

MakersApp

Manual



Contenido

1. Introducción	4
1.1. ¿Qué es MakersApp?	4
2. Resumen	5
3. Configuración	6
3.1. General	6
3.2. Mi empresa	6
3.3. Presentación	7
3.4. Cálculo	7
3.5. Información	8
4. Proyectos	9
4.1. Editor de proyectos	9
4.2. Flujo de trabajo en MakersApp	10
4.3. Resumen del área de trabajo en el editor de proyectos	11
4.4. Configuración del proyecto	12
4.5. Crear variante*	13
4.6. Calculadora rápida	13
5. Crear material	14
5.1. Área de favoritos	15
Stock	15
Plantillas propias	15
Favoritos	16
5.2. Barra de búsqueda	16
5.3. Biblioteca de materiales	16
5.4. Detalles del material	16
Fabricación en serie	17
6. Añadir pasos	18
6.1. Crear actividad	19
6.2. Registrar máquina	19
6.3. Duración	19

7. Ventas	20
7.1. Gastos de envío	20
7.2. Archivar ventas.....	21
7.3. Historial de ventas.....	22
8. Taller	23
8.1. Almacén de materiales	23
8.2. Máquinas.....	24
8.3. Herramientas / Suscripciones y gastos fijos	25
9. Finanzas	26
9.1. Resumen	26
9.2. Libro de caja.....	26
9.3. Impuestos.....	26
10. Notas	27

1. Introducción

Muchas gracias por elegir MakersApp. Este programa surgió de mi propia frustración a la hora de fijar precios de venta que no solo eviten pérdidas, sino que también permitan vender con beneficios los proyectos que uno ofrece en Internet tras mucho esfuerzo. Es fácil perder la perspectiva ante la gran cantidad de gastos.

Se ha prestado especial atención a la facilidad de uso y la simplicidad. Después de probar y testear muchos diseños diferentes, la versión actual es la que yo mismo utilizo para mis productos de Etsy. En realidad, no debería ser necesario ningún manual para utilizar MakersApp, ya que las funciones individuales deberían ser intuitivas a medida que se va utilizando. No obstante, he decidido publicar un manual para asegurarme de que no surjan dudas a la hora de utilizarlo.

Si tiene sugerencias, elogios o propuestas constructivas de mejora, no dude en escribir a info@makersapp.net

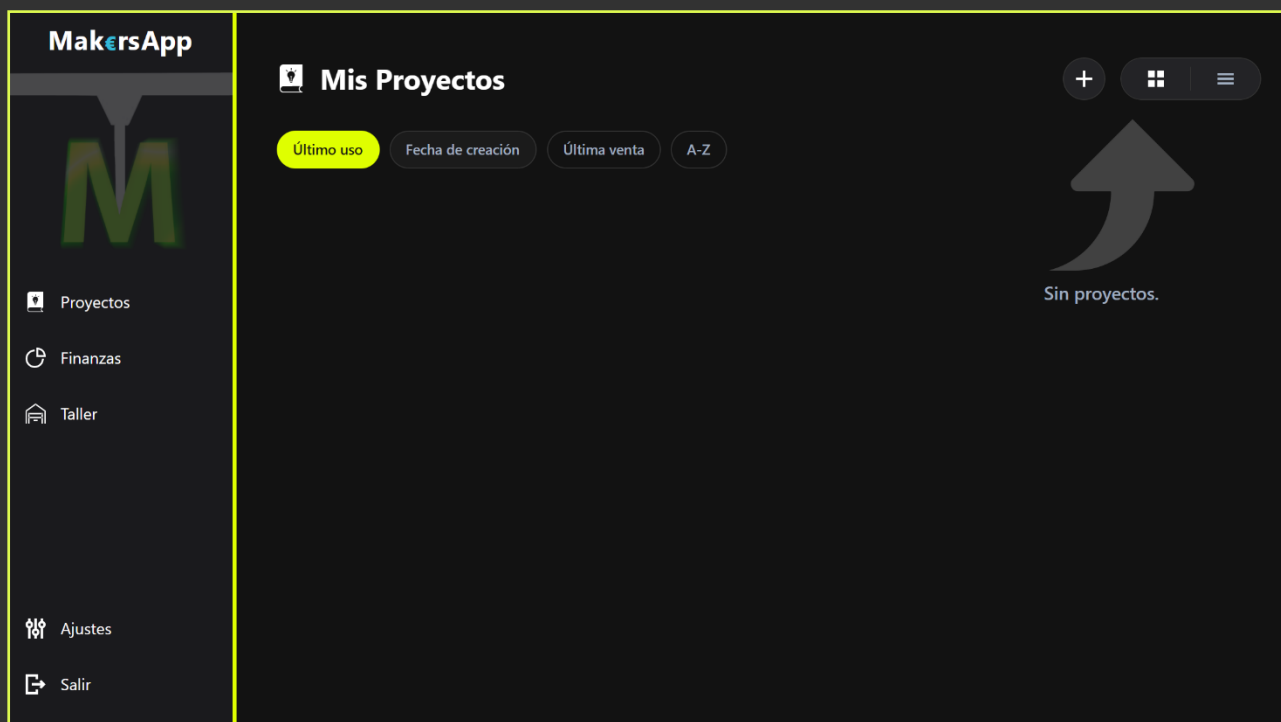


1.1. ¿Qué es MakersApp?

MakersApp es un programa que le ofrece una visión general completa de los costes de materiales y mano de obra, así como de los ingresos y pérdidas asociados a sus cálculos para los más diversos proyectos y plataformas de venta. De este modo, podrá mejorar de la forma más sencilla posible sus productos, sus beneficios y, en última instancia, todo el proyecto. El software está dirigido a un amplio público, desde principiantes con ideas hasta pequeños talleres que hasta ahora han llevado su contabilidad de forma laboriosa en tablas confusas.

2. Resumen

Cuando inicie MakersApp por primera vez, se encontrará con esta pantalla.



Antes de crear el primer proyecto, le explicaré cómo está estructurado el programa.

En el lado izquierdo se encuentran las tres áreas principales:

Proyectos	Área principal: aquí gestiona sus proyectos
Finanzas	Resumen financiero completo
Taller	Gestión de almacén/Parque de maquinaria/Material

Sin embargo, para empezar deberíamos centrarnos en la configuración, ya que MakersApp ofrece muchas opciones de personalización.

3. Configuración

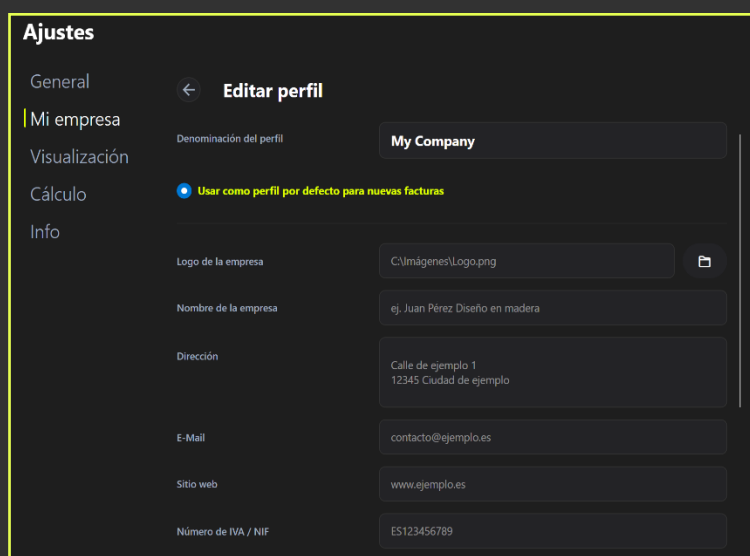


3.1. General

En esta sección puede establecer el idioma, la moneda y el sistema de medidas que desee. El salario por hora introducido aquí sirve de base para todos sus proyectos y puede ajustarse individualmente dentro de cada proyecto. Si no desea registrar un salario por hora para sus proyectos, puede desactivar esta opción dentro de los proyectos. De este modo, tiene la posibilidad de dejar el salario por hora en un valor predeterminado.

