

NOTAS A LOS ESTADOS FINANCIEROS

POR EL AÑO TERMINADO EL 31 DE DICIEMBRE DE 2012

NOTA 1. DESCRIPCIÓN DEL NEGOCIO

MATTEGRAPHICS CIA. LTDA. Es una empresa constituida como domiciliación en la republica del Ecuador por lo que su manejo contable debe ser llevado bajo normativas internacionales de contabilidad a demás que debe tener un manejo contable adecuado para administrar y revisar correctamente la empresa contable y legal.

NOTA 2. POLÍTICAS DE CONTABILIDAD MÁS SIGNIFICATIVAS

Los Estados Financieros han sido preparados de acuerdo con principios de contabilidad Consejo Normativo de contabilidad generalmente aceptados en el país aplicable a la empresa, que comprende sustancialmente las normas impartidas y prácticas dictadas y/o permitidas por la SBS y en lo que sea aplicable las Normas Internacionales de Información Financiera oficializadas a través de Resoluciones emitidas por él.

A) Efectivo y equivalentes

El dinero efectivo mantenido para los gastos empresariales, es alto considerando los gastos mensuales lo cual demuestra la gran estabilidad de le empresa este rubro esta manejado en tres términos:

- Caja.- Usado para gastos pequeños de la administración
- Bancos.- Usado para pagos a proveedores entidades de control y empleados.
- Inversiones.- El dinero que se genero sobrante para no tener dinero ocioso se invirtió y genera nuevos ingresos.

B) Cuentas por cobrar no relacionados

Las cuentas por cobrar principalmente son las generadas por las ventas con el plazo establecido según las políticas contables, se analizó que la cartera podría llegar a tener una ligera posibilidad de incobrabilidad por lo que se resolvió hacer una provisión del 1 % establecido por la ley y mas no aplicar el deterioro establecido por NIIF ya que estas cuentas son recuperables.

C) Impuestos diferidos

Los impuestos diferidos no son aplicados porque el Servicios de Rentas Internas (SRI) no lo permite. Por lo que no se aplica diferimiento de impuestos a pesar que se aplica los ajustes NIIF

D) Propiedad planta y equipo

En la junta de accionistas se resolvió algunos aspectos en cuanto a propiedad planta y equipo que se detalla a continuación:

- Equipos de cómputo y software.- La naturaleza del trabajo realizado por Mattegraphics obliga a la utilización de gran cantidad de ordenadores, que al fin y al cabo son un conjunto de dispositivos y componentes electrónicos, y por esta razón se deterioran más rápidamente por el tiempo y el uso. Mattegraphics es un estudio digital, por esta razón todo el trabajo que se realiza es con ordenadores, y por ende se le da un uso continuado, lo que evidentemente incrementa el ritmo de deterioro comparado con oficinas administrativas y equipos de uso hogareño. Para una mejor apreciación de lo expuesto adjuntamos informe detallado que justifica el

haber dado de baja el activo. (Ver Informe técnico del deterior de equipos de cómputo).

- Bienes muebles y equipos de oficina.- Se analizó que en el 2013 se va a realizar una reinversión por lo que todos los bienes muebles y equipo de oficina se dieron de baja.
- Vehículos.- Los vehículos que constaban como activo fijo se determinó que son de uso exclusivo y particular de los accionistas por lo que se envió al gasto tomando en cuenta y con el conocimiento que era un gasto no deducible.

E) Riesgos financieros

Una organización bien manejada es la que prevé los riesgos y disminuye su impacto generando políticas y normas que vayan para disminuir los riesgos ante esto se presenta los riesgos y el impacto para que la administración tome las medidas indicadas.

Crédito.- La capacidad crediticia de la empresa es la optima, con un ratio de endeudamiento de 71% dando condiciones optimas para la empresa.

Liquidez.-El índice de liquidez que mantiene La empresa MATTEGRAPHICS CIA. LTDA.es de 1.40 lo cual demuestra que la capacidad de pago de las deudas es de 1.40 a 1 por lo que la empresa se muestra solvente y sin problemas de efectivo circulante.

Mercado.- El mercado de Mattegraphics se basa principalmente en la demanda presentada por el consumidor final al tratar de poner en la mejor vitrina informativa sus productos y así poder vender. Todo esto basado en el método 3D que se encuentra en auge y popularidad hacen que la empresa se encuentre en crecimiento permanente de talento humano, recursos tecnológicos que permita ser una empresa solida ante la competencia. Una vez superado esto y sin descuidar el mercado local permitirán que la empresa genere y exporte nuevos productos.

Riesgo legal.-La empresa maneja todos sus documentos al día y mantiene contrato de todo lo que se hace al igual del manejo de los empleados y de proveedores y clientes.

F)Ventas.-

Los ingresos por ventas se reconocen según la facturación, así también se reconoce los ingresos por servicios prestados y terminados.

