

CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE A LA MEDIDA (VERSIÓN EXTENDIDA)
PROYECTO “JAPANI DIGITAL”

ENTRE:

[NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL CLIENTE], sociedad comercial legalmente constituida, identificada con el NIT No. [NÚMERO DE NIT DEL CLIENTE], con domicilio principal en la ciudad de Medellín, Colombia, representada en este acto por [NOMBRE COMPLETO DEL REPRESENTANTE LEGAL], mayor de edad, identificado con la Cédula de Ciudadanía No. [NÚMERO DE CÉDULA] de [Lugar de Expedición], en su calidad de Representante Legal, quien en adelante y para los efectos de este contrato se denominará EL CLIENTE.

Y

[NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL DESARROLLADOR], [sociedad comercial legalmente constituida / persona natural], identificado/a con [NIT / Cédula de Ciudadanía] No. [NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN], con domicilio principal en la ciudad de [Ciudad de Domicilio], Colombia, representado/a en este acto por [NOMBRE COMPLETO DEL REPRESENTANTE LEGAL, si aplica], mayor de edad, identificado/a con la Cédula de Ciudadanía No. [NÚMERO DE CÉDULA, si aplica] de [Lugar de Expedición], en su calidad de Representante Legal, quien en adelante y para los efectos de este contrato se denominará EL DESARROLLADOR.

Ambas partes, denominadas individualmente como la “Parte” y conjuntamente como las “Partes”, han acordado celebrar el presente Contrato de Desarrollo de Software a la Medida (en adelante, el “Contrato”), el cual se registrá por las siguientes cláusulas, previas las siguientes:

CONSIDERACIONES (RECITALS)

1. Que EL CLIENTE es una compañía dedicada a la industria de repuestos para motocicletas que busca transformar y optimizar sus operaciones en Latinoamérica a través de la tecnología, estableciendo un nuevo estándar de eficiencia y servicio.
2. Que EL CLIENTE requiere el diseño, desarrollo e implementación de una plataforma de software integral, escalable y a la medida, denominada “JAPANI DIGITAL”, para gestionar de forma centralizada sus procesos de ventas, logística, cartera, CRM, marketing y fidelización.
3. Que EL DESARROLLADOR declara poseer la experiencia, el conocimiento técnico especializado, el personal calificado y los recursos necesarios para planificar, ejecutar y desplegar proyectos de software de alta complejidad, y se especializa en la construcción de soluciones digitales como la requerida por EL CLIENTE.
4. Que las Partes han sostenido conversaciones previas exhaustivas y han acordado los términos y condiciones bajo los cuales EL DESARROLLADOR prestará los servicios de desarrollo a EL CLIENTE, los cuales quedan plasmados en el presente documento y sus anexos, formando un acuerdo único e integral.
5. Que el presente Contrato es de naturaleza comercial y se celebra en razón de la calidad de comerciantes de las Partes, rigiéndose por las disposiciones del

Código de Comercio de Colombia y, en lo no previsto, por la legislación civil y comercial aplicable.

En virtud de lo anterior, las Partes acuerdan lo siguiente:

CLÁUSULA PRIMERA: DEFINICIONES (GLOSARIO)

Para la correcta interpretación de este Contrato, los siguientes términos tendrán el significado que se les atribuye a continuación, ya sea que se utilicen en singular o plural:

