

Versión Pública

Tema: Informe Especial “Google - Android”

Fecha de elaboración: Abril 2017

Dirección Nacional de Estudios de Mercado

Intendencia de Abogacía de la Competencia

En conformidad con el Art. 2, del Reglamento para la aplicación de Ley Orgánica de Regulación y Control del Poder de Mercado, el cual textualmente indica:

“Art 2. Publicidad.- Las opiniones, lineamientos, guías, criterios técnicos y estudios de mercado de la Superintendencia de Control del Poder de Mercado, se publicarán en su página electrónica y podrán ser difundidos y compilados en cualquier otro medio, salvo por la información que tenga el carácter de reservada o confidencial de conformidad con la Constitución y la ley.

Las publicaciones a las que se refiere el presente artículo y la Disposición General Tercera de la Ley, se efectuarán sin incluir, en cada caso, los aspectos reservados y confidenciales de su contenido, con el fin de garantizar el derecho constitucional a la protección de la información.”

A continuación se presenta la versión pública del Informe Especial de Google - Android desarrollada por la Dirección Nacional de Estudios de Mercado, de la Intendencia de Abogacía de la Competencia

Es importante indicar que el texto original del estudio no ha sido modificado, únicamente su estructura y omitida información confidencial y reservada de los operadores económicos involucrados en este estudio.

Contenido

1. Antecedentes	4
2. Objetivos	4
3. Introducción	4
4. Descripción del sector	6
4.1. Descripciones conceptuales	6
4.1.1. Sistema operativo	7
4.1.2. SOFTWARE	7
4.1.3. HARDWARE	8
4.1.4. SOFTWARE ANDROID	9
4.1.5. EMPRESA GOOGLE	10
4.1.6. RELACION SOFTWARE-HARDWARE- SISTEMA OPERATIVO	11
4.1.7. DIFERENCIAS ENTRE SOFTWARE LIBRE, COMERCIAL, PAGADO Y GRATUITO	11
5. CUOTA DE MERCADO	12
6. MARCO NORMATIVO	14
6.1. Términos legales generales y específicos para la suscripción de un acuerdo de licencia para el kit para el desarrollo del Software Android.	15
6.1.1. Términos legales generales	15
6.2. Términos legales específicos del acuerdo de licencia para el uso del kit (SDK)	¡Error! Marcador no definido.
7. CONCLUSIONES	16

1. Antecedentes

Con base a las disposición contenida en el artículo 36 de la Ley Orgánica de Regulación y Control del Poder de Mercado (LORCPM) en la que se dispone la creación de la Superintendencia de Control del Poder de Mercado, misma que pertenece a la Función de Transparencia y Control Social, como un organismo técnico de control, con capacidad sancionatoria, de administración desconcentrada, con personalidad jurídica, patrimonio propio y autonomía administrativa, presupuestaria y organizativa; la que contará con amplias atribuciones para hacer cumplir a los operadores económicos de los sectores público, privado y de la economía popular y solidaria todo lo dispuesto en la presente [...].

Además el artículo 38 del mismo cuerpo de ley establece las atribuciones que ejercerá la Superintendencia de Control del Poder de Mercado a través de sus órganos, y para efectos de este informe: “Realizar los estudios e investigaciones de mercado que considere pertinentes. Para ello podrá requerir a los particulares y autoridades públicas la documentación y colaboración que considere necesarias; Para el ejercicio de sus atribuciones, la Superintendencia actuará de oficio o a petición de parte y podrá requerir la documentación e información que estime pertinente en cualquier etapa procesal.”

El artículo 16, Capítulo II numeral 2.4 del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por Procesos de la SCPM expedido mediante Registro Oficial, Suplemento 390 de 05 de diciembre del 2014, establece las atribuciones y responsabilidades otorgadas a la Intendencia de Abogacía de la Competencia, entre otras: “Promover el estudio y la investigación en materia de competencia y la divulgación de los estudios de mercado.”

