 EUR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SB_5230</td> <td>S_1877 New PLM_62 (v1.1)</td> <td>10</td> <td>0.00 EUR</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SB_5229</td> <td></td> <td>0</td> <td>0.00 EUR</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Name	Slot	Final Quantity	Prim - Total Co...	Labo	SB_5228	S_1876 New PLM_61 (v1.1)	80	0.00 EUR		SB_5230	S_1877 New PLM_62 (v1.1)	10	0.00 EUR		SB_5229		0	0.00 EUR	
Name	Slot	Final Quantity	Prim - Total Co...	Labo																	
SB_5228	S_1876 New PLM_61 (v1.1)	80	0.00 EUR																		
SB_5230	S_1877 New PLM_62 (v1.1)	10	0.00 EUR																		
SB_5229		0	0.00 EUR																		
<p>Presentación de información de Product Developer:</p> <p>Quantity 120 90 60</p> <p>Cantidad = suma de las cantidades de los productos vinculados a los proyectos del proyecto de gama correspondiente</p>	<p>Se define una cantidad para cada producto vinculado al proyecto.</p> <p><u>Ejemplo:</u> Para el producto PLM_61 (asociado al proyecto S_1876), la cantidad es 20 Para el producto PLM_62 (asociado al proyecto S_1877), la cantidad es 40</p> 																				

3. CONSOLIDACIÓN DEL COSTE

El **Coste** de las variantes se consolida en la barra de la parte superior, y recoge los costes totales (material/accesorios/mano de obra) de todas las variantes activas del proyecto de gama.

Esta consolidación permite hacer una comparación entre:

- El coste previsto en el proyecto presupuestario
- El coste calculado en el proyecto de gama
- El coste real en Product Developer si se han implementado las variantes.

<p>Presentación de información del proyecto de gama:</p> <p>Cost 33.33 EUR → 48.00 EUR → 43.33 EUR</p> <p>Coste = media ponderada del coste con respecto a la cantidad final</p>	 <p>Media ponderada del coste con respecto a la cantidad</p> $\frac{(37 \cdot 20) + (70 \cdot 10)}{20 + 10} = 48$
<p>Presentación de información de Product Developer:</p> <p>Cost 33.33 EUR → 48.00 EUR → 43.33 EUR</p> <p>Coste = media ponderada de los costes de los productos vinculados a los proyectos del proyecto de gama correspondiente/cantidad real</p>	<p>Se define un coste para cada producto vinculado al proyecto.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Para el producto PLM_61 (asociado al proyecto Slot S_46), el coste es 30 Para el producto PLM_62 (asociado al proyecto Slot S_47), el coste es 50</p>  $\frac{(30 \cdot 20) + (50 \cdot 40)}{20 + 40} = 43,33$

4. CONSOLIDACIÓN DEL PRECIO

El **Precio** se consolida en la barra de la parte superior, lo cual permite comparar los objetivos de precio del proyecto presupuestario con el precio calculado en el proyecto de gama y el precio real en Product Developer si se han implementado las variantes.

<p>Presentación de información del proyecto de gama:</p> <p>Price 50.00 EUR > 119.33 EUR > 48.00 EUR</p> <p>Precio = media ponderada del precio con respecto a la cantidad final</p>	<p>Media ponderada del coste con respecto a la cantidad $(74*20) + (210*10) = 119,33$</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Price</th> <th>Final Quantity</th> <th>Slot Breakdown</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>74.00 EUR</td> <td>20</td> <td></td> </tr> <tr> <td>210.00 EUR</td> <td>10</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Price	Final Quantity	Slot Breakdown	74.00 EUR	20		210.00 EUR	10	
Price	Final Quantity	Slot Breakdown								
74.00 EUR	20									
210.00 EUR	10									
<p>Presentación de información de Product Developer:</p> <p>Price 50.00 EUR > 119.33 EUR > 48.00 EUR</p> <p>Precio = media ponderada de los precios de los productos vinculados a los proyectos del proyecto de gama correspondiente/cantidad real</p>	<p>Se define un precio para cada producto vinculado al proyecto.</p> <p>Ejemplo: Para el producto PLM_61 (asociado al proyecto Slot S_46), el precio es 70 Para el producto PLM_62 (asociado al proyecto Slot S_47), el precio es 37</p> <p>$(37*20) + (70*10) = 48$ 20+10</p>									

5. GENERACIÓN DE INFORMES

Los distintos datos del plan de colección (proyecto presupuestario y proyecto de gama) pueden recogerse en informes específicos que el usuario puede generar en cualquier momento y que se guardan en el Administrador de ficheros.

