

# **CONTRATOS INFORMÁTICOS**

Luis Líber Príncipe

Derecho y Legislación Laboral

Podemos entender a la contratación informática como aquellas operaciones jurídicas por las cuales se crean, modifican o extinguen derechos y obligaciones sobre bienes o servicios informáticos.

Actualmente en nuestra legislación los contratos informáticos son atípicos, es decir, no están regulados específicamente en nuestro nuevo Código Civil y Comercial, ni tampoco en ninguna otra ley de nuestro ordenamiento jurídico. Esto nos lleva a acudir a las distintas normas que existen en nuestro ordenamiento jurídico -incluso a la costumbre y jurisprudencia- que se relacionen con este tipo de contratos, para que de ser utilizados, las partes contratantes puedan tener cierto amparo en caso de conflicto (también obviamente se tiene en cuenta la normativa extranjera).

Debido a su atipicidad, el ámbito de actuación de la voluntad de las partes es amplísimo. Dicha atipicidad plantea, además, la necesidad de adaptarlos a los tipos legales ya existentes (por ejemplo, la venta o alquiler de un equipo –hardware- se adapta al tipo legal de venta o locación de cosa mueble, a la vez el programa unido a dicho equipo se licencia). Puede ocurrir que haya contratos informáticos que no coincidan con ninguno de los tipos ya regulados, o bien que sean la combinación de diferentes tipos contractuales. La regulación a estos contratos la encontraremos encuadrándolos en reglas aplicables a los tipos contractuales más afines.

Por otra parte, en materia de contratación informática, la naturaleza más habitual de los contratos es mixta. Las conexiones entre los contratos informáticos son indiscutibles, el hardware únicamente funciona cuando se le aplica un software; un contrato de asistencia técnica solo tiene sentido si hay algo que reparar, etc.

## **Elementos de los Contratos Informáticos**

Al igual que en cualquier tipo de contratación, los elementos de los contratos informáticos son la causa, el objeto lícito y el consentimiento. Conviene, no obstante, establecer las particularidades que en materia informática presentan estos elementos.

La **causa** es la finalidad para la que sirve el contrato. En los contratos informáticos resulta imprescindible que antes de que las partes presten su consentimiento, planteen de manera muy clara y especialmente detallada las necesidades a cubrir y las posibilidades que pueden ofrecer.

El **objeto** son los bienes o servicios informáticos sobre los cuales se va a referir el acuerdo o contrato informático. Son bienes informáticos por ejemplo, los relativos al equipo informático, suministros, etc. Son servicios informáticos por ejemplo, los relacionados a la explotación de programas con licencias de uso, los estudios de mercado en materia informática, etc.

Una vez determinado el objeto del contrato, las partes deberán alcanzar la coordinación de sus voluntades, esto es, prestar su **consentimiento** para su celebración. Las partes implicadas en un contrato informático son por un lado, el proveedor o suministrador, que será quien se obligue a realizar la prestación de los bienes o servicios pactados; y por el otro lado, el usuario, que es la persona física o jurídica que recibe esa prestación.

El consentimiento de las partes debe ser prestado libremente. Conviene resaltar la importancia que tienen en este ámbito los vicios del error y el dolo, debido a la diferencia en materia de preparación técnica que suele haber entre las partes.

Una peculiaridad de los contratos informáticos radica en la desigualdad existente entre las partes contratantes, tanto en el plano económico como en el técnico. El proveedor o suministrador normalmente ostenta una posición económica más fuerte que la del usuario, sus conocimientos técnicos habitualmente son muy superiores a los del cliente.

Basándonos en el principio de buena fe que debe regir en los contratos según establece el Artículo 961 del Código Civil y Comercial, la obligación de información, consejo y asesoramiento por parte del contratante más informado, es decir del proveedor, adquiere una importancia decisiva en el ámbito contractual informático. Dicha obligación no consiste únicamente en informar en sentido estricto, sino que se debe aconsejar la solución más beneficiosa y factible a las necesidades de la contraparte.

La desigualdad entre las partes, unida a la diversidad de las prestaciones que habitualmente incluyen los contratos informáticos, nos lleva a concluir

que el objeto de la contratación informática debe estar precisado con una terminología perfectamente detallada. Por tal motivo, es conveniente que este tipo de contratación se realice por escrito y se redacte de forma minuciosa.