- **Anexo Técnico:** Documento que contiene la descripción exhaustiva y pormenorizada de los módulos, arquitectura, stack tecnológico, funcionalidades, flujos de usuario y cronograma de desarrollo del Ecosistema JAPANI DIGITAL. El Anexo Técnico oficial para este Contrato es la propuesta alojada en la URL: <https://davidx144.github.io/propuesta-japani/>, la cual se entiende como parte integral e inseparable del Contrato.
- **Bug o Error:** Cualquier defecto, falla, vicio o comportamiento no previsto en el Código Fuente que provoque que el Software no funcione de acuerdo con las especificaciones y criterios de aceptación establecidos en el Anexo Técnico.
- **Cliente:** [NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL CLIENTE], la parte contratante del desarrollo.
- **Código Fuente:** El conjunto de instrucciones, archivos, algoritmos y comentarios, escritos en un lenguaje de programación de alto nivel, que componen el Software y que, al ser compilados o interpretados, generan el código ejecutable. Incluye también los scripts de base de datos, archivos de configuración y toda la lógica de negocio implementada.
- **Desarrollador:** [NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL DESARROLLADOR], la parte encargada del diseño, desarrollo, implementación, pruebas y despliegue del Ecosistema JAPANI DIGITAL.
- **Documentación Técnica:** El conjunto de documentos que describen la arquitectura, el diseño, las APIs, la estructura de la base de datos y las instrucciones necesarias para el mantenimiento, despliegue y futura evolución del Software.
- **Entorno de Producción:** La infraestructura de hardware y software (servidores, bases de datos) donde el Software es desplegado para su uso final por parte de los usuarios reales de EL CLIENTE.
- **Entorno de Pruebas (Staging):** Una réplica del Entorno de Producción, utilizada por EL DESARROLLADOR para desplegar los Entregables y por EL CLIENTE para realizar las Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT) en un ambiente controlado.
- **Entregable:** Cada uno de los componentes de software, módulos funcionales, documentación o hitos de trabajo que EL DESARROLLADOR debe entregar a EL CLIENTE al finalizar un Sprint o una fase del proyecto, de acuerdo con el cronograma.
- **Ecosistema JAPANI DIGITAL:** El producto de software final, objeto de este Contrato. Un ecosistema digital integral, funcional y operativo, diseñado para

optimizar operaciones en ventas, logística, cartera, CRM, marketing, fidelización y postventa.

- MVP (Minimum Viable Product / Producto Mínimo Viable): La versión del Ecosistema JAPANI DIGITAL que incluye las funcionalidades esenciales definidas en el Anexo Técnico para los 12 Sprints, permitiendo su lanzamiento y operación inicial.
- Personal Clave: Aquellos miembros del equipo de EL DESARROLLADOR designados como esenciales para el éxito del proyecto, como el Gerente de Proyecto, el Arquitecto de Software o el Líder Técnico.
- Propiedad Intelectual: Todos los derechos de autor y derechos patrimoniales sobre el Código Fuente, interfaces gráficas (UI/UX), bases de datos, modelos de IA entrenados, Documentación Técnica, APIs e integraciones desarrolladas específicamente en virtud y durante la ejecución de este Contrato.
- Pruebas de Aceptación de Usuario (UAT): El proceso formal mediante el cual EL CLIENTE verifica, valida y aprueba que un Entregable cumple con los requisitos funcionales, técnicos y de negocio definidos en el Anexo Técnico.
- Solicitud de Cambio: Una petición formal por escrito de EL CLIENTE para modificar el alcance del proyecto, ya sea añadiendo, eliminando o alterando una funcionalidad descrita en el Anexo Técnico.
- Sprint: Un ciclo de desarrollo de trabajo, enmarcado en una metodología ágil, con una duración fija de quince (15) días calendario, al final del cual EL DESARROLLADOR presenta a EL CLIENTE un Entregable funcional y verificable.

CLÁUSULA SEGUNDA: OBJETO Y ALCANCE DEL CONTRATO

2.1. Objeto Principal: El objeto del presente Contrato es el diseño, desarrollo, implementación, pruebas y despliegue del ecosistema de software a la medida denominado “JAPANI DIGITAL” (en adelante, el “Software”). EL DESARROLLADOR se obliga a realizar todas las actividades necesarias para entregar a EL CLIENTE el Software completamente funcional, de conformidad con las especificaciones, módulos, características y requerimientos técnicos y funcionales descritos en detalle en el Anexo Técnico.

