

MakersApp

Manuale



Indice

1. Introduzione	4
1.1. Cos'è MakersApp?	4
2. Panoramica	5
3. Impostazioni	6
3.1. Generale.....	6
3.2. La mia azienda	6
3.3. Visualizzazione.....	7
3.4. Calcolo	7
3.5. Info	8
4. Progetti	9
4.1. Editor di progetto	9
4.2. Flusso di lavoro in MakersApp	10
4.3. Panoramica dell'area di lavoro nell'editor di progetto	11
4.4. Impostazioni del progetto	12
4.5. Crea variante*	13
4.6. Calcolatrice rapida.....	13
5. Crea materiale	14
5.1. Area preferiti.....	15
Stock	15
Modelli personali.....	15
Preferiti	16
5.2. Barra di ricerca	16
5.3. Libreria materiali.....	16
5.4. Dettagli materiale	16
Produzione in serie.....	17
6. Aggiungi passaggi	18
6.1. Crea attività	18
6.2. Registrare la macchina.....	19
6.3. Durata.....	19

7. Vendite	20
7.1. Spese di spedizione	20
7.2. Archivia vendite	21
7.3. Cronologia delle vendite	22
8. Officina	23
8.1. Magazzino materiali	23
8.2. Macchine	24
8.3. Strumenti / Abbonamenti e costi fissi	25
9. Finanze	26
9.1. Panoramica	26
9.2. Registro di cassa	26
9.3. Imposte.....	26
10. Note	27

1. Introduzione

Grazie mille per aver scelto MakersApp. Questo programma è nato dalla mia frustrazione nel dover stabilire prezzi di vendita che non solo evitassero perdite, ma consentissero anche di vendere con profitto i progetti che offro su Internet con grande impegno. È facile perdere la visione d'insieme con la moltitudine di costi.

L'attenzione è stata posta soprattutto sull'utilizzo intuitivo e sulla semplicità. Dopo aver provato e testato molti layout diversi, la versione attuale è quella che utilizzo io stesso per i miei prodotti su Etsy. In realtà, per l'utilizzo di MakersApp non dovrebbero essere necessarie istruzioni, poiché le singole funzioni dovrebbero essere autoesplicative durante l'uso. Tuttavia, ho deciso di pubblicare un manuale per assicurarmi che non ci siano zone d'ombra nell'utilizzo.

Se avete suggerimenti, complimenti o proposte costruttive di miglioramento, scrivete pure a info@makersapp.net

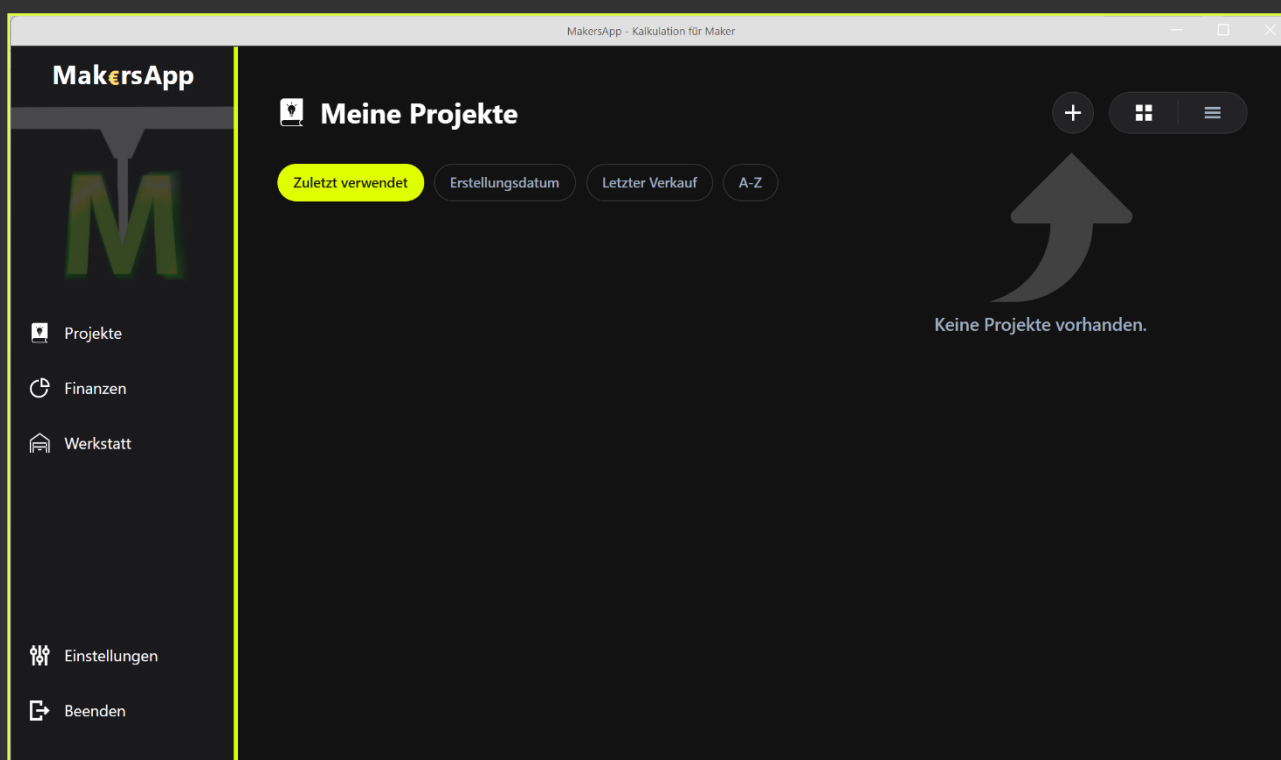


1.1. Cos'è MakersApp?

MakersApp è un programma che offre una panoramica completa dei costi dei materiali e della manodopera, nonché dei ricavi e delle perdite associati ai vostri calcoli per i progetti e le piattaforme di vendita più disparati. In questo modo potrete migliorare in modo semplicissimo i vostri prodotti, i vostri profitti e, in definitiva, l'intero progetto. Il software si rivolge a un ampio pubblico, dai principianti con idee creative alle piccole officine che finora hanno gestito la contabilità in modo laborioso utilizzando fogli di calcolo poco chiari.

2. Panoramica

Quando avvierete MakersApp per la prima volta, vi apparirà questa schermata.



Prima di creare il primo progetto, vi spiego come è strutturato il programma.

Sul lato sinistro si trovano le tre aree principali:

- | | |
|----------|--|
| Progetti | Area principale: qui gestite i vostri progetti |
| Finanze | Panoramica finanziaria completa |
| Officina | Gestione magazzino/Parco macchine/Materiali |

Per cominciare, però, dovremmo occuparci delle impostazioni, poiché MakersApp offre molte possibilità di personalizzazione.

3. Impostazioni

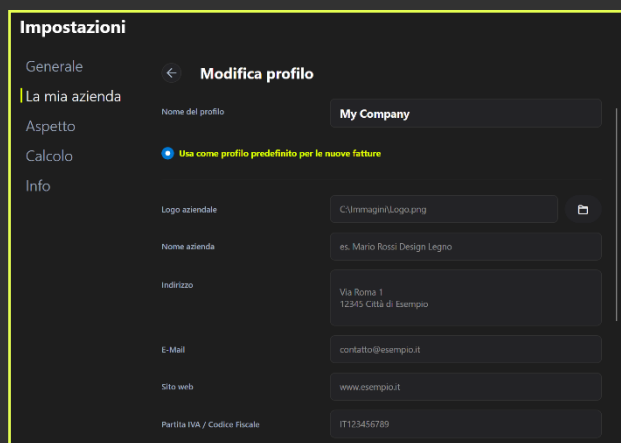


3.1. Generale

In questa sezione è possibile impostare la lingua, la valuta e il sistema di misura desiderati. La tariffa oraria inserita qui funge da base per tutti i vostri progetti e può essere personalizzata all'interno dei singoli progetti. Se non desiderate inserire una tariffa oraria per i vostri progetti, potete disattivare questa opzione all'interno dei progetti. Avete quindi la possibilità di lasciare la tariffa oraria su un valore predefinito.

