Implantación del nuevo Sistema de Información y Gestión Económica y Financiera de la Junta de Extremadura





JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

> Consejería de Hacienda y Administración Pública Dirección General de Tecnologías de la Información y Comunicación

HOJA DE CONTROL

Proyecto	Implantación del nuevo Sistema Financiera de la Junta de Extren	•	n Económica y
Documento	Manual de Usuario: Tesorería –	Datos Maestros	
Nombre del Fichero	PALCANTARA_MAN_R005_TR_Tesorería_Datos Maestros_20191122_v01r00		
Autor	IECISA		
Versión/Edición	01.00	Fecha Versión	22/11/2019
Aprobado por	cal	Fecha Aprobación	

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Fecha del Ca	mbio
01.00	Versión inicial	22/11/201	9

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos	Cargo	Área	N° Copias



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	ENTRADA AL SISTEMA	7
3.	CLAVES DE BANCO	9
1	CHENTAS RANCADIAS DEODIAS	1/





JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

I. Introducción

El siguiente esquema muestra una versión inicial de cómo será su estructura con relación al escenario financiero.

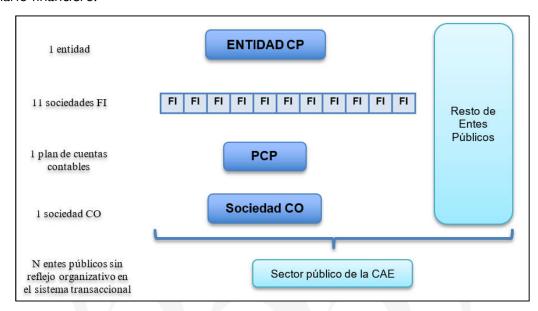


Imagen I – Estructura Organizativa Proyecto Alcántara

Entidad CP	 Entidad de Control Presupuestario Se identifica una única entidad CP en Alcántara. Codificación en SAP: CAEI
Plan de cuentas	 Contiene el catálogo de las cuentas de mayor a utilizar por todas las sociedades FI Sera único y su mantenimiento estará centralizado Codificación en SAP: PCJE Denominación: Plan de cuentas Junta de Extremadura Nombre de Acta en donde se definió la codificación y Descripción del Plan de Cuentas: 20181002_PALCANTARA_PROY_NR_00_ActaReunion_ContabilidadFinanciera_Est ructurasPlanContable_v00.r01
Sociedad Financiera	 Es una unidad organizativa que representa una entidad con naturaleza jurídica propia, que genera sus propios estados financieros. A la fecha se han determinado I I sociedades financieras. Ver siguiente Tabla.
Sociedad CO	 Es una unidad organizativa que se utiliza a efectos de estructurar la empresa desde el punto de vista de la contabilidad de costes. Codificación en SAP: CAEI

Tabla I. Estructura Organizativa Proyecto Alcántara

A continuación, se muestra la Tabla de las Sociedades Financieras definidas hasta el momento:



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda.Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

Sociedad	Denominación
AG00	Junta de Extremadura
CO01	Consorcio Gran Teatro de Cáceres
CO02	Consorcio Museo Etnográfico Extremeño González Santana de Olivenza
CO03	Consorcio Museo Vostell Malpartida
CO04	Consorcio Mueso de las Ciencias del Vino de Almendralejo
EP01	Centro de Investigaciones Científicas y Tecnológicas de Extremadura (Cicytex)
IE00	Asamblea de Extremadura
OA01	Instituto de la Mujer de Extremadura
OA02	Consejo de la Juventud de Extremadura
OA03	Servicio Extremeño Salud
OE01	Consejo Económico y Social de Extremadura

Tabla 2. Definición Entidad CP y Sociedades Fl.

Codificación tipo entidades (2 primeros dígitos código FI):

- AG = Administración General
- OE = Órganos Estatutarios
- OA = Organismos Autónomos
- EP = Entes Públicos
- CO = Consorcios

Como eje de todas las operaciones de gestión y contabilidad de Tesorería, se encuentra la creación y el mantenimiento de las cuentas bancarias con las que opera la Junta de Extremadura.

La gestión de los datos maestros del escenario de Tesorería comprende la creación y mantenimiento de la información relativa a las cuentas bancarias propias de la Junta de Extremadura.

Para integrar la información bancaria en el sistema SAP, se explicarán los siguientes conceptos clave:

- Claves de Banco.

Es un código compuesto por la entidad y la sucursal bancaria. El número de caracteres varía



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

en función del país. En el caso de España, está compuesto por 8 dígitos: los 4 primeros dígitos identifican la entidad y los 4 últimos, la sucursal.

