

MakersApp

マニュアル



目次

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 1. はじめに | 4 |
| 1.1. MakersAppとは？ | 4 |
| 2. 概要 | 5 |
| 3. 設定 | 6 |
| 3.1. 一般 | 6 |
| 3.2. マイビジネス | 6 |
| 3.3. 表示 | 7 |
| 3.4. 原価計算 | 7 |
| 3.5. 情報 | 8 |
| 4. プロジェクト | 9 |
| 4.1. プロジェクトエディタ | 9 |
| 4.2. MakersAppのワークフロー | 10 |
| 4.3. プロジェクトエディタ内のワークスペースの概要 | 11 |
| 4.4. プロジェクト設定 | 12 |
| 4.5. バリエーションを作成* | 13 |
| 4.6. クイック計算 | 13 |
| 5. 素材を作成 | 14 |
| 5.1. お気に入りエリア | 15 |
| 在庫 | 15 |
| 独自のテンプレート | 15 |
| お気に入り | 16 |
| 5.2. 検索バー | 16 |
| 5.3. 材料ライブラリ | 16 |
| 5.4. 材料詳細 | 16 |
| 量産 | 17 |
| 6. 手順を追加する | 18 |
| 6.1. 作業を作成する | 18 |

| | |
|--------------------------|-----------|
| 6.2. 機械を登録する | 19 |
| 6.3. 所要時間 | 19 |
| 7. 売上 | 20 |
| 7.1. 送料 | 20 |
| 7.2. 販売をアーカイブ | 21 |
| 7.3. 販売履歴 | 22 |
| 8. ワークショップ | 23 |
| 8.1. 資材在庫 | 23 |
| 8.2. 機械 | 24 |
| 8.3. 工具 / 定期購読・固定費 | 25 |
| 9. 財務 | 26 |
| 9.1. 概要 | 26 |
| 9.2. 現金出納帳 | 26 |
| 9.3. 税金 | 26 |
| 10. メモ | 27 |

1. はじめに

MakersAppをお選びいただき、誠にありがとうございます。このアプリは、単に赤字を出さないだけでなく、インターネット上で苦勞して出品したプロジェクトを実際に利益を出して販売できるような販売価格を設定することへの、私自身の不満から生まれました。コストが多岐にわたるため、全体像を把握し損ねてしまうことはよくあります。

このアプリは、直感的な操作とシンプルさを何よりも重視して作られました。様々なレイアウトを試行錯誤した結果、現在のバージョンは私自身もEtsyの商品管理に使用しているものです。本来、MakersAppの操作にはマニュアルなど必要ないはずで、各機能は使ってみれば自ずと理解できるはずですが、とはいえ、利用上の曖昧な点が一切生じないよう確実にしたいと考え、マニュアルを作成することにしました。

ご意見、お褒めの言葉、または建設的な改善提案がございましたら、お気軽にinfo@makersapp.net



1.1. MakersAppとは？

MakersAppは、さまざまなプロジェクトや販売プラットフォームにおける原価計算の材料費や人件費、およびそれに関連する収益や損失を包括的に把握できるプログラムです。これにより、製品や利益、ひいては事業全体を最も簡単な方法で改善することができます。このソフトウェアは、アイデアを持った初心者から、これまで煩雑な表を使って会計処理を行ってきた小規模な工房まで、幅広いユーザーを対象としています。

2. 概要

MakersAppを初めて起動すると、この画面が表示されます。



最初のプロジェクトを作成する前に、プログラムの構成についてご説明します。

左側には、3つの主要なエリアがあります：

- | | |
|--------|--------------------------|
| プロジェクト | メインエリア - ここでプロジェクトを管理します |
| 財務 | 財務の全体概要 |
| 作業場 | 在庫管理／機械設備／資材 |

ただし、MakersAppには多くのカスタマイズ機能があるため、まずは設定から始めましょう。

3. 設定



3.1. 一般

このセクションでは、希望する言語、通貨、および単位系を設定します。ここで入力した時給は、すべてのプロジェクトの基準となり、プロジェクト内で個別に調整することも可能です。プロジェクトで時給を記録したくない場合は、プロジェクト内でこのオプションを無効にすることができます。これにより、時給をデフォルト値のままにしておくことも可能です。

3.2. マイビジネス

後で見積書や請求書に正しいヘッダーが表示されるように、事前にここで正しいデータを入力することをお勧めします。会社のロゴがある場合は、それを登録することもできます。



3.3. 表示

ここでは、ライトモードとダークモードを切り替えることができます。初回起動時は、プログラムは自動的にライトモードで起動します。また、お好みに合わせてアクセントカラーを選択することもでき、画面全体の多くのボタンや見出しの色がそれに応じて変更されます。

