



## CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE ET LICENCE D'UTILISATION

Version en date du 1er août 2020

Le présent document définit les conditions dans lesquelles le Client bénéficie des services accessibles depuis le site Internet [www.seriousfactory.com](http://www.seriousfactory.com) et tous les sous-domaines liés, ainsi que les conditions relatives à la licence afférente au logiciel auteur VTS Editor, et à la suite logicielle Virtual Training Suite.

Le site Internet [www.seriousfactory.com](http://www.seriousfactory.com) (le « Site »), la suite logicielle Virtual Training Suite (« VTS »), composée, sans que cette liste ne soit exhaustive, du logiciel auteur VTS Editor (« VTS Editor »), de l'application permettant de lire les contenus générés avec VTS Editor (« VTS Player »), du logiciel de revue de contenus (« VTS Reviewer »), et d'un site e-commerce (« VTS Store »), sont édités par la société SERIOUS FACTORY, société par actions simplifiée au capital de 41.555,90 €, immatriculée au RCS de Nanterre sous le n° 500 592 183, dont le siège social se situe [4 rue Gustave Flourens 92150 SURESNES](http://www.seriousfactory.com) (ci-après « Serious Factory »).

Aucune condition particulière ne peut, sauf acceptation formelle et écrite de Serious Factory, prévaloir sur les présentes Conditions Générales.

### Préambule

VTS est une suite logicielle qui permet de concevoir et développer des *serious games*, simulateurs, et autres contenus digitaux et interactifs, axés sur la formation des utilisateurs finaux et sur des sujets de communication. Afin de compléter les possibilités offertes par VTS, Serious Factory propose également depuis un site e-commerce en ligne, des *items* et fonctionnalités avancées supplémentaires.

L'utilisation des services proposés par Serious Factory sur le Site Internet implique l'acceptation des présentes Conditions Générales et de la Licence d'Utilisation (ci-après, les « CGV »).

Les présentes CGV s'appliquent exclusivement aux Clients qui souscrivent une Licence à titre professionnel. Lorsque le Client souhaite acquérir une Licence pour son usage personnel et non professionnel, il doit contacter directement la société Serious Factory.

### Article 1 : Définitions

Chaque terme commençant par une majuscule a la signification indiquée dans sa définition, qu'il soit au singulier ou au pluriel.

**Administrateur** : désigne la personne physique chargée par le Client d'allouer les Crédits, Items et Fonctionnalités Avancées au sein de l'équipe des Rédacteurs.

**Client** : désigne la personne morale ou physique qui a souscrit une Licence auprès de Serious Factory.

**Compte** : désigne la partie privée du Site à laquelle l'Administrateur ou un Rédacteur peut se connecter afin

d'accéder à l'ensemble des informations relatives à sa Licence, à ses Crédits, aux Items et Fonctionnalités Avancées qu'il a acquis.

**Contenu Client** : désigne l'ensemble des éléments intégrés par le Client dans le Projet Multimédia, non téléchargés depuis la Librairie de base ou VTS Store.

**Crédits** : désigne les unités de valeur en vente sur VTS Store en contrepartie desquelles le Client peut acquérir des Items, Fonctionnalités Avancées, ou services à la demande.

**Date de Souscription** : désigne la date de première mise en service de VTS Editor, caractérisée par la fourniture de la première licence de VTS Editor, le même jour que la première facturation correspondante.

**Éditeur Tiers** : désigne, le cas échéant, l'éditeur d'un logiciel ou d'une fonctionnalité, intégré dans la Suite Logicielle, en application d'un contrat de licence conclu entre ledit éditeur et la société Serious Factory.

**Espace d'Administration** : désigne la partie privée du Site à laquelle l'Administrateur, en sa qualité de représentant du Client, peut se connecter afin de procéder au paiement des Licences et définir les Comptes attribués aux Rédacteurs.

