

MakersApp

Manual



Índice

1. Introdução	4
1.1. O que é o MakersApp?	4
2. Visão geral	5
3. Definições	6
3.1. Geral	6
3.2. A minha empresa	6
3.3. Apresentação	7
3.4. Cálculo	7
3.5. Informações.....	8
4. Projetos	9
4.1. Editor de projetos	9
4.2. Fluxo de trabalho no MakersApp.....	10
4.3. Visão geral da área de trabalho no Editor de projetos	11
4.4. Configurações do projeto	12
4.5. Criar variante*	13
4.6. Calculadora rápida	13
5. Criar material	14
5.1. Área de favoritos	15
Stock	15
Modelos próprios	15
Favoritos	16
5.2. Barra de pesquisa	16
5.3. Biblioteca de materiais	16
5.4. Detalhes do material	16
Produção em série	17
6. Adicionar etapas	18
6.1. Criar atividade	19
6.2. Registrar máquina	19
6.3. Duração.....	19

7. Vendas	20
7.1. Porto.....	20
7.2. Arquivar vendas	21
7.3. Histórico de vendas	22
8. Oficina	23
8.1. Armazenamento de material	23
8.2. Máquinas.....	24
8.3. Ferramentas / Assinaturas e custos fixos.....	25
9. Finanças	26
9.1. Visão geral	26
9.2. Livro de caixa	26
9.3. Impostos.....	26
10. Notas	27

1. Introdução

Muito obrigado por ter escolhido o MakersApp. Este programa surgiu da minha própria frustração em definir preços de venda que não só evitem prejuízos, mas também permitam vender com lucro os projetos que oferecemos na Internet com tanto esforço. É fácil perder a noção das coisas com a variedade de custos.

O foco foi colocado, acima de tudo, na utilização intuitiva e na simplicidade. Depois de experimentar e testar muitos layouts diferentes, a versão atual é a que eu próprio utilizo para os meus produtos na Etsy. Na verdade, não deveria ser necessário qualquer manual para utilizar o MakersApp, uma vez que as funções individuais devem ser autoexplicativas à medida que se vai utilizando o programa. No entanto, decidi lançar um manual para garantir que não surjam quaisquer ambiguidades na utilização.

Se tiver sugestões, elogios ou propostas de melhorias construtivas, não hesite em escrever para info@makersapp.net

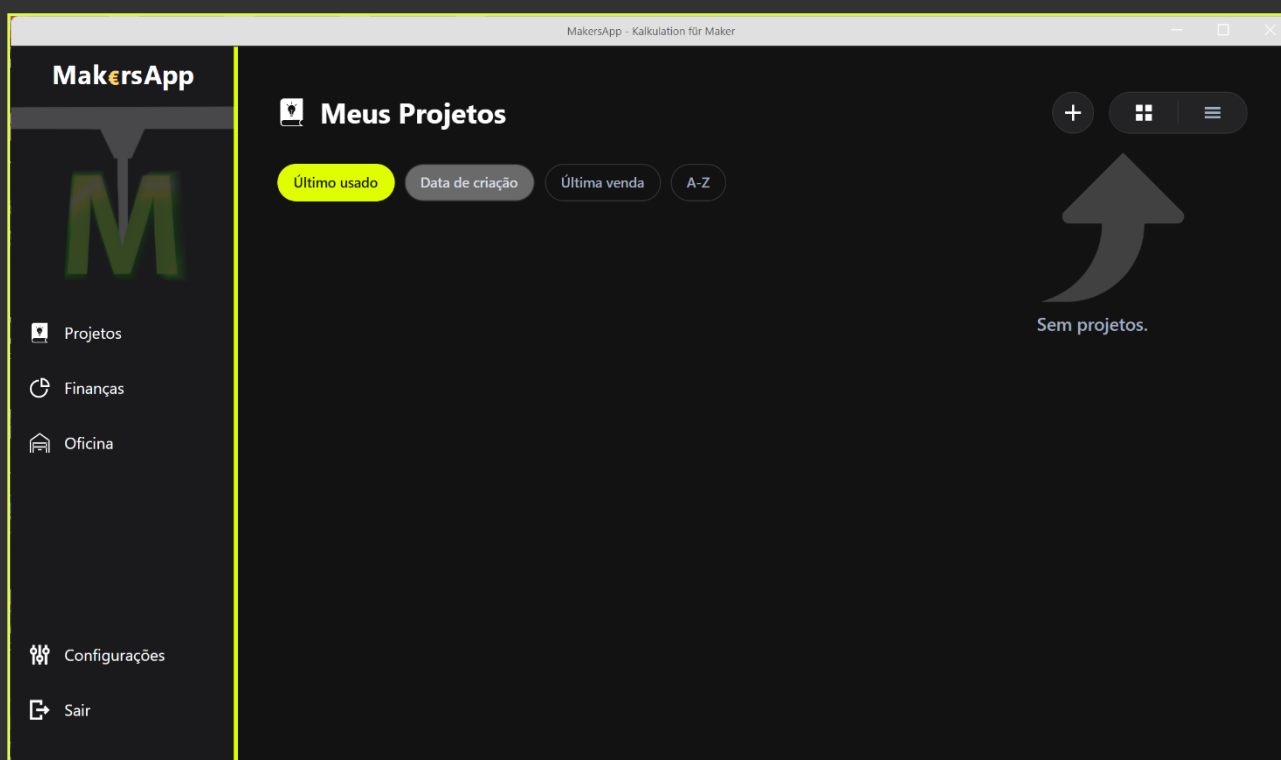


1.1. O que é o MakersApp?

O MakersApp é um programa que lhe oferece uma visão geral abrangente dos custos de materiais e mão-de-obra, bem como das receitas e perdas associadas ao seu cálculo de custos para os mais diversos projetos e plataformas de venda. Desta forma, poderá melhorar de forma muito simples os seus produtos, os seus lucros e, em última análise, todo o seu projeto. O software destina-se a um público-alvo alargado, desde principiantes com ideias até pequenas oficinas que, até agora, mantinham a sua contabilidade de forma laboriosa em tabelas confusas.

2. Visão geral

Quando iniciar o MakersApp pela primeira vez, irá encontrar este ecrã.



Antes de criar o primeiro projeto, vou explicar-lhe como o programa está estruturado.

No lado esquerdo encontram-se as três áreas principais:

Projetos	Área principal - aqui gere os seus projetos
Finanças	Visão geral completa das finanças
Oficina	Gestão de armazém/Parque de máquinas/Material

No início, devemos, no entanto, dedicar-nos às configurações, uma vez que a MakersApp permite muitas opções de personalização.

