

	GUÍA	Versión	01	
	<b>GUI-TSI-011</b>	Fecha	30/06/2021	
	PROCESO O PROCEDIMIENTO AL QUE PERTENECE:	<b>GESTIONAR EL GOBIERNO Y ESTRATEGIA DE TI</b>		
	Anexo Glosario de términos utilizados para equipos y servicios de TI, para los Procesos de adquisiciones	APROBADO POR:		
				ING. MIGUEL FUENTES PEÑAHERRERA
		GERENTE DE TECNOLOGIA Y SISTEMAS DE INFORMACION		
<b>OBJETIVO</b>	Definir los lineamientos y terminología para los procesos de adquisiciones de bienes y servicios tecnológicos y así agilizar los procesos de adquisiciones con UAS y TSI			
<b>ALCANCE</b>	Desde la necesidad de la adquisición y su planificación hasta el proceso de Adquisición de bienes y servicios Tecnológicos.			

## 1. Conceptos Generales

- 1.1. *Vigencia Tecnológica.*- se refiere al tiempo en que un equipo informático garantiza el funcionamiento en óptimas condiciones,. Puede ser determinada en un período que fluctúa entre 1, 3 o 5 años, acorde a su naturaleza. Los equipos informáticos en general tienen una vigencia tecnológica de 3 años. Los equipos tecnológicos críticos tienen una vigencia tecnológica de 5 años y son los que brindan los servicios críticos de la institución. Los equipos no críticos tienen una vigencia tecnológica de 1 año. Haciendo uso de las mejores prácticas, el departamento de TI puede realizar mantenimientos continuos aplicando las recomendaciones del fabricante, con el fin de garantizar el funcionamiento y la extensión de la vida útil del bien.
- 1.2. *Vida útil.*- se refiere al tiempo en que un equipo informático en pleno funcionamiento no presenta problemas o averías a nivel de hardware de forma continua.
- 1.3. *Obsolescencia tecnológica.*- se refiere a la particularidad en la cual un equipo informático, software o paquete informático, no es útil para las funciones para las que fue adquirido, ya sea porque la tecnología de fabricación cambió o el fabricante dejó de brindar soporte de mantenimiento . Para el caso de software / paquete informático, la obsolescencia tecnológica se da, porque existen nuevas versiones que reemplazan al anterior.
- 1.4. *Garantía por anticipo.*- de acuerdo a lo vigente en la LOSNCP, Art. 75, se refiere a: “Si por la forma de pago establecida en el contrato, la Entidad Contratante debiera otorgar anticipos de cualquier naturaleza, sea en dinero, giros a la vista u otra forma el pago, el contratista para recibir el anticipo, deberá rendir previamente garantías por igual valor del anticipo, que se reducirán en la proporción que se vaya amortizando aquél o se reciban provisionalmente las obras, bienes o servicios. Las cartas de crédito no se considerarán anticipo si su pago está condicionado a la entrega - recepción de los bienes u obras materia del contrato. El monto del anticipo lo regulará la Entidad Contratante en consideración de la naturaleza de la contratación.”
- 1.5. *Garantía de fiel cumplimiento de contrato.*- de acuerdo a lo vigente en la LOSNCP, Art. 74, se refiere a: “Para seguridad del cumplimiento del contrato y para responder por las obligaciones que

*contrajeran a favor de terceros, relacionadas con el contrato, el adjudicatario, antes o al momento de la firma del contrato, rendirá garantías por un monto equivalente al cinco (5%) por ciento del valor de aquel. En los contratos de obra, así como en los contratos integrales por precio fijo, esta garantía se constituirá para garantizar el cumplimiento del contrato y las obligaciones contraídas a favor de terceros y para asegurar la debida ejecución de la obra y la buena calidad de los materiales, asegurando con ello las reparaciones o cambios de aquellas partes de la obra en la que se descubran defectos de construcción, mala calidad o incumplimiento de las especificaciones, imputables al proveedor.... No se exigirá este tipo de garantía en los contratos de compraventa de bienes inmuebles y de adquisición de bienes muebles que se entreguen al momento de efectuarse el pago. Tampoco se exigirá esta garantía en los contratos cuya cuantía sea menor a multiplicar el coeficiente 0,000002 por el Presupuesto Inicial del Estado del correspondiente ejercicio económico. Con cargo a la garantía de fiel cumplimiento se podrá efectivizar las multas que le fueren impuestas al contratista.”*