G) Costos y Gastos.-

Los costos y gastos son reconocidos en base a las facturas de los proveedores y en el caso de los costos y gastos generados por los ingresos reconocidos en este periodo y facturados en el siguiente ya fueron registrados o causados, los gastos no deducibles se incrementan en la conciliación tributaria para el cálculo del impuesto a la renta.

H) Impuesto a la renta.

A razón de que en la hoja de cálculo no se puede registrar la reinversión en la página de la superintendencia de compañías, se pone el valor que hubiéramos tenido que pagar de renta en el caso que no hubiésemos reinvertido.

Rommy Reyes
CONTADOR.



matte

Informe técnico del deterioro de equipos de cómputo



matte

Tabla de contenido

Introucción.....	3
Cálculo empírico de deterioro	3
Deterioro natural	4
Deterioro por obsolescencia	4
Calidad del producto final	5
Conclusión	6
Créditos.....	7

Introducción

la naturaleza del trabajo realizado en MATTE GRAPHICS obliga a la utilización de gran cantidad de ordenadores, que al fin y al cabo son un conjunto de dispositivos y componentes electrónicos, y por esta razón se deterioran con el tiempo y el uso.

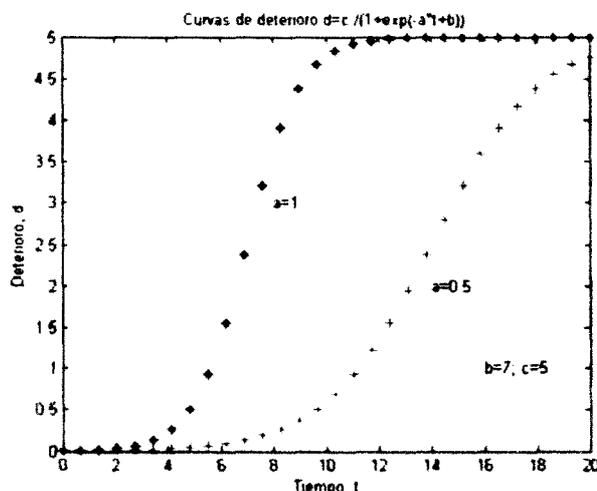
En este informe se pretende aclarar las principales razones por las cuales se deterioran los equipamientos y herramientas electrónicas en cuestión.

Cálculo empírico de deterioro

MATTE es un estudio digital, por esta razón **TODO** el trabajo que se realiza es con ordenadores, y por ende se les da un uso continuado, lo que evidentemente incrementa el ritmo de deterioro comparado con oficinas administrativas y equipos de uso hogareño.

Este deterioro variará también según el uso que le dé el usuario, y no existen dos usuarios iguales.

Sumado al uso continuado se deben tener en cuenta los accidentes que puedan causar deterioros más pronunciados en lapsos más cortos de tiempo (volcado de líquidos, picos de tensión, tormentas eléctricas, etc.) Este tipo de deterioro se basa principalmente en una cuestión probabilística, cosa que es imposible de calcular, pero que siempre está presente y mantiene el estado de los equipos en riesgo por muchas medidas que se tomen al respecto.



Curva de deterioro por el uso.

La pendiente de mayor deterioro se encuentra en los meses de en medio, que es cuando el equipo se encuentra en su mejor estado para trabajar.

En el caso de una empresa que de una utilización real de 4 horas aproximadamente (oficina típica administrativa) el coeficiente es de $a=0.5$ (lo que también puede entenderse como "media jornada"). En este caso los ordenadores llegan a tener una vida útil de 24 meses. Si esta empresa realiza

matte

mantenimientos periódicos y reemplazo de las piezas más deterioradas o menos potentes, este tiempo puede extenderse hasta 4 años.

En el caso de MATTE, el uso de los ordenadores se encuentra en el coeficiente $a=1$, ya que se les da una utilización de 8 horas en promedio. Según la curva, teniendo el mismo tipo de ordenador, el tiempo de vida se reduce drásticamente a 12 meses, pudiendo extenderse hasta 6 meses más (en un caso ideal) al actualizar el hardware y haciendo mantenimientos periódicos.

NOTA: Cabe destacar que los ordenadores portátiles y ordenadores marca Macintosh poseen una mayor vida útil, pero no se les pueden realizar mantenimientos adecuados ni se les puede actualizar, por lo que en resumen la vida útil es similar a los demás equipos de escritorio.

Los ordenadores hogareños tienen una curva de deterioro de un coeficiente que puede variar entre $a=0.05$ y $a=0.2$, y su vida útil suele estar entre 5 y 10 años.

Estas curvas no aplican en el caso de servidores, ya que el hardware está especialmente diseñado para mejorar esta vida útil y soportar el funcionamiento continuado durante 24 horas diarias. Los servidores suelen costar de 3 a 5 veces más que un ordenador normal debido a esta razón.

NOTA: Para la representación de esta curva se ha representado una exigencia de tecnología de $c=5$ (de un margen de 0 a 10, 10 se usa solo en ambientes militares y aeroespaciales) y un coeficiente de cuidado de $b=7$ (de un margen de 0 a 10 siendo 0 un maltrato absoluto).

