

DROIT

L'informatique et les contrats

Qu'est ce qu'un contrat ? :

Il existe à partir du moment où il y a échange de consentement entre les parties qui veulent s'engager, à l'écrit ou à l'oral. C'est au professionnel de cadrer son intervention, pas au client. Le contrat va donc permettre à l'informaticien de se protéger à condition que ce dernier soit précis dans la rédaction du contrat.

Les 2 principes cardinaux

- Il faut conclure un contrat avec quelqu'un en étant de bonne foi (c'est la bonne foi contractuelle). Il faut être de bonne foi vis à vis du client pour sécuriser le paiement du contrat. Elle doit être présente de la rédaction à l'exécution du contrat.
- La liberté contractuelle. On peut mettre tout et n'importe quoi dans le contrat, à condition que les parties soient d'accord et qu'aucune loi ne soit violée.

La formation d'un contrat

Différentes phases :

1. Les pour-parlés (préalable au contrat). Faire attention à rester de bonne foi ici aussi.
2. L'exigence : réunir les conditions de formation des contrats :
 - *échange de consentement
 - *parties en capacités
 - *objet du contrat certain et licite

Le consentement :

L'échange de consentement passe par la technique de l'offre et acceptation (J'offre + tu acceptes = échange de consentement). L'offre doit déterminer :

- *la chose
- *le prix doit être fixé
- *la nature de l'opération doit être précisée

Le consentement doit être éclairé. C'est à dire qu'il ne doit pas y avoir de vice.)

3 cas de vice de consentement :

- *erreur sur les qualités essentielles
- *la tromperie ou le dol (c'est la même chose)
- *la violence physique ou morale (On parle de violence économique lorsque une des parties fait pression sur l'autre pour obtenir un avantage excessif).

La capacité :

Pour passer un contrat il faut être capable (ne pas être sous tutelle ou curatelle), et en capacité (être majeur). Dans le cas d'une personne morale, le(s) signataires doivent être inscrit sur le Kbis de l'entreprise. Sinon le contrat peut être invalidé. Une personne non inscrite peut avoir une « délégation de pouvoir » pour signer un contrat (fournie par un dirigeant). Il existe aussi la « théorie de l'apparence commerciale » .

Contenu/objet certain et licite :

Il faut s'engager sur qqe chose de certain (possible et réalisable) et licite (légal).

Contenu du contrat

Il y a des obligations essentielles, et d'autres accessoires. On ne peut pas limiter sa responsabilité sur une obligation essentielle. Il faut donc prioriser la réalisation des obligations essentielles. Il ne faut pas de clauses abusives (clause qui crée un déséquilibre significatif entre les droits et obligations des parties).

Obligation de moyen : On met tout en œuvre pour garantir le résultat

Obligation de résultat : On garantit le résultat

Dans le B2B il a la possibilité de convenir par le consentement le degré d'obligation. En B2C, dans 80% des cas l'obligation est de résultat.

Plus une prestation est complexe et aléatoire plus on est sur une obligation de moyen. Moins elle est complexe et technique plus on s'approche d'une obligation de résultat. Les critères sont donc l'aléa et la technicité de la prestation, sauf si les obligations sont clairement définies dans le contrat.

Pour ne pas être en cause dans le cas où une obligation de résultat ne serait pas atteinte, il faut :

*Un cas de force majeure. Il doit être :

- imprévisible
- irrésistible
- extérieur

*Un fait du cocontractant. C'est à dire que le client soit défaillant (à fournir des infos, docs techniques, etc ... indispensable à la réalisation du projet par exemple).

Obligation d'information et de conseil :

Le prestataire détient le savoir, donc il doit apporter l'information à son client. C'est au prestataire de prouver qu'il a bien conseillé et informé en cas de litige.

