

En MADRID, a 1 de octubre de 2021

REUNIDOS

De una parte, Alejandro Aizel Boto, mayor de edad, con domicilio en Calle del Prof. José García Santesmases, 9, 28040 Madrid, DNI/NIF núm. 22222222J, y en su propio nombre y representación de la empresa Rafa Software Solutions S.L. En adelante, el "**Desarrollador**".

De otra parte, Miguel Emilio Ruiz Nieto, mayor de edad, con domicilio en Calle del Prof. José García Santesmases, 9, 28040 Madrid, DNI/NIF núm. 11111111H, y en su propio nombre y representación de la empresa Fantasía S.L. En adelante, el "**Cliente**".

El Desarrollador y el Cliente que, en adelante, podrán ser denominados, individualmente, la "**Parte**" y conjuntamente, las "**Partes**", reconociéndose mutuamente la capacidad jurídica necesaria para contratar y obligarse, y en especial, para el otorgamiento del presente CONTRATO DE DESARROLLO DE SOFTWARE. En adelante, el "**Contrato**".

EXPONEN

- I. Que el Desarrollador se dedica a la siguiente actividad: **DESARROLLO SOFTWARE**
- II. Que en virtud de lo anterior, el Desarrollador dispone de los conocimientos y medios necesarios para el diseño y codificación de programas informáticos o aplicaciones;
- III. Que el Cliente desea el desarrollo de un programa informático (en adelante, el "**Software**"), con una serie de características y funcionalidades determinadas que han sido comunicadas al Desarrollador;
- IV. Que, con el fin de desarrollar el Software de acuerdo con las especificidades y funcionalidades solicitadas por el Cliente, las Partes han negociado y aceptado un presupuesto y un plan de trabajo para el desarrollo del Software;
- V. Que, en virtud de lo anterior, el Desarrollador desea, libre y espontáneamente, comprometerse a diseñar, estructurar y codificar el Software atendiendo a las instrucciones del Cliente, operación que las Partes desean formalizar a través del presente Contrato, que se registrará por las siguientes,

ESTIPULACIONES

PRIMERA. Objeto del Contrato

Mediante el presente Contrato, el Desarrollador se compromete a diseñar, estructurar y codificar el Software en favor del Cliente dentro del plazo fijado en el presente Contrato.

De esta forma, el Desarrollador creará un Software personalizado según el presupuesto o los documentos técnicos negociados entre las Partes de forma previa a la firma del presente Contrato, cuya titularidad corresponderá en su integridad al Desarrollador.

Por último, el diseño, la estructuración y codificación del Software se ceñirá a lo establecido en las estipulaciones de este Contrato y a lo dispuesto en el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, así como a la restante legislación aplicable.

SEGUNDA. Funcionalidades del Software

Siguiendo las peticiones del Cliente, y de acuerdo con la negociación previa llevada a cabo entre las Partes, el Desarrollador queda obligado a diseñar y codificar el Software cumpliendo con las siguientes funcionalidades o características:

REQ1 El Software estará fundamentado en tecnologías web.

REQ1.1 El Software se lanzará para diferentes plataformas: móvil, web y escritorio mediante la implementación de Webviews.

REQ1.2 El front-end del Software estará basado en las tecnologías de HTML, CSS y JavaScript, bajo el framework de Angular.

REQ1.3 El back-end del Software estará basado en la tecnología Java 8 bajo el framework de React Native con Electron y una base de datos no relacional MongoDB.

REQ1.4 El Software no almacenará la contraseña en texto plano, sino que se almacenará un hash que la represente. El algoritmo utilizado será el SHA-256.

REQ1.5 El hosting (los servidores) y el dominio serán gestionados por la empresa SrHost y estará regulado por un contrato independiente. El Desarrollador no se responsabiliza de las caídas o fallos en el servidor, errores de conexión, alta latencia, fallos de dominio y DNS.

REQ1.6 El protocolo de comunicación de internet será HTTPS, recayendo la responsabilidad total en la empresa SrHost, por lo que no nos haremos responsables del mal funcionamiento.

REQ2 El sistema permitirá la visualización de conciertos/festivales vía stream y diferido.

REQ2.1 El contenido se podrá visualizar en diferentes resoluciones (360p, 420p, 720p, 1080p, 1440p, 2160p). La resolución por defecto en la visualización de los conciertos/festivales y grabaciones será de 1080p.

