

7 · Marcas y planilla

Cómo una marca se convierte en dinero: los tres destinos posibles, los tres cálculos de horas, y la conexión con proyectos.

- [Los tres destinos de una marca](#)
- [Los tres cálculos de horas](#)
- [Marcas y proyectos](#)

Los tres destinos de una marca

“ **Para quién es esta página:** administración y encargados de planilla. **Qué vas a saber al terminar:** los tres caminos por los que una marca se convierte en dinero.

La idea

Una marca por sí sola no mueve plata. Lo que puede mover plata es **la diferencia** entre lo marcado y lo esperado — y solo si alguien decide procesarla.

Hay tres destinos posibles, y dependen de si la diferencia fue en contra o a favor.

En contra (llegó tarde o salió temprano) → **sanción**, un descuento.

A favor (trabajó de más) → **pago de sobretiempo**, o **abono al banco de horas**.

Destino 1 · Sanción

Una marca inconsistente puede convertirse en un descuento.

Cómo llega: aparece en la bandeja de incidencias, y una jefatura o administración aplica la sanción.

Cuánto: los minutos de diferencia × el valor del minuto de esa persona × el factor del concepto.

Dónde aparece: como un egreso en la planilla del período correspondiente.

No se puede deshacer desde el módulo de marcas. Si hay que corregirla, se hace desde Planilla y antes del cierre del período.

Destino 2 · Pago de sobretiempo

Una marca consistente con diferencia puede pagarse.

Cómo llega: aparece en la bandeja de sobretiempo, y alguien decide pagarla.

Cuánto: los minutos $\times$ el valor del minuto $\times$ un **factor de recargo** que elegís entre 1,0 · 1,5 · 2,0 · 3,0 — por defecto 1,5 — $\times$ el factor del concepto.

Dónde aparece: como un ingreso en la planilla.

El factor lo elegís vos en cada operación. El sistema no sabe qué corresponde legalmente según el día o la cantidad de horas: propone 1,5 y vos decidís.

Destino 3 · Banco de horas

En vez de pagarse, ese tiempo se acumula como crédito a favor de la persona.

Cómo llega: desde la misma bandeja de sobretiempo, eligiendo abonar en vez de pagar.

Cuánto: los minutos $\times$ un factor que elegís.

Dónde aparece: en el saldo del banco de horas, no en la planilla.

Ver *El banco de horas flexibles*.

El cuarto camino que no existe

Las marcas **no alimentan directamente las horas laboradas** de la planilla.

Alguien que cobra por hora **no cobra por sus marcas**. El reporte de asistencia muestra sus horas trabajadas, pero ese número es informativo: no llega solo a la planilla.

Esto sorprende y conviene tenerlo muy claro.

El único puente hacia horas de planilla

Pasa por **Proyectos**:

1. La persona marca entrada eligiendo proyecto (o marca en un quiosco ligado a uno).
2. Al marcar salida, el sistema genera un registro de trabajo en ese proyecto.
3. Alguien aprueba ese registro.
4. Si a la persona se le paga **por hora**, esas horas entran a su planilla.

Es indirecto y tiene cuatro condiciones. Si la empresa no usa Proyectos, o el proyecto no tiene activado el registro desde marcas, o nadie aprueba, o a la persona se le paga con salario fijo — ese camino no se completa.

Ver Marcas y proyectos.

Qué significa esto para tu operación

Si tu personal cobra **por hora** y esperabas que sus marcas alimentaran la planilla directamente, **eso no ocurre**. Hay que capturar esas horas por otra vía: el módulo de Proyectos, o la captura manual de horas en el período.

Si tu personal cobra **salario fijo**, el esquema calza: las marcas controlan el cumplimiento del horario, y lo que llega a planilla son los ajustes — sanciones por incumplimiento y pagos por tiempo extra.

Todo depende de que el período esté abierto

Los tres destinos escriben en la planilla del período que corresponde a la fecha de la marca.

Si ese período **ya cerró**, la operación no se puede aplicar. Ni sanción, ni pago, ni abono.

Es la razón para no dejar acumular las bandejas: cada día que pasa acerca el cierre, y con el cierre se pierde la posibilidad de decidir.