2.2. Módulos Funcionales: Los módulos que componen el Software incluyen, sin limitarse a: 1. Módulo de Autenticación y Onboarding. 2. Módulo de Catálogo de Productos. 3. Módulo de Carrito de Compras y Pagos. 4. Módulo de Crédito y Cartera. 5. Módulo de Paneles de Cliente y Asesor. 6. Módulo Logístico (WMS). 7. Módulo de Paneles Logísticos por Rol. 8. Módulo de Despachos y Transportadoras. 9. Módulo de Inventario y Reabastecimiento. 10. Módulo de Postventa y Garantías. 11. Módulo de CRM Inteligente + IA. 12. Módulo de Marketing, Socios y Fidelización.

2.3. Metodología: El desarrollo se llevará a cabo mediante una metodología ágil, dividida en doce (12) Sprints de quince (15) días cada uno, conforme al cronograma establecido en el Anexo Técnico.

2.4. Servicios Excluidos: Queda expresamente entendido que el objeto de este Contrato no incluye: * La adquisición, configuración o administración de la infraestructura de

hardware o servicios en la nube (hosting), que serán responsabilidad de EL CLIENTE. * Los costos recurrentes de licencias de software de terceros, certificados SSL, dominios, o consumo de APIs (ej. Google Maps, OpenAI, Twilio, pasarelas de pago), los cuales serán asumidos íntegramente por EL CLIENTE. * La migración o carga masiva de datos históricos en los sistemas. * El diseño de la identidad corporativa (branding, logos, etc.) de JAPANI DIGITAL. * Soporte técnico a los usuarios finales de la plataforma, el cual será responsabilidad de EL CLIENTE.

CLÁUSULA TERCERA: OBLIGACIONES DEL DESARROLLADOR

Para la correcta ejecución del objeto contractual, EL DESARROLLADOR se obliga a:

1. Ejecución Profesional: Prestar los servicios con la máxima diligencia, eficiencia y profesionalismo, utilizando las mejores prácticas de la industria y asignando personal con la idoneidad y experiencia requeridas.
2. Cumplimiento del Alcance y Calidad: Desarrollar el Software en estricto cumplimiento del Anexo Técnico, asegurando que el Código Fuente sea limpio, mantenible, escalable y debidamente comentado.
3. Cumplimiento del Cronograma: Cumplir con las fechas de entrega de los Entregables, salvo que existan demoras justificadas y documentadas según lo estipulado en este Contrato.
4. Gestión de Proyecto e Informes: Gestionar el proyecto de manera proactiva, presentando a EL CLIENTE al final de cada Sprint un informe de avance y una demostración funcional. Mantener un sistema de control de versiones (Git) y proporcionar acceso de lectura a EL CLIENTE al repositorio.
5. Corrección de Errores: Corregir, sin costo adicional, todos los Bugs o Errores identificados durante las UAT o durante el período de garantía.
6. Colaboración y Comunicación: Mantener una comunicación fluida y constante con el punto de contacto de EL CLIENTE, participar en reuniones de seguimiento semanales y atender oportunamente las consultas.
7. Entrega Final: Al completarse el pago total, realizar la transferencia efectiva y completa de toda la Propiedad Intelectual, incluyendo el Código Fuente, la Documentación Técnica, las bases de datos y las credenciales administrativas de los entornos.
8. Confidencialidad: Cumplir rigurosamente la cláusula de confidencialidad de este Contrato.
9. Asesoría Técnica: Asesorar a EL CLIENTE sobre las mejores decisiones técnicas, advirtiéndolo sobre posibles riesgos o implicaciones.
10. Seguridad: Implementar medidas de seguridad informática robustas y acordes a las buenas prácticas (ej. OWASP Top 10), incluyendo protección contra inyección de SQL, Cross-Site Scripting (XSS), y asegurar el cifrado de datos sensibles tanto en tránsito como en reposo.

11. Documentación: Elaborar y entregar la Documentación Técnica necesaria para que un tercero con conocimientos equivalentes pueda entender, mantener y evolucionar el Software.

