

Développeur, concepteur, consultant, opérateur réseaux

LES BONNES
PRATIQUES POUR
SÉCURISER VOTRE
ACTIVITÉ

En tant que prestataire informatique, il pèse sur vous certaines obligations professionnelles.

A votre compte ou prestant pour le compte d'une entreprise, petit tour d'horizon de ces obligations.



LE CONSEIL

LE CAHIER DES CHARGES

LE PLANNING DE PROJET

LE CONTRAT

LE SUIVI DU PROJET

LA FACTURATION



Le conseil représente le fait pour un prestataire informatique de proposer à un client de réelles orientations, incitations, et précisions techniques sur le service ou produit informatique qu'il propose. Le conseil n'est pas une simple information. Le prestataire tient un avis professionnel, avisé et éclairé permettant au client de prendre une décision en tout connaissance de cause.



Plus le client est profane en la matière, plus l'obligation de conseil est renforcée pour le prestataire.

Plus le produit ou service informatique est conséquent et/ou intégré plus l'obligation de conseil est renforcée.

Dans ces cas, le prestataire doit veiller à suffisamment informer au préalable son client des potentielles incompatibilités. Le prestataire doit veiller à ce que les besoins du client soient réalisables.



Le vendeur professionnel d'un matériel informatique est ainsi tenu d'une obligation de renseignement envers un client dépourvu de toute compétence en la matière, cette obligation s'entendant dans la délivrance de la documentation ou les informations faisant état des caractéristiques techniques de produits et logiciels fournis au client.



Le prestataire informatique s'oblige en outre à se renseigner préalablement sur les besoins du client et à l'informer des contraintes techniques de l'installation proposée, c'est le **devoir de mise en garde**.



Dans le cas où ces obligations seraient méconnues par le prestataire, les risques et sanctions sont :

- ✓ Annulation du contrat informatique pour vice de consentement
- ✓ Résolution du contrat, ce qui implique que le contrat est annulé rétroactivement. En résumé, on fait comme si le contrat n'avait jamais existé.
- ✓ Résiliation du contrat
- ✓ Une action en responsabilité délictuelle : dans cette hypothèse, le contrat demeure en vigueur mais le client pourra prétendre au versement de dommages et intérêts.



LE CAHIER DES CHARGES

Il est impératif d'annexer au contrat de vente ou de prestation de service un cahier des charges détaillé et précis.

Le cas échéant, votre responsabilité pourrait s'en trouver engagée (si aucun détail n'est écrit, comment connaître les limites de votre prestation et des vos obligations ?)

Ce document, exprimant les besoins du client et leur traduction technique est élaboré par le client et à défaut de compétences, de manière conjointe par le client et le prestataire.



LE CAHIER DES CHARGES

Le cahier des charges se compose normalement des points

suivants:

- ✓ Définition préalable du contexte
- ✓ Description des besoins du client
- ✓ Analyse des caractéristiques précises fonctionnelles
 - ✓ Mise en évidence des contraintes et des risques
 - ✓ Proposition de délais
 - √ Proposition commerciale

LE PLANNING DU PROJET



Le cahier des charges doit impérativement prévoir ou annexer un planning projet.

Ce planning peut s'entendre à la semaine, au mois ou au trimestre.

Son objectif est avant tout de communiquer au client les dates de réception et d'envoi obligatoires de certains documents compris dans le cahier des charges.

LE PLANNING DU PROJET



Il fait notamment état :

- ✓ Date de remise par le client des éléments
- ✓ Livraison par le prestataire des différentes maquettes
 - ✓ Délais de retours client suite aux livraisons
 - ✓ Date prévisionnelle de livraison du projet



Le contrat est le **support obligatoire des affaires**. Rédigé en français et contresigné par le client, le contrat doit reprendre un certain nombre de **mentions obligatoires** relatives au droit des obligations mais aussi des mentions supplémentaires lorsqu'il s'agit de création de site internet.

ATTENTION: Un contrat vous engage et doit être rédigé de manière claire et précise. Nous vous conseillons de vous adjoindre l'aide d'un conseil spécialisé afin d'éviter tout risque d'erreur.