3.2. Mi empresa

Para que más adelante tenga el membrete correcto tanto en los presupuestos como en las facturas, es recomendable introducir aquí los datos correctos con antelación. Si dispone de un logotipo de empresa, también puede añadirlo.



3.3. Presentación

Aquí puede cambiar entre el modo claro y el modo oscuro. Al iniciar el programa por primera vez, este se abre automáticamente en modo claro. Asimismo, tiene la posibilidad de seleccionar un color de acento según sus preferencias; muchos botones y encabezados de todo el entorno cambiarán de color en consecuencia.

3.4. Cálculo

La mayoría de las plataformas habituales ya están registradas aquí con las tarifas y los importes correspondientes según la situación en 2026. Sin embargo, es posible que, por un lado, utilice otras plataformas y, por otro, que los proveedores realicen ajustes en sus modelos de tarifas. En ese caso, puede modificar los campos correspondientes aquí en cualquier momento.

The image shows two overlapping screenshots from the MakersApp. The top screenshot displays the 'Ajustes' (Settings) screen, specifically the 'Perfiles de comisiones' (Commission Profiles) section. It lists several platforms: Etsy, eBay, Shopify (Basic), Amazon Handmade, and Barverkauf / Markt. The bottom screenshot shows the 'Editar perfil de comisiones' (Edit commission profile) screen for the 'Etsy' platform. It details the 'Estructura de comisiones' (Commission Structure) with three rows of data:

Denominación	Porcentaje (%)	Importe fijo (€)	+ IVA	Check por defecto
Tax	6.5	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Etsy Payments (DE)	4	0.3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0.2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.5. Información

Si realiza un restablecimiento de fábrica (Factory Reset), se restablecerán todos los ajustes personalizados y todos los proyectos. Las plantillas y los favoritos propios no se verán afectados por este proceso, ya que ello supondría un esfuerzo adicional nada desdeñable en caso de que los materiales o favoritos propios se borrarán accidentalmente al realizar el restablecimiento de fábrica. Por lo tanto, si desea restablecer completamente la aplicación a su estado inicial, deberá pulsar ambos botones.

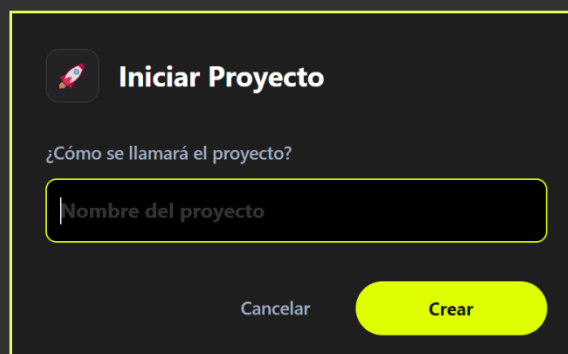
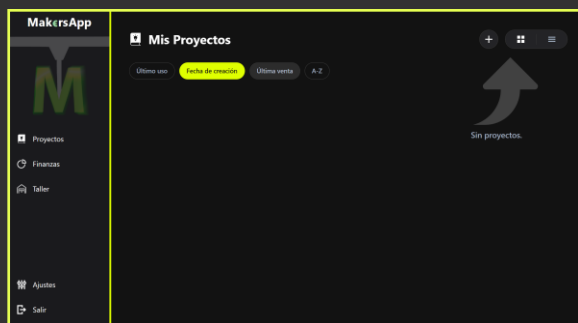
A continuación, una nota sobre la exención de responsabilidad:

El software cuenta en segundo plano con una gran variedad de métodos de cálculo y fórmulas que funcionan de forma conjunta. Entre otras cosas, se puede exportar un extracto para la Agencia Tributaria en formato PDF. Se ha prestado la máxima atención y cuidado para minimizar las fuentes de error. No obstante, no se puede descartar por completo que una concatenación de fórmulas muy complejas pueda generar un resultado erróneo. Si esto llegara a ocurrir, MakersApp no se hace responsable. Por lo tanto, en caso de duda, le ruego que, ante partidas importantes o cuestiones fiscales, no confíe ciegamente en el sistema, sino que actúe según su criterio.

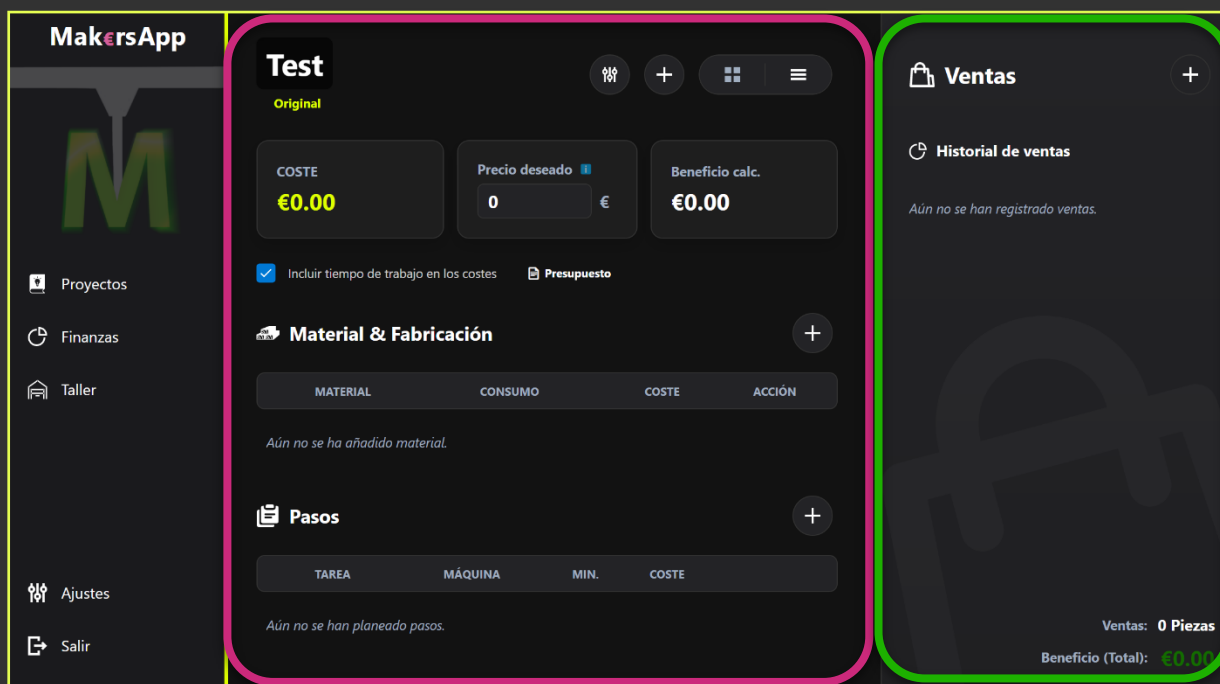
The screenshot shows the 'Info' section of the MakersApp interface. On the left is a navigation menu with items: General, Mi empresa, Visualización, Cálculo, and Info (highlighted). The main content area displays the app name 'MakersApp', version '1.0.1', and 'Powered by makersapp.net'. Below this is a red heading 'Aviso legal / Descargo de responsabilidad' followed by a paragraph of disclaimer text. A second red heading 'Zona de peligro' is followed by a warning paragraph. At the bottom, there are two red buttons: 'Restablecer aplicación (Factory Reset)' and 'Borrar plantillas propias y favoritos'. A question mark icon is visible at the bottom left of the content area.