3.4. 計算

一般的なプラットフォームのほとんどは、2026年時点の料金や金額がすでに登録されています。ただし、お客様が別のプラットフォームを利用している場合や、プロバイダーが料金体系を変更する場合があります。その場合は、いつでもここで該当するフィールドを調整できます。



3.5. 情報

工場出荷時設定（ファクトリーリセット）を実行すると、カスタマイズされた設定およびすべてのプロジェクトがリセットされます。独自のテンプレートやお気に入りはこの操作の影響を受けません。これは、独自の素材やお気に入りによってファクトリーリセットによって削除されてしまった場合、その復旧には相当な手間がかかるためです。したがって、アプリを完全に初期状態に戻したい場合は、両方のボタンを押す必要があります。

免責事項について再度ご説明いたします：

本ソフトウェアは、バックグラウンドで多数の計算方法と数式を連携させて動作しています。例えば、税務署向けの明細書をPDF形式でエクスポートすることも可能です。エラーの原因を最小限に抑えるよう、最大限の努力と注意を払って開発されています。しかしながら、非常に複雑な数式の連鎖によって、誤った結果が生じる可能性を完全に排除することはできません。万が一そのような事態が発生した場合、MakersAppは一切の責任を負いかねます。そのため、高額な項目や税務上の問題に関しては、疑わしい場合はシステムを盲信せず、ご自身の判断に基づいて行動していただくようお願いいたします。

MakersApp

設定

一般

マイカンパニー **MakersApp**
Version 1.0.1
Powered by makersapp.net

表示

計算

情報

法的通知 / 免責事項

MakersAppは、計算や内部評価を支援するためのソフトウェアです。生成されたレポート（収支報告書など）は、ユーザーが入力したデータに基づいており、専門的な税務または法務アドバイスに代わるものではありません。開発者は、計算された値の正確性、完全性、または税務上の承認について一切の責任を負いません。税務に関するトピックについては、常に専門家にご相談ください。

危険ゾーン

注意: 初期化を実行すると、すべてのプロジェクト、材料、機械、および設定が完全に取り返しのつかない形で削除されます。アプリは最初のインストール後の状態に戻ります。

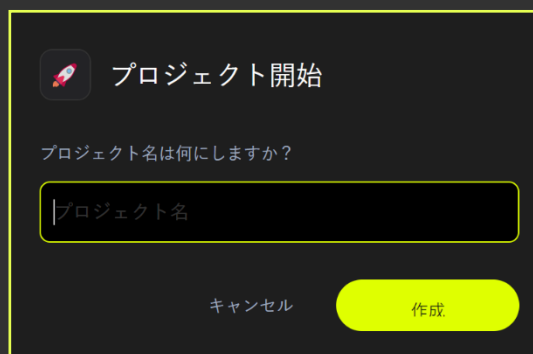
アプリを初期化する (Factory Reset)

自分で作成した材料とお気に入りのみを削除しますか？これにより、選択が出荷時の状態にリセットされます。

独自のテンプレートとお気に入りを削除

4. プロジェクト

「プロジェクト」セクションは、メインの作業エリアです。プロジェクトとは、計画または販売する製品のことで、プロジェクトはタイル形式またはリスト形式で表示できます。まだプロジェクトがない場合は、プロジェクトを作成するよう促す目立つ矢印が表示されます。それをクリックして、プロジェクト名を入力してください。



4.1. プロジェクトエディタ



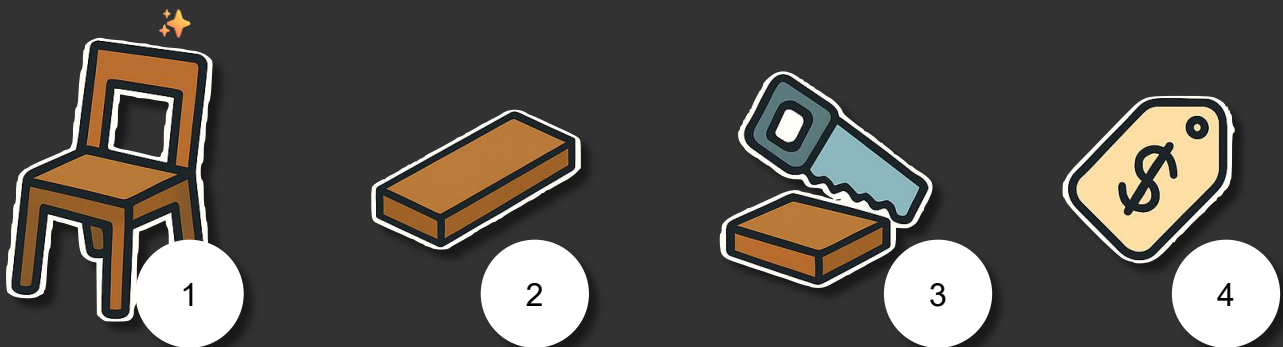
プロジェクトを作成すると、自動的に「プロジェクトエディタ」画面に移動します。この画面は2つの主要な領域に分かれています。