2. Objetivos

- Establecer si el usuario o desarrollador de software tiene limitaciones o prohibiciones en su teléfono inteligente (hardware) para la instalación de un Software Android.
- Definir si existe una normativa específica que regule las actividades comerciales entre los creadores de software, los fabricantes de hardware y usuarios.
- Conocer si las prácticas que se desprenden de esta actividad comercial crean barreras de entrada para el desarrollo de la producción de software nacional.

3. Introducción

Como un antecedente previo al inicio del estudio vinculado con el Software Android de

Google y con base a la experiencia internacional, hemos tomado como referencia la investigación realizada por la Unión Europea sobre este tema.

El Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea en su artículo 102 (antiguo artículo 82 TCE) respecto a la competencia de operaciones de las empresas establece: “Será incompatible con el mercado interior y quedará prohibida, en la medida en que pueda afectar al comercio entre los Estados Miembros, la explotación abusiva, por parte de una o más empresas, de una posición dominante en el mercado interior o en una parte sustancial del mismo: tales prácticas abusivas podrán consistir, particularmente, en:

- a) Imponer directa o indirectamente precios de compra, de venta u otras condiciones de transacción no equitativas;
- b) Limitar la producción, el mercado o el desarrollo técnico en perjuicio de los consumidores;
- c) Aplicar a terceros contratantes condiciones desiguales para prestaciones equivalentes, que ocasionen a éstos una desventaja competitiva;
- d) Subordinar la celebración de contratos a la aceptación, por los otros contratantes, de prestaciones suplementarias que, por su naturaleza o según los usos mercantiles, no guarden relación alguna con el objeto de dichos contratos.

La Comisión Europea como Órgano Ejecutivo de la Unión Europea, inició en el año 2015, una investigación por una supuesta posición dominante de Google a través de Android (Alphabet INC), argumentando una violación a la normativa antes citada en relación con el *uso y aplicación de la búsqueda de Google en el sistema operativo Android y el uso de las licencias exclusivas de sus aplicaciones*, que se resume en lo siguiente:

- Exigir a los fabricantes la preinstalación de la Búsqueda de Google y del navegador Chrome y la pre-configuración de la búsqueda de Google como el servicio de búsqueda por defecto en sus dispositivos. Es decir, otras condiciones de transacción no equitativas.
- Evitar la venta de dispositivos móviles inteligentes que ejecutan partes del código de fuente abierto de Android en sistemas operativos de la competencia. Como consecuencia, los motores de búsqueda rivales no pueden instalar el servicio de búsqueda por defecto de la gran mayoría de los dispositivos vendidos, por tanto ha reducido los estímulos de los fabricantes para preinstalar aplicaciones de búsqueda competidoras y los estímulos de los consumidores para descargar aplicaciones.

- Entregar incentivos financieros a los fabricantes y operadores de redes móviles con la condición de que instalen la búsqueda de Google en sus dispositivos de forma exclusiva o subordinar la celebración de contratos de prestaciones suplementarias que por su naturaleza o según los usos mercantiles no guarden relación alguna con el objeto de dichos contratos.

Google respondió a los cargos impuestos por la Comisión Europea a través de un comunicado en los siguientes términos:

- Con respecto a la exigencia a los fabricantes de la preinstalación de la búsqueda de Google y del navegador Chrome por defecto: *“Los fabricantes que quieren participar en el ecosistema Android se comprometen a probar y certificar que sus dispositivos soportarán la aplicaciones de Android, es muy sencillo y fácil para los usuarios personalizar sus dispositivos móviles y descargarse cualquier aplicación”*.
- Con respecto a evitar la venta de dispositivos móviles inteligentes que ejecutan partes del código de fuente abierto de Android: *“Los acuerdos con partners son completamente voluntarios, cualquiera puede utilizar Android sin Google, puede descargarse el sistema operativo entero de manera gratuita, modificarlo y construir un teléfono este sistema”*.
- Con respecto a entregar incentivos financieros a los fabricantes y operadores de redes móviles: *“Cualquier fabricante puede decidir si cargar o no a través de Google Apps en su dispositivo y además añadir otras apps también, Android es un sistema gratuito para los fabricantes, lo costoso es desarrollarlo, mejorarlo, mantenerlo seguro y defendernos de las demandas de patentes. Los ingresos que genera Android son a través de la Aplicaciones de Google y los servicios que se distribuye a través de Android”*.