4. Proyectos

La sección Proyectos es su área de trabajo principal. Los proyectos son productos que usted planifica o vende. Puede visualizar los proyectos en mosaicos o en listas. Si aún no hay proyectos, verá una flecha destacada que le invita a crear un proyecto. Haga clic en ella e introduzca un nombre para el proyecto.



4.1. Editor de proyectos



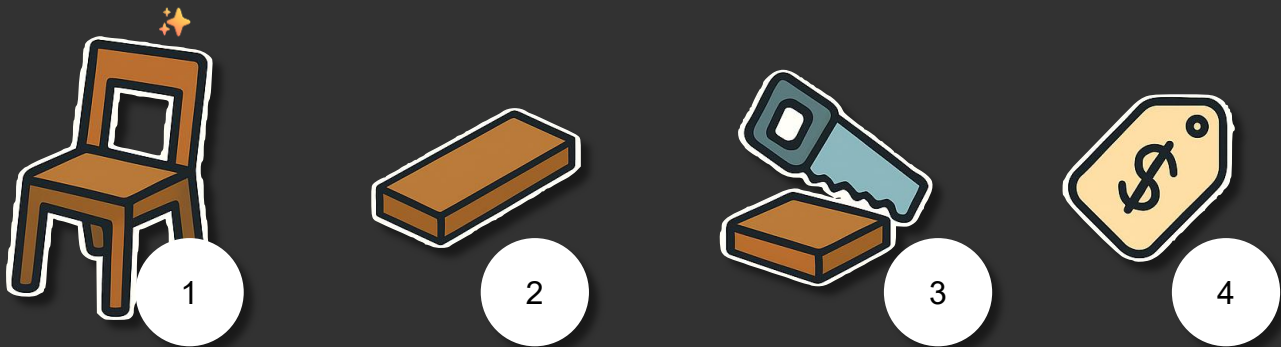
Una vez creado el proyecto, accederá automáticamente al área del editor de proyectos. Esta se divide en dos secciones principales.

En el centro de la ventana se encuentra el **área de trabajo**. Aquí se definen todos los materiales y pasos de trabajo relacionados con el proyecto. En el lado derecho se registran las **ventas** relacionadas con el proyecto.

Por el momento, puede ignorar el área «Ventas», ya que primero hay que cargar los materiales y los pasos de trabajo en el proyecto.

4.2. Flujo de trabajo en MakersApp

Para comprender el funcionamiento de un proyecto en el área de trabajo y su integración en el programa completo, es importante comprender primero la funcionalidad principal del software. Este software sirve para determinar la rentabilidad de un producto y garantizar que las ventas sean rentables. En el área de trabajo, se introducen los materiales y los pasos de trabajo necesarios para el producto o proyecto en cuestión. Cabe destacar que más del 50 % del rendimiento de todo el software reside en estos detalles. Al analizar su producto, se dará cuenta rápidamente de que los principales costes recaen en los materiales utilizados o en su valioso trabajo.



4.3. Resumen del área de trabajo en el editor de proyectos

The screenshot shows the 'Test' project editor interface. It features a top navigation bar with a percentage icon, a plus sign, a grid icon, and a hamburger menu icon. Below this is a summary section with three cards: 'COSTE' (€0.00), 'Precio deseado' (0 €), and 'Beneficio calc.' (€0.00). A checkbox labeled 'Incluir tiempo de trabajo en los costes' is checked, and a 'Presupuesto' icon is visible. The main area is divided into two sections: 'Material & Fabricación' and 'Pasos'. The 'Material & Fabricación' section has a table with columns 'MATERIAL', 'CONSUMO', 'COSTE', and 'ACCIÓN', and a plus sign icon. The 'Pasos' section has a table with columns 'TAREA', 'MÁQUINA', 'MIN.', and 'COSTE', and a plus sign icon. On the right side, there are five callout boxes: 'Configuración del proyecto' (orange), 'Añadir variante' (cyan), 'Vista en mosaico/lista' (pink), 'Calculadora rápida' (green), and 'Añadir material' (white). Below these are two more callout boxes: 'Añadir trabajo' (orange) and 'Añadir material' (white).

Considere el área de trabajo como un conjunto lógico:

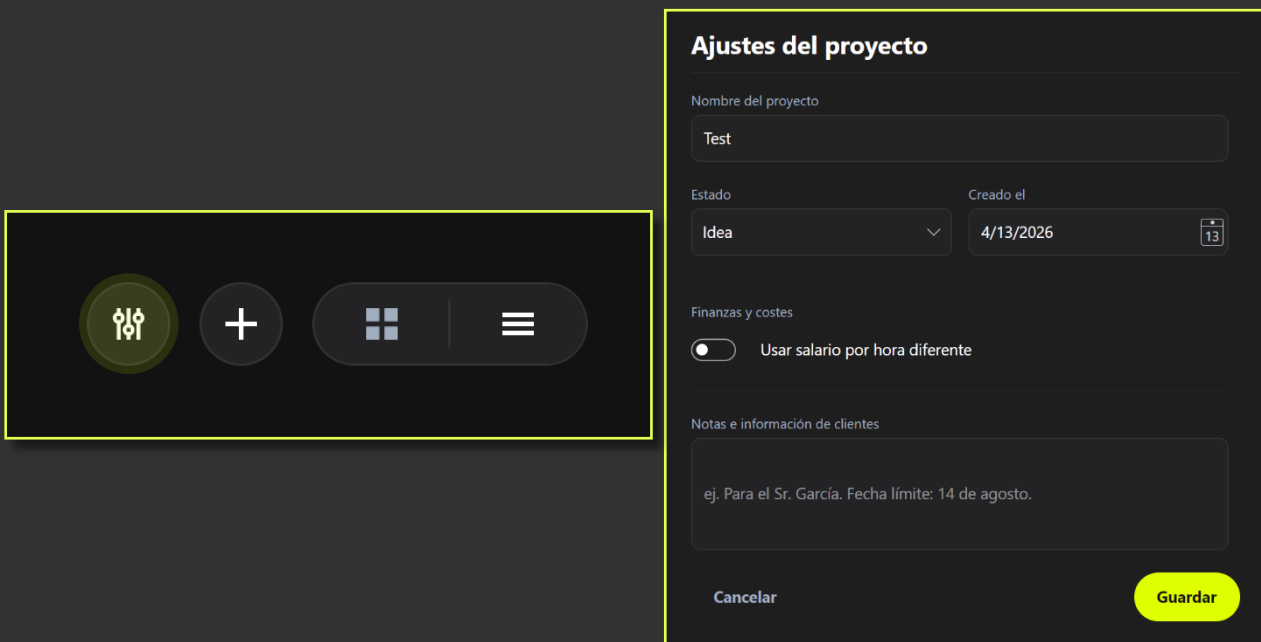
Imagina que tienes un tablero de contrachapado de 12 mm de grosor con unas dimensiones de 500 x 300 mm y quieres cortarlo en tres tableros con tu sierra circular de mesa de 1200 W. El tiempo total de corte es de solo 3 minutos. Este y muchos otros escenarios se pueden simular con gran facilidad, ¡y el resultado es impresionante!