MENTIONS OBLIGATOIRES :

Informations relatives aux signataires :

- ✓ Dénomination sociale
- ✓ (Montant du capital)
- ✓ Adresse du siège social
- ✓ RCS
- ✓ SIRET
- Représentant signataire



MENTIONS OBLIGATOIRES:

Informations relatives à l'objet du contrat :

- But du contrat, prestation contractuelle
- Description des prestations

Informations relatives au prix et au règlement :

- ✓ Prix total de la prestation
- ✓ Précision des acomptes (au moment des différentes étapes de livraison au besoin)
- Modalités de paiement
- ✓ Délais de paiement



MENTIONS OBLIGATOIRES:

Informations relatives à la prestation :

- Les modalités d'exécution de la prestation
- Cahier des charges
- Annexes
- Fourniture des éléments par le client

Informations relatives aux délais :

- La durée du contrat
- Le planning



MENTIONS OBLIGATOIRES:

Informations relatives à la prestation :

- Les modalités d'exécution de la prestation
- Cahier des charges
- Annexes
- Fourniture des éléments par le client



Informations relatives au droit de rétractation :

- Si le contrat est conclu avec un particulier, il dispose d'un droit de rétractation de 14 jours
- de rétractation si et seulement si les trois conditions suivantes sont réunies :
 Le contrat doit être conclu hors établissement (c'est-à-dire que le contrat est
 conclu en dehors du lieu où le prestataire exerce habituellement son activité),
 L'objet du contrat ne doit pas entrer dans le champ d'activité principale de
 l'entreprise,

Si le contrat est conclu avec un professionnel, il dispose du même droit

Le nombre de salariés de l'entreprise doit être inférieur ou égal à cinq



Informations relatives aux obligations des parties :

- ✓ Obligations du prestataire : fourniture de la prestation, délivrance du service,
 obligations de conseil, renseignement et mise en garde
- ✓ Obligations du client : fourniture des éléments, paiement des prestations

Informations relatives à la propriété intellectuelle :

- Droits moraux du projet
- ✓ Droits patrimoniaux du projet : exploitation et utilisation par le client



Informations relatives à la rupture :

• Si le contrat prévoit un terme précis, il prend fin à son terme ou par commun accord.

Une clause de tacite reconduction est souvent insérée, c'est-à-dire que le contrat est reconduit pour la même durée sauf si une des deux parties le dénonce avant son terme (en cas de suite en maintenance ou en référencement souvent.)

• Si au contraire, le contrat est à durée indéterminée, chaque partie a la possibilité de demander la rupture du contrat unilatéralement souvent en respectant un certain délai avant la date de reconduction, avec ou sans motivation. Les modalités de cette rupture doivent être précisées (mode d'envoi, délais, etc...)



Informations relatives à la résiliation :

Contrairement à la rupture, la résiliation entend un arrêt de la relation contractuelle fondé sur le manquement de l'une ou l'autre des parties à ses obligations contractuelles et notamment en cas de :

- Modification importante du projet par le client
- Non-paiement des prestations par le client
- Défaut de fourniture des éléments par le client
- Fourniture de documents non libres de droit par le client
- Défaut de collaboration du client
- Non-respect des délais par le prestataire (s'il n'est pas dû à un manquement du client)



Informations relatives aux sanctions et à la gestion des litiges :

- Les sanctions en cas de défaut
- La gestion des litiges, la juridiction compétente

Mentions finales obligatoires :

- Le fait que le contrat soit rédigé en français
- La remise du contrat en deux exemplaires originaux
- Les signatures des parties et le nom des représentants

LE SUIVI DU PROJET



Les obligations de conseil, d'information et de mise en garde s'appliquant durant le contrat, le prestataire doit veiller à toujours tenir informé le client des paramètres qui pourraient impacter son projet.

Le prestataire doit en outre s'assurer que le client est à même de suivre les différentes étapes du projet (par la livraison de maquette par exemple ou encore de points réguliers avec le client).