3.2. La mia azienda

Per garantire che in seguito nei preventivi e nelle fatture sia presente l'intestazione corretta, è consigliabile inserire qui in anticipo i dati corretti. Se disponi di un logo aziendale, puoi inserirlo.

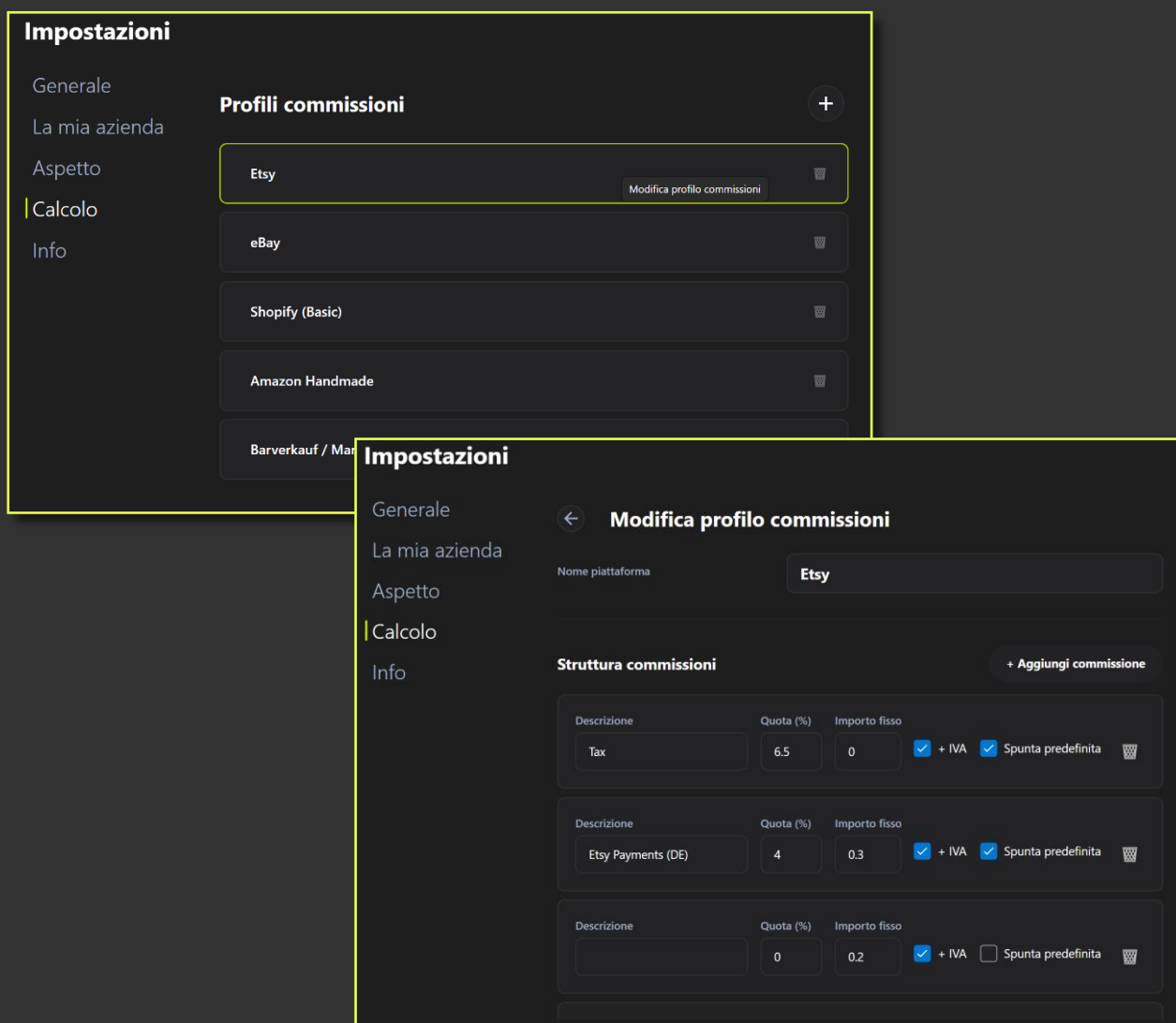


3.3. Visualizzazione

Qui puoi passare dalla modalità chiara a quella scura. Al primo avvio, il programma si avvia automaticamente in modalità chiara. Hai anche la possibilità di scegliere un colore di accento a tuo piacimento; molti pulsanti e intestazioni nell'intero ambiente cambieranno colore di conseguenza.

3.4. Calcolo

La maggior parte delle piattaforme più comuni è già registrata qui con le rispettive tariffe e importi aggiornati al 2026. È tuttavia possibile che, da un lato, utilizzate altre piattaforme e, dall'altro, che i fornitori apportino modifiche ai loro modelli tariffari. In tal caso, potete modificare i campi corrispondenti in qualsiasi momento.



3.5. Info

Se si esegue il ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset), tutte le impostazioni personalizzate e tutti i progetti verranno ripristinati. I modelli e i preferiti personali non vengono modificati durante questa operazione, poiché ciò comporterebbe un dispendio di tempo non trascurabile qualora i propri materiali o preferiti venissero cancellati accidentalmente dal ripristino delle impostazioni di fabbrica. Pertanto, se si desidera azzerare completamente l'app, è necessario premere entrambi i pulsanti.

Ecco ancora una volta un'avvertenza sulla esclusione di responsabilità:

Il software utilizza in background una serie di metodi di calcolo e formule che funzionano in sinergia. Tra le altre cose, è possibile esportare un estratto in formato PDF per l'ufficio delle imposte. È stata prestata la massima attenzione e cura per ridurre al minimo le fonti di errore. Tuttavia, non si può escludere completamente che una concatenazione di formule molto complesse possa generare un risultato errato. Qualora ciò dovesse verificarsi, MakersApp non si assume alcuna responsabilità. Pertanto, in caso di dubbio su voci di importo elevato o questioni fiscali, vi prego di non fidarvi ciecamente del sistema, ma di agire secondo il vostro buon senso.

MakersApp

Impostazioni

- Generale
- La mia azienda
- Aspetto
- Calcolo
- Info**

MakersApp
Version 1.0.1
Powered by makersapp.net

Nota Legale / Disclaimer

MakersApp è un software di supporto per calcoli e valutazioni interne. I report generati (come il rendiconto finanziario) si basano esclusivamente sui dati inseriti dall'utente e non sostituiscono una consulenza fiscale o legale professionale. Lo sviluppatore non si assume alcuna responsabilità per la correttezza, completezza o validità fiscale dei valori calcolati. Discuti sempre gli argomenti fiscali con un esperto.

Zona di pericolo

Attenzione: Un ripristino di fabbrica elimina irrevocabilmente tutti i tuoi progetti, materiali, macchine e impostazioni. L'app verrà riportata allo stato in cui si trovava dopo la prima installazione.