En los siguientes apartados aprenderá a introducir estos datos en MakersApp.

4.4. Configuración del proyecto

Puede ajustar varios parámetros en los proyectos.



The image shows a mobile application interface for project settings. On the left, a dark navigation bar contains icons for a person, a plus sign, a grid, and a hamburger menu. On the right, a modal dialog titled 'Ajustes del proyecto' is displayed. It features a text input for the project name (set to 'Test'), a dropdown for the project state (set to 'Idea'), a date picker for the creation date (set to 4/13/2026), a toggle for 'Usar salario por hora diferente' (currently off), and a text area for client notes (with an example: 'ej. Para el Sr. García. Fecha límite: 14 de agosto.'). The dialog has 'Cancelar' and 'Guardar' buttons at the bottom.

Nombre del proyecto:

Personalización del nombre del proyecto

Estado:

Aquí se puede definir la «fase de estado» en la que se encuentra actualmente el proyecto o producto. Este punto no afecta a otras funciones y sirve únicamente para la planificación.

Creado el:

Modificar la fecha de creación. Esto afecta al orden de la vista general del proyecto.

Finanzas y costes:

Costes salariales por hora divergentes. Este punto puede ser relevante para un presupuesto

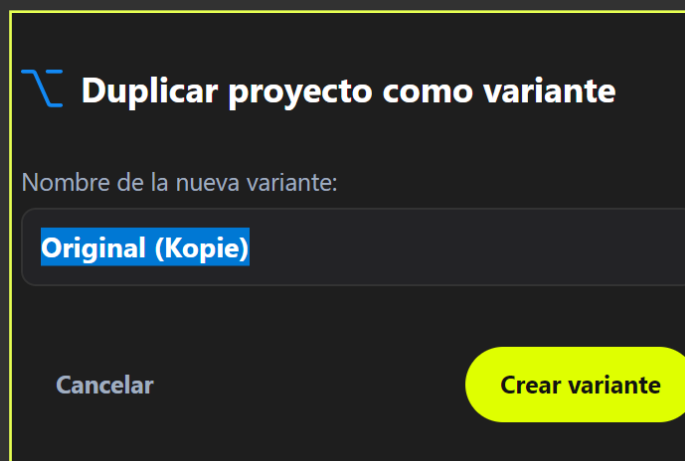
Notas e información del cliente:

Aquí puede guardar información importante relacionada con el proyecto o el producto.

4.5. Crear variante*

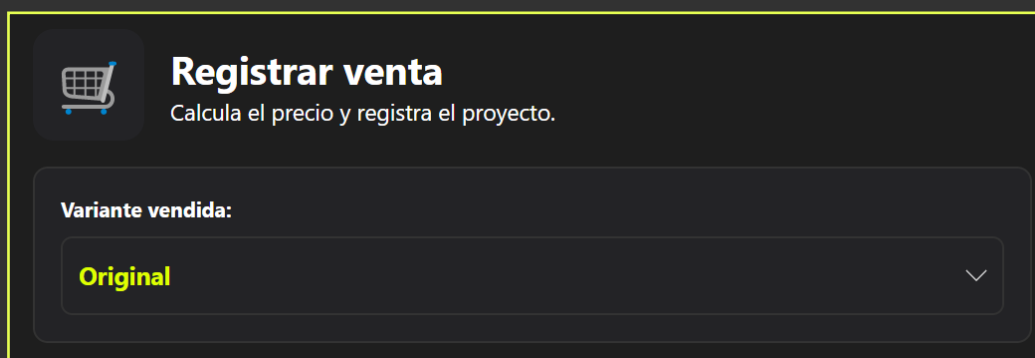
Si ofrece productos o proyectos en diferentes colores o formas, pero que se refieren al mismo proyecto, aquí puede añadir otra variante. Este es el caso, por ejemplo, si ofrece en Etsy un proyecto con diferentes tipos de madera.

*En la versión gratuita de MakersApp no puedes crear variantes.



The screenshot shows a dialog box titled "Duplicar proyecto como variante" with a blue icon of a document and a checkmark. Below the title, it asks for the "Nombre de la nueva variante:" and has a text input field containing "Original (Kopie)". At the bottom, there are two buttons: "Cancelar" and "Crear variante".

Una vez que haya creado una variante, la encontrará en la vista general. Allí podrá personalizar los materiales y los pasos de trabajo. Más adelante, cuando venda su producto, solo tendrá que seleccionar la variante adecuada.



The screenshot shows a screen titled "Registrar venta" with a shopping cart icon. Below the title, it says "Calcula el precio y registra el proyecto." There is a dropdown menu labeled "Variante vendida:" with "Original" selected and a downward arrow.