Un resumen

Diferencia	Bandeja	Destino	Efecto
En contra	Incidencias	Sanción	Descuento
A favor	Sobretiempo	Pago	Ingreso
A favor	Sobretiempo	Abono	Crédito de horas
—	—	Horas laboradas	Solo vía Proyectos

Los tres cálculos de horas

“ **Para quién es esta página:** quien tenga que explicar por qué dos pantallas muestran números distintos. **Qué vas a saber al terminar:** los tres cálculos de horas que conviven en Talentify y cuándo usa cada uno.

Por qué los números no coinciden

Esta es la pregunta más frecuente y más frustrante del módulo: *el reporte dice 8 horas, el proyecto dice 7, y la sanción se calculó sobre 15 minutos. ¿Cuál está bien?*

Los tres. Talentify calcula las horas de **tres formas distintas**, según para qué las necesite.

No es un error ni una inconsistencia que alguien vaya a arreglar. Son tres cálculos con propósitos diferentes, y **pueden dar resultados distintos para el mismo día.**

Antes de investigar una discrepancia, verificá que estés comparando lo mismo.

Cálculo 1 · El reporte de asistencia

Para qué: ver cuánto trabajó alguien.

Cómo: toma la marca laboral **más temprana** del día como entrada y la **más tardía** como salida. Resta el almuerzo, medido como el **tiempo real** entre las marcas de almuerzo.

Después separa lo trabajado en **ordinarias** (hasta la jornada pactada, ya neta de almuerzo) y **extra** (lo que sobre).

Si el día era libre o feriado, **todo es extra.**

Como toma la primera y la última marca, **una entrada duplicada por error alarga el día.** Es la causa más común de días absurdos en el reporte.

Cálculo 2 · Las horas de proyectos

Para qué: atribuir trabajo a una obra o cuenta.

Cómo: toma **el par entrada-salida** del turno —no la primera y la última del día— y le resta el almuerzo con una regla distinta:

Horario con pausa de almuerzo → se descuenta **una hora fija**, sin importar cuánto duró en realidad.

Horario continuo → se descuenta el **tiempo real**, pero solo si superó los **45 minutos**.

Ahí está la diferencia principal con el reporte: **el reporte siempre usa tiempo real; los proyectos pueden usar una hora fija**.

Ejemplo: Ana almorzó 40 minutos y tiene horario con pausa.

El **reporte** le descuenta 40 minutos.

El **proyecto** le descuenta 60 minutos.

Diferencia: 20 minutos, todos los días. Los dos están bien según su propia lógica.

Cálculo 3 · Sanciones y sobretiempo

Para qué: procesar incumplimientos y tiempo extra.

Cómo: **no usa duración en absoluto**. Usa los **minutos de diferencia** de cada marca individual, es decir, cuánto se apartó del horario esperado.

Este cálculo no le importa cuántas horas trabajó alguien. Le importa **cuánto se desvió**.

Alguien puede trabajar sus 8 horas completas y aun así tener una sanción, si entró 20 minutos tarde y salió 20 minutos tarde. Trabajó lo mismo, pero la entrada fue tardía.

La tabla que resuelve las dudas

	Reporte de asistencia	Horas de proyectos	Sanciones y sobretiempo
Qué mide	Tiempo trabajado	Tiempo trabajado	Desvío del horario
Entrada que usa	La más temprana del día	La del turno	Cada marca por separado
Almuerzo	Tiempo real	1 hora fija, o real si es continuo y pasa de 45 min	No aplica
Redondeo	2 decimales	4 decimales	Minutos enteros
Alimenta	Consulta y auditoría	Presupuesto y pago de proyectos	Planilla

Cómo investigar una diferencia

1. Definí qué dos números estás comparando y de qué pantalla salió cada uno.
 2. Si es reporte contra proyecto, revisá el **almuerzo**: es la causa en la mayoría de los casos.
 3. Si el reporte da un día larguísimo, buscá **entradas duplicadas**.
 4. Si la sanción no calza con las horas, recordá que la sanción **no mira horas**, mira desvío.
 5. Si nada explica la diferencia, revisá contra qué **horario** se evaluaron las marcas.

Qué usar para qué

- Para conciliar asistencia o responder una auditoría** → el reporte de asistencia. Es el más completo y el que se puede exportar.
- Para costos por obra o cliente** → las horas de proyectos. Son las que consumen presupuesto.
- Para procesar cumplimiento de horario** → las bandejas de incidencias y sobretiempo.
- No mezcles: no uses las horas de proyectos para discutir asistencia, ni el reporte para justificar un cobro a un cliente. Cada número está construido para su propósito.