LE SUIVI DU PROJET



POINTS DE VIGILANCE:

- Respect des délais
- Réponse aux besoins du client
- Adéquation des propositions
- Maîtrise des contraintes techniques
- Aspects de propriété intellectuelle (notamment sur la libre exploitation des différents fichiers)
- Retours du client
- Prise en compte des retours adaptés du client
- Mise à jour du projet (limites)

LA FACTURATION



Pour rappel, le contrat doit faire mention des modalités de règlement des prestations par le client.

De manière très générales d'une part, en précisant les modes de paiement, les délais, les modalités d'escompte éventuelles, mais d'autre part aussi, d'une manière précise en prévoyant les modalités de révision du prix en cas de modification trop importante du projet par le client et les intérêts de retard éventuels.

LA FACTURATION



Aussi, afin d'améliorer la communication avec le client, il est conseillé d'établir une facture prévisionnelle globale en début de projet puis des factures d'acompte au fur et à mesure de la livraison des étapes du projet.

Exemple: Paiement en quatre acomptes:

Acompte n°1 : à la signature du contrat

Acompte n°2 : à la livraison de la maquette

Acompte n°3 : à la livraison du projet

Acompte n°4 : à la mise en ligne

LA FACTURATION



C'est le paiement final et total qui doit marquer le transfert des droits de propriété intellectuelle. N'hésitez pas à adresser une facture acquittée au client afin de marquer la fin du contrat.

Mentions à faire apparaître sur la facture acquittée :

- ✓ La mention « acquittée »
- ✓ La date du règlement
- ✓ Le mode de règlement
- ✓ La signature du prestataire
- ✓ La mention relative au transfert des droits de propriété intellectuelle.

POINT D'ATTENTION: LA PROPRIÉTÉ DU PROJET

Lorsqu'un client vous confie un projet, il peut avoir plusieurs attentes et le contexte peut être différent :

- 1) Le client n'a pas d'équipe projet en interne, pas de graphiste, pas de responsable projet, il à des idées en tête mais rien n'est concret.
- 2) Le client a une équipe projet en interne et à surtout besoin de vos compétences techniques de développement, il à des idées bien arrêtées et potentiellement déjà organisées sur un écrit.
- 3) Le client a une équipe projet en interne mais à besoin de vos capacités techniques et de conseil. Il à besoin d'arbitrer les choix techniques, est à l'écoute de vos préconisations. Personne dans son équipe projet n'a de capacités techniques.



ATTENTION : votre statut face au donneur d'ordre est primordial pour déterminer la propriété :

- Êtes vous salarié de l'entreprise?
- Êtes vous consultant extérieur?

LA PROTECTION DES ŒUVRES NUMERIQUES

```
code={code} evalingments
ditor code={code} onchan
outton type="button" classes
   Hide code
  button>
utton type="button" classiance(classiance)
  Show code
 button>
```

PREAMBULE La protection des créations en France



Création industrielle et/ou technique

Sont protégeables par des titres de propriété industrielle les créations et conceptions industrielles et techniques.

Ces différents titres sont :

- Brevets
- Certificats d'utilité
- Marques
- Dessins et modèles
- Indications géographiques

PREAMBULE La protection des créations en France



Création d'une œuvre de l'esprit

L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous.

Pour être protégée, l'œuvre doit être originale et matérialisée.

LES CRÉATIONS NUMERIQUES



LOGICIELS

JEUX VIDÉOS

BASES DE DONNÉES

SITES WEB

APPLICATIONS



LES LOGICIELS



Support du fonctionnement d'un ensemble de données, le terme de logiciel comprend :

LES PROGRAMMES

LES PROCÉDÉS

LES RÈGLES

LA DOCUMENTATION



Le logiciel, selon ses caractéristiques, peut être protégé de différentes manières :

- Le droit d'auteur : le logiciel est alors considéré comme une œuvre de l'esprit

- Le droit du brevet : le logiciel est alors considéré comme création technique innovante

Le droit de la marque : on ne protège réellement ici que

le nom du logiciel, la marque sous laquelle il sera

commercialisé

LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE DROIT D'AUTEUR

« Un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur »

LA FORME DU LOGICIEL

Une idée ou un concept ne peuvent pas être protégés. Le logiciel doit donc obligatoirement être matérialisé.