ウィンドウの中央が作業エリアです。ここでは、プロジェクトに関連するすべての資材と作業工程を設定します。右側には、プロジェクトに関連する売上を記録します。

「販売」セクションは、まずは材料と作業工程をプロジェクトに読み込む必要があるため、当面は無視して構いません。

4.2. MakersAppのワークフロー

ワークスペースにおけるプロジェクトの仕組みや、プログラム全体への統合を理解するためには、まずソフトウェアの中核となる機能を把握することが重要です。このソフトウェアは、製品の収益性を判断し、販売が利益を生むものであることを保証するために使用されます。ワークスペースでは、各製品やプロジェクトに必要な材料や作業工程を入力します。注目すべきは、ソフトウェア全体の機能の50%以上が、これらの詳細な項目に集約されているという点です。製品を分析すると、主なコストが使用される材料や、あなたの貴重な労働力にあることがすぐにわかるでしょう。



The screenshot shows the MakersApp interface for a project named "Test". The interface is divided into several sections:

- Left Sidebar:** Navigation menu with "プロジェクト" (1), "財務", "ワークショップ", "設定", and "終了".
- Top Section:** Project name "Test", "Original" status, and icons for settings, add, grid, and menu.
- Financial Summary:**
 - コスト: ¥0.00
 - 目標価格: 0 ¥
 - 計算上の利益: ¥0.00
- Material & Manufacturing:** Section "材料と製造" (2) with a table for materials and a note: "材料がまだ追加されていません。"
- Workshop:** Section "作業工程" (3) with a table for tasks and a note: "工程がまだ予定されていません。"
- Right Panel:** "販売" (4) section showing sales history for "Etsy" on 13.04.2026. It lists "Original" with a sale price of ¥20.00 and a profit of ¥17.14. A summary at the bottom shows "販売: 1個" and "利益 (合計): ¥17.14".

4.3. プロジェクトエディタ内のワークスペースの概要

The screenshot shows the 'Test' project editor interface. At the top, there are icons for project settings (gear), adding variations (+), a grid view, and a menu (hamburger). Below these are three summary cards: 'コスト' (Cost) at ¥0.00, '目標価格' (Target Price) at 0 ¥, and '計算上の利益' (Calculated Profit) at ¥0.00. A checkbox for '作業時間をコストに含める' (Include work time in cost) is checked. Below are two main sections: '材料と製造' (Materials and Manufacturing) and '作業工程' (Work Processes). The '材料と製造' section has a table with columns for '材料' (Material), '消費量' (Consumption), 'コスト' (Cost), and 'アクション' (Action). The '作業工程' section has a table with columns for 'タスク' (Task), '機械' (Machine), '分' (Minutes), and 'コスト' (Cost). Callouts on the right side of the image point to these features: 'プロジェクト設定' (Project Settings) points to the gear icon; 'バリエーションの追加' (Add Variations) points to the '+' icon; 'タイル/リスト表示' (Tile/List View) points to the grid icon; 'クイック計算' (Quick Calculation) points to the profit card; '素材を追加' (Add Materials) points to the '+' icon in the '材料と製造' section; and '作業を追加' (Add Work) points to the '+' icon in the '作業工程' section.

作業領域を論理的な一連のプロセスとして捉えてください：

厚さ12mm、サイズ500×300mmの合板を、1200Wのテーブルソーを使って3枚に切断したいと想像してみてください。切断にかかる時間はわずか3分です。このようなケースをはじめ、さまざまなシナリオを簡単に再現することができ、その結果は驚くべきものです！