CLÁUSULA CUARTA: OBLIGACIONES DEL CLIENTE

Para facilitar la correcta ejecución del objeto contractual, EL CLIENTE se obliga a:

1. Pago Oportuno: Realizar los pagos en los montos y plazos establecidos. El retraso en los pagos facultará a EL DESARROLLADOR para suspender la ejecución del proyecto hasta que el pago se regularice, sin que esto constituya un incumplimiento de su parte.
2. Suministro de Información: Proporcionar de manera oportuna, completa y precisa toda la información, contenido (textos, imágenes), documentación y credenciales de acceso a sistemas de terceros (ERP, etc.) que EL DESARROLLADOR requiera. EL CLIENTE es responsable de la veracidad y legalidad de dicha información.
3. Punto Único de Contacto: Designar un Gerente de Proyecto con la autoridad y disponibilidad para tomar decisiones, proporcionar feedback consolidado, aprobar Entregables y actuar como interlocutor válido.
4. Participación y Feedback Oportuno: Participar activamente en las reuniones de seguimiento y proporcionar feedback claro y a tiempo. La demora en la entrega de feedback o en la aprobación de Entregables que impacte el cronograma extenderá las fechas de entrega en una cantidad de tiempo proporcional, sin penalización para EL DESARROLLADOR.
5. Pruebas de Aceptación (UAT): Realizar las UAT de forma diligente y dentro de los plazos establecidos.
6. Infraestructura y Costos de Terceros: Contratar, configurar y mantener a su costo toda la infraestructura y servicios de terceros necesarios para el funcionamiento del Software.
7. Cumplimiento Legal: Garantizar que los procesos de negocio a implementar en el Software cumplen con toda la normativa legal aplicable en las jurisdicciones donde operará.

CLÁUSULA QUINTA: VALOR Y FORMA DE PAGO

Las Partes acuerdan que el valor total por el diseño, desarrollo e implementación del Software objeto de este Contrato es de OCHENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS SESENTA Y NUEVE DÓLARES DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA (USD \$84,969.00).

Este valor será pagado de la siguiente manera:

- a) Pago Inicial: El cincuenta por ciento (50%) del valor total, equivalente a CUARENTA Y DOS MIL CUATROCIENTOS OCHENTA Y CUATRO DÓLARES CON CINCUENTA CENTAVOS (USD \$42,484.50), pagadero a la firma del Contrato.
- b) Pagos por Hitos (Validación de Sprints): El cincuenta por ciento (50%) restante, equivalente a USD \$42,484.50, se distribuirá en pagos condicionados a la entrega y validación por parte de EL CLIENTE de los Entregables, conforme al siguiente esquema:

Hito	Sprints a Validar	Entregables Principales	Porcentaje	Monto (USD)
1	Sprints 1-2	Autenticación y Catálogo Central	10%	\$8,496.90
2	Sprints 3-4	Experiencia de Carrito y Pagos Seguros	10%	\$8,496.90
3	Sprints 5-6	Gestión de Cartera y Paneles de Control	10%	\$8,496.90
4	Sprints 7-8	Logística (WMS) y Flujo de Despachos	10%	\$8,496.90
5	Sprints 9-10	Control de Inventario y Postventa Automatizada	5%	\$4,248.45
6	Sprints 11-12	IA, Marketing Estratégico y Fidelización (Entrega Final)	5%	\$4,248.45

PARÁGRAFO PRIMERO: Proceso de Facturación. Para cada pago por hito, EL DESARROLLADOR emitirá la factura correspondiente una vez recibida la aprobación por escrito del Entregable. EL CLIENTE dispondrá de quince (15) días calendario para el pago.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Moneda e Impuestos. Los pagos se realizarán en Dólares (USD) o su equivalente en Pesos Colombianos (COP) a la TRM de la fecha del pago. El valor estipulado no incluye IVA ni otros impuestos, que serán asumidos por EL CLIENTE.

PARÁGRAFO TERCERO: Intereses de Mora. En caso de mora en los pagos, EL CLIENTE reconocerá a favor de EL DESARROLLADOR un interés de mora equivalente a la tasa máxima permitida por la ley colombiana, liquidado diariamente sobre el saldo adeudado.

