

3. Informácie k časti F. písm. a) prílohy č. 3 o dlhodobom nehmotnom majetku

Tabuľka č. 1

Dlhodobý nehmotný majetok a	Bežné účtovné obdobie							
	Aktivovane náklady na vývoj b	Softvér c	Oceniteľné práva d	Goodwill e	Ostatný DNM f	Obstarávaný DNM g	Poskytnuté preddavky na DNM h	Spolu i
Prvotné ocenenie								
Stav na začiatku účtovného obdobia		1 657						1 657
Prírastky								0
Úbytky								0
Presuny								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	1 657	0	0	0	0	0	1 657
Oprávky								
Stav na začiatku účtovného obdobia		1 657						1 657
Prírastky								0
Úbytky								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	1 657	0	0	0	0	0	1 657
Opravné položky								
Stav na začiatku účtovného obdobia								0
Prírastky								0
Úbytky								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0
Zostatková hodnota								
Stav na začiatku účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0
Stav na konci účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabuľka č. 2

Dlhodobý nehmotný majetok a	Bezprostredne predchádzajúce účtovné obdobie							
	Aktivovane náklady na vývoj b	Softvér c	Oceniteľné práva d	Goodwill e	Ostatný DNM f	Obstarávaný DNM g	Poskytnuté preddavky na DNM h	Spolu i
Prvotné ocenenie								
Stav na začiatku účtovného obdobia		1 657						1 657
Prírastky								0
Úbytky								0
Presuny								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	1 657	0	0	0	0	0	1 657
Oprávky								
Stav na začiatku účtovného obdobia		1 657						1 657
Prírastky								0
Úbytky								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	1 657	0	0	0	0	0	1 657
Opravné položky								
Stav na začiatku účtovného obdobia								0
Prírastky								0
Úbytky								0
Stav na konci účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0
Zostatková hodnota								
Stav na začiatku účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0
Stav na konci účtovného obdobia	0	0	0	0	0	0	0	0

4. Informácie k časti F. písm. c) prílohy č. 3 o dlhodobom nehmotnom majetku

Dlhodobý nehmotný majetok	Hodnota za bežné účtovné obdobie
Dlhodobý nehmotný majetok, na ktorý je zriadené záložné právo	
Dlhodobý nehmotný majetok, pri ktorom má účtovná jednotka obmedzené právo s ním nakladať	