Este caso de investigación se encuentra pendiente de resolución por parte de la Comisión Antitrust de la Unión Europea a fin de conocer si procederá la multa correspondiente a la Empresa Google.

4. Descripción del sector

4.1. Descripciones conceptuales

4.1.1. Sistema operativo

Un sistema operativo (SO) es el software principal o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

Las funciones básicas del sistema operativo son administrar los recursos de la máquina, coordinar el hardware y organizar archivos y directorios en dispositivos de almacenamiento.

El sistema operativo es el programa o software más importante para la funcionalidad de otros programas, los mismos que realizan tareas básicas, tales como reconocimiento de la conexión del teclado, envío de información a la pantalla, archivos y directorios del disco y controla los dispositivos periféricos tales como impresoras, escáner, aplicaciones etc.

El sistema operativo funciona proporcionando una plataforma de software sobre el cual otros programas, llamados aplicaciones puedan funcionar, es decir determina las aplicaciones que se puede utilizar.

Un usuario normalmente interactúa con el sistema operativo a través de un sistema de comandos, por ejemplo, el sistema operativo DOS contiene comandos como copiar y pegar archivos respectivamente.¹

4.1.2. SOFTWARE

Software es el equipo lógico o soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados hardware.

El software puede clasificarse, según su función general en tres categorías principales software de sistema, de aplicaciones y de desarrollo.

Los principales desarrolladores de software para computadoras, dispositivos y usuarios, incluidos telefonía inteligente son:

¹ <http://eduteka.icesi.edu.co/gestorp/recUp/bd3768c6fde0e4feb90ec47470dc6fdb.pdf>

1	Google (Android)	11	Adobe	21	Kodak
2	Aple (IOS)	12	LG	22	Asus
3	Samsung	13	Oracle	23	Nikon
4	Microsoft	14	Intel	24	Canon
5	Sony	15	Toshiba	25	BlackBerry
6	Dell	16	IBM	26	HTC
7	Nokia	17	Amazon.com	27	Huawei
8	HP	18	Yahoo	28	Lenovo
9	ZTE	19	Fujitsu	29	Energy Sistem
10	Ebay	20			

Fuente: <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/paz10.pdf>
http://magogroup.weebly.com/uploads/5/9/5/3/59531687/principales_fabricantes_de_hardware_de_computadoras.pdf

4.1.3. HARDWARE

La palabra hardware en informática se refiere a las partes físicas tangibles de un sistema informático; sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado componen el hardware; contrariamente, el soporte lógico e intangible que es el llamado software.

Entre los principales desarrolladores de hardware encontramos:

1	Apple	9	Vaio	17	Simple Tech
2	Hewlett-Packard (HP)	10	Sony	18	Olivetti
3	Samsung	11	LG	19	Lanix
4	Dell	12	Compac	20	Systemax
5	Hacer	13	Alien ware	21	Fujitsu
6	Toshiba	14	Panasonic	22	Everex
7	Lenovo	15	IBM	23	Huawei
8	Asus	16	Gateway		

Es necesario mencionar que algunas empresas desarrolladoras de software también se constituyen en forma simultánea como fabricantes de hardware.

Para el caso de los smartphones o teléfonos inteligentes combinan las funciones de un teléfono celular tradicional con otras características como instalar en el dispositivo un sistema operativo completo, con aplicaciones para realizar diversas tareas y trabajar con grandes cantidades de datos similares a las de un computador portátil o una agenda electrónica.

