

CONTRAT DE COLLABORATION

Article 1 - Parties

La présente entente est conclue à compter du _____ ("Date d'entrée en vigueur") par et entre InSuit SARL. (« InSuit, nous, notre »), société suisse ayant son siège officiel à : Route de Clos-Donroux 1, 1870 Monthey et _____ ("le client, vous, votre") une société suisse ayant son siège officiel à : _____.

Il est entendu que, _____ désire embaucher InSuit pour créer un projet externalisé tel que défini dans la présente entente et InSuit désire être embauché par _____ afin de réaliser ces services selon les modalités et conditions précisées dans la présente entente.

En considération des modalités et conditions énoncées ci-dessous, les parties conviennent de ce qui suit :

Article 2 - Objet du contrat

Le présent accord (ci-après dénommé "L'accord, le présent accord, le contrat, le présent contrat") a pour objet de définir les conditions dans lesquelles InSuit SARL collaborera avec _____ afin de réaliser le projet défini dans l'Article 3.

InSuit doit réaliser le projet en respectant toutes les étapes prévues à l'Article 5 et fournir toutes les ressources telles que le code source, la publication sur les magasins pour Android et iOS, dans un délai limité de 3 mois à compter de la signature du présent accord.

InSuit est essentiel pour la création du projet sur la base de toutes les étapes mentionnées à l'Article 5 et doit fournir toutes les ressources telles que le code source, la publication sur les magasins pour Android et iOS, dans un délai limité de 3 mois à compter de la signature de la présente Convention.

Article 3 - Définition du projet

Création d'une plate-forme intitulée _____, qui permet:

InSuit est nécessaire pour créer les suivants :

- Android (côté Client) & iOS (côté Client) ;
- Un site web (vitrine) ;
- Un panneau d'administration pour gérer le travail.

Article 4 - Définition de la technologie

Pour chaque système d'appareil, différentes technologies sont disponibles afin d'obtenir les résultats désirés.

InSuit fournira le développement dans le langage de programmation natif pour chaque plate - forme afin que le client soit en mesure de réaliser un logiciel avancé encore plus stable et qu'il économise des ressources financières (certaines fonctionnalités étant par nature réalisables sans coûts supplémentaires avec une précision similaire à ceux facturés) /
* Java pour Android, Swift pour iOS, HTML, CSS (Bootstrap), AngularJS et PHP pour le web et back-end respectivement. */

Article 5 - Progression Du Travail

La réalisation du projet se déroule en plusieurs étapes. Pour chaque étape, une approbation écrite du client par tout moyen de communication numérique tel que courrier électronique, téléphone (Whatsapp, viber, skype) est nécessaire.

Nous définissons les étapes comme suit :

- Logique Opérationnelle,
- UI&UX Design,
- Mockup,
- Prototype,
- Version Alpha,
- Beta Testing
- Et enfin Version de Production.

5.1 Logique Opérationnelle

La définition d'une logique opérationnelle claire comme première étape du projet est nécessaire et doit donc être établie dès le début du processus.

Le client prend la responsabilité des explications de la fonctionnalité de base du logiciel et a le droit d'expliquer dans le détail chaque demande couverte dans l'offre.

InSuit doit détailler l'aspect technique du projet et donc fournir des informations sur la possibilité ou non de répondre à une ou plusieurs demandes.

Certaines technologies proposent plusieurs alternatives, comme la gratuité ou l'offre payante, avec leurs propres avantages et désavantages.

Dans ce cas, InSuit fournit des informations supplémentaires sur ces technologies et donne son avis, mais le droit de choisir demeure à la discrétion du client (art. 4).

Si le client ne fait pas part de sa décision dans les 3 jours, inSuit se réserve le droit de choisir la technologie adéquate et de poursuivre le projet.

Étant donné que les technologies payantes sont fournies par des fournisseurs tiers, inSuit peut aider à la création du compte, du processus de paiement et à d'autres opérations nécessaires, mais elle n'agira qu'en qualité d'intermédiaire et ne sera en aucun cas lié au processus.

