

# MakersApp

## Manuel



# Sommaire

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Introduction</b>                                      | <b>4</b>  |
| 1.1. Qu'est-ce que MakersApp ?                              | 4         |
| <b>2. Aperçu</b>  | <b>5</b>  |
| <b>3. Paramètres</b>  | <b>6</b>  |
| 3.1. Général  | 6         |
| 3.2. Mon entreprise   | 6         |
| 3.3. Affichage  | 7         |
| 3.4. Calcul   | 7         |
| 3.5. Info   | 8         |
| <b>4. Projets</b>   | <b>9</b>  |
| 4.1. Éditeur de projet                                      | 9         |
| 4.2. Flux de travail dans MakersApp                         | 10        |
| 4.3. Aperçu de l'espace de travail dans l'éditeur de projet | 11        |
| 4.4. Paramètres du projet                                   | 12        |
| 4.5. Créer une variante*                                    | 13        |
| 4.6. Calculateur rapide                                     | 13        |
| <b>5. Créer un matériau</b>                                 | <b>14</b> |
| 5.1. Section Favoris  | 15        |
| Stock   | 15        |
| Modèles personnalisés                                       | 15        |
| Favoris   | 15        |
| 5.2. Barre de recherche                                     | 16        |
| 5.3. Bibliothèque de ressources                             | 16        |
| 5.4. Détails du matériau                                    | 16        |
| Fabrication en série  | 17        |
| <b>6. Ajouter des étapes de travail</b>                     | <b>18</b> |
| 6.1. Créer une activité                                     | 19        |
| 6.2. Enregistrer la machine                                 | 19        |
| 6.3. Durée  | 19        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>7. Ventes</b>                               | <b>20</b> |
| 7.1. Frais de port .....                       | 20        |
| 7.2. Archiver les ventes .....                 | 21        |
| 7.3. Historique des ventes .....               | 22        |
| <b>8. Atelier</b>                              | <b>23</b> |
| 8.1. Stock de matériel.....                    | 23        |
| 8.2. Machines .....                            | 24        |
| 8.3. Outils / Abonnements et coûts fixes ..... | 25        |
| <b>9. Finances</b>                             | <b>26</b> |
| 9.1. Aperçu .....                              | 26        |
| 9.2. Livre de caisse .....                     | 26        |
| 9.3. Impôts .....                              | 26        |
| <b>10. Notes</b>                               | <b>27</b> |

# 1. Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi MakersApp. Ce programme est né de ma propre frustration face à la difficulté de fixer des prix de vente qui non seulement évitent les pertes, mais permettent aussi de vendre de manière rentable les projets que l'on propose sur Internet après y avoir consacré beaucoup d'efforts. Il est facile de se perdre dans la multitude des coûts.

L'accent a été mis avant tout sur une utilisation intuitive et la simplicité. Après avoir essayé et testé de nombreuses mises en page différentes, la version actuelle est celle que j'utilise moi-même pour mes produits Etsy. En réalité, aucune notice d'utilisation ne devrait être nécessaire pour utiliser MakersApp, car les différentes fonctions devraient être intuitives dès la première utilisation. J'ai néanmoins décidé de publier un manuel afin de m'assurer qu'il n'y ait aucune zone d'ombre dans l'utilisation de l'application.

Si vous avez des suggestions, des compliments ou des propositions d'amélioration constructives, n'hésitez pas à écrire à [info@makersapp.net](mailto:info@makersapp.net)

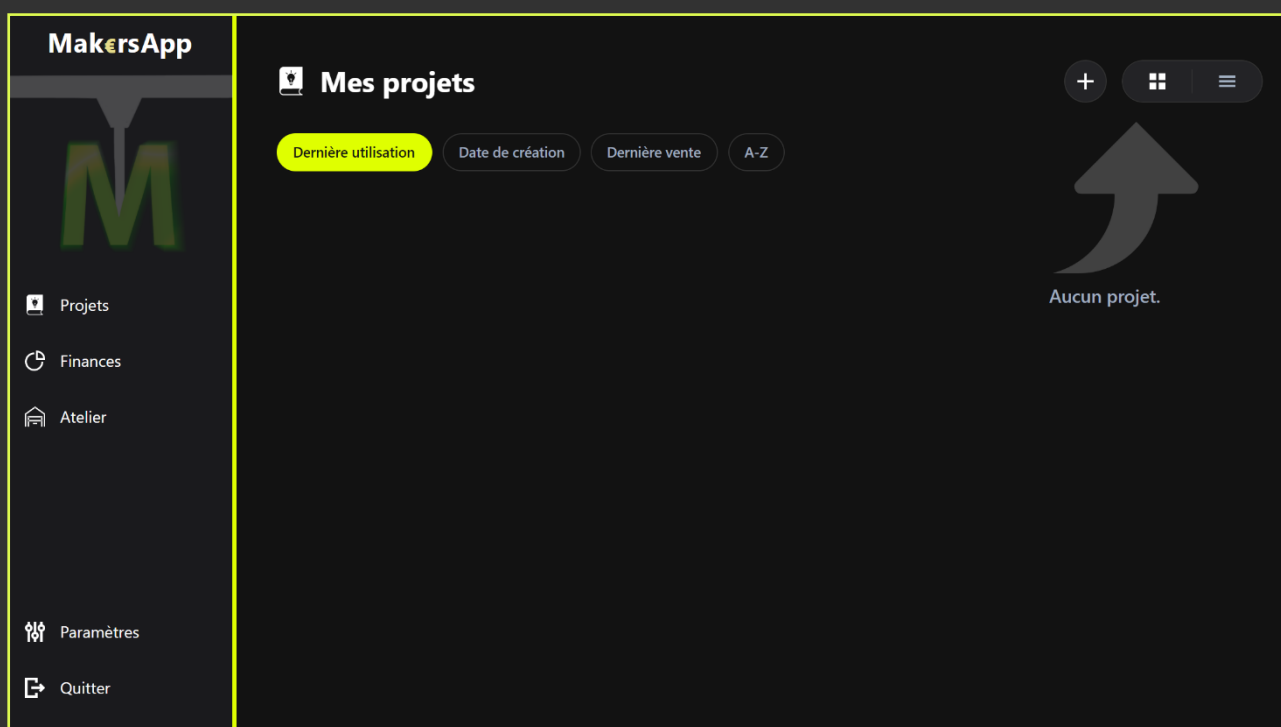


## 1.1. Qu'est-ce que MakersApp ?

MakersApp est un logiciel qui vous offre une vue d'ensemble complète des coûts de matériaux et de main-d'œuvre, ainsi que des recettes et des pertes associées à vos calculs pour une grande variété de projets et de plateformes de vente. Vous pouvez ainsi améliorer très facilement vos produits, vos bénéfices et, au final, l'ensemble de votre projet. Le logiciel s'adresse à un large public, allant des débutants ayant des idées aux petits ateliers qui, jusqu'à présent, tenaient péniblement leur comptabilité dans des tableaux confus.

## 2. Aperçu

Lorsque vous lancez MakersApp pour la première fois, cet écran s'affiche.



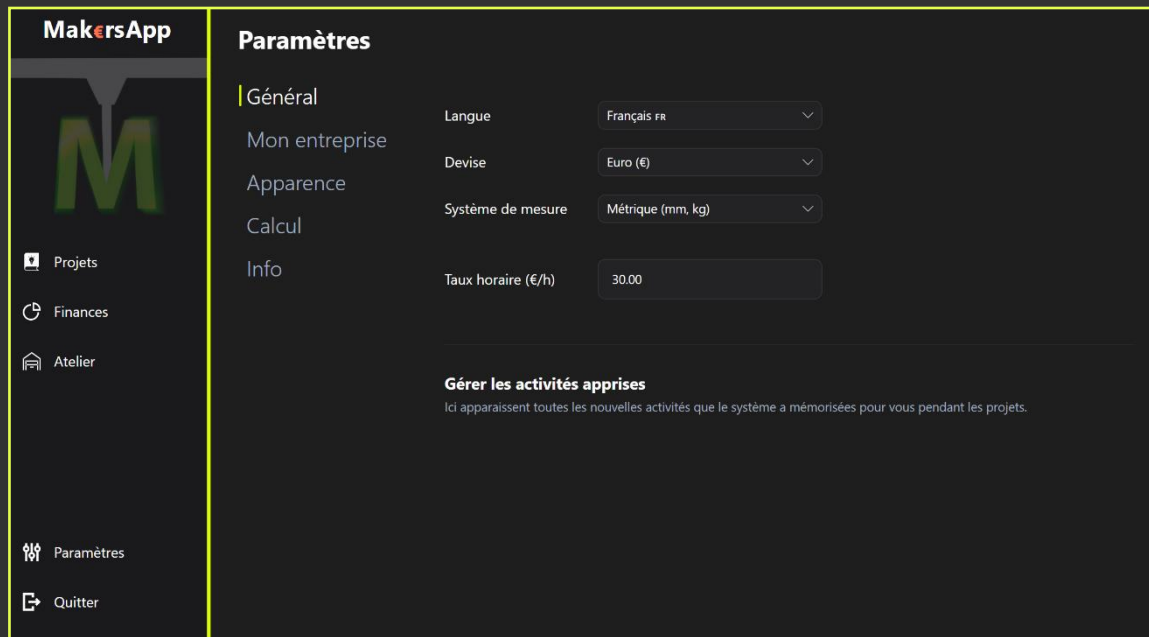
Avant de créer votre premier projet, je vais vous expliquer comment le programme est structuré.