**Fonctionnalité Avancée** : désigne une fonctionnalité, telle que la vocalisation, l'enregistrement ou la visualisation, déblocable au sein de VTS Editor, depuis la Librairie de base ou depuis VTS Store.

**Item** : désigne un objet virtuel, tel qu'un personnage, un fichier voix ou un décor, téléchargeable depuis la Librairie de base ou depuis VTS Store.

**Librairie de base ou Librairie** : désigne la librairie à laquelle l'Administrateur et les Rédacteurs peuvent accéder à la date de souscription de la Licence, sans avoir besoin d'acquérir de Crédits supplémentaires.

**Licence** : désigne la licence d'utilisation afférente à la Suite Logicielle accordée par Serious Factory au Client, en application des présentes Conditions Générales.

**Licence d'essai** : désigne la licence d'utilisation concédée à un Client, exclusivement afin de lui permettre de découvrir la Suite Logicielle.

**Logiciel VTS Editor** : désigne le logiciel propriétaire de Serious Factory, permettant de créer des Projets Multimédias.

**Rédacteur** : désigne une personne physique, salariée du Client, pour laquelle une Licence a été souscrite.

**Projet Multimédia** : désigne le Serious Game, le simulateur, le contenu digital interactif ou, de manière générale, tout

exécutable conçu et développé par le Client via l'utilisation du Logiciel VTS Editor.

**Release Majeure** : désigne toute modification structurelle de la Suite Logicielle qui aboutit notamment à un changement de technologie ou à une nécessité de réinstallation et de migration de l'existant.

**Site** : désigne le site Internet [www.seriousfactory.com](http://www.seriousfactory.com) et tous les sites Internet liés au Logiciel VTS Editor.

**Suite Logicielle** : désigne la version de la suite logicielle propriétaire, développée par Serious Factory, dont le Logiciel VTS Editor, pour laquelle une Licence a été concédée au Client.

**Utilisateur Final** : désigne un utilisateur du Projet Multimédia.

**VTS Player** : désigne une application permettant de lire les Projets Multimédias générés via le Logiciel VTS Editor.

**VTS Store** : désigne la partie payante du Site sur laquelle le Client peut souscrire une Licence et acquérir des Crédits.

## **Article 2 : Renseignement des Informations**

La souscription d'une Licence, y compris d'une Licence d'essai et l'achat de Crédits, ne peuvent se faire qu'après que le Client ait renseigné l'ensemble des informations demandées sur le formulaire de souscription, accessible depuis l'Espace d'Administration.

Le Client s'engage à fournir des informations exactes et précises au moment où il renseigne le formulaire de souscription, accessible depuis l'Espace d'Administration.

La souscription d'une Licence est réservée exclusivement aux personnes qui souhaitent acquérir une Licence dans le cadre de leur activité professionnelle.

Si le Client ne souhaite pas utiliser la Suite Logicielle à titre professionnel, il doit contacter directement la société Serious Factory.

Lorsque l'Administrateur renseigne les informations demandées sur l'Espace d'Administration, il doit indiquer le nom et les coordonnées de chaque Rédacteur.

Seul l'Administrateur et, s'il l'autorise, les Rédacteurs expressément désignés, sont autorisés à se connecter en utilisant les identifiant et mot de passe correspondant aux Comptes créés.

Le Client et, par extension, chaque Administrateur et Rédacteur, s'engage à conserver son mot de passe de manière strictement confidentielle.

À ce titre, toute utilisation d'un Compte est réputée avoir été faite par le Client lui-même ou avec son autorisation, sauf si le Client est en mesure de démontrer que son Compte a été piraté.

Sauf accord exprès de Serious Factory, un Compte ne peut être vendu ou transféré à une autre personne physique ou morale.