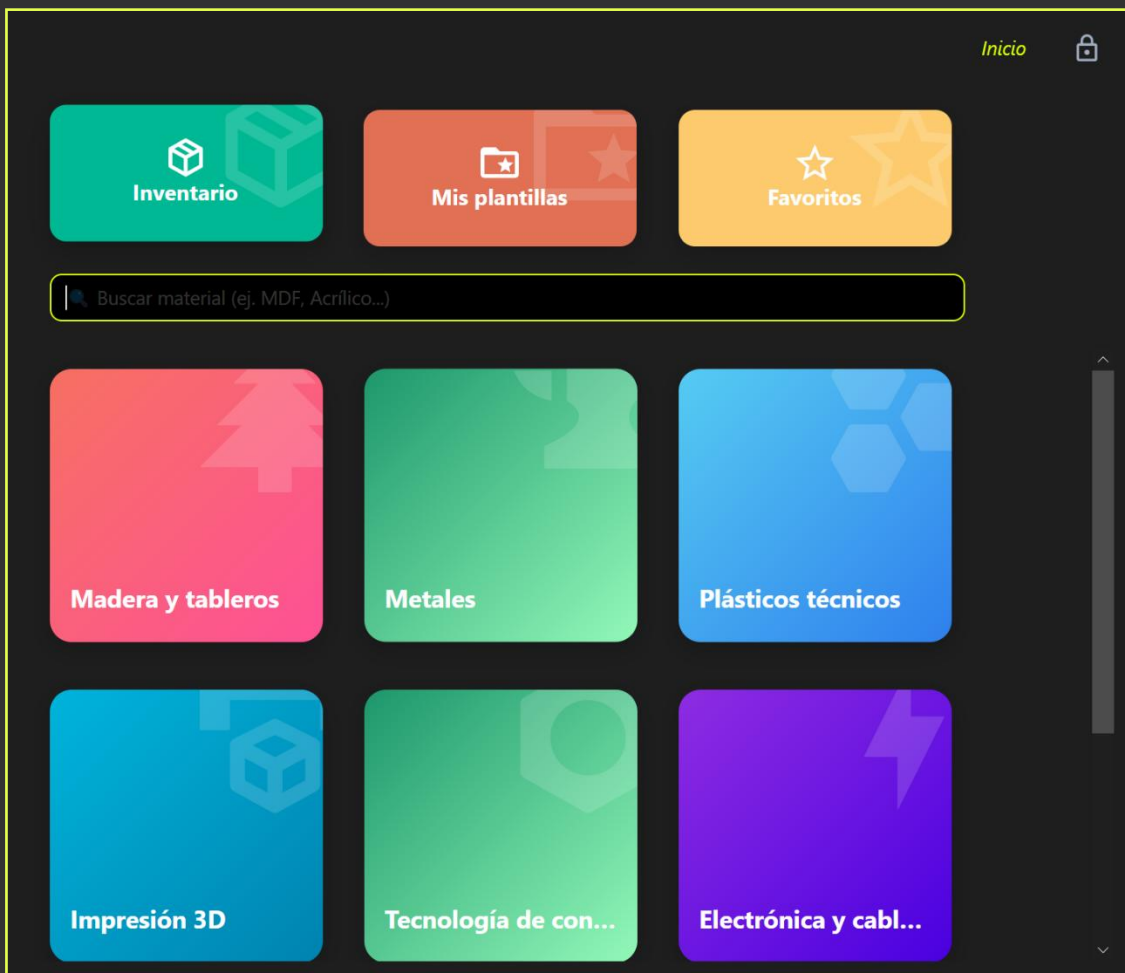
4.6. Calculadora rápida

Aquí puede determinar rápidamente cuál es el precio de venta que le permite a su producto o proyecto obtener beneficios, sin necesidad de registrar una venta.

5. Crear material

Tiene la posibilidad de registrar materiales tanto en el proyecto como en el taller. Debido a la gran similitud del procedimiento, se ha dedicado una sección específica a este proceso. Sin embargo, en esta sección nos referimos a la creación de materiales en el área de trabajo del editor de proyectos.

Al crear material destinado a su proyecto, encontrará esta ventana:



Esta ventana se divide en tres áreas principales:

Área de favoritos

Stock/ Plantillas propias/ Favoritos

Búsqueda

Biblioteca de materiales

MakersApp se entrega de fábrica con una amplia selección de materiales y sustancias de todo tipo. En esencia, estos ya cubren la mayoría de los ámbitos de aplicación.

5.1. Sección de favoritos

Stock

Para seleccionar los materiales de un proyecto, puede recurrir a los recursos disponibles en el almacén que quizá ya haya registrado. Si el almacén está vacío porque aún no se han realizado registros de materiales, esta carpeta estará vacía al principio. Los formularios de entrada posteriores para el procesamiento posterior difieren considerablemente de los que se utilizan para la incorporación de nuevos materiales, ya que los parámetros ya indicados en el almacén no se solicitan de nuevo. Por ejemplo, si utiliza para su proyecto un rollo de filamento que ya se encuentra en el almacén, este material se deducirá del rollo existente en el almacén.

En resumen: piense simplemente como en la vida real.

Plantillas propias

Si el material suministrado no le resulta suficiente, siempre tiene la posibilidad de crear sus propias plantillas de material. En principio, puede modificar el material prefabricado según sus necesidades.

Aquí tienes una información importante: el concepto de software de MakersApp solo es posible gracias al desarrollo del «principio de las 4 dimensiones», que permite representar todos los materiales en .


Dim0	Dim1	Dim 2	Dim3
Productos a granel	Medida de longitud	Superficie	Volumen/Masa
Unidad	mm	mm*mm/m ²	ml/kg

Al crear sus propios materiales, es fundamental que esté familiarizado con este contexto para identificar el material con precisión y garantizar que el cálculo se aplique correctamente en segundo plano.

¿Qué quieres crear?



**Nueva categoría
(Directorio)**



**Nuevo material
(Artículo)**

Cancelar

← Crear nuevo material

Denominación exacta del material

ej. Chapa de aluminio 2mm

Categoría / Tipo de cálculo

Piezas (ej. tornillos, tuercas, bisagras) ▾

Área (ej. placas, chapas, telas)

Longitud (ej. tubos, barras, perfiles)

Piezas (ej. tornillos, tuercas, bisagras)

Volumen/Peso (ej. pintura, resina, polvo)

Para facilitar la categorización, puede crear estructuras de carpetas. Al crear nuevos materiales, asegúrese de seleccionar la unidad correcta.

Favoritos

Puede guardar los materiales que utiliza con frecuencia como favoritos. Para ello, pulse la pequeña estrella ★ situada en la esquina de las fichas correspondientes, de modo que pueda volver a encontrar ese material en la carpeta de favoritos.

5.2. Barra de búsqueda

Para encontrar un material concreto sin tener que buscar en todos los mosaicos, puede utilizar palabras clave. Aunque la búsqueda no es tan exhaustiva como la de un gran motor de búsqueda, ofrece una forma rápida de encontrar materiales. Si la búsqueda no da resultado, puede crear su propio material.

5.3. Biblioteca de materiales

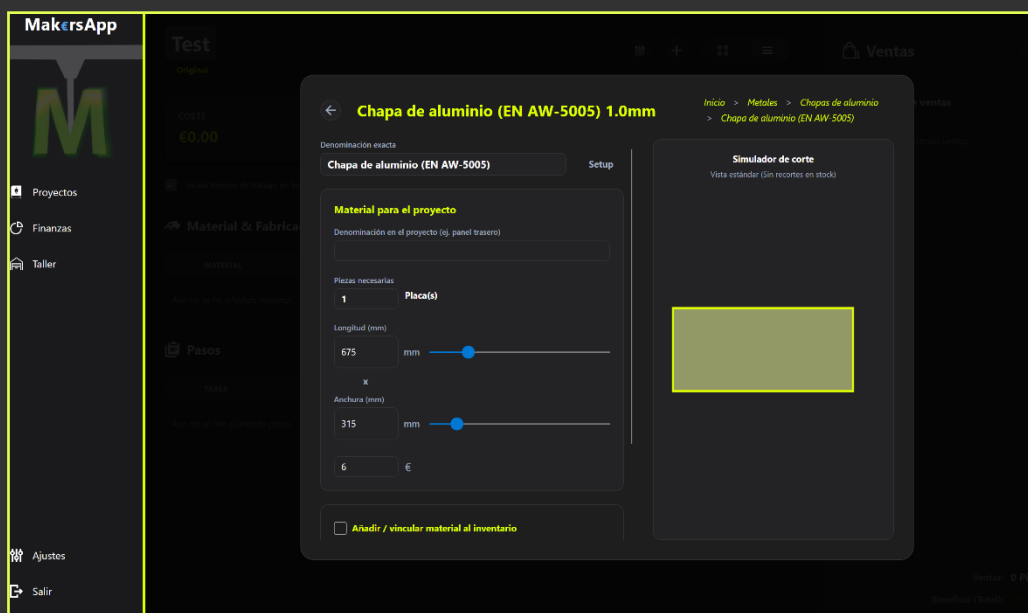
El núcleo de la gestión de materiales es, sin duda, la biblioteca. Esta utiliza una estructura de árbol muy amplia. Los materiales están ordenados aquí de forma lógica por categorías. La sección que requiere más tiempo es es la que menos explicaciones necesita. No dude en hacer clic en las categorías y pronto se dará cuenta de que no hay mucho que echar en falta.

No obstante, puede ocultar ramas concretas del árbol. Para ello, en el icono del candado situado en la esquina superior derecha 🔒 . Allí tendrá la posibilidad de ocultar las carpetas que no necesite.

5.4. Detalles del material

En la ventana de detalles, tras seleccionar el material, se especifican las dimensiones, el consumo o la cantidad de material necesaria para su proyecto o producto.

La interfaz de esta ventana se adapta dinámicamente en función del material. Como puede imaginar, para la dimensión «Superficie» o, como se ve aquí, una placa comercial, el cálculo de la superficie es, naturalmente, la opción correcta.