Marcas y proyectos

“ **Para quién es esta página:** empresas que usan el módulo de Proyectos. **Qué vas a saber al terminar:** cómo una marca se convierte en trabajo de proyecto, y las cinco condiciones que tienen que cumplirse.

La cadena completa

1. La persona marca **entrada** eligiendo proyecto — o marca en un quiosco cuya ubicación tiene proyecto.
2. Marca **salida**.
3. El sistema calcula las horas y crea un **registro de trabajo** en ese proyecto, en estado pendiente.
4. Alguien lo **aprueba**.
5. Si a la persona se le paga por hora, esas horas entran a su **planilla**.

Todo lo automático ocurre en el paso 3, y se dispara **al marcar la salida**, no la entrada.

Las dos formas de atribuir el proyecto

Por ubicación (quiosco). Si la persona marcó en un quiosco cuya ubicación está ligada a un proyecto, el sistema lo resuelve solo. Nadie elige nada.

Por selección (autoservicio). La persona elige el proyecto al marcar entrada, de una lista.

En ambos casos, el proyecto tiene que tener activado el **registro de trabajo desde marcas**. Sin eso, la cadena no arranca.

Las cinco condiciones

Para que una marca genere trabajo en un proyecto tienen que cumplirse **todas**:

1. La marca es de **salida**.
2. Es de naturaleza **laboral**.
3. Existe la marca de **entrada** correspondiente.
4. El proyecto tiene activado el **registro desde marcas**.
5. La persona es **recurso activo** de ese proyecto.

Si falta cualquiera, **no se crea nada y nadie recibe un aviso**. No hay error, no hay alerta. El registro simplemente no existe.

Cuando alguien reporta que sus horas no llegaron al proyecto, esta lista es el diagnóstico.

El caso que más se escapa

Las marcas **autocompletadas no generan trabajo en proyectos**.

Si alguien olvidó marcar y el sistema le rellenó el día, su asistencia queda completa — pero sus horas **no se atribuyen a ningún proyecto**.

Es una limitación conocida del relleno automático: completa la asistencia, no la atribución de trabajo.

Consecuencia práctica: si tu empresa paga por proyecto, **olvidar marcar puede dejar a alguien con la asistencia completa y sin las horas del proyecto**. Y como el día se ve normal, nadie lo nota.

La defensa: cuando alguien olvide marcar, que la **jefatura registre la marca** en vez de dejar que el sistema la rellene. Una marca registrada por jefatura sí dispara la cadena.

Cómo se calculan las horas

Tiempo entre la entrada y la salida, menos el almuerzo — con la regla de proyectos, que **no es la misma del reporte de asistencia**:

Horario con pausa → una hora fija.

Horario continuo → tiempo real, solo si superó 45 minutos.

Ver *Los tres cálculos de horas*.

La fecha del registro es la del **turno de entrada**, lo que resuelve los turnos que cruzan medianoche: entrar el lunes a las 22:00 y salir el martes a las 6:00 genera un registro **del lunes**.

Las horas extra del proyecto

Si el proyecto está configurado para ello y la persona supera su jornada semanal, el registro se **parte en dos**: uno regular y uno marcado como extra.

Es una lógica del módulo de **Proyectos**, distinta del sobretiempo de marcas. Una misma jornada larga puede generar tiempo extra en el proyecto **y** aparecer en la bandeja de sobretiempo de marcas.

Antes de pagar sobretiempo desde marcas, verificá que ese tiempo no se esté pagando ya por el proyecto.

Re-marcar la salida borra el registro pendiente

Si la salida se vuelve a procesar, el sistema **borra el registro de trabajo pendiente** que había generado y crea uno nuevo.

Si alguien había editado ese registro a mano, ese trabajo se pierde. Los registros ya **aprobados** no se tocan.

Si vas a corregir a mano un registro venido de marcas, **aprobalo primero**.

Lo que el colaborador no ve

Desde su autoservicio, el colaborador **solo** ve la lista de proyectos al marcar. No puede consultar cuántas horas lleva, ni si le aprobaron algo, ni la tarifa.

Diagnóstico rápido

Síntoma	Causa probable
No generó registro	Falta alguna de las cinco condiciones
El proyecto no aparece al marcar	Falta el registro desde marcas, o no es recurso activo
Las horas no coinciden con el reporte	Regla de almuerzo distinta
Se perdió lo que edité a mano	Se volvió a procesar la salida
Asistencia completa pero sin horas de proyecto	La marca fue autocompletada