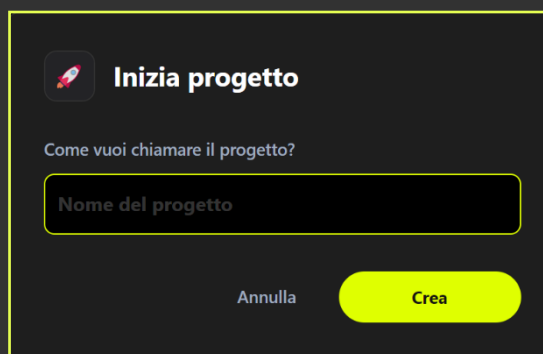
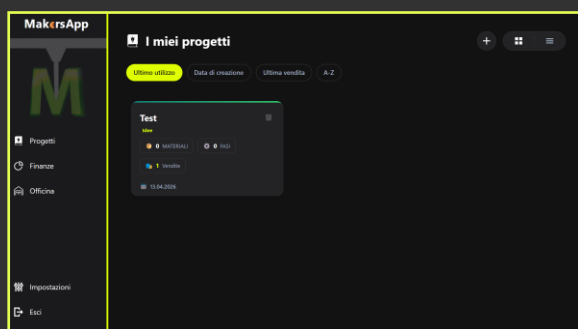
Ripristina app (Factory Reset)

Vuoi eliminare solo i tuoi materiali e preferiti? Questo ripristinerà la selezione allo stato di fabbrica.

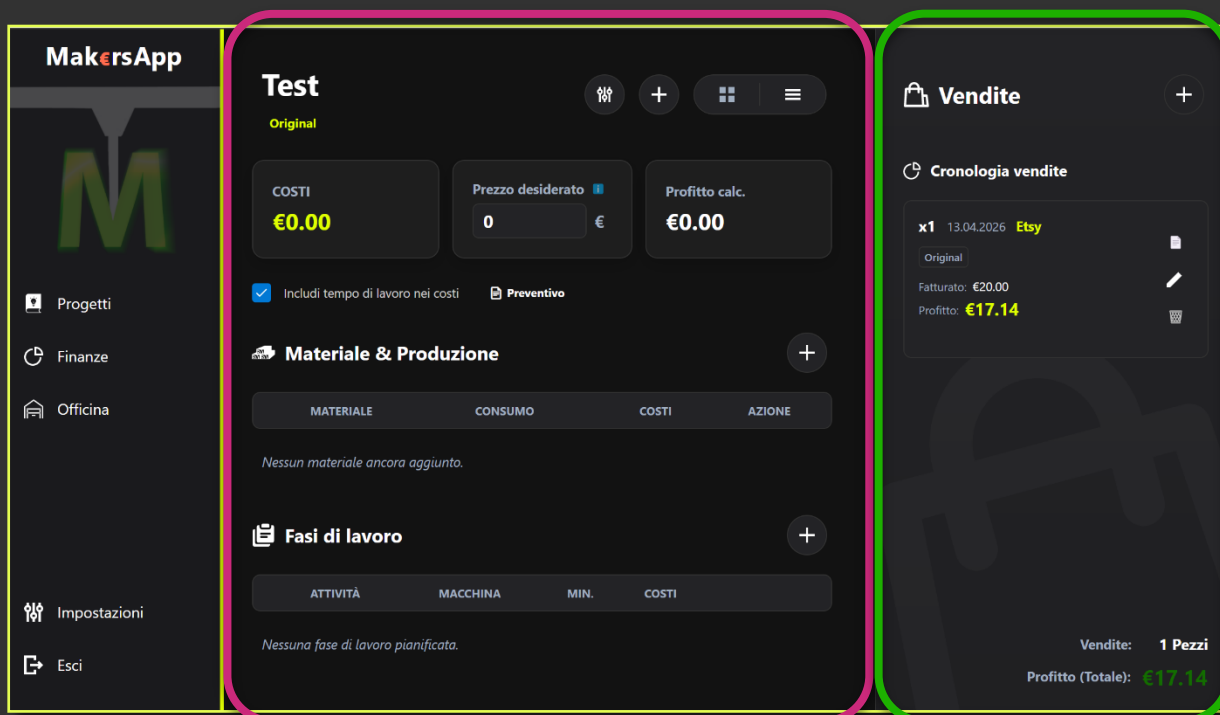
Elimina modelli personali & preferiti

4. Progetti

L'area Progetti è la vostra area di lavoro principale. I progetti sono prodotti che pianificate o vendete. Potete visualizzare i progetti in riquadri o elenchi. Se non ci sono ancora progetti, vedrete una freccia ben visibile che vi invita a creare un progetto. Cliccateci sopra e inserite un nome per il progetto.



4.1. Editor di progetto



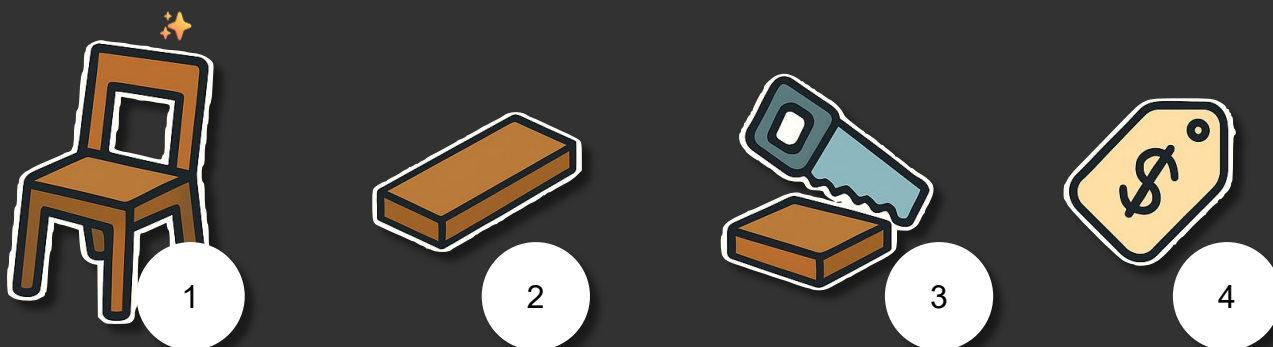
Dopo aver creato un progetto, si accede automaticamente all'area Editor di progetto. Questa è suddivisa in due sezioni principali.

Al centro della finestra si trova l'**area di lavoro**. Qui vengono definiti tutti i materiali e le fasi di lavoro relativi al progetto. Sul lato destro si registrano le **vendite** relative al progetto.

L'area "Vendite" può essere ignorata per il momento, poiché prima devono essere caricati nel progetto i materiali e le fasi di lavoro.

4.2. Flusso di lavoro in MakersApp

Per comprendere il funzionamento di un progetto nell'area di lavoro e la sua integrazione nell'intero programma, è importante innanzitutto comprendere le funzionalità principali del software. Questo software serve a determinare la redditività di un prodotto e a garantire che le vendite siano redditizie. Nell'area di lavoro si inseriscono i materiali e le fasi di lavoro necessari per il rispettivo prodotto o progetto. È interessante notare che oltre il 50% delle prestazioni dell'intero software risiede in questi dettagli. Analizzando il proprio prodotto, si noterà rapidamente che i costi principali riguardano i materiali utilizzati o il proprio prezioso lavoro.



MakersApp

Test Original

COSTI: €0.00 | Prezzo desiderato: 0 € | Profitto calc.: €0.00

Includi tempo di lavoro nei costi | Preventivo

Materiale & Produzione 2 +

MATERIALE	CONSUMO	COSTI	AZIONE
Nessun materiale ancora aggiunto.			

Fasi di lavoro 3 +

ATTIVITÀ	MACCHINA	MIN.	COSTI
Nessuna fase di lavoro pianificata.			