TGI de Paris, 1995 : Les fonctionnalités ne sont pas protégées par le droit d'auteur car elles relèvent de l'idée : « seule la forme du programme c'est-à-dire l'enchaînement des instructions peut être protégée, si elle relève un effort personnalisé de l'auteur »



LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE DROIT D'AUTEUR

« Un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur »

L'ORIGINALITE

Une œuvre est originale quand elle contient l'empreinte personnelle de son auteur. Dans le cas des logiciels, l'originalité tient dans l'apport intellectuel de l'auteur.



Arrêt PACHOT, 1986 « L'originalité d'un logiciel consiste dans un effort personnalisé allant audelà de la simple mise en œuvre d'une logique automatique et contraignante »

LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE DROIT D'AUTEUR

« Un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur »

L'ORIGINALITE

<u>Jurisprudence</u>: Ccass, 17 octobre 2012, Apparition de nouveaux critères de protection :

- Peuvent constituer l'originalité de l'œuvre les choix opérés par le concepteur en ce qu'ils constituent un apport intellectuel de l'auteur et un effort personnalisé.

Sont protégés, SI ils sont créatifs :

- Le code objet / Le code source / La page écran

Ne sont pas protégés :

- Les idées et principes



LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE DROIT D'AUTEUR

« Un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur »

L'ORIGINALITE

Directive européenne du 14 mai 1991 (91/250/CE)

« Un programme d'ordinateur est protégé s'il est original, en ce sens qu'il est la création intellectuelle propre à son auteur. Aucun critère ne s'applique pour déterminer s'il peut bénéficier d'une protection.



[...] les critères appliqués ne devraient comprendre aucune évaluation

de la qualité ou de la valeur esthétique du programme. »

LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE DROIT D'AUTEUR

« Un logiciel, dès lors qu'il est original, est une œuvre de l'esprit protégé par la loi sur le droit d'auteur »

L'ORIGINALITE

Cour de Cassation, 1ère chambre civile, 22 septembre 2011,

Des logiciels rédigés dans un langage informatique différents de logiciels précédemment créés doivent être considérés comme des œuvres originales, dès lors que ce langage a permis de les faire fonctionner avec un certain type de processeur, amélioration qui caractérise « l'existence d'un apport intellectuel propre et d'un effort personnalisé »





1. L'ENVELOPPE SOLEAU

Commandée auprès de l'INPI, l'enveloppe Soleau permet de prouver la date de création d'une idée.

Attention, elle ne donne aucun droit de propriété, elle est juste un élément de preuve.

Une fois l'enveloppe réceptionnée, vous pouvez y introduire l'ensemble des éléments composant votre logiciel et la renvoyer à l'INPI.



2. DEPOT CHEZ UN HUISSIER OU UN NOTAIRE

Toujours dans l'idée d'obtenir un moyen de preuve de la création, il est possible de déposer l'ensemble des éléments chez un huissier ou un notaire lequel attestera de la date de dépôt.



L'AGENCE POUR LA PROTECTION DES PROGRAMMES (APP)

L'association européenne de défense des auteurs et des éditeurs d'œuvres numériques crée en 1982 à mis en place **l'Agence pour la Protection des Programmes** qui a pour objet de répertorier les œuvres numériques en France et en Europe.

Les dépôts et référencements auprès de l'APP vous permettent de préconstituer la preuve de vos droits en matérialisant le contenu de votre création et en lui apportant une date certaine.

LES DROITS DES AUTEURS D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT



L'auteur d'une œuvre de l'esprit, protégeable au sens de la propriété intellectuelle se compose de deux formes de droits :

- 1) LES DROITS MORAUX qui tiennent en la personne même de l'auteur.
- 2) LES DROITS PATRIMONIAUX qui encadrent la possibilité pour l'auteur

de commercialiser son œuvre et d'en tirer les fruits.