4.1.4. SOFTWARE ANDROID

Logotipo Software Android



4.1.4.1. Breve historia

Andy Rubin, Rich Miner, Chris White y Nick Sears fundan Android Inc. en Octubre de 2003. con el objetivo de desarrollar un sistema operativo para móviles basado en Linux, que es una especie de sistema operativo implementado para una libre distribución para distintos equipos, posee un diseño multitarea, multiusuario, multiprocesador y multiplataforma, capacidades eficientes de memoria, velocidad, se distribuye con código de fuente y posee un sistema de archivos avanzado.

En julio de 2005, la Multinacional Google adquiere Android y posteriormente el 5 de noviembre de 2007 se crea la Open Handset Alliance, un conglomerado de fabricantes y desarrolladores de hardware, software y operadores de servicio, conformado por 78 compañías de hardware, software y telecomunicaciones dedicadas al desarrollo de estándares abiertos para dispositivos móviles. La empresa Google liberó la mayoría del código de Android bajo la licencia Apache, una licencia libre y de código abierto para uso de desarrolladores de software y usuarios en general.

4.1.4.2. Especificaciones técnicas generales

Android es una pila de software de código abierto creada para una amplia gama de dispositivos móviles con diferentes factores de forma. Los principales propósitos de Android son crear una plataforma de software abierta con total disponibilidad para los usuarios, OEMs y desarrolladores.

El código de fuente abierto permite la personalización del servicio puesto que Android está diseñado para los usuarios para proporcionar una visibilidad de los permisos solicitados por cada aplicación y control sobre estos.

Android se ejecuta en una amplia gama de configuraciones de hardware incluyendo teléfonos inteligentes, tabletas, relojes, automóviles, televisores inteligentes, cajas de juegos OTT y decodificadores cuyo sistema operativo se construye sobre Linux por lo que todos los recursos del dispositivo, como funciones de cámara, datos GPS, funciones Bluetooth, funciones de telefonía, conexiones de red se accede a través de este sistema

operativo.

Android incluye un conjunto de aplicaciones preinstaladas, como teléfono, correo electrónico, calendario, navegador web y contactos, funcionan tanto como aplicaciones de usuario como para proporcionar capacidades de dispositivos clave a las que pueden acceder otras aplicaciones. Las aplicaciones preinstaladas pueden ser parte de la plataforma Android de código abierto y pueden ser desarrolladas por un fabricante de dispositivos para un dispositivo específico. Además Android proporciona un entorno para el usuario de desarrollo abierto que admite cualquier aplicación de tercero por ejemplo Google Play ofrece cientos de miles de aplicaciones a los usuarios.

Las aplicaciones para Android se desarrollan con mayor frecuencia en el lenguaje de programación Java y se ejecutan en el tiempo de ejecución de Android (ART). Sin embargo, muchas aplicaciones, incluidas las principales aplicaciones y servicios de Android, son aplicaciones nativas o incluyen bibliotecas nativas. Tanto Android como las aplicaciones nativas se ejecutan dentro del mismo entorno de seguridad, contenido en el Sandbox de aplicaciones. Las aplicaciones obtienen una parte dedicada del sistema de archivos en la que pueden escribir datos privados, incluyendo bases de datos y archivos sin procesar.

Este software se actualiza de manera periódica y debe ser instalado en un equipo con implementación compatible y que cumpla con la definición de compatibilidad de Android.

El usuario y desarrollador de software, para acceder a los servicios de Android, para cualquier otro software y de aplicación a diferentes hardwares o equipos, requiere aceptar los términos y condiciones de la licencia que se encuentra inserta en el propio sistema de instalación.