3. Configurações

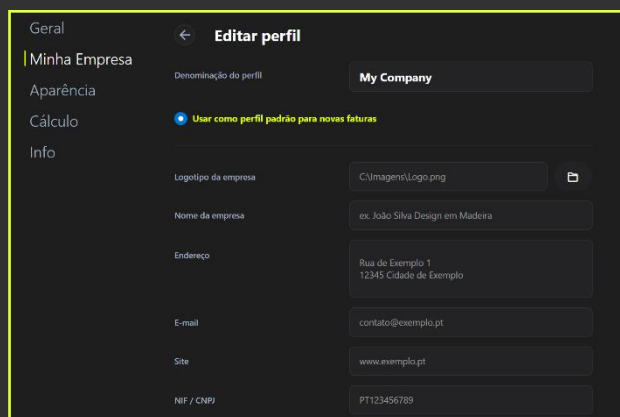


3.1. Geral

Nesta secção, define o idioma, a moeda e o sistema de medidas pretendidos. O salário por hora aqui introduzido serve de base para todos os seus projetos e pode ser ajustado individualmente dentro dos projetos. Caso não pretenda registar um salário por hora para os seus projetos, pode desativar esta opção dentro dos projetos. Tem, assim, a possibilidade de manter o salário por hora num valor padrão.

3.2. A minha empresa

Para que tenha o cabeçalho correto nas cotações e nas faturas, é aconselhável introduzir aqui os dados corretos antecipadamente. Se tiver um logótipo da empresa, também pode introduzi-lo.

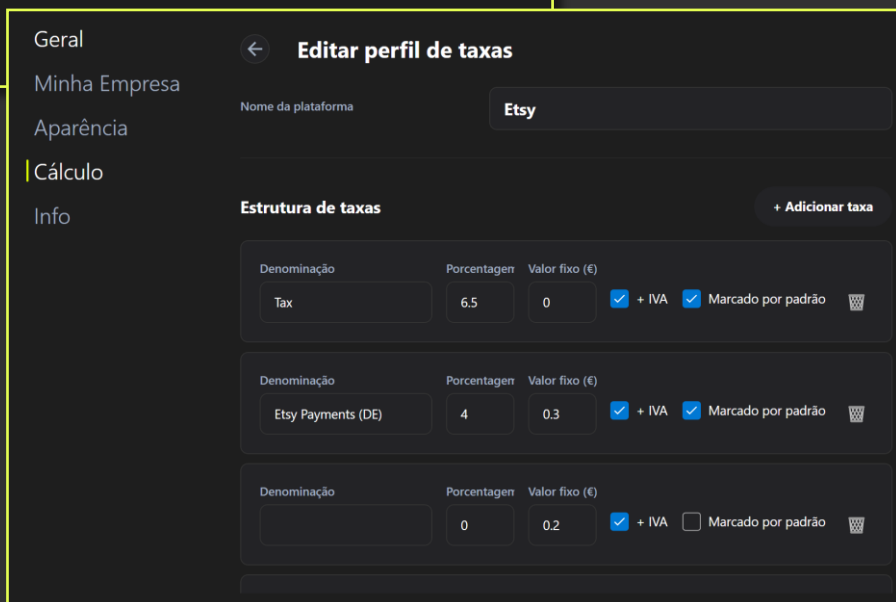


3.3. Apresentação

Aqui pode alternar entre o modo claro e o modo escuro. Na primeira vez que for iniciado, o programa arranca automaticamente no modo claro. Tem também a possibilidade de seleccionar uma cor de destaque ao seu gosto; muitos botões e títulos em todo o ambiente alteram a cor de acordo com essa escolha.

3.4. Cálculo

A maioria das plataformas comuns já se encontra aqui registada com as respetivas taxas e montantes, de acordo com a situação em 2026. No entanto, é possível que, por um lado, utilize outras plataformas e, por outro, que os fornecedores realizem ajustes nos seus modelos de taxas. Nesse caso, pode ajustar os campos correspondentes a qualquer momento.

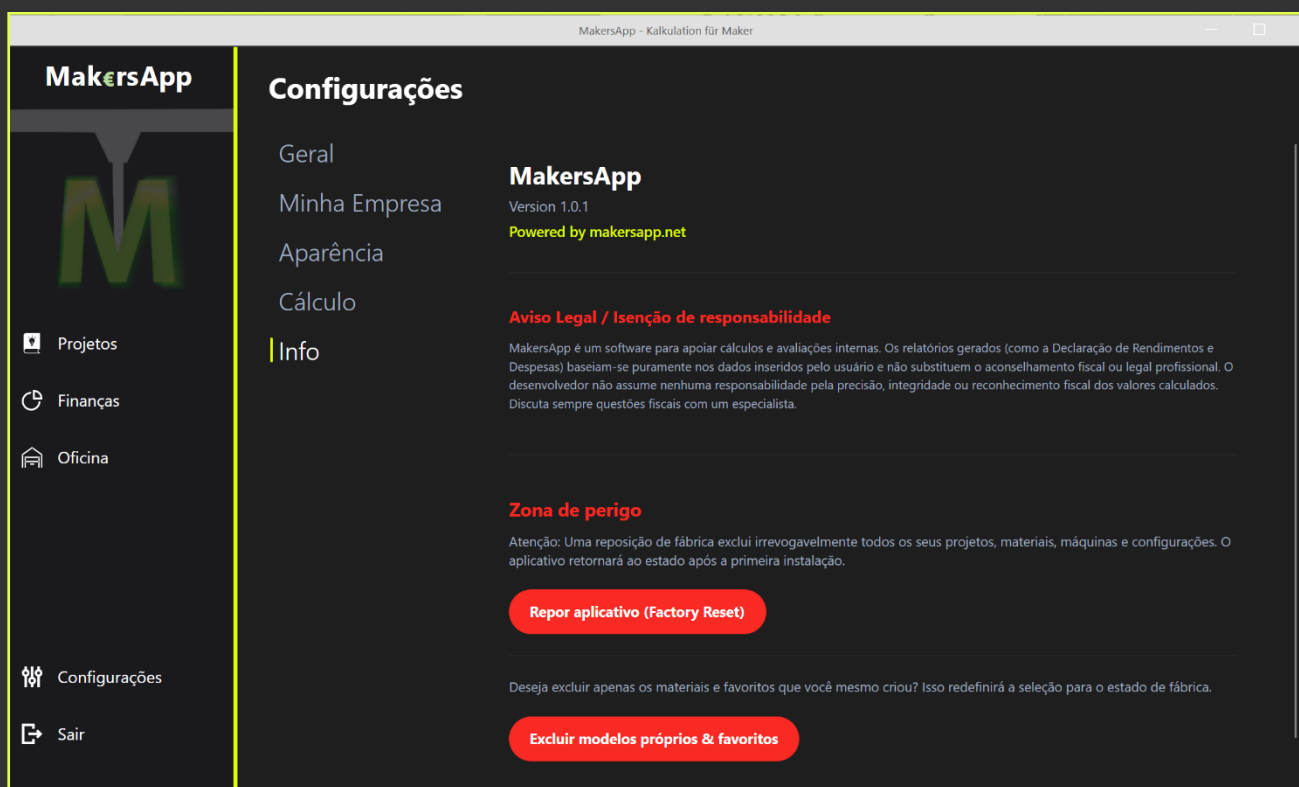


3.5. Informação

Ao efetuar a reposição de fábrica (Factory Reset), todas as configurações personalizadas e todos os projetos serão repostos. Os seus modelos e favoritos não serão afetados por este processo, uma vez que isso implicaria um esforço adicional considerável caso os seus materiais ou favoritos fossem apagados acidentalmente durante a reposição de fábrica. Portanto, se pretender reiniciar completamente a aplicação, terá de premir ambos os botões.

