















Botones de la Barra de Herramientas / Otros botones

	Nuevo registro	La pantalla se limpiará de datos de registros anteriores y se estará en disposición de comenzar a meter la información en los distintos campos (producto, cantidad, ...).
	Guardar información	La información introducida en pantalla, tanto a la hora de dar de alta un nuevo registro, como a la hora de modificar uno ya existe, se guardará en la base de datos.
	Cancelar operación	Únicamente aparecerá en pantalla cuando se esté introduciendo un nuevo registro.
	Eliminar registro	El registro mostrado en pantalla se eliminará de forma permanente.
	Imprimir informe	Al pulsar sobre la flecha situada a su derecha, aparecerá un menú con distintos tipos de informes a generar.
	Buscar registro	Al pulsar sobre la flecha situada a su derecha, aparecerá un menú con distintas opciones de búsqueda.
	Guardar como ...	Se creará un test de rendimiento similar al mostrado en pantalla, con una fecha de creación distinta.
	Ir al primer registro	Se mostrará en pantalla el primer registro, teniendo en cuenta el criterio de ordenación que corresponda.
	Ir al registro anterior	Se mostrará en pantalla el registro anterior al actual, teniendo en cuenta el criterio de ordenación que corresponda.
	Ir al registro posterior	Se mostrará en pantalla el registro posterior al actual, teniendo en cuenta el criterio de ordenación que corresponda.
	Ir al último registro	Se mostrará en pantalla el último registro, teniendo en cuenta el criterio de ordenación que corresponda.
	Mostrar Ayuda	Se mostrará la ayuda del módulo en cuestión.
	Nuevo registro	Para añadir variedades de uvas, distribuidores o movimientos del almacén de un test de rendimiento, pulsar este botón y seguir las instrucciones de los mensajes que aparezcan en pantalla.
	Quitar registros seleccionados / foto	Para quitar aplicaciones de un test, seleccionarlos y pulsar este botón. Para quitar la foto del producto / producto terminado, pulsar el botón correspondiente.
	Seleccionar foto del	

**producto / producto terminado**

Se preguntará la ubicación del fichero gráfico (jpg, gif, tif, ...) que se desea asociar al producto / producto terminado; una vez seleccionado se mostrará la imagen en pantalla.

**Editar foto**

Se abrirá la imagen asociada al producto / producto terminado con el programa que haya configurado al efecto.

**Mostrar explicación sobre ajuste de sobrantes**

Al indicar el peso medio de cada ración, es posible que partiendo de una determinada cantidad no salga un número entero de raciones. Aquí se explica cómo se realizan los ajustes al alza o a la baja.

**Mostrar explicación de resultados**

En caso de que se desee ver una explicación de los distintos cálculos que se hayan realizado en el test de rendimiento, pulsar este botón y seleccionar la aplicación a interpretar.

**Ver técnicas**

Se mostrará información sobre las distintas técnicas utilizadas para realizar el test de rendimiento.




Operaciones a realizar

- * [Dar de alta un nuevo test de rendimiento](#)
- * [Ver los datos de un test de rendimiento](#): Botones de desplazamiento / Buscar
- * [Modificar un test de rendimiento](#)
- * [Eliminar un test de rendimiento](#)
- * [Hacer una copia de un test de rendimiento](#): Guardar como ...
- * [Imprimir informes de test de rendimiento](#)

-
- * [Indicar aplicaciones del producto](#) |
 - * [Quitar aplicaciones del producto](#) |
 - * [Modificar aplicaciones del producto](#) | [Usos del producto](#)
 - * [Interpretación de resultados](#) |
 - * [Ver técnicas](#) |

Dar de alta un nuevo test de rendimiento

Para dar de alta un nuevo test de rendimiento, realizar las siguiente operaciones:


1. Pulsar el botón ; la pantalla se limpiará de datos que hubiese de otros test de rendimiento y se podrá comenzar a rellenar los distintos datos que se solicitan (producto, cantidad, ...) del nuevo test de rendimiento. Observar que en la barra de herramientas se habrán desactivado todos los botones excepto el de guardar  y el de cancelar .

2. Rellenar los distintos datos del test de rendimiento. Ver apartado Usos del producto.

En primer lugar de deberá seleccionar un producto de la lista existente en la parte superior izquierda de la pantalla; automáticamente aparecerá la unidad de medida y precio unitario del mismo, los cuales no podrán ser modificados; para modificar uno de estos campos será necesario realizarlo desde el módulo de productos.



En segundo lugar se deberá introducir la cantidad de producto que se tendrá en cuenta en el test de rendimiento, expresada en la unidad de medida del producto seleccionado.

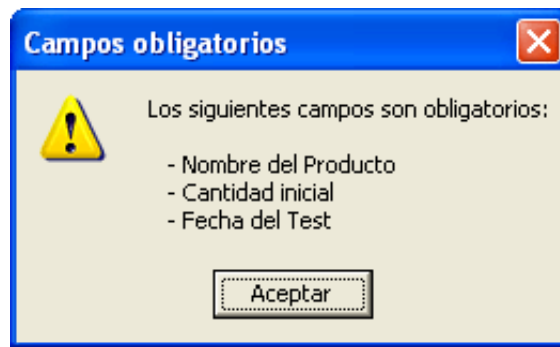
Una vez realizados estos 2 pasos se podrá comenzar a introducir los usos del producto (ver apartado "Usos del producto").

En caso de que se desee ver con detalle un determinado producto, bastará con pulsar el botón  situado a la derecha de los productos; al pulsar este botón aparecerá en pantalla una ventana con la información del producto que esté seleccionado.

Para pasar rápidamente de un dato (producto) a otro (cantidad), hay 2 formas:


- Pulsando la tecla Tab (tabulador), situada en la parte izquierda del teclado y representada por dos flechas horizontales
- Pulsando la tecla Enter (o Intro)

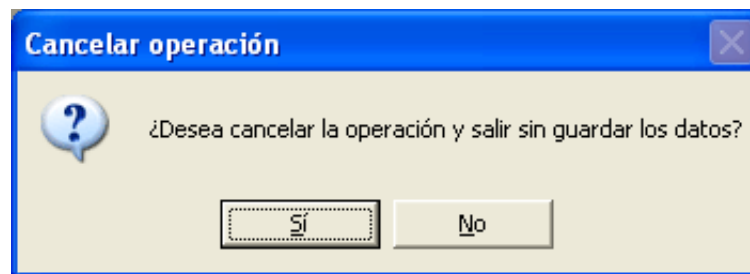
Una vez que se haya metido la información del test de rendimiento, pulsar el botón  para guardar los datos. Observar que se activarán todos los botones de la barra de herramientas. Al pulsar el botón  es posible que se detecte que alguno de los datos obligatorios no está rellenado, en cuyo caso saldrá un mensaje informando de ello, tal y como sigue:



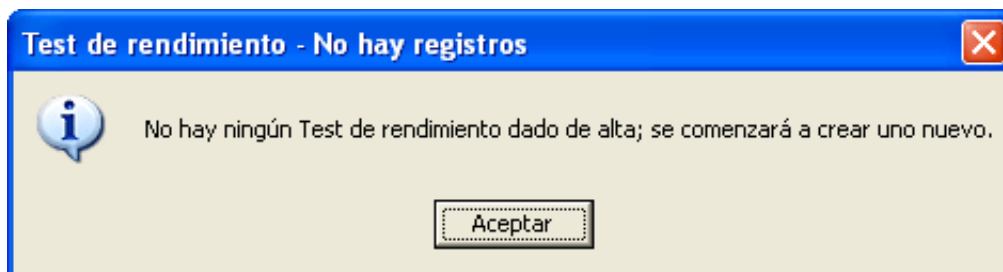
En caso de que todos los datos obligatorios estén rellenos, el nuevo test de rendimiento se registrará correctamente y saldrá un mensaje informando de ello:



3. En caso de que se desee abortar o cancelar la operación de introducción del nuevo registro, bastará con pulsar el botón  para hacerlo; saldrá un mensaje preguntándolo y bastará con pulsar "Sí":



Quando se accede al módulo de test de rendimiento lo primero que se hace es comprobar si existe o no algún test de rendimiento; si el sistema detecta que no hay ningún test de rendimiento, automáticamente informará de ello y comenzará a dar de alta un nuevo test de rendimiento, es decir, se pulsará de forma automática el botón





Ver los datos de un test de rendimiento


Para ver los datos de un test de rendimiento existente, realizar las siguiente operaciones:


1. Para posicionarse en un determinado test de rendimiento se puede hacer de dos formas:

a) Con ayuda de los botones de desplazamiento entre registros, a saber:


 Se mostrará el primer test de rendimiento que haya, teniendo en cuenta que los test de rendimiento están ordenados según el nombre del producto y cantidad del mismo.

 Se mostrará el test de rendimiento anterior al que esté mostrado en pantalla, teniendo en cuenta que los test de rendimiento están ordenados según el nombre del producto y cantidad del mismo.

 Se mostrará el test de rendimiento siguiente al que esté mostrado en pantalla, teniendo en cuenta que los test de rendimiento están ordenados según el nombre del producto y cantidad del mismo.

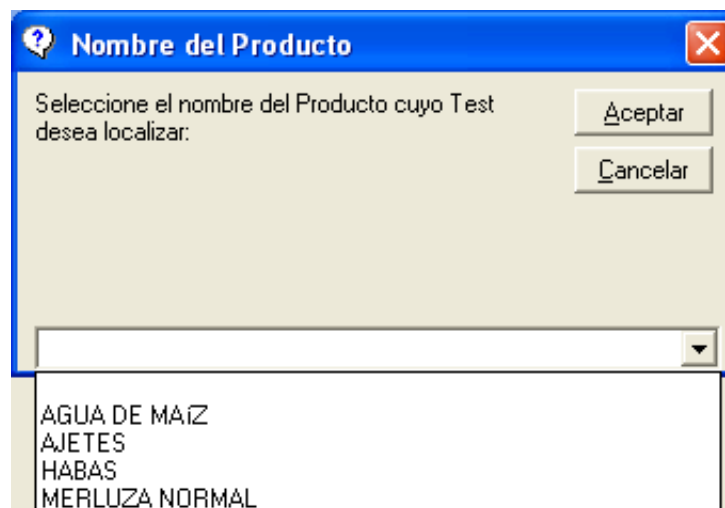
 Se mostrará el último test de rendimiento que haya, teniendo en cuenta que los test de rendimiento están ordenados según el nombre del producto y cantidad del mismo.

b) Con ayuda del botón de búsqueda:


 Al pulsar la flecha situada en la parte derecha del botón, aparecerá un menú emergente con las distintas opciones de búsqueda de test de rendimiento, a saber:

* *Buscar por Nombre del producto*

Al seleccionar una opción de búsqueda determinada, saldrá una ventana con los distintos test de rendimiento existentes; bastará con seleccionar uno de ellos y pulsar a continuación el botón "Aceptar" o pulsar la tecla Enter (o Intro) del teclado:




2. Una vez visualizado en pantalla el test de rendimiento deseado se podrán realizar varias operaciones sobre éste, tal como modificarlo, eliminarlo o moverse a otros test de rendimiento.

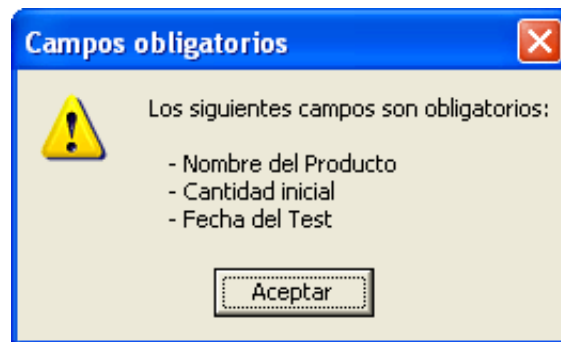
En caso de que se desee ver con detalle el producto seleccionado, bastará con pulsar el botón  situado a la derecha de los productos; al pulsar este botón aparecerá en pantalla una ventana con la información del producto.

Modificar un test de rendimiento

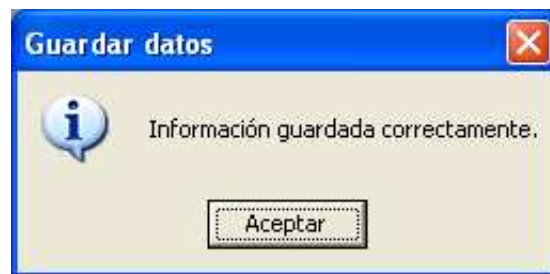
Para modificar los datos de un test de rendimiento existente, realizar las siguiente operaciones:

1. Mostrar en pantalla el test de rendimiento deseado.
2. Modificar la información que se desee (producto, cantidad, ...). Ver apartado Usos del producto.
3. Pulsar el botón  para guardar los datos. Podrán pasar varias cosas:

a) Que alguno de los datos obligatorios no esté rellenado, en cuyo caso saldrá un mensaje informando de ello:




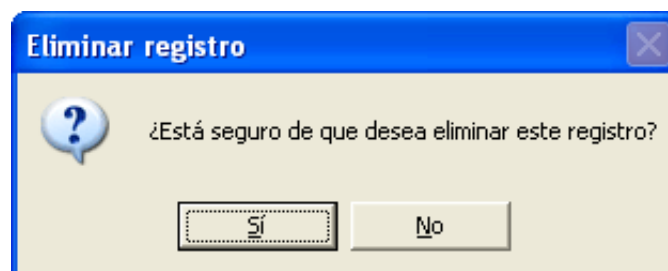
b) Que todos los datos obligatorios estén rellenos, en cuyo caso los cambios del test de rendimiento se registrarán correctamente y saldrá un mensaje informando de ello:



Eliminar un test de rendimiento

Para eliminar un test de rendimiento existente, realizar las siguiente operaciones:


1. Mostrar en pantalla el test de rendimiento deseado.
2. Pulsar el botón  para eliminar o dar de baja el test de rendimiento en cuestión; saldrá un mensaje para confirmar dicha operación:

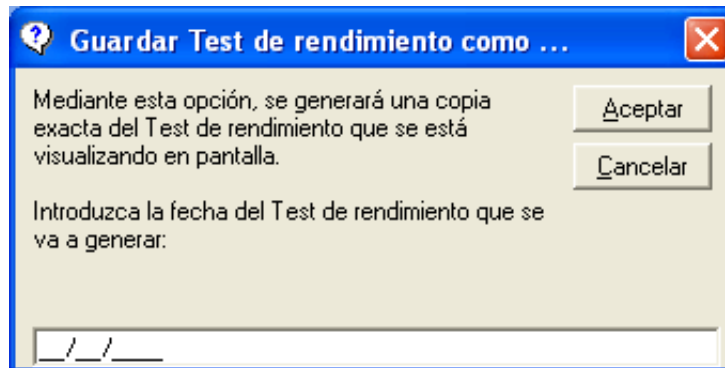


Al pulsar el botón "Sí" se eliminará el test de rendimiento, mostrándose a continuación los datos del siguiente test de rendimiento que haya.

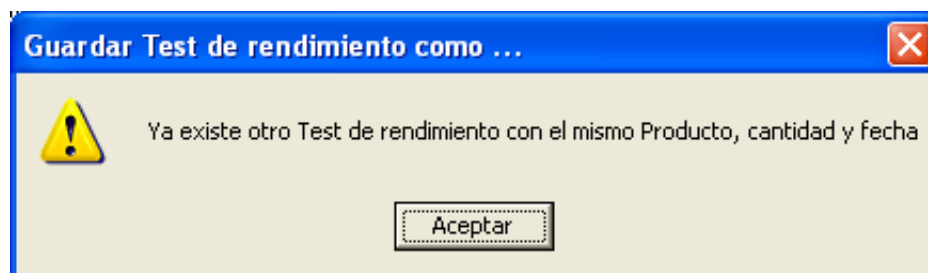
Hacer una copia de un test de rendimiento: Guardar como ...

Es posible realizar una copia de un test de rendimiento, de forma que sea más cómodo la introducción de los test; para ello, realizar las siguientes operaciones:

1. Mostrar en pantalla el test de rendimiento deseado.
2. Pulsar el botón  para duplicar el test de rendimiento en cuestión; saldrá una ventana preguntando la fecha de creación del nuevo test de rendimiento:




3. Introducir la fecha y pulsar a continuación el botón "Aceptar" o pulsar la tecla Enter (o Intro) del teclado para confirmar la duplicación del test de rendimiento, o el botón "Cancelar" para abortar la operación.
4. En caso de que ya exista un test de rendimiento del mismo producto, con la misma cantidad y fecha de creación, saldrá un mensaje informando de ello y no se creará el test. En caso contrario aparecerá en pantalla un test de rendimiento similar al que había mostrado previamente, solo que con la fecha de creación que se haya indicado.



Imprimir informes de test de rendimiento

Para ver los informes de test de rendimiento, realizar las siguiente operaciones:

1. Pulsar la flecha situada en la parte derecha del botón ; aparecerá un menú emergente con las distintas opciones de informes de test de rendimiento, a saber:

* *Imprimir Test de rendimiento* : Informe con la ficha del test de rendimiento mostrado en pantalla

2. Seleccionar el tipo de informe que se desee.

A continuación aparecerá generado el informe en pantalla, siendo posible realizar distintas

operaciones sobre él.

TEST DE RENDIMIENTO

CONCEPTO RECEIPTA AL PRODUCTO ID: 10012004

Unidad de medida: Kg Cantidad: 4,20

Peso de contenido: 5,31 / Kg

Formas de producción:

	Cantidad	Unidad de medida	Porcentaje	Coste (unidad)	Coste total	Peso bruto	Nº de unidades	Coste por unidad
Peso bruto	4,200	Kg	100,00 %		23,45			
Mermas (L)	1,200	Kg	28,57 %					
Peso neto	3,000	Kg	71,43 %	7,82	23,45			
Aplicaciones:								
MILANESA	1,150	Kg	38,33 %	0,60	0,60			
FILETE	0,770	Kg	25,67 %	0,60	0,60			
PARA PICAR	0,400	Kg	13,33 %	0,60	0,60			
REPOST	0,650	Kg	21,67 %	0,60	0,60			
SEMISECCY	0,570	Kg	18,83 %	49,50	26,21	0,140	4	6,55
JARRO								




Producto de control
Producto normal

Observaciones:

En este test se da el valor al coste o unidades, dejando el coste de aplicación con cero.
 Se recomienda hacer pruebas de primer a último para de esta manera nº de unidades.

Dir. La Comercialización
Código de Material

Para más detalle sobre las operaciones a realizar con un informe, pulsar [aquí](#).

Usos del producto

Antes de comenzar a indicar las aplicaciones o usos del producto, es conveniente hacer una reflexión sobre el porqué de los test de rendimiento:

Cuanto se crea un test de rendimiento es con la intención de saber los costes asociados cada uno de los usos que se le pueden dar un determinado producto, teniendo en cuenta que no se aprovecha de igual forma una merluza de un tamaño que una merluza de otro mucho más.

Tal y como se ha dicho anteriormente, lo primero que se debe indicar cuando se comienza a introducir un test de rendimiento es el producto (*ej: merluza*) y posteriormente la cantidad del mismo (*ej: 5 Kg*), lo que responde a la pregunta "¿cómo aprovecho una merluza de 5 Kg?".

Producto	Cantidad	Unidad	Precio unit
MERLUZA NORMAL	5,00	IK	19,00 €

A pesar de que el producto pese una cantidad inicialmente (peso bruto), casi siempre hay una pequeña parte que se desperdicia (mermas), de forma que al final no se pispondrá del peso bruto, sino del peso neto (peso bruto - mermas).