REQ2.2 Al visualizar un concierto/festival se podrán seleccionar diferentes cámaras de las que disponga dicho concierto/festival. El usuario estándar podrá visualizar simultáneamente una, cuatro o todas las cámaras disponibles del concierto/festival

(vistas). Una vez seleccionada la vista, aparecerán las cámaras por defecto. Para cambiar de cámara en una vista se podrá acceder a los ajustes y cambiar de cámara que se quiera visualizar. La vista por defecto solo muestra una cámara.

REQ2.3 El Software deberá generar de forma automática subtítulos en los conciertos/festivales en directo y grabaciones, traduciendo los a los idiomas: inglés, español, francés, chino, japonés, hindi, árabe, neerlandés, coreano, turco, polaco, alemán e italiano.

REQ2.4 El Software almacenará los conciertos/festivales que se podrán ver en diferido durante un año tras su emisión en directo.

REQ3 El Software tendrá una plataforma de venta de entradas.

REQ3.1 Las entradas podrán ser para conciertos/festivales físicos (entradas físicas) y/u online (entradas online). Además existirán entradas gratuitas y de pago.

REQ3.2 Las entradas se identificarán de forma única mediante la localidad o butaca (en caso de que exista), los datos del concierto/festival y datos del usuario estándar.

REQ3.3 El promotor del concierto/festival podrá limitar el número de entradas máximas que puede adquirir un usuario estándar para asistir presencialmente a un concierto/festival (entradas físicas).

REQ3.4 El promotor del concierto/festival podrá limitar el número máximo de entradas a la venta para un concierto/festival físico (entradas físicas).

REQ3.5 El Software limitará a una entrada por usuario estándar la venta de entradas para conciertos/festivales online (entradas online).

REQ3.6 El número de entradas online para un concierto/festival online vendrá determinado por la capacidad del servidor que será regulado en un contrato aparte por la empresa SrHost. Por tanto, el Desarrollador no se responsabiliza del número de asistentes para un concierto/festival online.

REQ3.7 El Software dispondrá de una cola virtual para asegurar la venta ordenada de entradas.

REQ3.8 En caso de ser la primera compra de entradas se pedirán los datos de pago y estos se podrán almacenar para futuros pagos.

REQ3.9 Durante el proceso de compra, el sistema mostrará recomendaciones de alojamientos, restauración y sitios de ocio (mediante banners) cercanos a la ubicación de los conciertos/festivales.

REQ3.10 Una vez realizada la adquisición de las entradas, el Software enviará al correo electrónico asociado a la cuenta del usuario estándar la entrada en formato PDF.

REQ3.11 El usuario estándar podrá visualizar su historial de compra de entradas, acceder a ellas en cualquier momento y descargar un documento PDF con la entrada.

REQ3.12 La política de devolución de las entradas es: en caso de cancelación del concierto/festival por parte del promotor, se devolverá de forma íntegra el importe de la entrada del concierto/festival. En caso de cancelación por parte del usuario estándar, la devolución solo cubrirá el 60% del importe de la entrada, siempre y cuando se haga con al menos una semana de antelación. La devolución del importe se realizará mediante el mismo método de pago con el que se hizo la compra.

REQ4 El sistema tendrá una plataforma de venta de merchandising.

REQ4.1 El Software permitirá realizar búsquedas de productos por tipo de merchandising (tazas, camisetas, sudaderas, posters, etc) y grupo musical.

REQ4.2 El promotor de un concierto/festival podrá publicitar merchandising en él durante los descansos.

REQ4.3 El Software preguntará al usuario estándar la dirección de envío durante el proceso de compra. En caso de ser la primera compra, pedirán además los datos de pago que se podrán almacenar para futuros pagos.

REQ4.4 El usuario estándar podrá visualizar el historial de compras de productos que hayan sido adquiridos en los portales de merchandising de los conciertos/festivales.

REQ4.5 El usuario estándar podrá devolver el producto que haya adquirido a través de la página de merchandising del concierto/festival siempre y cuando se realice en un periodo inferior a 30 días desde la compra. Una vez el producto sea enviado, el promotor deberá aprobar la devolución, y entonces se hará efectivo el reembolso del importe del producto. La devolución se realizará por medio del mismo método de pago con el que se hizo la compra.

REQ5 El sistema permitirá la gestión de los usuarios.

REQ5.1 El sistema contará con dos tipos de roles para los usuarios: usuario estándar y promotor. Ambos roles podrán registrarse vía formulario rellenando los siguientes datos: nombre de usuario, correo electrónico, dirección postal y contraseña.

REQ5.2 Solo se permite el acceso a personas registradas. Las personas no registradas no podrán acceder a ninguna de las funcionalidades disponibles, solo al registro.