Dans le cas où le client ne fournit que des explications minimales, inSuit se réserve le droit de prendre des décisions en fonction de ses propres arbitrages, et le client peut demander des modifications (2 fois maximum pour les fonctionnalités, et 5 fois pour les changements mineurs).

Au cours de cette section, les deux parties doivent s'entendre sur :

- a) Les caractéristiques du logiciel sur les plateformes respectives.
- B) La définition de la stratégie d'expérience utilisateur qui est nécessaire.
- C) La définition de la stratégie back-end et serveur.
- d) la définition de la langue de programmation principale (et/ou un support supplémentaire pour une ou plusieurs langues, ce qui peut entraîner des coûts supplémentaires).
- e) La définition des versions et des appareils pris en charge.

5.2 Conception d'UI & UX Design

Dès que la première étape (logique opérationnelle) est finalisée, l'établissement de la conception du logiciel est nécessaire afin de poursuivre le projet.

Le client a de nouveau le droit de préciser ses besoins, d'approuver et de rejeter les modèles (2 fois maximum) avant que la phase de développement ne commence.

Dans le cas où le client ne fournirait pas ses choix de design dans les 3 jours suivant la proposition, inSuit se réserve le droit de procéder au développement avec le design de son choix et le client ne pourra alors réclamer que des changements majeurs (2 fois maximum), et des changements mineurs (5 fois maximum).

InSuit fournira des dessins numériques de chaque écran (preview) représentant les caractéristiques du logiciel selon ses exigences dans le format image (PDF, jpeg, etc.) par courrier électronique et/ou en face-à-face lors de réunion. Si nécessaire, inSuit peut fournir ses propres icônes et autres actifs numériques ou utiliser ceux de fournisseurs tiers.

InSuit n'est toutefois pas tenu de créer un logo pour le logiciel ni de trouver un nom.

Ce processus implique souvent des tests de maquette comme expliqué ci-dessous (art. 5.3)

5.3 Maquettes

En vertu de l'étape précédente (art. 5.2 UI & UX Design), InSuit peut fournir une maquette - une pièce interactive de conception design, qui peut être utilisée sur un smartphone et/ou un ordinateur afin de visualiser la première apparence et les interactions à coder pour le logiciel. En cas de modification de la conception, inSuit peut fournir des maquettes supplémentaires.

5.4 PROTOTYPE

InSuit va commencer le développement afin de réaliser un prototype fonctionnel selon les exigences des étapes précédentes (art. 5.1, art. 5.2 et art. 5.3).

Le prototype présentera les progrès réels effectués sur le logiciel techniquement utilisable.

Le client a le droit de demander un prototype mais inSuit n'est pas tenu de le livrer dans un délai précis en raison des impératifs techniques nécessaires pour que ce dernier soit techniquement utilisable.

Le prototype peut être présenté même si où une ou plusieurs fonctionnalités sont manquantes et que la fonctionnalité n'est pas encore complète.

Au cours de ce processus, le client a le droit de solliciter jusqu'à 3 changements majeurs et jusqu'à 10 changements mineurs et inSuit se doit d'effectuer les changements dans la mesure où ils sont techniquement réalisables.

Le changement des technologies choisies (de GRATUITES à payantes et réciproquement) est autorisé **une seule fois** en raison de difficultés affectant la majorité de l'ingénierie et les responsabilités.

5.5 VERSION ALPHA

Une fois les fonctionnalités techniques réalisées, le logiciel entrera dans la phase de version alpha.

Il s'agira d'un prototype avancé comportant toutes les caractéristiques requises, telles que convenues lors des étapes précédentes. Cependant, des bugs (dysfonctionnements techniques) peuvent apparaître et quelques fonctionnalités peuvent ne pas alors être fonctionnelles.

À cette étape, inSuit doit poursuivre avec le développement et les tests afin d'atteindre une version plus stable connue sous le nom de version bêta (art. 5.6).