QUI BÉNÉFICIENT DES DROITS D'AUTEUR?



IL N'Y À QU'UN SEUL AUTEUR

L'auteur de l'œuvre est en principe celui au nom duquel l'œuvre est divulguée.

Parfois, le droit d'auteur ayant été acheté, ledit auteur n'en ai pas le créateur original.

PLUSIEURS PERSONNES ONT CONCOURU À LA CRÉATION

* La création à partir d'une œuvre existante : l'auteur est bien celui de la seconde œuvre mais avant de créer à partir d'une œuvre existante, il doit s'assurer d'avoir l'autorisation de l'auteur original qui conserve les droits sur son œuvre.

* La collaboration : dans ce cas, chaque auteur aura le titre de co-auteurs et la part des droits moraux et patrimoniaux s'y apportant.

LES DROITS MORAUX

« L'auteur jouit du droit au respect de son nom, de sa qualité et de son

œuvre.

Ce droit est attaché à sa personne.

Il est perpétuel, inaliénable et imprescriptible.

Il est transmissible à cause de mort aux héritiers de l'auteur. »



LES DROITS MORAUX

CARACTÉRISTIQUES DES DROITS MORAUX

PERPÉTUEL

Le droit moral demeure après l'extinction des droits pécuniaires. Les héritiers de l'auteur peuvent l'exercer même si l'œuvre est tombée dans le domaine public.

INALIÉNABLE

L'auteur ne peut y renoncer.

IMPRESCRIPTIBLE

Tant que l'œuvre existe, le droit moral pourra être exercé.

INSAISISSABLE

Les créanciers d'un auteur ne pourront jamais exiger la diffusion d'une œuvre aux fins de recouvrer les sommes dues par l'auteur.



LES DROITS MORAUX

FORMES DES DROITS MORAUX

- ✓ **LE DROIT DE DIVULGATION**: porter l'œuvre ou non à la connaissance du public
- ✓ LE DROIT AU RESPECT DE LA PATERNITÉ : le nom de l'auteur est toujours

inscrit sur son œuvre





L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous.

Ce droit comporte des attributs d'ordre intellectuel et moral ainsi que des attributs d'ordre patrimonial.



CARACTERISTIQUES

UNIVERSELS

Est reconnu par le monde entier comme utilisable.

CESSIBLES

Peuvent être cédés, souvent contre rémunération.

EXCLUSIFS

Ils appartiennent à la seule personne de l'auteur.

TEMPORAIRES

Ne durent qu'une période.

INDÉPENDANTS

Chacun des droits patrimoniaux peut être cédé séparément.



FORMES DES DROITS PATRIMONIAUX

- ✓ **LE DROIT DE REPRODUCTION :** La reproduction consiste dans la fixation matérielle de l'œuvre par tous procédés qui permettent de la communiquer au public
- ✓ **LE DROIT DE REPRESENTATION :** La représentation consiste dans la communication de l'œuvre au public par un procédé quelconque.
- ✓ **LE DROIT D'ADAPTATION :** La traduction, l'adaptation, l'arrangement ou toute autre modification d'un logiciel et la reproduction du logiciel en résultant.
- ✓ **LE DROIT DE DISTRIBUTION :** dans son fond et dans sa forme tels qu'ils ont été choisis par l'auteur



LA DURÉE DES DROITS PATRIMONIAUX

Les droits patrimoniaux durent 70 ans à compter du 1er janvier de l'année suivant

le décès de l'auteur, l'œuvre tombe dans le domaine public.

Cette durée est prolongée jusqu'à 99 ans en cas de mort de l'auteur sous les drapeaux.



LA RÉMUNÉRATION DES DROITS PATRIMONIAUX

Par exception au droit commun, la rémunération due à un créateur de logiciel peut être forfaitaire, au lieu d'une rémunération proportionnelle en fonction des revenus tirés de l'exploitation de l'œuvre (article L131-4 CPI).

