

# LE CATALOGUE DE MAESTRO\*

Dernière modification : 23 janvier 2025

## SOMMAIRE

- [Qu'est-ce que le catalogue de \*\*maestro\*\*\\*](#)?
- [Pourquoi s'en servir?](#)
- [La classification et la codification des items](#)
  - [Types, catégories et classes d'items](#)
  - [Codification et stratégies de codification](#)
- [Édifier le catalogue](#)
  - [Caractéristiques relatives aux items du catalogue](#)
    - [États](#)
    - [Gestion des coûts et des prix](#)
    - [Gestion des unités et conversion](#)
    - [Emplacement et localisation](#)
    - [Codes à barres](#)
- [Effectuer des recherches dans le catalogue](#)
- [À retenir](#)
- [Pistes de réflexion quant à l'utilisation du catalogue de \*\*maestro\*\*\\*](#)



## Qu'est-ce que le catalogue de maestro\*?

Le catalogue de **maestro\*** peut être comparé à une immense encyclopédie dans laquelle sont listés tous les éléments susceptibles d'être vendus, achetés ou tenus en inventaire. Ces derniers portent d'ailleurs le nom d'items catalogue.

Bien plus qu'une liste, le catalogue permet de bénéficier de multiples informations sur chacun des items. On y trouve par exemple l'information sur les derniers achats effectués, l'historique des produits et les quantités en stock si ces derniers sont inventoriés et les escomptes accordées par les fournisseurs. Plus encore, il peut contenir :

- des outils de location, des items d'inventaires d'actifs;
- l'information sur les derniers fournisseurs où le produit a été acheté avec la date et le prix payé;
- les codes de pièces des fournisseurs, du fabricant et le code universel de produit (CUP);
- des équivalents et des substituts;
- des facteurs de conversion;
- l'identification de stocks minimums et maximums à détenir;
- l'emplacement et la localisation des produits, si applicable;
- l'information sur les garanties applicables;
- des valeurs par défaut pour accélérer l'utilisation;
- etc.

Le catalogue de **maestro\*** doit également être dissocié d'un catalogue réservé exclusivement au suivi d'items en inventaire ou de pièces matérielles. Des items peuvent entre autres être créés pour la location d'expertises et de main-d'oeuvre à l'heure ou pour faciliter la facturation de divers corps de métier (par exemple un coffreur, un charpentier, un manoeuvre, un contremaître, etc.).



La facturation en régie contrôlée nécessite que soient configurés tous les éléments chargeables. L'utilisation de ce mode de facturation sous-entend donc l'utilisation et la création d'items catalogues consistant aussi en des services de sous-traitants, des salaires, des outils et des dépenses d'équipement, etc.

Bref, un catalogue peut parfois contenir plus de 50 000 items, d'où l'importance d'établir une codification efficace, facilitant la recherche. De plus, plusieurs modules et options y font référence ou y sont reliés, accélérant et facilitant ainsi la réalisation de diverses transactions.

## Pourquoi s'en servir?

Les raisons qui motivent l'utilisation du catalogue de **maestro\*** sont multiples. Parmi celles-ci, mentionnons les bénéfices suivants :

- **Disposer de prix par fournisseur et par client**

L'établissement et/ou l'enregistrement de prix par différents fournisseurs et pour différents clients permet :

- d'accélérer le processus de facturation;
- d'appliquer des escomptes par famille et/ou par type de produits;

- **Disposer de descriptions d'items uniques**

Une fois l'item enregistré dans le catalogue de **maestro\***, seule la sélection du code de l'item devient nécessaire lorsque ce dernier doit être utilisé pour une quelconque raison. Son appellation est donc toujours la même.

- **Tirer profit de statistiques d'achat et de ventes**

L'utilisation d'items répertoriés dans le catalogue de **maestro\*** fait en sorte qu'une mine d'informations est à la disposition de l'utilisateur, qui peut générer des rapports variés.