## **2. Hardware**

- 2.1. Equipo informático.- se define como un bien de larga duración, del tipo electrónico que permite el procesamiento de datos de diversos tipos y puede permitir la ejecución interna de software, sistemas o paquetes informáticos, según sea su naturaleza. La vigencia tecnológica puede variar entre 1, 3 o 5 años.*
- 2.2. Mantenimiento preventivo.- se refiere al conjunto de acciones que se realizan a un equipo informático, para mantenerlo en óptimo funcionamiento. El mantenimiento incluye: limpieza interna y externa, actualización de firmware (de ser necesario).*
- 2.3. Mantenimiento correctivo.- se refiere al conjunto de acciones que se realizan para que los componentes físicos internos de un equipo informático o de telecomunicaciones, se mantenga operando, luego de presentar una falla física que debe ser corregida. Incluye reemplazo de partes o piezas o el cambio total del equipo motivo.*
- 2.4. Garantía técnica.- se refiere al compromiso del proveedor, a la reparación del bien de larga duración, en caso de daño o defecto de funcionamiento, la misma que incluye la provisión e instalación de repuestos, accesorios, piezas o partes, y todas las acciones necesarias, para garantizar la funcionalidad y operatividad del bien en garantía. La garantía es dada generalmente por el fabricante, representante, distribuidor o vendedor autorizado del bien, por el tiempo que se defina como vigencia tecnológica.*
- 2.5. Garantías de fabricante.- incluyen los mantenimientos correctivos que por defecto son de un año, pero pueden ser extendidas hasta que el bien cumpla el tiempo de vigencia tecnológica. Estas garantías pueden incluir los mantenimientos preventivos siempre y cuando sean estipulados por el fabricante o distribuidor ya que garantizan el correcto funcionamiento del bien tecnológico, pero esto deberá venir descrito como mantenimiento preventivo incluido y sin costo.*
- 2.6. Equipo Servidor de misión crítica.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que sirve para manejo de datos a nivel de infraestructura de misión crítica que generalmente se aloja en un DataCenter (Centro de Datos), teniendo alta capacidad tecnológica en cuanto a procesamiento, memoria o almacenamiento. La vigencia tecnológica se define para un período de 5 años.*
- 2.7. Equipo Servidor.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que sirve para el manejo de datos no considerada de misión crítica. Se aloja en un datacenter, pero sus capacidades tecnológicas no son altas a nivel de hardware. La vigencia tecnológica se define para un período de 3 años.*

- 2.8. *Equipo WorkStation.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que sirve para manejo de datos, cuyos componentes internos son similares a los de un servidor de alto rendimiento, pero su disposición física es como un computador de escritorio. La vigencia tecnológica se define para un período de 3 años.*
- 2.9. *Equipo portátil o Laptop.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que sirve para el procesamiento de datos y ejecución de software, sistemas o paquetes de programas, que es utilizado físicamente de manera que permite movilidad y fácil transportación. La vigencia tecnológica se define para un período de 3 años. Existe una excepción con las tabletas o equipos celulares, que se compran como un equipo informático, pero la garantía del fabricante es solo por un año y esto se debe a que muchos de ellos, son equipos cerrados, que no pueden tener mantenimiento preventivo.*
- 2.10. *Equipo Desktop o Computador.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que sirve para el procesamiento de datos y ejecución de software, sistemas o paquetes de programas, que es utilizado físicamente de manera fija sobre un escritorio o similar. La vigencia tecnológica se define para un período de 3 años.*
- 2.11. *Almacenamiento o Storage.- se define como un bien de larga duración, accesorio o complemento, que permite el almacenamiento de datos que son accedidos desde equipos informáticos tales como: servidores, computadores, laptops o Workstations. La vigencia tecnológica se define para un período de 3 años.*
- 2.12. *Impresora.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que permite la impresión física de documentos ya sea en color negro o multicolor, según su funcionalidad específica, pueden ser del tipo multifunción: impresora, copiadora y escanner. Considerando de que existen algunos tipos de impresoras, aquellas que son de alto rendimiento departamental se le considera una vigencia tecnológica de 3 años, para las demás, la vigencia tecnológica se determina en máximo 1 año.*
- 2.13. *Scanner.- se define como un bien de larga duración, equipo informático, que permite la digitalización de documentos físicos. Considerando de que existen varios tipos de scanner, aquellos con velocidad mayor que 20 páginas por minuto y que permiten digitalización de ambos lados, se le considera una vigencia tecnológica de 3 años, para los demás, la vigencia tecnológica se determina en máximo 1 año.*
- 2.14. *Equipo de telecomunicaciones.- se define como un bien de larga duración, es un equipo que permite conectividad entre dispositivos, ya sea entre otros equipos de comunicaciones o de redes o entre computadores y servidores, a través de una red de datos. Para los equipos de telecomunicaciones de misión crítica se define una vigencia tecnológica de 3 años, para los demás, la vigencia tecnológica se determina en máximo 1 año.*
- 2.15. *Switch de comunicación para redes de datos.- se define como un bien de larga duración, equipo de telecomunicaciones, que por su naturaleza si es de misión crítica empresarial a nivel de conectividad principal en la red de datos, tanto en capa 2 o 3 o superior del modelo OSI, se define una vigencia tecnológica de 3 años, para los demás, la vigencia tecnológica se determina en máximo 1 año.*
- 2.16. *Access Point.- se define como un bien de larga duración, equipo de telecomunicaciones, a nivel de redes de datos inalámbricas, que por su naturaleza si es del tipo misión crítica empresarial y sirve en conjunto con un controlador Wireless central, se define una vigencia tecnológica de 3 años, para los demás, la vigencia tecnológica se determina en máximo 1 año.*

2.17. *Partes, piezas y repuestos.*- se define como accesorios o componentes que permiten el funcionamiento operativo de un bien de larga duración, equipo informático, o para fines de visualización o almacenamiento de datos o conectividad física por cables de diverso tipo.

