

## Costos de importación

### Descripción

Toda operación de importación origina gastos. Los gastos pueden ser de distinto tipo, y pueden afectar en diferente grado a algunos o todos los artículos de una carpeta de importación. En base a los gastos registrados y asociados a una carpeta, es posible calcular el costo unitario de los artículos.

Tango puede realizar los cálculos de costo unitario en base a los gastos reales ingresados.

Si usted ya ha ingresado comprobantes de gastos, los ha asociado a la carpeta, ha ingresado la factura de importación y uno o más despachos, utilice los procesos de costos que se describen a continuación para calcular en base a importes reales.

Hasta aquí usted cuenta con varias carpetas de importación y varios gastos asociados a cada una de ellas, es decir, ha efectuado la registración de los gastos y la asociación de comprobantes a carpetas de importación.

Ahora es el momento de incluir todos esos gastos en el costo del artículo importado, es decir, el momento de efectuar la distribución de gastos, luego la generación de costos, y finalmente el cierre de costos.

Habrá logrado obtener de esta manera, el costo unitario de cada artículo, de cada partida importada, compuesto por los múltiples gastos que lo fueron afectando.

Efectuar la distribución de gastos significa tomar uno a uno los gastos asociados a una carpeta y asignar porciones del mismo con mayor nivel de detalle, por ejemplo, asignarlo a un embarque, a un artículo, a un renglón de embarque, a una partida, etc. Esta tarea de distribuir gastos no es obligatoria, puesto que, si usted saltea este paso, el sistema distribuirá los gastos automática y proporcionalmente entre todos los artículos de la carpeta.

Ejecutar la generación de costos significa dejar que el sistema calcule el costo unitario de cada uno de los artículos, partida por partida, teniendo en cuenta la distribución de gastos realizada previamente.

Realizar el cierre de costos significa «congelar» los valores de costos previamente generados, para un rango de artículos y partidas, evitando así que otros usuarios o futuras generaciones, los modifiquen.