- **Attribuer des codes aux produits utilisés et/ou vendus**

La gestion d'inventaire, entre autres, fait en sorte que des codes doivent être attribués aux items gérés par le magasinier.

Évidemment, plusieurs autres fonctionnalités du catalogue, telle la conversion d'unités, facilitent la gestion des items. En effet, **maestro\*** peut systématiquement convertir des unités de mesure et des quantités pour que ces derniers correspondent à ceux souhaités par l'utilisateur, et ce, même s'ils diffèrent pour le fournisseur. Qui plus est, l'utilisation de produits listés et codifiés dans un catalogue permet de savoir précisément quels produits sont utilisés pour chacun des projets.

Enfin, mentionnons que les items du catalogue sont accessibles à partir de **maestro\*MOBILE**, entre autres pour effectuer des soumissions en service, des réservations de matériel ou des réquisitions, des transferts inventaire-projet ou inventaire-emplacement, des commandes; une raison de plus pour s'en servir!

## La classification et la codification des items

Le catalogue est une base de données centrale pour plusieurs modules. Celle-ci peut servir aux approvisionnements, aux ventes, aux inventaires de matériaux et d'outils, dans les bons de travail, dans les commandes client, dans les billets de carrières et de béton, dans les appels de service etc. Cette base de données consiste en quelque sorte en une plaque tournante importante dans **maestro\***, d'où l'importance de bien l'élaborer. En effet, vu le nombre d'items susceptibles de figurer dans le catalogue, il importe de structurer celui-ci de façon à retrouver facilement les items voulus.

## Types, catégories et classification

La classification des items doit être établie en fonction d'une logique réfléchie. Pour ce faire, **maestro\*** permet de créer des types, des catégories et des classes d'items pour constituer une structure hiérarchique et faciliter la recherche.

La définition de catégories constitue le premier niveau de classification possible des items dans **maestro\***. Dans un deuxième temps, les types permettent non seulement de regrouper les items présentant des caractéristiques ou des variables communes, ils peuvent être utilisés dans différentes options de **maestro\***, par exemple dans la **Gestion des escomptes/client** et dans la **Gestion des escomptes/fournisseur**, pour identifier les items auxquels on appliquera un escompte pour certains clients.

Il est ensuite possible d'attribuer des catégories à ces items. Celles-ci peuvent d'ailleurs se décliner en trois niveaux.

Enfin, les catégories peuvent être combinées ou non avec les classes qui, elles, permettent une arborescence jusqu'à dix niveaux différents. Mentionnons aussi que les items d'une catégorie peuvent figurer dans plus d'une classe d'items.

Bref, la méthode de classification des items, dans **maestro\***, peut être comparée à celle que l'on pourrait retrouver, par exemple, dans un centre de rénovations ou sur son site Web. Pour trouver un produit, on sélectionne d'abord un département (saisonnier, peinture, plomberie, couvre-plancher, etc.), puis un type de produits (plancher de lattes, tuile et carreaux, tapis et carpettes, accessoires de pose et finition, etc.). Vient ensuite la sélection d'une catégorie spécifique (membranes de sous-planchers, accessoires de pose, etc.).

Item	Exemples de niveaux de classification et d'arborescence
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Quincaillerie</li><li>- Plomberie</li><li>- Électricité</li><li>- Peinture</li><li>- ...</li><li>+ Cour à bois</li></ul> <p style="text-align: right;">Niveau 1</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bardeau</li><li>- Agrégat</li><li>- Revêtements extérieur</li></ul> <p style="text-align: right;">Niveau 2</p>