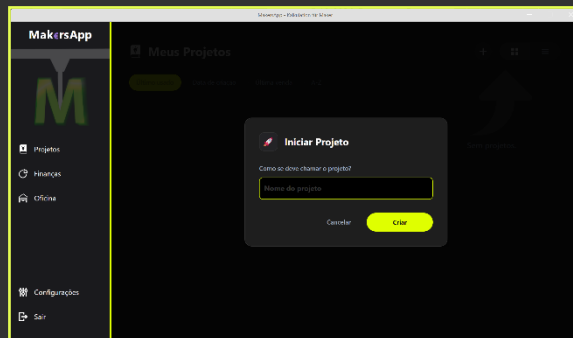
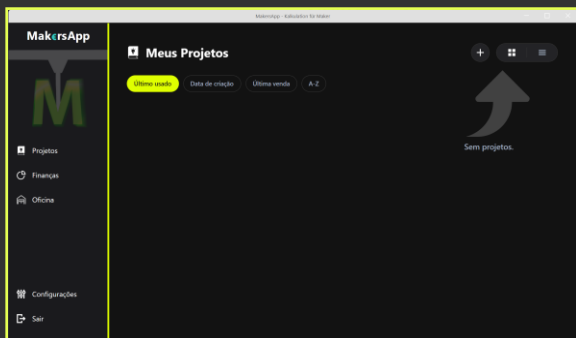
Mais uma vez, uma nota sobre a isenção de responsabilidade:

O software possui, em segundo plano, uma variedade de métodos de cálculo e fórmulas que funcionam em conjunto. Entre outras coisas, é possível exportar um extrato para a administração fiscal em formato PDF. Foi dedicado o máximo de esforço e cuidado para minimizar as fontes de erro. No entanto, não é possível excluir completamente a possibilidade de que uma cadeia de fórmulas muito complexas possa gerar um resultado errado. Caso isso venha a ocorrer, a MakersApp não se responsabiliza por tal. Por isso, em caso de dúvida, no que diz respeito a itens de maior valor ou questões fiscais, peço-lhe que não confie cegamente no sistema, mas que aja com bom senso.

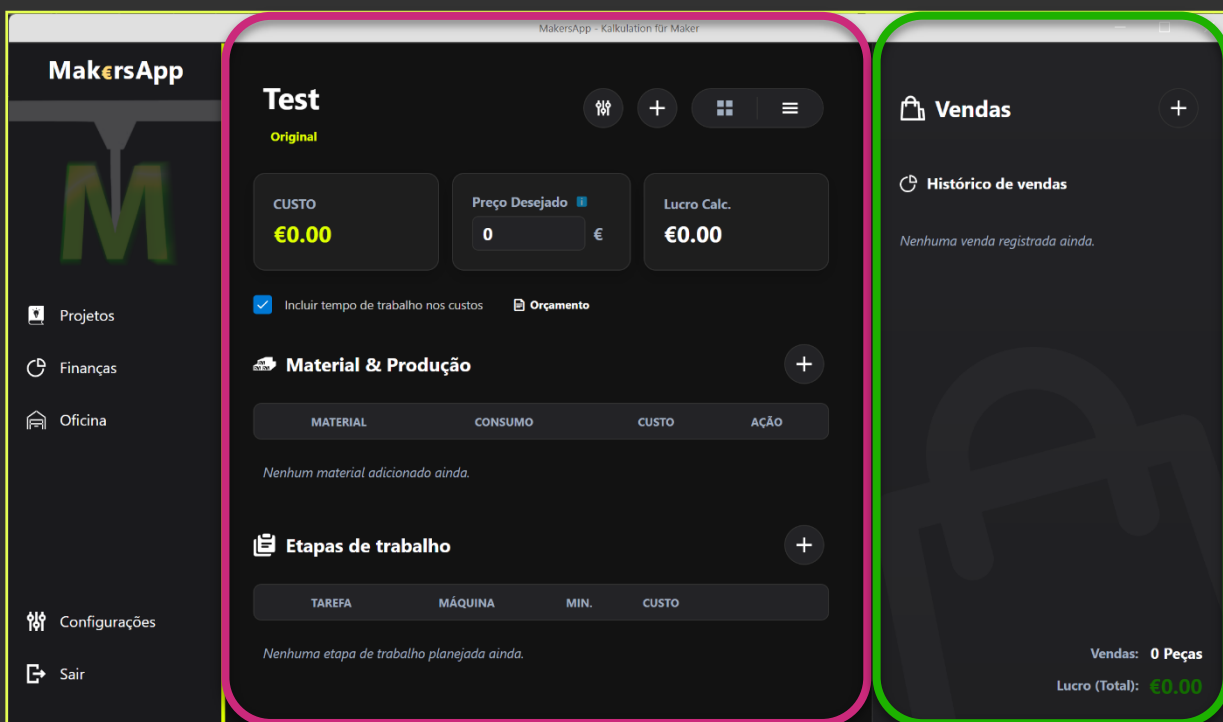


4. Projetos

A secção Projetos é a sua área de trabalho principal. Os projetos são produtos que planeia ou vende. Pode visualizar os projetos em mosaicos ou listas. Se ainda não houver projetos, verá uma seta destacada que o convida a criar um projeto. Clique nela e introduza um nome para o projeto.



4.1. Editor de Projetos



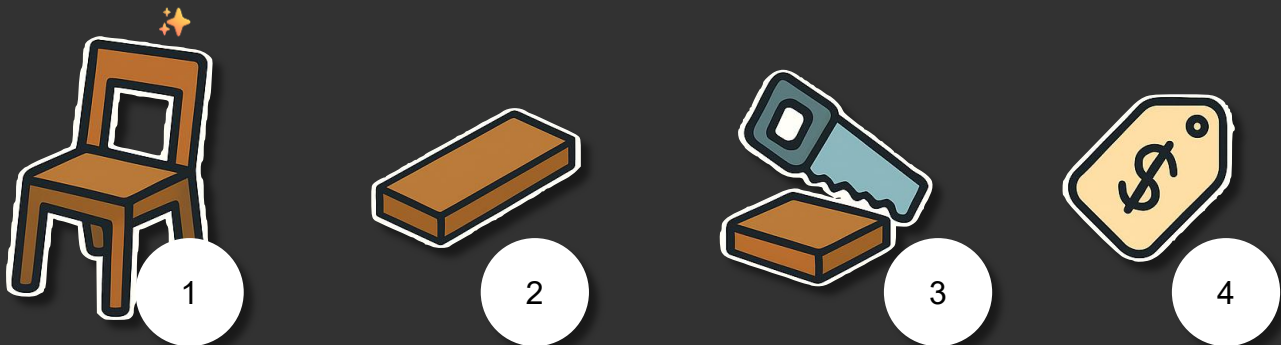
Depois de criar um projeto, é redirecionado automaticamente para a área do Editor de Projetos. Esta está dividida em duas áreas principais.

No centro da janela encontra-se a **área de trabalho**. Aqui são definidos todos os materiais e etapas de trabalho relacionados com o projeto. No lado direito, regista as vendas relacionadas com o projeto.

A área «Vendas» pode ser ignorada por enquanto, uma vez que primeiro é necessário carregar os materiais e as etapas de trabalho no projeto.

