

CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Entre los suscritos TELCOMUNDO, identificada con NIT 900567895 y representada por JUAN RODRIGUEZ quien se identifica como aparece al pie de su firma, en adelante EL CLIENTE, y GRUPO 6 identificado con NIT 900252534 representado por Lisbeth Tatiana Martínez identificado con Cedula 1000969462 en adelante EL DESARROLLADOR, hemos convenido celebrar el presente contrato de desarrollo web que se regirá por las siguientes cláusulas.

1. ANTECEDENES.

- a. TELCOMUNDO SAS es una persona jurídica dedicada comercialmente a:
Venta de todo el portafolio de la empresa de telecomunicaciones Claro
- b. GRUPO 6, es una persona jurídica dedicada comercialmente a la creación y comercialización de software.
- c. TELCOMUNDO SAS desea contratar la creación de un aplicativo web con las funciones y características de que trata la cláusula segunda de este contrato.
- d. Consecuentemente El CLIENTE y EL DESARROLLADOR han suscrito el presente contrato a fin de desarrollar e implementar el aplicativo web de que trata la cláusula siguiente.

2. OBJETO. Mediante el presente contrato EL DESARROLLADOR se obliga a crear e implementar el aplicativo web de conformidad con las especificaciones de la presente cláusula, y EL CLIENTE se obliga a pagar el precio acordado por los servicios:

Titular del aplicativo web: TELCOMUNDO SAS

Funciones del aplicativo web:

Registro, almacenamiento, actualización y eliminación de las ventas realizadas por los asesores

Compatibilidad: el aplicativo web deberá ser compatible con los principales navegadores web, tales como Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox Safari y las versiones móviles de estos

Acceso: El aplicativo web deberá contar con mecanismos de verificación de identidad y seguridad necesarios para garantizar que sólo personas autorizadas por EL CLIENTE puedan acceder a la Información allí contenida o hacer uso de ésta.

Requisitos adicionales:

Aplicativo web para el almacenamiento de ventas por parte de la compañía de servicios de telecomunicación, en donde se podrá registrar ventas, editar, eliminar y: validar históricos de las mismas.

3. FASE DE DESARROLLO. El desarrollo del programa objeto del presente contrato, cuenta con las siguientes fases:

- a) **Fase inicial**, que comprende las etapas de análisis y diseño del software. Esta fase se iniciará a la firma del presente contrato
- b) **Fase de pruebas**, que consistirá en la realización por parte de la **DESARROLLO DE SOFTWARE S.A** de todas aquellas actividades necesarias para la comprobación del buen funcionamiento del programa desarrollado.
- c) **Fase de modificaciones y actualizaciones:** que podrá darse en caso de que, como consecuencia de la fase descrita en el apartado anterior, surja la necesidad de llevar a cabo una serie de modificaciones en el programa desarrollado.
La fase de modificaciones, siempre que sea necesaria, comenzará una vez terminada la etapa de pruebas, y tendrá una duración máxima de 40 días.
- d) **Fase de entrega e instalación** definitiva del programa.
En este momento la empresa **DESARROLLO DE SOFTWARE S.A** hará entrega de toda la documentación del desarrollo y uso del programa informático, incluido el manual de operaciones, tendrá la duración 2 meses.
- e) **FASE DE SOPORTE DE LA APLICACIÓN** se tendrá un soporte de la aplicación nivel 1,2,3 y 4 de soporte técnico estos están diseñados para resolver las diferentes necesidades de los usuarios en cuanto a la solución de problemas de software, desde los problemas más simples hasta los más complejos, tendrá una duración de 4 meses

Cada una de las Fases queda desarrollada en el Anexo al presente contrato.

4. PRECIO. El precio por el desarrollo e implementación del aplicativo web objeto de este contrato será de \$50.000.000 (cincuenta millones de pesos) que El CLIENTE pagará de la forma en que se indica a continuación.