Item	Exemples de niveaux de classification et d'arborescence
	<div style="margin-left: 40px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ...</li> <li>+ Bois</li> </ul> </div> <div style="margin-left: 80px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Épinette</li> <li>- Cèdre</li> <li>- ...</li> <li>+ Bois traité</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">Niveau 3</p> </div> <div style="margin-left: 120px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 x 16</li> <li>- 2 x 12</li> <li>- 2 x 10</li> <li>- 2 x 8</li> <li>- 2 x 6</li> <li>+ 2 x 4</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">Niveau 4</p> </div> <div style="margin-left: 160px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Longueur 8pi</li> <li>- Longueur 10pi</li> <li>- Longueur 12pi</li> <li>- Longueur 16pi</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">Niveau 5</p> </div>

Item	Exemples de niveaux de classification et d'arborescence
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveau 1 : Quincaillerie</li> <li>• Niveau 2 : Boulon</li> <li>• Niveau 3 : Acier galvanisé</li> <li>• Niveau 4 : À tête hexagonale</li> <li>• Niveau 5 : Longueur 2 po</li> <li>• Niveau 6 : Diamètre 1/4 de po</li> <li>• Niveau 7 : Filet 1/4-20</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveau 1 : Outillage</li> <li>• Niveau 2 : Scie radiale</li> <li>• Niveau 3 : Lame de 10 po de diamètre</li> <li>• Niveau 4 : Dents au carbure</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveau 1 : Quincaillerie</li> <li>• Niveau 2 : Vis</li> <li>• Niveau 3 : Acier</li> <li>• Niveau 4 : Vis à bois</li> <li>• Niveau 5 : Tête fraisée</li> <li>• Niveau 6 : Longueur 1 po 1/4</li> <li>• Niveau 7 : Grosseur : n° 8</li> </ul>

## Codification et stratégies de codification

Plusieurs codes peuvent être rattachés aux items pour référencer et identifier ces derniers :

- le code universel des produits;
- le code du fabricant, soit un code unique;
- le code de pièce du fournisseur, qui varie en fonction du fournisseur<sup>1</sup>;
- le code de **maestro\***.

<sup>1</sup> **Maestro\*** permet, pour un seul item, d'attribuer jusqu'à quatre codes de pièce fournisseur.

Lorsque vient le temps de déterminer le système de codification **maestro\***, il importe de consulter les différents acteurs de l'entreprise et de s'assurer qu'il réponde aux besoins de chacun des départements. Il est souhaité que les acheteurs, chargés de projets, estimateurs, etc. s'entendent dès le départ sur la méthode à privilégier. Le meilleur système de codification sera donc celui qui répondra le plus aux besoins de l'entreprise. D'ailleurs, plusieurs entreprises ont établi un système de codification basé sur les méthodes utilisées pour l'estimation.

À ce sujet, voici les systèmes de codification des items observés le plus fréquemment chez les clients de Maestro, chacun comportant des avantages et des inconvénients :

- Code **maestro\*** = le code du fournisseur le plus fréquemment utilisé
- Code **maestro\*** = le code de produit *Allpriser* ou celui du *Trade Service Group*
- Code **maestro\*** = un code établi en fonction de la classification de l'item dans le catalogue ou de la logique, par exemple TUYPVC20-34

Depuis toujours, les utilisateurs se familiarisent plus rapidement avec le catalogue lorsque les codes de produits sont courts. Toutefois, les différentes méthodes de recherches disponibles pour chercher dans le catalogue de **maestro\*** pallient à la difficulté que pourrait représenter l'utilisation de codes plus élaborés.



Bien qu'il soit évidemment préférable de bien codifier les items dès le début de l'utilisation de **maestro\***, une fonctionnalité du progiciel permet d'apporter des modifications de masse en fusionnant des codes d'inventaire si la codification ne s'avère pas optimale en cours d'utilisation. Néanmoins, la quantité de transactions liées aux items à fusionner a une incidence sur le temps requis pour traiter les données; l'opération peut s'avérer longue.