4.2. Fluxo de trabalho no MakersApp

Para compreender o funcionamento de um projeto na área de trabalho e a sua integração no programa como um todo, é importante, em primeiro lugar, compreender a funcionalidade central do software. Este software serve para determinar a rentabilidade de um produto e garantir que as vendas sejam lucrativas. Na área de trabalho, introduz os materiais e as etapas de trabalho necessários para o produto ou projeto em questão. É de salientar que mais de 50 % do desempenho de todo o software reside nestes pontos detalhados. Ao analisar o seu produto, irá rapidamente constatar que os principais custos residem nos materiais utilizados ou no seu valioso trabalho.



4.3. Visão geral da área de trabalho no Editor de Projetos

The screenshot shows the 'Test' project editor interface. It features a top navigation bar with icons for settings, adding variants, a grid view, and a menu. Below this is a summary section with 'CUSTO' (€0.00), 'Preço Desejado' (0 €), and 'Lucro Calc.' (€0.00). A checkbox for 'Incluir tempo de trabalho nos custos' is checked, and an 'Orçamento' icon is visible. The main area is divided into two sections: 'Material & Produção' and 'Etapas de trabalho', both with '+ Add' buttons. The 'Material & Produção' section has a table with columns: MATERIAL, CONSUMO, CUSTO, and AÇÃO. The 'Etapas de trabalho' section has a table with columns: TAREFA, MÁQUINA, MIN., and CUSTO. On the right side, there are five callout boxes: 'Configurações do projeto' (orange), 'Adicionar variante' (cyan), 'Visualização em' (pink), 'Calculadora rápida' (green), and 'Adicionar material' (white). A red callout box labeled 'Adicionar trabalho' points to the '+ Add' button in the 'Etapas de trabalho' section.

Por favor, considere a área de trabalho como um conjunto lógico:

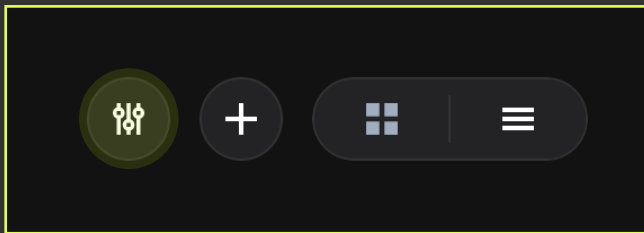
Imagine que tem uma placa de contraplacado com 12 mm de espessura e as dimensões 500 x 300 mm e pretende cortá-la em três placas com a sua serra circular de mesa de 1200 W. O tempo total de corte é de apenas 3 minutos. Este e muitos outros cenários podem ser facilmente simulados – e o resultado é impressionante!



Aprenda nas próximas secções como introduzir estes dados na MakersApp.

4.4. Configurações do projeto

Pode ajustar vários parâmetros nos projetos.



Configurações do projeto

Nome do projeto

Status Criado em

Ideia 4/13/2026

Finanças & Custos

Usar salário por hora diferente

Notas & Informações do cliente

ex. Para o Sr. Silva. Prazo: 14 de agosto.

Cancelar Salvar

Nome do projeto:

Personalização do nome do projeto

Estado:

Aqui pode definir-se uma «fase de estado» em que o projeto/produto se encontra atualmente. Este ponto não tem influência noutras funções e serve apenas para efeitos de planeamento.

Criado em:

Ajustar a data de criação. Isto tem impacto na ordenação na visão geral do projeto.

Finanças e custos:

Custos salariais divergentes/h. Este ponto pode ser relevante para um orçamento

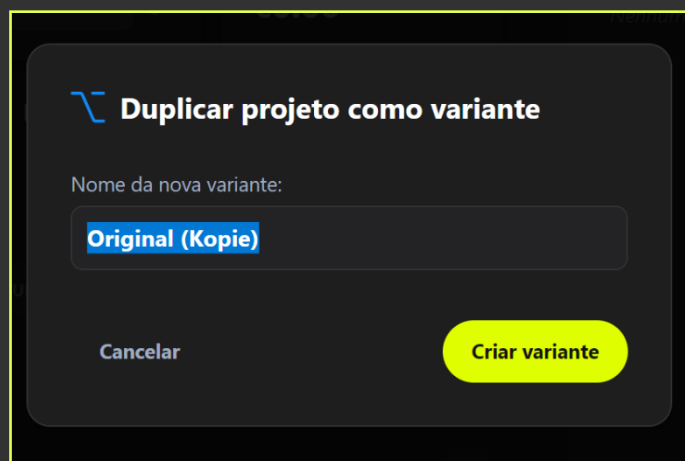
Notas e informações do cliente:

Aqui pode registar informações importantes relacionadas com o projeto/produto.

4.5. Criar variante*

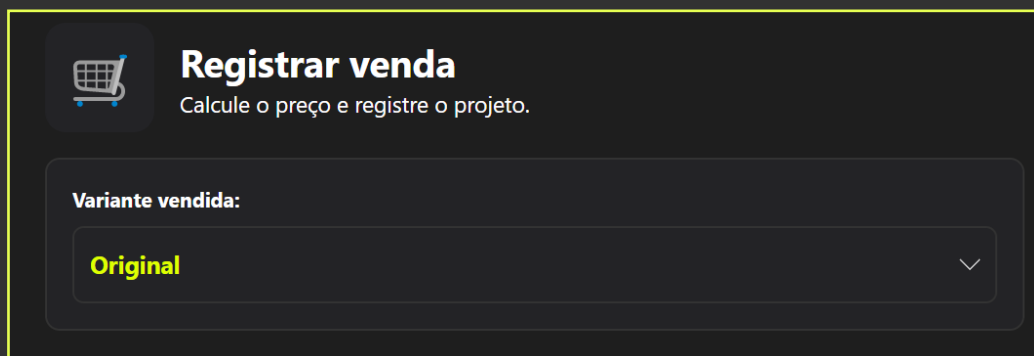
Se oferece produtos ou projetos em diferentes cores ou formas, mas que se referem ao mesmo projeto, pode adicionar aqui mais uma variante. Este é o caso, por exemplo, se oferecer no Etsy um projeto com diferentes tipos de madeira.

*Na versão gratuita da MakersApp, não é possível criar variantes.



A interface de usuário para criar uma variante de um projeto. O formulário tem o título "Duplicar projeto como variante" e um ícone de uma seta curva. Abaixo do título, há um campo de texto rotulado "Nome da nova variante:" com o valor "Original (Kopie)" preenchido. Na base do formulário, há dois botões: "Cancelar" e "Criar variante".

Assim que criar uma variante, irá encontrá-la na visão geral. Aí poderá personalizar os materiais e as etapas de trabalho individualmente. Mais tarde, quando vender o seu produto, poderá simplesmente selecionar a variante adequada.



A interface de usuário para registrar uma venda. O formulário tem o título "Registrar venda" e um ícone de uma carruagem de compras. Abaixo do título, há um subtítulo "Calcule o preço e registre o projeto." e um campo de seleção rotulado "Variante vendida:" com o valor "Original" selecionado.