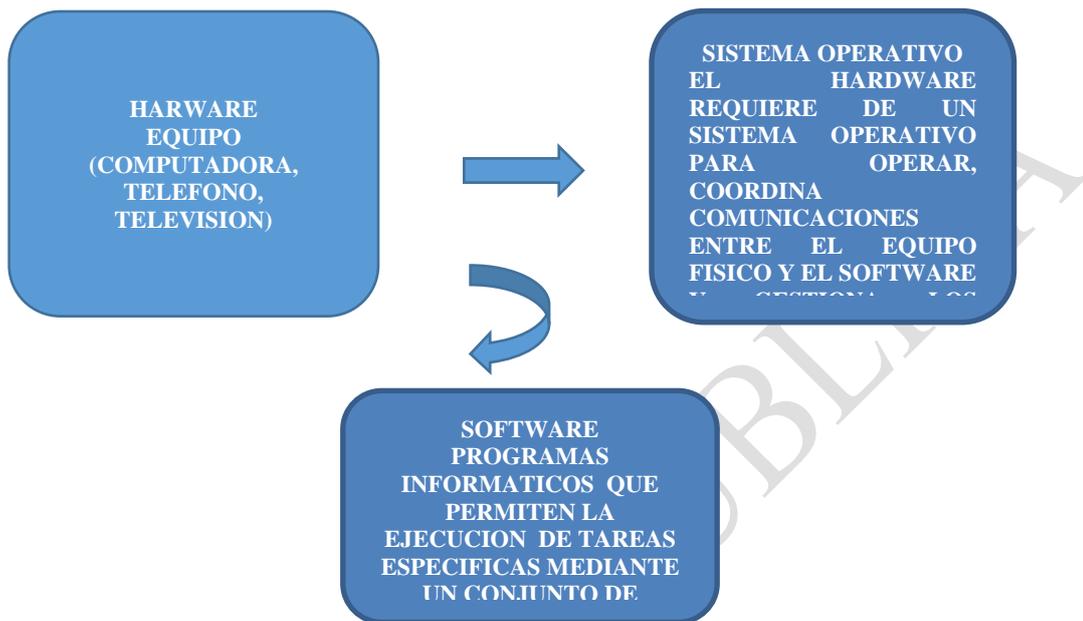
4.1.5. EMPRESA GOOGLE

La empresa google es una compañía principal subsidiaria de la multinacional estadounidense ALPHABET INC especializada en productos y servicios relacionados con Internet, software, dispositivos electrónicos y tecnologías de la información y la comunicación (TICS).

El principal producto de Google consiste en un motor de búsqueda de contenido en internet (buscador) aunque ofrece también otros productos y servicios como el correo electrónico llamado Gmail, sus servicios de mapas Google Maps, Google Street View y Google Earth, el sitio web de vídeos YouTube y otras utilidades web como Google Libros o Google Noticias, Google Chrome y la red social Google+.

Por otra parte, lidera el desarrollo del sistema operativo basado en Linux, Android, orientado a teléfonos inteligentes, tabletas, televisores y automóviles y en gafas de realidad aumentada, las Google Glass.

4.1.6. RELACION SOFTWARE-HARDWARE- SISTEMA OPERATIVO



4.1.7. DIFERENCIAS ENTRE SOFTWARE LIBRE, COMERCIAL, PAGADO Y GRATUITO

El software puede ser comercializado de distintas formas y se pueden establecer modelos de negocios diferentes en función de las mismas, a continuación, los más comunes actualmente:

El software libre es una forma de licenciamiento, donde se le entrega el código de fuente al cliente y además se le obliga a que libere el código de fuente de cualquier modificación que esta persona a su vez realice, de esta manera se imposibilita la creación de un producto como tal y únicamente se venden servicios relacionados con este software. El usuario puede libremente comercializarlo (Android pertenece a este tipo de software).

El software propietario es una forma de licenciamiento donde en la mayoría de casos no se entrega el código de fuente al cliente, se vende una licencia de uso del software, es decir se crea un producto cerrado y a cambio el cliente no se tiene que preocupar de actualizaciones, mejoras y demás del producto, adicionalmente existe únicamente

proveedores autorizados y garantizados para proveer servicios sobre el software. Se venden licencias del software y servicios relacionados (IOS de Apple pertenece a este tipo de software).

El software como servicio es una forma de comercialización, donde el software se encuentra en la nube y cada cliente puede crear un usuario para interactuar con el mismo, la creación del usuario, que el mismo se encuentre activo y que el software se encuentre técnicamente al día tiene un costo mensual, por eso se llama software como servicio. En este caso no se le entrega el producto al cliente, simplemente se le cobra para poder acceder al mismo.