Para indicar la cantidad correspondiente a las mermas, bastará con seguir los siguientes pasos:

1. Hacer doble click sobre la fila "Mermas":

	CANT	%	COSTE 1K	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,0000	100,00 %	19,00 €	95,00 €			
MERMAS (-)	0,0000	0,00 %					
PESO NETO	5,0000	100,00 %	19,00 €	95,00 €			
Aplicaciones del Producto:							

2. A continuación aparecerá una pantalla preguntando la cantidad (expresada en la unidad de medida propia del producto) que corresponde a las mermas; introducirla y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 1/2 - Modificar mermas del Producto

A continuación, indique la cantidad correspondiente a mermas del producto (expresada en 1K):

3. A continuación aparecerá otra pantalla preguntando el porcentaje de la cantidad inicial del producto que corresponde a las mermas. Dicha pantalla está por si se quiere introducir un porcentaje en vez de una cantidad fija, pero su uso no es obligatorio; aparecerá indicado el porcentaje que representa la cantidad indicada en el punto 2, con respecto a la cantidad de producto del test. En caso de que se desee modificar el porcentaje, introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 2/2 - Modificar mermas del Producto

A continuación, indique el porcentaje del producto correspondiente a mermas:

4. A continuación aparecerá calculado el peso neto a aprovechar en el test de rendimiento:

	CANT	%	COSTE 1K	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,0000	100,00 %	19,00 €	95,00 €			
MERMAS (-)	0,5000	10,00 %					
PESO NETO	4,5000	90,00 %	21,11 €	95,00 €			


$$\text{Coste unitario del peso neto} = \text{Coste unitario del peso bruto} / (\text{Peso neto} / \text{Peso bruto})$$

Una vez hecho esto, se podrá comenzar a introducir los usos o aplicaciones que se desea dar al producto, partiendo del peso neto. A medida que se vayan introduciendo nuevas aplicaciones al producto, la cantidad del

mismo irá disminuyendo hasta llegar a 0; no se trata de indicar en qué se pueden aprovechar 4,5 Kg de merluza, sino de indicar cómo (usos o aplicaciones) y qué cantidades se destinan a cada uno de esos usos, teniendo en cuenta que si se destina una determinada cantidad a un uso ya no estará disponible para otro uso. La suma de las cantidades destinadas a cada uno de los usos deberá ser igual al peso neto.

Indicar aplicaciones del producto

Para indicar una aplicación del producto, seguir los siguientes pasos:

1. Pulsar el botón  que está situado dentro de la zona "Uso del producto":

	CANT	%	COSTE KG	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	2,000	100 %	2,00 €	4,00 €			
MERMAS (-)	0,670	33,50 %					
PESO NETO	1,330	66,50 %	3,01 €	4,00 €			
Aplicaciones del Producto:							

2. A continuación saldrá una ventana preguntando el nombre de la aplicación o uso; introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 1/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique la aplicación del producto:

LOMOS

3. A continuación aparecerá una pantalla preguntando la cantidad (expresada en la unidad de medida propia del producto) que se destinará a la aplicación (por defecto se mostrará la cantidad que todavía no se haya aprovechado del peso neto); introducirla y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

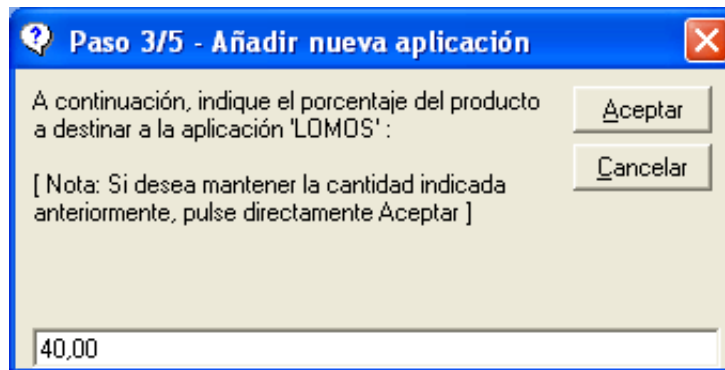
Paso 2/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique la cantidad del producto (expresada en 1K) a destinar a la aplicación 'LOMOS':

[Nota: Si desea que la cantidad se calcule en base a un porcentaje, pulse directamente Aceptar]

2,00

4. A continuación aparecerá otra pantalla preguntando el porcentaje del peso neto del producto que corresponde a la aplicación. Dicha pantalla está por si se quiere introducir un porcentaje en vez de una cantidad fija, pero su uso no es obligatorio; aparecerá indicado el porcentaje que representa la cantidad indicada en el punto 3, con respecto al peso neto del producto del test. En caso de que se desee modificar el porcentaje, introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":



Paso 3/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el porcentaje del producto a destinar a la aplicación 'LOMOS':

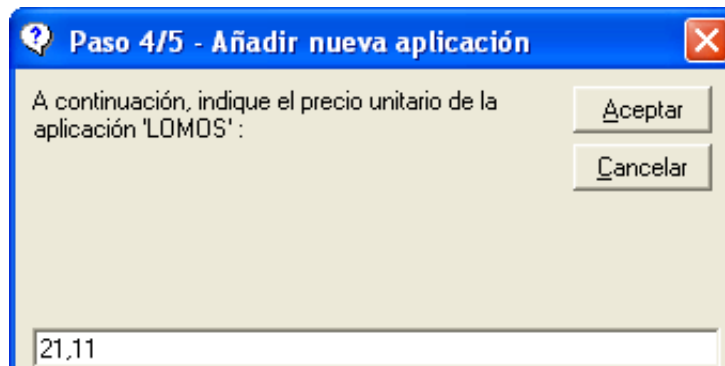
[Nota: Si desea mantener la cantidad indicada anteriormente, pulse directamente Aceptar]

40,00

Aceptar Cancelar

5. Una vez indicada la cantidad (o porcentaje) que se va a destinar a la aplicación en cuestión, se preguntará el precio unitario de dicha aplicación. Por defecto aparecerá el precio unitario del producto, considerando únicamente el peso neto de éste; se recomienda mantener dicho precio. Introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Precio unitario del peso neto = Precio unitario del producto / (Peso neto / Peso bruto)



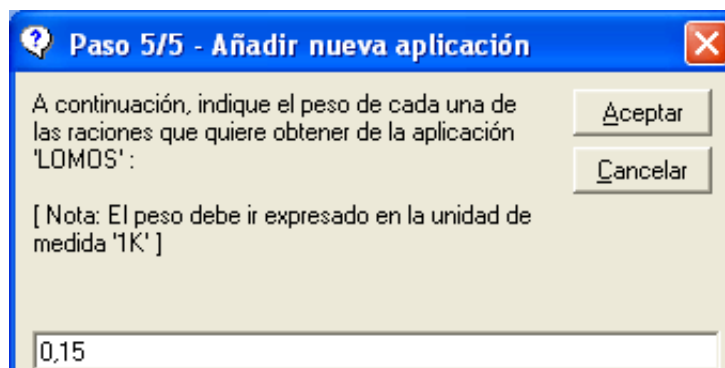
Paso 4/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el precio unitario de la aplicación 'LOMOS':