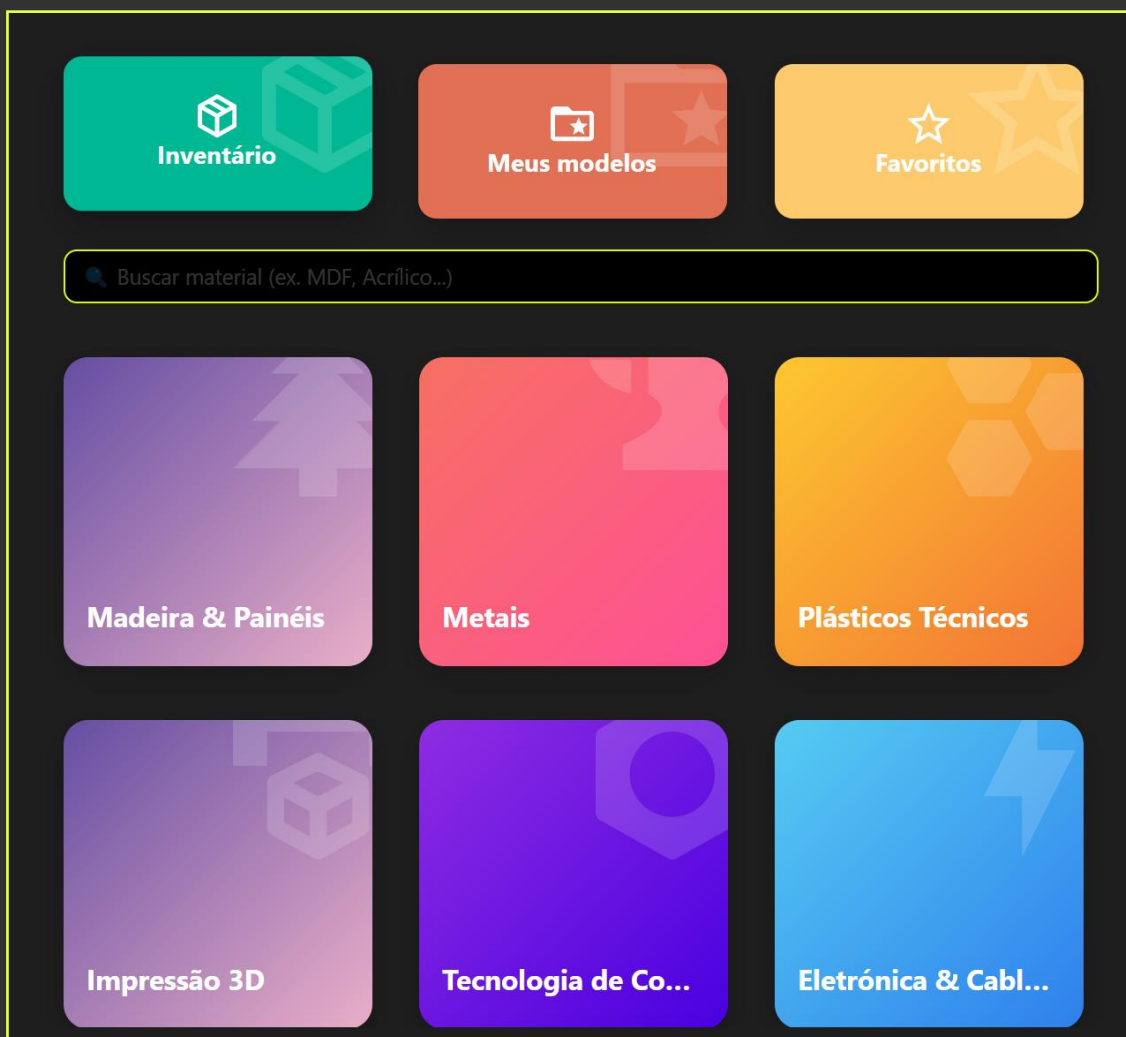
4.6. Calculadora rápida

Aqui pode determinar rapidamente qual o preço desejado para que o seu produto ou projeto se encontre na zona de lucro, sem ter de registar uma venda.

5. Criar material

Tem a possibilidade de registrar o material tanto no projeto como na oficina. Devido à grande semelhança do procedimento, foi dedicada uma secção específica a este processo. Nesta secção, referimo-nos, no entanto, à criação do material na área de trabalho do Editor de Projetos.

Ao criar material destinado ao seu projeto, irá encontrar esta janela:



Esta janela está dividida em três áreas principais:

Área de favoritos

Stock/ Modelos próprios/ Favoritos

Pesquisa

Biblioteca de materiais

O MakersApp é fornecido de fábrica com uma vasta seleção dos mais diversos materiais e substâncias. Essencialmente, estes já cobrem a maioria das áreas de aplicação.

5.1. Área de favoritos

Stock

Para a seleção de materiais para um projeto, pode recorrer aos recursos disponíveis no stock, que possivelmente já tenha registado. Caso o stock esteja vazio, uma vez que ainda não foram efetuados registos de materiais, esta pasta estará vazia no início. Os formulários de introdução de dados para o processamento posterior diferem significativamente dos utilizados para a integração de novos materiais, uma vez que os parâmetros já indicados no stock não são solicitados novamente. Se, por exemplo, utilizar um rolo de filamento já existente no armazém para o seu projeto, esse material será deduzido do rolo existente no armazém.

Resumindo: pense simplesmente como na realidade.

Modelos próprios

Caso o material fornecido não seja suficiente, existe sempre a possibilidade de criar os seus próprios modelos de material. Pode, em princípio, modificar o material pré-fabricado de acordo com as suas necessidades.

Aqui fica uma informação importante: o conceito de software da MakersApp só é possível porque foi desenvolvido o «Princípio das 4 Dimensões» para poder representar todos os materiais .

Dim0	Dim1	Dim 2	Dim3
Produtos a granel	Medação comprimento	de Área	Volume/Massa
Peça	mm	mm*mm/m ²	ml/kg



Ao criar os seus próprios materiais, é fundamental que esteja familiarizado com este contexto, para identificar o material com precisão e garantir que o cálculo em segundo plano é aplicado corretamente.

O que você deseja criar?

Nova categoria (Pasta)

Novo material (Artigo)

Cancelar

← Criar novo material

Denominação exata do material

ex. Chapa de alumínio 2mm

Categoria / Tipo de cálculo

Peças (ex. parafusos, porcas, dobradiças) ▾

Área (ex. placas, chapas, tecidos)

Comprimento (ex. tubos, barras, perfis)

Peças (ex. parafusos, porcas, dobradiças)

Volume/Peso (ex. tinta, resina, pó)

Para facilitar a categorização, pode criar estruturas de pastas. Ao criar novos materiais, certifique-se de que seleciona a unidade correta.

Favoritos

Pode guardar os materiais utilizados com frequência como favoritos. Para tal, basta clicar na pequena estrela ★ no canto dos respetivos mosaicos para, posteriormente, encontrar esse material na pasta de favoritos.

5.2. Barra de pesquisa

Para encontrar um determinado material sem ter de pesquisar em todos os mosaicos, pode utilizar palavras-chave. Embora a pesquisa não seja tão abrangente como a de um grande motor de busca, oferece, ainda assim, uma forma rápida de encontrar materiais. Caso a pesquisa não seja bem-sucedida, pode criar o seu próprio material.