De plus, **maestro\*** permet, à partir d'une option appelée **Gestion des nomenclatures de produits**, de regrouper des items pour créer ce qu'on appelle un assemblage. Les assemblages créés se voient attribuer un code et contiennent d'autres codes d'items puisqu'ils sont constitués de plusieurs pièces. Il est ensuite possible d'utiliser les assemblages dans différentes options de **maestro\*** liées au catalogue de produits telles les commandes avec catalogue, les réquisitions, les bons de travail, la fabrication, la gestion des approvisionnements, les soumissions, etc. Si un assemblage est défini sur un item, c'est le contenu de l'assemblage qui apparaît dans la description lors de l'entrée de la transaction.

## Édifier le catalogue

Une fois la classification et la codification définies, il est possible de constituer le catalogue dans **maestro\***. Bien qu'il soit possible d'ajouter et de configurer les items un par un, manuellement, la majorité des utilisateurs optent pour l'importation d'un fichier *Excel*. Il peut s'agir d'un fichier rassemblant l'information de listes ou d'un catalogue existants quoique plusieurs utilisateurs profitent du changement de système pour revoir et repenser l'organisation des données.

## Caractéristiques relatives aux items du catalogue

Outre les divers codes, types, catégories et classes, le catalogue de **maestro\*** permet d'enregistrer nombre d'informations sur chacun des items.

### États

Tel que mentionné précédemment, le catalogue de **maestro\*** est utilisé à des fins diverses, d'où la nécessité d'attribuer un état à chacun des items pour limiter l'utilisation de ceux-ci à l'usage qui leur est propre. Les états attribués aux items permettent :

- de limiter leur utilisation à la vente ou aux achats;
- de les rendre disponibles pour la vente ET les achats; faisant en sorte qu'un coût moyen est calculé à partir de leur historique;
- de comptabiliser leurs coûts dans des comptes de dépenses directement;
- d'identifier qu'ils consistent en des items non définis ou génériques<sup>2</sup> et/ou que le prix de vente peut être modifié et/ou qu'aucun coût moyen n'est calculé;
- d'identifier qu'ils sont composés d'autres produits du catalogue;
- d'identifier qu'ils consistent en un "kit", qui ne peut être acheté ou maintenu en stock mais qui est composé d'autres produits du catalogue et dont l'item ne sert qu'à la vente<sup>3</sup>;
- de déterminer si les quantités en stock sont suivies et s'il est possible de générer des statistiques;
- etc.

### Gestion des coûtants et des prix

Outre les informations sur le coût des items chez un maximum de quatre fournisseurs, lorsqu'applicable, l'utilisateur dispose de champs lui permettant entre autres d'identifier :

- le coûtant fixe, soit le coût moyen de l'item, ou un montant fixe, qui peut être utilisé comme coût unitaire pour les transactions d'inventaire et les réquisitions, si désiré;

---

<sup>2</sup>L'attribution d'un état générique à un item impacte d'autres fonctionnalités de **maestro\***. En effet, il est impossible de tenir l'inventaire d'items génériques puisqu'aucun coût moyen ni aucune donnée précise ne leur sont associés. Cet état doit donc être utilisé dans un contexte qui le justifie. C'est le cas, par exemple, des vitraux de portes et de fenêtres, dont les formes et tailles sont innombrables. Ce peut être le cas, également des moteurs d'une entreprise de service, lorsque ceux-ci sont trop nombreux et variés.

<sup>3</sup>Mentionnons à cet effet qu'il est possible de visualiser et de modifier les composantes (ou autres produits du catalogue) du « kit ».

- le prix de soumission, soit un prix de soumission par défaut, qui peut être utilisé pour un calcul du vendeur avec la table d'escompte;
- le prix de vente; constituant le prix de vente par défaut. Une codification permet d'ailleurs d'indiquer comment ce prix de vente doit être calculé et en fonction de quels paramètres, sources et pourcentages de majoration du prix (incluant des frais d'administration et un profit, par exemple);
- Prix de liste, soit un prix de liste par défaut.