## **Article 3 : Concession de Licence**

### **3.1. Droits Concédés**

Sous réserve du respect intégral des dispositions des présentes conditions générales, et dans les conditions visées à l'article 8 des présentes, Serious Factory concède au Client de façon non exclusive, non cessible et uniquement pour l'usage et la destination visés au paragraphe ci-dessous, une licence sur les droits de propriété intellectuelle afférents à la Suite Logicielle, comprenant les droits d'utilisation et de reproduction, tels que mentionnés ci-après.

La Licence mentionnée au présent article 3, est exclusivement concédée au Client dans le cadre de l'élaboration de Projets Multimédia destiné aux Utilisateurs Finaux. Elle ne l'autorise en aucun cas à modifier la Suite Logicielle ou à la distribuer.

La Licence concédée comprend :

- Le droit de charger et de télécharger, d'afficher, d'exécuter, la Suite Logicielle sur le nombre de postes ou de *devices* correspondant au nombre de Licences acquises ;
- Le droit d'utiliser la Suite Logicielle, dans les conditions de la Licence concédée, en vue de la conception, l'exploitation et la commercialisation d'un ou plusieurs Projets Multimédias ;
- Le droit de télécharger les Fonctionnalités Avancées et Items depuis la Librairie de base et VTS Store, en vue de les reproduire et de les utiliser dans le Projet Multimédia lors de son exploitation ; Le droit de percevoir une rémunération auprès des Utilisateurs Finaux dans le cadre de la commercialisation du Projet Multimédia.

Aucun autre droit que ceux expressément mentionnés au présent article 3.1 n'est concédé au Client dans le cadre de la Licence.

La Licence est concédée pour le monde et pour la durée visée à l'article 7 des présentes.

Elle porte sur l'ensemble des logiciels et éléments qui composent la Suite Logicielle, ainsi que sur l'ensemble des mises à jour effectuées par Serious Factory pendant la durée de validité de la Licence.

### **3.2. Modalités de souscription des Licences**

Le Client souscrit au nombre de Licences dont il souhaite bénéficier, en se rendant sur la rubrique correspondante accessible depuis le Site.

Une Licence doit être souscrite pour chaque poste informatique ou *device* utilisé par les Administrateurs et Rédacteurs.

Les Licences sont nominatives et une même Licence ne peut être exploitée par plusieurs personnes. Le Client dispose

néanmoins du droit de désinstaller le Logiciel VTS Editor du poste d'un Rédacteur pendant la durée du contrat, et de désigner un nouveau Rédacteur en lieu et place du précédent. Il est également possible de désactiver VTS Editor du poste sur lequel le Rédacteur l'a installé, afin de le réinstaller sur le nouveau poste utilisé par le Rédacteur (migration de la Licence d'un ancien poste vers un nouveau poste).

La Licence ne peut entrer en vigueur en l'absence d'acceptation expresse des présentes conditions générales.

### 3.3. Absence de droit de rétractation

Afin d'éviter toute ambiguïté, il est rappelé que le Client, dès lors qu'il intervient en qualité de professionnel, ne dispose pas de droit de rétractation.

En toute hypothèse, aucun droit de rétractation ne peut s'exercer en application de l'article L221-28,13° du Code de la consommation, même pour un Client consommateur, dès lors que celui-ci a activé le Logiciel VTS Editor.

#### **Article 4 : Modalités techniques**

L'utilisation du Logiciel VTS Editor nécessite de disposer d'un matériel bénéficiant de la configuration minimale suivante :

- Système d'exploitation : Windows (7 SP1, 8, 10), macOS (10.8 à 10.12)
- Carte graphique (GPU) :
  - DX9 (Shader model 3.0) ou DX11 (feature level 9.3),
  - De préférence une carte graphique dédiée.
  - Au moins ATI Sapphire Radeon 5450 ou GTX 220 Nvidia
  - 512 Go de VRAM minimum
- Processeur (CPU) :
  - Avec GPU dédié : Intel Core i3 ou AMD Phenom X3 8650
  - Avec GPU intégré : Intel Core i5-2300 2.8Ghz / AMD Phenom II X4 945 3.0 Ghz ou équivalent
- Mémoire : au moins 2Go de RAM
- Espace disque : au moins 5Go.
- Une connexion à Internet pour VTS Editor (pour l'activation de la licence et la consommation des services (voix de synthèse, achats d'items et fonctionnalités avancées) - Une activation sans Internet est possible mais VTS Editor ne pourra pas générer de voix de synthèses.