Vendite 4 +

Cronologia vendite

- x1 13.04.2026 **Etsy**
- Original
- Fatturato: €20.00
- Profitto: €17.14

Vendite: 1 Pezzi
Profitto (Totale): €17.14

4.3. Panoramica dell'area di lavoro nell'editor di progetto

The screenshot shows the 'Test' project editor interface. At the top, there are icons for settings, a plus sign, a grid, and a menu. Below these are three summary cards: 'COSTI' (€0.00), 'Prezzo desiderato' (0 €), and 'Profitto calc.' (€0.00). A checkbox 'Includi tempo di lavoro nei costi' is checked, and a 'Preventivo' button is visible. The main area is divided into two sections: 'Materiale & Produzione' and 'Fasi di lavoro'. The 'Materiale & Produzione' section has a table with columns 'MATERIALE', 'CONSUMO', 'COSTI', and 'AZIONE', and a plus sign icon. The 'Fasi di lavoro' section has a table with columns 'ATTIVITÀ', 'MACCHINA', 'MIN.', and 'COSTI', and a plus sign icon. On the right side, there are five callout boxes with lines pointing to specific UI elements: 'Impostazioni progetto' (points to the settings icon), 'Aggiungi variante' (points to the plus icon), 'Vista a riquadri/elenco' (points to the grid icon), 'Calcolatrice rapida' (points to the cost summary card), and 'Aggiungi materiale' (points to the plus icon in the 'Materiale & Produzione' section). Below the 'Fasi di lavoro' section, there is a callout box 'Aggiungi lavoro' pointing to the plus icon in that section.

Si prega di considerare l'area di lavoro come un insieme logico:

Immaginate di avere un pannello di compensato dello spessore di 12 mm, con dimensioni di 500 x 300 mm, e di volerlo tagliare in tre pezzi con la vostra sega circolare da tavolo da 1200 W. Il tempo totale di taglio è di soli 3 minuti. Questo e molti altri scenari possono essere riprodotti con estrema facilità – e il risultato è impressionante!



Nelle prossime sezioni imparerete come inserire questi dati in MakersApp.

4.4. Impostazioni del progetto

È possibile personalizzare diversi parametri nei progetti.

The screenshot shows the 'Impostazioni progetto' screen. It includes a navigation bar at the top with icons for home, add, grid, and menu. The main content area has the following fields:

- Nome progetto:** A text input field with the value 'Test'.
- Stato:** A dropdown menu with 'Idea' selected.
- Creato il:** A date picker showing '4/13/2026'.
- Finanze & Costi:** A toggle switch for 'Usa tariffa oraria diversa' which is currently turned off.
- Note & Info cliente:** A text area with the example text 'es. Per il Sig. Rossi. Scadenza: 14 agosto.'

At the bottom, there are two buttons: 'Annulla' (Cancel) and 'Salva' (Save).

Nome del progetto:

Modifica del nome del progetto

Stato:

Qui è possibile definire una "fase di stato" in cui si trova attualmente il progetto/prodotto. Questo punto non ha alcuna influenza sulle altre funzioni e serve esclusivamente a fini di pianificazione.

Creato il:

Modifica la data di creazione. Ciò influisce sull'ordinamento nella panoramica del progetto.

Finanze e costi:

Costi salariali orari divergenti. Questo punto può essere rilevante per un preventivo

Note e informazioni sul cliente:

Qui è possibile inserire informazioni importanti relative al progetto/prodotto.

4.5. Crea variante*

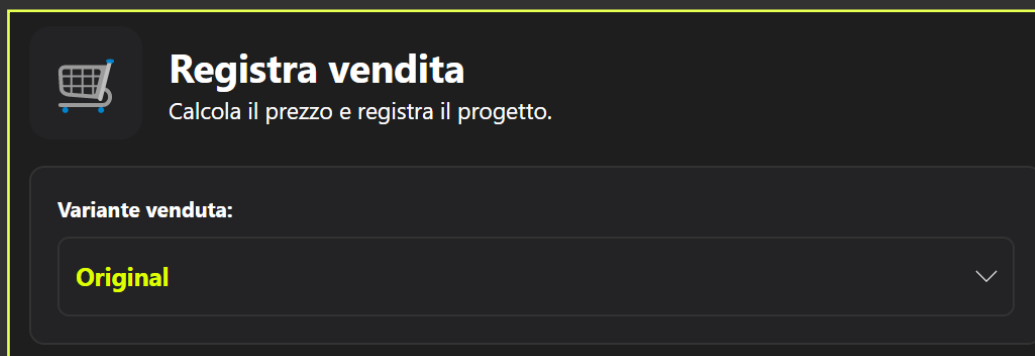
Se offrite prodotti o progetti in diversi colori o forme, ma che si riferiscono allo stesso progetto, potete aggiungere qui un'ulteriore variante. Questo è il caso, ad esempio, se su Etsy offrite un progetto con diversi tipi di legno.

*Nella versione gratuita di MakersApp non è possibile creare varianti.



The screenshot shows a dark-themed interface for creating a variant. At the top, there is a blue icon of a document with a checkmark and the text "Duplica progetto come variante". Below this, the label "Nome della nuova variante:" is followed by a text input field containing "Original (Kopie)". At the bottom, there are two buttons: "Annulla" on the left and "Crea variante" on the right, which is highlighted in yellow.

Una volta creata una variante, la troverai nella panoramica generale. Qui puoi personalizzare i materiali e le fasi di lavorazione. In seguito, quando venderai il tuo prodotto, potrai semplicemente selezionare la variante appropriata.



The screenshot shows a dark-themed interface for recording a sale. At the top left, there is a shopping cart icon. To its right, the text "Registra vendita" is displayed in a large font, with the subtitle "Calcola il prezzo e registra il progetto." below it. A section labeled "Variante venduta:" contains a dropdown menu with "Original" selected and a downward arrow on the right.