Sur le côté gauche se trouvent les trois sections principales :

- |          |  |
|----------|--|
| Projets  | Zone principale - c'est ici que vous gérez vos projets |
| Finances | Aperçu financier complet                               |
| Atelier  | Gestion des stocks / Parc de machines / Matériel       |

Mais commençons par les paramètres, car MakersApp offre de nombreuses possibilités de personnalisation.

## 3. Paramètres

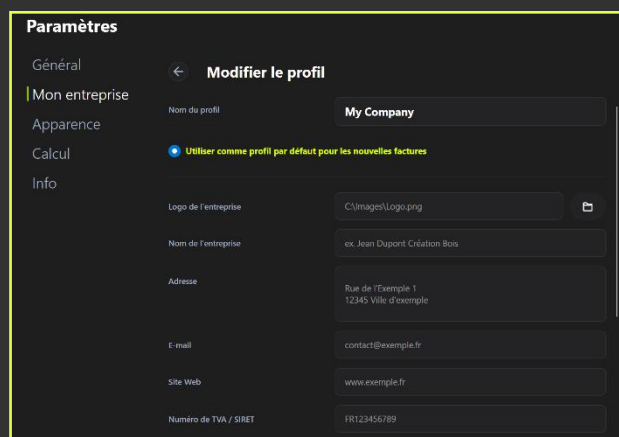


### 3.1. Général

Dans cette section, vous définissez la langue, la devise et le système de mesure souhaités. Le salaire horaire saisi ici sert de base pour tous vos projets et peut être ajusté individuellement au sein de ceux-ci. Si vous ne souhaitez pas saisir de salaire horaire pour vos projets, vous pouvez désactiver cette option au sein des projets. Vous avez ainsi la possibilité de laisser le salaire horaire à sa valeur par défaut.

### 3.2. Mon entreprise

Afin que vos devis et vos factures comportent l'en-tête correct, il est conseillé de saisir ici les données appropriées au préalable. Si vous disposez d'un logo d'entreprise, vous pouvez également l'ajouter.

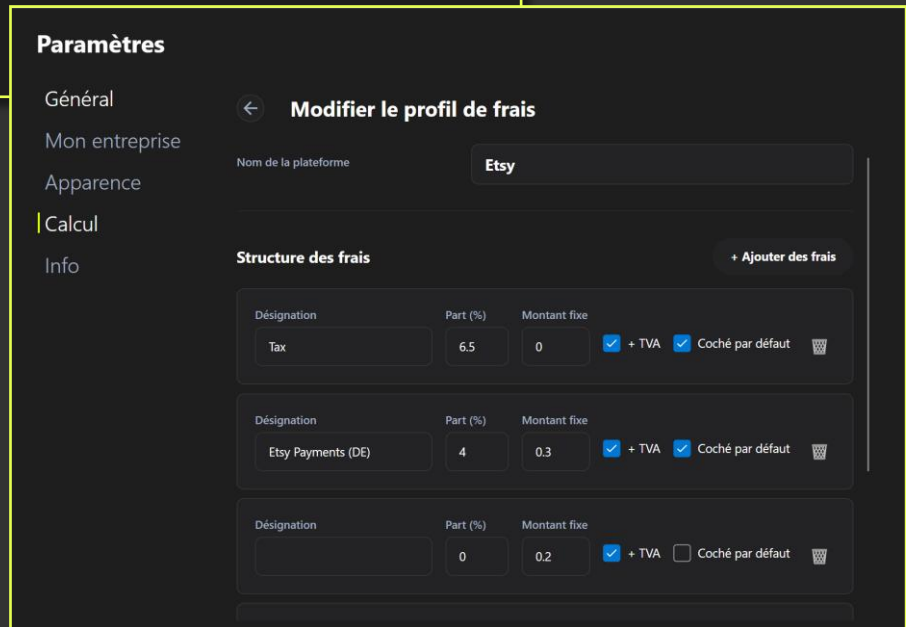
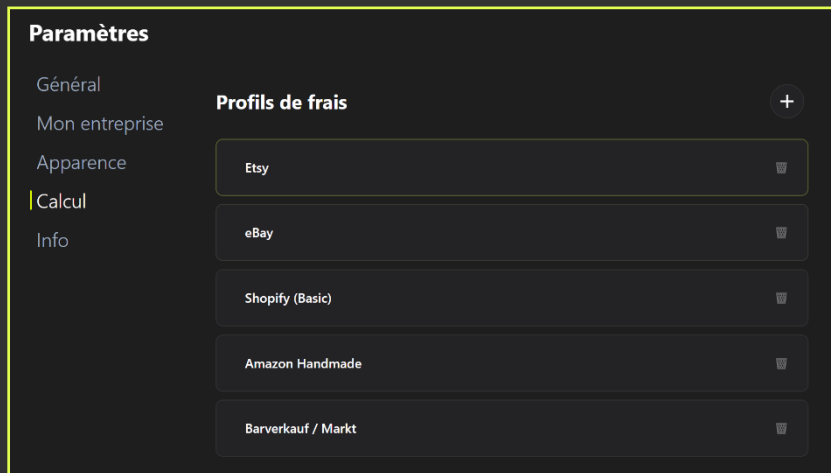


### 3.3. Affichage

Vous pouvez ici basculer entre un mode clair et un mode sombre. Lors du premier démarrage, le programme s'ouvre automatiquement en mode clair. Vous avez également la possibilité de choisir une couleur d'accentuation selon vos goûts ; de nombreux boutons et titres dans l'ensemble de l'interface changeront alors de couleur en conséquence.

### 3.4. Calcul

La plupart des plateformes courantes sont déjà enregistrées ici avec les frais et montants correspondants, tels qu'ils s'appliquent en 2026. Il est toutefois possible que vous utilisiez d'autres plateformes ou que les prestataires modifient leurs modèles tarifaires. Dans ce cas, vous pouvez à tout moment modifier les champs correspondants ici.



### 3.5. Info

Si vous effectuez une réinitialisation d'usine (Factory Reset), tous les paramètres personnalisés ainsi que tous les projets seront réinitialisés. Vos propres modèles et favoris ne seront pas affectés par cette opération, car cela représenterait une charge de travail non négligeable si vos propres documents ou favoris venaient à être supprimés par inadvertance lors de la réinitialisation d'usine. Si vous souhaitez donc réinitialiser complètement l'application, vous devez appuyer sur les deux boutons.

Voici encore une fois une remarque concernant la clause de non-responsabilité : Le logiciel utilise en arrière-plan une multitude de méthodes de calcul et de formules qui fonctionnent toutes en synergie. Il est notamment possible d'exporter un relevé au format PDF à l'intention de l'administration fiscale. Nous avons veillé avec le plus grand soin à minimiser les sources d'erreur. Il n'est toutefois pas possible d'exclure totalement qu'une enchaînement de formules très complexes puisse éventuellement générer un résultat erroné. Si cela venait à se produire, MakersApp ne saurait en assumer la responsabilité. C'est pourquoi je vous invite, en cas de doute concernant des postes importants ou des questions fiscales, à ne pas vous fier aveuglément au système, mais à agir selon votre bon sens.

#### Paramètres

- Général
- Mon entreprise
- Apparence
- Calcul
- Info**

#### MakersApp

Version 1.0.1  
Powered by makersapp.net

#### Mentions légales / Clause de non-responsabilité

MakersApp est un logiciel d'aide aux calculs et aux évaluations internes. Les rapports générés (comme le compte de résultat) sont basés uniquement sur les données saisies par l'utilisateur et ne remplacent pas les conseils fiscaux ou juridiques professionnels. Le développeur n'assume aucune responsabilité quant à l'exactitude, l'exhaustivité ou la reconnaissance fiscale des valeurs calculées. Veuillez toujours discuter des sujets fiscaux avec un expert.