21,11

Aceptar Cancelar

6. A continuación se preguntará el peso medio que debe tener cada una de las raciones que resulten de la aplicación (expresado en la unidad de medida propia del producto), de forma que se pueda calcular el número de raciones que saldrán; introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":



Paso 5/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el peso de cada una de las raciones que quiere obtener de la aplicación 'LOMOS':

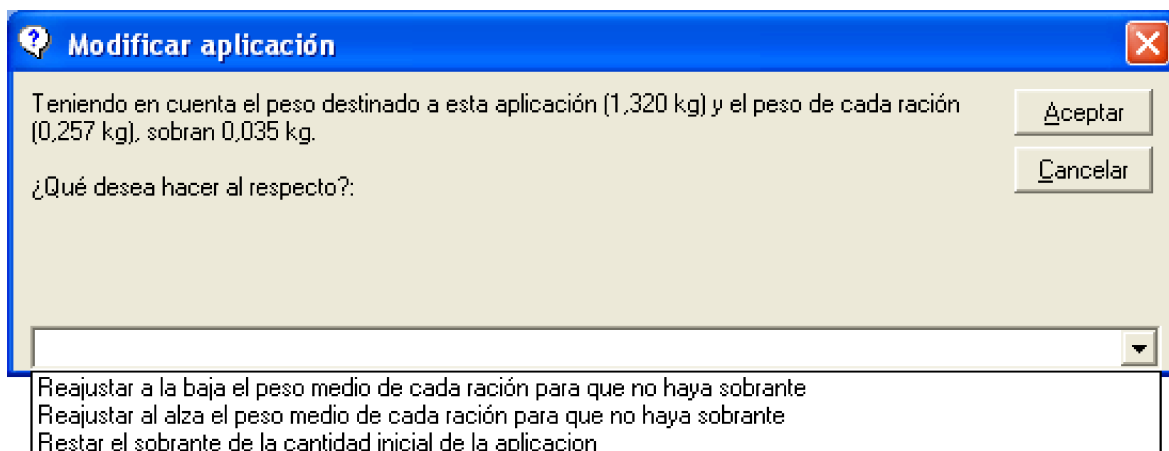
[Nota: El peso debe ir expresado en la unidad de medida 'K']

0,15

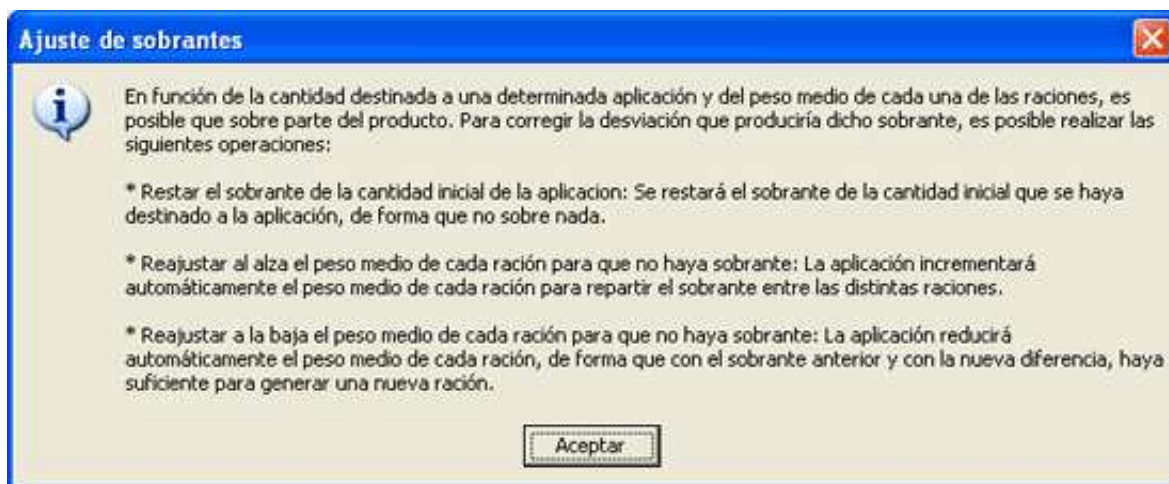
Aceptar Cancelar

En caso de que no se pueda saber el peso medio de cada ración, dejarlo en blanco.

En caso de que se haya introducido el peso medio de cada ración se calculará el número de raciones que resultarán de la aplicación en cuestión; en caso de que al dividir el peso correspondiente a la aplicación entre el peso medio de cada ración quede un resto, saldrá un mensaje indicándolo, así como distintas opciones a realizar:



* Nota: Al pulsar el botón  aparecerá un mensaje indicando en qué consisten dichos ajustes:



A continuación aparecerá en pantalla una nueva fila con el uso del producto; en caso de que se haya indicado el peso medio de de las raciones, aparecerá indicado el coste de cada ración:

	CANT	%	COSTE 1K	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,0000	100 %	19,00 €	95,00 €			
MERMAS (-)	0,5000	10,00 %					
PESO NETO	4,5000	90,00 %	21,11 €	95,00 €			
Aplicaciones del Producto:							
<input checked="" type="checkbox"/> LOMOS	2,0000	40,00 %	21,11 €	42,22 €	0,1500	13	3,25 €

Coste total = Coste unitario x Cantidad destinada a la aplicación

Nº raciones = Cantidad destinada a la aplicación / Peso ración

Coste ración = Coste total / Nº raciones


= Peso neto (4,5 Kg) - Suma de las cantidades destinadas a las aplicaciones (2,0 Kg) = 2,5 Kg