Si selecciona más de una pieza necesaria, deberá decidir en la parte inferior si se toma como base de cálculo el importe total del material utilizado o el importe correspondiente a una parte de la compra prevista (o ya realizada). Además, en la parte inferior verá una casilla de verificación que le permite registrar directamente en el almacén el material que posiblemente ya haya adquirido,



directamente en el almacén, que a su vez estará disponible para otros proyectos. Durante el desarrollo de MakersApp se ha encontrado aquí un equilibrio perfecto entre los planes ficticios de un producto, los productos ya existentes o incluso los productos que están a punto de salir a la venta, y el material que ya está disponible.

En resumen: tiene

la libertad de registrar el material en el taller (en el almacén) con antelación, antes incluso de empezar con un proyecto,

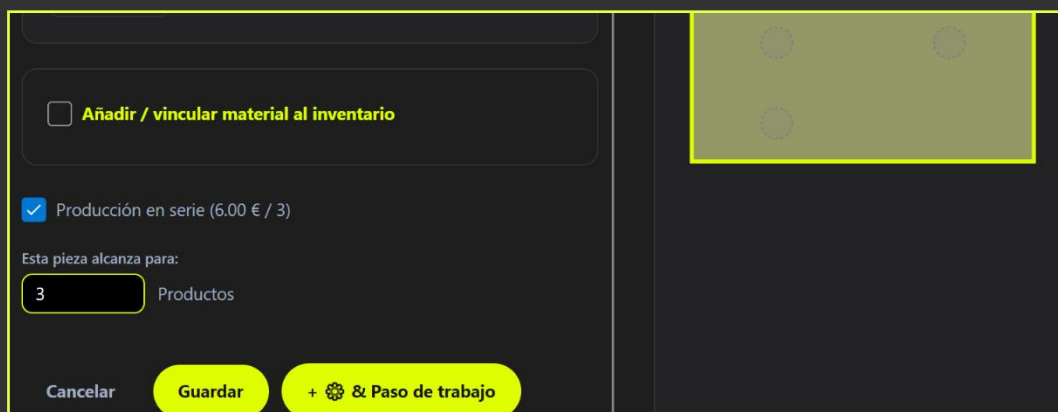
Puede contabilizar material puramente conceptual o relacionado con el proyecto únicamente en el proyecto, para poder calcular los precios de venta, o trasladar material del proyecto al almacén.

Tiene la libertad de utilizar el software según la situación real. El intento de encontrar un equilibrio entre simplicidad y funcionalidad se ha llevado a cabo aquí de la mejor manera posible.

Fabricación en serie

Marque esta casilla para activar un divisor. Si, por ejemplo, a partir de una placa cuyas dimensiones ha definido anteriormente, fabrica directamente 3 paredes laterales para 3 productos al mismo tiempo en una sola pasada, indique el número de productos correspondientes. De este modo se activa la siguiente lógica:

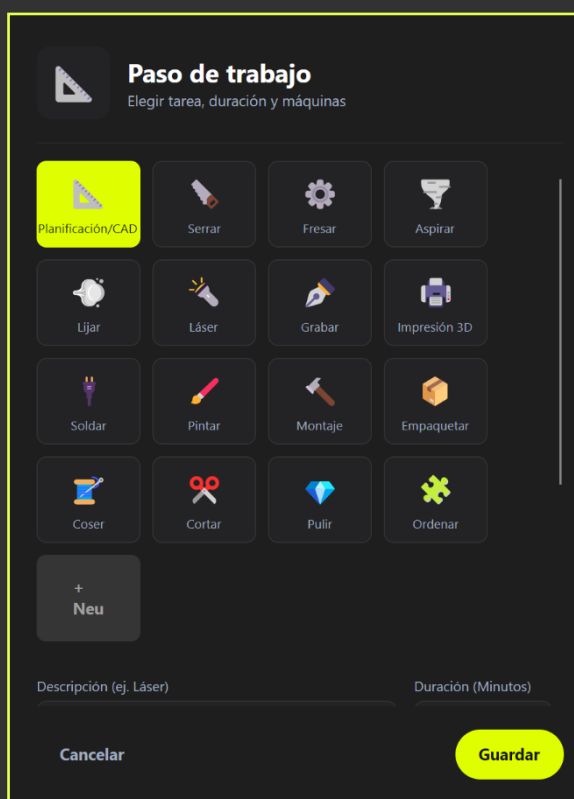
Usted indica que fabrica tres tableros para tres productos a partir de una placa que cuesta nueve euros; se calcula $9 \text{ €} / 3 = 3,00 \text{ €}$.



Para este sencillo cálculo, la herramienta probablemente no sería necesaria, pero aprenderá a apreciar esta pequeña función cuando el resultado no sea tan claro.

6. Añadir pasos de trabajo

Tras añadir el material, este se procesa, naturalmente, de alguna forma, ya sea por usted, por una máquina o incluso por ambos. En este sentido, es necesario distinguir entre el procesamiento manual (p. ej., el lijado de madera), que conlleva un esfuerzo de trabajo y, por lo tanto, un salario por hora, y el procesamiento mecánico, que se realiza sin intervención humana (p. ej., la impresión 3D).



6.1. Crear actividad

Empiece por la pregunta «QUÉ» ha hecho, seleccionando una actividad o creando una nueva.

Si ha creado una nueva actividad, esta se guardará en la configuración.

6.2. Registrar la máquina

A continuación, defina CON QUÉ ha realizado el paso de trabajo. ¿Ha utilizado una máquina? Seleccione una máquina guardada de su parque de máquinas; si aún no hay ninguna, puede crear una nueva. Esta se guardará automáticamente en el taller.

Una particularidad aquí es el funcionamiento de los equipos auxiliares, pero esto se describe con más detalle en el capítulo «Taller».

6.3. Duración

Existen básicamente tres estados diferentes en cuanto a cómo se ha realizado el trabajo. Para obtener una imagen precisa del esfuerzo y de cómo se componen los costes, puede consultar esta tabla:

Ejecución	Selección
Solo máquina - sin supervisión	Desactivar el tiempo de trabajo en el proyecto
Tiempo de trabajo puro sin máquina	No especificar máquina
Máquina + tiempo de trabajo	Seleccionar máquina + mantener el tiempo de trabajo activado

Al final, como ya se ha mencionado, puede vincular uno o incluso varios pasos de trabajo a un material para obtener un desglose de costes lo más preciso posible.

Fabricación en serie: también en este caso puede distribuir los costes en aras de la eficiencia. Si fabrica piezas para varios productos al mismo tiempo con un solo paso de trabajo.


En la sección superior «Calculadora rápida» del editor de proyectos, los costes totales de material y mano de obra se resumen en un único campo. Al desactivar la casilla de verificación de sus costes de mano de obra (salario por hora), podrá determinar inmediatamente si su proyecto es rentable tan pronto como haya introducido el precio deseado.

Con esto concluye el área de trabajo.

COSTE
€0.00

Precio deseado ⓘ
 €

Beneficio calc.
€0.00

Incluir tiempo de trabajo en los costes  **Presupuesto**

7. Ventas

Tras la fase de planificación, en el mejor de los casos se producen ventas en diferentes portales. La sección de ventas siempre se refiere al proyecto en cuestión.

Registrar venta

Calcula el precio y registra el proyecto.