#### Zone de danger

Attention : Une réinitialisation d'usine supprime irrévocablement tous vos projets, matériaux, machines et paramètres. L'application reviendra à son état après la première installation.

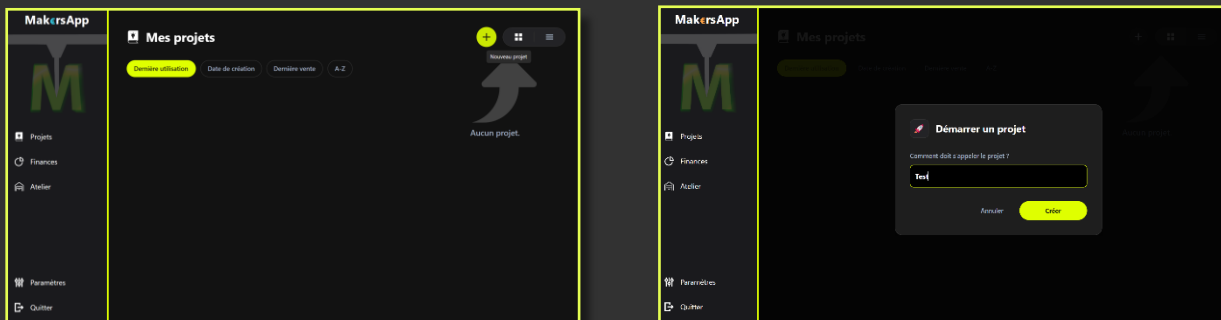
**Réinitialiser l'application (Factory Reset)**

Voulez-vous uniquement supprimer vos propres matériaux et favoris ? Cela restaurera la sélection à l'état d'usine.

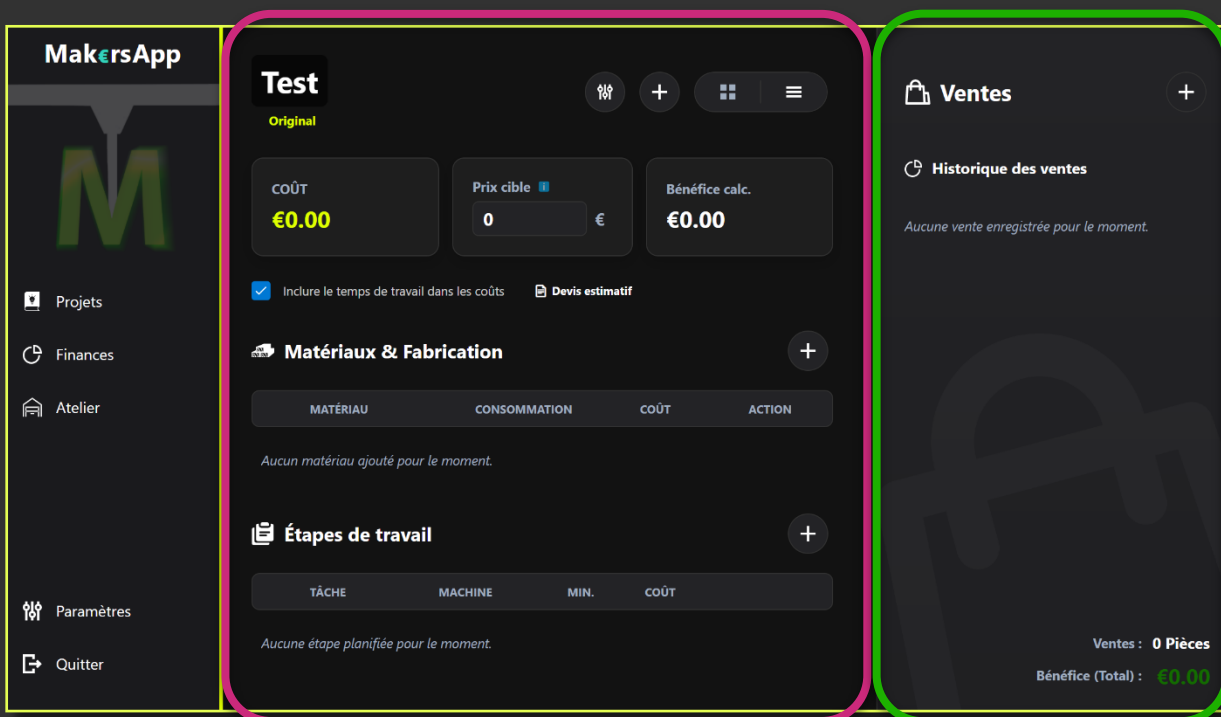
**Supprimer modèles propres & favoris**

## 4. Projets

La section Projets constitue votre espace de travail principal. Les projets sont des produits que vous planifiez ou vendez. Vous pouvez afficher les projets sous forme de vignettes ou de listes. S'il n'y a pas encore de projets, vous verrez une flèche bien visible qui vous invite à créer un projet. Cliquez dessus et saisissez un nom de projet.



### 4.1. Éditeur de projet



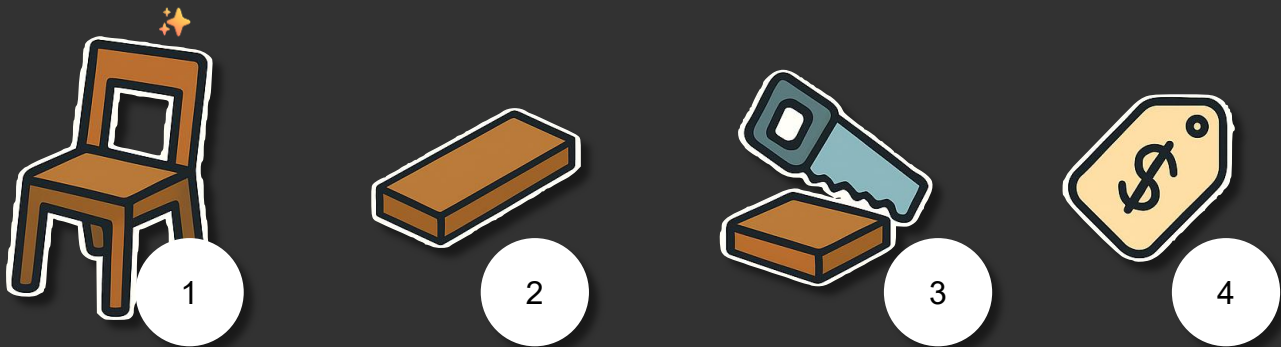
Une fois le projet créé, vous accédez automatiquement à la section Éditeur de projet. Celle-ci est divisée en deux parties principales.

Au centre de la fenêtre se trouve **l'espace de travail**. C'est ici que sont définis tous les matériaux et étapes de travail liés au projet. Sur le côté droit, vous enregistrez les **ventes** liées au projet.

La section « Ventes » peut être ignorée pour l'instant, car les matériaux et les étapes de travail doivent d'abord être chargés dans le projet.

## 4.2. Flux de travail dans MakersApp

Pour comprendre le fonctionnement d'un projet dans l'espace de travail et son intégration dans l'ensemble du programme, il est important de saisir d'abord les fonctionnalités principales du logiciel. Ce logiciel sert à déterminer la rentabilité d'un produit et à s'assurer que les ventes sont rentables. Dans l'espace de travail, vous saisissez les matériaux et les étapes de travail nécessaires pour le produit ou le projet concerné. Il est à noter que plus de 50 % des performances de l'ensemble du logiciel résident dans ces détails. Lors de l'analyse de votre produit, vous constaterez rapidement que les coûts principaux sont liés aux matériaux utilisés ou à votre précieux travail.



Le screenshot montre l'interface de l'application MakersApp. À gauche, un menu vertical avec des icônes et des numéros 1, 2, 3, 4 correspondant aux étapes du processus. Le panneau principal est divisé en sections : 'Test' avec des champs pour le coût (€0.00), le prix cible (0) et le bénéfice calculé (€0.00). En dessous, des sections pour 'Matériaux &amp; Fabrication' et 'Étapes de travail', chacune avec un bouton '+' et un numéro 2 et 3 respectivement. À droite, un panneau 'Ventes' avec un bouton '+' et un numéro 4, et un historique des ventes vide. En bas à droite, un résumé des ventes : 'Ventes : 0 Pièces' et 'Bénéfice (Total) : €0.00'.