REQ5.3 Los usuarios estándar y los promotores tendrán que confirmar su cuenta vía email para poder acceder al sistema.

REQ5.4 El sistema permitirá que los usuarios puedan modificar sus datos tras el registro.

REQ5.5 Los usuarios estándar y los promotores podrán restablecer su contraseña. El sistema les enviará un correo electrónico donde se indicarán los pasos para restablecer su contraseña.

REQ5.6 El sistema permitirá darse de baja y eliminar la cuenta lo que implica ser eliminado del sistema. Los datos no podrán ser recuperados una vez eliminados del sistema.

REQ6 El sistema implementará funciones sociales para interactuar con otros usuarios estándar.

REQ6.1 Existirán dos tipos de chat: chat grupal y chat íntimo.

REQ6.1.1 Durante la retransmisión de un concierto/festival todos los usuarios estándar que hayan adquirido una entrada online podrán escribir en el chat público de dicho concierto/festival, aunque se podrá desactivar este chat en cualquier momento. Todos los mensajes podrán ser vistos por el resto de usuarios estándar que estén viendo el concierto/festival. Una vez finalice el concierto/festival no se podrán enviar más mensajes, pero los que ya hayan sido enviados, se almacenarán y se podrán visualizar durante la reproducción del concierto/festival en diferido.

REQ6.1.2 Los usuarios estándar podrán abrir un chat con otros usuarios estándar de forma privada, independientemente de si son amigos o no. Para ello, durante la reproducción de un concierto/festival (ya sea en directo o en diferido), habrá que pulsar sobre el nombre del usuario estándar con el que se quiera hablar y aparecerá la opción de iniciar un chat íntimo.

REQ6.2 Los usuarios estándar podrán añadir a otros usuarios estándar a su lista de amigos, desde donde se podrá iniciar un chat íntimo.

REQ6.3 El usuario estándar podrá bloquear a otro usuario estándar. Si lo bloquea no verá sus mensajes en los chat públicos ni íntimos.

REQ6.4 Si se quiere añadir un usuario estándar a la lista de amigos se deberá pulsar en un botón “+” al lado de su nombre. Esta opción aparecerá en ambos tipos de chat. La relación de amistad no es recíproca: El usuario estándar A puede ser amigo del usuario estándar B, pero el usuario estándar B no tener como amigo al usuario estándar A.

REQ6.5 Los promotores no tienen la posibilidad de participar en ningún tipo de chat.

REQ6.6 Los promotores no tienen lista de amigos y no podrán ser añadidos por otros usuarios estándar como amigos.

REQ7 El Software implementará un buscador de conciertos/festivales.

REQ7.1 El Software dispondrá de un buscador para encontrar conciertos/festivales ya celebrados (ver en diferido) o que aún no haya tenido lugar.

REQ7.2 El buscador permitirá filtrar por la ubicación, el precio, el artista/nombre del festival, el género y la fecha del concierto/festival.

REQ7.3 El Software permitirá al usuario ordenar el resultado de una búsqueda de conciertos/festivales por precio, nombre del artista o del festival y fecha.

REQ7.4 Las búsquedas no se realizarán por coincidencia exacta, es decir, buscará las palabras indistintamente de que estén en mayúsculas o minúsculas y tengan tilde o no.

REQ7.5 El Software mostrará, por defecto, los conciertos/festivales futuros más próximos a la fecha actual. En el caso de que las entradas para el concierto/festival estén agotadas, se mostrará el concierto/festival indicando que se encuentran agotadas (con el mensaje "SOLD OUT").

REQ8 El Software implementará un sistema para gestionar conciertos/festivales.

REQ8.1 El promotor podrá dar de alta los conciertos/festivales que desee a través de un formulario. El concierto/festival podrá tener entradas online, físicas o ambas. Los datos que se pedirán al promotor para cada tipo de entrada son: artista/festival, fecha y hora, lugar (en las entradas físicas), identificador, número máximo de entradas a la venta.

REQ8.2 El promotor podrá modificar los datos del concierto/festival. En caso de la fecha y hora, no deberá ser una fecha pasada. Si se quiere modificar el número máximo de entradas a la venta, se deberá comprobar que el número máximo de entradas no sea inferior al número de entradas ya vendidas.

RF8.3 El promotor dispondrá de la posibilidad de cancelar el concierto/festival.

REQ9 El Software permitirá pagar vía tarjeta de crédito, PayPal, Bizum, Bitcoin y Klarna.

REQ10 Se implementará un sistema de recomendaciones de conciertos/festivales basado en las tendencias y los gustos de los usuarios estándar.