1. Seleccione en la estructura el plan del que desea obtener un informe.



El plan para el que se solicita un informe no debe estar en modo de edición.

2. Haga clic en  **Imprimir todo**.
3. En la ventana que se abre, personalice su solicitud de informe y genere después el informe haciendo clic en .



Para obtener más información sobre los informes, consulte en la guía *Lectra_Enterprise_Solutions_V4R2_Platform-Common-features_User-Guide* el capítulo **Imprimir**.

6. EXTRACCIÓN E INTEGRACIÓN DE DATOS MEDIANTE ETL

Los datos del plan de colección se pueden extraer/integrar a través de ETL.

IMPORTAR / EXPORTAR UN PROYECTO PRESUPUESTARIO

Para poder trabajar en Microsoft Excel con los datos asociados al proyecto presupuestario activo, es posible exportarlos a formato CVS / Excel. Después solo tendrá que importar este archivo Excel para modificar y actualizar el proyecto. Para consolidar el proyecto, realice importaciones sucesivas.

1. EXPORTAR

El archivo de exportación se presenta en forma de un archivo Excel.

1.1 Exportación de la estructura y de los datos de un proyecto presupuestario

Es posible exportar la estructura y los datos de un proyecto presupuestario íntegramente o a partir del nivel de estructura elegido.

1. En la estructura, sitúese en el nivel a partir del cual desea realizar la exportación.



Es necesario estar en modo [edición](#).

2. Con ayuda del configurador de columnas , muestre solo las columnas que desee exportar.



Solo se exportarán al archivo Excel, los datos de las columnas mostradas en la pantalla.

3. Haga clic en  **Exportar**.
4. En la ventana de exportación, cambie el nombre del archivo de exportación si lo desea.
5. Confirme con **Exportar**.
El proyecto presupuestario se exporta al formato Excel.

2. IMPORTAR

Importando un archivo Excel correspondiente se puede modificar o actualizar un proyecto presupuestario. Para consolidar el proyecto, realice importaciones sucesivas.



Para que el archivo Excel se importe correctamente a un proyecto presupuestario existente, es preciso seguir una serie de reglas. [Algunas acciones se permiten y otras se prohíben en el archivo Excel](#).

1. En la estructura, seleccione el plan de colección al que desea importar los datos del Excel.
2. Como los datos del archivo Excel solo pueden importarse a las columnas mostradas (no ocultas) del plan de colección, se recomienda mostrar todas las columnas antes de realizar la importación.



Es necesario estar en modo [edición](#).

3. Haga clic en  **Importar**.
4. En la ventana de importación, seleccione el archivo Excel que contiene los datos que desea importar.
Solo se aceptan los formatos .xls, .xlsx y .xlsm.
5. Confirme con **Importar**.
 - **Si se reconocen todos los datos del archivo Excel**, se actualizará el proyecto presupuestario activo: se actualizan los datos existentes y los nuevos datos del archivo Excel se añadan al proyecto presupuestario.



Durante la importación de un archivo Excel no se suprime ningún dato.

- **Algunos valores se ignorarán durante la importación si:**
 - La columna correspondiente no se muestra o no existe en el proyecto presupuestario de Product Developer.
 - Los valores de la columna del proyecto presupuestario no están en columnas editables (valores calculados o extraídos del proyecto de gama o de un producto Product Developer).
- **Si se encuentran errores o incoherencias, la importación fallará:**
 - **Error estructural:** se muestra un mensaje de alerta para informar al usuario del tipo de error.
 - **Error en el dato:** se genera un nuevo archivo donde se identifican claramente las celdas que contienen errores. De esta forma el usuario puede hacer las correcciones pertinentes antes de iniciar la importación.