次のセクションでは、MakersAppにこれらのデータを入力する方法について学びましょう。

。

4.4. プロジェクト設定

プロジェクトでは、さまざまなパラメータを調整できます。



プロジェクト名：

プロジェクト名の変更

ステータス：

ここでは、プロジェクトまたは製品が現在どの「ステータス段階」にあるかを設定できます。この項目は他の機能には影響せず、あくまで計画のためのものです。

作成日：

作成日を変更します。これはプロジェクト概要での並べ替えに影響します。

財務・コスト：

時間当たりの人件費の差異。この項目は見積もりに関連する場合があります

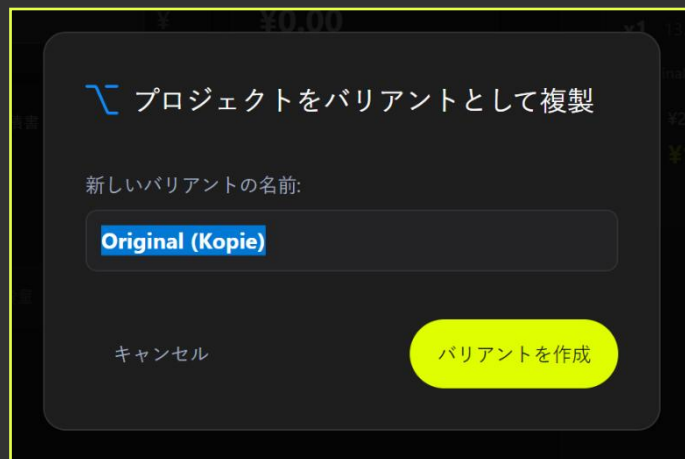
メモと顧客情報：

ここでは、プロジェクトや製品に関連する重要な情報を記録できます。

4.5. バリエーションを作成*

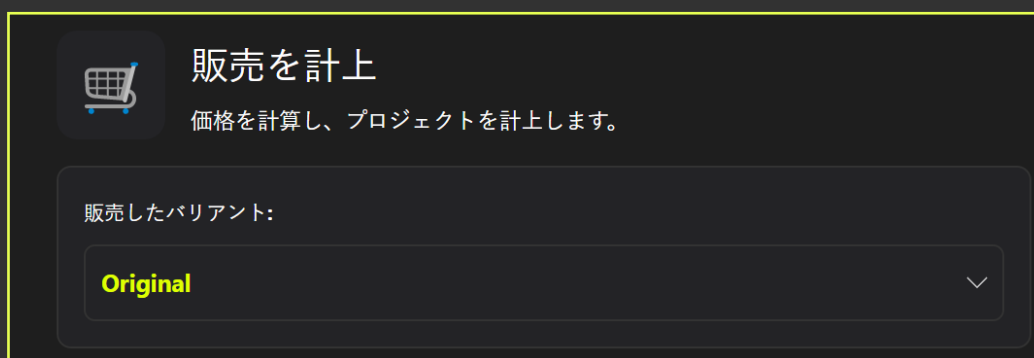
同じプロジェクトに関連する製品やプロジェクトを、異なる色や形状で提供する場合、ここで別のバリエーションを追加できます。例えば、Etsyで異なる木材を使用したプロジェクトを提供する場合などがこれに該当します。

*MakersAppの無料版では、バリエーションを作成することはできません。



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled 'プロジェクトをバリエーションとして複製' (Duplicate project as variant). Below the title, it asks for the name of the new variant: '新しいバリエーションの名前:'. A text input field contains 'Original (Kopie)'. At the bottom, there are two buttons: 'キャンセル' (Cancel) on the left and 'バリエーションを作成' (Create variant) on the right, which is highlighted in yellow.

バリエーションを作成すると、全体一覧に表示されます。そこで、素材や作業工程を個別に調整できます。後日、製品を販売する際には、該当するバリエーションを簡単に選択できます。



The screenshot shows a dark-themed screen titled '販売を計上' (Record sales) with a shopping cart icon. Below the title, it says '価格を計算し、プロジェクトを計上します。' (Calculate price and record project). There is a section for '販売したバリエーション:' (Sold variant:). A dropdown menu is open, showing 'Original' as the selected option.

4.6. 簡易計算ツール

ここでは、実際の販売を記録することなく、製品やプロジェクトが利益が出る価格帯を素早く算出できます。

5. 材料の登録

材料は、プロジェクト内でもワークショップ内でも登録可能です。手順が非常に似ているため、このプロセスには専用のセクションを設けています。ただし、このセクションでは、プロジェクトエディタの作業領域での材料作成について説明します。