## Gestion des unités et conversion

Dans le catalogue de **maestro\***, il va de soi qu'une grande proportion d'items sont gérés à l'unité. Toutefois, le format, la quantité ou le volume des divers matériaux utilisés ou vendus ne correspondent pas toujours au format, à la quantité ou au volume caractérisant ces mêmes matériaux lors de l'achat. C'est le cas, par exemple, de filtres, qui sont achetés en boîtes mais utilisés à l'unité, d'une bouteille de fréon, à laquelle on recourt pour n'en utiliser qu'une portion, d'un rouleau de toile, dont la longueur utilisée dépendra de la superficie à couvrir, etc. Bref, **maestro\*** permet de convertir les unités en lot, et vice-versa, ainsi que de modifier les unités de mesure pour les adapter aux besoins.



**Maestro\*** permet également d'identifier le nombre d'unités de l'item compris dans un emballage en fonction du fournisseur, lorsque cet item est géré à l'unité. Toutefois, il lui est impossible d'effectuer des conversions de différentes valeurs pour un même code de produit; c'est-à-dire de vendre à l'unité, en paquet de deux, de quatre et de six un item acheté à la douzaine. Pour ce faire, des codes de produit distincts doivent être créés pour chacune des valeurs. L'unité de conversion doit être constant et unique.

## Emplacement et localisation

Dans **maestro\***, il est possible de définir l'emplacement et la localisation des items. Encore plus, plusieurs emplacements peuvent être associés à un même item; on parle alors de multiemplacement (un des emplacements est désigné comme étant l'emplacement principal). Le multiemplacement est donc synonyme de plusieurs sites physiques où peuvent être entreposés des items. Ces sites peuvent être fixes ou mobiles. Ainsi, un entrepôt ou un garage sont considérés comme un emplacement au même titre que le camion d'un technicien oeuvrant en ventilation ou qu'un conteneur. Par localisation, on fait référence aux tablettes ou aux rangées où est entreposé un item, à l'intérieur d'un emplacement.

## Codes à barres

En plus de permettre la création d'étiquettes, la fonctionnalité des codes à barres de **maestro\*** et d'un lecteur peut faciliter la réception de marchandises, les transferts inventaire-projets, les ventes internes, la création d'étiquettes et les retours de location d'outils. L'utilisation des codes à barres s'applique aussi aux interfaces de

**maestro\*MOBILE** nécessitant la sélection ou l'identification de codes d'items, soit **Projets, Service, Bons de travail projet, Réception de marchandises, Transfert inventaire-projet et Transfert inventaire-emplacement**. La police de codes à barres qui doit être utilisée est le type 39 et il est recommandé d'utiliser une imprimante laser avec une résolution minimale de 300 dpi.

Bien que l'utilisation de codes à barres soit invitante pour tous ceux et celles gérant un inventaire, il importe d'abord d'avoir un système de gestion d'inventaire bien rodé; l'utilisation des codes à barres et d'un lecteur accélère la saisie d'informations mais nécessite néanmoins que des moyens et ressources soient mis en place pour assurer l'exactitude de données.



L'application **maestro\*MOBILE**, pour le moment, est en mesure de lire les codes à barres de type 39, 128 et 93.

## Effectuer des recherches dans le catalogue

Dans le catalogue de **maestro\***, la recherche d'items peut être effectuée de différentes façons. Il importe de réfléchir à la structure souhaitée du catalogue afin que la recherche d'items soit optimisée pour l'utilisateur. Le découpage du catalogue en catégories et classes, s'il y a lieu, peut accélérer la recherche d'items spécifiques lorsque vient le temps de créer une réquisition ou une commande catalogue.

Les modes de recherche disponibles dans le catalogue de **maestro\*** sont les suivants :

- À l'aide des filtres de base de **maestro\*** (pour chercher dans le catalogue en entier);
- Par catégorie (mode de recherche limité à trois niveaux);
- Par classification (mode de recherche permettant jusqu'à dix niveaux mais nécessitant la création d'une arborescence qui devra être déterminée au préalable);
- À l'aide d'une recherche SQL, permettant l'utilisation de filtres dans différentes colonnes et par colonnes prédéfinies.



