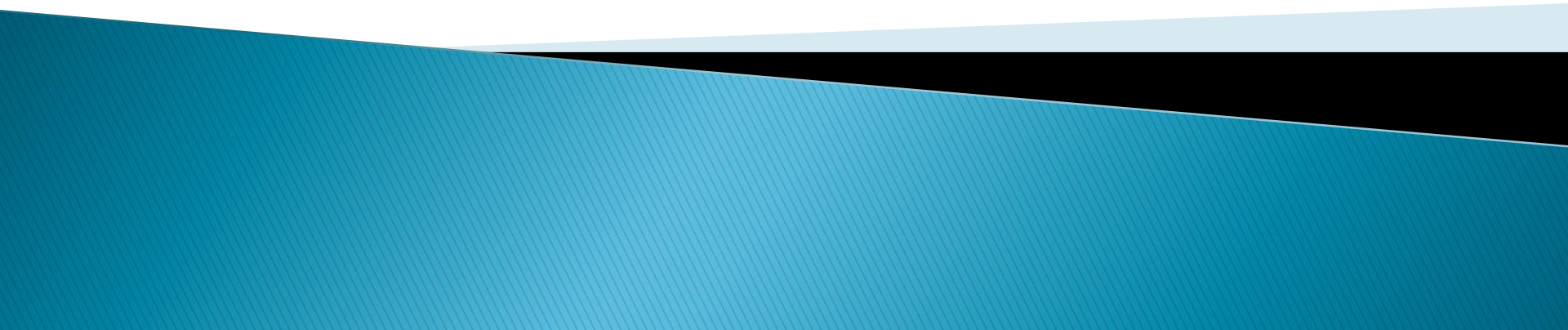


Economía de Proyectos Informáticos

UNIDAD V

ASPECTOS LEGALES Y ETICOS



CONTENIDO

Aspectos Contractuales

- Requerimientos
- Tipos Básicos de Contratos
- Problemas Contractuales
- Políticas y Leyes del Gobierno

Ética

- Definición
- Fundamentos Filosóficos
- Legalidad de Productos (patentes y Licencias)
- Secretos de Profesión

Requerimientos contractuales

- Obligaciones: De las partes, claras y concisas.
- Plazo: El cumplimiento del plazo de entrega del producto o etapas
- Capacitación: El adiestramiento del usuario en cuanto al uso del equipo o sistema, incluyendo el acompañamiento, si es necesario
- Sustitución: Sustitución del equipo, en caso de daños de fábrica
- Mantenimiento: Mantenimiento preventivo periódico o por demanda
- Multas: En caso de incumplimiento

Definiciones

Contrato

- Acto Jurídico que crea obligaciones

Contrato Informático

- Es aquel contrato cuyo objeto es un bien o un servicio informático – o ambos –

Bienes informáticos

Son todos aquellos elementos que forman el sistema

Bienes materiales

- Servidores
- Computadoras
- Periféricos
- o cualquier otro equipo que tenga una relación directa de uso con respecto a ellos

Bienes inmateriales

- Software
- Manuales de Procedimientos
- Manuales de Usuario
- Manuales del Sistema
- Archivos de Datos

Servicios informáticos

Son todos aquellos servicios que sirven de apoyo y complemento a la actividad informática en una relación de afinidad directa con ella

- Auditorías

- Análisis de desempeño del Sistema

- Estudio de Factibilidad

- Capacitación

- Alojamiento de datos

PARTES DE UN CONTRATO INFORMATICO

En la contratación informática se ven involucrados varios elementos complementarios, que se interrelacionan entre sí

- Presentación de las Partes

- Exposición de Motivos

- Clausulas

- Anexos

- Glosario

PARTES DE UN CONTRATO INFORMATICO

Presentación de las Partes

- El primer punto de un contrato "formal" será la presentación de las partes con la indicación de los responsables legales de las distintas empresas, reconociendo el contrato como tal.