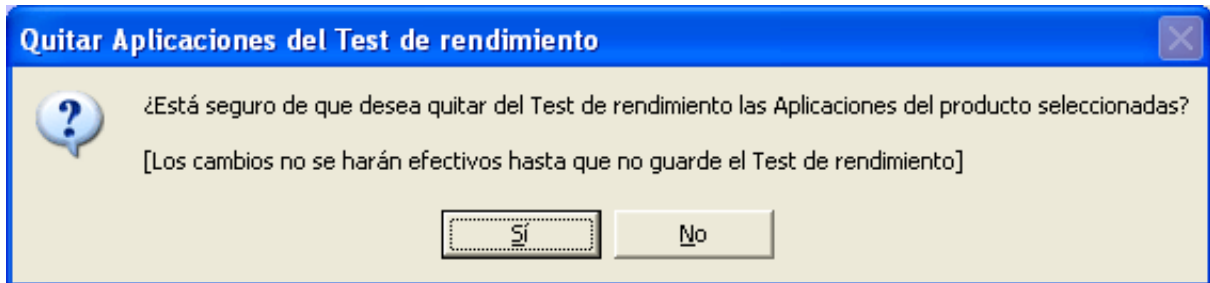
Quitar aplicaciones del producto

Para quitar usos del producto, seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar los usos del producto que se deseen quitar del test de rendimiento, pulsando con el botón izquierdo del ratón la casilla de verificación situada a la izquierda de cada uno de los usos:

	CANT	%	COSTE KG	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,030	100 %	19,00 €	95,57 €			
MERMAS (-)	0,500	9,94 %					
PESO NETO	4,530	90,06 %	21,10 €	95,57 €			
Aplicaciones del Producto:							
<input type="checkbox"/> PARA FUMET	1,330	26,44 %	0,00 €	0,00 €	1,330	1	0,00 €
<input type="checkbox"/> PARA LA FAMILIA	0,350	6,96 %	0,00 €	0,00 €	0,175	2	0,00 €
<input type="checkbox"/> KOKOCHA	0,030	0,60 %	0,00 €	0,00 €	0,030	1	0,00 €
<input checked="" type="checkbox"/> MERLUZA PARA RACIONAR	2,820	56,06 %	33,89 €	95,57 €	0,150	19	5,03 €

2. Observar que se habrá activado el botón ; pulsarlo para quitar los usos del producto. Al pulsar dicho botón aparecerá un mensaje preguntándonos si deseamos realizar o no dicha operación:



Modificar aplicaciones del producto

Para modificar una variedad de uva, seguir los siguientes pasos:

1. Hacer doble click con el botón izquierdo del ratón sobre el uso del producto en cuestión.
2. A continuación saldrá una ventana preguntando el nombre de la aplicación o uso; introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 1/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique la aplicación del producto:

LOMOS

3. A continuación aparecerá una pantalla preguntando la cantidad (expresada en la unidad de medida propia del producto) que se destinará a la aplicación (por defecto se mostrará la cantidad que todavía no se haya aprovechado del peso neto); introducirla y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 2/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique la cantidad del producto (expresada en 1K) a destinar a la aplicación 'LOMOS':

[Nota: Si desea que la cantidad se calcule en base a un porcentaje, pulse directamente Aceptar]

2,00

4. A continuación aparecerá otra pantalla preguntando el porcentaje del peso neto del producto que corresponde a la aplicación. Dicha pantalla está por si se quiere introducir un porcentaje en vez de una cantidad fija, pero su uso no es obligatorio; aparecerá indicado el porcentaje que representa la cantidad indicada en el punto 3, con respecto al peso neto del producto del test. En caso de que se desee modificar el porcentaje, introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 3/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el porcentaje del producto a destinar a la aplicación 'LOMOS':

[Nota: Si desea mantener la cantidad indicada anteriormente, pulse directamente Aceptar]

40,00

5. Una vez indicada la cantidad (o porcentaje) que se va a destinar a la aplicación en cuestión, se preguntará el precio unitario de dicha aplicación. Por defecto aparecerá el precio unitario del producto, considerando únicamente el peso neto de éste; se recomienda mantener dicho precio. Introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

$$\text{Precio unitario del peso neto} = \text{Precio unitario del producto} / (\text{Peso neto} / \text{Peso bruto})$$

Paso 4/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el precio unitario de la aplicación 'LOMOS':

21,11

Aceptar
Cancelar

6. A continuación se preguntará el peso medio que debe tener cada una de las raciones que resulten de la aplicación (expresado en la unidad de medida propia del producto), de forma que se pueda calcular el número de raciones que saldrán; introducirlo y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":

Paso 5/5 - Añadir nueva aplicación

A continuación, indique el peso de cada una de las raciones que quiere obtener de la aplicación 'LOMOS':

[Nota: El peso debe ir expresado en la unidad de medida 'K']

0,15

Aceptar
Cancelar

En caso de que no se pueda saber el peso medio de cada ración, dejarlo en blanco.

En caso de que se haya introducido el peso medio de cada ración se calculará el número de raciones que resultarán de la aplicación en cuestión; en caso de que al dividir el peso correspondiente a la aplicación entre el peso medio de cada ración quede un resto, saldrá un mensaje indicándolo, así como distintas opciones a realizar:

Modificar aplicación

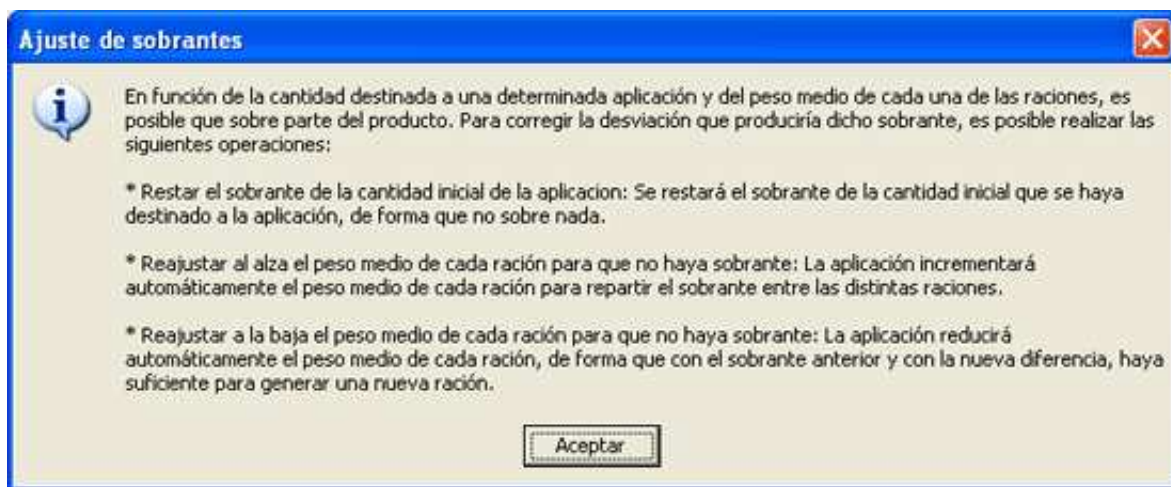
Teniendo en cuenta el peso destinado a esta aplicación (1,320 kg) y el peso de cada ración (0,257 kg), sobran 0,035 kg.