5.3. Biblioteca de materiais

O coração da gestão de materiais é, sem dúvida, a biblioteca. Esta recorre a uma estrutura em árvore generosamente concebida. Os materiais estão aqui organizados de forma lógica por categorias. A área que provavelmente requer mais explicações menos explicações. Navegue pelas categorias e rapidamente perceberá que não há muito a perder. No entanto, pode ocultar ramos individuais da árvore. Para tal, no ícone do cadeado no canto superior direito 🔒. Aí terá a possibilidade de ocultar pastas desnecessárias.

5.4. Detalhes do material

Na janela de detalhes, após a seleção do material, define as dimensões, o consumo ou a quantidade de material necessária para o seu projeto ou produto.

A interface desta janela adapta-se dinamicamente consoante o material. Como pode imaginar, para a dimensão «Área» ou, como se vê aqui, uma placa comercial, o cálculo da área é naturalmente a escolha certa.



Se selecionar mais do que uma peça necessária, terá de decidir, na parte inferior, se a base de cálculo deve ser o valor total do material utilizado ou o valor de uma parte da compra planeada (ou já efetuada). Além disso, na parte inferior, verá uma caixa de seleção que permite registar diretamente no armazém o material que já tenha adquirido,

The screenshot displays the MakersApp interface. On the left, under 'Tamanho original da mercadoria comprada:', there is a 'Quantidade comprada' field set to '1' with the unit 'Placa(s)'. A checkbox 'Comprado tamanho original diferente (maior)' is checked. Below are sliders for 'Comprimento (mm)' set to '810' and 'Largura (mm)' set to '300'. A note states: 'Os recortes restantes e placas não utilizadas serão automaticamente adicionados ao seu estoque após salvar.' At the bottom of this section are checkboxes for 'Não guardar a área restante no estoque (descartar como sobra)' and 'Produção em série', and buttons for 'Cancelar', 'Salvar', and '+ & Etapa de trabalho'. On the right, the 'Simulador de Corte' section shows a visual representation of a plate being cut, with the text 'Mostra 1 peças distribuídas em 1 tamanhos originais.'

diretamente para o armazém, ficando assim disponível para outros projetos. No desenvolvimento da MakersApp, foi encontrado aqui um equilíbrio perfeito entre planos hipotéticos de um produto, produtos já existentes ou mesmo produtos que estão prestes a ser vendidos, e o material que já está disponível.

Resumindo: tem

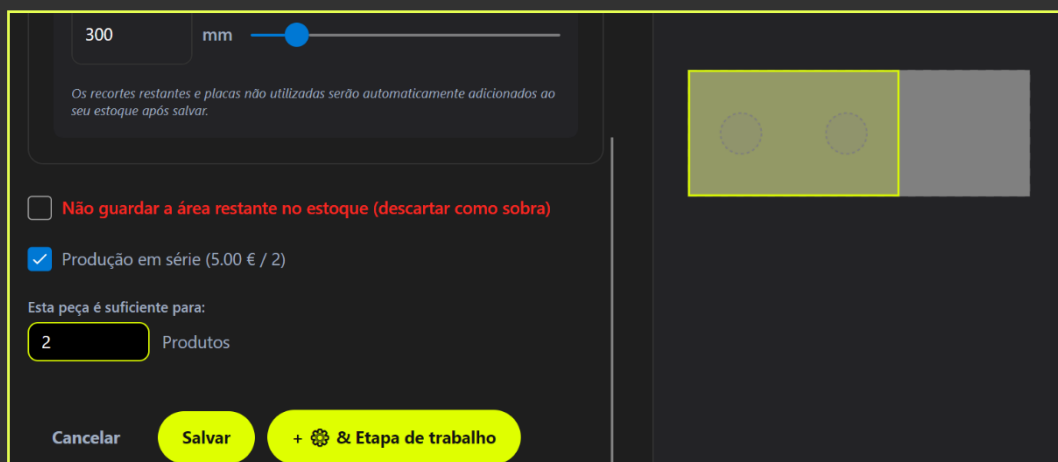
a liberdade de registar o material antecipadamente na oficina (no armazém), antes mesmo de iniciar um projeto, pode registar material puramente conceptual ou relacionado com o projeto apenas para o projeto, para poder calcular os preços de venda, ou transferir material do projeto para o armazém.

Tem a liberdade de utilizar o software de acordo com a situação real. A tentativa de encontrar um equilíbrio entre simplicidade e funcionalidade foi aqui implementada da melhor forma possível.

Produção em série

Marque esta opção para ativar um divisor. Se, por exemplo, a partir de uma placa cujas dimensões definiu acima, fabricar diretamente 3 paredes laterais para 3 produtos em simultâneo numa única passagem, indique o número de produtos correspondente. Isto ativa a seguinte lógica:

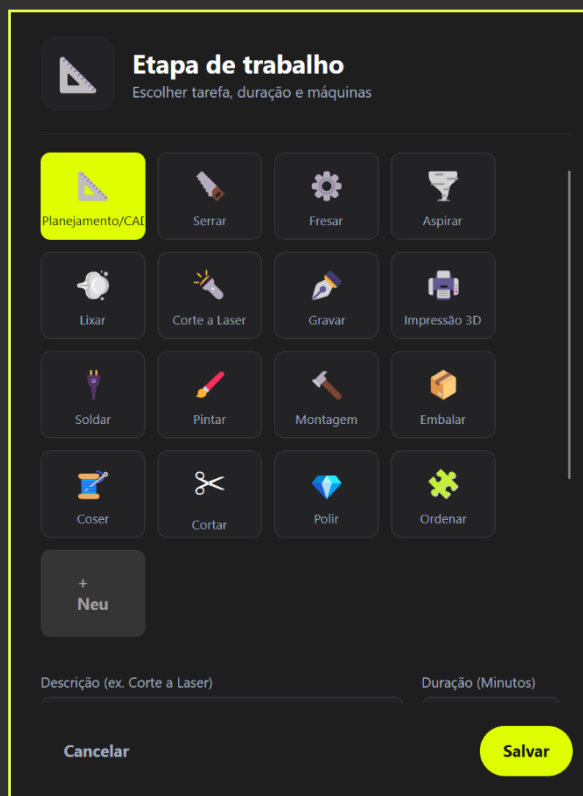
Indica que, a partir de uma placa que custa nove euros, fabrica três placas para três produtos, sendo calculado $9 \text{ €} / 3 = 3,00 \text{ €}$.



Nesta simples operação de cálculo, a ferramenta provavelmente não seria necessária, mas vai acabar por adorar esta pequena funcionalidade quando o resultado não for tão claro.

6. Adicionar etapas de trabalho

Após a adição do material, este é, naturalmente, processado de alguma forma por si, por uma máquina ou mesmo por ambos. Aqui, é necessário, em primeiro lugar, distinguir entre o processamento manual (por exemplo, lixar madeira), que está associado a esforço de trabalho e, portanto, a um salário por hora, e o processamento mecânico, que ocorre sem intervenção humana (por exemplo, impressão 3D).



6.1. Criar atividade

Comece por perguntar O QUE fez, selecionando uma atividade ou criando uma nova. Se tiver criado uma nova atividade, esta será guardada nas definições.

