

Contrato para la adquisición de una aplicación denominada "Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)" para dispositivos móviles, que celebran por una parte la Comisión Estatal de los Derechos Humanos de Sinaloa, representada en este acto por la Lic. Daniela Verdugo Mejía, Directora de Administración, a quien en lo sucesivo se le denominará "La Comisión" y por la otra parte la empresa ADSUM BUSINESS SOLUTIONS, SOCIEDAD CIVIL, representada por el C. César Ramón García López, a quien en lo sucesivo se le denominará "El Proveedor", a quienes en forma conjunta se les denominará como "LAS PARTES", mismos que se sujetan a las declaraciones y cláusulas siguientes:

## Declaraciones

I. "La Comisión", a través de su representante, declara:

I.1. De conformidad con el artículo 102, apartado B, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y del artículo 77 Bis de la Constitución Política del Estado de Sinaloa es un organismo de protección de los Derechos Humanos amparado por el orden jurídico mexicano que cuenta autonomía de gestión y presupuestaria, así como personalidad jurídica propia.

I.2. En los términos del artículo 5º, de la Ley Orgánica de la Comisión Estatal de los Derechos Humanos, tiene como objeto esencial la defensa, protección, observancia, promoción, estudios y divulgación de los derechos humanos reconocidos en la Constitución Federal, en la Constitución Local y en los instrumentos internacionales incorporados al orden jurídico mexicano.

I.3. La Licenciada Daniela Verdugo Mejía en representación de la Comisión Estatal de los Derechos Humanos de Sinaloa, acredita su personalidad jurídica por medio del poder consignado en la Escritura Pública número 27,328 (veintisiete mil trescientos veintiocho), volumen LXXXVIII (Octogésimo octavo), de fecha 10 diez de abril de 2017 dos mil diecisiete, pasada ante la fe del Notario N° 156 en el Estado de Sinaloa, el Licenciado René González Obeso.

I.4. Que requiere de la adquisición de software informático para dispositivos móviles, para el programa "conociendo mis derechos a través de las tecnologías", con la finalidad de fomentar la promoción y divulgación de los derechos humanos mediante la digitalización del aprendizaje, cuya descripción se detalla en la Cláusula Primera de este Contrato, para lo cual se cuenta con los recursos presupuestales correspondientes.

I.5. Señala como su domicilio el ubicado en Ruperto L. Paliza, número 566 sur, colonia Miguel Alemán, Código Postal 80200, en la ciudad de Culiacán, Sinaloa, mismo que se precisa para todos los fines y efectos legales de este contrato.

I.6. Que cuenta con un registro federal de contribuyentes CED930407MP4.

I.7. Que se cuenta con la partida y disponibilidad para hacer frente a las obligaciones contractuales derivadas del presente instrumento.

I.8. Que la forma de adjudicación de la contratación es por cotización por escrito a cuando menos tres personas.

II. "El Proveedor", declara:

II.1. Que Adsum Business Solutions, S. C., es una sociedad anónima constituida conforme a las leyes de la materia, según se acredita de lo dispuesto en la escritura pública 9,825, de fecha 24 de enero de 2019, otorgada ante la fe del Licenciado Ramón Enrique Bastidas Angulo, Notario Público No. 88, la cual se adjunta como Anexo 1 de este Contrato.

II.2. Que el C. César Ramón García López, se identifica con credencial de elector expedida por el Instituto Nacional Electoral (se adjunta como Anexo 2 de este Contrato) y se acredita como representante legal de la empresa Adsum Business Solutions, S. C., según se advierte de lo dispuesto en la escritura pública citada en el inciso anterior.

II.3. Que su domicilio legal es el ubicado en calle Río San Lorenzo, número 106 oriente, colonia Guadalupe, Culiacán, Sinaloa, Código Postal 80220, Anexo 3.

II.4. Que se encuentra debidamente inscrito en el Registro Federal de Contribuyentes bajo el número ABS-190124-172, mismo que se adjunta como Anexo 4 de este Contrato.

II.5. Que se encuentra debidamente facultado para contratar y obligarse en los términos y alcances de este Contrato, a nombre de su empresa.

II.6. Que su objeto social entre otros el análisis, diseño, desarrollo e implementación de sistemas de información.

II.7. Que cuenta con la capacidad administrativa, técnica y financiera suficiente para cumplir con las obligaciones derivadas del presente Contrato.

II.8. Que bajo protesta de decir verdad manifiesta no encontrarse en ninguno de los supuestos señalados en el artículo 60, de la Ley de Adquisiciones, Arrendamientos, Servicios y Administración de Bienes Muebles para el Estado de Sinaloa.