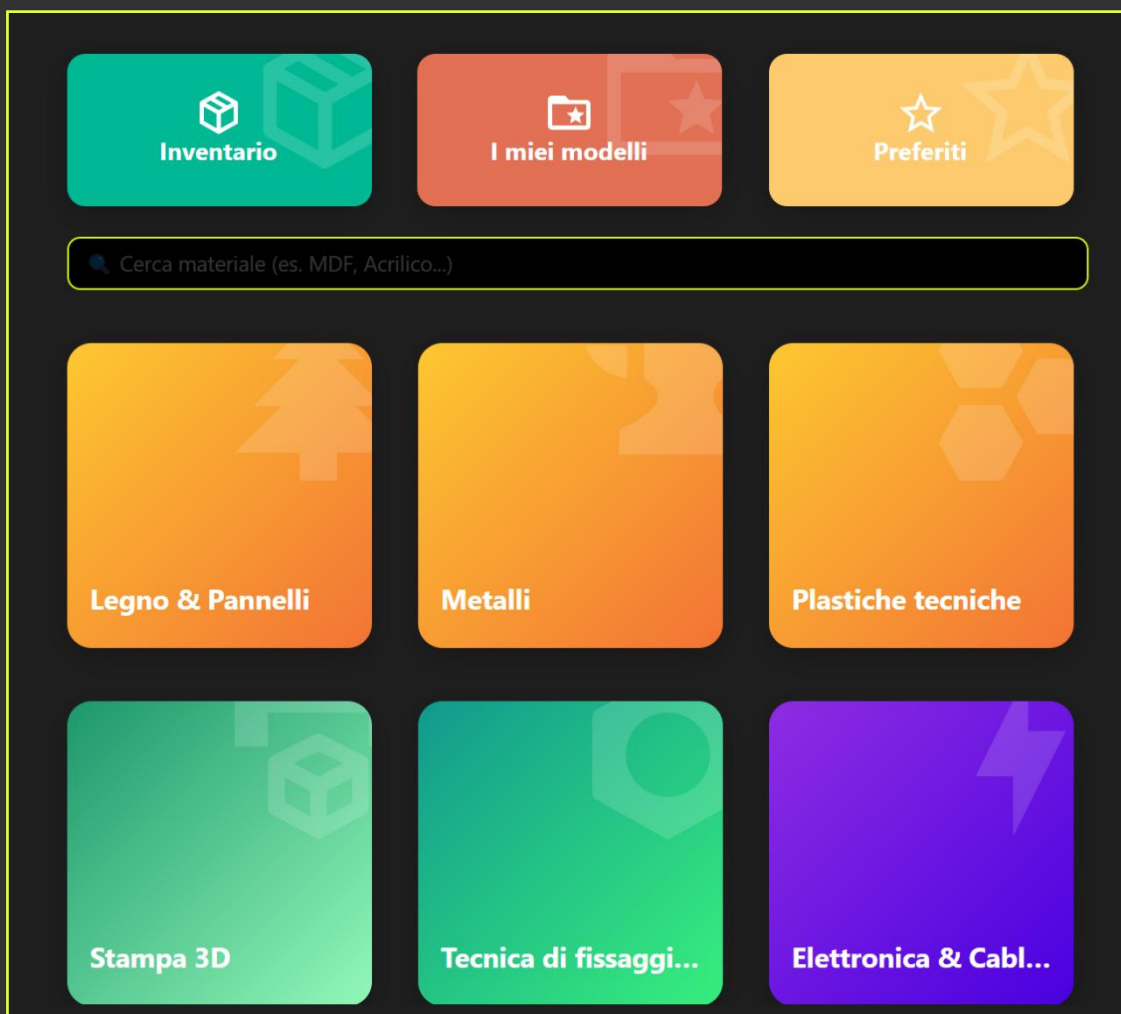
4.6. Calcolatore rapido

Qui puoi determinare rapidamente a quale prezzo di vendita il tuo prodotto o progetto rientra nella fascia di profitto, senza dover registrare una vendita.

5. Creazione del materiale

Hai la possibilità di inserire il materiale sia nel progetto che nell'officina. Data la grande somiglianza della procedura, a questo processo è stata dedicata una sezione a parte. In questa sezione ci riferiamo però alla creazione del materiale nell'area di lavoro dell'editor di progetto.

Quando si crea il materiale destinato al proprio progetto, si visualizza questa finestra:



Questa finestra è suddivisa in tre aree principali:

Area Preferiti

Stock/ Modelli personali/ Preferiti

Ricerca

Libreria dei materiali

MakersApp viene fornita di fabbrica con un'ampia selezione di materiali e sostanze di vario genere. In sostanza, questi coprono già la maggior parte dei campi di applicazione.

5.1. Area Preferiti

Inventario

Per la selezione dei materiali per un progetto è possibile attingere alle risorse disponibili in magazzino, che potrebbero essere già state registrate. Se il magazzino è vuoto, poiché non sono ancora state effettuate registrazioni di materiali, questa cartella sarà inizialmente vuota. Le maschere di inserimento successive per l'ulteriore elaborazione differiscono notevolmente da quelle per l'integrazione di nuovi materiali, poiché i parametri già specificati in magazzino non vengono richiesti nuovamente. Se, ad esempio, si utilizza per il proprio progetto una bobina di filamento già presente in magazzino, tale materiale verrà detratto dalla bobina disponibile in magazzino.

Per farla breve: pensate semplicemente come nella realtà.

Modelli personalizzati

Se il materiale fornito non dovesse essere sufficiente, è possibile creare in qualsiasi momento modelli personalizzati per il materiale. In linea di principio, è possibile modificare anche il materiale preconfezionato in base alle proprie esigenze.

Ecco un'informazione importante: il concetto software di MakersApp è possibile solo grazie al "principio delle 4 dimensioni", sviluppato per poter rappresentare tutti i materiali .

Dim0	Dim1	Dim 2	Dim3
Materiale sfuso	Misura di lunghezza	Superficie	Volume/Massa
Pezzo	mm	mm*mm/ m ²	ml/kg



Quando si creano materiali personalizzati, è fondamentale avere familiarità con questo contesto per identificare con precisione il materiale e garantire che il calcolo venga applicato correttamente in background.

Cosa vuoi creare?



**Nuova categoria
(Cartella)**



**Nuovo materiale
(Articolo)**

Annulla

← Crea nuovo materiale

Denominazione esatta del materiale

Categoria / Tipo di calcolo

Pezzi (es. viti, dadi, cerniere) ▾

Superficie (es. lastre, lamiere, tessuti)

Lunghezza (es. tubi, barre, profili)

Pezzi (es. viti, dadi, cerniere)

Volume/Peso (es. vernice, resina, polvere)

Per facilitare la categorizzazione, è possibile creare strutture di cartelle. Quando si creano nuovi materiali, assicurarsi di selezionare l'unità corretta.

Preferiti

I materiali utilizzati di frequente possono essere salvati come preferiti. Ciò significa che è necessario cliccare sulla piccola stella ★ nell'angolo delle rispettive tessere per ritrovare poi questo materiale nella cartella dei preferiti.

5.2. Barra di ricerca

Per trovare un determinato materiale senza dover cercare tra tutte le tessere, è possibile utilizzare parole chiave. La ricerca non è così completa come quella di un grande motore di ricerca, ma offre comunque un modo veloce per trovare i materiali. Se la ricerca non ha esito positivo, è possibile creare il proprio materiale.

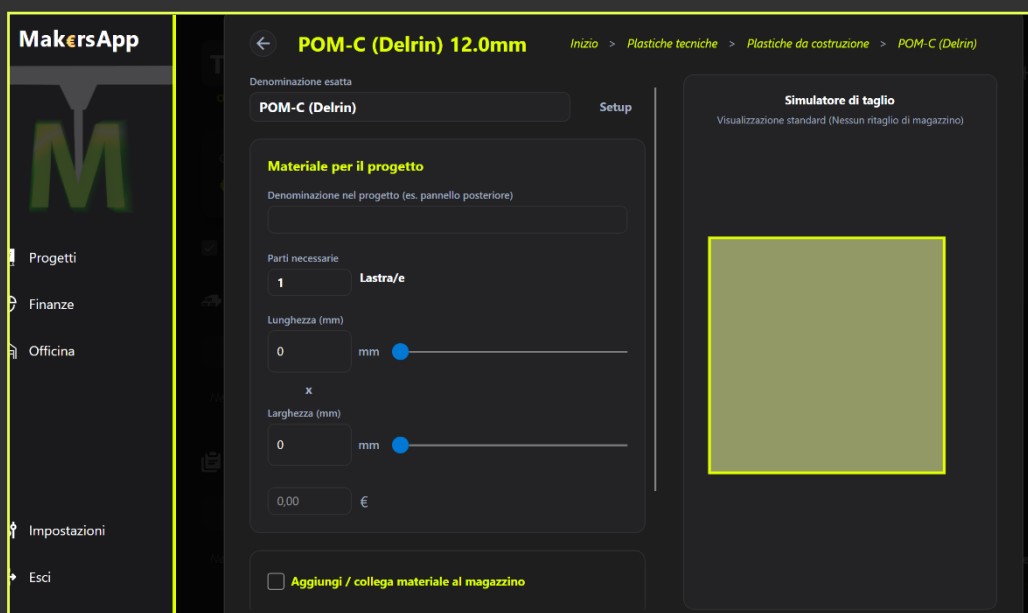
5.3. Libreria dei materiali

Il cuore della gestione dei materiali è senza dubbio la libreria. Questa si basa su una struttura ad albero molto ampia. I materiali sono qui ordinati in modo logico per categorie. L'area che richiede probabilmente più tempo è quella che necessita meno spiegazioni. Cliccate pure sulle categorie e vi accorgete subito che non manca quasi nulla. È tuttavia possibile nascondere singoli rami dell'albero. A tal fine, sull'icona a forma di lucchetto in alto a destra 🔒. Da lì è possibile nascondere le cartelle non necessarie.

5.4. Dettagli del materiale

Nella finestra Dettagli, dopo aver selezionato il materiale, è possibile specificare le dimensioni, il consumo o la quantità di materiale necessaria per il vostro progetto o prodotto.