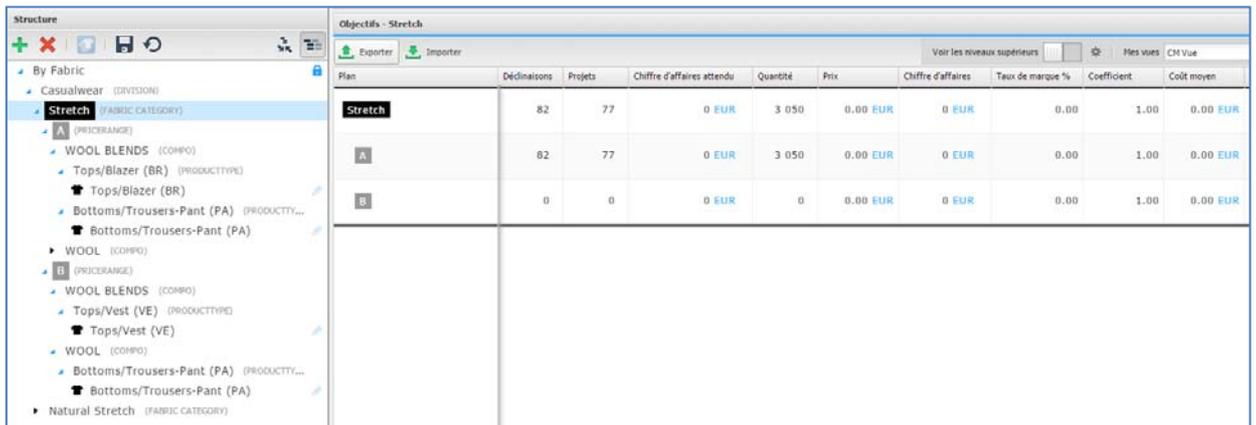


Para que el archivo Excel se importe correctamente a un proyecto presupuestario existente, es preciso seguir una serie de reglas. Para ayudar al usuario a identificar los problemas, consulte el [capítulo sobre las acciones permitidas y prohibidas](#) .

3. ACCIONES PERMITIDAS Y PROHIBIDAS EN EL ARCHIVO EXCEL

3.1 Presentación del archivo Excel

A continuación se muestra un ejemplo de Plan de colección que ha servido para exportar el archivo Excel presentado.



Linea 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Linea 2	Structure	Structure	Structure	Structure	Structure	Integer	Integer	Currency	Integer	Currency	Currency
Linea 3						EUR	EUR	EUR	EUR	EUR	EUR
	Division	Fabric Category	PriceRange	Compo	ProductType	Déclinaisons	Projets	Chiffre d'affaires attendu	Quantité	Prix	Chiffre d'affaires
4	Casualwear	Stretch	A	WOOL BLENDS	Tops/Blazer (BR)	12	12	0	1 350	0,00	0
5	Casualwear	Stretch	A	WOOL BLENDS	Bottoms/Trouser:	10	5	0	1 000	0,00	0
6	Casualwear	Stretch	A	WOOL	Tops/Blazer (BR)	35	35	0	250	0,00	0
7	Casualwear	Stretch	A	WOOL	Bottoms/Trouser:	25	25	0	450	0,00	0
8	Casualwear	Stretch	B	WOOL BLENDS	Tops/Vest (VE)	0	0	0	0	0,00	0
9	Casualwear	Stretch	B	WOOL	Bottoms/Trouser:	0	0	0	0	0,00	0
10											

- **Línea 1 y línea 2:** líneas estructurales que permiten al sistema realizar ciertas verificaciones durante la importación en Product Developer y que permiten describir al usuario el tipo y los atributos de cada columna.
- **Línea 3:** contiene la denominación de los ejes de clasificación de la estructura de colección y las denominaciones de las columnas exportadas.
- **Líneas de datos:** datos de todas las hojas exportadas.
- Los datos cuyo encabezado de columna se introduce en amarillo son valores calculados.