プロジェクト用の材料を作成する際、以下のウィンドウが表示されます：



このウィンドウは、主に3つの領域に分かれています：

お気に入りエリア

在庫／独自のテンプレート／お気に入り

検索

材料ライブラリ

MakersAppには、出荷時点で多種多様な素材や材料が多数プリセットされています。基本的に、これらはすでにほとんどの用途をカバーしています。

5.1. お気に入りエリア

の在庫

プロジェクトの材料を選択する際は、在庫にあるリソースを利用できます。これらは、すでに登録済みのものかもしれません。まだ材料の登録が行われておらず、在庫が空の場合、このフォルダは最初は空の状態です。その後の編集入力画面は、新しい材料を追加する場合とは大きく異なります。これは、すでに在庫に登録されているパラメータについては再度入力する必要がないためです。例えば、プロジェクトに倉庫にすでに存在するフィラメントのロールを使用する場合、その材料は倉庫にある既存のロールから相応分が差し引かれます。

要するに、現実の世界と同じように考えてください。

独自のテンプレート

同梱されている材料が不足する場合は、いつでも独自の材料テンプレートを作成することができます。基本的に、既製の材料も必要に応じて変更可能です。


ここで重要な情報を一つ：**MakersApp**のソフトウェアコンセプトは、「4次元原理」が開発されたからこそ可能となっています。この原理により、あらゆる材料を に正確に反映させることができるのです。


| Dim0 | Dim1 | Dim 2 | Dim3 |
|--------|------|----------------------|-------|
| ばら積み貨物 | 長さ | 面積 | 体積／質量 |
| 個 | mm | mm×mm/m ² | ml/kg |



独自の材料を作成する際は、材料を正確に特定し、バックグラウンドでの計算が正しく適用されるようにするため、この背景知識に精通していることが重要です。

何を作成しますか？

 新しいカテゴリ
(フォルダー)

 新しい材料
(アイテム)

キャンセル

← 新しい材料を作成

材料の正確な名称

例：アルミ板 2mm

カテゴリ / 計算方法

個数 (例：ネジ、ナット、ヒンジ) ▾

面積 (例：板、シート、布)


長さ (例：管、棒、プロファイル)

個数 (例：ネジ、ナット、ヒンジ)

体積/重量 (例：塗料、樹脂、粉末)

分類を容易にするために、フォルダ構造を作成することができます。新しい材料を作成する際は、正しい単位を選択するように注意してください。


お気に入り

頻繁に使用する材料はお気に入りとして保存できます。つまり、各タイルの隅にある小さな星マーク  をクリックすることで、その材料をお気に入りフォルダで再び見つけることができます。

5.2. 検索バー

すべてのタイルを一つずつ確認することなく特定の素材を見つけるには、キーワードを使用できます。検索機能は大手検索エンジンほど包括的ではありませんが、素材を素早く見つける手段となります。検索で目的の素材が見つからない場合は、独自の素材を作成することも可能です。

5.3. 素材ライブラリ

素材管理の中核となるのは、間違いなくライブラリです。これは、広々としたツリー構造を採用しています。素材はここでカテゴリごとに論理的に分類されています。おそらく最も手間のかかる部分ですが、説明が最も不要な部分です。ぜひカテゴリをクリックして回ってみてください。必要なものがほとんど揃っていることにすぐに気づくはずですが、ただし、ツリーの個々のブランチを非表示にすることは可能です。その場合は 右上の鍵アイコン () をクリックしてください。そこで、不要なフォルダを非表示にすることができます。

5.4. 材料の詳細

詳細ウィンドウでは、材料を選択した後、プロジェクトや製品に必要な寸法、使用量、または材料量を設定します。

このウィンドウの表示は、材料に応じて動的に変化します。ご想像の通り、「面積」という寸法、あるいはここに見られるような市販のパネルについては、当然ながら「面積計算」が適切な選択となります。



必要な部品を複数選択した場合、下部エリアで、計算の基準として使用する材料の総額、または計画済み（あるいは既に完了した）購入の一部に対する金額のどちらを採用するかを選択する必要があります。さらに、下部エリアにはチェックボックスがあり、すでに調達済みの可能性のある材料を



直接在庫として登録し、他のプロジェクトで利用できるようにするチェックボックスがあります。MakersAppの開発にあたっては、製品の仮想的な計画、既存の製品、あるいは販売直前の製品と、すでに手元にある材料との間で、完璧なバランスが見出されました。