Le client est en droit de demander des changements tels que prévus aux étapes précédentes (art. 5.1, art. 5.2 et art. 5.3) et il est conseillé (mais pas obligatoire) de fournir une version définitive de ses exigences afin que le développement avance plus rapidement et que le client puisse recevoir le projet finalisé dès que possible.

InSuit est tenu de fournir une version alpha pour chaque plate-forme si le client le demande, sinon inSuit est tenu de faire part de sa progression

En cas de test, il est conseillé au client de notifier à InSuit tout dysfonctionnement connu et/ou toute(s) fonctionnalité(s) manquante(s), et inSuit fera le nécessaire pour les corriger / rajouter.

5.6 ESSAIS BETA

Après avoir réalisé toutes les fonctionnalités nécessaires et résolu les bugs majeurs (au cas où il y en aurait), inSuit doit effectuer les tests nécessaires afin de s'assurer que le logiciel fonctionne correctement sur les versions et les appareils requis, tel qu'indiqué dans ce contrat.

5.7 VERSION DE PRODUCTION

Lorsque les fonctionnalités seront réalisées et que les bugs majeurs et mineurs seront corrigés, inSuit fournira la version de production qui pourra ensuite être transférée au client.

InSuit peut apporter une aide notamment avec des instructions sur la publication du logiciel (application) à la boutique spécifique (App Store ou Google Play). Si nécessaire, inSuit fournira au client son assistance pour l'acquisition d'un serveur d'hébergement et assurera la migration du code source vers ce serveur spécifique. Le client est responsable par la suite du compte du serveur et doit fournir une assistance lorsque cela s'avère nécessaire, comme indiqué à l'art. 6. Par la suite, le client peut modifier les justificatifs d'authentification et les conserver à sa discrétion.

Article 6 - Assistance technique

Dans le cadre de cette entente, InSuit fournit une assistance technique gratuite d'une durée de 12 mois à compter de la date de signature de la présente entente.

L'assistance technique concerne tous les dysfonctionnements pouvant apparaître dans la Version Alpha (art. 5.5) / version beta (art. 5.6), et dans la version de Production (art. 5.7), et ce jusqu'à 12 mois après la signature de la présente entente.

Article 7 - Modifications supplémentaires

Dès lors que l'application est publiée sur le magasin, toutes modifications supplémentaires requises par le client peuvent entraîner des coûts supplémentaires qui feront l'objet d'un devis séparé.

Article 8 : Prix

Le prix final du projet est de CHF 14.000.- (francs suisses).

Article 9 : Mode de paiement :

Sur la base de ce contrat, nous offrons des facilités de paiement pour le client. Le client doit régler CHF 3.000,00 (francs suisses) sur la somme finale, dans un délai maximal de 10 jours après la date de la signature du présent contrat.

Le reste de paiement doit être payé mensuellement comme le prévoit l'échéancier ci-dessous ;

CHF 2.000.00 (francs suisses) au plus tard le 15/7/2018.

CHF 2.000.00 (francs suisses) au plus tard le 15/08/2019.

CHF 1.500.00 (francs suisses) au plus tard le 15/09/2019.

CHF 1.500.00 (francs suisses) au plus tard le 15/10/2019.

CHF 1.500.00 (francs suisses) au plus tard le 15/11/2019.

CHF 1.500.00 (francs suisses) au plus tard le 15/12/2019.

CHF 1.000.00 (francs suisses) au plus tard le 15/01/2019.

Article 10 : Tranches impayées

En cas de non-paiement d'une tranche, et si la date limite de paiement est dépassée de 5 jours, tout le travail sera suspendu.

Le client devra régler des pénalités de retard de paiement d'un total de CHF 50 (francs suisses) pour le premier et le deuxième rappel de paiement, et de CHF 100 (francs suisses) pour les rappels suivants.