### 4.3. Aperçu de l'espace de travail dans l'éditeur de projet

The screenshot shows the 'Test' project editor interface. It features a top navigation bar with a project icon, a plus sign, a grid icon, and a menu icon. Below this is a summary section with three cards: 'COÛT' (€0.00), 'Prix cible' (0 €), and 'Bénéfice calc.' (€0.00). A checkbox 'Inclure le temps de travail dans les coûts' is checked, and a 'Devis estimatif' button is visible. The main area is divided into two sections: 'Matériaux & Fabrication' and 'Étapes de travail', both with plus signs to add items. The 'Matériaux & Fabrication' section has a table with columns: MATÉRIAU, CONSOMMATION, COÛT, ACTION. The 'Étapes de travail' section has a table with columns: TÂCHE, MACHINE, MIN., COÛT. On the right side, there are five callout boxes with lines pointing to specific UI elements: 'Paramètres du projet' (points to the top navigation bar), 'Ajouter une variante' (points to the plus sign), 'Affichage en' (points to the grid icon), 'Calculateur rapide' (points to the summary cards), 'Ajouter un matériau' (points to the plus sign in the materials section), and 'Ajouter une tâche' (points to the plus sign in the work steps section).

Veillez considérer l'espace de travail comme un ensemble logique :

*Imaginez que vous ayez un panneau de contreplaqué de 12 mm d'épaisseur mesurant 500 x 300 mm et que vous souhaitez le scier en trois panneaux à l'aide de votre scie circulaire d'établi de 1 200 W. Le temps total de sciage n'est alors que de 3 minutes. Ce scénario, ainsi que bien d'autres, peuvent être reproduits très facilement – et le résultat est impressionnant !*



Découvrez dans les sections suivantes comment saisir ces données dans l'application MakersApp.

## 4.4. Paramètres du projet

Vous pouvez ajuster différents paramètres dans les projets.

**Paramètres du projet**

Nom du projet  
Test

Statut  
Idée

Créé le  
4/13/2026

Finances & Coûts  
 Utiliser un taux horaire différent

Notes & Infos client  
ex. Pour M. Martin. Date limite : 14 août.

Annuler Sauvegarder

Nom du projet :

Personnalisation du nom du projet

Statut :

Vous pouvez définir ici la « phase d'état » dans laquelle se trouve actuellement le projet/produit. Ce paramètre n'a aucune incidence sur les autres fonctions et sert uniquement à des fins de planification.

Créé le :

Modifier la date de création. Cela a une incidence sur le tri dans l'aperçu du projet.

Finances et coûts :

Coûts salariaux horaires divergents. Ce point peut être pertinent pour un devis

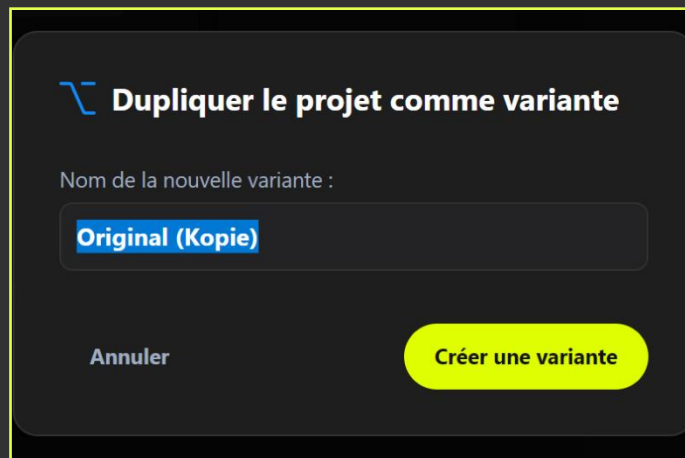
Notes et informations client :

Vous pouvez enregistrer ici des informations importantes relatives au projet/produit.

## 4.5. Créer une variante\*

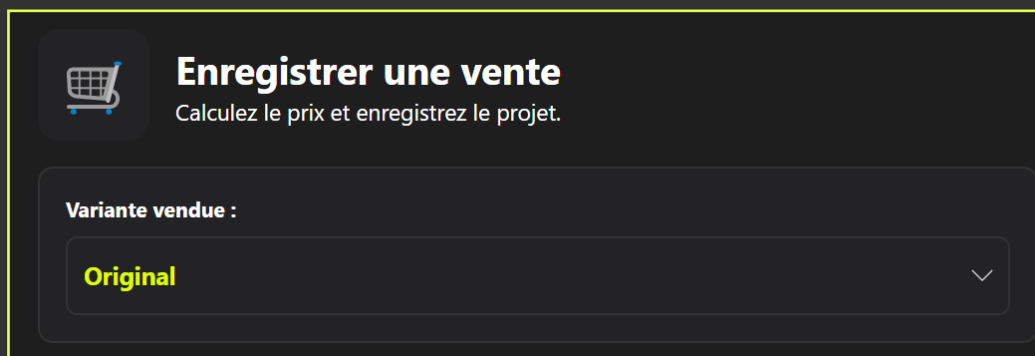
Si vous proposez des produits ou des projets dans différentes couleurs ou formes, mais qui se rapportent au même projet, vous pouvez ajouter ici une variante supplémentaire. C'est par exemple le cas si vous proposez sur Etsy un projet avec différentes essences de bois.

\*Dans la version gratuite de MakersApp, vous ne pouvez pas créer de variante.



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Dupliquer le projet comme variante". Below the title, there is a label "Nom de la nouvelle variante :" followed by a text input field containing "Original (Kopie)". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Annuler" on the left and "Créer une variante" on the right, which is highlighted in yellow.

Une fois que vous avez créé une variante, vous la retrouverez dans l'aperçu général. Vous pouvez y personnaliser les matériaux et les étapes de fabrication. Plus tard, lors de la vente de votre produit, il vous suffira de sélectionner la variante appropriée.



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Enregistrer une vente" with a shopping cart icon. Below the title, it says "Calculez le prix et enregistrez le projet." There is a label "Variante vendue :" followed by a dropdown menu showing "Original" in yellow text. A small downward arrow is visible on the right side of the dropdown.