L'interfaccia di questa finestra si adatta dinamicamente a seconda del materiale. Come potete immaginare, per la dimensione "Superficie" o, come si vede qui, un pannello standard, il calcolo della superficie è naturalmente la scelta giusta.



Se selezionate più di un pezzo necessario, nella parte inferiore dovrete decidere se come base di calcolo valga l'importo totale del materiale utilizzato o l'importo per una parte dell'acquisto pianificato (o già effettuato). Inoltre, nella parte inferiore vedrete una casella di controllo che consente di registrare direttamente in magazzino il materiale che potreste aver già acquistato,

0,00 €

Aggiungi / collega materiale al magazzino

Misura originale della merce acquistata:

Quantità acquistata
 Lastra/e

Acquistata misura originale diversa (più grande)

Lunghezza (mm)
 mm

x

Larghezza (mm)
 mm

I ritagli rimanenti e le lastre non utilizzate verranno registrati automaticamente nel tuo magazzino dopo il salvataggio.

direttamente in magazzino, che sarà poi disponibile per altri progetti. Durante lo sviluppo di MakersApp è stato trovato un perfetto compromesso tra progetti fittizi di un prodotto, prodotti già esistenti o addirittura prodotti che stanno per essere messi in vendita, e il materiale già disponibile.

Ricapitoliamo quindi: avete

la libertà di registrare il materiale in anticipo in officina (nel magazzino), prima ancora di iniziare un progetto,

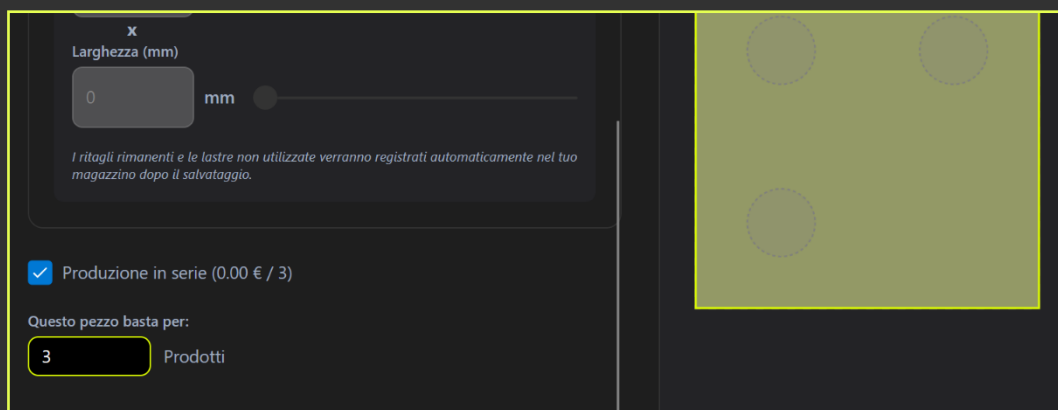
È possibile registrare il materiale puramente concettuale o relativo al progetto esclusivamente a carico del progetto, in modo da poter calcolare i prezzi di vendita, oppure registrare il materiale dal progetto al magazzino.

Avete la libertà di utilizzare il software in base alla situazione effettiva. Il tentativo di trovare un equilibrio tra semplicità e funzionalità è stato qui realizzato nel miglior modo possibile.

Produzione in serie

Selezionare questa casella per attivare un divisore. Se, ad esempio, da un pannello, le cui dimensioni sono state definite in precedenza, si producono direttamente 3 pareti laterali per 3 prodotti contemporaneamente in un unico passaggio, specificare il numero di prodotti coperti. In questo modo si attiva la seguente logica:

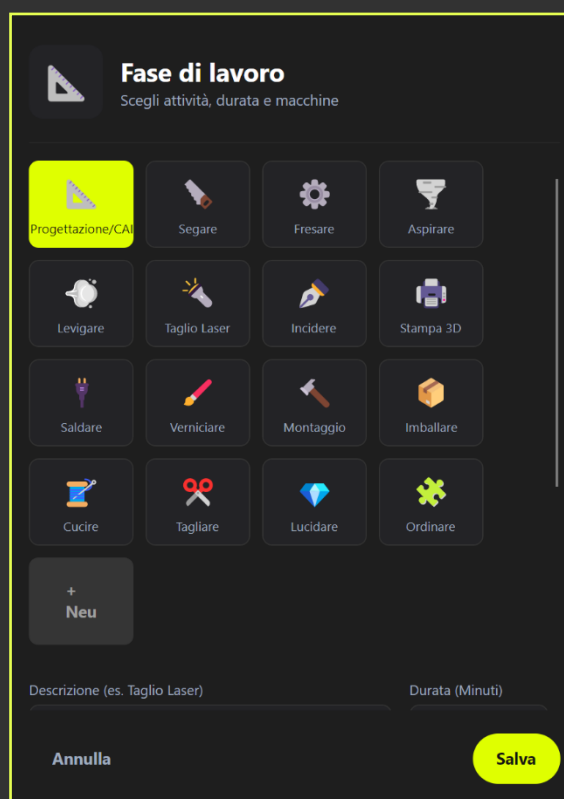
se specificate che da un pannello del costo di nove euro realizzate tre pannelli per tre prodotti, il calcolo sarà $9 \text{ €} / 3 = 3,00 \text{ €}$.



Per questo semplice calcolo lo strumento probabilmente non sarebbe necessario, ma imparerete ad apprezzare questa piccola funzione quando il risultato non sarà così chiaro.

6. Aggiungere fasi di lavorazione

Dopo aver aggiunto il materiale, questo viene naturalmente lavorato in qualche modo da voi, da una macchina o addirittura da entrambi. In questo caso è necessario innanzitutto distinguere tra lavorazione manuale (ad es. levigatura del legno), che comporta un dispendio di manodopera e quindi una retribuzione oraria, e lavorazione meccanica, che avviene senza intervento umano (ad es. stampa 3D).



6.1. Creare un'attività

Iniziate con la domanda COSA avete fatto, selezionando un'attività o creandone una nuova.

Se avete creato una nuova attività, questa verrà salvata nelle impostazioni.

6.2. Salvare la macchina

Successivamente, definisca CON COSA ha eseguito la fase di lavoro. Ha utilizzato una macchina? Selezioni una macchina salvata dal suo parco macchine; se non ne trova nessuna, può crearne una nuova. Questa verrà poi salvata automaticamente nell'officina. Una particolarità in questo caso è l'utilizzo di aggregati ausiliari, ma questo aspetto viene descritto più dettagliatamente nel capitolo "Officina".

6.3. Durata

Esistono essenzialmente 3 diversi stati che descrivono come è stato eseguito il lavoro. Per avere un quadro preciso dell'impegno richiesto e della composizione dei costi, si prega di consultare la seguente tabella:

Esecuzione	Selezione
Solo macchina - senza supervisione	Disattivare l'orario di lavoro nel progetto
Solo ore di lavoro senza macchina	Non specificare macchina
Macchina + tempo di lavoro	Selezionare macchina + lasciare attivato il tempo di lavoro

Alla fine, come già accennato, è possibile associare una o più fasi di lavorazione a un materiale per ottenere un riepilogo dei costi il più preciso possibile.

Produzione in serie: anche in questo caso è possibile ripartire i costi a favore dell'efficienza, qualora si producano contemporaneamente parti per più prodotti con un'unica fase di lavorazione.

Nella sezione superiore "Calcolatore rapido" dell'Editor di progetto, i costi totali per il materiale e la lavorazione sono riassunti in un unico campo. Disattivando la casella di controllo per i costi di manodopera (salario orario), una volta inserito il prezzo desiderato, potete determinare immediatamente se il vostro progetto è redditizio.