Variante vendida:
Original

Plataforma: **Etsy** Cantidad: **1**

Ingresos y Envío

El cliente paga	Gastos de envío	Embalaje
0,00	0,00	0,00

Costes de producción (Artículo):	€0.00
Deducciones y comisiones (sobre el importe total):	
<input checked="" type="checkbox"/> Tax (6.5% (+ IVA))	- €0.00
<input checked="" type="checkbox"/> Etsy Payments (DE) (4% + €0.30 (+ IVA))	- €0.36

Cancelar **Registrar venta**

Aquí puede seleccionar la variante de su producto que se ha vendido y elegir la clave de facturación del portal de tal manera que no se le escape ni un céntimo.

7.1. Gastos de envío

Aquí puede definir claramente si los gastos de envío se han pagado directamente o si recibirá este importe por separado. Se ha renunciado deliberadamente a una configuración global, ya que las ventas en un mismo portal pueden calcularse de forma totalmente diferente.

7.2. Archivar ventas

El hecho de que las ventas se registren individualmente tiene, por lo tanto, otra ventaja. Los destinatarios, los números de seguimiento y muchos otros datos pueden almacenarse de forma independiente y global en los portales de venta de .

Beneficio neto (Total): **-€0.36**
Margen: 0.0%

Fecha de venta: Nota interna / Tracking:

Comprador y datos de facturación (Opcional)

Dirección de facturación: Dirección de entrega (si es diferente):

Nota en factura (ej. descuento):

7.3. Historial de ventas

The screenshot displays two panels from the MakersApp interface. The left panel, titled 'Ventas', shows a sales history entry for 'Etsy' on 04.04.2026. It lists 'Original' as the source, with an income of €23.00 and a profit of €16.77. The right panel, titled 'Ajustar factura', allows for adjusting invoice details. It includes fields for 'Emitir factura como:' (My Company), 'Dirección de facturación:' (Kundenname, Straße 123, 12345 Stadt), and 'Dirección de entrega (si es diferente):'. There is a checkbox for 'Mostrar gastos de envío en la factura' which is checked. A 'Notas / Descuentos:' field is also present. A preview of the invoice is shown on the right, titled 'FACTURA' from 'MI Empresa'. The invoice details include the customer name and address, a table of items, and a total amount of €23.00. A 'Guardar ahora como PDF' button is located at the bottom right of the invoice preview.

Ventas: 1 Piezas
Beneficio (Total): €16.77

Ajustar factura
Ajusta los datos y comprueba la vista previa en vivo.

Detalles de factura

Emitir factura como:
My Company

Dirección de facturación:
Kundenname
Straße 123
12345 Stadt

Dirección de entrega (si es diferente):

Mostrar gastos de envío en la factura

Notas / Descuentos:

FACTURA MI Empresa

Fecha: 04.04.2026
Nº Factura: 1234567890123

Información de facturación:
Kundenname
Straße 123
12345 Stadt

#	Descripción	Cant.	Precio Unit.	Total
1	Test	1 Piezas	€23.00	€23.00
2	Gastos de envío / Proveedor	1	€3.00	€3.00

Importe Neto: €23.00
Importe de la Factura: €23.00

Se recuerda que el IVA (IBID) pagadero por parte del empresario, no se cobra a los clientes IVA.

Página 1 de 1

Cancelar

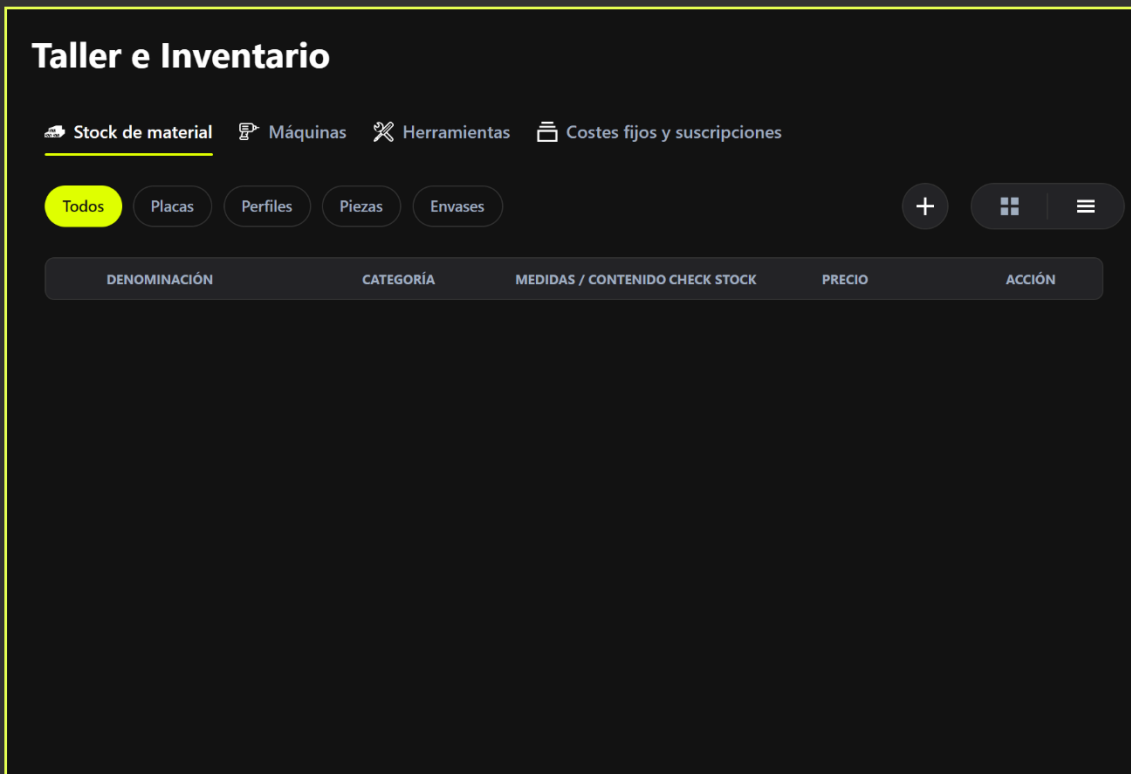
Guardar ahora como PDF

En el historial de ventas, las ventas no solo se almacenan cronológicamente, sino que es posible, incluso años después, volver a exportar las facturas en formato PDF. Como alternativa, también puede utilizar esta función en lugar de los sistemas de facturación nativos de los portales de venta.

Para que el membrete se muestre correctamente, es necesario que introduzca sus datos en la configuración. Encontrará más información al respecto en el apartado «Configuración».



