

Checklista: Umowa z programistą

Jeśli w swojej działalności zatrudniasz podwykonawców (programistów, ale także testerów, analityków, menedżerów projektów, scrum masterów itp.), którzy prowadzą własną działalność gospodarczą, warto bezpiecznie uregulować zasady współpracy. Zanim podpiszesz taką umowę sprawdź, czy zawiera wszystkie ważne elementy, zabezpieczające Twoje interesy.

1. Dane stron

- Dane stron powinny zapewnić jednoznaczne wskazanie podmiotów będących stronami umowy, w tym niezbędnych numerów dotyczących prowadzonej działalności, np. KRS, NIP, REGON.
- W przypadku osób samozatrudnionych w umowie nie podaje się numeru PESEL (jak np. przy pracownikach czy zleceniobiorcach), ale dane pochodzące z Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEiDG).
- Oznaczenie stron jest istotne do zapewnienia całej formalnej komunikacji. Z jednej strony np. aby prawidłowo wystawiać faktury, ale także aby wysyłać korespondencję na właściwe adresy.

2. Określenie celu zawarcia umowy

- Ustalenie organu spółki odpowiedzialnego za przyjęcie regulaminu szczegółowych zasad udziału w zgromadzeniu wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej (wspólnicy lub rada nadzorcza)
- Treść regulaminu – określenie zasad, wymogów i ograniczeń wyłącznie niezbędnych do identyfikacji wspólników tak, aby zapewniały bezpieczeństwo komunikacji
- Podjęcie uchwały w sprawie przyjęcia regulaminu

3. Sprecyzowanie zobowiązań

- Wskazanie zobowiązań stron pomoże w ustaleniu, co strony zgadzają się zapewnić w wyniku podpisania umowy. Najważniejsze z nich dotyczą terminowego i profesjonalnego wykonania przedmiotu umowy oraz współpracy w dobrej wierze, przy wzajemnej ochronie interesów.
- Bardzo ważne, aby w tym miejscu uważać na postanowienia, które mogłyby sugerować, że Twój podwykonawca jest zatrudniany na umowę o pracę – czym kontrakt B2B nie jest. Byłoby tak, gdyby specjalista został podporządkowany zamawiającemu, miał wykonywać jego polecenia, świadczyłby usługi w określonym miejscu i czasie (np. przez 8 godzin dziennie w Twoim biurze), a z umowy wynikałyby jego prawa podobne do pracowniczych (np. urlop wypoczynkowy).
- Istnieje znaczna elastyczność w redagowaniu kontraktu, wynikająca z zasady swobody umów (tzw. wolności kontraktowej). Niektóre z elementów statusu pracownika można osiągnąć w inny sposób, niebudzący wątpliwości przy ewentualnej kontroli ZUS czy inspekcji pracy.



4. Określenie wynagrodzenia

- W umowie powinna zostać określona wysokość wynagrodzenia, jakie przysługuje specjalście na podstawie umowy. Może być ono wyrażone stawką godzinową, dzienną, tygodniową lub miesięczną, a także w inny sposób (np. poprzez wycenę poszczególnych zamawianych usług).
- W tym miejscu zawarte powinny być także terminy, w jakich wynagrodzenie będzie przekazywane i zasady odbioru przedmiotu umowy zrealizowanego w danym okresie rozliczeniowym. Przykładowo, można tutaj zawrzeć obowiązek składania zestawienia czasu poświęconego na świadczenie danych usług w okresie rozliczeniowym lub listy wytworzonych utworów.

- Koniecznym jest również dodać, że otrzymane przez programistę wynagrodzenie jest jednocześnie honorarium z tytułu przeniesienia na Twoją organizację praw autorskich lub licencji do wytworzonego kodu lub oprogramowania. W przypadku innych specjalistów (np. testerów, analityków biznesowych, grafików) prawa również mogą przechodzić – oczywiście w zakresie, w jakim ich usługi mają walor twórczy.
-