Le montant de la rémunération des droits patrimoniaux reste fixée d'un commun accord entre les parties au moment de la conclusion du contrat pour l'exploitation de chaque droit.

LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE BREVET

Affaires Sohei du 31 mai 1994 / IBM 1er juillet 1998 / Phillips 15 mars 2000

BREVETABILITÉ DES LOGICIELS S'ILS PRÉSENTENT DES CARACTÉRISTIQUES NOUVELLES ET INVENTIVES

« L'exclusion de la brevetabilité des programmes d'ordinateur en tant que tels peut s'interpréter comme signifiant que l'on considère que ces programmes sont des créations purement abstraites, dépourvues de caractère technique. L'utilisation de l'expression "ne sont pas considérés comme des inventions" semble corroborer cette interprétation. Dans cette interprétation, les programmes d'ordinateur doivent être considérés comme des inventions lorsqu'ils ont un caractère technique » (Analyse de l'organisme européen des brevets)



LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LE BREVET

Cour d'appel de Paris, 15 juin 1981 - Affaire Schlumberger

BREVETABILITÉ DES LOGICIELS S'ILS SONT L'ACCESSOIRE D'UNE INVENTION BREVETABLE

Le logiciel en tant que tel est exclu de la protection par les brevets mais il peut

appartenir à un ensemble plus vaste.



LE LOGICIEL PEUT DONC ÊTRE PROTÉGÉ PAR LE DROIT DES BREVETS SI ET SEULEMENT S'IL EST ANNEXÉ AU BREVET D'UNE INVENTION TECHNIQUE.

LA PROTECTION DU LOGICIEL PAR LA MARQUE



Le droit des marques peut s'appliquer aux titres des logiciels.

En plus de la protection par le droit d'auteur, le titre du logiciel peut faire l'objet d'un dépôt à l'INPI, et constituer une marque.

✓ Classe 42 marques INPI : il existe la classe « Programmation pour ordinateur ».

Cour de Justice de l'Union européenne, 18 juin 2002 - aff. C-299/99, Koninklijke Philips

Electronics : La marque permet de garantir l'identité d'origine du logiciel.



LES BASES DE DONNÉES



La base de donnée peut se définir comme un composé des œuvres, des données ou d'autres éléments sous conditions :

- Qu'ils soient séparables les uns des autres sans que la valeur de leur contenu s'en trouve affectée
- Qu'ils comportant une méthode ou un système, de quelque nature que ce soit,
 - Qui permet de retrouver chacun de ses éléments constitutifs



LA BASE DE DONNÉES EST UN RECUEIL D'ÉLÉMENTS INDÉPENDANTS DISPOSÉS DE MANIÈRE SYSTÉMATIQUE OU MÉTHODIQUE, ET INDIVIDUELLEMENT **ACCESSIBLES PAR DES MOYENS** ÉLECTRONIQUES OU PAR TOUT AUTRE MOYEN.



L'AUTEUR DE LA BASE DE DONNÉES

L'auteur de la base de données est appelé le producteur.

Il est « la personne qui prend l'initiative et le risque des investissements correspondants ».

On exclut ici le sous-traitant, le prestataire, le salarié. Le producteur est le donneur d'ordre.



LA DURÉE DE LA PROTECTION DE LA BASE DE DONNÉES

La base de données est protégé dans un délai de 15 ans qui suit son achèvement.

Cette durée est prolongée de 15 ans dès ajout d'un nouvel investissement substantiel par son producteur.

LES DROITS DU PRODUCTEURS



Le producteur de bases de données a le droit d'interdire :

1° L'extraction, par transfert permanent ou temporaire de la totalité ou d'une partie qualitativement ou quantitativement substantielle du contenu d'une base de données sur un autre support, par tout moyen et sous toute forme que ce soit ;

2° La réutilisation, par la mise à la disposition du public de la totalité ou d'une partie qualitativement ou quantitativement substantielle du contenu de la base, quelle qu'en soit la forme. Ces droits peuvent être transmis ou cédés ou faire l'objet d'une licence.