¿Qué desea hacer al respecto?:

Reajustar a la baja el peso medio de cada ración para que no haya sobrante
Reajustar al alza el peso medio de cada ración para que no haya sobrante
Restar el sobrante de la cantidad inicial de la aplicación

Aceptar
Cancelar

* Nota: Al pulsar el botón  aparecerá un mensaje indicando en qué consisten dichos ajustes:



A continuación aparecerá en pantalla la fila con el uso del producto modificado; en caso de que se haya indicado el peso medio de de las raciones, aparecerá indicado el coste de cada ración:

	CANT	%	COSTE 1K	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,0000	100 %	19,00 €	95,00 €			
MERMAS (-)	0,5000	10,00 %					
PESO NETO	4,5000	90,00 %	21,11 €	95,00 €			
Aplicaciones del Producto:							
<input type="checkbox"/> LOMOS	2,0000	40,00 %	21,11 €	42,22 €	0,1500	13	3,25 €

Coste total = Coste unitario × Cantidad destinada a la aplicación

Nº raciones = Cantidad destinada a la aplicación / Peso ración

Coste ración = Coste total / Nº raciones

Peso disponible para la siguiente aplicación =

= Peso neto (4,5 Kg) - Suma de las cantidades destinadas a las aplicaciones (2,0 Kg) = 2,5 Kg


Interpretación de resultados

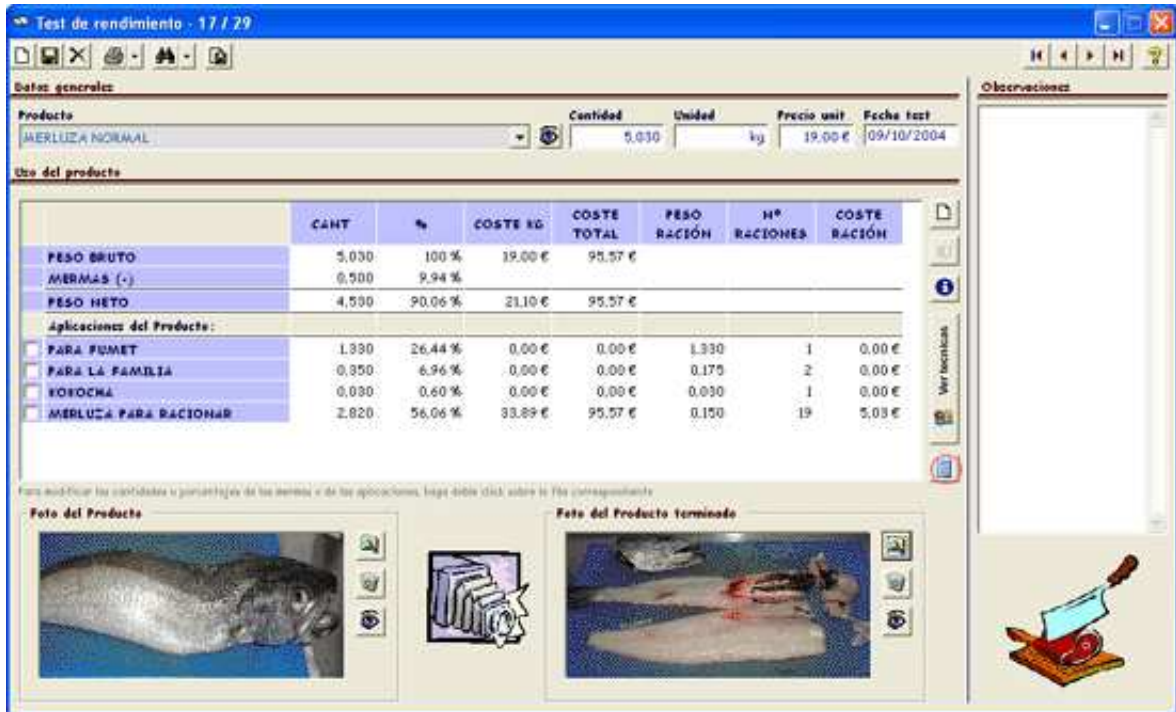
A la hora de dar de alta las distintas aplicaciones del producto, los cálculos que aparecerán en la parte de "aplicaciones del producto" en la tabla se realizarán teniendo en cuenta que el coste total del producto se reparte entre todas las aplicaciones que se le dan al producto, independientemente de que la aplicación principal o el objetivo buscado sea únicamente una e ellas (técnica 1).

Ej: Suponiendo que se parta de una merluza de 5 kg en bruto con el fin de conseguir los lomos, el caso es que de esos 5 kg habrá que quitar la cabeza y las agallas por los cuales no se obtendrá ningún beneficio. Una vez quitadas aquellas partes inservibles quedará un producto que se podrá aprovechar en su totalidad, aunque no todo se emplee en lomos. Independientemente de que el objetivo buscado sean los lomos, el caso es que se habrá pagado un precio por toda la pieza de 5 kg, por lo que dicho precio se repartirá de forma proporcional a los distintos usos que se le den a la parte aprovechable de la merluza (peso neto).

Otra forma de realizar un test de rendimiento es basándose en la idea de que únicamente hay una aplicación principal para la cual se compra el producto, y que el resto de aplicaciones son secundarias, asumiendo todo el coste del producto la aplicación buscada (técnica 2).

Para ver una explicación de los resultados obtenidos en la tabla de aplicaciones del producto de una determinada aplicación, y poder ver una comparativa de los resultados obtenidos según las distintas técnicas explicadas anteriormente, bastará con seguir los siguientes pasos:

1. Visualizar en pantalla el test de rendimiento con las distintas aplicaciones del producto, y pulsar el botón  situado en la parte inferior derecha de la ventana.



Datos generales:

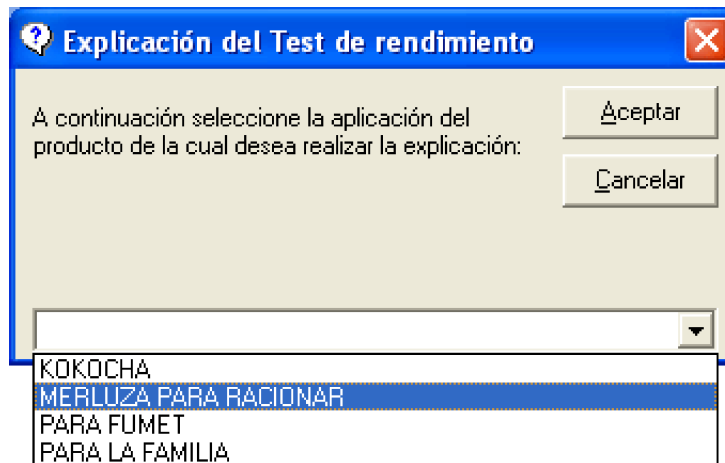
Producto: MERLUZA NORMAL Cantidad: 5,030 Unidad: kg Precio unit: 19,00 € Fecha test: 09/10/2004

