



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
DE SAN ANDRÉS TUXTLA**



INGENIERÍA INFORMÁTICA

ALUMNO: POLITO VENTURA LUIS GERARDO

MATERIA: TALLER DE LEGISLACIÓN INFORMÁTICA

DOCENTE: SERGIO PELAYO VAQUERO

MATRICULA: 221U0238

GRUPO: 210-A

ACTIVIDAD: UNIDAD 5

PERIODO: FEBRERO-JUNIO 2025

FECHA: 11/06/2025

Contratos Informáticos- Legislación Informática

5.1. Concepto y elementos de los contratos informáticos

Un contrato informático es un acuerdo legal entre dos o más partes en el que se establecen obligaciones y derechos relacionados con el uso, desarrollo, licenciamiento, mantenimiento o provisión de tecnologías de la información (TI).

Elementos esenciales:

1. Consentimiento
2. Objeto
3. Causa
4. Capacidad legal
5. Forma

Ejemplo: Una empresa contrata a un desarrollador para crear una app móvil. Se establecen funcionalidades, fecha de entrega, precio y derechos de autor.

5.2. Clasificación de los contratos informáticos

Clasificación según el objeto:

1. Contrato de licencia de software
2. Contrato de desarrollo de software
3. Contrato de mantenimiento
4. Contrato de outsourcing
5. Contrato de arrendamiento de hardware

Ejemplo: Alquiler de impresoras o servicio de hosting administrado.

5.3. Características particulares de los contratos informáticos

- Especialización técnica
- Propiedad intelectual
- Actualización constante
- Confidencialidad

Ejemplo: Un contrato de software incluye entrega del código, cláusulas de confidencialidad y modificación futura.

5.4. Partes de los contratos informáticos

1. Proveedor: ofrece servicio o producto.
2. Cliente: contrata el servicio.

Ejemplo: En hosting web, proveedor es la empresa de alojamiento y cliente el dueño del sitio.

5.5. Fraudes en la comercialización de tecnologías de información y comunicación

Tipos de fraude:

1. Venta de software pirata
2. Licencias falsas
3. Suplantación de identidad
4. Servicios fraudulentos
5. Phishing

Ejemplo: Antivirus falso que roba datos. Prevención: verificar proveedor, revisar legalmente el contrato.

ACTIVIDAD U5 / CUADRO SINÓPTICO 20%

Luis Gerardo P.

Conceptos y elementos
de los contratos
informáticos
5.1

Legislación
informática
Unidad
5

18%

Clasificación de los
contratos informáticos
5.2

1. Partes contractuales
2. Objeto del contrato
3. Plazo

Señalando acuerdos legales que
regulan las relaciones entre
partes en el contexto de
la tecnología de la
información y computación.

1. Contratos de licencia
2. Contratos de desarrollo
de software
3. Contrato de servicios de
tecnología
4. Contratos de compraventa
de hardware

Pueden tener en función de
diferentes criterios como el
objeto del contrato.

2025.06.11 16:15:13

Legislación
informática
US

Características
particulares de los
contratos informáticos
S.3

- 1 Naturaleza técnica
- 2 Adaptabilidad
- 3 Propiedad intelectual
- 4 confidencialidad
- 5 Cláusulas de rendimiento
- 6 Limitaciones de responsabilidad
- 7 Términos de uso y condiciones
- 8 Resolución de conflictos
- 9 Act. y mantenimiento
- 10 Interoperabilidad

Partes de los
contratos informáticos
S.4

{ Son esenciales para adoptar los acuerdos a la naturaleza específica del ámbito tecnológico

{ Están compuestos por varias partes esenciales que definen los derechos y obligaciones de las partes involucradas