No se puede definir conceptualmente un software gratuito, los fondos para las operaciones de estos servicios se derivan de la publicidad de las plataformas venta de información y patrocinios y de los servicios adicionales como el acceso a las aplicaciones.²

5. CUOTA DE MERCADO

Con el levantamiento de información que corresponde a reuniones de trabajo y revisión de documentos que son de dominio público, hemos tratado de obtener información estadística a nivel nacional que refleje la incidencia del uso del Software Android, pero no se dispone de estos insumos. Sin embargo ha sido posible ubicar en las páginas web de las empresas Katar World Planet y el World Economic Forum.

Según el Katar World Planet en su página web oficial arroja en agosto del 2016 la siguiente información, relacionada con la cuota de mercado de Android en los Estados Unidos, España, Gran Bretaña, Francia, Alemania, Italia, China, Australia y Japón, en la que se puede evidenciar el uso del Software Android.

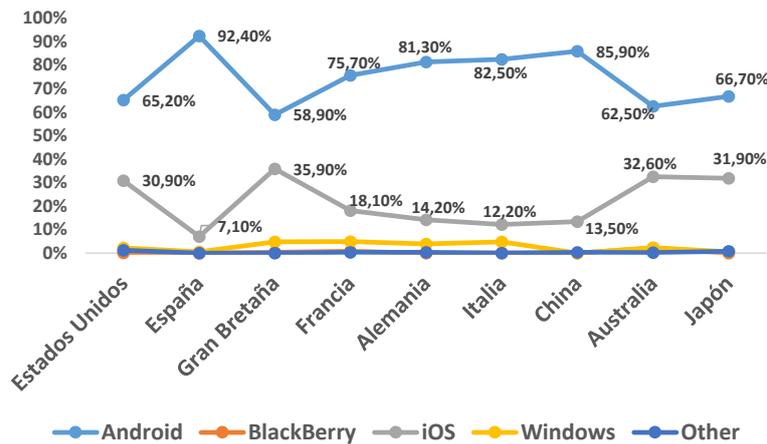
Cuota de Mercado Android					
Agosto 2016					
	Android	BlackBerry	iOS	Windows	Other
Estados Unidos	65,20%	0,20%	30,90%	2,30%	1,30%
España	92,40%	0,00%	7,10%	0,60%	0,00%
Gran Bretaña	58,90%	0,40%	35,90%	4,90%	0,00%
Francia	75,70%	0,80%	18,10%	5,00%	0,40%
Alemania	81,30%	0,10%	14,20%	4,00%	0,40%
Italia	82,50%	0,20%	12,20%	4,90%	0,10%
China	85,90%	0,10%	13,50%	0,10%	0,40%
Australia	62,50%	2,20%	32,60%	2,40%	0,30%
Japón	66,70%	0,00%	31,90%	0,60%	0,80%

Fuente: <http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/>

² Respuesta AESOFT: AE/COM/SO 2749, 11 de noviembre del 2016

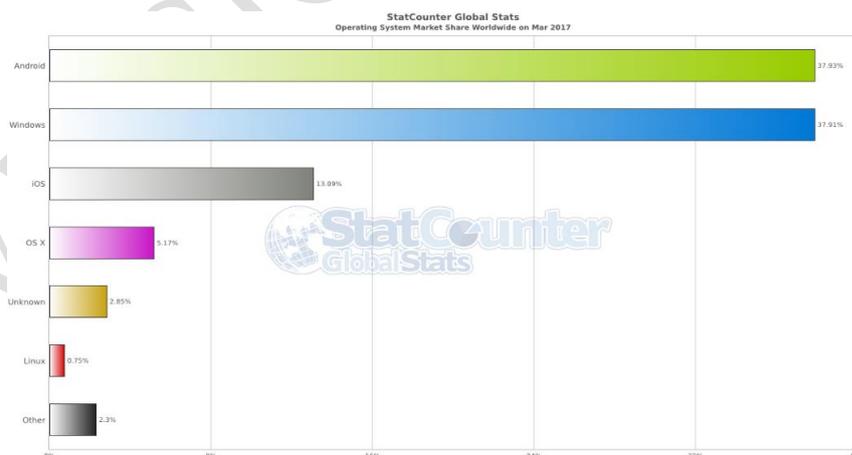
<http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/>