つまり、重要な点は、

プロジェクトを開始する前に、材料を事前にワークショップ（倉庫）に登録する自由があり、

純粹に概念的なものやプロジェクト関連の資材については、販売価格を算出できるよう、そのプロジェクトにのみ計上するか、

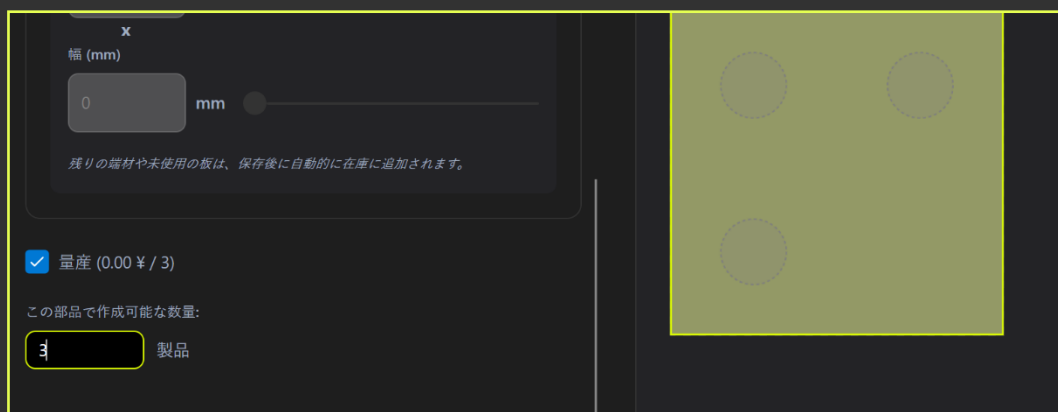
プロジェクトから倉庫へ資材を転記することも可能です。

実際の状況に応じて、ソフトウェアを自由に活用できます。ここでは、シンプルさと機能性のバランスを追求し、可能な限り最適な形で実現しています。

連続生産

このチェックボックスをオンにすると、分割機能が有効になります。例えば、上記で寸法を指定した1枚の板材から、3つの製品用の側面板を一度に3枚同時に製造する場合、対応する製品数を指定します。これにより、以下のロジックが適用されます：

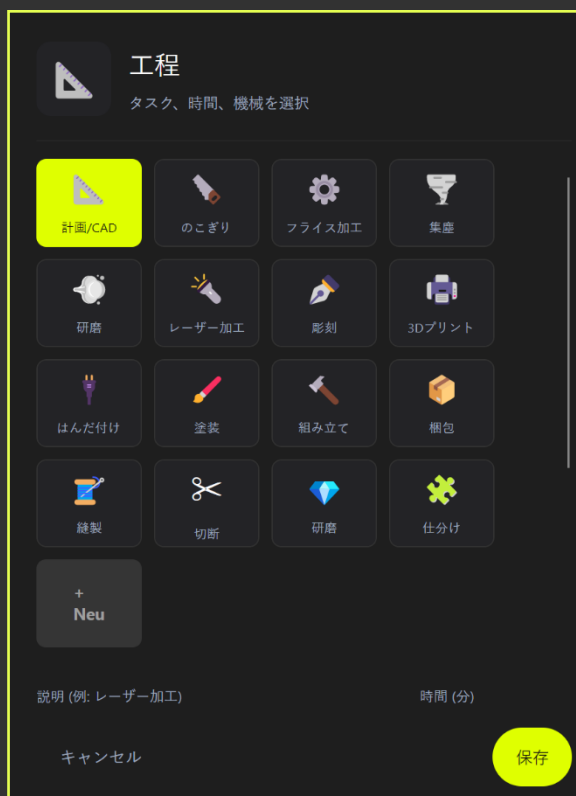
9ユーロの板材から3つの製品用の3枚の板を製造すると指定すると、 $9\text{€}/3=3.00\text{€}$ と計算されます。



この単純な計算であれば、このツールは必要ないかもしれませんが、結果がそれほど明確でない場合には、この小さな機能の便利さを実感していただけるでしょう。

6. 作業工程の追加

材料を追加した後、当然ながら、それはあなた自身、機械、あるいはその両方によって何らかの形で加工されます。ここでまず、労力（つまり時給）を伴う手作業（例：木材の研磨）と、人の手を介さない機械加工（例：3Dプリント）とを区別する必要があります。



6.1. 作業の作成

まず、「何をしたか」という観点から、既存の作業を選択するか、新しい作業を作成して始めましょう。

新しい作業を作成した場合、その内容は設定に保存されます。

6.2. 機械の登録

次に、その作業工程を「何を使って」行ったかを定義します。機械を使用しましたか？保有している機械の中から登録済みの機械を選択してください。まだ登録されていない場合は、新規に作成できます。これにより、その機械情報は自動的に作業場にも保存されます。
ここで特筆すべきは補助装置の稼働ですが、これについては「作業場」の章で詳しく説明します。

6.3. 所要時間

作業がどのように行われたかについては、基本的に3つの異なる状態があります。作業量やコストの内訳を正確に把握するために、以下の表をご参照ください：

| 実行 | 選択 |
|-----------------|----------------------|
| 機械のみ - 無人 | プロジェクト内の作業時間を無効にする |
| 機械を使用しない純粋な作業時間 | 機械を指定しない |
| 機械 + 作業時間 | 機械を選択 + 作業時間を有効にしたまま |

