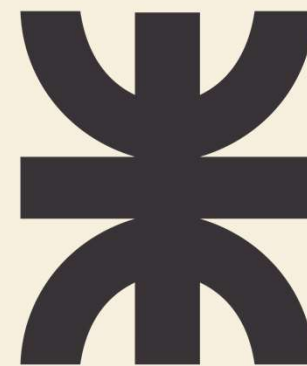


CONTRATOS INFORMÁTICOS. CONTRATOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

**MATERIA: LEGISLACIÓN
AUTOR: LUPANI, MARÍA CECILIA**



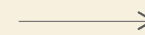
UTNIFRGP

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL GENERAL PACHECO

CONTRATOS INFORMÁTICOS



BIENES



Hardware, Software

SERVICIOS



Desarrollo y mantenimiento del Software. Mantenimiento y asistencia técnica del Hardware

CONTRATACIÓN

Muchas veces se contratan con el mismo proveedor varios servicios inter relacionados, licencia de un programa software estándar y, por ejemplo, la instalación de un servicio de redes y mantenimiento y otro de soporte de la licencia adquirida.

TIPOS DE CONTRATOS DE SOFTWARE

1. **A MEDIDA:** se crea un software para las necesidades de esa empresa o entidad.
2. **SEMI-ENLATADOS:** donde solo se pueden hacer pocas modificaciones.
3. **CERRADOS:** donde no hay modificación alguna para hacer.

CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE - DEFINICIÓN

- Es un contrato a través del cual una/s persona/s encarga/n a otra/s la realización o desarrollo de un software, la mayoría de las veces **a cambio de un precio o ganancia económica.**

CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE - DEFINICIÓN

- El desarrollo puede incluir también el diseño, la imagen visual, los dibujos o logos que incluirá, etc.
- Este documento permite celebrar un contrato entre uno o varios clientes (que pueden ser personas físicas o jurídicas) con uno o varios desarrolladores (que también pueden ser personas físicas o jurídicas).
- Se hace necesario disponer de un documento contractual adecuado que regule todos y cada uno de los aspectos que nos permitan cerrar el contrato y evitar problemas en el futuro.



OBLIGACIONES

- Las principales obligaciones del proveedor del sistema (programador/desarrollador) son el diseño y codificación del software con las características correspondientes para satisfacer las necesidades del usuario (cliente) y su puesta en funcionamiento y mantenimiento respondiendo a los posibles defectos o fallas del mismo.
- El usuario debe transmitir adecuadamente sus necesidades para evitar posibles complicaciones futuras y abonar el precio pactado en el contrato respectivo.

FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE



- El contrato permite incluir, **de forma opcional**, una cláusula para establecer un periodo de prueba del software a fin de permitir la verificación de su correcto funcionamiento. Además, el contrato incluye el establecimiento de un **periodo de garantía** sobre el software en el que el proveedor deberá responder ante posibles defectos o fallas técnicas.

CLÁUSULA DE NO COMPETENCIA

- Las partes pueden incluir en el contrato una cláusula de no competencia, con la que se trata de prevenir que el desarrollador pueda hacer uso de la información y experiencia acumulada en su favor y competir de forma desleal con el cliente. Con esta cláusula se trata de evitar, a través de una sanción, que el desarrollador pueda seguir haciendo uso de la comercialización o uso del software, después de la terminación del contrato.
- Este periodo de tiempo de no competencia debe ser remunerado y su duración será proporcional a la importancia de la información que dispone y al daño que podría causar al cliente la posible competencia desleal del desarrollador.

CLÁUSULA DE CONFIDENCIALIDAD

- Dada la importancia de la información que puede ser transmitida entre las partes, incluyendo aspectos sobre el código fuente del software o sus características innovadoras, **resulta especialmente importante proteger la información que las partes consideren confidencial.**
- Por este motivo, en el contrato se puede incluir la posibilidad de que las partes tengan la obligación de mantener la confidencialidad, y por lo tanto, **estén obligadas a no divulgar la información** que entre ellas sea compartida, aún después de concluido el contrato, esto es, después de que el software haya sido entregado al cliente.
- En todo caso, el desarrollador deberá tratar de forma confidencial toda la información técnica relacionada con el software, independientemente de que se incluya o no esta cláusula en el contrato.

¿CÓMO UTILIZAR EL CONTRATO?

- En este contrato se establecen las **condiciones y formalidades que deberán cumplirse** para el encargo, diseño, desarrollo y entrega de un software, así como los **derechos y obligaciones que tendrán cada una de las partes**.
- El documento puede ser utilizado para contratar cualquier tipo de software (como por ejemplo, sitios web, programas informáticos, aplicaciones para diferentes plataformas, etc.). Por eso, es muy importante **indicar de forma detallada en qué va a consistir el software, esto es, su funcionalidad y las principales características** que deberá incluir.



FORMA EN LA QUE SE REALIZARÁ EL PAGO

- **DESARROLLO DEL SOFTWARE GRATUITO** (por ejemplo, si el software será donado para una institución educativa)
- **DESARROLLO DEL SOFTWARE A CAMBIO DE UNA CANTIDAD DE DINERO ESPECÍFICA O SOBRE UN PRESUPUESTO**
- **DESARROLLO DEL SOFTWARE A CAMBIO DE UNA CANTIDAD DE DINERO VARIABLE (POR EJEMPLO, UN PORCENTAJE SOBRE LAS VENTAS QUE SE REALICEN EN EL SITIO WEB)**

Es importante tener en cuenta que **el precio del software puede ser ajustado** conforme a su desarrollo. No obstante, los cambios en el precio siempre serán **por acuerdo entre las partes**. Esto puede ocurrir, por ejemplo, si el cliente solicita una modificación o una funcionalidad adicional que inicialmente no había sido prevista.

ETAPAS DEL DESARROLLO

- 1) DISEÑO Y ESQUEMATIZACIÓN DEL SOFTWARE
- 2) CODIFICACIÓN
- 3) PUESTA A PUNTO Y ENTREGA DEL SOFTWARE

- La primera etapa encaminada al diseño y esquematización del software, la segunda a la codificación del software y la tercera a probar y llevar a cabo la entrega del software. De esta manera, se pueden establecer distintas fechas de entrega, para las distintas etapas, dependiendo de las necesidades del cliente.