Les Projets Multimédias développés à partir de la Suite Logicielle peuvent être exploités sur les supports suivants :

- Navigateur Internet sur PC ou Mac (avec les mêmes configurations minimales que pour VTS Editor) supportant WebGL :
  - Mozilla Firefox version 42 ou plus,
  - Microsoft Edge version 13 ou plus,
  - Apple Safari depuis macOS 10.8,
  - Google Chrome version 46 ou plus.
- Via l'application VTS Player :

- PC/Mac (avec les mêmes configurations minimales que VTS Editor)
- Les iPad (iPad 2 minimum, iPad 4 ou plus recommandé, sous iOS 8.1 minimum)
- Certaines tablettes Android (OS version 2.3.1 ou plus, ARMv7 (Cortex) CPU avec NEON ou Atom CPU ; OpenGL ES 2.0 or plus récent).

L'export du Projet Multimédia sur le support sélectionné se fait sous la seule responsabilité du Client.

Les Items et Fonctionnalités Avancées acquis via la Librairie ou VTS Store n'ont pas vocation à être utilisés en dehors du Logiciel VTS Editor et ne sont pas réputés compatibles avec une autre suite logicielle.

Le Client peut utiliser ses propres Contenus Clients acquis sur des librairies ou des magasins en ligne, proposés par des éditeurs tiers. Serious Factory ne garantit en aucun cas la compatibilité de ces éléments avec le Logiciel VTS Editor.

#### **Article 5 : Utilisation de la Librairie et de VTS Store**

Chaque Rédacteur peut accéder aux Fonctionnalités Avancées et Items accessibles depuis la Librairie de base et VTS Store, en fonction des droits définis par l'Administrateur et du nombre de Crédits acquis.

À tout moment, le Client peut procéder à l'acquisition de nouveaux Crédits en se connectant au VTS Store.

Le tarif applicable aux Crédits est celui en vigueur à la date de la transaction, tel que mentionné sur le Site.

S'il le souhaite, le Client peut procéder à l'acquisition d'Items ou de Fonctionnalités Avancées, en réglant ses acquisitions directement en Euros ou en Crédits lorsque cette option est disponible, sur la base du tarif en vigueur à la date de la transaction.

#### **Article 6 : Formation**

Le Client dispose de la possibilité de souscrire à une des formations proposées par Serious Factory à l'utilisation du Logiciel VTS Editor. Serious Factory n'est en aucun cas tenue de fournir une aide à la formation lorsque le Client n'a pas souscrit à l'une de ses offres de formation.

#### **Article 7 : Duré**

##### 7.1. Durée de la Licence concédée

Toute nouvelle Licence est concédée pour une durée de douze mois, à compter de sa Date de Souscription. À l'issue de cette durée de douze mois, elle est ensuite reconduite tacitement par périodes successives de durée égale, à défaut de dénonciation par l'une ou l'autre des parties par lettre recommandée avec accusé de réception, trois mois au moins avant la fin de la période en cours.

En cas de manquement par l'une des Parties, telle que par exemple, la violation des règles de propriété intellectuelle, le défaut de paiement, ou le non-respect des règles d'utilisation du Logiciel, non réparé dans un délai de (trente) 30 jours suivant mise en demeure adressée à cet effet par lettre recommandée avec accusé de réception, l'autre Partie pourra résilier la Licence, de plein droit et sans formalités judiciaires, sans préjudice des éventuels dommages et intérêts dus.

