



UNIVERSIDAD DE GRANADA

DERECHO INFORMÁTICO

CONTRATO *DE* DESARROLLO *DE* SOFTWARE

GWENT

Christian Andrades Molina

Contrato de desarrollo de software

En Granada, España a 10 de Mayo de 2017

REUNIDOS:

Por una parte, Christian Andrades Molina, mayor de edad, con D.N.I. 75897720C y en nombre y representación de su empresa de desarrollo de software “SSOFT” en adelante el “PROVEEDOR”, domiciliado en Calle Sol, número 2, Granada con C.P. 18001.

De otra parte, Maria Luisa Molina Rivera, mayor de edad con DNI número 79483450K y en nombre y representación de su centro de enseñanza primaria “TARTESSOS” en adelante “CLIENTE”, domiciliada en Calle Saladillos número 33, Cádiz, España C.P. 11206.

MANIFIESTAN:

- Que la empresa informática “SSOFT” es una sociedad mercantil cuyo objeto social consiste en la creación, desarrollo, mantenimiento y comercialización de programas informáticos, según consta en el artículo 22 de sus Estatutos Sociales, debidamente inscritos.
- Que el cliente es un centro de enseñanza primaria que tiene como objeto impartir educación o enseñanza.
- Que ambas partes están interesadas en suscribir el presente contrato, con el objeto de que la empresa informática “SSOFT” cree una aplicación de entretenimiento informática a medidas de las necesidades del cliente, por lo que

ACUERDAN:

Llevar a efecto el presente CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, que se regirá por las siguientes

CLÁUSULAS

PRIMERA.- OBJETO DEL CONTRATO

Se trata de un software de entretenimiento que consiste en un juego implementado mediante JAVA basado en un conocido juego de rol diseñado por Steve Jackson llamado Napakalaki. En nuestro juego participarán 3 jugadores cuyo objetivo será alcanzar el nivel 10 antes que el resto. Al inicio del juego todos los jugadores tendrán como nivel el valor 1 y el primero en alcanzar el nivel 10 será el ganador.

SEGUNDA.- FASES DE DESARROLLO

El desarrollo de la aplicación presentada en este contrato se desarrollará en estas fases descritas a continuación:

1) Fase de análisis: En esta fase el cliente proporcionará los requisitos básicos de funcionamiento de la aplicación, junto a las restricciones pertinentes y las necesidades de los usuarios finales para los que va dirigido.

2) Fase de diseño: que consistirá en marcar las pautas para el diseño de la interfaz y las posibilidades de uso de la aplicación, tanto en ordenador como otros dispositivos disponibles en las aulas.

Ambas fases tendrán una duración máxima de 60 días.

3) Fase de pruebas: se llevarán a cabo mecanismos de comprobación para verificar todas las funcionalidades, interfaces y restricciones, asegurando que cada una de ellas cumplen con los requisitos solicitados y son funcionales sin errores. En esta fase se destinará una versión de prueba al cliente para su uso en aulas con un soporte para feedback.

Esta fase tendrá una duración estimada de 30 días.

4) Fase de cambios: a partir del feedback obtenido en la fase anterior, se llevarán a cabo

los cambios oportunos en el diseño e implementación para obtener una aplicación lo más fiel a los requisitos solicitados por el cliente y la experiencia del usuario final con la versión prematura.

Esta fase tendrá una duración estimada entre 0-30 días, según los cambios necesarios.

5) Entrega: en esta fase el desarrollo de la aplicación está terminado y se entregará el contenido pertinente junto a su documentación e instalación en las aulas destinadas a usar el software. Durante varios meses posteriores, se ofrecerán actualizaciones de contenido y parches por posibles errores.

TERCERA.- LUGAR DE DESARROLLO

El lugar de desarrollo del objeto del presente contrato tendrá lugar sobre las oficinas de “SSOFT” donde se llevarán a cabo las fases de desarrollo e implementación del software durante la duración máxima estimada. El CLIENTE se comprometerá a ofrecer al PROVEEDOR toda la información necesaria para el correcto desarrollo, permitiendo el acceso al centro y a las aulas destinadas para recabar todos los datos necesarios.