8. Taller



Considere el taller como si fuera su propio taller. Aquí encontrará

- (8.1) Almacén de materiales,
- (8.2) Parque de máquinas,
- (8.3) herramientas y material de consumo, así como otros artículos recurrentes

8.1. Almacén de materiales

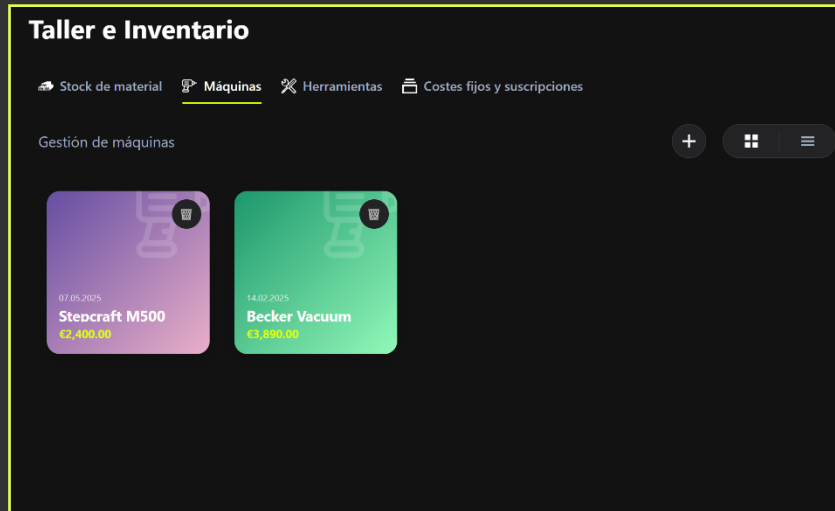
Para saber cómo crear material, consulte la sección 5. En el almacén de material, el procedimiento es exactamente el mismo. Sin embargo, en realidad, el material creado en el taller ya no está vinculado a un proyecto concreto, sino que es accesible de forma centralizada y puede utilizarse para diferentes proyectos y productos.

Si la demanda en los proyectos es menor que el material disponible, este solo se deducirá proporcionalmente.

Importante: *el desperdicio debido al grosor de la hoja de sierra, etc., no se tiene en cuenta en toda la aplicación MakersApp. Por lo tanto, si realiza cálculos al milímetro exacto, debe incluir este factor en su cálculo desde el principio.*



8.2. Máquinas



En «Máquinas» tiene la posibilidad de registrar todas sus máquinas. Indique el nombre, la potencia, el coste de adquisición y el precio de la electricidad de cada máquina.

El precio de la electricidad es importante, ya que influye en la rentabilidad de las máquinas en diferentes entornos. Dos talleres tienen tarifas eléctricas diferentes: 0,26 € por kWh y 0,45 € por kWh. Una máquina móvil que funciona con batería en el primer taller se beneficia de que se tengan en cuenta estas diferencias de precio.

Es posible asignar una o varias propiedades a una máquina. Por ejemplo, una sierra circular de mesa está diseñada para serrar, mientras que una máquina CNC está diseñada para cortar, grabar y fresar. Esta asignación permite filtrar las máquinas de forma más eficiente en las fases de trabajo de los proyectos.

Además, para simplificar los procesos, puede asignar equipos auxiliares una vez registradas todas las máquinas. Esta función permite, por ejemplo, que al utilizar una sierra circular de mesa sea muy probable que se integre un sistema de aspiración, lo que aumenta el rendimiento y los costes de sus productos. De este modo, no es necesario seleccionar cada máquina individualmente en cada paso de trabajo.

Máquinas vinculadas / accesorios:

Elige otras máquinas que deben funcionar automáticamente cuando se usa esta máquina (p. ej. aspiración en la CNC).

Stepcraft M500 Becker Vacuum

8.3. Herramientas / Suscripciones y costes fijos

Taller e Inventario

Stock de material Máquinas **Herramientas** Costes fijos y suscripciones

Material de consumo y herramientas

DENOMINACIÓN	FECHA DE COMPRA	COSTES	ACCIÓN
Cutter	14.02.2026	€5.49	
Measuretool	14.11.2025	€34.90	

Registrar gasto
Alquiler, software o costes fijos

Denominación / Nombre:
ej. Set de pinceles o alquiler de servidor...

Costes (Total): Fecha de compra:

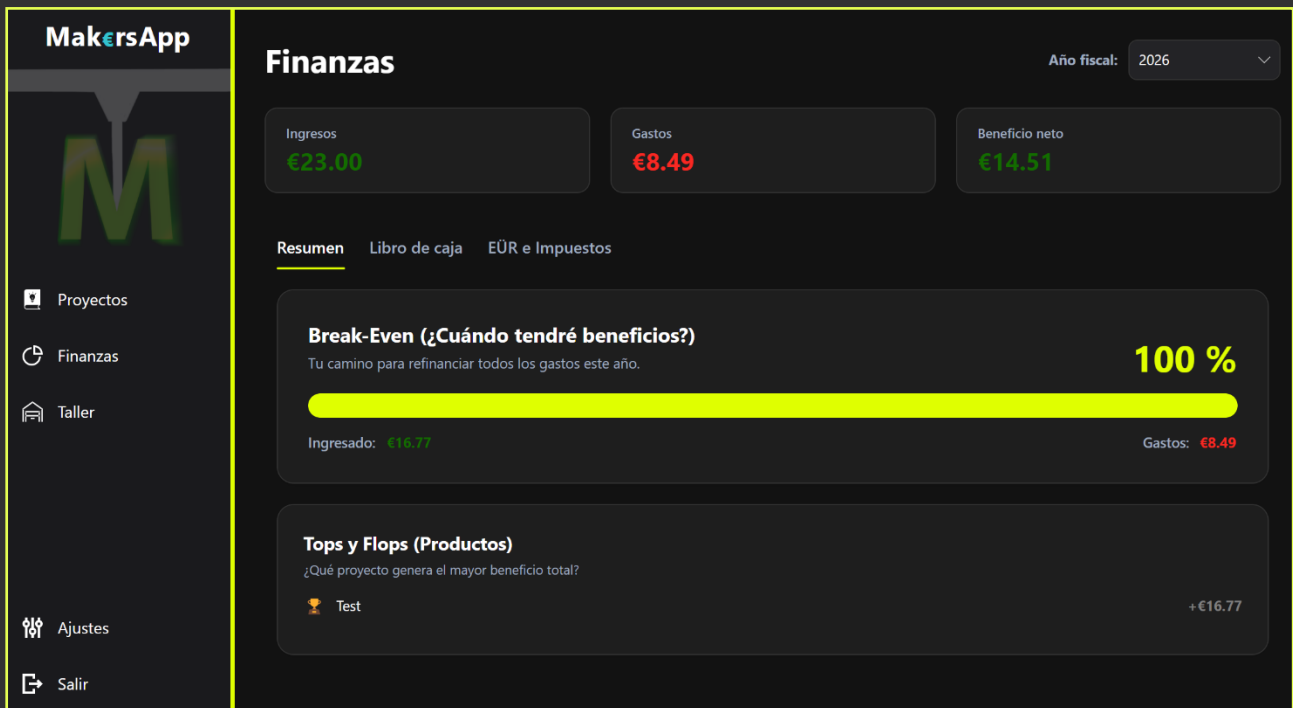
0,00 4/13/2026

Cancelar **Guardar**

En estas categorías se registran todos los demás costes incurridos. Por motivos de claridad, estos costes no aparecen en los proyectos, sino en el área de Finanzas. Esto no significa que los costes no existan; más bien, en MakersApp se ha dado prioridad a la facilidad de uso. También observará que los costes de las máquinas no se imputan a los proyectos. No obstante, estas partidas se incluyen en el resumen financiero.

9. Finanzas

En la sección principal de Finanzas se suman todos los costes de la forma más sencilla posible.



Encontrará 3 pestañas:

9.1. Resumen

Aquí encontrará un resumen muy sencillo de sus gastos e ingresos. El 100 % corresponde a los gastos, y estos se deducen de los beneficios. Cuando la barra se llene por completo con los beneficios, lo habrá conseguido: estará en números negros.

9.2. Libro de caja

En el libro de caja se muestran detalladamente todos los ingresos y gastos. Asegúrese de utilizar los filtros para no perder la visión general.

9.3. Impuestos

Aquí puede exportar un extracto en formato PDF de la situación financiera de su empresa.

10. Notas