Sauf en cas de résiliation anticipée pour faute, la cessation d'une Licence n'entraîne pas automatiquement la clôture du Compte du Client. La résiliation anticipée pour faute entraîne automatiquement la perte des Crédits enregistrés sur le Compte du Client, sans droit à remboursement.

### 7.2. Conséquences de la cessation de la Licence

La cessation de la Licence, pour quelque cause que ce soit, met fin au droit du Client d'accéder à la Suite Logicielle, à ses Fonctionnalités Avancées et aux Items. A ce titre, le Client ne peut plus modifier, adapter, exporter ou mettre en ligne son Projet Multimédia via l'utilisation de VTS Editor, à compter de la date de cessation de la Licence. La cessation de la Licence ne remet pas en question l'export ou la mise en ligne du Projet Multimédia s'il a été effectué avant la date de cessation.

Il ne peut également plus procéder à l'acquisition de nouvelles Fonctionnalités Avancées ou de nouveaux Items.

Afin d'éviter toute ambiguïté, il est précisé que la fin de la Licence ne remet pas en question le fonctionnement du Projet Multimédia, tel que développé par le Client antérieurement à la date de cessation.

Par conséquent, le Client reste libre de continuer à exploiter la version du Projet Multimédia développé antérieurement à la cessation de la Licence, sur les plateformes et supports convenus, sous réserve que ceux-ci restent compatibles avec la version du Logiciel VTS Player utilisée par les Utilisateurs Finaux.

Les Crédits non consommés disparaissent automatiquement à la date de cessation de la Licence. A titre exceptionnel, et sauf en cas de résiliation pour faute, le Client peut néanmoins demander à ce que son compte soit crédité du montant des Crédits non consommés, lorsqu'il souscrit une nouvelle Licence dans un délai de deux (2) mois à compter de la date de cessation de la précédente Licence.

La perte des Crédits non utilisés n'ouvre droit à aucune indemnité de quelque nature qu'elle soit.

Les Parties resteront tenues, après la cessation de leurs relations contractuelles pour quelque cause que ce soit, des obligations mises à leur charge aux titres des articles 9 à 12 et 14 à 16 des présentes.

### 7.3. Clôture des Comptes

Le Client peut clôturer ses Comptes à tout moment.

Il ne peut obtenir le remboursement des Licences souscrites ou des Crédits non utilisés si, à la date de clôture des Comptes, une Licence est encore en cours ou des Crédits n'ont pas encore été utilisés.

## Article 8 : Obligations Financières

### 8.1. Tarifs

Le prix des Licences, séances de formation et Crédits, sont mentionnés en Euro sur VTS Store. Les prix en vigueur sont ceux mentionnés à la date de la transaction. Les prix sont susceptibles d'être modifiés à tout moment par Serious Factory. Serious Factory s'engage néanmoins à limiter l'évolution des prix des Crédits et Items, dans des proportions conformes à l'évolution du marché des logiciels d'édition de serious et casual games.

La TVA est applicable aux prix mentionnés sur VTS Store au taux en vigueur à la date de la transaction.

Le prix des Fonctionnalités Avancées et Items est indiqué en Crédits et en Euros sur VTS Store.

### 8.2. Modalités de Paiement

Le paiement de la Licence et des Crédits se fait respectivement à leur date de souscription et d'acquisition.

Aucune Licence ne peut entrer en vigueur en l'absence du paiement correspondant.

La Licence annuelle est réglée intégralement à sa date de souscription. Lors du renouvellement de la Licence à l'issue de la période initiale de douze mois, le paiement se fait à la date de renouvellement.

Chaque période de souscription commencée est due.

Les paiements se font exclusivement via les moyens de paiement proposés sur le Site à la date de la transaction. A titre exceptionnel, et sous réserve de l'accord préalable de Serious Factory, les Parties peuvent convenir d'autres modalités de paiement.

### 8.3. Intérêts et pénalités de retard

Tout retard de paiement entraînera automatiquement l'application d'une pénalité égale à trois fois le taux de l'intérêt légal, à compter du premier jour de retard.