CLÁUSULA SEXTA: PROCESO DE ENTREGA Y ACEPTACIÓN (UAT)

El proceso para la entrega y aceptación de los Entregables se regirá por el siguiente procedimiento:

1. Notificación de Entrega: Al finalizar cada hito, EL DESARROLLADOR notificará por escrito que el Entregable está disponible en el Entorno de Pruebas (staging).
2. Período de UAT: A partir de la notificación, EL CLIENTE dispondrá de siete (7) días hábiles para realizar las UAT.
3. Acta de Aceptación o Reporte de Errores: Dentro del período de UAT, EL CLIENTE deberá entregar por escrito:
 - o a) Acta de Conformidad: Si el Entregable es aceptado.
 - o b) Reporte de Errores: Un único informe consolidado y detallado de los Bugs o Errores encontrados.
4. Distinción entre Error y Cambio: No se considerarán como Bugs las solicitudes de nuevas funcionalidades o cambios no contemplados en el Anexo Técnico. En caso de discrepancia, las Partes se reunirán para dirimir la diferencia. Si no hay acuerdo, se tratará como una Solicitud de Cambio.

5. Período de Corrección: EL DESARROLLADOR dispondrá de cinco (5) días hábiles para corregir los errores reportados y desplegar una nueva versión.
6. Aceptación Tácita: Si al vencer el período de UAT, EL CLIENTE no se ha pronunciado, se entenderá que el Entregable ha sido aceptado tácitamente.

CLÁUSULA SÉPTIMA: GESTIÓN DE CAMBIOS

Las Partes reconocen que en un proyecto ágil pueden surgir necesidades de cambio. Cualquier Solicitud de Cambio deberá seguir el siguiente proceso:

1. Solicitud Formal: EL CLIENTE presentará la Solicitud de Cambio por escrito.
2. Análisis y Cotización: EL DESARROLLADOR analizará el impacto de la solicitud en el alcance, cronograma y costo, y en un plazo de cinco (5) días hábiles presentará una propuesta que detallará el costo adicional y el ajuste al cronograma.
3. Aprobación: EL CLIENTE deberá aprobar la propuesta por escrito para que el cambio sea incorporado al proyecto.
4. Implementación: Una vez aprobado, el cambio se integrará en el plan de proyecto y su desarrollo comenzará según lo acordado.

CLÁUSULA OCTAVA: PROPIEDAD INTELECTUAL

1. Titularidad del Cliente: Una vez pagada la totalidad del valor del Contrato, EL CLIENTE será el titular único y exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual sobre el Software.
2. Cesión de Derechos: EL DESARROLLADOR cede y transfiere de manera incondicional y definitiva a EL CLIENTE la totalidad de los derechos patrimoniales sobre el Software, transferencia que se perfecciona con el pago final.
3. Garantía de Originalidad: EL DESARROLLADOR garantiza que el Software es una obra original y que no viola derechos de terceros, manteniendo indemne a EL CLIENTE ante cualquier reclamación.
4. Código Preexistente y Librerías: EL DESARROLLADOR otorga a EL CLIENTE una licencia de uso perpetua, no exclusiva, irrevocable y libre de regalías sobre cualquier código preexistente de su propiedad que se integre en el Software. El uso de software de código abierto se regirá por sus respectivas licencias.
5. Derechos Morales: De conformidad con la ley colombiana, los derechos morales de autor son intransferibles. Sin embargo, EL DESARROLLADOR y su personal renuncian a ejercer cualquier derecho moral (como el de paternidad o modificación) de manera que pueda afectar la explotación comercial del Software por parte de EL CLIENTE.
6. Obligaciones Post-Contrato: EL DESARROLLADOR se obliga a no reutilizar, vender o licenciar el Código Fuente específico de JAPANI DIGITAL a ningún otro tercero y a no registrar a su nombre ningún elemento de la Propiedad Intelectual desarrollada.

