

Contrato de Licencia de Uso de Software“QR-Fast”

REUNIDOS

(1) El equipo de desarrollo (que en este contrato se llama el licenciante); Y

(2) y con domicilio en , (que en este contrato se llama el cliente);

Afirman que tienen capacidad necesaria para hacer este contrato y

ESTABLECEN

1.- Que realiza, entre sus actividades, la generación de listas de compras, administración de pagos.

2.- Que tiene interés en la compra de una aplicación móvil, realizando este contrato de licencia de uso, por el cual, dicha licencia está para que pueda usar aplicación móvil llamado QR-Fast y pactan las siguientes:

CLÁUSULAS

Objeto del contrato

3. En este contrato el licenciante se obliga a ceder el uso, no en exclusiva, al cliente de la aplicación móvil de software llamado QR-Fast, que incluirá, la aplicación móvil junto con un manual de usuario y su anexo técnico que se agrega al final de este contrato.

Condiciones de los servicios

4. El licenciante realizará la presentación de los servicios derivados de la cesión del uso del programa informático, teniendo en cuenta lo siguiente:

- a.** El licenciante responderá de la calidad del trabajo desarrollado, con la diligencia necesaria que se le pueda exigir en relación con el programa de software objeto del contrato.
- b.** Al licenciante corresponderá la obligación de gestionar y obtener a su cargo todas las licencias, permisos y autorizaciones administrativas, que sean necesarias para la prestación de los servicios ofertados.
- c.** Todos los impuestos, tributos y tasas que se devenguen por la cesión de uso del programa de software, serán por cuenta del licenciante sin perjuicio que en la facturación por los servicios prestados al cliente se incluya, el IVA/IGIC correspondiente.
- d.** El licenciante responderá, de los daños y perjuicios ocasionados al cliente por errores o defectos causados por ella misma o el personal a su servicio en la ejecución de este contrato.
- e.** Las obligaciones anteriores tendrán que cumplirlas los empleados, colaboradores y posibles subcontratistas del licenciante, que pudieran participar en la prestación de servicios con el cliente.

Licencia de uso

5. El licenciante realizará la cesión de la licencia de uso, no exclusiva, prestando los servicios, de la forma siguiente:

- a.** Licenciará al cliente para el uso de la aplicación móvil descrita en este contrato, entendiendo que dicha licencia le es cedida al cliente como licencia personal, no estando autorizado para ceder la misma a terceros.
- b.** La propiedad intelectual de la aplicación móvil licenciado es de exclusiva titularidad del licenciante, incluyendo dicha propiedad intelectual, tanto la aplicación móvil, como su código fuente y la estructura de su base de datos.

Queda expresamente prohibido al cliente la reproducción total o parcial, modificación, adaptación, mantenimiento, corrección de errores, cesión, venta, alquiler, préstamo, cesión de uso total o parcial, transmisión del derecho de uso, divulgación, publicación, etc., de la aplicación móvil licenciado por cualquier medio, salvo la utilización de mencionada aplicación móvil a través de los empleados y dentro del ámbito de su propia actividad.

Confidencialidad

6. El licenciante se obliga a guardar confidencialidad sobre la información facilitada por el cliente y de la que tenga conocimiento como consecuencia de la prestación de los servicios objeto del presente contrato, debiendo mantener dicha confidencialidad durante un período mínimo de 3 años

El incumplimiento de esta cláusula de confidencialidad supondrá la indemnización de los daños y perjuicios por el importe de \$25,000

También deberán cumplir lo anterior, los empleados, colaboradores y posibles subcontratistas de la parte suministradora, que pudieran intervenir en la relación contractual o prestación de servicios con el cliente.

Protección de datos personales

7. Para el supuesto que en el desarrollo de la prestación de los servicios objeto del presente contrato, el licenciante accediera a datos de carácter personal del cliente, deberá cumplir las obligaciones incluidas en la legislación sobre protección de datos de carácter personal, siendo de su exclusiva responsabilidad las infracciones que pudiera cometer, si hiciera uso de los datos personales del cliente, con otra finalidad que no sea la de facilitar los servicios que constituyen el objeto de este contrato.