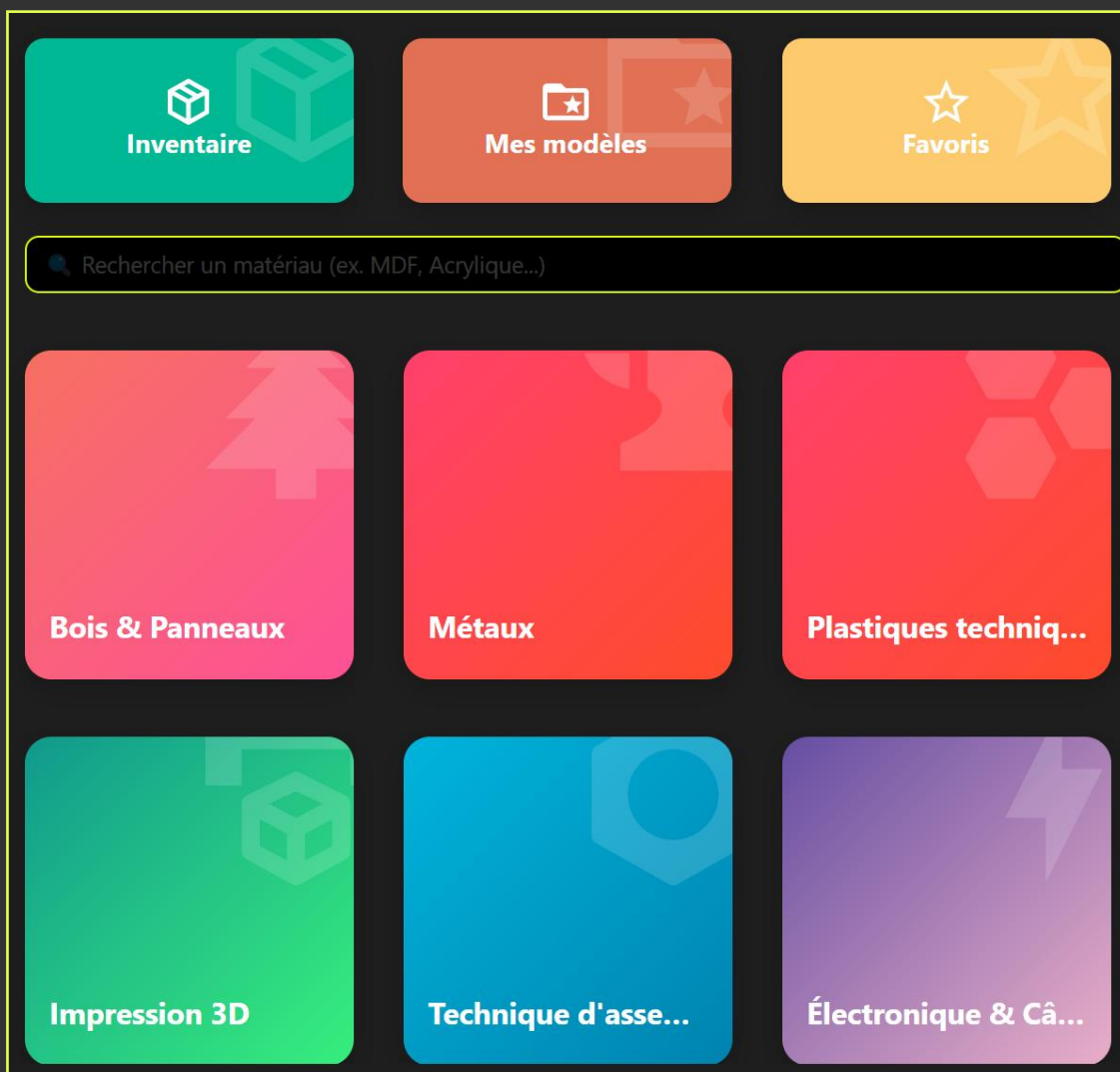
## 4.6. Calculateur rapide

Vous pouvez ici déterminer rapidement à quel prix de vente votre produit ou projet est rentable, sans avoir à enregistrer de vente.

## 5. Créer un matériau

Vous avez la possibilité d'enregistrer des matériaux aussi bien dans le projet que dans l'atelier. En raison de la grande similitude de la procédure, une section distincte a été consacrée à ce processus. Dans cette section, nous nous référons toutefois à la création de matériaux dans l'espace de travail de l'éditeur de projet.

Lors de la création d'un article destiné à votre projet, la fenêtre suivante s'affiche :



Cette fenêtre est divisée en trois zones principales :

Zone des favoris

Stock/Modèles personnels/Favoris

Recherche

Bibliothèque de matériaux

MakersApp est livrée d'usine avec un large choix de matériaux et de matières les plus divers. Ceux-ci couvrent déjà l'essentiel des domaines d'application.

## 5.1. Section Favoris

### Stock

Pour sélectionner les matériaux d'un projet, vous pouvez utiliser les ressources disponibles en stock que vous avez peut-être déjà enregistrées. Si le stock est vide, car aucune écriture de matériaux n'a encore été effectuée, ce dossier est vide au départ. Les masques de saisie ultérieurs pour le traitement ultérieur diffèrent nettement de ceux destinés à l'intégration de nouveaux matériaux, car les paramètres déjà indiqués en stock ne sont pas redemandés. Si, par exemple, vous utilisez pour votre projet une bobine de filament déjà présente en stock, ce matériau sera déduit en conséquence de la bobine disponible en stock.

**En bref : pensez simplement comme dans la réalité.**

### Modèles personnalisés

Si le matériau fourni ne vous suffit pas, vous avez à tout moment la possibilité de créer vos propres modèles de matériaux. Vous pouvez modifier les matériaux de base, mais aussi les matériaux préfabriqués, selon vos besoins.

*Voici une information importante : le concept logiciel de MakersApp n'est possible que grâce au « principe des 4 dimensions », développé pour pouvoir représenter tous les matériaux dans l'.*

| Dim0             | Dim1               | Dim 2                | Dim3         |
|------------------|--------------------|----------------------|--------------|
| Produits en vrac | Mesure de longueur | Surface              | Volume/Masse |
| Pièce            | mm                 | mm*mm/m <sup>2</sup> | ml/kg        |



*Lors de la création de vos propres matériaux, il est essentiel que vous maîtrisiez ce contexte afin d'identifier précisément le matériau et de vous assurer que le calcul en arrière-plan est correctement appliqué.*

**Que souhaitez-vous créer ?**

  
**Nouvelle catégorie**  
(Dossier)

  
**Nouveau matériau**  
(Article)

**Annuler**

**← Créer un nouveau matériau**

Désignation exacte du matériau

ex. Tôle d'aluminium 2mm

Catégorie / Type de calcul

Pièces (ex. vis, écrous, charnières) ▾

Surface (ex. plaques, tôles, tissus)

Longueur (ex. tubes, barres, profilés)

**Pièces (ex. vis, écrous, charnières)**

Volume/Poids (ex. peinture, résine, poudre)

Pour faciliter la classification, vous pouvez créer des structures de dossiers. Lors de la création de nouveaux matériaux, veillez à sélectionner l'unité appropriée.

## Favoris

Vous pouvez enregistrer les matériaux fréquemment utilisés dans vos favoris. Pour ce faire, cliquez sur la petite étoile ★ dans le coin de la vignette correspondante afin de retrouver ce matériau dans le dossier des favoris.

## 5.2. Barre de recherche

Pour trouver un matériau spécifique sans avoir à parcourir toutes les vignettes, vous pouvez utiliser des mots-clés. La recherche n'est certes pas aussi complète que celle d'un grand moteur de recherche, mais elle offre néanmoins un moyen rapide de trouver des matériaux. Si la recherche n'aboutit pas, vous pouvez créer votre propre matériau.

## 5.3. Bibliothèque de ressources

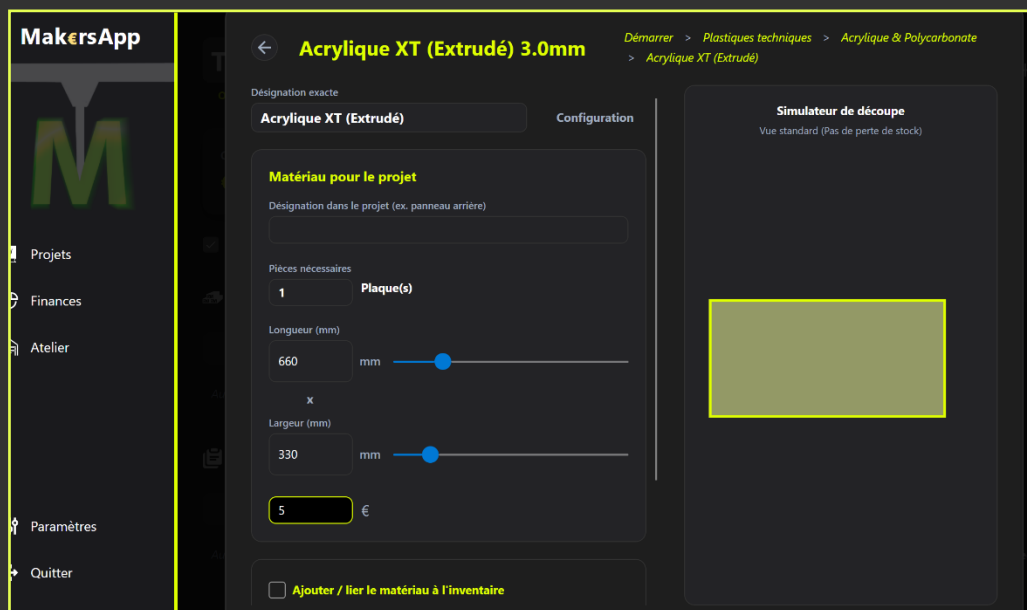
La bibliothèque est sans doute le cœur de la gestion des ressources. Elle s'appuie sur une arborescence très complète. Les ressources y sont classées de manière logique par catégories. C'est sans doute la section la plus élaborée qui nécessite le moins d'explications. N'hésitez pas à parcourir les catégories, et vous constaterez rapidement qu'il ne manque pas grand-chose.

Vous pouvez toutefois masquer certaines branches de l'arborescence. Pour ce faire, cliquez sur le cadenas en haut à droite 🔒. Vous avez alors la possibilité de masquer les dossiers inutiles.

## 5.4. Détails du matériau

Dans la fenêtre « Détails », une fois le matériau sélectionné, vous définissez les dimensions, la consommation ou la quantité de matériau nécessaire pour votre projet ou votre produit.

L'interface de cette fenêtre s'adapte dynamiquement en fonction du matériau. Comme vous pouvez l'imaginer, pour la dimension « surface » ou, comme on le voit ici, un panneau disponible dans le commerce, le calcul de la surface est bien sûr le choix approprié.