Los datos maestros de entidades y oficinas bancarias componen el Maestro General de Bancos.

Para poder realizar el alta de una nueva cuenta bancaria propia de la Junta de Extremadura o para añadir una nueva cuenta bancaria en el dato maestro de un tercero, será necesario que la clave de banco correspondiente a dicha cuenta esté creada en el sistema.

- Bancos Propios.

Es un código compuesto por 5 caracteres que identifica cada cuenta bancaria de forma unívoca y la numeración será correlativa (00001, 00002, etc.). Un banco propio tiene asignado un ID de cuenta, coincidiendo ambos identificadores.



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

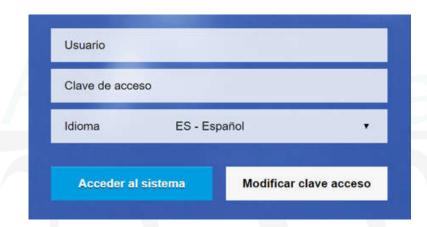
Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

2. Entrada al sistema

Para entrar al sistema, hay que acceder a la URL específica de cada entorno desde el navegador Google Chrome. La URL será similar a la que se muestra a continuación:

https://jelsds401.sap.gobex.pri:8444/sap/bc/ui5_ui5/ieci/ui_he_ui5/index.html?sap-client=100&sap-language=ES

El host y el puerto cambiarán dependiendo del entorno al que se quiera acceder. Al introducir la URL aparecerá una pantalla como la que se muestra a continuación:



Aquí, el usuario podrá acceder al sistema rellenando los campos de 'Usuario' y 'Clave de acceso'. También tendrá de opción de modificar la clave de acceso.

Una vez introducidos estos datos, se presentará al usuario una pantalla como la siguiente (en el grupo de Tesorería aparecerán las aplicaciones a utilizar en dicho módulo):



Un mosaico es la imagen que se muestra para cada aplicación.

Desde el icono superior izquierdo se accede a la configuración de la cuenta de usuario:

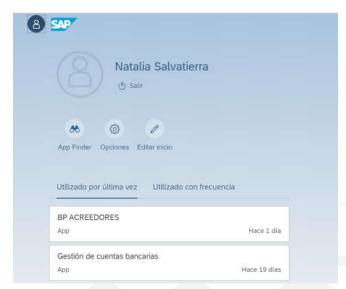


JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida





En 'Utilizado por última vez' aparece un historial de aplicaciones usadas en las sesiones anteriores y en 'Utilizado con frecuencia', las aplicaciones más usadas.

En el botón 'Opciones', podemos modificar algunas configuraciones básicas:







JUNTA DE EXTREMADURA

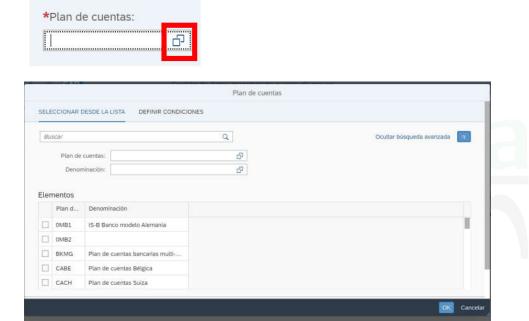
Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

Desde el icono superior derecho se pueden buscar aplicaciones por su nombre:



Dentro de las aplicaciones, algunos campos tendrán matchcode. Haciendo click en él, se nos desplegará una lista de opciones o nos llevará a una ayuda de búsqueda:



Nota: Cada cierto tiempo el sistema pedirá un cambio de contraseña por motivos de seguridad.

3. Claves de Banco



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda.Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

Las claves de banco se cargarán inicialmente en el sistema de forma masiva en la migración. Sin embargo, se pueden crear claves de banco de forma manual.

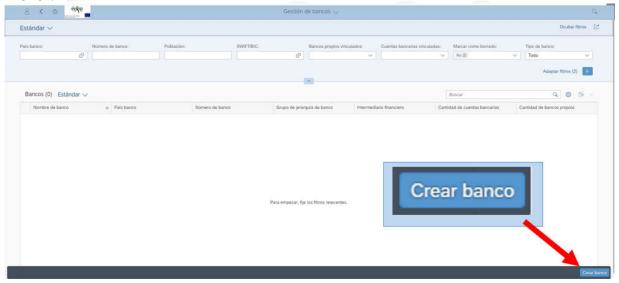
La creación de claves de banco consta de dos partes principales: el alta de la clave de banco y la creación de bancos propios en la clave de banco.