El licenciante, deberá tomar las medidas técnicas y organizativas necesarias, para garantizar la seguridad de los datos de carácter personal y evitar su alteración, pérdida o tratamiento o acceso no autorizado, siendo de su exclusiva responsabilidad el incumplimiento de esta obligación.

Duración

8. El plazo de duración de este contrato es de 3 años, a partir de su firma.

Una vez terminado el primer período de duración, se renovará automáticamente por el mismo periodo, salvo que cualquiera de los contratantes comunique al otro su voluntad de no prorrogar el contrato con 30 días de antelación a la fecha de terminación de este.

Precio

9. El precio por la cesión de la licencia de uso de la aplicación móvil QR-Fast y sus servicios es de \$35000 anuales, que se podrán pagar a los 15 días de

la firma del contrato, mediante el pago en la cuenta bancaria que señale el licenciante, excluido el IVA/IGIC.

Para el caso de renovación del contrato, el precio se actualizará conforme a las variaciones que experimente el IPC durante el año anterior.

Mantenimiento

10. En el caso de cualquier avería o mal funcionamiento en la licencia de uso y servicios, el licenciante realizará la revisión y reparaciones necesarias, en el plazo de 72 horas desde que la incidencia en la utilización del programa informático, le haya sido comunicada por el usuario o cliente.

El coste de los servicios de mantenimiento y reparación van incluidos en el precio de la utilización de la aplicación móvil, no pudiendo el licenciante hacer facturación alguna por estos trabajos, salvo que las averías y deficiente mantenimiento se haya producido como consecuencia de una incorrecta utilización de la aplicación móvil por parte del cliente, sus trabajadores y empleados.

Firma electrónica

11. Al usar la funcionalidad de e-sign (Notario Electrónico), para los contratos electrónicos creados en la plataforma de Rocket Lawyer, las partes acuerdan que este contrato es la copia original y que les vincula legalmente. Las partes recibirán un e-mail cuando este contrato haya sido firmado y formalizado por las mismas, sirviendo como prueba de su completa validez legal.

Y como prueba de lo convenido ambos firman el presente contrato por duplicado.

En Ciudad de México|, a 21 de enero de 2021

Fdo. El licenciante

.....

Fdo. El cliente

.....

Anexo Técnico de Contrato de “QR-Fast”

- **Objetivo.**

Desarrollar una herramienta de software para agilizar el proceso de compra dentro de un supermercado.

- **Antecedentes.**

La realización de software para un dispositivo móvil, impacta directamente y benéficamente al sector de consumidores de los supermercados, así como a los supermercados mismos, ya que agiliza todo tipo proceso de compra, desde la selección de los productos hasta el pago de los mismos, reduciendo de esta manera el tiempo que le toma a una persona en realizar una visita al supermercado; de la misma manera los beneficia, ya que mejora el sistema de ordenamiento de inventario y, al disminuir el tiempo de espera en cajas, aumenta el número de ventas que pueden realizarse al día.

En vista que actualmente en los supermercados, al momento de pago de los productos provoca que se formen filas largas, como consecuencia se da tiempos de espera largos, cansancio físico y desesperación en los usuarios. Ahora bien, Lo que se pretende el equipo de trabajo como una tentativa solución es una aplicación móvil, la cual checará los precios de los productos mediante el código QR que tengan impreso y además hará la cuenta total de los productos que el usuario vaya adquiriendo en su estadía dentro del supermercado.

Lo anterior mencionado logrará que los usuarios acudan con frecuencia al supermercado de preferencia a la compra de productos, sabiendo que al momento del cobro de dichos productos será ágil y rápido. Ya se habían creado sistemas, aplicaciones las cuales leen, identifican diversos códigos, cómo el de barras, QR, entre otros más.