Si vous sélectionnez plus d'une pièce nécessaire, vous devrez choisir dans la partie inférieure si le montant total du matériau utilisé ou le montant correspondant à une partie de l'achat prévu (ou déjà effectué) doit servir de base de calcul. De plus, vous verrez dans la partie inférieure une case à cocher qui vous permet d'enregistrer directement en stock le matériau que vous avez peut-être déjà acheté,

The screenshot shows a software interface for entering material data. At the top right, it says "Montre 1 pièces réparties sur 1 tailles d'origine." Below this, there is a section titled "Ajouter / lier le matériau à l'inventaire" with a checked checkbox. Underneath, it asks for the "Taille d'origine de la marchandise achetée :". The "Quantité achetée" is set to "1" for "Plaque(s)". There is an unchecked checkbox for "Acheté dans une dimension originale différente (plus grande)". The dimensions are set to "Longueur (mm) 660" and "Largeur (mm) 330", both with sliders. A note at the bottom of this section states: "Les chutes restantes et les plaques non utilisées seront automatiquement enregistrées dans votre stock après la sauvegarde." At the bottom left, there is a checkbox for "Production en série".

directement dans le stock, qui sera alors disponible pour d'autres projets. Lors du développement de MakersApp, un compromis parfait a été trouvé entre les plans fictifs d'un produit, les produits déjà existants ou même les produits sur le point d'être mis en vente, et le matériel déjà disponible.

Retenez donc bien ceci : vous avez

la liberté d'enregistrer du matériel à l'avance dans l'atelier (en stock) avant même de commencer un projet,

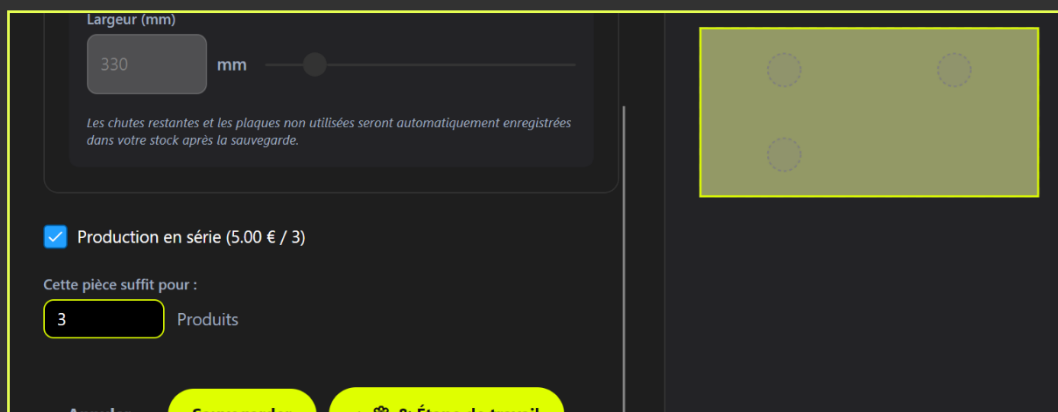
vous pouvez enregistrer des articles purement conceptuels ou liés à un projet uniquement pour ce projet, afin de pouvoir calculer les prix de vente, ou transférer des articles du projet vers le stock.

Vous êtes libre d'utiliser le logiciel en fonction de la situation réelle. La recherche d'un équilibre entre simplicité et fonctionnalité a été mise en œuvre ici de la meilleure façon possible.

### Fabrication en série

Cochez cette case pour activer un diviseur. Si, par exemple, à partir d'un panneau dont vous avez défini les dimensions ci-dessus, vous fabriquez directement 3 parois latérales pour 3 produits simultanément en un seul passage, indiquez le nombre de produits ainsi couverts. Cela active la logique suivante :

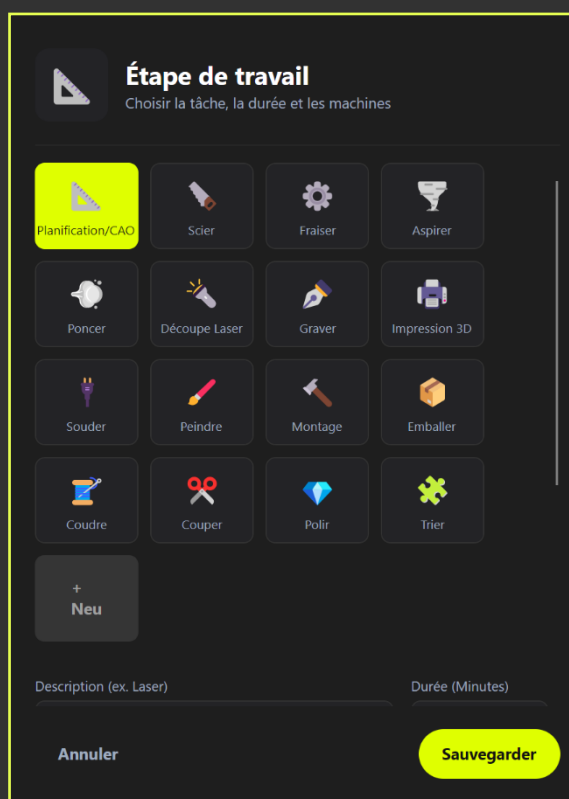
vous indiquez que vous fabriquez trois panneaux pour trois produits à partir d'un panneau coûtant neuf euros ; le calcul est alors de  $9 \text{ €} / 3 = 3,00 \text{ €}$ .



Pour ce simple calcul, l'outil ne serait probablement pas nécessaire, mais vous apprendrez à apprécier cette petite fonctionnalité lorsque le résultat n'est pas aussi évident.

## 6. Ajouter des étapes de travail

Une fois le matériau ajouté, celui-ci est bien sûr transformé d'une manière ou d'une autre, que ce soit par vous, par une machine ou même les deux. Il convient ici de distinguer tout d'abord l'usinage manuel (par exemple le ponçage du bois), qui implique une charge de travail et donc un salaire horaire, de l'usinage mécanique, qui s'effectue sans intervention humaine (par exemple l'impression 3D).



## 6.1. Créer une activité

Commencez par vous demander CE QUE vous avez fait, en sélectionnant une activité ou en en créant une nouvelle.

Si vous avez créé une nouvelle activité, celle-ci sera enregistrée dans les paramètres.

## 6.2. Enregistrer la machine

Définissez ensuite AVEC QUOI vous avez effectué l'étape de travail. Avez-vous utilisé une machine ? Sélectionnez une machine enregistrée dans votre parc de machines ; s'il n'y en a pas encore, vous pouvez en créer une. Celle-ci sera alors automatiquement enregistrée dans l'atelier.

Une particularité ici est l'utilisation d'équipements auxiliaires, mais cela est décrit plus en détail dans le chapitre « Atelier ».

## 6.3. Durée

Il existe essentiellement 3 états différents indiquant comment le travail a été effectué. Pour obtenir une image précise de l'effort fourni et de la composition des coûts, vous pouvez vous référer à ce tableau :

| Exécution                         | Sélection  |
|-----------------------------------|--|
| Machine seule - sans surveillance | Désactiver le temps de travail dans le projet                |
| Temps de travail pur sans machine | Ne pas indiquer de machine                                   |
| Machine + temps de travail        | Sélectionner la machine + laisser le temps de travail activé |

À la fin, comme déjà mentionné, vous pouvez associer une ou plusieurs étapes de travail à un matériau afin d'obtenir un relevé des coûts aussi précis que possible.

Fabrication en série : ici aussi, vous pouvez répartir les coûts au profit de l'efficacité. Lorsque vous fabriquez des pièces pour plusieurs produits simultanément à l'aide d'une seule étape de travail.

Dans la section supérieure « Calcul rapide » de l'éditeur de projet, les coûts totaux des matériaux et de l'usinage sont regroupés dans un seul champ. En désactivant la case à cocher correspondant à vos coûts de main-d'œuvre (salaire horaire), vous pouvez, dès que vous avez saisi le prix souhaité, déterminer immédiatement si votre projet est rentable. Cela conclut la section « Espace de travail ».

|  |   |                                       |
|--|---|---------------------------------------|
| <b>COÛT</b><br><b>€0.00</b>  | <b>Prix cible</b> ⓘ<br><input type="text" value="0"/> € | <b>Bénéfice calc.</b><br><b>€0.00</b> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Inclure le temps de travail dans les coûts | <input type="checkbox"/> Devis estimatif                |                                       |

## 7. Ventes

Après la phase de planification, dans le meilleur des cas, des ventes sont réalisées sur différents portails. La section Ventes se rapporte toujours au projet concerné.