5. FORMA DE PAGO. El precio del desarrollo e implementación del aplicativo web objeto de este contrato, a saber, \$50.000.000 (cincuenta millones de pesos) será pagado por EL CLIENTE en dos partes. La primera entregada a título de anticipo al momento de celebración del contrato por valor de \$25.000.000,00 (veinticinco millones de pesos) que EL DESARROLLADOR declara haber recibido a satisfacción. La segunda por \$25.000.000,00 (veinticinco millones de pesos) que EL CLIENTE pagará al momento de la entrega de la página web mediante consignación o transferencia bancaria a la cuenta que se indica a continuación:

Entidad: Bancolombia

Tipo de cuenta: Corriente

Número de cuenta: 1220202020

6. MODIFICACIONES. EL DESARROLLADOR deberá pronunciarse sobre las modificaciones o cambios solicitados por EL CLIENTE dentro del término de 2 semanas. En caso de no pronunciarse dentro de este término la petición de modificación o cambios se entenderá aceptada.

CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE POR FASES

Etapa del Ciclo de Vida del Software	Descripción
Requisitos	Se identifican, recopilan y documentan los requisitos del software en base a las necesidades de los usuarios y las especificaciones del sistema. Esto implica comprender las funcionalidades y características requeridas, así como los objetivos y restricciones del proyecto.
Análisis	Se realiza un análisis detallado de los requisitos recopilados para comprender su alcance y viabilidad. Se definen los casos de uso, se identifican los actores involucrados y se activan las interacciones del sistema. También se pueden utilizar técnicas como modelado de datos y diagramas de flujo para visualizar y validar los requisitos.
Diseño	En esta etapa se establece la arquitectura del software, definiendo la estructura global del sistema y la interacción entre sus componentes. Se elabora el diseño detallado de cada módulo o componente, incluyendo diagramas de clase, diagramas de secuencia, diagramas de actividad, entre otros. También se consideran aspectos como la usabilidad, la seguridad y el rendimiento del software.
implementación	En esta etapa se lleva a cabo la codificación del software utilizando el lenguaje de programación seleccionado. Los desarrolladores siguen el diseño establecido y utilizan buenas prácticas de programación para crear los módulos y

Etapa del Ciclo de Vida del Software	Descripción
	funcionalidades del sistema. Es importante realizar pruebas unitarias a medida que se avanza en la implementación para asegurar la calidad del código.
pruebas	Se llevan a cabo pruebas exhaustivas para evaluar el funcionamiento del software. Esto incluye pruebas de funcionalidad, pruebas de integración para verificar la interacción correcta entre los componentes, pruebas de rendimiento para evaluar el rendimiento del software bajo diferentes cargas y pruebas de aceptación por parte de los usuarios finales. Las pruebas pueden ser automatizadas o manuales, dependiendo de los recursos disponibles.
Despliegue	Una vez que el software ha superado las pruebas y se ha corregido cualquier error encontrado, se procede al uso en el entorno de producción. Esto puede implicar la instalación del software en los servidores o la distribución a los usuarios finales. Se realiza una planificación cuidadosa para minimizar el impacto en el negocio y asegurar una transición suave.
Mantenimiento	Esta etapa implica el seguimiento y mantenimiento continuo del software en producción. Se realizan actualizaciones, corrección de errores, mejoras y optimizaciones según sea necesario. También se brinda soporte técnico a los usuarios finales, respondiendo a sus consultas y resolviendo cualquier problema que puedan enfrentar. Además, se pueden implementar nuevas funcionalidades o realizar ajustes en base al feedback de los usuarios.
retiro	En ocasiones, el software puede llegar al final de su vida útil y ser retirado del servicio. Esto implica tomar decisiones sobre la migración de datos, la eliminación segura de los componentes del sistema y la planificación de la transición a una nueva solución si es necesaria. Se pueden llevar a cabo actividades de documentación y archivado para garantizar que los

7. ENTREGA. Para recibir a satisfacción el aplicativo web objeto de este contrato EL DESARROLLADOR deberá hacer entrega de la misma:

- a. Cumpliendo todas las funciones indicadas en la cláusula primera y segunda de este contrato.
- b. Cumpliendo los requisitos técnicos de que trata la cláusula segunda de este contrato.
- c. Libre de errores, bugs o cualquier otro problema que impida el funcionamiento del aplicativo de la forma indicada por el cliente.
- d. Con toda la información, documentación y código fuente necesarios para que EL CLIENTE asuma el control del aplicativo web y la opere desde la fecha de entrega.