CLÁUSULA NOVENA: CONFIDENCIALIDAD

Las Partes se comprometen a mantener la más estricta confidencialidad sobre toda la Información Confidencial. Esta obligación se extenderá por un período de cinco (5) años contados a partir de la terminación del Contrato. En caso de incumplimiento, la Parte infractora será responsable por todos los daños y perjuicios causados. A la terminación del contrato, la Parte receptora deberá, a solicitud de la otra, devolver o destruir de forma segura toda la Información Confidencial.

CLÁUSULA DÉCIMA: TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

Actuando EL CLIENTE como Responsable y EL DESARROLLADOR como Encargado del Tratamiento, este último se obliga a cumplir estrictamente la Ley 1581 de 2012 y sus decretos reglamentarios, y específicamente a:

1. Utilizar los datos personales única y exclusivamente para los fines del Contrato.
2. Implementar medidas de seguridad técnicas, humanas y administrativas adecuadas para proteger los datos. Esto incluye, como mínimo, cifrado de datos en tránsito y en reposo, controles de acceso basados en roles y planes de respuesta a incidentes.
3. Colaborar con EL CLIENTE para atender los requerimientos de los titulares de los datos (peticiones, quejas y reclamos).
4. Notificar a EL CLIENTE de cualquier incidente de seguridad que afecte los datos personales dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes a su conocimiento.
5. Suprimir de forma segura todos los datos personales una vez finalizado el Contrato.

CLÁUSULA UNDÉCIMA: GARANTÍA Y SOPORTE TÉCNICO

1. Período de Garantía: EL DESARROLLADOR otorga una garantía de noventa (90) días calendario, contados desde la aceptación final del último Entregable.
2. Cobertura de la Garantía: La garantía cubre la corrección sin costo de cualquier Bug o Error que impida el funcionamiento del Software conforme al Anexo Técnico.
3. Proceso de Reporte y SLA: Durante la garantía, EL CLIENTE podrá reportar Bugs a través de un sistema designado. EL DESARROLLADOR se compromete a los siguientes tiempos de respuesta (SLA - Service Level Agreement):
 - Errores Críticos (impiden la operación total de un módulo principal): Primera respuesta en 4 horas hábiles. Plan de acción en 8 horas hábiles.
 - Errores Mayores (afectan una funcionalidad importante pero existe una solución temporal): Primera respuesta en 8 horas hábiles.
 - Errores Menores (cosméticos o de bajo impacto): Se agruparán para ser solucionados en paquetes.
4. Exclusiones: La garantía no cubre lo estipulado en la versión anterior de este contrato.

5. Soporte Post-Garantía: Vencida la garantía, cualquier solicitud de soporte estará sujeta a un nuevo acuerdo comercial.

CLÁUSULA DUODÉCIMA: PERSONAL CLAVE

EL DESARROLLADOR se compromete a mantener asignado al proyecto el Personal Clave identificado en una comunicación inicial. EL DESARROLLADOR no podrá reemplazar a dicho personal sin el consentimiento previo y por escrito de EL CLIENTE, salvo en casos de fuerza mayor, renuncia o terminación del contrato laboral del empleado. En tal caso, EL DESARROLLADOR deberá reemplazarlo con un profesional de calificaciones y experiencia equivalentes o superiores.

CLÁUSULA DECIMOTERCERA: SEGUROS Y AUDITORÍA

1. Seguros: EL DESARROLLADOR declara que mantendrá vigente, durante toda la duración del Contrato, una póliza de seguro de responsabilidad civil profesional que cubra errores y omisiones en la prestación de sus servicios, por un monto razonable para el tamaño del proyecto.
2. Derecho de Auditoría: EL CLIENTE, previo aviso de diez (10) días hábiles, podrá realizar auditorías sobre los procesos de EL DESARROLLADOR relacionados con la seguridad de la información y el tratamiento de datos personales del proyecto, para verificar el cumplimiento de las obligaciones contractuales.