Finalmente, existen infinidad de razones por las cuales actualizar el hardware en una oficina digital, pero las que aplican principalmente a MATTE son las que se tratan en los siguientes apartados.

Deterioro natural

Los ordenadores se deterioran simplemente por las horas de funcionamiento, todo equipo electrónico tiene una determinada cantidad de horas de "vida útil", que depende principalmente del fabricante y los materiales utilizados.

Si los equipos se mantienen encendidos y funcionando durante 8 a 10 horas diarias (24 horas en caso de servidores) estas horas se gastan aún cuando no se estén utilizando.

Esto reúne el 20% del deterioro de un ordenador, sin importar el trato y el uso que se le dé.

NOTA: Este parámetro puede mejorarse con cuartos aislados y refrigerados, ventilación forzada y filtros en las ventilaciones de estos ambientes aislados.

Deterioro por obsolencia

Los desarrollos tecnológicos exigen las últimas y más avanzadas tecnologías, por lo que un ordenador desfasado da pie a malos resultados. Esto obliga a la actualización periódica del



matte

equipamiento. El ritmo normal de crecimiento en tecnologías es de 2x cada 6 meses, y una vez superado el año suele ser obligatoria la actualización completa (MATTE realiza desarrollo de videojuegos, el mercado tecnológico más exigente).

Este factos puede significad el 20% en ordenadores de oficina, pero el 60% en ordenadores de desarrollo tecnológico o procesamientos muy pesados.

Los trabajos más pesados que realiza MATTE son:

1. Render 3D. (en "Maya" y con millones de polígonos, se hace render mediante una "granja" controlada con "DeadLine Render Farm Management System")
2. Simulación de fluidos reales. (con "Real flow", billones de polígonos y cálculos físicos)
3. Desarrollo de videojuegos. (Es necesario tener una GPU actualizada para garantizar el mejor rendimiento para el jugador más exigente)
4. Flujo de archivos de gran tamaño. (Un proyecto suele pesar 150GB en promedio, lo que obliga a tener discos duros de 1 a 4 TB, según lo pueda soportar el hardware)

Calidad del producto final

MATTE realiza trabajos de render digital en 3D desde hace varios años, y el avance de la tecnología y el aumento de experiencia de la empresa hacen que estos trabajos sean cada vez más pesados.

Gracias a esto es obligatorio el reemplazo de los ordenadores de la "Granja de Render" por otros más potentes, capaces de soportar el aumento de trabajo y de exigencias.

Estos ordenadores deben ser reemplazados por otros más potentes, y pueden ser cambiados cada 3 años.

Suelen reemplazarse los ordenadores de trabajo, que son los que más necesitan ser actualizados, y los retirados pasan a engrosar la "Granja de Render" o a reemplazar los que ya estén totalmente obsoletos.

Una "Granja de Render" reparte el trabajo entre todos los ordenadores conectados a su red (16 en este caso) y los ordenadores obsoletos que hagan parte de este trabajo tienen dos riesgos comunes:

1. Hacer mal el trabajo de render por no poseer la tecnología necesaria.
2. Ralentizar el trabajo de los demás ordenadores por no ser igual de rápidos.

Si alguno de los ordenadores de la "Granja de Render" comete alguno de los dos errores mencionados anteriormente, deberá ser reemplazado o retirado inmediatamente, porque comprometerá el resultado final repercutiendo en la calidad del trabajo o en el estiramiento del plazo final de entrega (dos puntos que no deben suceder bajo ningún concepto).



matte

Conclusión

Debido a los problemas del día a día mencionados en los apartados anteriores, es necesario mantener un estado continuo de actualización y mantenimiento de todo el equipamiento digital, ya que son las herramientas principales con las que trabaja MATTE GRAPHICS.

El ritmo de deterioro de los ordenadores se puede resumir en:

1. Ordenadores de 3D y Programación: 1 a 1,5 años. (Windows y MAC)
2. Ordenadores de Administración: 3 a 5 años.
3. Ordenadores de la "Granja": 3 a 5 años.
4. Servidores: 6 años.

Los ordenadores de trabajo superan en número en más del doble a todas las otras categorías, lo que supone también un deterioro constante y prácticamente generalizado de todo el equipamiento de la oficina.

matte

Créditos

Este documento reúne información resumida y específica focalizada en la problemática planteada. No se presentan desarrollos detallados de las principales razones, dando así hincapié a los efectos medibles en base a estadística y resultados reales de campo.

No obstante, los métodos matemáticos planteados en este documento pueden ser verificados mediante una tabla de medición y una verificación de laboratorio con parámetros controlados.

Todo el contenido y la estructura de redacción ha sido llevada a cabo por el jefe del departamento de programación e IT: Javier Eduardo Monsuares.

Declaro que estos datos son verídicos y están verificados en la práctica.

Javier Eduardo Monsuares.



MATTEGRAPHICS