REQ10.1 Los usuarios estándar deberán consentir la recopilación de sus datos con fin de realizar estas recomendaciones. En caso de no aceptar el consentimiento dichas recomendaciones se realizarán según las tendencias actuales.

REQ11 El Software permitirá a los usuarios cambiar de idioma entre castellano, inglés, francés, hindú, árabe, neerlandés, chino tradicional, chino mandarín, japonés, coreano, turco, alemán, italiano y polaco.

REQ12 La interfaz del Software será minimalista y utilizará la paleta de colores (#58C137, #40493B, #A4AE9E, #00C9FF, #0091D3) a partir de la expresa petición del Cliente de utilizar como color principal el #58C137. El Desarrollador no se hace responsable de que los colores solicitados para el diseño de la aplicación se encuentren patentados por otras marcas.

El Desarrollador diseñará y codificará el Software siguiendo lo establecido en esta Estipulación, así como lo recogido en el propio Contrato y en todos sus Anexos.

TERCERA. Precio y forma de pago

Las Partes acuerdan el pago de una cantidad ascendente a **CUARENTA MIL SEISCIENTOS SEIS EUROS CON TREINTA Y SEIS CÉNTIMOS (40.606,36 €)** como remuneración del Software, sin incluir los impuestos que se pudieran derivar de esta operación. El pago resultante de incluir los impuestos asciende a **CUARENTA Y NUEVE MIL CIENTO TREINTA Y TRES EUROS CON SETENTA CÉNTIMOS (49.133,70 €)**.

El Cliente satisfará el pago del precio fijo el **3 DE OCTUBRE DE 2021** mediante pago por transferencia bancaria en favor del Desarrollador en un plazo máximo de 10 días laborables.

Por último, el Desarrollador emitirá una factura al Cliente cumpliendo con los requisitos legales necesarios y dentro de los plazos previstos en la legislación actual.

CUARTA. Intereses de demora

Siguiendo lo recogido en el artículo 1.101 del Código Civil, cualquier retraso en el pago de la remuneración establecida en el presente Contrato dará lugar a un incremento del precio equivalente a los intereses de demora generados por el retraso en el pago.

El tipo de interés de demora será igual al tipo de interés de referencia o de refinanciación semestral del Banco Central Europeo en vigor a 1 de enero para el primer semestre del año correspondiente, y a 1 de julio para el segundo semestre del año correspondiente.

Los intereses de demora serán exigibles automáticamente a partir de la fecha de pago fijada en la Estipulación anterior, sin necesidad alguna de aviso del vencimiento ni intimación alguna por parte del Desarrollador. El devengo de dichos intereses no afectará al ejercicio de cualquier acción que pueda corresponderle al Desarrollador derivada del incumplimiento del pago.

QUINTA. Originalidad del Software

El Desarrollador manifiesta de forma expresa que el Software será íntegramente diseñado y codificado por el Desarrollador, por su personal cualificado, o por colaboradores en línea con lo dispuesto en este Contrato, respetando, en su integridad, la legislación sobre la propiedad intelectual aplicable.

En virtud de lo anterior, el Desarrollador manifiesta que no utilizará ningún código u cualquier otro tipo de propiedad intelectual de terceros distintos a los citados en el párrafo anterior, ya sea un código fuente o un código de carácter complementario, para el desarrollo

del Software. El Software será totalmente codificado de forma original por el Desarrollador y sus colaboradores, en su caso.

Siguiendo estas manifestaciones, el Desarrollador se compromete a:

- a. Exonerar al Cliente de toda responsabilidad frente a terceros que aleguen una violación de sus derechos de propiedad intelectual que puedan tener sobre el Software.
- b. Mantener informado al Cliente de todos los posibles usos fraudulentos o violaciones del Software que hayan podido realizar terceros durante el desarrollo del Software, comprometiéndose a adoptar todas las medidas necesarias para garantizar su protección y permitir el correcto uso del Software.
- c. Garantizar que, en caso de ser necesario, el Cliente cuenta con el consentimiento de todos desarrolladores, incluidos sus posibles colaboradores, para la cesión de su posible propiedad sobre el Software en favor del Cliente, recayendo bajo su responsabilidad los perjuicios que se puedan derivar de la ausencia del mismo.

SEXTA. Plazo de ejecución

El Contrato entrará en vigor en la fecha señalada en el encabezado del presente Contrato. El Desarrollador deberá llevar a cabo el diseño y codificación del Software siguiendo los plazos establecidos a continuación:

- **[22/01/2022]** se deberá completar lo siguiente:

Los entregables serán: Especificación de Requisitos del Software (ERS) y la maqueta web del Software.