### **3. Software**

3.1. *Software o paquete informático.* - es un conjunto de programas o soluciones informáticas, que puede tener un dueño o ser producto de aportes dados por la comunidad tecnológica. Un software puede interactuar con el hardware o equipo tecnológico para su funcionamiento, como son los sistemas operativos y otros pueden brindar soluciones funcionales de automatización. Se comercializan de diferentes formas tales como licencias, suscripción o venta del producto fuente. El software es un bien intangible por lo cual es necesario contar con la documentación que avale su funcionamiento. Los desarrollos de software o paquetes informáticos realizados a la medida del cliente, deben ser adquiridos a través de procesos de consultoría; los software ya existentes y considerados como herramientas de uso mediante licencias o suscripción deberán ser contratados como servicio de uso de licencias de software

3.2. *Licencia.*- es la autorización de uso de un software o paquete informático. Para el caso del software denominado firmware, la licencia es a perpetuidad, ya que es un software controlador de un hardware. La adquisición de este tipo de licencia debe ser considerado como la adquisición de un activo intangible. Se debe considerar la adquisición de actualizaciones anuales del software en forma de soporte y mantenimiento, cuyo valor no debe superar el 20% del valor de la licencia. Para la adquisición de estas licencias, se debe solicitar aprobación del departamento de gobierno electrónico del MINTEL, aunque para licencias académicas o educativas, por el código Ingenius deberían ser aprobadas, pero no las exime de su trámite de aprobación. Toda Licencia debe ser contratada como un servicio de uso de licencias y se paga de manera anticipada.

3.3. *Suscripción.*- es otra forma de autorización del uso del software o paquete informático de forma continua y en renovación anual, por lo que no es considerado un activo intangible de software, ya que su uso es por un tiempo limitado, aquí no hay costos ni soporte ni de mantenimiento ya que los mismos deben estar incluidos dentro de los valores de suscripción. Cada vez que se realice la suscripción, se tendrá la opción de uso de las últimas versiones y se tendrá soporte durante el tiempo de la suscripción- Para la adquisición de igual forma se necesita la aprobación del MINTEL. Toda suscripción debe ser contratada como un servicio de uso de licencias y se paga de manera anticipada.

3.4. *Plataforma de uso de Software.*- la plataforma de uso de software o herramientas de software que son proveídas por medio de un fabricante y donde el software no se instala en ningún lugar, dispositivo o hardware de la Institución, ya que este usa sus propias infraestructuras tecnológicas de almacenamiento y procesamiento, y son denominadas SaaS (software como servicio), o PaaS (plataforma como servicio), donde lo que se adquiere es un servicio de funcionamiento de una herramienta o aplicación, a estos también se lo considera que funcionan en la nube, este tipo de servicios no son licencias ni suscripciones de licenciamiento por lo cual no requieren aprobación de MINTEL por el código Ingenius.

3.5. *Mantenimiento y Soporte de Software.*- Tanto el software como el hardware tienen mantenimiento y soporte, ya que estos pueden presentar fallas o no contemplar todos los escenarios posibles y por esta razón será necesario poder resolver o despejar las dudas del mal funcionamiento con los creadores del software, además, de garantizar que si hay un fallo, este será atendido de acuerdo a los SLA definidos. Con estos mantenimientos y soportes también se incluye actualizaciones de versiones para evitar la obsolescencia del software y el óptimo funcionamiento. Solo en casos puntuales estos mantenimientos también pueden incluir horas de desarrollo de nuevas funcionalidades o de cantidad de soporte a atender, pero esto son excepciones que deben ser descritas explícitamente.

- 3.6. *Renovación de Licencia.*- Las licencias que son a perpetuidad y pertenecen a activos intangibles, no se renuevan, lo que se renueva son los mantenimientos y soportes de software, que se lo realiza para tener vigente las versiones y actualizaciones del software y solucionar cualquier problema o consulta en el funcionamiento del software. Estos valores de renovación del mantenimiento y soporte no deberían superar el 20% del licenciamiento original, salvo el caso que el producto de software hubiera tenido una revalorización indicada por el fabricante.
- 3.7. *Renovación de Suscripción.*- Las Suscripciones si tienen renovaciones y es la única forma de mantener el software o paquete informático vigente. Existen modalidades de suscripción por varios años, pero para esto es necesario tener una certificación plurianual que supere el año de su uso. toda suscripción debe ser contratada como servicio de uso de licencias y se paga de manera anticipada.