

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

Revision #2
Created 2026-07-20 05:35:09 UTC by Manfred Juárez Juárez
Updated 2026-07-20 06:29:11 UTC by Manfred Juárez Juárez