Para esta fecha estarán completados los siguientes requisitos: REQ1 y REQ12.

- **[12/04/2022]** se deberá completar lo siguiente:

Los entregables serán: Especificación de Requisitos del Software (ERS), Diseño de Requisitos del Software (DRS), Plan de Pruebas y Informe del Plan de Pruebas.

Estará desplegado el Software con los siguientes requisitos: REQ2, REQ3, REQ4, REQ5, REQ7 y REQ8.

- **[02/07/2022]** se deberá completar lo siguiente:

Los entregables serán: Especificación de Requisitos del Software (ERS), Diseño de Requisitos del Software (DRS), Plan de Pruebas, Informe del Plan de Pruebas y Manual de Usuario.

Se incorporarán al Software desplegado los siguientes requisitos: REQ6, REQ9, REQ10 y REQ11.

En todo caso, el Cliente se compromete a colaborar y a aportar toda la información necesaria que le sea requerida por el Desarrollador para poder codificar el Software de acuerdo a los plazos establecidos en esta estipulación. En el caso de que el Cliente no facilite esta información o no preste su colaboración de forma adecuada, el Desarrollador podrá comunicar por escrito al Cliente su imposibilidad de cumplir con los plazos establecidos en esta estipulación.

SÉPTIMA. Modificación del Software

El Cliente podrá solicitar al Desarrollador la introducción de cambios, modificaciones o mejoras en el Software durante su desarrollo y antes, en todo caso, de su finalización.

Estos cambios se acordarán por escrito y serán adoptados por el Desarrollador, debiéndose en todo caso negociar los nuevos plazos de entrega y el precio según las modificaciones solicitadas.

OCTAVA. Propiedad del Software

El Cliente reconoce de forma expresa que el Desarrollador será el titular de pleno dominio de la propiedad intelectual del Software. De esta forma, el Cliente renuncia, expresa y totalmente, a cuantos derechos de propiedad intelectual pudieran generarse como consecuencia del desarrollo del Software.

Se cederán los derechos de uso y explotación al Cliente, sin ámbito geográfico determinado; es decir, se extiende a todos los países del mundo sin limitación geográfica de ninguna clase.

Por último, el Desarrollador podrá negociar con el Cliente en un contrato independiente la cesión de la propiedad intelectual completa. Para realizar las negociaciones deberá pasar un periodo mínimo de cinco años.

NOVENA. Cesión del Contrato. Subcontratación

Las Partes no podrán ceder su posición en el presente Contrato, ni tampoco los derechos u obligaciones que de este mismo emanasen a su favor o a su cargo, sin el consentimiento previo, expreso y por escrito de la otra Parte.

En particular esta Estipulación regirá de forma que el Desarrollador se compromete a comunicar al Cliente por escrito, y de forma previa a la celebración de un acuerdo de subcontratación, su intención de contratar a una parte subcontratista o colaboradora, la identidad de la misma, el tipo de servicios y trabajos a realizar por ésta en referencia al Software y las condiciones económicas y legales, de la relación de subcontratación. Todo ello en orden de facilitar que el Cliente pueda aprobar dicha subcontratación, sin que dicha autorización suponga la asunción de responsabilidad alguna por parte del Cliente o la

aprobación del resultado de los servicios y trabajos que la parte subcontratista o colaboradora provea.

Igualmente, será responsabilidad del Desarrollador comprobar que la parte subcontratista está autorizada para la prestación de los servicios o actividades objeto de subcontratación, así como regular por escrito la relación contractual con la misma, incorporando o anexando los acuerdos establecidos en el presente Contrato. Además, el Desarrollador se obliga a entregar al Cliente una copia de dicho contrato en los 5 (cinco) días siguientes a su firma.

La parte subcontratista actuará en todo momento bajo la dirección y control del Desarrollador, quien se obliga y responsabiliza de hacer cumplir todas las obligaciones asumidas en el presente Contrato.

El Desarrollador responderá solidariamente de las obligaciones que asuma la parte subcontratista, incluso cuando el Cliente hubiera autorizado dicha subcontratación, incluyendo los daños y perjuicios que pudiese sufrir directa o indirectamente por la actuación de dicha parte subcontratista. Del mismo modo, cualquier acto, error o negligencia en el cumplimiento de las obligaciones laborales o de Seguridad Social de la parte subcontratista, de sus representantes, o trabajadores, no serán, en ningún caso, responsabilidad del Cliente.