Con questo si conclude l'area di lavoro.

COSTI €0.00	Prezzo desiderato <input type="text" value="0"/> €	Profitto calc. €0.00
<input checked="" type="checkbox"/> Includi tempo di lavoro nei costi	<input type="text" value="Preventivo"/>	

7. Vendite

Dopo la fase di pianificazione, nel migliore dei casi si passa alle vendite su diversi portali. L'area Vendite si riferisce sempre al progetto in questione.

Registra vendita

Calcola il prezzo e registra il progetto.

Variante venduta:
Original

Piattaforma: **Etsy** Quantità: **1**

Fatturato & Spedizione

Il cliente paga	Costi di spedizione	Imballaggio
0,00	0,00	0,00

Costi di produzione (Articolo): **€0.00**

Detrazioni & Commissioni (sull'importo totale):

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

Annulla **Registra vendita**

Qui potete selezionare la variante del vostro prodotto vendita e scegliere la chiave di ripartizione del portale in modo che non vi sfugga nemmeno un centesimo.

7.1. Spese di spedizione

Qui potete definire chiaramente se le spese di spedizione sono state pagate direttamente o se riceverete tale importo separatamente. Si è volutamente rinunciato a un'impostazione globale, poiché le vendite sullo stesso portale possono essere calcolate in modo completamente diverso.

7.2. Archiviazione delle vendite

Il fatto che le vendite siano elencate singolarmente presenta quindi un ulteriore vantaggio. I destinatari, i numeri di tracciamento e molte altre informazioni possono essere salvati in modo indipendente e trasversale rispetto ai portali di vendita di .

<input type="checkbox"/> (€0.20 (+ IVA))	- €0.24
<input type="checkbox"/> Offsite Ads (Optional) (15% (+ IVA))	- €0.00
<hr/>	
Profitto netto (Totale): Margine: 0.0%	-€0.36

Data di vendita:

Nota interna / Tracking:

Acquirente & Dati di fatturazione (Opzionale)

Indirizzo di fatturazione:

Indirizzo di spedizione (se diverso):

Nota in fattura (es. sconto):

7.3. Cronologia delle vendite

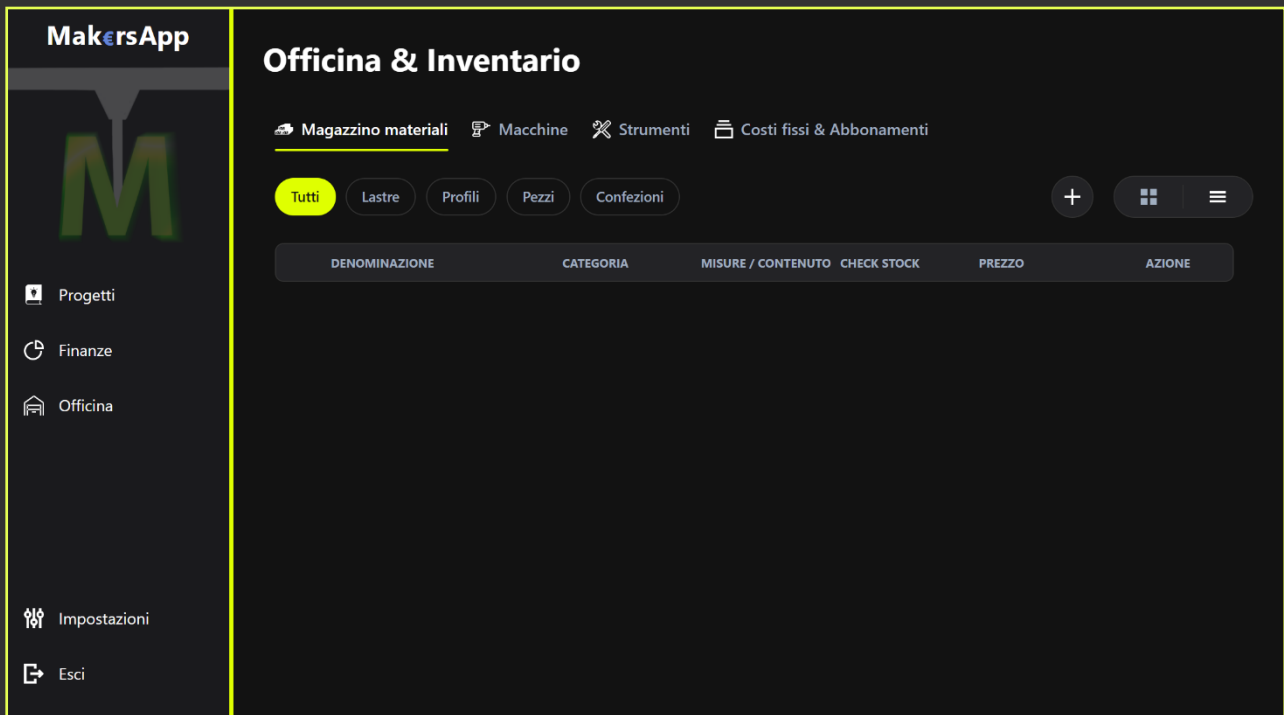
The image shows two screenshots from the 'Vendite' app. The left screenshot displays the 'Cronologia vendite' (Sales History) section, listing a sale on 13.04.2026 from 'Etsy' with a value of €20.00 and a profit of €17.14. The right screenshot shows the 'Adatta fattura' (Adjust Invoice) screen, which allows users to edit invoice details. It includes fields for 'Emetti fattura come:' (My Company), 'Indirizzo di fatturazione:' (Kundenname, Straße 123, 12345 Stadt), and 'Indirizzo di spedizione (se diverso):'. A preview of the invoice is shown on the right, with a total amount of €20.00. A 'Salva ora come PDF' button is visible at the bottom right of the second screenshot.

Nella cronologia delle vendite, le vendite non solo vengono archiviate in ordine cronologico, ma è anche possibile, anche a distanza di anni, esportare nuovamente le fatture in formato PDF. In alternativa, è possibile utilizzare questa funzione al posto dei sistemi di fatturazione nativi dei portali di vendita.

Affinché l'intestazione venga visualizzata correttamente, è necessario inserire i propri dati nelle impostazioni. Maggiori informazioni al punto Impostazioni.



8. Officina



Consideri l'officina come la sua officina personale. Qui troverà

- (8.1) Magazzino materiali,
- (8.2) Parco macchine,
- (8.3) Utensili e materiali di consumo e altre voci ricorrenti

8.1. Magazzino materiali

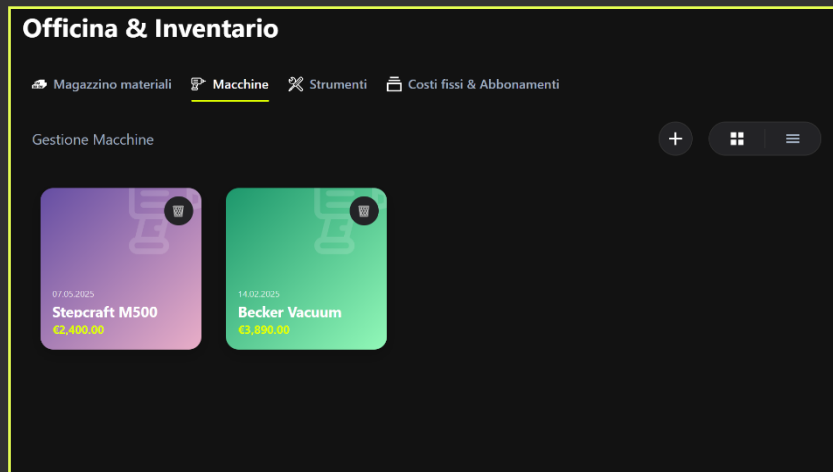
Per sapere come inserire il materiale, consultare la sezione 5. Nel magazzino materiali funziona esattamente allo stesso modo. A dire il vero, il materiale inserito in officina non è più legato a un progetto specifico, ma è accessibile a livello centrale e può essere utilizzato per diversi progetti e prodotti.