CUARTA.- PROPIEDAD INTELECTUAL

La propiedad intelectual como los derechos de autor del software ‘Napakalaki’ corresponde a la empresa ‘SSOFT’ y se realizarían las acciones oportunas con respecto a la venta del software con mayoría.

El uso y explotación del software corre en exclusiva para el cliente. No se venderán los derechos de explotación a un tercero, por lo que somos nosotros los que decidimos sobre cómo gestionar las ventas del software. Se recalca además que se aceptan los términos a la hora de comprar el software, asegurando los usuarios no reproducir o transformar el programa y no estudiarlo con el fin de determinar las ideas y principios implícitos en cualquier elemento del programa sin aviso a la empresa.

La empresa ‘SSOFT’ podrá llevar a cabo, en su nombre, la protección del software

desarrollado ante el Registro de Propiedad Intelectual así como, en el caso en el que proceda y fuera posible, ante la Oficina Española de Patentes y Marcas en su modalidad de patente.

QUINTA .- CONFIDENCIALIDAD Y PRIVACIDAD

La LOPD (Ley de Protección de Datos) es la norma jurídica que regula en España todo lo relativo al tratamiento de los datos personales de las personas físicas, teniendo como objeto garantizar y proteger, en lo que al tratamiento de los datos personales concierne, las libertades públicas y los derechos de dichas personas, y especialmente su honor e intimidad personal, a través de los artículos que ella contiene.

La empresa 'SSOFT' que actúa como PROVEEDOR y el centro educativo 'TARTESSOS' que actúa como CLIENTE se comprometen a no divulgar la información confidencial referente a la otra parte de la que tengan conocimiento. Se acuerda tomar las medidas oportunas ante cualquier tipo de filtración de información o documentación por ambas partes.

Ante cualquier acceso de necesidad a información de carácter personal o privado por parte del PROVEEDOR del software, se compromete al obligado cumplimiento de la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y del Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999 y demás normativa aplicable.

En el procedimiento de confidencialidad, se solicitan los siguientes datos para llevar a cabo el registro del usuario en el software:

- *Nombre y apellidos.*
- *DNI*
- *País*
- *Fecha de nacimiento*
- *Sexo*
- *Correo electrónico*
- *Contraseña*

A partir de esta información, la empresa 'SSOFT' se compromete a:

- Utilizar los datos de carácter personal a los que tenga acceso única y exclusivamente para cumplir con sus obligaciones contractuales con el *CLIENTE*.
- Observar y adoptar cuantas medidas de seguridad sean necesarias para asegurar la confidencialidad, secreto e integridad de los datos de carácter personal a los que tenga acceso, así como a adoptar en el futuro cuantas medidas de seguridad sean exigidas por las leyes y reglamentos destinadas a preservar el secreto, confidencialidad e integridad en el tratamiento automatizado de datos personales.
- A no ceder en ningún caso a terceras personas los datos de carácter personal a los que tenga acceso, ni tan siquiera a efectos de su conservación.

SEXTA.- MARCAS

Para distribuir el software, creamos una marca con un nombre totalmente nuevo ('GWENT') basado en un juego ya conocido y registrado. Todos los derechos de esta marca están reservados.

SÉPTIMA.- PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio total convenido a pagar por el CLIENTE es de 2.000€ incrementados con el IVA correspondiente.

El pago correspondiente será efectuado por el CLIENTE mediante transferencia bancaria a la cuenta indicada del Banco Santander de la que es titular la empresa 'SSOFT'. El pago se llevará a cabo en tres plazos indicados a continuación:

1. Un primer plazo con un pago del 50% del total a ingresar en la etapa de negociación del contrato y requisito del software
2. Un segundo plazo con un pago del 30% del total a ingresar en la etapa de desarrollo del software
3. Un tercer plazo con un pago del 20% restante del total a ingresar tras los 30 días

posteriores a la finalización del desarrollo y la prueba del mismo en las aulas.