Exposición de motivos

- Se expone, de forma clara y concreta, el por qué y el para qué del contrato, dejando bien claro que es lo que ofrece una parte y que es lo que acepta la otra.

CLAUSULAS

Contiene los siguientes elementos (orientativos)



- Objeto del Contrato



- Precio, condiciones y forma de pago



- Recursos Asignados y Comité de Seguimiento



- Exclusiones



- Confidencialidad de la Información



- Propiedad Intelectual y Material



- Contratación de Personal



- Obligaciones del Cliente



- Obligaciones de la otra Parte



- Comunicación entre las Partes



- Vigencia del contrato



- Penalizaciones, arbitraje y competencia de tribunales

ANEXOS AL CONTRATO

Anexo 1

- Presupuesto / Oferta

Anexo 2

- Metodología del Proyecto

Anexo 3

- Cronograma del Proyecto

Anexo 3

- Ficha de Control del Comité de Seguimiento del Proyecto

TIPOS DE CONTRATOS

Por el Objeto del Contrato

- Distintos objetos sobre los que puede versar el contrato que llevan a la necesidad de su estudio y tratamiento individualizado.

Por el Negocio Jurídico

- Definido bajo determinada figura jurídica, adecuando el objeto del contrato al negocio jurídico realizado.

TIPOS DE CONTRATOS

Por el Objeto del Contrato

• De Hardware

• De Software

• De Instalación Llave en Mano

• De Servicios Auxiliares

Por el Negocio Jurídico

• De Venta

• De Alquiler

• De Leasing

• De Comodato

• De Soporte Técnico

• De Prestación de Servicios

CONTRATOS POR EL OBJETO DEL CONTRATO

De Hardware

- Relativos a todo aquello que, físicamente, forme parte del equipo, considerando como tal, también, a los equipos de comunicaciones u otros elementos auxiliares.

De Software

- Diferenciando si se trata de un software (de utilidad o de sistema), o de una aplicación de usuario, con especificaciones particulares del usuario (a la medida).

CONTRATOS POR EL OBJETO DEL CONTRATO

Contratos de instalación llave en mano

- En los que irán incluidos tanto el hardware como el software, así como determinados servicios de mantenimiento.

Contratos de servicios auxiliares

- Como pueden ser, el mantenimiento de equipos y sistemas o la capacitación de las personas que van a utilizar la aplicación respecto a equipos, software o aplicaciones

CONTRATOS POR NEGOCIO JURIDICO

Contratos de VENTA

- Contrato en el que el vendedor, se obliga a entregar una cosa determinada, un bien informático, y la otra parte, comprador, a pagar por él a un cierto precio. La venta también puede ser de servicios.

Contratos de ALQUILER

- El arrendamiento de bienes informáticos es caracterizado porque el suministrador se obliga a dar al usuario el goce o uso de un bien informático durante un tiempo determinado y por un cierto precio.

CONTRATOS POR NEGOCIO JURIDICO

Contratos de LEASING

- Contiene tres requisitos principales:
 - Decisión unilateral del optante a la opción de compra.
 - Precio de compraventa, que debe quedar señalado para el caso de que el optante decida acceder a dicha compraventa.
 - Plazo del ejercicio de la opción de compra, el que debe quedar determinado con claridad.

Contratos de COMODATO

- Caracterizado porque una parte entrega a otra el bien informático para que use de él durante un tiempo determinado y le devuelva una vez cumplido ese tiempo, indicando que el préstamo es esencialmente gratuito.

CONTRATOS POR NEGOCIO JURIDICO

Contratos de SOPORTE TECNICO

- Puede ser tanto de equipos como sistemas

Contratos de PRESTACIÓN DE SERVICIOS

- La prestación de servicios se da cuando una parte se obliga con la otra a prestarle determinados servicios, con independencia del resultado que se obtenga mediante la prestación del servicio. También puede incluir servicios de capacitación, asesoramiento y consulta o acompañamiento.

