

## ARTICLE 10 : RENOUVELLEMENT DES AUTORISATIONS

Dans la mesure où L'Équipe d'Étudiants n'a pas produit de version numérique des jeux de L'Éditeur, un contrat réévalué pourra être conclu entre les parties dans le cadre d'un commun accord.

Fait en deux exemplaires, dont un remis à L'Éditeur qui reconnaît l'avoir reçu, à Nantes, le 08/07/2024.

**L'Éditeur**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

**Le représentant de L'Équipe d'Étudiants**

### **ARTICLE 3 : UTILISATION DES ASSETS**

L'Équipe d'Étudiants est autorisée à utiliser les assets fournis uniquement dans le cadre du Projet. Toute utilisation en dehors de ce cadre nécessite une autorisation écrite préalable de L'Éditeur.

### **ARTICLE 4 : COMMUNICATION**

L'Équipe d'Étudiants est autorisée à utiliser le nom de L'Éditeur ainsi que les assets fournis pour la communication dans le cadre du Projet. Cela inclut, mais sans s'y limiter, la communication sur les réseaux sociaux, dans les documents de démarchage, les présentations, et tout autre support promotionnel lié au Projet.

### **ARTICLE 5 : PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

L'Éditeur conserve tous les droits de propriété intellectuelle sur les assets fournis. L'Équipe d'Étudiants ne pourra en aucun cas revendiquer des droits de propriété intellectuelle sur ces assets.

### **ARTICLE 6 : DROIT DE REGARD**

L'Éditeur possède un droit de regard sur la production numérique de ses jeux tout au long de la durée du Projet. L'Équipe d'Étudiants s'engage à fournir des informations régulières à L'Éditeur sur le commencement et l'avancée de la numérisation, ainsi qu'à prendre en compte ses retours et suggestions dans la mesure du possible.

### **ARTICLE 7 : POSSIBILITÉ DE CONTRAT COMMERCIAL**

À l'issue de la période du Projet, si la production numérique réalisée par L'Équipe d'Étudiants satisfait L'Éditeur, les parties pourront envisager la signature d'un contrat commercial distinct pour la vente de la production numérique.

### **ARTICLE 8 : CONFIDENTIALITÉ**

L'Équipe d'Étudiants s'engage à ne pas divulguer les assets fournis par L'Éditeur à des tiers sans l'autorisation écrite de ce dernier.

### **ARTICLE 9 : LOI APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE**

Le présent contrat est régi par la loi française. En cas de litige relatif à l'exécution ou à l'interprétation du présent contrat, les parties conviennent de se soumettre à la compétence exclusive des tribunaux de Rennes.

# Contrat de Fourniture et d'Utilisation d'Assets pour Projet d'Étude

Le présent contrat prend effet à partir du 1er septembre 2024.

**ENTRE :** Aspecada Alexis, dont le siège social est situé à Nantes, immatriculé(e) sous le numéro 850 810 797 00017, représenté(e) par Aspecada Alexis, ci-après dénommé(e) "L'Éditeur",

*D'une part,*

**ET :** L'équipe étudiante **OMGG**, représentée par **Enzo GARNIER**, étudiant à l'Ecole d'Innovation et d'Expertise Informatique (**Epitech**), située à **19-22 Bd Saint-Conwoïon, 35000 Rennes**, ci-après dénommée "L'Équipe d'Étudiants",

*D'autre part,*

## PRÉAMBULE :

L'Équipe d'Étudiants mène un projet d'étude, l'EIP (Epitech Innovative Project), consistant en la création d'un studio de développement spécialisé dans la numérisation de jeux de société physiques.

## IL A ÉTÉ CONVENU CE QUI SUIT :

### ARTICLE 1 : ENGAGEMENT ET DURÉE DU CONTRAT

L'Éditeur autorise L'Équipe d'Étudiants à utiliser et à accéder aux assets des jeux de société suivants : Vermine.

Cette autorisation est accordée dans le cadre exclusif du projet d'étude mené à Epitech, ci-après dénommé "le Projet".

Le présent contrat est conclu pour une durée de deux (2) ans, à compter du 1er septembre 2024 jusqu'au 31 juillet 2026.

### ARTICLE 2 : FOURNITURE DES ASSETS

L'Éditeur s'engage à fournir à L'Équipe d'Étudiants tous les assets nécessaires à la réalisation du Projet, y compris mais sans s'y limiter, les éléments graphiques, les sons, les règles de jeu, et toute autre ressource pertinente utilisée lors de la conception physique.

☒ Je souhaite soutenir le Projet en offrant à L'Équipe d'Étudiants un exemplaire d'un des jeux autorisés.