La méthode de recherche SQL ne doit pas être confondue avec la plateforme ou version MSSQL de **maestro\***. Le méthode de recherche SQL consiste en une méthode de recherche plus performante que la méthode standard et peut être utilisée avec la version Pervasive de **maestro\***. Elle fait référence à la logique SQL voulant que des caractères soient utilisés en guise de conditions pour chercher dans une base de données (par exemple  $\neq$ ,  $=$ ,  $>$ ,  $\geq$ , etc. ).



L'utilisation du module **Soumissions** nécessite par le fait même que soient définies des classifications, et donc des catégories, pour structurer l'arborescence du catalogue; cette dernière résultant de l'association de catégories.

## À RETENIR

- Le catalogue de **maestro\*** peut être comparé à une immense encyclopédie dans laquelle sont listés tous les items susceptibles d'être vendus, achetés ou tenus en inventaire.
- Les items catalogues sont une composante importante de **maestro\*** puisqu'ils sont utilisés dans une panoplie d'options et de fonctionnalités.
- Parmi les avantages d'utiliser le catalogue de **maestro\***, mentionnons le fait de disposer de prix par fournisseur et par client, de disposer de descriptions d'items uniques, de tirer profit de statistiques d'achat et de ventes et de permettre l'attribution de codes aux produits utilisés et/ou vendus.
- Les items catalogues peuvent consister en des biens mais aussi en des services de sous-traitants, des salaires, des dépenses d'équipements, etc.
- **Maestro\*** permet la création de types qui peuvent par la suite être rattachés aux items.
- La création et l'utilisation de classes et de catégories facilitent la recherche d'items dans le catalogue de **maestro\***.
- D'ailleurs, plusieurs méthodes de recherche sont disponibles dans **maestro\*** : à l'aide de filtres, par catégorie, par classification et par la recherche SQL.
- Il est nécessaire d'attribuer un code **maestro\*** aux items du catalogue; différentes stratégies s'offrent à l'utilisateur.
- **Maestro\*** permet l'attribution de différents états aux items du catalogue pour faciliter la gestion.
- Plusieurs informations peuvent être inscrites ou configurées pour chacun des items, telles la conversion d'unités, différents prix, les emplacements du produit, etc.
- Il est possible de créer des étiquettes avec **maestro\*** et de faciliter l'exécution de certaines opérations à l'aide de codes à barres et d'un lecteur de codes à barres.

## PISTES DE RÉFLEXION QUANT À L'UTILISATION DU CATALOGUE DE MAESTRO\*

- Est-ce que votre entreprise tient un inventaire des stocks?
- S'agit-il d'items consommables (c'est-à-dire utilisés et comptabilisés à un projet) et/ou d'outillage utilisé par les employés?
- S'il s'agit d'outillage, est-ce que celui-ci peut être loué et facturé à des tiers?
- Faites-vous l'achat et l'entretien d'équipements et d'immobilisations?
- Facturez-vous l'utilisation d'équipement dans vos projets?
- Est-ce que votre entreprise garde les items d'un fournisseur en consignation?
- Quelle est votre structure catalogue (hiérarchie)?

## PISTES DE RÉFLEXION QUANT À L'UTILISATION DU CATALOGUE DE MAESTRO\*

- Comment est établie la codification des items?
- Est-ce que vos items d'inventaire sont déjà regroupés en classes et/ou catégories?
- Vérifiez-vous l'inventaire avant de traiter une réquisition?
- Est-ce que tous les achats sont transférés en inventaire?
- Est-ce qu'un magasinier effectue les réceptions d'inventaire de votre entreprise?
- Comment sont déterminés les prix du matériel acheté?
- Est-ce que vous utilisez l'assemblage ou des factures de matériaux sur les items achetés ou manufacturés?  
Veuillez décrire la hiérarchie.