Alta de la Clave de Banco

Para dar de alta una clave de banco debemos acceder a la aplicación 'Gestión de bancos':



Aparecerá la siguiente pantalla, donde habrá que pulsar el botón 'Crear banco' en la barra inferior:



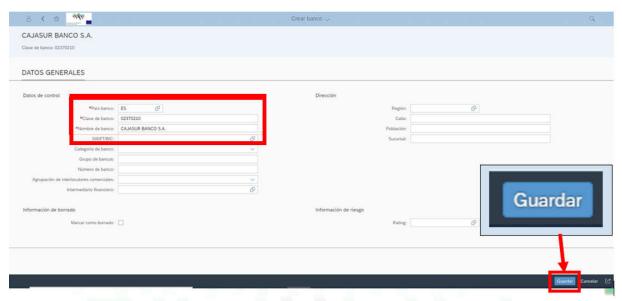
Entonces, habrá que introducir los datos obligatorios 'País banco', 'Clave de banco' y 'Nombre de banco' (campos marcados con asterisco):



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

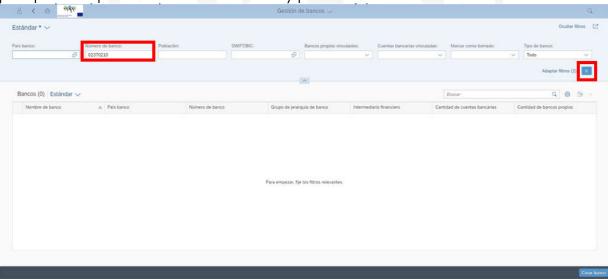
Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida



Finalmente, guardamos los datos en el botón 'Guardar' de la barra inferior y quedaría creada la clave de banco.

Creación de Bancos Propios

Para asignar bancos propios a una clave de banco, buscamos la clave de banco en la pantalla principal de la aplicación 'Gestión de bancos' y pulsamos en el botón 'Ir':



Aparecerá de la siguiente forma y para acceder, hay que hacer click sobre ella:



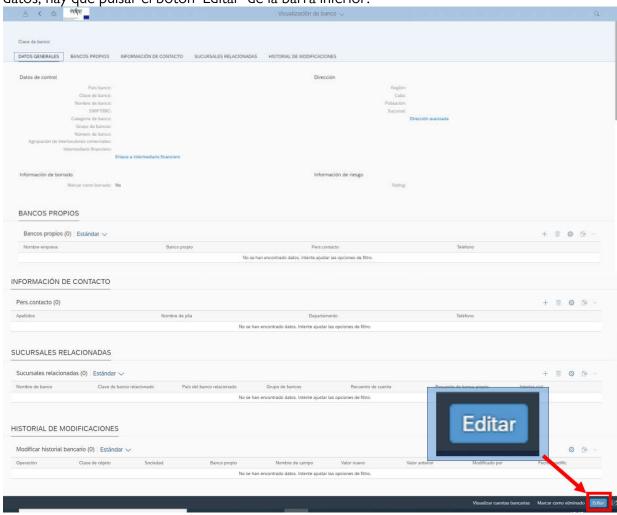
JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida



Aparecerán los datos de la clave de banco divididos en diferentes pestañas. Para modificar o añadir datos, hay que pulsar el botón 'Editar' de la barra inferior:



Para añadir un banco propio, pulsamos el botón indicado a continuación:



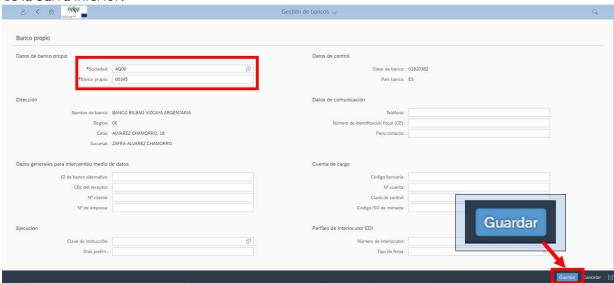


JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

Ahora, indicamos la sociedad y el número de banco propio a crear y pulsamos el botón 'Guardar' de la barra inferior:



De esta manera quedaría creado el banco propio en la clave de banco.



