

## NOTAS A LOS ESTADOS FINANCIEROS

### NOTA 1.- IDENTIFICACION DE LA ENTIDAD Y ACTIVIDAD ECONOMICA

HSB SOFTECUADOR COMPANIA ANONIMA, inicia sus actividades económicas el 21 de Junio de 2006 su principal actividad es el desarrollo, estudio, análisis, venta al por mayor y menor de programas de computación ubicada en la Provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Santa Prisca, en la Avenida Colon y Reina Victoria Edif. Banco de Guayaquil.

Al 31 de diciembre de 2015, el número de trabajadores de la entidad fue de 4 y colaboradores externos 3.

Los Estados Financieros por el periodo terminado al 31 de Diciembre de 2015, fueron aprobados por el Directorio de la Entidad en sesión que se llevó a cabo el 25 de Marzo del 2016, los Estados Financieros reflejan la actividad real de la Entidad.

### NOTA 2.- ACTIVOS CORRIENTES

Son el fiel reflejo del manejo de cartera por ventas, pagos, sus saldos están conciliados al 31 de Diciembre 2015.

### NOTA 3.-ACTIVOS NO CORRIENTES

Sus activos no corrientes registrados a su valor histórico sus depreciaciones están realizadas por el método de línea recta, los primeros equipos de computaciones y algunos muebles y enseres están totalmente depreciados, este año se han adquirido algunos muebles que ingresan a nuestros activos.

### NOTA 4.- PASIVO CORRIENTES

Los proveedores están actualizados, sus pagos están al corriente, así como las obligaciones con impuestos, aportes patronales, sueldos, entre otros.

### NOTA 5.- PATRIMONIO

Este año los accionistas continúan acumulando sus utilidades

### NOTA 6.- VENTAS

Sus ventas dependen de la necesidad casi estable de la empresa en Bélgica, debido a eso en Ecuador los ingresos son estables.

### NOTA 7.- COSTOS Y GASTOS

Sus costos son los sueldos y otros beneficios directamente relacionados con los programadores que son los que crean y dan ingresos a la empresa, mientras que los gastos son para las operaciones normales de la empresa como suministros, seguros, servicios, servicios públicos, entre otros, los mismos que están controlados para poder generar utilidad