5. Przeniesienie praw autorskich

- W tej części powinniście umówić się o przeniesienie majątkowych praw autorskich do utworów, które zostaną wykonane przez Twojego podwykonawcę w ramach wykonywania niniejszej umowy.
- Bardzo ważnym postanowieniem jest ujęcie obszarów, na jakich będziemy mogli korzystać z kodu lub innych utworów stanowiących przedmiot umowy. Są one określane mianem pól eksploatacji. W umowie muszą być wypisane wszystkie pola, które są dla nas ważne. W tym miejscu warto określić także pola eksploatacji odrębnego rodzaju utworu: programu komputerowego.
- Koniecznym jest pamiętać o tym, że wynikające z umowy przeniesienie praw autorskich lub udzielenie wyłącznej licencji wymaga zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeśli więc chcemy odebrać prawa autorskie lub otrzymać wyłączną licencję od podwykonawcy – musimy albo skorzystać z tradycyjnej formy pisemnej. Możemy też podpisać umowę przy użyciu bezpiecznego podpisu elektronicznego.
- Jeśli chcemy, aby móc samodzielnie zmieniać efekty prac naszego specjalisty, w umowie musi znaleźć się przeniesienie na nas praw zależnych – w tym prawa do tworzenia opracowań oraz prawa zezwalania na ich tworzenie. Tylko wtedy będziemy mogli powierzyć dalszy rozwój danego kodu np. innemu członkowi zespołu projektowego (albo klientowi docelowemu).

6. Klauzula poufności

- Określa się tu wymagania dotyczące zachowania poufności w zakresie tajemnicy przedsiębiorstwa i innych wartościowych danych. Mogą to być zarówno informacje, które są wyraźnie oznaczone jako poufne, ale także inne, które nie zostały w ten sposób opisane. Wybór rozwiązania powinien odpowiadać temu, jak wygląda obieg informacji w Twojej organizacji.
- Klauzulę poufności warto uzupełnić o karę umowną, którą możesz naliczyć w razie ujawnienia informacji – w przeciwnym wypadku może Cię czekać długie oczekiwanie na wyniki postępowania sądowego, w którym zostanie oszacowane, jaką wartość miały poufne dane, których ochronę naruszył Twój podwykonawca.
- Ochrona poufności może być skonstruowana symetrycznie (co oznacza, że chronione są zarówno informacje Twojej organizacji, jak i informacje poufne podwykonawcy) lub jednostronnie (tylko na Twoją korzyść).



7. Zakaz konkurencji

- Jeśli jest to ważne dla Twojej organizacji, istotne jest wskazanie działalności, jakich specjalista nie może podejmować się w czasie trwania umowy. Ograniczenie konkurencji ma zazwyczaj dwie główne postaci.
- Pierwszą jest zakaz podejmowania działalności gospodarczej konkurencyjnej w stosunku do organizacji, z którą dany specjalista współpracuje. Oznacza to ograniczenie w świadczeniu usług takich, jak Twoje.
- Drugim aspektem jest zakaz zatrudniania się w innych podmiotach, stanowiących konkurencję dla Twojej organizacji. Tutaj specjalista zobowiązuje się do współpracy z Tobą „na wyłączność”.
- Co istotne, inaczej niż przy stosunku pracy zakaz konkurencji – zarówno w trakcie trwania Waszej współpracy, jak i po jej ustaniu – nie musi wiązać się z jakimkolwiek odszkodowaniem lub ekwiwalentem dla programisty. W umowach B2B jest to zależne od woli stron.
- Analogicznie do klauzuli poufności – zakaz konkurencji można chronić karą umowną.

8. Kary umowne

- Jeśli Zleceniodawca przewiduje stosowanie kar umownych, w tym np. za złamanie klauzuli poufności lub zakazu konkurencji, powinny być one określone w umowie.
- Kary umowne mogą być ujęte przy postanowieniach nimi chronionych lub skupione w jeden blok stanowiący np. osobny paragraf. Wybór struktury jest kwestią Twojej wygody, nawyków lub przyzwyczajeń osób, które w Twojej organizacji zajmują się księgowością, obsługą prawną lub administracją.

9. Okres trwania umowy i postanowienia końcowe

- Niezależnie od tego, czy umowa zostaje zawarta na czas nieokreślony, czy ustaje z określoną datą, informacja taka powinna być jasno ujęta w umowie.
- Jeśli umowa została zawarta na czas określony, warto przewidzieć w niej okres wypowiedzenia – w przeciwnym wypadku umowa będzie obowiązywała przez cały pierwotnie uzgodniony okres.
- Postanowienia końcowe powinny też wskazywać, w jakiej formie można zmienić umowę. Jeśli umowa została zawarta na piśmie – wówczas również pisemnie powinna być zmieniana. Można się również umówić, że niektóre ustalenia będą aneksowane przy wykorzystaniu formy dokumentowej, np. jeśli ulegną zmianie dane kontaktowe stron.
- Zwyczajowo końcowe ustalenia wskazują też liczbę, w których umowę zawarto egzemplarzy (zwykle po jednym dla każdej strony) oraz tryb, w jakim będą rozwiązywane ewentualne spory. Dobrą praktyką jest przyjęcie, że pierwszym etapem będą próby załatwienia sprawy polubownie – a dopiero potem, jeśli się to nie powiedzie, skierowanie jej na drogę postępowania sądowego.