### Enregistrer une vente

Calculez le prix et enregistrez le projet.

Variante vendue :  
**Original**

Plateforme : **Etsy**      Quantité : **1**

#### Revenus & Expédition

| Le client paie | Frais de port | Emballage   |
|----------------|---------------|-------------|
| <b>0,00</b>    | <b>0,00</b>   | <b>0,00</b> |

Coûts de production (Article) : **€0.00**

Déductions & Frais (sur le montant total) :

|   |                |
|---|----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Tax (6.5% (+ TVA))                      | <b>- €0.00</b> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Etsy Payments (DE) (4% + €0.30 (+ TVA)) | <b>- €0.36</b> |

**Annuler**      **Enregistrer la vente**


Vous pouvez y sélectionner la variante vendue de votre produit et choisir la clé de répartition du portail de manière à ce qu'aucun centime ne vous échappe.

### 7.1. Frais de port

Vous pouvez définir ici clairement si les frais de port ont été payés directement ou si vous recevez ce montant séparément. Nous avons délibérément renoncé à un paramètre global, car les ventes sur un même portail peuvent être calculées de manière totalement différente.

## 7.2. Archiver les ventes


Le fait que les ventes soient répertoriées individuellement présente donc un autre avantage. Les destinataires, les numéros de suivi et bien d'autres informations peuvent être enregistrés de manière indépendante et transversale sur les portails de vente de .



### Enregistrer une vente

Calculez le prix et enregistrez le projet.

|   |               |
|---|---------------|
| <input type="checkbox"/> (€0.20 (+ TVA))                      | - €0.24       |
| <input type="checkbox"/> Offsite Ads (Optional) (15% (+ TVA)) | - €0.00       |
| <b>Bénéfice net (Total) :</b><br>Marge : 0.0%                 | <b>-€0.36</b> |

Date de vente :  

Note interne / Suivi :

#### Acheteur & Données de facturation (Optionnel)

Adresse de facturation :

Adresse de livraison (si différente) :

Note sur la facture (ex. remise) :

[Annuler](#) [Enregistrer la vente](#)

## 7.3. Historique des ventes

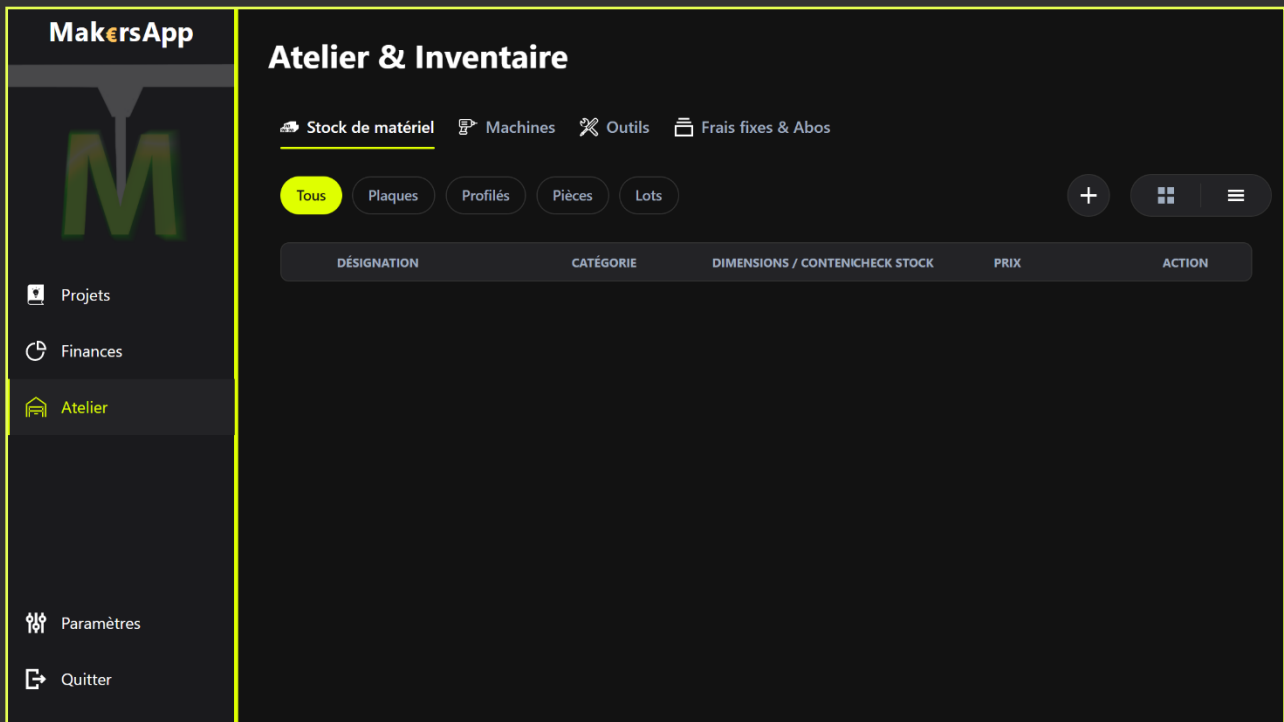
The image shows two screenshots from the 'Ventes' app. The left screenshot displays the 'Historique des ventes' (Sales History) section. It features a list of sales entries. One entry is highlighted: 'x1 13.04.2026 Etsy' with a status of 'Original'. Below this entry, it shows 'Chiffre d'affaires : €20.00' and 'Bénéfice : €17.14'. At the bottom of the screen, it summarizes 'Ventes : 1 Pièces' and 'Bénéfice (Total) : €17.14'. The right screenshot shows the 'Ajuster la facture' (Adjust Invoice) screen. It has a title 'Ajuster la facture' and a subtitle 'Ajustez les données et vérifiez l'aperçu en direct.' Below this, there are fields for 'Émettre la facture en tant que : My Company', 'Adresse de facturation : Kundenname, Straße 123, 12345 Stadt', and 'Adresse de livraison (si différente) :'. There is a checkbox for 'Afficher les frais de port sur la facture' and a text area for 'Notes / Remises :'. A preview of the invoice is shown on the right, titled 'FACTURE' and 'Mon Entreprise'. The preview includes a table with columns for '#', 'Désignation', 'Qté', 'Unité', and 'Total'. The table shows one item: '1 Pièce' with a total of '€20.00'. Below the table, it states 'Montant HT : €20.00' and 'Montant de la facture : €20.00'. At the bottom of the preview, it says 'Page 1 sur 1'. A button 'Enregistrer en PDF maintenant' is located at the bottom right of the 'Ajuster la facture' screen.

Dans l'historique des ventes, les ventes ne sont pas seulement classées par ordre chronologique, mais il est également possible, même après plusieurs années, d'exporter à nouveau les factures au format PDF. Vous pouvez également utiliser cette fonctionnalité à la place des systèmes de facturation natifs des portails de vente.

*Pour que l'en-tête soit correctement affiché, vous devez saisir vos données dans les paramètres. Pour en savoir plus, consultez la rubrique Paramètres.*



## 8. Atelier



Considérez l'atelier comme votre propre atelier. Vous y trouverez

- (8.1) Stock de matériel,
- (8.2) le parc de machines,
- (8.3) des outils et des consommables, ainsi que d'autres postes récurrents

### 8.1. Stock de matériel

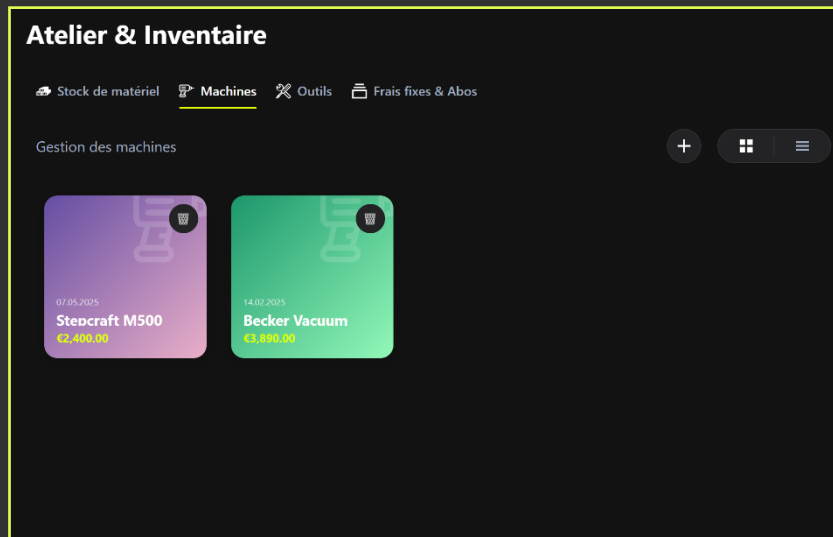
Pour savoir comment créer des matériaux, veuillez vous reporter à la section 5. Cela fonctionne exactement de la même manière dans le stock de matériaux. À proprement parler, les matériaux créés dans l'atelier ne sont toutefois plus liés à un projet, mais accessibles de manière centralisée et peuvent être utilisés pour différents projets et produits.