El incumplimiento de esta Estipulación por el Desarrollador será motivo suficiente para resolver el presente Contrato.

DÉCIMA. Inexistencia de relación laboral

Las Partes declaran de forma expresa que, a todos los efectos legales, el Desarrollador desempeña su actividad de forma totalmente independiente, siguiendo su propia organización y con sus medios personales y técnicos.

De esta forma, las Partes reconocen la inexistencia de relación laboral alguna entre ellas según lo establecido en el artículo 1 y siguientes del Real Decreto Legislativo 2/2015, de 23 de octubre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores.

En virtud de lo anterior, no será de aplicación la normativa laboral ni cabrá la posibilidad por ninguna de las Partes de establecer reclamación alguna en esta materia.

DECIMOPRIMERA. Cumplimiento normativa aplicable

El Desarrollador se compromete a desarrollar el Software cumpliendo de forma diligente con toda la normativa aplicable y, en particular, con todas las obligaciones laborales, de la Seguridad Social, fiscales y de protección de datos que le sean aplicables en relación con el desarrollo del Software.

DECIMOSEGUNDA. Entrega del Software

Una vez cumplido el plazo fijado en la Estipulación Sexta del presente Contrato, se solicitará el despliegue del Software a la empresa SrHost (contratada por el Cliente en un contrato aparte e independiente). El tiempo empleado para el despliegue no es responsabilidad del Desarrollador.

El Desarrollador no entregará el código fuente al Cliente. Se entregarán los documentos Especificación de Requisitos del Software (ERS), Diseño de Requisitos del Software (DRS), Plan de Pruebas, Informe del Plan de Pruebas y Manual de Usuario.

DECIMOTERCERA. Período de prueba

Tras la entrega del Software, las Partes acuerdan un período de prueba del Software de una duración: 2 semanas. Este plazo comenzará a contar desde el momento que la empresa SrHost haya realizado el despliegue del Software, según lo establecido en la Estipulación anterior.

Durante este período de prueba, el Cliente llevará a cabo todos los tests o pruebas que sean necesarios a fin de detectar todos los posibles errores o fallos técnicos del código, así como de garantizar la correcta adaptación del Software a los sistemas informáticos del Cliente. El Cliente comunicará al Desarrollador todos los posibles fallos técnicos detectados con el fin de permitir su reparación.

Una vez depurados y solventados todos estos errores o fallos técnicos, o superado el plazo indicado sin que el Cliente manifieste la existencia de fallo alguno, se entenderá por realizada la entrega del Software a todos los efectos.

DECIMOCUARTA. Garantía del Software

Tras la realización de la entrega del Software, y superado el periodo de prueba, serán de aplicación al mismo las garantías previstas en el Código Civil, así como lo dispuesto en el texto refundido de la Ley General para la Defensa de Consumidores y Usuarios y en el Código de Comercio en su caso.

En concreto, las Partes acuerdan un periodo de garantía con una duración de un año desde el despliegue del Software.

Por último, la garantía legal no será de aplicación en el caso de que el Cliente incumpla con su obligación de pago establecida en la Estipulación tercera o decida terminar de forma anticipada este Contrato por decisión voluntaria.

DECIMOQUINTA. Gastos

El Desarrollador se hará cargo de todos los gastos derivados en relación con el diseño y codificación del Software. Deberá hacerse cargo del pago de los medios e instrumentos necesarios para poder ejecutar el Contrato correctamente, así como de todos los impuestos o tasas que se devenguen en relación con la creación del Software, quedando el Cliente completamente indemne del pago de todos estos gastos.

DECIMOSEXTA. Fuerza mayor

El retraso en el cumplimiento de cualquier obligación de las Partes no será considerado una omisión o un incumplimiento del Contrato en el caso de que tenga su origen en causas imprevisibles o inevitables (en adelante, "**Fuerza Mayor**"), siempre que se haya informado debidamente a la otra Parte sobre esta situación.

Se entenderá como Fuerza Mayor, entre otras: inundación, incendio, explosión, avería en la planta de producción, cierre patronal, huelga, pandemia, disturbio civil, bloqueo, embargo, mandato, ley, orden, regulación, ordenanza, demanda o petición del gobierno, o cualquier otra causa que se encuentre fuera de control de la Parte involucrada, sin que pueda entenderse que la falta de fondos constituye una causa de Fuerza Mayor.