III. De "LAS PARTES".

De conformidad con lo anterior, "LAS PARTES" manifiestan que se reconocen recíprocamente la personalidad con la que comparecen, por lo cual proceden a celebrar el presente contrato de acuerdo a las siguientes:

## Cláusulas

### Primera.- Objeto:

Por medio del presente contrato, "El Proveedor" vende, desarrolla e instala y "La Comisión" compra, en precio fijo, el software informático denominado "Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)" para dispositivos móviles, para el programa "conociendo mis derechos a través de las tecnologías", el cual constará de las aplicaciones siguientes:

| Juego                 | Descripción  | Importe |
|-----------------------|--|---------|
| Serpientes y Escalera | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada celda puede contener una imagen didáctica referente al contenido que se quiere enseñar.</li> <li>2. Las imágenes en general pueden mostrar aspectos positivos y/o negativos de aprendizaje.</li> <li>3. Las celdas ubicadas en el inicio de una escalera pueden mostrar aspectos positivos extraordinarios (de ahí que impliquen un avance mayor en el juego).</li> <li>4. Las celdas ubicadas en el inicio de una serpiente pueden mostrar aspectos muy negativos (de ahí que implique un retroceso en el juego).</li> <li>5. Para avanzar, al llegar a una celda de inicio de escalera o evitar retroceder al llegar al inicio de una serpiente, el jugador deberá contestar correctamente una pregunta relacionada con el objeto de aprendizaje establecido.</li> <li>6. El avance será por medio de "lanzamiento" de dados electrónicos.</li> </ol> |         |
| Timbiriche            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se tendrá una cuadrícula de puntos para que el usuario indique de que punto a que punto, realizara una línea.</li> <li>2. Al ir cerrando puntos y formar un cuadro sumará puntos</li> <li>3. Cuando el cuadro lo forme el juego, restará puntos.</li> <li>4. Para confirmar la suma de puntos o evitar la resta de puntos, el jugador deberá contestar correctamente una pregunta relacionada con el objeto de aprendizaje establecido.</li> </ol>   |         |
| Memorama              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se tendrá una cuadrícula de 4X6 para que el jugador destape pares de cartas.</li> <li>2. Teniendo 3 oportunidades de fallar.</li> <li>3. Cuando se destape 2 cartas iguales se sumará puntos.</li> <li>4. Cuando se destape 2 cartas diferentes de restará 1 oportunidad.</li> <li>5. Se podrá evitar perder la oportunidad si el jugador contesta correctamente una pregunta relacionada con el objeto de aprendizaje establecido.</li> </ol>   |         |
|                       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El módulo estadístico, será de uso directivo.</li> <li>2. Los Juegos digitales de aprendizaje desarrollados, tendrán opciones para registrar los datos de las diferentes sesiones de capacitación.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fecha</li> <li>• Escuela</li> <li>• Ubicación</li> <li>• Instructor</li> </ul> </li> </ol>   |         |

| Juego                  | Descripción   | Importe      |
|------------------------|---|--------------|
| Módulo Estadístico Web | 3. Los Juegos digitales de aprendizaje tendrían una opción para que al terminar una sesión de capacitación se genere información que se enviaría por medio de internet a este módulo directivo con estadística como. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad Juegos</li> <li>• Edad, Sexo</li> <li>• Juego</li> <li>• Aciertos</li> <li>• Fallas</li> </ul> |              |
|                        | <b>SUBTOTAL</b>   | \$610,000.00 |
|                        | <b>IVA</b>  | \$ 97,600.00 |
|                        | <b>TOTAL</b>  | \$707,600.00 |

La "Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)" para dispositivos móviles, antes referida deberá cumplir con las características y especificaciones contenidas en la propuesta técnica de "El Proveedor", la cual forma parte del presente contrato, Anexo 5.

**Segunda.- Monto del Contrato.**

"La Comisión" pagará a "El Proveedor" como valor de operación total por la adquisición e instalación de la "Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)" para dispositivos móviles, objeto del presente contrato la cantidad de \$707,600.00 (Setecientos siete mil seiscientos pesos 00/100 m. n.) incluyendo el Impuesto al Valor Agregado.

En consecuencia, "El Proveedor" no podrá exigir mayor retribución que la antes establecida, bajo ninguna circunstancia.