Donde estos contienen una gran cantidad de datos en un espacio muy reducido, cómo puede ser el precio de un artículo, también puede ofrecer números de teléfono, fotos, URL's, coordenadas geográficas, texto, etc.

Sin embargo, nosotros tenemos la idea de innovar, pero en el área de los supermercados donde mediante la aplicación móvil leerá el código QR de todos los productos que se adquieran y además agilizará el cobro de estos en las cajas. De acuerdo a las observaciones realizadas durante el proceso típico de compra dentro de un supermercado, se pudo concluir que existen diversos factores que pueden influir durante la compra de un producto, dentro de dichas causas la más común encontrada radica en la organización de los productos ya que estos mismos pueden no encontrarse etiquetados correctamente, causando una confusión al momento de que el consumidor quiere conocer el precio de dicho producto, esto mismo puede llevar al consumidor a elegir un producto con un precio etiquetado erróneo y causar problemas a la hora del pago en caja. Tras darse por finalizada la investigación e implementación de la fase de desarrollo se espera obtener como resultado el software de aplicación móvil que se encuentre implementado en producción dentro de un supermercado de prueba para, de esta manera, poder observar el comportamiento y resultados que este devuelva, tanto en el uso por parte de los clientes que asisten al supermercado, como de la implementación y mejores que el mismo software proporciona al establecimiento; de esta manera se pueden realizar correcciones de errores o mejoras que ayuden a una mejora en el cumplimiento del objetivo general.

Estado del Arte

El código de barras es un código basado en la representación de un conjunto de líneas paralelas de distinto grosor y espaciado que en su conjunto contienen una determinada información, es decir, las barras y espacios del código representan pequeñas cadenas de caracteres. De este modo, el código de barras permite reconocer rápidamente un artículo de forma única, global y no ambigua en un punto de la cadena logística y así poder realizar inventario o consultar sus características asociadas. Los mercados alrededor del mundo lo utilizan como una forma rápida y efectiva para acceder a la información del producto de manera inmediata y que contempla un margen de error mínimo. Inicialmente, fueron usados para registrar repuestos en el área de fabricación de vehículos, pero poco a poco, y más aún con la aparición y la popularización de teléfonos inteligentes, se ha extendido más.

Los códigos QR superan enormemente la cantidad de información que pueden contener los códigos de barras. Además de poder ser generados por cualquier usuario, ya que son libres para todo público. Significa que pueden contener cualquier tipo de información, ya sea una dirección a una imagen, un código URL, una clave, es capaz de codificar una gran gama de información.

- Plan de trabajo

Título de la tarea	Descripción de Actividades	Fechas previstas de inicio y fin
1.- Identificación de un problema ó necesidad real en el entorno	En esta primera parte se estuvo analizando una problemática en el entorno, para llevarla a cabo cómo un producto final.	25 de Septiembre de 2020 a 8 de Octubre de 2020
2.- Introducción	Se inició a formular la parte teórica, cómo los objetivos, descripción, funciones principales, etc, las cuales comprenden al desarrollo de la Aplicación Móvil.	12 de Octubre de 2020 a 19 de Octubre de 2020
3.- Paradigma de Desarrollo	En esta sección se inició a plantear el paradigma a seguir, para el desarrollo de la Aplicación Móvil.	19 de Octubre de 2020 a 22 de Octubre de 2020
4.- Análisis Estructurado de Gane & Searson	Aquí se llevó a cabo la implementación de diagramas de flujo de datos, con las cuales se puede realizar representaciones gráficas que muestren información acerca del funcionamiento del sistema.	22 de Octubre de 2020 a 04 de Noviembre de 2020
5.- Análisis Orientado a Objetos con la Metodología Coad & Yourdon	En este apartado se hizo la identificación de objetos, con sus respectivas clases y atributos, cómo también el modelado de un par de diagramas.	04 de Noviembre de 2020 a 09 de Noviembre de 2020
6.- Análisis y Diseño del Sistema y Modelado con UML	Se comenzó a realizar diversos diagramas de modelado completo para visualizar, especificar, construir y documentar las diferentes “piezas” del sistema.	09 de Noviembre de 2020 a 17 de Diciembre de 2020
7.- Creación de Código a Partir de Herramientas Case	Aquí, con la ayuda de una Herramienta Case, llamada StarUML, donde se generó estructuras de código de los objetos principales de la Aplicación Móvil.	23 de Noviembre de 2020 a 09 de Diciembre de 2020