Cuota de mercado Android - Agosto 2016



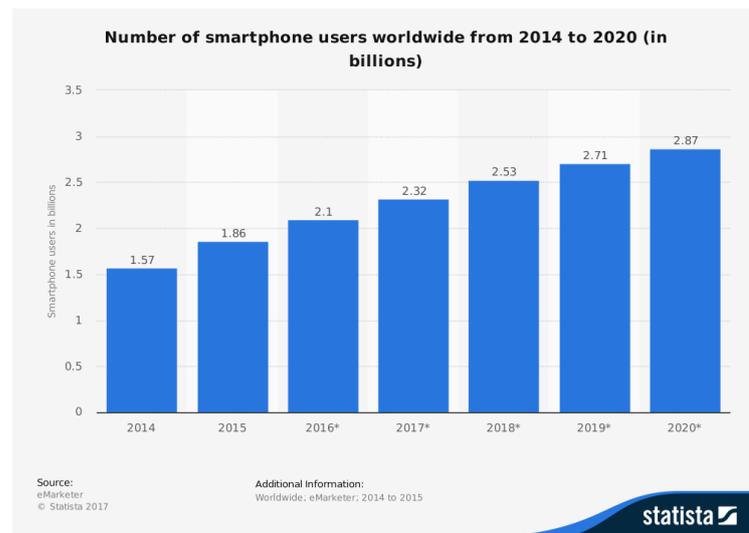
Fuente: <http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/>
<http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/>

Según el World Economic Forum, edición del 19 de abril del 2017, en el mes de marzo del mismo año, la cuota de mercado del uso del Software Android evidenció un 37.93% con respecto a la cuota de Windows, tomando como referencia que en una encuesta del 2013 hace cinco años el sistema de Google evidenció menos de 2.4%.



Según la edición (WEF) “El desglose de los datos muestra lo que hay detrás de la cuota de mercado creciente de Android. Aunque Windows sigue siendo el rey de escritorio, Android reina en el mundo de la telefonía móvil con una cuota del 71,5%. El año pasado 2016, por primera vez, los dispositivos móviles se utilizaron más que los hardware de

escritorio para navegar en la web, esto refleja una tendencia más amplia de la creciente del uso de smarthphones. A medida que la popularidad de los teléfonos ha aumentado, Android ha sido bien colocado para aprovechar a través de su código fuente, libre para utilizar por cualquier fabricante de hardware, por eso se usa en una variedad de teléfonos inteligentes - en una variedad de precios.”



Fuente: <https://www.weforum.org/agenda/2017/04/the-world-s-most-used-operating-system-you-might-be-surprised/>

6. MARCO NORMATIVO

El uso del Software Android al ser de código abierto y su instalación libre para su uso y comercialización, el usuario debe acceder a los términos y condiciones de instalación y licencia que se rigen por los principios de propiedad intelectual.

El Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos (Código Ingenios) establece que el “Estado generará las condiciones necesarias para garantizar progresivamente la universalización del acceso a las tecnologías de la información y comunicación, priorizando el uso de tecnologías libres, bajo los principios de: soberanía tecnológica, seguridad, neutralidad de la red, acceso libre y sin restricciones a la información y precautelando la privacidad”.

El acuerdo de términos y condiciones de un software o de un negocio digital, es un contrato firmado entre el usuario de un software o de un servicio prestado y el titular del software o empresario.

Estos acuerdos contienen todos los elementos legales relacionados con el uso del software, aplicaciones, los derechos sobre contenidos y en general toda la relación entre empresa y usuario.

En Ecuador no se dispone de una legislación específica que regule los términos y condiciones para la suscripción de una licencia de software, se sustenta en las normas que regulan las obligaciones y los actos contractuales en general, para el efecto el Artículo 1453 del Código Civil, *establece que las obligaciones nacen, ya del concurso real de las voluntades de dos o más personas como en los contratos o convenciones; ya de un hecho voluntario de la persona que se obliga {...}*.