OCTAVA.- GARANTÍAS DEL SOFTWARE

El desarrollo del software '*GWENT*' presente en el contrato, establece un plazo de garantía de 30 días tras los cuales acaba el plazo para el tercer pago. Si antes de los 30 días el *CLIENTE* encuentra defectos graves que imposibilitan su uso, podrá reclamar el 20% pago y usar su garantía. En caso de que el *CLIENTE* no exponga disconformidad con el software en el plazo propuesto, no tendrá derecho a cualquier tipo de reclamación.

Esta garantía será válida siempre y cuando el *CLIENTE* utilice el programa desarrollado a medida conforme a las especificaciones técnicas

En el plazo de garantía, el *CLIENTE* podrá solicitar cualquier tipo de actualización o corrección sin costo alguna, garantizando la empresa '*SSOFT*' servicio técnico las 24h. con atención a consultas y dudas de funcionamiento.

NOVENA.- RESPONSABILIDADES

El *PROVEEDOR* '*SSOFT*' no se hará responsable de posibles pérdidas o daños sufridos por el *CLIENTE* o derivados de dicha parte de forma directa o indirecta por errores producidos por el software que consta en el contrato en los siguientes casos:

1. Manipulación del software '*GWENT*'.
2. Uso indebido que no conste en la documentación entregada para su funcionamiento.

DÉCIMA.- NOTIFICACIONES

Se establecen las siguiente direcciones asociadas al contrato para diferentes cuestiones descritas a continuación:

:

Para cuestiones económicas: Juan Antonio Jimenez Olivar

Dirección: Calle Tortolas, 31 Edificio SSOFT. (Granada).

Teléfono: 958 507 572

e-mail: juan_antonio_ssoft@hotmail.com

Para cuestiones técnicas: Judith Alcantara Garcia
Dirección Calle Tortolas, 31 Edificio SSOFT. (Granada).
Teléfono 958 507 208
e-mail judith_alcan_ssoft@gmail.com

Para cuestiones restantes: Luís Molina Muñoz
Dirección Calle Tortolas, 31 Edificio SSOFT. (Granada).
Teléfono 958 507 525
e-mail luís_molina@hotmail.com

En prueba de conformidad de cuanto antecede, firman el presente Contrato en el lugar y fecha indicados.

POR LA EMPRESA

POR EL CLIENTE

Fdo:

Fdo:

ANEXO TÉCNICO

Título:

El software a desarrollar se denomina 'GWENT'. La dinámica consiste en ir combatiendo con monstruos utilizando una serie de armas o tesoros. Dependiendo de que se gane o pierda, el combate se irá incrementando o decrementando el nivel y ganando o perdiendo tesoros. Existirán por tanto dos barajas de cartas, una para los monstruos contra los que se combate y otra para los tesoros que nos sirven de ayuda en esos combates.

Entre los 3 jugadores se establecerán además relaciones de enemistad. A cada jugador se le asignará al azar un archienemigo que necesariamente deberá ser

uno de los otros dos jugadores.

La aplicación se manejará mediante pantalla táctil, con pulsaciones en los menús implementados.

La aplicación consta de un ejecutable (.exe) desarrollado mediante lenguaje de programación JAVA con interfaz gráfica amigable y distintas áreas de acceso para personalizar y utilizar los modos provistos.

El acceso del usuario se llevará a cabo mediante un registro previo por lo que hará uso de una base de datos donde almacenar y verificar los datos introducidos. Esta base de datos será proporcionada por el colegio en cuestión.

Objetivos:

La aplicación a desarrollar debe cumplir los siguientes objetivos básicos:

- Acceso sencillo a la aplicación desde diferentes dispositivos provistos en el centro.
- Capacidad de modularizar sus funciones
- Capacidad para actualizar sus funciones o reparar errores mediante reportes de errores.
- Jerarquía de usuarios según el rol que soportan en el sistema.
- Sistema de identificación de usuarios mediante usuario y contraseña.
- Adaptado de forma estandar a las especificaciones técnicas provistas por el CLIENTE de los ordenados disponibles en las aulas:

- *Intel Celeron N3050 1Ghz*
- *4 GB. de RAM DDR3L*
- *100 GB. HDD*
- *Intel HD Graphics*
- *Monitor: 1920x1080 FULL HD*