PROBLEMAS CONTRACTUALES

Deficiencia profesional: ¿cosa de abogados o ingenieros?

Resolución de conflictos

- Cuando surge una controversia, primero se va al arbitraje y, si en esa instancia no hay acuerdo, se va a un proceso judicial como cualquier otro

Documentación contractual soporte

- Contrato
- Ademum (pueden ser varios)
- Comprobantes de pago
- Actas de recepción
- Actas de reunión

POLITICAS Y LEYES DE GOBIERNO

Es política de los gobiernos nombrar una Dirección Nacional de Informática, con las siguientes atribuciones y funciones

Elaboración de Contratos

- Elaborar los diferentes contratos tipos a celebrarse entre los organismos estatales y las empresas proveedoras de bienes y servicios informáticos que sean necesarios para el establecimiento y operaciones de los sistemas de información

Aprobación de contratos

- Aprobar la selección, contratación y suspensión de servicios y equipos de computación, utilizados por los organismos estatales

ETICA INFORMATICA

La Ética en la Informática se define "como la disciplina que analiza los problemas éticos que son *creados* por las TIC o también los que son *transformados* o *agravados* por la misma"

Otra definición

- Se define "como la disciplina que identifica y analiza los impactos de las tecnologías de la información en los valores humanos y sociales".

Actos no Éticos

- Sabotaje a sistemas de información
- Acceso indebido a los sistemas y sus datos
- Espionaje informático
- Apropiación de propiedad intelectual

FUNDAMENTOS FILOSOFICOS

Hablar de ética en la informática no es cosa fácil. Establecer leyes y reglas que respeten los intereses de los demás es aun más difícil. Decidir no tener ningún tipo de reglamento es otra opción

Interrogantes

- ¿Cuanto es justo sindicar y entrar en la privacidad en el intercambio de información entre 2 usuarios?
- Si se pone una censura, ¿quien va a decidir de qué manera se va a hacer ?

Mas interrogantes

- ¿Es lícito transmitir y divulgar cualquier tipo de información, como información política, imágenes pornográficas, publicidad, campañas electorales, información sobre tráficos ilegales, informaciones difamatorias sobre otras personas, etc.?

LEGALIDAD DE PRODUCTOS

Patente

- Una patente es un derecho exclusivo concedido a una invención que es el producto o proceso que ofrece una nueva manera de hacer algo o una nueva solución técnica para un problema

Licencia

- Otorga el derecho de uso del software, y concretamente la versión específica del producto para el que se adquiere la licencia. Al comprar la licencia, el cliente no adquiere el software en propiedad, sino el derecho de uso bajo los términos específicos del contrato de licencia.

LEGALIDAD DE LA PATENTE

Derechos

- El derecho otorgado por una Patente no es tanto el de la fabricación, sino, sobre todo y singularmente, **"el derecho de excluir a otros"** de la fabricación, utilización o introducción del producto o procedimiento patentado en el comercio

Duración

- La duración de la Patente es de **veinte años** a contar desde la fecha de presentación de la solicitud. Para mantenerla en vigor es preciso pagar tasas anuales a partir de su concesión

PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR

La propiedad intelectual es una figura jurídica creada con el fin de englobar todos aquellos derechos que tiene el creador de una invención

Propiedad Industrial

- Es un conjunto de derechos que puede poseer una persona física o jurídica sobre una invención.

Derechos de Autor

- Llamada también *Copyright*, es decir "el derecho de copia". El Copyright, si bien protege al autor de la obra, en realidad es una licencia que puede otorgarse por el autor a un tercero en determinadas condiciones

SECRETOS DE PROFESION

El secreto profesional es la obligación legal que tienen ciertas profesiones de mantener en secreto la información que han recibido de sus clientes

Respecto a los datos

- El profesional informático no debe revelar cualquier **dato o información relevante para su empresa**, como proyectos, cartera de clientes, datos personales de empleados o personal, datos económicos, modos de trabajo u otros datos reservados