Los términos y condiciones para el uso y desarrollo del Software Android, se constituye como una forma de contrato bilateral, aleatorio y consensual contenido por obligaciones meramente condicionales.

6.1. Términos legales generales y específicos para la suscripción de un acuerdo de licencia para el kit para el desarrollo del Software Android.

Para Android el acuerdo de licencia es un contrato legalmente vinculante entre el usuario y Google en relación con el uso del Kit (SDK).

6.1.1. Términos legales generales

- a. El Acuerdo de licencia para el uso del kit para el desarrollo del Software Android, constituye la totalidad del acuerdo legal entre el usuario y Google, excepto los servicios que Google proporciona de manera específica y en forma separada.
- b. Google no ejercerá o cumplirá una disposición que no se haya incluido en el acuerdo de licencia de manera expresa o del que Google se beneficie según lo establecido por cualquier ley aplicable.
- c. No se considerará una renuncia formal de los derechos de Google si no es de manera expresa excepto si algún tribunal, que tenga jurisdicción para decidir sobre este asunto, dictamine alguna disposición sobre la validez de la licencia.
- d. El usuario reconoce y acepta que cada miembro del grupo de empresas del cual Google es la casa matriz, se constituyen como terceros beneficiarios del acuerdo de licencia y estas empresas se sujetarán a todas las disposiciones del acuerdo de licencia que conceda un beneficio para ellos o un derecho a su favor.
- e. El kit (SDK) está sujeto a las leyes y normativas de exportación de los Estados Unidos de Norteamérica, estas normas incluyen las restricciones acerca de los destinos, los usuarios finales y el uso final.

- f. Ni el usuario ni Google pueden asignar o transferir derechos sin la aprobación previa y por escrito de la otra parte o a su vez delegar sus responsabilidades u obligaciones del acuerdo de licencia sin la aprobación previa y por escrito de la otra parte.
- g. El Acuerdo de licencia y la relación con Google se registrarán por las leyes del Estado de California, Estados Unidos de Norteamérica excepto el conflicto con las disposiciones legales de la misma jerarquía.
- h. El usuario y Google aceptan someterse a la jurisdicción exclusiva de los tribunales ubicados en el Condado de Santa Clara, California, para que resuelvan todo problema legal que surja o esté relacionado con este acuerdo de licencia.

Al respecto es necesario acotar que la legislación ecuatoriana, en el artículo 9 del Código General de Procesos, establece: “Por regla general será competente, en razón del territorio y conforme con la especialización respectiva, la o el juzgador del lugar donde tenga su domicilio la persona demandada {...}”, además el artículo 10 numeral 3 del Código Orgánico de la Función Judicial determina que: Además de la o del juzgador del domicilio de la persona demandada, serán también competentes a elección de la parte actora, la o el juzgador, del lugar donde la persona demandada se haya sometido expresamente en el contrato”.

- i. El usuario acepta que Google podrá solicitar recursos judiciales (o una clase equivalente de compensación legal urgente) en cualquier jurisdicción.

7. CONCLUSIONES

- El Software Android no ejerce ninguna limitación u obligación en los términos y condiciones de uso de la licencia para el usuario o desarrollador, para la instalación de aplicaciones dentro de este sistema operativo, dejando en libertad a estos la instalación del software de su preferencia o elección.
- No existe una legislación específica en el Ecuador que regule las operaciones y comercialización de un software a nivel general, la forma de comercialización se ampara en el ámbito contractual y en general al derecho que se deriva de un préstamo de uso y por los principios del régimen de propiedad intelectual, que es el caso de Android.
- De acuerdo a la información que se dispone podemos evidenciar que Android lidera la cuota de mercado de producción de software a nivel mundial y que no

existe a nivel de América Latina, empresas con características que puedan competir en condiciones similares.

VERSIÓN PÚBLICA