8. GARANTÍA. Desde la fecha de entrega del aplicativo web y por el término de 2 meses EL DESARROLLADOR será responsable del mantenimiento del aplicativo web, debiendo resolver cualquier error, bug o problema que impida el adecuado funcionamiento de éste.

9. CONFIDENCIALIDAD. Las partes se obligan a mantener en secreto toda información confidencial a la que tengan acceso con ocasión del presente contrato. Para efectos de este contrato se entiende por confidencial toda información recibida por cualquiera de las partes que cumpla con alguna de las siguientes condiciones:

- a. Que no sea de conocimiento público ni de fácil obtención a través de medios legítimos y que sea denominada como tal por el titular de la información.
- b. Que las circunstancias de su entrega, los medios de almacenamiento o las medidas de seguridad tomadas por el titular para la custodia de la información indiquen el carácter confidencial de la misma.
- c. Se considerará información confidencial toda información de naturaleza contable, financiera o comercial que no sea de conocimiento público ni figure en bases de datos de acceso abierto o libre, tales como informes contables, planes de negocio, contratos y acuerdos de naturaleza privada, know-how, precios, clientes, proveedores, entre otras. Esta lista tiene propósito enunciativo y no implica la no confidencialidad de otros tipos de información no mencionadas en ella.

10. PROPIEDAD INTELECTUAL. EL DESARROLLADOR transfiere a favor de EL CLIENTE los derechos patrimoniales de autor sobre cualquier obra creada con ocasión del presente contrato y que haga parte del producto final entregado al CLIENTE, incluyendo, entre otros, el código fuente de la página y el diseño de la misma.

Parágrafo primero. En caso de uso de obras de terceros por parte de EL DESARROLLADOR en el producto final entregado al CLIENTE, éste deberá aportar prueba de que las mismas se tratan de obras por encargo producto de un contrato de prestación de servicios o trabajo, la autorización de uso que permita su uso comercial, el comprobante de pago del banco de imágenes, vídeos o intangibles de que hayan sido obtenidas o cualquier otro documento o certificación equivalente que dé cuenta de que el uso comercial de estas obras por parte de EL CLIENTE se encuentra autorizado.

Parágrafo segundo. En el evento de presentarse reclamaciones judiciales o extrajudiciales por parte de terceros sobre los derechos de autor de que trata la presente

cláusula, EL DESARROLLADOR asumirá la defensa frente a tales reclamaciones, ante las cuales EL CLIENTE será tercero de buena fe.

Parágrafo tercero. Los derechos morales de autor permanecerán en cabeza del DESARROLLADOR y el aplicativo web reconocerá su autoría sobre el mismo con la leyenda: * "Sitio web por TELCOMUNDO SAS"

Parágrafo cuarto. La titularidad de los derechos patrimoniales de autor en cabeza del CLIENTE se reconocerán con la leyenda: "Copyright ©TELCOMUNDO SAS".

11 PLAZO. El plazo del presente contrato será de 24 meses contados desde su fecha de celebración.

12. CLÁUSULA PENAL. En caso de incumplimiento del presente contrato la parte incumplida pagará a la otra la suma de \$20.000.000 (veinte millones de pesos), para cuyo cobro no habrá otros requisitos que los establecidos por la ley para el cobro de las obligaciones expresas, claras y exigibles. Lo anterior sin perjuicio de perseguir alternativamente la indemnización de perjuicios cuando a juicio de la parte cumplida estos excedan el monto contemplado en la cláusula penal.