Si les besoins des projets sont inférieurs à la quantité de matériel en stock, celui-ci n'est déduit qu'au prorata.

**Important :** les chutes dues à l'épaisseur de la lame de scie, etc. ne sont pas prises en compte dans l'ensemble de l'application MakersApp. Si vous effectuez des calculs au millimètre près, vous devez donc intégrer ce facteur dès le départ dans votre calcul.



## 8.2. Machines



Sous « Machines », vous avez la possibilité d'enregistrer toutes vos machines. Indiquez le nom, la puissance, le coût d'acquisition et le prix de l'électricité de chaque machine.

The 'Créer une machine' form has the following fields and options:

- Nom de la machine:** Text input field.
- Date d'achat:** Date picker showing 4/13/2026.
- Puissance (Watts):** Input field with value 1000.
- Prix de l'électricité (par kW):** Input field with value 0,35.
- Prix d'acquisition:** Input field with value 0,00.
- À quoi peut servir cette machine ? (Plusieurs choix possibles):** A grid of 12 machine type icons: Planification/CAO, Scier (selected), Fraisier (selected), Aspirer, Poncer, Découpe Laser, Graver, Impression 3D, Souder, Peindre, Montage, Emballer.
- Buttons:** 'Annuler' and 'Sauvegarder'.

The 'Créer une machine' form shows the following options and selections:

- Machine type selection:** A grid of 8 machine type icons: Souder (selected), Peindre (selected), Montage (selected), Emballer (selected), Coudre, Couper, Polir, Trier.
- + Neu:** A button to add a new machine type.
- Machines entraînées / Accessoires:** A section with the text 'Sélectionnez d'autres machines qui doivent fonctionner automatiquement lorsque cette machine est utilisée (ex. aspiration pour la CNC)'. It contains two buttons: 'Stepcraft M500' (selected) and 'Becker Vacuum' (selected).
- Buttons:** 'Annuler' and 'Sauvegarder'.

Le prix de l'électricité est important, car il influence la rentabilité des machines dans différents environnements. Deux ateliers ont des tarifs d'électricité différents : 0,26 € par kWh et 0,45 € par kWh. Une machine mobile fonctionnant sur batterie dans le premier atelier bénéficie de la prise en compte de ces différences de prix.

Il est possible d'attribuer une ou plusieurs propriétés à une machine. Une scie circulaire à table est par exemple conçue pour le sciage, tandis qu'une machine CNC est destinée à la découpe, la gravure et le fraisage. Cette attribution permet un filtrage plus efficace des machines dans les étapes de travail des projets.

De plus, pour simplifier les processus, vous pouvez attribuer des équipements auxiliaires après avoir enregistré toutes les machines. Cette fonctionnalité permet, par exemple, de supposer qu'une scie circulaire à table est très probablement équipée d'un système d'aspiration, ce qui augmente la performance et les coûts de vos produits. Vous n'avez donc pas besoin de sélectionner chaque machine individuellement à chaque étape de travail.

#### Machines entraînées / Accessoires :

Sélectionnez d'autres machines qui doivent fonctionner automatiquement lorsque cette machine est utilisée (ex. aspiration pour la CNC).

Becker Vacuum

### 8.3. Outils / Abonnements et coûts fixes

**Atelier & Inventaire**

Stock de matériel Machines **Outils** Frais fixes & Abos

Consommables & Outils manuels

| DÉSIGNATION | DATE D'ACHAT | COÛTS  | ACTION |
|-------------|--------------|--------|--------|
| Cutter      | 14.02.2026   | €8.49  |        |
| Measurtool  | 14.11.2025   | €34.90 |        |

**Enregistrer une dépense**  
Outil ou consommable

Désignation / Nom :  
ex. Set de pinceaux ou location de serveur...

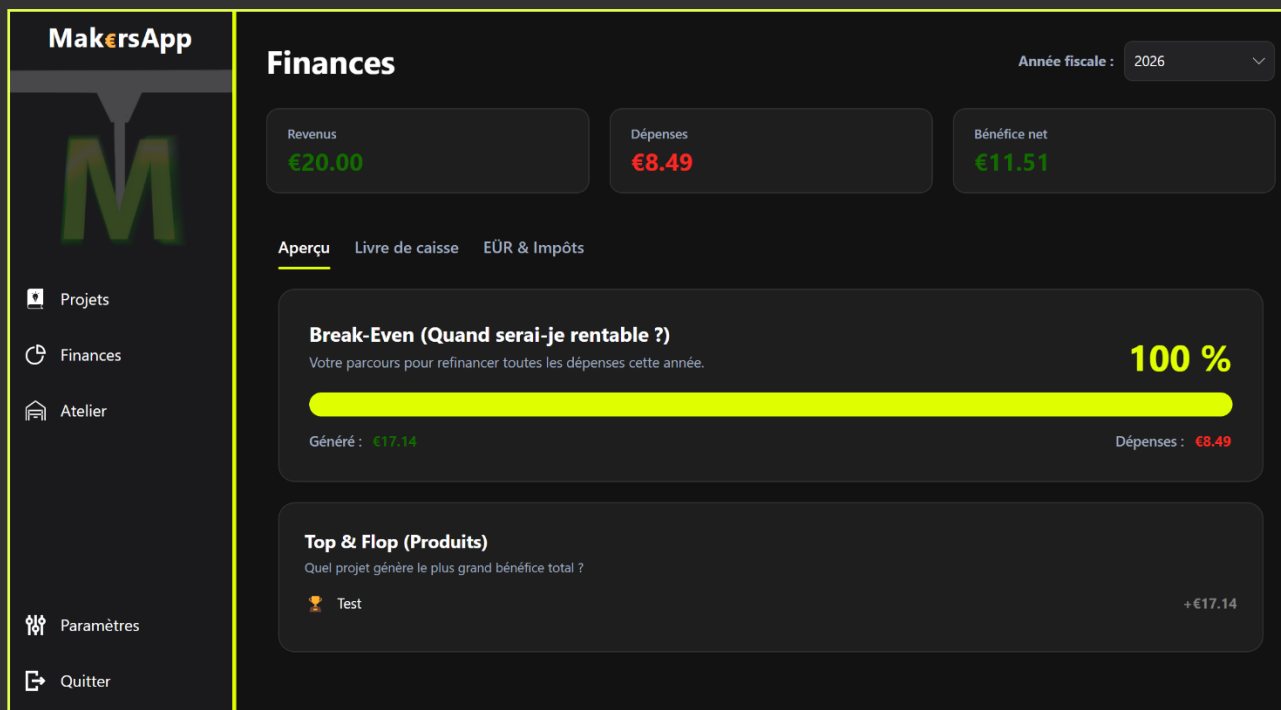
Coûts (Total) : 0,00      Date d'achat : 4/13/2026

Annuler      Sauvegarder

Toutes les autres dépenses sont enregistrées dans ces catégories. Pour plus de clarté, ces coûts n'apparaissent pas dans les projets, mais dans la section Finances. Cela ne signifie pas que ces coûts n'existent pas ; MakersApp a simplement privilégié la convivialité. Vous remarquerez également que les coûts des machines ne sont pas imputés aux projets. Ces postes sont toutefois inclus dans l'aperçu financier.

## 9. Finances

Dans la section principale Finances, tous les coûts sont additionnés de la manière la plus simple possible.



Vous trouverez 3 onglets :

### 9.1. Aperçu

Vous trouverez ici un aperçu très simple de vos dépenses et de vos recettes. 100 % correspondent à l'ensemble des dépenses, et celles-ci sont déduites du bénéfice. Lorsque la barre est entièrement remplie par le bénéfice, vous avez réussi : vous êtes alors dans le vert.

### 9.2. Livre de caisse

Le livre de caisse présente en détail toutes les recettes et toutes les dépenses. Veillez à bien utiliser les filtres pour ne pas perdre la vue d'ensemble.

### 9.3. Impôts

Vous pouvez ici exporter au format PDF un relevé de la situation financière de votre entreprise.

# 10. Notes