Uso del producto:

	CANT	%	COSTE KG	COSTE TOTAL	PESO RACIÓN	Nº RACIONES	COSTE RACIÓN
PESO BRUTO	5,030	100 %	19,00 €	95,57 €			
MERMAS (-)	0,500	9,94 %					
PESO NETO	4,530	90,06 %	21,10 €	95,57 €			
Aplicaciones del Producto:							
PARA FUMET	1,330	26,44 %	0,00 €	0,00 €	1,330	1	0,00 €
PARA LA FAMILIA	0,350	6,96 %	0,00 €	0,00 €	0,170	2	0,00 €
KOKOCHA	0,030	0,60 %	0,00 €	0,00 €	0,030	1	0,00 €
MERLUZA PARA RACIONAR	2,820	56,06 %	33,89 €	95,57 €	0,150	19	5,03 €

Foto del Producto **Foto del Producto terminado**

2. A continuación aparecerá una ventana con las distintas aplicaciones del producto que se hayan dado de alta; seleccionar la aplicación deseada y pulsar a continuación la tecla Enter (o Intro) o el botón "Aceptar":



Explicación del Test de rendimiento

A continuación seleccione la aplicación del producto de la cual desea realizar la explicación:

- KOKOCHA
- MERLUZA PARA RACIONAR**
- PARA FUMET
- PARA LA FAMILIA

Aceptar Cancelar

3. Una vez seleccionada la aplicación saldrá una ventana con la interpretación de los cálculos de dicha aplicación según las distintas técnicas:

Interpretación del Test de rendimiento

Se parte de 2,89 kg de MERLUZA NORMAL, cuyo precio medio en el mercado es de 19,00 € / kg.

Si a esa cantidad de partida se le quitan las mermas, quedan 2,59 kg de producto aprovechable. Dado que las mermas no proporcionan beneficio alguno, el coste de éstas repercute sobre el resto del producto, de forma que el nuevo coste del producto es de 21,2 € / kg.

Suponiendo que el coste del producto se reparte entre todas las aplicaciones del producto

Suponiendo que a pesar de comprar el producto para hacer MERLUZA PARA RACIONAR se puede aprovechar para hacer otras aplicaciones: (PARA FUMET, PARA LA FAMILIA, KOKOCHA, ...), cada una de éstas llevaría asociado el coste del producto correspondiente, de forma que aunque se esté pagando 54,91 € por 1,15 kg de MERLUZA PARA RACIONAR, el caso es que este precio no lo asumiría únicamente esa aplicación, sino que se vería repartido entre los distintos usos que se le diese al producto de forma que en realidad el coste unitario sería 47,70 € / kg (1,32 kg para PARA FUMET + 0,11 kg para PARA LA FAMILIA + 0,01 kg para KOKOCHA + 1,15 kg para MERLUZA PARA RACIONAR). Dado que para hacer MERLUZA PARA RACIONAR únicamente se destinan 1,15 kg del producto, el coste de éste sería 54,86 €; si de esa cantidad saliesen 7 raciones, el coste de cada una de ellas sería de 7,84 € / ración. Coste unitario para la aplicación seleccionada => 47,70 € / kg

Suponiendo que el coste del producto únicamente lo asume la aplicación seleccionada

Suponiendo que únicamente se compra el producto para hacer MERLUZA PARA RACIONAR, resulta que de los 2,89 kg iniciales únicamente se podrían aprovechar para este propósito 1,15 kg, de forma que en realidad se estaría pagando 54,91 € por 1,15 kg de producto, por lo que el nuevo coste unitario sería 47,75 € / kg. Si de esa cantidad saliesen 7 raciones, el coste de cada una de ellas sería de 7,84 € / ración. Coste unitario para la aplicación seleccionada => 47,75 € / kg

Suponiendo que el coste del producto se reparte entre todas las aplicaciones del producto, pero con distintos precios unitarios

Suponiendo que a pesar de comprar el producto para hacer MERLUZA PARA RACIONAR se puede aprovechar para hacer otras aplicaciones: (PARA FUMET, PARA LA FAMILIA, KOKOCHA, ...), cada una de éstas llevaría asociado un coste. A las demás aplicaciones: (PARA FUMET, PARA LA FAMILIA, KOKOCHA, ...), en vez de asociarles el mismo coste unitario que a la aplicación principal (MERLUZA PARA RACIONAR), se las asociará el precio que en ese momento marque el mercado para cada una de ellas. En este sentido, la oportunidad de poder obtener más aplicaciones del producto que la deseada inicialmente (MERLUZA PARA RACIONAR) puede generar cierto beneficio, el cual repercute directamente sobre ésta, reduciendo su coste. Dado que se está pagando 54,91 € por 2,59 kg de MERLUZA NORMAL, y teniendo en cuenta el coste de las demás aplicaciones (0,00 €), la aplicación MERLUZA PARA RACIONAR asumirá el resto del coste, lo que supone un coste unitario de 47,75 € / kg. Coste unitario para la aplicación seleccionada => 47,75 € / kg

Cerrar ventana Copiar explicación


4. En caso de que se desee copiar la explicación en el portapapeles, bastará con pulsar el botón "Copiar explicación"; a continuación aparecerá un mensaje indicándolo:

Copiar explicación

Explicación copiada en el portapapeles.

Aceptar

Ver técnicas

Al pulsar el botón  Ver técnicas aparecerá una ventana explicando las distintas técnicas empleadas a la hora de realizar o interpretar el test de rendimiento:

Técnicas de test de rendimiento

1.- A la hora de dar de alta las distintas aplicaciones del producto, los cálculos que aparecen en la parte de 'aplicaciones del producto' en la tabla se realizan teniendo en cuenta que el coste total del producto se reparte entre todas las aplicaciones que se le dan al producto, independientemente de que la aplicación principal o el objetivo buscado sea únicamente una de ellas.

2.- Otra forma de realizar un test de rendimiento es basándose en la idea de que únicamente hay una aplicación principal para la cual se compra el producto, y que el resto de aplicaciones son secundarias, asumiendo todo el coste del producto la aplicación buscada.

3.- Una tercera forma de realizar un test de rendimiento es basándose en la idea de que a pesar de que haya una aplicación principal, es posible que las otras aplicaciones hagan más rentable la producción de ésta, dado que al adquirir el producto entero permite generar una serie de aplicaciones extras que de comprar en el mercado saldrían más caras, de forma que hay un gasto menor y esto repercute en un beneficio indirecto sobre la aplicación principal.

Aceptar