**Tercera.- Forma de Pago.**

"La Comisión" pagará a "El Proveedor" el importe total del presente contrato de la forma siguiente:

- Un primer pago del 40% al iniciar el proyecto.
- Un segundo pago del 20% al tener el 50% del avance del proyecto.
- Un tercer y último pago del 40% del importe total, al finalizar el proyecto.

Los pagos se efectuarán en Moneda Nacional, mediante transferencia a la cuenta bancaria a nombre de "El Proveedor", previa entrega de la representación impresa del Comprobante Fiscal Digital por Internet que los amparen, debiendo acompañar para la procedencia del pago final, el Acta de Entrega Recepción que señala la Cláusula Cuarta de este instrumento.

**Cuarta.- Lugar y Plazo de entrega:**

“El Proveedor” se compromete a entregar a “La Comisión” la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, objeto del presente contrato, en las oficinas ubicadas en calle Ruperto L. Paliza esquina con Ignacio Ramírez, número 566 sur, colonia Miguel Alemán, Código Postal 80200, en la ciudad de Culiacán, Sinaloa, levantándose al efecto el Acta de Entrega Recepción.

“El Proveedor” se obliga a entregar e instalar la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, contratadas en un plazo de 10 (diez) semanas contadas a partir de la firma del presente contrato, dicho plazo no podrá ampliarse ni habrá condonación de sanciones cuando el retraso se daba a causas imputables a “El Proveedor”.

“El Proveedor” se responsabiliza de que la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, objeto de este contrato será entregada e instalada en estado idóneo y dentro del plazo citado en el párrafo que antecede, en el entendido de que se liberará de dicha responsabilidad una vez emitida el Acta de Entrega Recepción antes citada.

**Quinta.- Obligaciones de “El Proveedor”.**

Para el debido cumplimiento de este contrato “El Proveedor” se obliga a:

- A) Cumplir en tiempo y forma con la entrega de la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, objeto de este contrato, a entera satisfacción de “La Comisión” y conforme a lo establecido dentro del clausulado de este instrumento jurídico y a la normatividad aplicable en la materia.
- B) Entregar la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, objeto de este contrato, con las características técnicas ofertadas por “El Proveedor” conforme a la propuesta técnica que se anexa.
- C) No ceder total o parcialmente los derechos y obligaciones derivados de este instrumento jurídico a favor de persona alguna, con excepción de los derechos de cobro, en cuyo caso se deberá contar con el consentimiento de “La Comisión”.
- D) Instalar y configurar la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, objeto de este contrato, en el equipo tecnológico requerido por “La Comisión”.
- E) Otorgar capacitación al personal de “La Comisión” en el uso e instalación de la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, en los equipos tecnológicos.
- F) Se requiere que “El Proveedor” publique las aplicaciones en la cuenta de desarrollo de *play store* propiedad de “La Comisión”, asimismo se encargará de hacer las adecuaciones correspondientes que requiera dicha tienda en tres eventos posteriores a la publicación, para lo cual “La Comisión” otorgará los permisos correspondientes.
- G) “El Proveedor” proporcionará una propuesta de aviso de privacidad por cada aplicación para la autorización por parte de “La Comisión”.

#### **Sexta.- Garantía.**

“El Proveedor” garantiza el funcionamiento óptimo, durante el periodo de un año posterior a la firma del acta de Entrega-Recepción, de la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, en los equipos tecnológicos que reúnan los requisitos siguientes:

##### **Tablets:**

**Memoria RAM: 3 GB**

**Sistema Operativo: Android 11**

**Resolución de la pantalla: 1920 x 1200 Pixeles**

**Procesador: 8 núcleos y frecuencia de reloj 2.00 GHz**

Si dentro del periodo de garantía se presenta algún defecto en el funcionamiento de la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, “El Proveedor” queda obligado a realizar los trabajos que sean necesarios para el óptimo y adecuado funcionamiento de las mismas, en un periodo no mayor a 10 (diez) días naturales contados a partir de su notificación sin cargo adicional para la “La Comisión”.

La forma de almacenamiento y transporte que se debe utilizar en la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, serán los que “El Proveedor” determine como idóneos, toda vez que es su responsabilidad hasta el momento de la entrega, instalación, funcionamiento y aceptación de las mismos, los costos que se originen hasta el momento de la firma del acta señalada en la Cláusula Cuarta por estos conceptos son por cuenta de “El Proveedor”.

#### **Séptima.- Defectos y Vicios Ocultos.**

“El Proveedor” queda obligado ante “La Comisión” a responder de los defectos y vicios ocultos derivados de las obligaciones del presente contrato, así como de cualquier otra responsabilidad en que hubiere incurrido, en los términos señalados en este instrumento jurídico y sus respectivos anexos, así como la propuesta técnica y el requerimiento asociado a ésta, y/o en la legislación aplicable en la materia.