前述の通り、最終的には1つ、あるいは複数の作業工程を1つの材料に関連付けることで、可能な限り正確な原価計算を行うことができます。

量産 - ここでも、効率性を重視してコストを配分できます。1つの工程で複数の製品の部品を同時に製造する場合があります。

プロジェクトエディタの上部セクション「クイック計算」では、材料費と加工費の合計が1つのフィールドにまとめられています。人件費（時給）のチェックボックスをオフにすることで、希望価格を入力した直後に、プロジェクトが採算に合うかどうかを即座に確認できます。
これで作業エリアの説明は終了です。

| | | |
|--|------------------------------|------------------------|
| コスト ¥0.00 | 目標価格 ⓘ 0 ¥ | 計算上の利益 ¥0.00 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 作業時間をコストに含める | <input type="checkbox"/> 見積書 | |

7. 販売

計画段階を経て、理想的には様々なポータルサイトでの販売へとつながります。「販売」セクションは常に各プロジェクトに関連付けられています。

販売を計上

価格を計算し、プロジェクトを計上します。

販売したバリエーション:
Original

プラットフォーム: **Etsy** 数量: **1**

売上と配送

| 顧客負担 | 送料 | 梱包費 |
|-------------|-------------|-------------|
| 0,00 | 0,00 | 0,00 |

製造原価 (アイテム): **¥0.00**

控除と手数料 (合計金額に対して):

Tax (6.5% (+ 消費税)) **- ¥0.00**

キャンセル **販売を計上**

ここでは、販売された製品のバリエーションを選択し、ポータルの配分キーを適切に設定することで、収益の細部まで把握することができます。

7.1. 送料

送料が代金に直接含まれているか、別途受け取るかについて、ここで明確に定義できます。同じポータル内でも販売ごとに計算方法が全く異なる可能性があるため、グローバル設定は意図的に採用していません。

7.2. 販売のアーカイブ

したがって、販売実績を個別に記録することには、もう一つの利点もあります。受取人、追跡番号などは、の販売ポータルを横断して、個別に保存することができます。

販売を計上

価格を計算し、プロジェクトを計上します。

純利益 (合計): **-¥0.36**
利益率: 0.0%

販売日: 4/13/2026

内部メモ / 追跡:

購入者と請求情報 (任意)

請求先住所:

配送先住所 (異なる場合):

請求書のメモ (例: 割引):

7.3. 販売履歴

The screenshot displays two panels from the MakersApp interface. The left panel, titled '販売履歴' (Sales History), shows a list of sales records. A record for 'Etsy' on '13.04.2026' is highlighted, showing a sale price of ¥20.00 and a profit of ¥17.14. The right panel, titled '請求書の調整' (Invoice Adjustment), allows users to edit invoice data. It includes fields for the issuer ('My Company'), recipient ('Kundename, Straße 123, 12345 Stadt'), and shipping address. A preview of the resulting invoice is shown on the right, featuring a table with columns for '品名' (Item Name), '数量' (Quantity), '単価' (Unit Price), and '合計' (Total). The table contains one row: 'Teil' with a quantity of 1, a unit price of ¥20.00, and a total of ¥20.00. The total invoice amount is ¥23.00. A 'キャンセル' (Cancel) button is at the bottom left, and a '今すぐPDFとして保存' (Save as PDF now) button is at the bottom right.

販売履歴では、販売記録が時系列で保存されるだけでなく、数年経った後でも、請求書をPDF形式で再エクスポートすることが可能です。また、販売ポータルネイティブ請求システムに代わって、この機能を利用することもできます。