{ Introducción o preámbulo
objeto del contrato
obligaciones por partes

Legislación
informática
Unidad 5

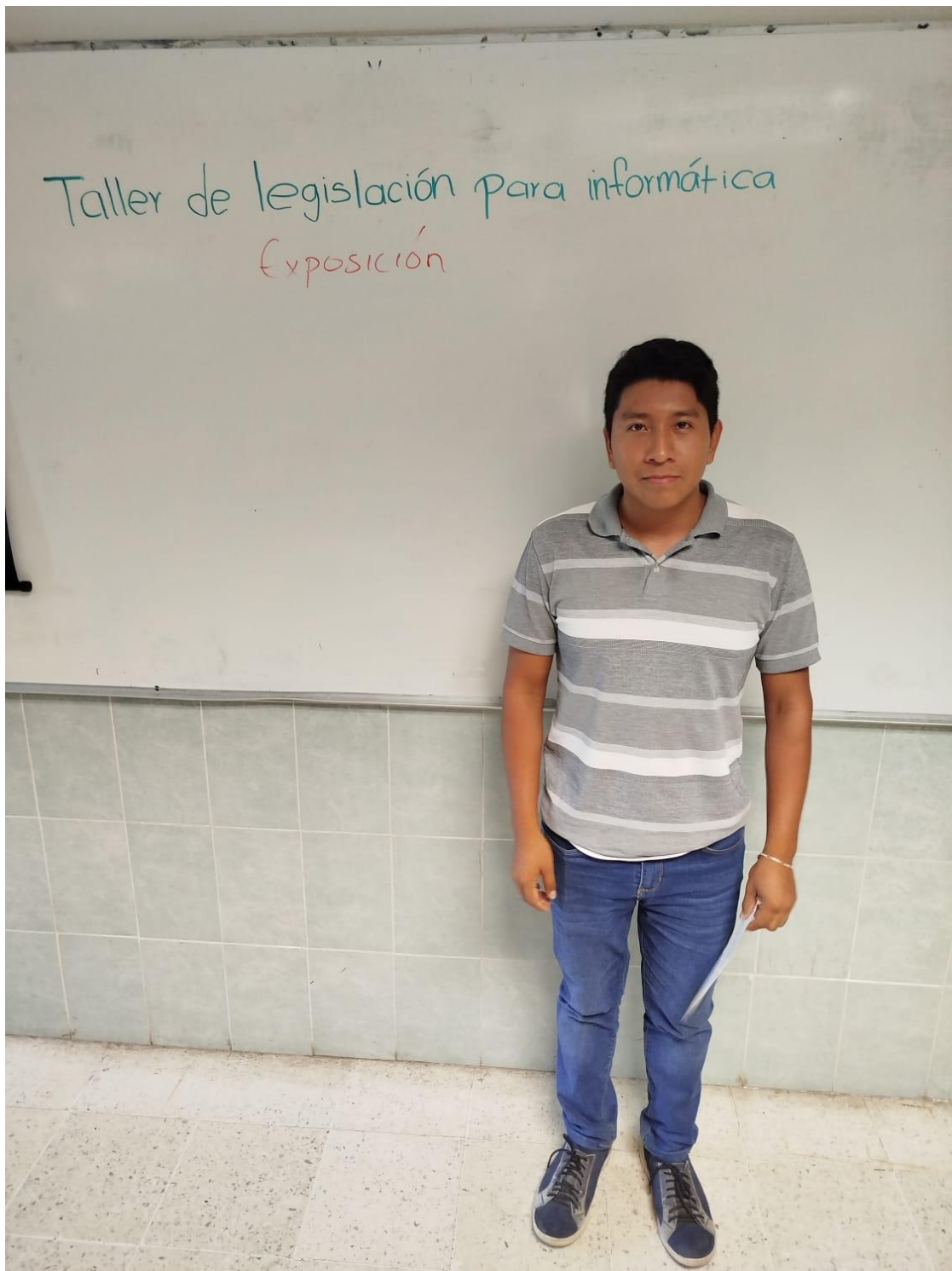
Frágiles en la
comercialización
de información
y comunicación

En muchas ingeniosas
que pueden ocurrir en
diversos contextos

1. Phishing
2. Venta de Software Pirata
3. Falsificación de productos
4. Esquemas de inversión
5. Estafas en soporte

2025.06.11 16:15:26

EXPOSICIÓN 20%



EXAMEN 50%

1. ¿Qué es un contrato informático y cuál es su finalidad?

Respuesta:

Un contrato informático es un acuerdo legal entre partes que regula la adquisición, desarrollo, uso, mantenimiento o prestación de servicios relacionados con productos y tecnologías informáticas. Su finalidad es establecer derechos y obligaciones claras para las partes, garantizando la seguridad jurídica en las relaciones comerciales tecnológicas.

2. ¿Cuáles son los tipos más comunes de contratos informáticos?

Respuesta:

Los contratos informáticos más comunes son:

- Contrato de licencia de software
- Contrato de desarrollo de software
- Contrato de mantenimiento y soporte técnico
- Contrato de outsourcing o externalización de servicios informáticos
- Contrato de servicios en la nube (cloud computing)

3. ¿Qué elementos esenciales debe contener un contrato informático?

Respuesta:

Un contrato informático debe incluir:

- Identificación de las partes
- Objeto del contrato (servicio o producto específico)
- Alcance y condiciones del servicio o producto
- Tiempos de entrega o ejecución
- Cláusulas de confidencialidad
- Garantías y responsabilidades
- Mecanismos de resolución de conflictos
- Legislación aplicable

4. ¿Qué importancia tiene la cláusula de confidencialidad en los contratos informáticos?

Respuesta:

La cláusula de confidencialidad es fundamental porque protege la información sensible o estratégica que las partes puedan intercambiar durante la relación contractual. Esto es especialmente relevante en proyectos de desarrollo de software, bases de datos, algoritmos y otros activos tecnológicos que constituyen propiedad intelectual.

5. ¿Cómo se regula legalmente un contrato informático si no existe una ley específica en algunos países?

Respuesta:

En ausencia de una ley específica, los contratos informáticos se rigen por las normas generales del derecho civil y comercial, además de principios del derecho contractual, como la autonomía de la voluntad y la buena fe. También pueden aplicarse leyes relacionadas con propiedad intelectual, protección de datos personales y normativa de comercio electrónico, dependiendo del caso.

Constancia del curso*