Une indemnité forfaitaire de quarante euros pour frais de recouvrement sera également due en cas de retard.

En outre, en cas de retard de paiement non réglé dans un délai de huit (8) jours, Serious Factory se réserve le droit de suspendre l'accès du Client aux Comptes.

**Article 9 : Garantie**

Le Client garantit qu'il détient l'ensemble des droits de propriété intellectuelle et droits afférents au Projet Multimédia, au Contenu Client, et à tout élément qu'il intègre dans le Projet Multimédia.

Le Client garantit également qu'aucun élément du Projet Multimédia, y compris les dialogues, scénario, *game play* et *game design*, ne portent atteinte aux droits des tiers ou aux bonnes mœurs. En particulier, le Client s'engage en son nom et au nom de l'Administrateur et des Rédacteurs, à ne pas diffuser, via le Projet Multimédia, des propos à caractère raciste, diffamatoire, dénigrant, injurieux, et plus généralement contraire aux lois et règlements en vigueur, à l'ordre public et aux bonnes mœurs.

A ce titre, le Client indemnifiera Serious Factory, à première demande, de toute condamnation, frais et accessoires, indemnité transactionnelle et honoraires, résultant de toute action en contrefaçon ou en responsabilité engagée à son encontre du fait d'un Projet Multimédia édité par le Client, dès lors que ladite action a entraîné une condamnation exécutoire (définitive ou non) de Serious Factory, ou la conclusion d'un accord transactionnel, ou a nécessité le paiement d'honoraires de quelque nature qu'ils soient.

**Article 10 : Responsabilité**

En toute hypothèse, la responsabilité de Serious Factory ne saurait en aucun cas être engagée à l'égard du Client pour un montant supérieur au prix des Licences et Crédits, acquis pendant l'année au cours de laquelle l'événement générateur de responsabilité est intervenu.

La responsabilité de Serious Factory ne saurait être engagée à raison d'un dysfonctionnement lié :

- à l'utilisation d'un matériel ou d'un logiciel tiers, y compris d'un matériel ou logiciel appartenant ou utilisé par le Client,
- à une prestation fournie par un tiers ou par le Client lui-même.

Elle ne saurait davantage être engagée du fait d'une mauvaise utilisation ou d'une utilisation inadéquate des Fonctionnalités Avancées et Items disponibles dans la Librairie de base et sur VTS Store.

Le Client reconnaît qu'en aucun cas la responsabilité de Serious Factory ne saurait être engagée dans l'hypothèse d'une violation par le Client de ses obligations contractuelles ou légales, y compris en cas de non-respect par le Client de la réglementation liée aux données à caractère personnel, lors de la collecte des données afférents aux Utilisateurs Finaux.

Le Client reconnaît en outre qu'il doit, en toute hypothèse, prendre toute mesure nécessaire à la sauvegarde de ses intérêts et, en particulier, se prémunir contre le risque de perte de données, en constituant une sauvegarde ou une copie de l'ensemble de ses données, documents, fichiers et supports.

Serious Factory n'assumera en aucun cas la responsabilité des dommages indirects, tels que préjudice financier ou commercial, perte de clientèle, trouble commercial quelconque, toute augmentation des coûts et autres frais généraux, perte de bénéfice, perte d'image de marque qui pourrai(en)t résulter de l'inexécution des présentes conditions générales. Est assimilée à un préjudice indirect et, en conséquence, n'ouvre pas droit à réparation, toute action dirigée par un tiers contre le Client.

Le Client reconnaît le droit de Serious Factory d'interrompre temporairement l'accès au Site, lorsque celui-ci ou tout serveur lié fait l'objet d'une opération d'actualisation ou de maintenance. Dans cette hypothèse, Serious Factory s'efforcera de limiter l'inconvénient pour le Client en réduisant le délai d'interruption au temps minimum nécessaire pour réaliser l'opération en cause.