レターヘッドを正しく表示するには、設定でデータを登録する必要があります。詳細については、「設定」の項目をご覧ください。



8. ワークショップ



このワークショップを、あたかもご自身のワークショップであるかのようにご利用ください。ここでは、以下の機能をご利用いただけます

- (8.1) 資材在庫、
- (8.2) 機械設備、
- (8.3) 工具・消耗品、およびその他の定期的な項目

8.1. 資材倉庫

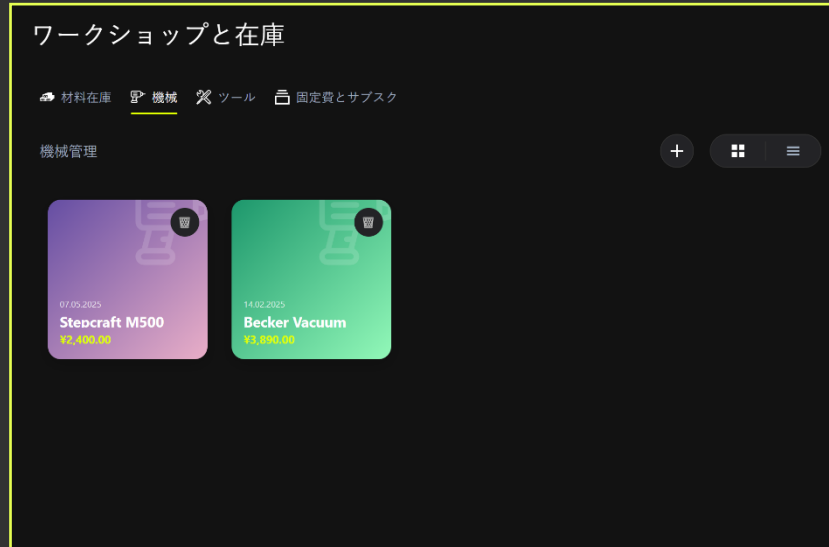
資材の作成方法については、第5節をご参照ください。資材倉庫での操作もこれと全く同じです。ただし厳密には、ワークショップに作成された資材はもはやプロジェクト固有のものではなく、一元的にアクセス可能となり、様々なプロジェクトや製品に使用できるようになります。

プロジェクトでの必要量が在庫の材料量より少ない場合、材料は比例してのみ差し引かれます。

重要 : MakersApp全体において、鋸刃の厚みなどによる端材は考慮されません。したがって、ミリ単位の正確な計算を行う場合は、最初からこの要素を計算に含めておく必要があります。



8.2. 機械



「機械」では、所有するすべての機械を登録することができます。各機械の名称、出力、購入費用、および電気料金を入力してください。

電気料金は、さまざまな環境における機械の経済性に影響を与えるため重要です。2つの作業場では、電気料金が異なります：1kWhあたり0.26ユーロと0.45ユーロです。最初の作業場にあるバッテリー駆動のモバイル機械は、この価格差が考慮されることでメリットを得られます。

1台の機械に1つまたは複数の特性を割り当てることができます。例えば、テーブルソーは切断用に設計されていますが、CNC機械は切断、彫刻、フライス加工用に設計されています。この割り当てにより、プロジェクトの作業工程において機械をより効率的に絞り込むことが可能になります。

さらに、プロセスフローを簡素化するために、すべての機械を登録した後で補助装置を割り当てることができます。この機能により、例えばテーブルソーを使用する場合、集塵装置が組み込まれている可能性が高くなり、製品の性能とコストが向上します。したがって、各工程で機械を1台ずつ個別に選択する必要はありません。

連動する機械 / アクセサリー:

この機械を使用する際に自動的に作動する他の機械を選択してください
(例: CNCの集塵機)。

Stepcraft M500 Becker Vacuum

8.3. ツール / サブスクリプション & 固定費

ワークショップと在庫

材料在庫 機械 **ツール** 固定費とサブスク

消耗品とハンドツール

| 名前 | 購入日 | コスト | アクション |
|---------------|------------|--------|-------|
| Cutter | 14.02.2026 | ¥19.49 | 管理 |
| Measuringtool | 14.11.2025 | ¥34.90 | 管理 |

支出を記録

ツールまたは消耗品

説明 / 名称:
例: ブラシセットやサーバーのレンタル...

コスト (合計): 購入日:

0,00 4/13/2026

キャンセル 保存

これらのカテゴリには、発生するその他のすべてのコストが記録されます。見やすさを考慮し、これらのコストはプロジェクト内ではなく「財務」セクションに表示されます。これはコストが存在しないことを意味するのではなく、MakersAppではユーザーフレンドリーさを重視しているためです。また、機械コストがプロジェクトに配分されていないことにもお気づきになるでしょう。ただし、これらの項目は財務概要に含まれています。

9. 財務

メインの「財務」セクションでは、すべての費用ができるだけシンプルな方法で集計されます。



3つのタブがあります：

9.1. 概要

ここでは、支出と収入の非常にシンプルな概要が表示されます。100%が支出であり、これらは利益によって相殺されていきます。バーが利益によって完全に埋まった時点で、目標達成となります。つまり、黒字になったということです。

9.2. 出納帳

出納帳には、すべての収入と支出が詳細に表示されます。全体像を見失わないよう、必ずフィルタ機能を活用してください。

9.3. 税金

ここでは、自社の財務状況に関する明細書をPDF形式でエクスポートできます。