La forme du contrat

On matérialise le contrat par un écrit pour avoir une preuve de son existence, bien qu'il existe déjà avant cette étape. On peut le matérialiser de plusieurs façons :

***contrat papier**, il comprend obligatoirement :

- le nom des parties
- la date
- les signatures

***contrat électronique**

***un échange de mail** (cela vaut aussi preuve certaine de contrat)

La sanction des conditions de formation :

Lorsqu'un contrat est mal formé, il est nul. Il y a donc annulation rétroactive du contrat.

L'exécution des contrats

Pas de difficulté particulière si tout est bien exécuté. En revanche il peut y avoir une inexécution contractuelle dans le cas où l'exécution n'est pas correcte. En découle 5 conséquences possibles :

- le client peut recourir à l'exécution forcée (astreinte, faire exécuter par un autre prestataire, ...)
- l'exception d'inexécution (soumettre sa propre exécution à l'exécution de l'autre)
- la réduction du prix (convenu entre parties ou devant le juge si désaccord)
- la résolution du contrat (anéantissement du contrat) ou résiliation
- la responsabilité contractuelle (dommages et intérêts en fonction du préjudice causé)

Les particularité des contrats informatique

Une phase pré-contractuelle complexe

Responsabilité du client :

1. Expression de besoin

Notre responsabilité :

2. Etude préalable : correspond à la définition des besoins, des options pour le projet informatique.

On donne un périmètre à la prestation.

3. Spécification

Une exécution segmentée du contrat informatique

- Analyse fonctionnelle

- Analyse organique

- Développement

- Intégration

Ces phases correspondent au calendrier d'exécution contractuelle (**méthode non-agile**).

Puis vient la recette où l'on fait signer un PV (procès verbal) de recette provisoire. Le client commence alors une période de test. Si tout va bien on signe le PV libératoire. A partir de là, le client effectue le versement/fin du versement de la prestation. Cependant il faut garantir contre tous les vices cachés, qui pourraient apparaître suite à un défaut de conception de notre part, pendant 1 an.

Informatique et droit d'auteur

Le droit d'auteur :

C'est un droit exclusif accordé au créateur d'une œuvre originale. Une œuvre est originale lorsqu'elle est empreinte de notre personnalité. Du fait de l'originalité, on bénéficie automatiquement du droit d'auteur, ce qui nous donne un monopole d'exploitation sur notre œuvre (notre code dans le cas présent). L'informaticien doit, dans le cadre pro, prendre le temps de lire les licences d'utilisation des logiciels et autres, pour ne pas violer de droit d'auteur.

Les éléments du droit d'auteur :

Il se subdivise en plusieurs droits :

- Droits moraux

- Droits pécuniaires (ou patrimoniaux)

Droits moraux

- Droit à la paternité de l'œuvre.

- Droit à la divulgation ou à la rétractation.

- Droit à l'intégrité (que l'œuvre ne soit pas modifiée).

Les droits moraux n'ont pas de valeur financière et sont imprescriptibles.

Droits pécuniaires

- Droit de reproduction (droit de copier)

- Droit de représentation (droit d'usage)

Ils ont une valorisation financière et sont prescriptibles. Ils existent pendant la vie de l'auteur et 70 ans après sa mort.

Exception au droit d'auteur

- Le cercle de famille/ami
- La parodie
- L'exception de citation (On a le droit de citer l'œuvre de quelqu'un sans être sous la coupe du droit d'auteur).

Les données personnels et l'informatique

Qu'est ce qu'une donnée personnelle ?

C'est une donnée qui permet d'identifier directement ou indirectement une personne.
L'informaticien est soumis au RGPD (Règlement général sur la protection des données)

Le principe d'application du RGPD

Elle s'applique à chaque fois que quelqu'un va informatiquement ou manuellement manipuler des données personnelle.

5 grands principe à respecter :

- La finalité du traitement de données (il faut qu'une raison pour la collecte soit clairement précisé et respecté, transparente)
- La proportionnalité et pertinence des données collectées par rapport à la finalité
- Transparence vis à vis des personnes (politique de confidentialité etc.)
- Conservation des données pour une durée limitée
- La sécurité des données (collecte des données avec un niveau de sécurité adapté)