La responsabilité des Parties ne saurait être engagée si l'exécution de leurs obligations est retardée ou empêchée en raison d'un cas de force majeure, d'un cas fortuit ou d'une cause extérieure à leur volonté, tels que notamment : catastrophe naturelle, guerre, tremblement de terre, incendie, explosions, émeutes, intervention des autorités gouvernementales, intempéries, dégâts des eaux, mauvais fonctionnement ou interruption du réseau électrique ou de télécommunications.

**Article 11 : Propriété Intellectuelle liée à la Suite Logicielle**

Tous les droits de propriété intellectuelle afférents à la Suite Logicielle et aux logiciels et éléments qui la composent, comprenant de manière non exhaustive, les droits d'auteurs, marques, brevets, savoir-faire, dessins et modèles et droits sui-generis des bases de données, restent la propriété exclusive de Serious Factory ou des Editeurs Tiers, conformément aux dispositions applicables du Code de la propriété intellectuelle.

Tout droit non expressément concédé dans le cadre des présentes, reste la propriété exclusive de Serious Factory ou des Editeurs Tiers.

En toute hypothèse, le Client s'engage à ne pas porter atteinte ni directement ni indirectement, y compris par l'intermédiaire de tiers, personnes physiques ou morales, aux droits de propriété visés au présent article et à prendre toutes les mesures nécessaires à leur protection.

A ce titre, le Client s'interdit de décompiler, désassembler, procéder par ingénierie à rebours, ou tenter de découvrir, traduire et/ou reconstituer le code et fichier sources du Logiciel VTS Editor et des autres logiciels existants ou futurs de la Suite Logicielle, ou permettre à des tiers d'effectuer de tels actes, sauf dans les cas prévus par la loi.

La marque française « VTS Editor » enregistrée auprès de l'INPI sous le numéro 4245658, est la propriété exclusive de la société Serious Factory.

Le Contenu Client intégré par le Client dans son Projet Multimédia, reste la propriété exclusive du Client.

#### **Article 12 : Données Personnelles**

Dans le cadre de son activité, Serious Factory peut être amenée à collecter des données nominatives nécessaires à la gestion des Comptes des Administrateurs et Rédacteurs. Ces données sont collectées, enregistrées et stockées en conformité avec les dispositions de la loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés du 6 janvier 1978 dans sa version en vigueur à la date des présentes, ainsi qu'avec les dispositions issues du droit communautaire.

Le droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données à caractère personnel, s'exerce auprès du service client à l'adresse email suivante : [administration@seriousfactory.com](mailto:administration@seriousfactory.com).

Les Données recueillies par Serious Factory sont exclusivement nécessaires à l'exécution des prestations visées aux présentes CGV. Elles sont conservées tant que le Client dispose de Comptes non clôturés et dans un délai de trois mois suivant la date de clôture. Serious Factory se réserve néanmoins le droit de procéder à l'archivage des données personnelles qu'elle a pu être amenée à collecter en exécution des présentes, pour la durée de prescription des actions en responsabilité. Dans ce cas, les données archivées seront stockées sur un serveur sécurisé auquel seul le responsable juridique de Serious Factory pourra accéder, et ce, exclusivement dans le cadre d'un contentieux dont la résolution nécessite la communication judiciaire desdites données.

De son côté, le Client s'engage expressément à respecter la réglementation applicable aux données à caractère personnel, lorsqu'il collecte de telles données auprès des Utilisateurs Finaux.

Si le Client est amené dans le cadre de l'exploitation du Projet Multimédia à transférer les données personnelles de ses Utilisateurs Finaux à Serious Factory, il s'engage à solliciter l'autorisation préalable de ses Utilisateurs Finaux avant tout transfert de données.

Des cookies peuvent s'installer automatiquement sur le logiciel de navigation de l'Administrateur ou du Rédacteur lors de son accès au Site. Un cookie est un élément qui ne permet pas d'identifier une personne mais sert à enregistrer des informations relatives à la navigation de celle-ci sur le Site. Le paramétrage du navigateur permet éventuellement de refuser les cookies selon la procédure décrite dans l'onglet « Option Internet » du navigateur.