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

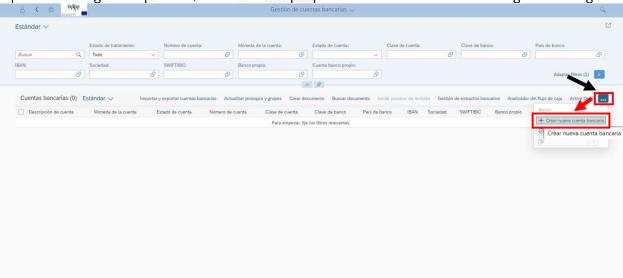
Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida

4. Cuentas Bancarias Propias

Para crear una cuenta bancaria debemos acceder a la aplicación 'Gestión de cuentas bancarias:



Aparecerá la siguiente pantalla, donde habrá que pulsar el botón indicado en la siguiente imagen:



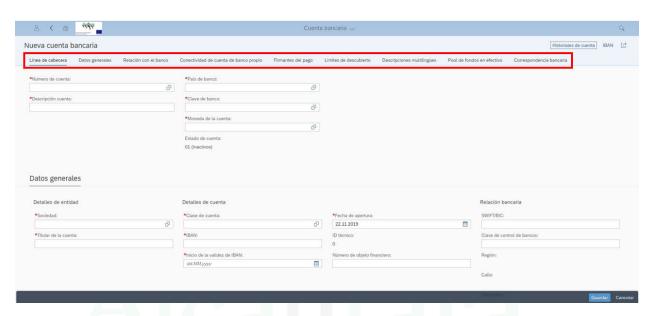
Aparecerá la siguiente pantalla, donde habrá que rellenar todos los datos obligatorios (campos marcados con asterisco) de las diferentes pestañas:



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida



Los datos obligatorios estarán en las siguientes pestañas:

Línea de cabecera'



Nota: La clave de banco deberá estar previamente creada.

'Datos generales'

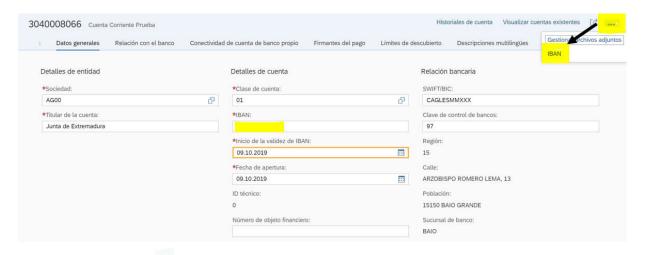
En el caso del IBAN, una vez introducidos todos los datos, podemos derivarlo como se indica en la siguiente imagen:



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda.Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida



- 'Conectividad de cuenta de banco propio'

Hay que asignarle a la cuenta bancaria un banco propio como se indica en la siguiente imagen (el banco propio debe estar previamente creado en la clave de banco correspondiente):



Debemos indicar tanto el banco propio, como la cuenta de banco propio (tienen que ser iguales). También debemos indicar la cuenta de mayor para que la cuenta bancaria quede correctamente creada:



El número de cuenta de mayor seguirá el siguiente formato:

5710XXXXX0, siendo XXXXX el Banco Propio.

Se deberá solicitar la creación de la cuenta de mayor al servicio de contabilidad.

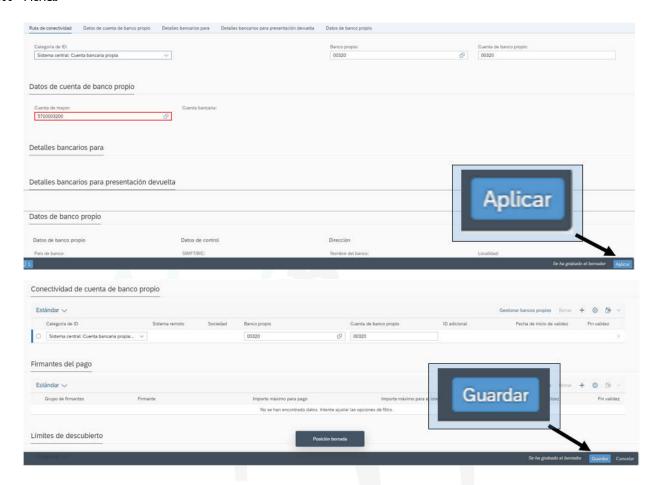
Para grabar los datos, pulsamos el botón 'Aplicar' de la barra inferior y después, el botón 'Grabar'.



JUNTA DE EXTREMADURA

Dirección General de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Avda. Valhondo S/N Edificio III Milenio - Módulo 2 - 3ª planta 06800 - Mérida



Una vez completado este proceso, quedaría creada la cuenta bancaria. De esta manera, la cuenta bancaria y la cuenta de mayor quedan vinculadas al banco propio y, a su vez, a la clave de banco.