Para efectos de la presente cláusula, se entiende por vicios ocultos los defectos que existan en la prestación de los servicios y/o en la “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, que los hagan impropios para los usos a que se le destine o que disminuyan de tal modo este uso, que de haberlo conocido “La Comisión” no lo hubiera adquirido o los hubieran adquirido a un precio menor.

#### **Octava.- Límite de responsabilidades.**

En caso de incumplimiento de este contrato, la responsabilidad de “El Proveedor” independientemente de la forma de acción que se ejercite, consiste en:

Reintegrar a “La Comisión” cabalmente los recursos económicos que la hayan sido entregados hasta el momento del incumplimiento de cualquiera de las cláusulas y condiciones del presente contrato.

El pago por el límite de responsabilidades referido, que se derive del incumplimiento de los términos y condiciones de este contrato, atribuibles a "El Proveedor" será efectuado de inmediato a la notificación que "La Comisión" le realice por escrito a "El Proveedor"

Independientemente de lo anterior, "La Comisión" dará vista a su Órgano Interno de Control, de cualquier incumplimiento en que el "El Proveedor" hubiese incurrido.

#### **Novena.- Exclusión de responsabilidades.**

Queda expresamente estipulado que el presente contrato se suscribe en atención a que "El Proveedor" cuenta con todos los recursos, el personal necesario, experiencia, materiales, equipo e instrumentos de trabajo propios para dar cumplimiento al mismo y, por lo tanto, "La Comisión" en ningún momento se considerará como intermediario, patrón sustituto o solidario de "El Proveedor" respecto de su personal; en consecuencia, se exime, desde ahora a "La Comisión" de cualquier responsabilidad laboral, civil, penal, fiscal, administrativa, ambiental o de cualquier otra índole que pudiera darse como consecuencia directa de la prestación del servicio, por lo tanto "La Comisión", no contraerá obligación presente o futura con el personal de "El Proveedor".

#### **Décima.- De los derechos.**

"El Proveedor" se compromete a ceder a "La Comisión" de forma exclusiva la totalidad de los derechos patrimoniales de autor y licencias derivados del desarrollo de los trabajos requeridos en la CLÁUSULA PRIMERA del presente contrato.

"El Proveedor", se obliga a no ceder o transmitir de manera alguna, a terceras personas, físicas o morales, sus derechos y obligaciones derivados de este contrato de prestación de servicios.

Una vez aceptados los trabajos, "La Comisión" contará de manera exclusiva con la posibilidad de realizar las modificaciones que estime oportunas, bien sea directamente, o través de un tercero que podrá coincidir con "El Proveedor".

**Décima primera.-** "El Proveedor" será responsable absoluto de obtener licencias, autorizaciones y permisos necesarios para el cumplimiento del presente contrato y en los casos en que se infrinjan derechos de autor, patentes o marcas, "La Comisión" queda liberado de cualquier responsabilidad en caso de que se someta a "El Proveedor" a juicio o proceso por concepto.

Asimismo, "El Proveedor" se obliga a sacar en paz y a salvo a "La Comisión" ante cualquier controversia, reclamación, queja, conciliación, confronta o arbitraje que como consecuencia de los servicios prestados a "La Comisión" pudieran surgir por parte de terceros, debiendo cubrir la primera cualquier gasto, daño o perjuicio que por tales motivos incurriera "La Comisión".

#### **Décima segunda - de la Información.**

Con objeto de que "El Proveedor" pueda cumplir cabalmente con sus obligaciones, "La Comisión" proporcionará la información necesaria para que éste pueda prestar los servicios contratados de manera eficiente.

Una vez finalizado el desarrollo de la "Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)" para dispositivos móviles, objeto del presente contrato y aceptada por "La Comisión", "El Proveedor"

deberá hacer entrega de la misma junto con cualquier documentación que se haya generado con motivo de este contrato.

**"LAS PARTES"** se obligan a guardar estricta confidencialidad respecto de la información que reciban u obtengan por cualquier medio, derivado de este contrato; así como no reproducirla o divulgarla en forma alguna. Para tal efecto, se obligan a:

- A) Utilizar la información confidencial única y exclusivamente para los fines de la prestación de los servicios objeto del presente contrato.
- B) No difundir o divulgar por ningún medio la información confidencial a persona física o moral sin la autorización previa y por escrito de la parte reveladora de la información confidencial.
- C) No reproducir la información confidencial por cualquier medio.
- D) Prevenir o evitar el robo, la pérdida o el mal uso de la información confidencial.
- E) No usar la información confidencial, ya sea de manera directa o a través de terceros, en actos, operaciones, transacciones, actividades, desarrollos y/o negocios ajenos a la prestación de los servicios objeto del presente Contrato.