CLÁUSULA DECIMOCUARTA: DURACIÓN Y TERMINACIÓN

Duración: La duración estimada del proyecto es de seis (6) meses. No obstante, el Contrato estará vigente hasta el cumplimiento total de las obligaciones.

Causales de Terminación: Además de las ya mencionadas, será causal de terminación el incumplimiento grave de las cláusulas de Confidencialidad o Propiedad Intelectual.

Efectos de la Terminación: En caso de terminación, se procederá al pago del trabajo realizado y aprobado y a la entrega del Código Fuente en su estado actual.

CLÁUSULA DECIMOQUINTA: CLÁUSULA PENAL PECUNIARIA

En caso de incumplimiento grave por parte de EL DESARROLLADOR de sus obligaciones principales (tales como la no entrega del Software funcional, la violación de la cláusula de confidencialidad o la infracción a la de propiedad intelectual), este deberá pagar a EL CLIENTE, a título de pena o multa, una suma equivalente al veinte por ciento (20%) del valor total del Contrato. El pago de esta pena no exime a EL DESARROLLADOR del cumplimiento de la obligación principal ni del pago de la indemnización de perjuicios que correspondiera. De igual forma, en caso de incumplimiento de la obligación de pago por parte de EL CLIENTE, este deberá pagar la misma pena a EL DESARROLLADOR.

CLÁUSULA DECIMOSEXTA: INDEPENDENCIA DE LAS PARTES

Este Contrato es de naturaleza comercial y no genera relación laboral. EL DESARROLLADOR actuará como contratista independiente y mantendrá indemne a EL CLIENTE frente a cualquier reclamación de tipo laboral por parte de su personal.

CLÁUSULA DECIMOSÉPTIMA: CLÁUSULA COMPROMISORIA Y LEY APLICABLE

Toda controversia relativa a este Contrato se resolverá por un Tribunal de Arbitramento que se sujetará al reglamento del Centro de Arbitraje de la Cámara de Comercio de Medellín. El laudo será en derecho. El Contrato se regirá por las leyes de la República de Colombia.

CLÁUSULA DECIMOCTAVA: DISPOSICIONES GENERALES

1. Cesión: No se podrá ceder el Contrato sin autorización previa y por escrito de la otra Parte.
2. Acuerdo Completo: Este Contrato y su Anexo Técnico constituyen el acuerdo total entre las Partes.
3. Modificaciones: Cualquier modificación deberá constar por escrito en un otrosí.
4. Supervivencia: Las cláusulas de Propiedad Intelectual, Confidencialidad, Tratamiento de Datos y Garantía sobrevivirán a la terminación del Contrato.
5. No Renuncia: La tolerancia de una Parte ante el incumplimiento de la otra no constituirá una renuncia a sus derechos.
6. Notificaciones: Se realizarán por escrito a las direcciones de correo electrónico y físicas indicadas a continuación:
 - EL CLIENTE:
 - Dirección: [Dirección del Cliente]
 - Atención: [Nombre del Contacto]
 - Correo electrónico: [Correo Electrónico del Cliente]
 - EL DESARROLLADOR:
 - Dirección: [Dirección del Desarrollador]
 - Atención: [Nombre del Contacto]
 - Correo electrónico: [Correo Electrónico del Desarrollador]

Para constancia de su aceptación, las Partes suscriben el presente Contrato en dos (2) ejemplares de igual valor y tenor, en la ciudad de Medellín, a los [Día] días del mes de [Mes] del año [Año].

FIRMAS

POR EL CLIENTE,

[NOMBRE COMPLETO DEL REPRESENTANTE LEGAL] C.C. No. [Número de Cédula]
Representante Legal [NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL CLIENTE] NIT. [Número de NIT del Cliente]

POR EL DESARROLLADOR,

[NOMBRE COMPLETO DEL REPRESENTANTE LEGAL / DESARROLLADOR] C.C. / NIT No. [Número de Identificación] Representante Legal / [Cargo] [NOMBRE COMPLETO O RAZÓN SOCIAL DEL DESARROLLADOR]