3.2 Acciones permitidas y prohibidas

3.2.1 En las columnas

Acciones permitidas	Prohibiciones y restricciones	
Es posible cambiar el orden de las columnas siempre que se agrupen las columnas con la denominación «Estructura» a la izquierda de la cuadrícula	

3.2.2 En las líneas y celdas

Acciones permitidas	Prohibiciones y restricciones	
Las líneas pueden suprimirse y cambiarse de orden...	...salvo las tres primeras	Las líneas eliminadas en el archivo Excel no se eliminarán en el proyecto presupuestario de Product Developer al importar el archivo.
Se pueden ocultar las líneas		No obstante, las líneas ocultas en el archivo Excel se incluirán en el proyecto presupuestario de Product Developer al importar el archivo.
Es posible añadir líneas e introducir valores...	<p>...siempre que se respete la naturaleza de cada columna</p> <p>... siempre que no se creen líneas con valores idénticos en las columnas con la denominación de «Estructura»</p>	<p>En las columnas con la denominación de «Estructura», los valores introducidos ya deben existir como valores de ejes de clasificación en Product Developer. Los valores introducidos deben ser idénticos (en cuanto a contenido, mayúsculas y minúsculas, espacios, etc.)</p> <p>Si existen diferencias de formato de célula entre la cuadrícula de Excel y el proyecto presupuestario de Product Developer, el formato de Product Developer volverá a aplicarse al importar (p. ej.: formato de fecha, número de decimales...).</p> <p>Los valores de tipo Texto destinados a las columnas «Datos adicionales» deben respetar el límite de caracteres impuesto.</p> <p>La moneda indicada en la línea 2 debe coincidir con la utilizada en el proyecto presupuestario de Product Developer.</p>
Se pueden introducir fórmulas en las celdas de Excel...	... salvo en las celdas de las tres primeras líneas y de las columnas «Estructura»	Durante la importación, solo los valores de estas celdas calculadas se recuperarán en Product Developer

GLOSARIO

Jerarquía (EN: Hierarchy): lista ordenada de los criterios de clasificación

Reconducido (EN: Carry over): producto del plan de colección transferido de una colección a otra con pequeños ajustes (precio y colores principalmente)

Coefficiente (EN: Coefficient): Relación entre el precio de venta y el coste. Es el valor por el que hay que multiplicar el precio de compra para obtener el precio de venta.

Collection Planning: nombre del módulo de planificación del plan de colección

Plan de colección (EN: Collection Plan): contiene la planificación de las líneas de productos, incluyendo información de volumen, distribución, abastecimiento, financiera, etc. Se puede presentar en diferentes vistas: proyecto presupuestario, proyecto de gama

Proyecto de gama (EN: Range Plan): definición detallada de los proyectos de productos y sus variantes. Se deriva del proyecto presupuestario. Una vez aprobado el presupuesto, el proyecto de gama se prerrellena con los proyectos y variantes procedentes de los objetivos del plan de colección en cuanto al número de proyectos y variantes. Estos proyectos y variantes se detallan después con sus colores, costes, precios, materiales, etc.

Proyecto presupuestario (EN: Budget plan): variante de los objetivos financieros en función de la estructura de la colección.

Proyecto (EN: Slot): expediente del producto. Objetivos de comercialización de un producto. Reserva de espacio en previsión de un producto que se va a desarrollar
Se define en el proyecto de gama.

Variante (EN: Slot Breakdown): Elemento del producto a desarrollar; por lo general una referencia de color (producido en una determinada variante de colores).

Subconjunto (EN: Subset): agrupamiento de las variantes de un producto en función de unas mismas características (talla, color, proveedor). Permite hacer un seguimiento en Calendar Management.

Margen sobre coste (EN: Initial Markup (IMU)): Margen de beneficio expresado como porcentaje del coste (valor comprendido entre 0 e infinito)

Margen sobre venta (EN: Gross Profit): Margen de beneficio expresado como porcentaje del precio de venta (valor comprendido entre el 0 y el 100%)