La Parte afectada por la Fuerza Mayor hará todo lo posible por eliminar su causa. La exigibilidad de la obligación cuyo cumplimiento se haya visto afectado por la situación de Fuerza Mayor se suspenderá hasta diez (10) días después de que la situación de Fuerza Mayor deje de impedir o retrasar el cumplimiento. Si la causa de Fuerza Mayor no desaparece tras treinta (30) días, o un plazo inferior que justifique la resolución por la imposibilidad de ejecutar la obligación, las Partes podrán acordar la modificación del Contrato o su resolución.

DECIMOSÉPTIMA. Obligación de secreto y confidencialidad

Las Partes reconocen que toda la información a la que se pueda tener acceso en el marco del Contrato, ya sea relacionada con el Software objeto de desarrollo o relacionada con la actividad u organización de alguna de las Partes (en adelante, la "**Información**"), tiene carácter confidencial. De esta forma, las Partes acuerdan no divulgar y mantener la más estricta confidencialidad respecto de dicha Información, advirtiendo, en su caso, de dicho deber de confidencialidad y secreto a sus empleados, asociados y a cualquier persona que, por su cargo o relación personal o sentimental deba o pueda tener acceso a la misma.

Ninguna de las Partes podrá reproducir, modificar, hacer pública o divulgar a terceros la Información sin previa autorización escrita y expresa de la otra Parte.

Las Partes se comprometen a poner los medios necesarios para que la Información no sea divulgada ni cedida. Adoptarán las mismas medidas de seguridad que adoptarían respecto a la información confidencial de su propiedad, evitando su pérdida, robo o sustracción.

El receptor de la Información se compromete, en su caso, a advertir sobre la existencia del deber de confidencialidad a sus empleados, asociados, y a toda persona a la cual se le

facilite la Información, haciéndose responsable del uso indebido que estos puedan hacer de la Información relacionada con el Contrato.

Asimismo, la Parte que recibe la Información se compromete a poner en conocimiento de la otra Parte cualquier acción o incidente por parte de terceros que pueda atentar contra la confidencialidad de la Información.

Ambas Partes se comprometen a que la utilización de la Información solo estará dirigida a alcanzar los objetivos del Contrato y no otros, y que, así, solo estará en conocimiento de aquellas personas estrictamente necesarias para cumplir con aquellos.

Las disposiciones relativas a la confidencialidad previstas en este Contrato se aplicarán durante la vigencia del mismo y, prevalecerán durante el siguiente período: 1 año tras su terminación. Este plazo de tiempo es inmediato a la terminación del Contrato.

DECIMOCTAVA. Terminación anticipada del Contrato

El presente Contrato podrá ser resuelto por el mutuo acuerdo de las Partes, con los efectos que ellas determinen. En todo caso, la terminación del Contrato se deberá formular por escrito.

Por otro lado, el Contrato finalizará en el transcurso del periodo de duración inicial, o de cualquiera de sus prórrogas, siempre que cualquiera de las Partes denuncie su prórroga de acuerdo a lo establecido en la Estipulación de Duración del Contrato.

Igualmente, podrá ser resuelto en cualquier momento por cada una de las Partes, a su elección, sin necesidad de intervención judicial, y sin perjuicio de la responsabilidad en la que incurra la otra Parte por su incumplimiento contractual, siempre que existan "causas justificadas", tal y como se expone a continuación:

a. el incumplimiento total o parcial por la otra Parte de alguna de las condiciones u obligaciones esenciales de este Contrato que no sea corregido en el plazo de diez (10) días a partir de la notificación escrita y fehaciente para que así lo haga; y,

b. las demás establecidas en el articulado del presente Contrato o las que se recojan en la ley, y en concreto, en el Código Civil y el Código de Comercio.

Ante la terminación anticipada del Contrato por cualquier causa, el Desarrollador cesará en su preparación y el Cliente en el uso y comercialización de los módulos o partes del Software que hayan recibido, debiendo cumplirse, en todo caso, lo dispuesto en la Estipulación "Obligación de secreto y confidencialidad" sobre la obligación de confidencialidad", las "Obligaciones de no competencia" y las restantes obligaciones aplicables.

VIGÉSIMA. Incumplimiento del Contrato

El incumplimiento por cualquiera de las Partes de las obligaciones recogidas en el presente Contrato facultará a la otra Parte para, o bien exigir su cumplimiento más el correspondiente pago de intereses derivados del retraso en el cumplimiento, o bien resolver el Contrato en el caso de que no se rectifique o subsane el incumplimiento por parte de la Parte incumplidora en el plazo de diez (10) días naturales desde la fecha en la que se verifique el incumplimiento, con la consiguiente indemnización de daños y perjuicios más el pago de intereses por el retraso en el cumplimiento siguiendo lo dispuesto en el artículo 1.124 del Código Civil.