13. AUTONOMÍA. EL DESARROLLADOR ejecutará la obra contratada de manera independiente y por cuenta propia, sin estar sujeto a subordinación alguna. Esto sin perjuicio de la supervisión que pueda ejercer EL CLIENTE a fin de asegurar la adecuada realización de la obra.

Parágrafo primero. El DESARROLLADOR será responsable de los aportes al Sistema de Seguridad Social en Salud, Pensiones y Riesgos Profesionales, tanto de él como de sus trabajadores dependientes, así como de cualquier prestación que se genere en favor de estos últimos. EL CLIENTE podrá solicitar al DESARROLLADOR los documentos que acrediten el pago de tales aportes y en caso de que los mismos no se hayan realizado, negarse a recibir la prestación o efectuar el pago de la obra contratada.

Parágrafo segundo. En el evento en que EL CLIENTE asuma prestación alguna en favor de los trabajadores dependientes de EL DESARROLLADOR con ocasión de la relación laboral entre éste y aquellos, EL DESARROLLADOR deberá reintegrar al CLIENTE las sumas en que haya incurrido.

14 RIESGOS.

- a) La falta de mantenimiento del software, especialmente en termino de actualizaciones de seguridad, podría provocar vulnerabilidades en el futuro
- b) Intentos de alteración o manipulación del software por parte del proveedor o terceros
- C) Adquisición de un software que no cumpla con todas las necesidades del usuario
- d) Intentos de alteración o manipulación del software por parte del proveedor o terceros
- e) Fallos o errores en el software que puedan provocar pérdida de datos o daños en el equipo del usuario.

15 TERMINACIÓN. El presente contrato podrá ser terminado por las partes en los siguientes eventos:

- a. Por mutuo acuerdo.
- b. Unilateralmente pagando a la parte contraria en proporción al porcentaje ejecutado del contrato al momento de su finalización, o cuando se haya pagado de manera anticipada, restituyendo el dinero hasta concurrencia con el valor del porcentaje ejecutado.
- c. Unilateralmente y sin previo aviso cuando la contraparte haya incumplido las obligaciones derivadas de este contrato.

16. CESIÓN. El DESARROLADOR no podrá ceder, vender o transferir bajo cualquier título su posición en el presente contrato sin autorización expresa y por escrito de EL CLIENTE.

17. NOTIFICACIONES. Del CLIENTE:

Ciudad: Bogotá

Dirección: CALLE 1 #20-20

Correo electrónico: Director@telcomundo.com

Del DESARROLLADOR:

Ciudad: Bogotá

Dirección: Calle 56 f sur #11-45

Correo electrónico: listmartinez@d.software.com

14. NORMATIVA APLICABLE.

1. Ley de Propiedad Intelectual (Ley 23 de 1982): se refiere a la protección de los derechos de propiedad intelectual, incluyendo los derechos de autor, patentes y marcas, que pueden ser relevantes para un contrato de software.
2. Código Civil (Ley 84 de 1873): establece las normas generales para la celebración de contratos, incluyendo los requisitos esenciales que deben estar presentes en un contrato, y la forma en que se puede rescindir un contrato.
3. Código de Comercio (Ley 222 de 1995): regula los contratos comerciales en Colombia, y contiene disposiciones específicas para la compraventa de bienes y servicios, así como para los contratos de licencia de software.
4. Ley de Protección de Datos Personales (Ley 1581 de 2012): esta ley regula la protección de los datos personales de las personas naturales y jurídicas, y es relevante para los contratos de software que implican el tratamiento de datos personales.

Estando las dos partes de acuerdo con el contrato establecido se procede a firmar.

EL día 13 de JULIO de 2023.

C.C Representante Legal NIT	C.C Representante Legal NIT
EL CLIENTE	EL DESARROLLADOR