#### **Décima tercera.- Rescisión del Contrato.**

El incumplimiento de las obligaciones que asume **"El Proveedor"** por virtud de este contrato faculta a **"La Comisión"** para darlo por rescindido total o parcialmente, sin ninguna responsabilidad a su cargo. Dicha rescisión operará de pleno derecho y sin necesidad de declaración judicial, bastando para ello que **"La Comisión"** comunique a **"El Proveedor"** por escrito tal determinación, en los términos del artículo 65 de la Ley de Adquisiciones, Arrendamientos, Servicios y Administración de Bienes Muebles para el Estado de Sinaloa.

#### **Décima cuarta.- Penas Convencionales.**

En el caso de que **"El Proveedor"** se atrase en la entrega de la **"Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)"** para dispositivos móviles, objeto del presente contrato, **"LAS PARTES"** pactan la aplicación de una pena convencional la cual será a partir del primer día de atraso, correspondiente al 0.116% (punto ciento dieciséis por ciento) del importe, el cual será deducido de la cantidad total a pagar, considerando como fecha de entrega la establecida en la CLÁUSULA CUARTA del presente contrato.

Para el efecto anterior **"La Comisión"** dará vista a su Órgano Interno de Control de este hecho, acompañando los elementos con que se cuente, a fin de inicie el procedimiento correspondiente.

El pago de los bienes y/o servicios quedará condicionado, proporcionalmente al pago que **"El Proveedor"** debe efectuar por concepto de penas convencionales por atraso.

Además de las sanciones anteriormente mencionadas, serán aplicables todas aquellas que correspondan al incumplimiento de las condiciones, cláusulas y obligaciones señaladas en el presente contrato.

#### **Décima quinta.- Reconocimiento contractual.**

El presente contrato constituye el acuerdo entre “LAS PARTES” en relación con el objeto del mismo y deben de respetarse todas las condiciones contenidas en la propuesta técnica y económica presentadas por “El Proveedor”, mismas que forman parte del presente.

“LAS PARTES” manifiestan que en la celebración del presente contrato no ha habido error, vicio o lesión alguna que vicien el consentimiento.

**Décima sexta.- Sosténimiento.**

“LAS PARTES” se obligan a sujetarse estrictamente para el cumplimiento del presente contrato a todas y cada una de las cláusulas del mismo, así como a los términos, lineamientos, procedimientos y requisitos que establecen, la Ley de Adquisiciones, Arrendamientos, Servicios y Administración de Bienes Muebles para el Estado de Sinaloa, de sus supletorios y demás que le sean aplicables.

**Décima séptima.- Jurisdicción.**

El presente Contrato es producto de la buena fe de “LAS PARTES” por lo que harán todas las acciones posibles para su debido cumplimiento, pero en caso de discrepancia por cuanto a su interpretación, ejecución o cumplimiento, así como todo aquello que no esté expresamente estipulado, se someten a la jurisdicción y competencia de los tribunales competentes en la Ciudad de Culiacán, Estado de Sinaloa, renunciando expresamente a cualquier otro fuero al que tengan derecho o lleguen a tenerlo en virtud de su domicilio presente o futuro o por cualquier otra razón.

Leído que fue el presente contrato y enteradas “LAS PARTES” de su contenido y alcance legal, lo firman en la ciudad de Culiacán, Sinaloa, el día 18 de Septiembre de 2023.

**“La Comisión”**

Lic. Daniela Verdugo Mejía  
Comisión Estatal de los Derechos Humanos  
de Sinaloa

**“El Proveedor”**

C. César Ramón García López  
ADSUM BUSINESS SOLUTIONS, S. C.  
Proveedor

**TESTIGOS**

Lic. Juliana Araujo Coronel

Mtro. Miguel Ángel López Núñez

La presente hoja de firmas corresponde al contrato celebrado para la adquisición de una aplicación denominada “Plataforma de Juegos de Aprendizaje Digital (software)” para dispositivos móviles, entre la Comisión Estatal de los Derechos Humanos de Sinaloa y la empresa Adsum Business Solutions, S. C., en fecha 18 de septiembre de 2023.