8.- Aspecto de Mercadotecnia	En este apartado, se hizo toda la publicidad, para ofertar y promocionar nuestra Aplicación Móvil, mediante el uso de: Folletos, Trípticos, Infografía, Logo, Slogan, Contrato, Licencia, Póliza de Garantía y un Vídeo, el cual muestre el funcionamiento del Prototipo.	07 de Enero de 2021 a 14 de Enero de 2021
9.- Diseño de la Aplicación Móvil “QR-Fast”	Aquí se inició, a hacer las pantallas de inicio de cómo se vería, cómo los menús, accesos directos, el Logo de la Aplicación, tanto a mano, cómo con la ayuda de una herramienta de nivel intermedio para la creación de bocetos para móviles.	16 de Diciembre de 2020 a 11 de Enero de 2021
10.- Desarrollo de la Aplicación Móvil “QR-Fast”	Se empezó a realizar toda la programación de la Aplicación, que va desde la Base de Datos, Configuración y Programación del Servidor, las validaciones mediante el Código QR, cómo el Diseño Visual de la Aplicación Móvil.	21 de Diciembre de 2020 a 14 de Enero de 2021

- **Equipo de trabajo.** El responsable técnico del trabajo y las personas que van a participar.

El equipo de trabajo de la Aplicación Móvil “QR-Fast”, está integrado y/o formado, por 4 personas, las cuales se nombran a continuación:

- **Blancas Martínez Mariana Jocelyn**
- **Díaz Matus Ricardo**
- **Hernández Magaña Bryan**
- **Martínez Olivares Vicente Jafet**

- **Entregables.** Debe indicarse en qué van a consistir y cuándo se prevé su entrega al cliente. En este apartado lo que consistirá cómo entrega final, es una Aplicación Móvil (Prototipo), funcionando y cómo se mencionó cómo Objetivo General y por supuesto en los Antecedentes. Además de una Documentación Técnica, donde sustenta y avala, todo referente a la idea, desarrollo y conclusión de la Aplicación Móvil.

También un pequeño Manual de Usuario, donde explicará paso a paso con detalle, cómo es que se manipula la Aplicación, para que el Usuario la emplee correctamente y no se le presenten inconvenientes al momento de usarla. De igual manera se contará con el Aspecto de Mercadotecnia, donde se promocionará y ofrecerá nuestra Aplicación Móvil, mediante el uso de:

Folletos, Trípticos, Infografía, Logo, Slogan, Contrato, Licencia, Póliza de Garantía y un Vídeo, el cual muestre el funcionamiento del Prototipo.

La fecha de entrega de la Aplicación Móvil al usuario será el día Lunes 25 de Enero de 2021

- Presupuesto.

Presupuesto/Cotización del Desarrollo de la Aplicación Móvil

Servicio	Tiempo (Horas Estimadas)	Costo Estimado (Aproximado)
Programación	350 Horas = 15 Días	\$1515.25 USD
Diseño de la Base de Datos	72 Horas = 3 Días	\$909.15 USD
Programación de lado del Servidor	100 Horas = 4 Días	\$757.63 USD
Diseño de la Aplicación Móvil	350 Horas = 15 Días	\$1515.25 USD
Configuración Servidor	120 Horas = 5 Días	\$606.10 USD
Implementación de la Aplicación Móvil	72 Horas = 3 Días	\$363.66 USD
Total	720 Horas = 1 Mes	\$5919.60USD ≈ \$6061.02 USD