### **Cláusulas Contractuales**

En materia informática es aplicable el principio de libertad de forma establecido en el Art. 284 del Código Civil y Comercial. Es conveniente, no obstante, que los contratos informáticos se formalicen por escrito debido a la ya mencionada diferencia de conocimientos técnicos de las partes, lo complicado de la materia y la rápida evolución del ámbito informático.

Otro principio de nuestro ordenamiento jurídico aplicable a este tipo de contratos es la autonomía de la voluntad, es decir, las partes contratantes serán libres en determinar el perfil de su negociación. Se pueden enumerar de una forma genérica las cláusulas más representativas que las partes suelen incluir en este tipo de contratos informáticos:

La duración del contrato: es necesario establecer en el propio contrato la vigencia del mismo, concretando los ritmos mínimos de trabajo y las fechas a partir de las cuales comenzarán las responsabilidades. En un contrato informático de cierta entidad el factor tiempo es determinante, el retraso en las prestaciones puede suponer la paralización de una empresa o la suspensión parcial de sus actividades.

**Cabe destacar que si alguien es contratado por una empresa por tiempo indeterminado, por ejemplo para desarrollar cierto tipo software, armado de hardware, mantenimiento, etc., no estaremos ante un contrato informático, sino ante un contrato de trabajo netamente laboral** (con la particularidad de que una de las partes será empleado en el rubro informático).

La fijación del precio y la forma de pago: varían en función del objeto del contrato aunque el precio indudablemente debe ser cierto, ya sea porque se ha concretado expresamente en el contrato, o bien porque se han establecido ciertos criterios para determinarlo, por ejemplo dejándolo a la tasación de un tercero. Respecto a la forma de pago, esta puede ser al contado o en cuotas con o sin cláusulas de estabilización; también puede ser por cantidad de trabajo realizado, es decir en la medida en que se van cumpliendo etapas de trabajo o se van entregando piezas del mismo.

La entrega y pruebas de recepción: es habitual que el propio contrato establezca un período de prueba para la comprobación de que las prestaciones realizadas satisfacen las necesidades del usuario. En materia informática este período es muy importante por la complejidad técnica que revisten las prestaciones a realizar.

Cláusulas interpretativas: En principio, para la interpretación de los contratos informáticos se siguen las reglas de interpretación contenidas en el Código Civil y Comercial para la contratación en general. Sin embargo, cabe destacar que por el carácter técnico de muchas de las cláusulas de los contratos informáticos, es recomendable y hasta necesario que se adjunte al contrato un listado de conceptos y precisiones conceptuales.

Otras cláusulas: es frecuente y conveniente que se incluyan en los contratos informáticos cláusulas de confidencialidad que garanticen la reserva de información por ambos contratantes. Además, es importante hacer constar en las cláusulas las garantías y responsabilidades a que se comprometen las partes. Se suele incluir también una cláusula de mantenimiento, aunque actualmente y dependiendo de las circunstancias, es frecuente celebrar un contrato de mantenimiento autónomo e independiente de cualquier otro.

### **Clasificación de los contratos informáticos**

La clasificación de los contratos informáticos se puede realizar en base a criterios muy diversos, pero su complejidad, su propia naturaleza y la constante evolución del mundo informático pueden hacer que cualquier intento de clasificación quede desactualizado o incompleto. Lo más conveniente es no agrupar los contratos informáticos en base a una determinada clasificación sino realizar una enumeración contractual, sin olvidar que el objeto de dichos contratos puede ser un bien y/o servicio informático. Por lo tanto, las figuras contractuales más representativas son:

- 1- La compraventa informática
- 2- Los contratos sobre el software
  - a-Contrato de consultoría
  - b- Contrato de desarrollo de software
  - c- Contrato de licencia de uso de software
- 3- El leasing informático

- 4- El contrato de mantenimiento informático
- 5- La auditoría informática
- 6- El contrato de outsourcing o facilities management
- 7- El contrato de escrow
- 8- El contrato de llave en mano (turn key package)
- 9- El contrato de seguro informático
- 10- Los contratos relativos a internet
  - a- Contrato de acceso a internet
  - b- Contratos de alojamiento de sitios Web (Web site hosting)
  - c- Contratos de publicidad

### **Bibliografía citada**

CÓDIGO CIVIL ARGENTINO

RODRÍGUEZ, F. (...). *Lecciones de Derecho y Ética Profesional para profesionales y estudiantes de Ingeniería, Arquitectura y profesionales afines.*

Recuperado de

<http://www.feliperodriguez.com.ar/wp-content/uploads/2013/11/LIBRO-7-DERECHO-INFORMATICO.pdf>