#### **Article 13 : Communication**

Serious Factory s'engage à solliciter l'autorisation du Client afin de citer celui-ci comme référence client sur son Site, ou sur tout document publicitaire. A toute fin utile, Serious Factory adressera au Client une copie de la publication envisagée.

#### **Article 14 : Confidentialité**

Les Parties s'engagent, en leur nom, au nom de leurs employés et de leurs salariés et au nom de toute personne ayant accès à leurs locaux, à garder confidentielles les informations définies ci-après (les « Informations Confidentielles »).

Doivent notamment être considérées comme des Informations Confidentielles : toutes informations et données techniques ou non techniques, mais de nature sensible, comme les idées, concept, savoir-faire, graphiques, schémas, tables, informations marketing, financières, informatiques ou commerciales transmises par une partie à l'autre dans le cadre de la fourniture des services.

Néanmoins, les informations suivantes ne seront pas considérées comme confidentielles :

- a. Les informations déjà dans le domaine public au moment où elles ont été transmises par une Partie à l'autre ;
- b. Les informations communiquées au public, sans violation d'une obligation quelconque du présent document ;
- c. Les informations divulguées par un tiers qui les détient légalement et est en droit de les divulguer.

La cessation des relations contractuelles des Parties pour quelque raison que ce soit ne met pas fin à l'obligation de confidentialité prévue dans le présent article.

#### **Article 15 : Non Débauchage**

Chacune des Parties s'engage pendant toute la durée de leurs relations contractuelles et pendant une durée de deux (2) ans à compter de leur cessation pour quelque cause que ce soit, à ne pas solliciter, ni faire travailler, directement ou indirectement, tout collaborateur ou salarié de l'autre Partie, ou tout collaborateur ou salarié ayant cessé de travailler pour l'autre Partie depuis moins de deux (2) ans, sauf accord préalable écrit entre les Parties.

#### **Article 16 : Divers**

16.1. La nullité de l'une des clauses ou de l'un des articles des présentes conditions générales sera sans influence sur la validité des autres clauses et des autres articles du présent contrat. En cas de nullité de l'une des stipulations des présentes conditions générales, celle-ci sera remplacée par une stipulation dont le contenu sera le plus similaire possible à la disposition annulée, sous réserve que la nouvelle disposition soit équilibrée et ne porte pas atteinte aux droits d'une des Parties.

16.2. Toute convention dérogatoire ou complémentaire aux présentes conditions générales devra être constatée par écrit.

16.3. Les intitulés des articles des présentes conditions générales ne figurent que pour plus de commodité et n'affectent en aucune manière le sens des dispositions auxquelles ils font référence.

16.4. Aucun fait de tolérance par Serious Factory, même répété, ne saurait constituer une renonciation de celle-ci à l'une quelconque des dispositions des présentes conditions générales.

16.5. Les conditions générales peuvent être modifiées à tout moment par Serious Factory. A toute fin utile, les nouvelles conditions générales seront communiquées au Client trente jours avant leur entrée en vigueur. Si le Client ne les a pas acceptées dans le délai mentionné, la Licence continuera à

être gérée par les conditions en vigueur à la date de souscription. En toute hypothèse, les conditions générales applicables à la date de renouvellement des conditions générales sont celles en vigueur au jour du renouvellement.

16.6. Les présentes conditions générales sont soumises au droit français.

16.7. À défaut d'accord amiable intervenu dans les huit (8) jours de la survenance d'un différend entre les Parties, notifié par lettre recommandée avec accusé de réception, toute difficulté se rapportant à la validité, à l'interprétation ou à l'exécution des présentes conditions générales sera de la compétence exclusive des juridictions compétentes dans le ressort de la Cour d'appel de Paris.