6.2. Registrar a máquina

Em seguida, defina COM O QUE realizou a etapa de trabalho. Utilizou uma máquina? Selecione uma máquina registada do seu parque de máquinas – caso ainda não exista nenhuma, pode criar uma nova. Esta será então automaticamente guardada na oficina. Uma particularidade aqui é a utilização de equipamentos auxiliares, mas isto é descrito com mais pormenor no capítulo «Oficina».

6.3. Duração

Existem essencialmente 3 estados diferentes de como o trabalho foi realizado. Para obter uma imagem precisa do esforço envolvido e de como os custos se compõem, pode consultar esta tabela:

Execução	Seleção
Apenas máquina - sem supervisão	Desativar tempo de trabalho no projeto
Tempo de trabalho puro sem máquina	Não especificar máquina
Máquina + tempo de trabalho	Selecionar máquina + manter o tempo de trabalho ativado

No final, como já mencionado, pode associar uma ou mesmo várias etapas de trabalho a um material, para obter uma estimativa de custos o mais precisa possível.


Produção em série – também aqui pode distribuir os custos em prol da eficiência. Quando produz peças para vários produtos simultaneamente com uma única etapa de trabalho.

Na secção superior «Calculadora rápida» do Editor de Projetos, os custos totais de material e processamento são resumidos num único campo. Ao desativar a caixa de seleção para os seus custos de mão de obra (salário por hora), assim que introduzir um preço desejado, pode determinar imediatamente se o seu projeto é rentável. Com isto, a área de trabalho está concluída.

A imagem mostra a interface da calculadora rápida do Editor de Projetos. Ela contém três campos principais: 'CUSTO' com o valor €0.00, 'Preço Desejado' com o valor 0 e o símbolo €, e 'Lucro Calc.' com o valor €0.00. Abaixo desses campos, há uma caixa de seleção marcada com um ícone de checkmark e o texto 'Incluir tempo de trabalho nos custos', e um ícone de documento com o texto 'Orçamento'.

7. Vendas

Após a fase de planeamento, na melhor das hipóteses, ocorrem vendas em vários portais. A secção Vendas refere-se sempre ao projeto em questão.



Registrar venda

Calcule o preço e registre o projeto.

Variante vendida:

Original

Plataforma: **Etsy** Quantidade: **1**

Receita & Envio

O cliente paga	Custos de envio	Embalagem
0,00	0,00	0,00

Custos de produção (Artigo): **€0.00**

Deduções & Taxas (sobre o valor 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 venda


Aqui pode seleccionar a variante do seu produto vendida e escolher a chave de cálculo do portal de forma a que não lhe escape nem um cêntimo.

7.1. Portes

Aqui pode definir claramente se os portes foram pagos diretamente ou se receberá esse montante separadamente. Optou-se deliberadamente por não incluir uma configuração global, uma vez que as vendas no mesmo portal podem ser calculadas de forma totalmente diferente.

7.2. Arquivar vendas


O facto de as vendas serem listadas individualmente tem, portanto, outra vantagem. Os destinatários, o número de rastreio e muito mais podem ser guardados de forma independente e abrangente em todos os portais de vendas da .



Registrar venda

Calcule o preço e registre o projeto.

<input type="checkbox"/> (€0.20 (+ IVA))	- €0.24
<input type="checkbox"/> Offsite Ads (Optional) (15% (+ IVA))	- €0.00
Lucro líquido (Total): Margem: 0.0%	-€0.36

Data de venda: 

Nota interna / Rastreamento:

Comprador & Dados de faturamento (Opcional)

Endereço de faturamento:

Endereço de entrega (se diferente):

Nota na fatura (ex. desconto):

[Cancelar](#) [Registrar venda](#)

7.3. Histórico de vendas

The image shows two side-by-side screenshots of the MakersApp interface. The left screenshot displays the 'Vendas' (Sales) section with a 'Histórico de vendas' (Sales History) list. The right screenshot shows the 'Ajustar fatura' (Adjust Invoice) screen, which includes a form for invoice details and a live preview of the invoice PDF.

Left Screenshot: Vendas

- Section: **Vendas**
- Section: **Histórico de vendas**
- Item: **x1** 13.04.2026 **Etsy**
- Original
- Receita: €10.00
- Lucro: **€8.39**
- Summary: **Vendas: 1 Peças**
Lucro (Total): €8.39

Right Screenshot: Ajustar fatura

Ajuste os dados e verifique a pré-visualização ao vivo.

Detalhes da fatura

Emitir fatura como: **My Company**

Endereço de faturamento:

Kundenname
Straße 123
12345 Stadt

Endereço de entrega (se diferente):

Mostrar custos de envio na fatura

Notas / Descontos:

Cancelar **Salvar agora como PDF**

Preview of the Invoice PDF:

FATURA **Minha Empresa**

Data: 13.04.2026
Número: 123
12345678901234567890

Endereço de faturamento:
Kundenname
Straße 123
12345 Stadt

Posições

#	Descrição	Qtd	Preço Unit	Total
1	Teste	1 Peça	€10.00	€10.00

Valor Líquido: €10.00
Valor da Fatura: €10.00

De acordo com o § 19 UStG, sempre que pagamos impostos, o IVA não é cobrado aos nossos clientes.

Página 1 de 1

No histórico de vendas, as vendas não só são registadas cronologicamente, como também é possível, mesmo após anos, exportar novamente as faturas em formato PDF. Em alternativa, pode utilizar esta funcionalidade em vez dos sistemas de faturação nativos dos portais de vendas.

Para que o cabeçalho seja apresentado corretamente, é necessário que introduza os seus dados nas definições. Mais informações sobre isto na secção Definições.



8. Oficina



Considere a oficina como se fosse a sua própria oficina. Aqui encontrará

- (8.1) Armazém de materiais,
- (8.2) Parque de máquinas,
- (8.3) Ferramentas e consumíveis e outros itens recorrentes

8.1. Armazém de materiais

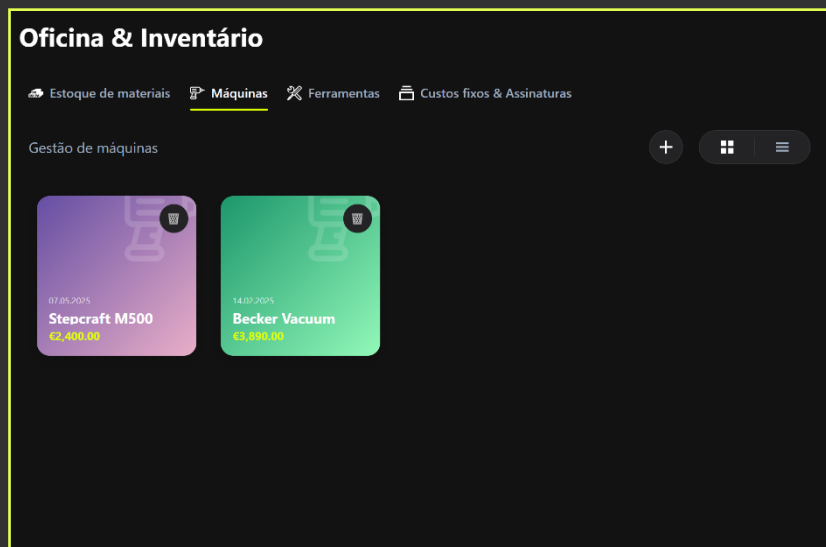
Para saber como criar material, consulte a secção 5. No armazém de material, o procedimento é exatamente o mesmo. Na verdade, o material criado na oficina já não está associado a um projeto específico, mas está acessível de forma centralizada e pode ser utilizado para diferentes projetos e produtos.