Se il fabbisogno nei progetti è inferiore al materiale disponibile, questo viene detratto solo in proporzione.

Importante: lo scarto dovuto allo spessore della lama della sega ecc. viene trascurato in tutta l'app MakersApp. Pertanto, se si effettuano calcoli al millimetro, è necessario includere questo fattore nel calcolo fin dall'inizio.



8.2. Macchine



Nella sezione Macchine avete la possibilità di registrare tutte le vostre macchine. Indicare il nome, la potenza, i costi di acquisto e il prezzo dell'energia elettrica di ciascuna macchina.

Crea macchina
Macchine

Nome della macchina: _____ Data d'acquisto: 4/13/2026

Potenza (Watt): 1000 Prezzo elettricità (per kWh): 0,35 Prezzo di acquisto: 0,00

Per cosa può essere utilizzata questa macchina? (Scelta multipla possibile):

- Progettazione/CAI
- Segare
- Fresare**
- Aspirare
- Levigare
- Taglio Laser
- Incidere
- Stampa 3D
- Saldare
- Verniciare
- Montaggio
- Imballare

Annulla **Salva**

Saldare Verniciare Montaggio Imballare

Cucire Tagliare Lucidare Ordinare

+
Neu

Macchine collegate / Accessori:
Seleziona altre macchine che dovrebbero avviarsi automaticamente quando viene utilizzata questa macchina (es. aspirazione per CNC).

Stepcraft M500 Becker Vacuum

Annulla **Salva**

Il prezzo dell'elettricità è importante perché influenza l'efficienza economica delle macchine in contesti diversi. Due officine hanno tariffe elettriche diverse: 0,26 € per kWh e 0,45 € per kWh. Una macchina mobile alimentata a batteria nella prima officina beneficia della considerazione di queste differenze di prezzo.

È possibile assegnare una o più caratteristiche a una macchina. Una sega circolare da tavolo, ad esempio, è progettata per il taglio, mentre una macchina CNC è progettata per il taglio, l'incisione e la fresatura. Questa assegnazione consente un filtraggio più efficiente delle macchine nelle fasi di lavoro dei progetti.

Inoltre, per semplificare i processi, è possibile assegnare unità ausiliarie dopo aver registrato tutte le macchine. Questa funzione consente, ad esempio, di integrare con elevata probabilità un sistema di aspirazione quando si utilizza una sega circolare da tavolo, aumentando così le prestazioni e i costi dei vostri prodotti. Non è quindi necessario selezionare singolarmente ogni macchina in ogni fase di lavoro.

Macchine collegate / Accessori:

Seleziona altre macchine che dovrebbero avviarsi automaticamente quando viene utilizzata questa macchina (es. aspirazione per CNC).

Stepcraft M500

Becker Vacuum

8.3. Strumenti / Abbonamenti e costi fissi

Officina & Inventario

Magazzino materiali Macchine **Strumenti** Costi fissi & Abbonamenti

Materiali di consumo & Strumenti manuali

DENOMINAZIONE	DATA D'ACQUISTO	COSTI	AZIONE
Cutter	14.02.2025	€8,49	
Measuretool	14.11.2025	€34,90	

Registra spesa
Strumento o materiale di consumo

Denominazione / Nome:
es. Set di pennelli o affitto server...

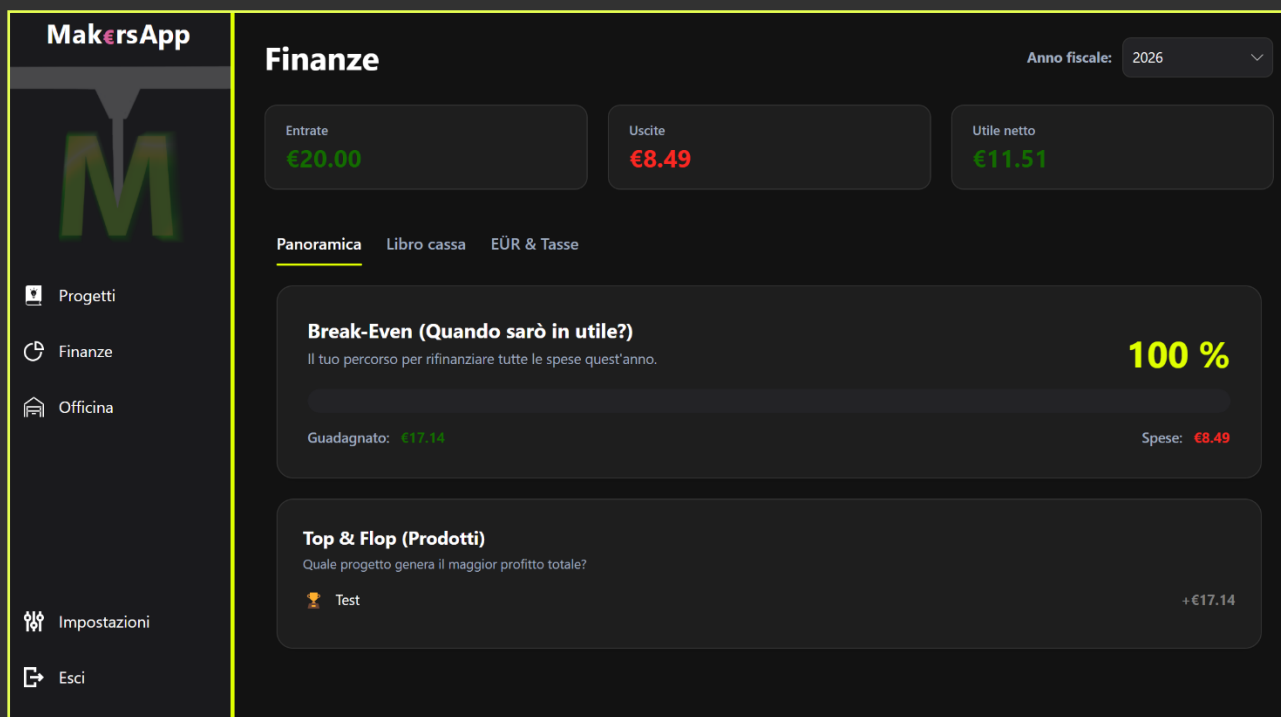
Costi (Totale): 0,00 Data d'acquisto: 4/13/2026

Annulla Salva

In queste categorie vengono registrati tutti gli altri costi sostenuti. Per motivi di chiarezza, questi costi non compaiono nei progetti, ma nell'area Finanze. Ciò non significa che i costi non esistano; piuttosto, in MakersApp è stata data priorità alla facilità d'uso. Noterete inoltre che i costi delle macchine non vengono ripartiti sui progetti. Tuttavia, queste voci sono incluse nella panoramica finanziaria.

9. Finanze

Nell'area principale Finanze, tutti i costi vengono sommati nel modo più semplice possibile.



Sono presenti 3 schede:

9.1. Panoramica

Qui troverete una panoramica molto semplice delle vostre spese e delle vostre entrate. Il 100% è costituito da tutte le spese, che vengono compensate dagli utili. Quando la barra sarà completamente riempita dagli utili, avrete raggiunto l'obiettivo: sarete in attivo.

9.2. Registro di cassa

Nel libro cassa vengono riportate in dettaglio tutte le entrate e le uscite. Prestate attenzione ai filtri per non perdere la visione d'insieme.

9.3. Imposte

Qui potete esportare in formato PDF un estratto della situazione finanziaria della vostra azienda.

10. Note