« InSuit » S. À. R. L doit respecter la limite des 2 « deux » rappels par mois et doit respecter également un écart de 14 jours entre chaque rappel.

En cas d'impossibilité de paiement, le client peut demander à ce que tout le projet soit suspendu conformément à l'article 16, mentionné ci-dessous.

Article 11 : Confidentialité

InSuit S. À. R. L définit et respecte tous les termes liés à la confidentialité.

InSuit S. À. R. L, offre le code source du logiciel produit exclusivement pour le client et déclare que le code source du logiciel ne sera ni partagé ni réutilisé dans un futur projet.

Dans le respect de l'art. 12, une fois le projet complété et transféré au client, et la maintenance du programme lié à l'art.6 prenant fin, InSuit ne pourra en aucun cas posséder et/ou accéder au code source du logiciel sans un mandat envoyé et signé par le client.

InSuit n'est pas responsable d'un partage intentionnel ou involontaire du code source du logiciel de la part du client, comme prévu à l'art. 12, premier paragraphe, le client est le seul propriétaire et responsable de toute action concernant le code source.

Toutes les informations confidentielles relatives à l'authentification et l'accès au panneau d'administrateur ou au serveur seront transférés en toute sécurité.

Seule l'entreprise cliente, la personne responsable, ou toutes autres personnes nommées expressément et autorisées légalement par l'entreprise, peuvent avoir accès aux informations confidentielles, et le client demeure seul responsable.

Article 12 : Propriété des clients (Travaux réalisés)

Une fois le montant total (toutes les factures émises par InSuit S. À. R. L) payé, le client devient le propriétaire exclusif et unique de tous les droits de ce projet pour une durée illimitée.

Dans le cas contraire, la totalité de la production et des droits s'y rapportant, demeure la propriété entière et exclusive d'InSuit S. À. R. L tant que les factures émises ne sont pas réglées en totalité par le client à concurrence du montant global de ce devis et des avenants éventuels conclus en cours de prestation.

Lorsque les droits sont transférés, chaque tâche supplémentaire ou mise à jour nécessite un mandat écrit du client.

Article 13 : Durée de la collaboration

La collaboration démarre dès la signature du présent contrat.

La collaboration se termine dans les 12 mois suivant la signature du contrat, entraînant la fin de l'assistance gratuite telle qu'indiquée dans l'art 6.

Article 14 : En cas de litige

En cas de litige, les deux entreprises s'engagent à trouver une solution amiable dans les 15 jours à partir de la date de conflit. En l'absence d'accord entre les parties, le différend sera porté devant les institutions du canton du Valais.

Le droit suisse reste le seul applicable.

Article 15 : Annulation

Cet accord peut être annulé uniquement avec l'accord commun écrit et signé des deux parties au contrat tout en respectant les conditions de nullité dans un contrat séparé.

Article 16 : Suspension

En cas d'impossibilité de paiement, le client peut demander une suspension du projet si (et seulement si) ce dernier a effectué un paiement représentant au moins 50 % de la somme totale du projet.

La suspension du contrat signifie que « InSuit » ne travaillera plus sur le projet et n'envoie pas le code source, la conception graphique, les icônes graphiques, les matériels audio, le fichier de projet et aucun matériel visuel, texte ou audio pouvant être utilisé dans le cadre de projet.

En cas d'éventuelle possibilité de poursuivre le projet, les clauses et conditions de ce nouvel accord feront l'objet d'un autre contrat, annulant et remplaçant celui-ci.

Article 17 : Renouvellement d'accord

Cet accord peut être renouvelé sur la base d'un nouveau contrat signé par les deux parties en remplacement de celui-ci. Le renouvellement du contrat doit être proposé par le client.

Article 18 : Services additionnels hors du contrat :

Tous les services additionnels demandés par le client et qui ne font pas l'objet d'une définition dans ce contrat doivent impérativement faire l'objet d'une demande de devis de la part du client. En cas d'accord sur ce devis, un avenant sera annexé au présent contrat.