



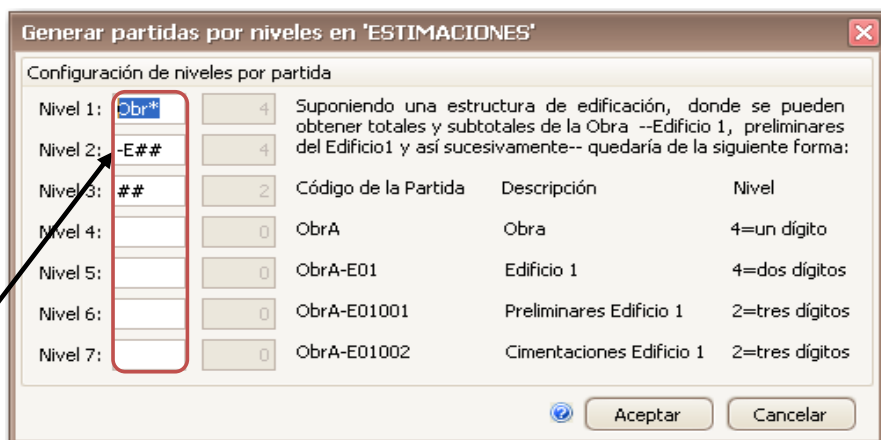
PARTIDAS POR NIVELES

Una herramienta muy útil, en especial si se pretende exportar el presupuesto de **Precios Unitarios 2010** a la versión **2009**, es la posibilidad de recodificar en automático las partidas, de acuerdo a la estructura de caracteres por nivel definida por el usuario para cada caso.

Suponga que los códigos de partida son, CARRETERA, TRAMO 1, KM 5-10, etcétera y desea cambiarlos a una estructura convencional.



Dentro del panel **Obra**, en el grupo **Procesos**, haga clic en el botón **Otros** y seleccione la opción **Generar partidas por niveles**. Se presenta la siguiente ventana:



Indique los caracteres para cada nivel de partidas.

Para indicar los caracteres por nivel de partida se deben tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- 1.- La suma de los niveles no puede ser mayor a 20 caracteres.
- 2.- Después del primer '*' o '#' no puede haber caracteres fijos.
- 3.- La máscara no puede contener '*' y '#' al mismo tiempo
- 4.- Al poner '*', se indica que se pondrán caracteres consecutivos y al poner '#', se indica que se pondrán números consecutivos.



.EJEMPLO:

- Indique los caracteres por nivel que desea usar y haga clic en **Aceptar**.

Generar partidas por niveles en 'OBRA PRODUCCION'

Configuración de niveles por partida

Nivel 1: A# 2 Suponiendo una estructura de edificación, donde se pueden obtener totales y subtotales de la Obra --Edificio 1, preliminares del Edificio1 y así sucesivamente-- quedaría de la siguiente forma:

Nivel 2: -A## 4

Nivel 3: ## 2 Código de la Partida Descripción Nivel

Nivel 4: 0 0 ObrA Obra 4=un dígito

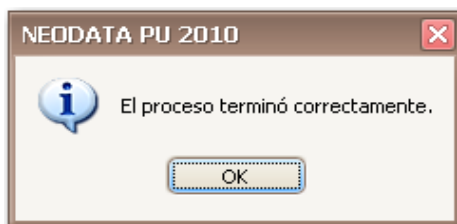
Nivel 5: 0 0 ObrA-E01 Edificio 1 4=dos dígitos

Nivel 6: 0 0 ObrA-E01001 Preliminares Edificio 1 2=tres dígitos

Nivel 7: 0 0 ObrA-E01002 Cimentaciones Edificio 1 2=tres dígitos

Aceptar Cancelar

- Posteriormente el sistema mandará el siguiente mensaje de confirmación.



- Los códigos de las partidas ahora tendrán la siguiente codificación de acuerdo a los caracteres indicados por partida en este ejemplo.

Presupuesto

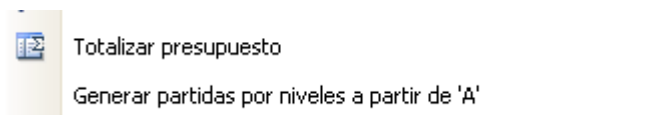
Busqueda:

Partida	WBS	Descripción completa	Cantidad	Costo
A1	1	CASA DE INTERES SOCIAL	1.0000	\$9,043.63
A1-A01	1.01	HERRERIA	1.0000	\$2,805.75
A1-A02	1.02	PISOS Y AZULEJOS	1.0000	\$2,061.95
A1-A03	1.03	CARPINTERIA	1.0000	\$3,124.59
A1-A04	1.04	JARDINERIA	1.0000	\$1,051.34
A2	2	CASA DE INTERES SOCIAL	1.0000	\$67,314.43
A2-A01	2.01	ESTRUCTURA	1.0000	\$58,232.82
A2-A02	2.02	PISOS Y AZULEJOS	1.0000	\$2,061.95
A2-A03	2.03	JARDINERIA	1.0000	\$1,051.34
A2-A04	2.04	INST. ELECTRICA	1.0000	\$5,968.32
A3	3	CASA DE INTERES SOCIAL	1.0000	\$9,472.51
A4	4	CASA DE INTERES SOCIAL	1.0000	\$9,472.51



Si solo se desea generar partidas por niveles a partir de una partida en específico, se puede hacer desde el menú contextual en el presupuesto, con la opción de **Generar partidas por niveles a partir de 'codificación de la partida seleccionada'**.

Para generar partidas por niveles a partir de una partida en específico, en la sección de partidas dentro del presupuesto, haga un clic derecho y seleccione la opción de **Generar partidas por niveles a partir de 'codificación de la partida seleccionada'**.



En la ventana de Partidas por niveles, aparece inhabilitada la codificación del nivel seleccionado para arriba. Proponga los caracteres para los siguientes niveles y haga un clic en **Aceptar**.

Partidas por niveles a partir de 'A1'

Configuración de niveles por partida

Nivel 1: Suponiendo una estructura de edificación, donde se pueden obtener totales y subtotales de la Obra --Edificio 1, preliminares del Edificio 1 y así sucesivamente-- quedaría de la siguiente forma:

Nivel 2:

Nivel 3: Código de la Partida Descripción Nivel

Nivel 4: ObrA Obra 4=un dígito

Nivel 5: ObrA-E01 Edificio 1 4=dos dígitos

Nivel 6: ObrA-E01001 Preliminares Edificio 1 2=tres dígitos

Nivel 7: ObrA-E01002 Cimentaciones Edificio 1 2=tres dígitos

Con esto habrá generado la configuración de los niveles por partida, desde la partida seleccionada.