

Emisor:

i3te I+D+I,SL

Os Eidos, 22 - Atios
36418 Porriño (Pontevedra)

Teléfono: 986342209 - Fax: 986346137

Email: i3te@i3te.com

Web: www.i3te.com

Enviar a:

COTERENA, S.L.

MUELLE REPARACIÓN DE BOUZAS, 12
36208 VIGO

NIF: B36701530

Importes visualizados en Euros

Designación	IVA	P.U.	Cant.	Importe
SISTEMA INTEGRAL DE FICHAJE EN MOVILIDAD A NIVEL INTERNACIONAL COMPUESTO POR:	23%	960,00	1	960,00
001.- Sistema de Fichaje en línea basado en aplicación web activa que permite declarar inicio de actividad, fin de actividad y selección de motivos de un pool de opciones predefinido por el cliente. El sistema registra en tiempo real y para cada movimiento el código de usuario, fecha y hora local de la zona en que se encuentre el terminal en que se ficha, fecha y hora local del servidor donde se registra y ubicación obtenida por información de conexión al servidor.	23%	0,00	1	0,00
002.- Sistema de Fichaje offline basado en APP en entorno Android (versión 7 y posteriores) para el almacenamiento y sincronización remota de fichajes. Se podrá seleccionar sincronización mediante sólo WiFi, sólo GSM o cualquiera de los dos. El sistema almacena en local en la APP los datos de fichajes incluyendo código de usuario, fecha y hora local, código de movimiento y geolocalización por GPS (siempre y cuando se otorguen permisos a la APP para localización GPS del usuario). Los datos se sincronizan de forma automática y transparente para el usuario, con la disponibilidad de conexión a internet y se integran automáticamente en la plataforma única LINCE TR SUITE.	23%	0,00	1	0,00
Plazo entrega: - Posición 001 ya entregada a la redacción de la oferta - Posición 002 1-2 semanas	23%	0,00	1	0,00
Forma de pago: habitual con ustedes Portes: N/A Instalación y Formación: a su cargo si aplica				

Importes visualizados en Euros

Designación	IVA	P.U.	Cant.	Importe
Necesidades: - Generar un horario libre que agrupe al máximo número de operarios (debemos realizar pruebas con las horas de inicio y hora de fin, debemos encontrar una franja de 24 horas que incluyan al máximo número de operarios posibles). - Generar 3 tipos de horas extras: o Extras entre semana. o Extras sábado o Extras domingos y festivos Procesado de fichajes: - Procesado 1: Generar la jornada laboral a partir de los fichajes individuales (Tarea casi realizada). - Procesado 2: Generar plantilla de horas extras con importes por categoría de operario (totalizado por mes). Los operarios tendrán un cálculo de las horas extras de los tres tipos y un total del importe que se calcula en función de la categoría y empresa. - Procesado 3: Según unos parámetros las horas pasarán: o Horas extras en nómina. o Primas: Las primas son 4 en función del tipo de hora extra las tres primeras y siempre a horas completas. Los restos del total de las horas se añadirán a la prima 4. § La separación entre primas y horas extras se realizará mediante un cálculo. Por defecto las horas entran en prima hasta un importe asigna una hora a nóminas. Este importe variará en función de la categoría. - Las horas extras se pueden disfrutar, lo que implicaría que deben tener la opción de asignar esas horas a la bolsa de horas para descansar posteriormente. Las horas extras para disfrutar tienen un factor de corrección en función del tipo de hora extra. Tiempos a tener en cuenta: - Procesado 1: 4 horas.	23%	60,57	42	2 543,94

Condiciones de pago: A la recepción de la factura
 - Procesado 2: 16 horas.
 - Procesado 3: 16 horas.
 - Pruebas y ajustes: se planifican 3 visitas/reuniones de 2 horas cada una. (6 horas).
 Tiempo total: 42 horas.

Importe	3 503,94
Total IVA 23%	805,91
Total	4 309,85

Tareas a realizar por procesos:

Procesado 1:

- Ajustar horarios y ajustes para automatizar jornadas laborales.

Procesado 2:

- Administrar todos los parámetros que aplican a las horas extras, así como los importes por categorías (asignar categorías a operarios).

- Informe de horas extras por operarios.

Procesado 3:

- Generar informe de nóminas:

o Separar las horas extras de los diferentes tipos de horas extras en nóminas y primas. Se generará automáticamente con unas reglas pero se podrán editar.