Nadie podrá eximirse del cumplimiento de las obligaciones del presente Contrato mediante el pago de la correspondiente indemnización de daños y perjuicios, pudiendo exigirse el cumplimiento de las obligaciones o prestaciones debidas junto a la satisfacción de la correspondiente indemnización.

VIGESIMOPRIMERA. Exigibilidad

La falta por cualquier Parte de la exigencia del cumplimiento de cualquiera de las obligaciones recogidas en el presente Contrato no afectará al derecho de dicha Parte a hacer valer la misma. La renuncia por cualquier Parte de una estipulación de este Contrato no podrá interpretarse ni como una renuncia a denunciar cualquier incumplimiento posterior de dicha estipulación, ni como una renuncia de la misma.

VIGESIMOSEGUNDA. Integridad del Contrato

Las Partes reconocen que todos los documentos Anexos y/o adjuntados al presente Contrato (si los hubiese) forman parte integrante del mismo a todos los efectos, y por tanto, son totalmente vinculantes para las Partes.

VIGESIMOTERCERA. Protección de datos

Las Partes de este Contrato conocen y se obligan a cumplir el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD), así como la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales y su normativa de desarrollo, y/o aquellas que las pudieran sustituir o actualizar en el futuro.

De esta forma, las Partes son conscientes de que mediante la firma de este Contrato consienten que sus datos personales recogidos en el presente Contrato, así como aquellos que se pudiesen recoger en el futuro para poder dar cumplimiento o una correcta ejecución de este mismo, podrían ser incorporados por la otra Parte a su propio fichero automatizado o no de recogida de datos con el fin de ejecutar correctamente la relación contractual y, eventualmente, para una gestión administrativa y/o comercial.

En todo caso, las Partes se comprometen a que estos datos personales no serán comunicados en ningún caso a terceros, aunque, si se diese el caso de que fuera a realizarse algún tipo de comunicación de datos personales, se comprometen siempre y de forma previa, a solicitar el consentimiento expreso, informado, e inequívoco de la Parte que es titular de dichos datos de carácter personal, indicando la finalidad concreta para la que se realizará la comunicación de los datos.

De esta Estipulación no resulta ninguna limitación o restricción para las Partes en cuanto al ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, portabilidad u oposición con los que pudieran contar.

VIGESIMOCUARTA. Notificaciones.

Las notificaciones que se realicen las Partes deberán realizarse por correo con acuse de recibo a las siguientes direcciones:

- Cliente: info@fantasía.intimo
- Desarrollador: dev@softwaresolutions.rafa

Las notificaciones deberán ser respondidas en un plazo máximo de 2 días laborables según el calendario de la Comunidad de Madrid.

VIGESIMOQUINTA. Mantenimiento y acuerdo de nivel de servicio.

El Servicio prestado por el Desarrollador se realizará por personal especializado en cada materia. El personal del Desarrollador acudirá previsto de todo el material necesario, adecuado y actualizado, para prestar el Servicio.

El Desarrollador deberá cumplir los plazos de entrega que se acuerden con el Cliente. Se considerará un incumplimiento de los plazos cuando se supere 1 mes y en ese caso el Cliente podrá exigir al Desarrollador el pago de los daños y perjuicios que corresponda.

Las averías o el mal funcionamiento del programa se comunicarán al Desarrollador en su domicilio a través de llamada telefónica o envío de correo electrónico.

Los problemas se resolverán en un período máximo de 10 días laborables y, en función de su gravedad, se podrá disponer de días laborables adicionales.

VIGESIMOSEXTA. Ley aplicable y jurisdicción competente

El Contrato se registrará e interpretará conforme a la legislación española y, en particular, al Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual.

Las Partes se someten para la resolución de cualesquiera disputas o reclamaciones derivadas de la interpretación o ejecución del Contrato, incluyendo todas aquellas obligaciones no contractuales derivadas o relativas al Contrato, a la jurisdicción de los Juzgados y Tribunales competentes conforme a derecho.

EN VIRTUD DE LO CUAL, las Partes reconocen haber leído en su totalidad el Contrato, manifiestan comprenderlo, y aceptan obligarse por sus términos y condiciones, constituyendo el completo y el total acuerdo de las Partes. Y, en prueba de conformidad, las Partes firman el presente Contrato en todas sus hojas, y en tantas copias originales como Partes participen en el Contrato, constituyendo todas esas copias un único acuerdo, en el lugar y fechas indicados en el encabezamiento.

EL DESARROLLADOR

EL CLIENTE