Se a necessidade nos projetos for inferior ao material em stock, este será deduzido apenas proporcionalmente.

Importante: o desperdício devido à espessura da lâmina de serra, etc., é ignorado em toda a MakersApp. Portanto, se pretender fazer cálculos ao milímetro, deve incluir este fator no seu cálculo desde o início.



8.2. Máquinas



Em «Máquinas», tem a possibilidade de registar todas as suas máquinas. Indique o nome, a potência, os custos de aquisição e o preço da eletricidade de cada máquina.

O preço da eletricidade é importante, pois influencia a rentabilidade das máquinas em diferentes ambientes. Duas oficinas têm tarifas de eletricidade diferentes: 0,26 € por kWh e 0,45 € por kWh. Uma máquina móvel a bateria na primeira oficina beneficia da consideração destas diferenças de preço.

É possível atribuir uma ou mais características a uma máquina. Uma serra circular de mesa, por exemplo, foi concebida para serrar, enquanto uma máquina CNC foi concebida para cortar, gravar e fresar. Esta atribuição permite uma filtragem mais eficiente das máquinas nas etapas de trabalho dos projetos.

Além disso, para simplificar os fluxos de processo, pode atribuir equipamentos auxiliares após o registo de todas as máquinas. Esta funcionalidade permite que, por exemplo, ao utilizar uma serra circular de mesa, seja altamente provável que esteja integrada uma aspiração, o que aumenta o desempenho e os custos dos seus produtos. Assim, não precisa de seleccionar cada máquina individualmente em cada etapa de trabalho.

Máquinas vinculadas / Acessórios:

Escolha outras máquinas que devem funcionar automaticamente quando esta máquina for usada (ex. extração de pó na CNC).

Stepcraft M500 Becker Vacuum

Cancelar Salvar

8.3. Ferramentas / Assinaturas e custos fixos

Oficina & Inventário

Estoque de materiais Máquinas **Ferramentas** Custos fixos & Assinaturas

Material de consumo & Ferramentas manuais

DENOMINAÇÃO	DATA DE COMPRA	CUSTOS	AÇÃO
Curter	14.02.2026	€8,49	
Measuretool	14.11.2025	€34,90	

Registrar despesa

Ferramenta ou material de consumo

Denominação / Nome:
ex. Conjunto de pincéis ou aluguel de servidor...

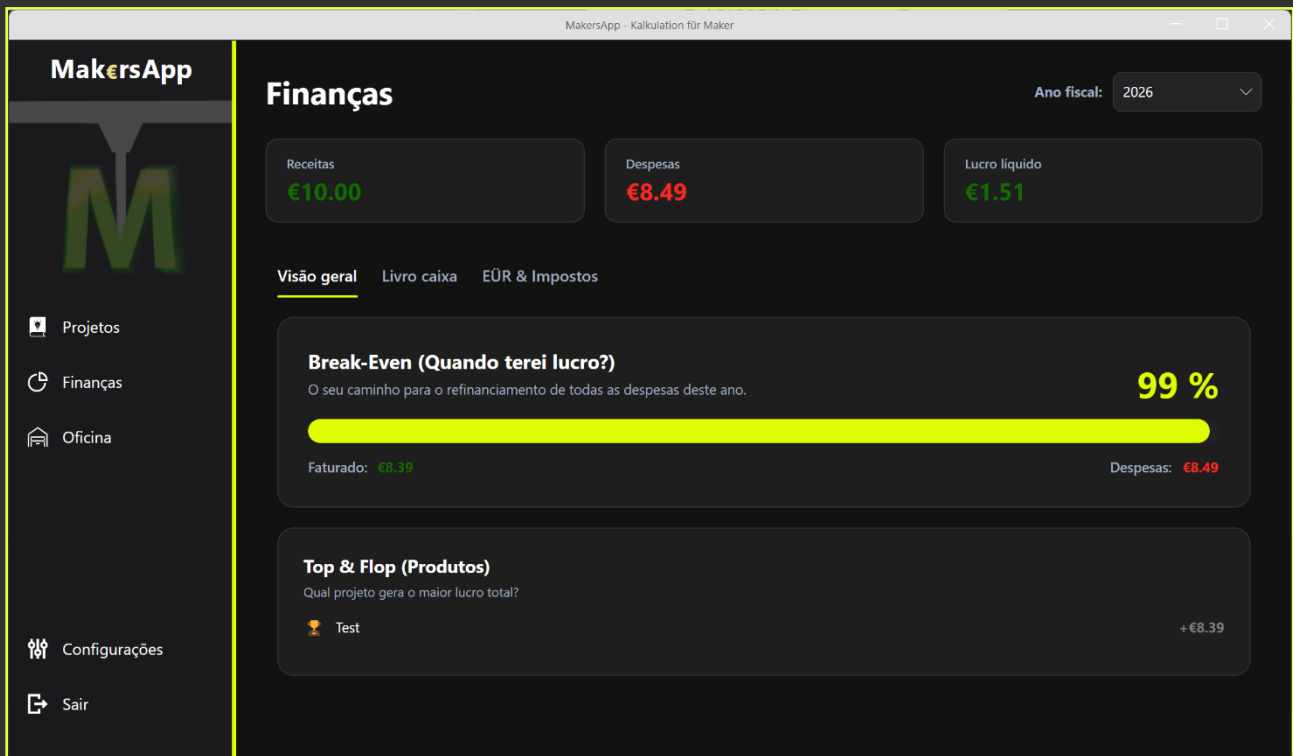
Custos (Total): 0,00 Data de compra: 4/13/2026

Cancelar Salvar

Nestas categorias são registados todos os restantes custos incorridos. Por uma questão de clareza, estes custos não aparecem nos projetos, mas sim na área de Finanças. Isto não significa que os custos não existam; pelo contrário, no MakersApp foi dada prioridade à facilidade de utilização. Irá também verificar que os custos das máquinas não são imputados aos projetos. No entanto, estas rubricas estão incluídas no resumo financeiro.

9. Finanças

Na secção principal de Finanças, todos os custos são somados da forma mais simples possível.



Encontrará 3 separadores:

9.1. Visão geral

Aqui encontrará uma visão geral muito simples das suas despesas e receitas. 100% correspondem a todas as despesas – e estas são deduzidas do lucro. Quando a barra estiver completamente preenchida pelo lucro, terá conseguido – estará então no azul.

9.2. Livro de caixa

No livro de caixa, todas as receitas e despesas são apresentadas em detalhe. Não se esqueça de utilizar os filtros para não perder a visão geral.

9.3. Impostos

Aqui pode exportar, em formato PDF, um extrato da situação financeira da sua empresa.

10. Notas