

CONDITIONS GENERALES DE PRESTATIONS EDMILL

1. DISPOSITIONS PRELIMINAIRES

L'Application Web EDMILL est éditée par la société MY-SERIOUS-GAME et permet aux professionnels de créer des modules e-learning à destination de personnes physiques.

1.1 Les présentes conditions générales de prestations (les « CGP ») s'appliquent dans leur intégralité et constituent les conditions essentielles et déterminantes de toute offre et de toute souscription d'un abonnement sur-mesure *PERSONNALISÉE* (ci-après l'« Abonnement ») à la plateforme SaaS accessible à l'URL app.edmill.com (ci-après l'« Application Edmill ») par tout client professionnel situé en France métropolitaine (ci-après le « Client »). L'Application Edmill permet aux Clients de réaliser des modules e-learning et de les diffuser auprès des utilisateurs personnes physiques (ci-après les « Apprenants »), moyennant la souscription d'un abonnement (ci-après l'« Abonnement »). Le Client peut également souscrire un Abonnement à l'offre « Découverte » ou à l'offre « Professionnelle » de MY-SERIOUS-GAME dans les conditions prévues aux CGU de MY-SERIOUS-GAME disponibles sur le site <https://www.edmill.com>.

1.2 Le fait de passer commande implique l'acceptation sans réserves des CGP qui prévalent sur toutes conditions et stipulations du Client, même communiquées postérieurement aux CGP, non expressément acceptées par écrit par MY-SERIOUS-GAME.

1.3 Si l'une des clauses des CGP se trouvait nulle ou annulée, pour quelque raison que ce soit, les autres clauses des CGP continueront de s'appliquer et les parties s'engagent à négocier de bonne foi pour remplacer ou modifier la clause annulée. Le fait pour MY-SERIOUS-GAME de ne pas se prévaloir à un moment donné d'une quelconque clause des CGP ne peut être interprété comme valant renonciation à se prévaloir ultérieurement des CGP ni de ladite clause.

1.4 Les CGP applicables sont celles en vigueur au moment de la souscription de l'Abonnement. MY-SERIOUS-GAME se réserve le droit de modifier les CGP à tout moment. Toute nouvelle version des CGP se substituera de plein droit à la précédente version et s'appliquera à tout renouvellement de l'Abonnement. MY-SERIOUS-GAME se réserve le droit d'apporter toute modification à l'Application Edmill, sans que le Client puisse se prévaloir d'un quelconque droit à indemnisation.

2. SOUSCRIPTION ET DUREE DE L'ABONNEMENT

2.1 L'établissement d'un devis (et le cas échéant, d'un cahier des spécifications techniques) par MY-SERIOUS-GAME suppose un échange préalable entre le Client et MY-SERIOUS-GAME afin de définir le contenu de l'Abonnement souhaité par le Client (accompagnement dans la création d'e-learning, nombre de comptes administrateurs, nombre d'Apprenants, paramétrage spécifique de l'Application Edmill, cahier des charges éventuel du client,...). Les CGP et le devis sont adressés au Client par courriel pour acceptation du Client. Sauf stipulation contraire, le devis de MY-SERIOUS-GAME est valable pendant une durée de 30 jours à compter de son émission.

2.2 A réception du devis accepté par email par le Client, MY-SERIOUS-GAME adressera un email au Client comportant un lien vers l'Application Edmill afin de permettre au Client de saisir ses informations bancaires et de régler le premier mois d'Abonnement via la solution de paiement Braintree disponible sur l'Application Edmill.

2.3 La souscription de l'Abonnement est ferme et définitive pour les deux parties dès la validation du paiement du premier mois d'Abonnement par le Client du premier mois d'Abonnement sur l'Application Edmill.

2.4 Sauf disposition contraire acceptée par écrit par MY-SERIOUS-GAME, l'Abonnement entre en vigueur à compter du premier mois d'Abonnement par le Client, ou, à défaut, à la date de commencement d'exécution de l'Abonnement par MY-SERIOUS-GAME et est conclu pour la durée initiale mentionnée au devis. A l'issue de cette période initiale, l'Abonnement sera ensuite tacitement reconduit pour des périodes successives de même durée, sauf dénonciation par l'une ou l'autre des Parties au minimum un (1) mois avant le terme de la période en cours, étant précisé que le Client peut utiliser le module de résiliation de son Abonnement disponible dans son compte Client sur l'Application Edmill.

2.5 L'Abonnement est constitué par ordre hiérarchique du devis, du cahier des spécifications techniques de MY-SERIOUS-GAME le cas échéant, des CGP et le cas échéant, du cahier des charges du Client. En cas de contradiction entre ces documents, le document de rang supérieur prévaut.

3. EXECUTION DES PRESTATIONS PAR MY-SERIOUS-GAME

3.1 Les modalités et délais indicatifs d'exécution par MY-SERIOUS-GAME des prestations ou configurations spécifiques commandées par le Client, figurent au devis et le cas échéant, au cahier des spécifications techniques communiqué par MY-SERIOUS-GAME et accepté par le Client.

3.2 Dans l'hypothèse où la demande du Client impliquerait des développements informatiques spécifiques, les parties concluront un contrat spécifique en ce sens.

3.3 Sauf stipulation contraire écrite expressément acceptée par MY-SERIOUS-GAME, MY-SERIOUS-GAME reste en toute hypothèse titulaire de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur les créations réalisées par elle, en ce compris d'éventuels développements informatiques.

3.4 Sauf stipulation contraire, à compter du paiement du premier mois d'Abonnement par le Client, MY-SERIOUS-GAME adressera au Client un email lui confirmant la souscription de l'Abonnement et l'accès à son compte Client sur l'Application Edmill.

4. PRIX ET PAIEMENT DE L'ABONNEMENT

4.1 Le prix de l'Abonnement souscrit par le Client figure au devis accepté par le Client. Le premier mois de l'Abonnement est payable lors de la souscription sur l'Application Edmill. Sauf stipulation expresse contraire figurant au devis, l'Abonnement est ensuite payable mensuellement, terme à échoir, par prélèvement automatique sur la carte bancaire renseignée par le Client, en euros, dans un délai maximal de 5 jours à compter de la date d'émission de la facture. Le Client sera informé par email de la mise à disposition de ses factures dans son espace Client sur l'Application Edmill. En cas de modification de ses coordonnées bancaires, le Client s'engage à les mettre à jour dans son compte Client sur l'Application Edmill.

4.2 Le prix de l'Abonnement pourra être modifié par MY-SERIOUS-GAME à chaque date anniversaire de l'Abonnement, sous réserve d'en informer le Client au plus tard deux mois avant la période de renouvellement de l'Abonnement. En l'absence de résiliation de l'Abonnement dans les conditions de l'article 2.4, le nouveau prix de l'Abonnement s'appliquera automatiquement à la date anniversaire de l'Abonnement. Toute demande complémentaire du Client non prévue à la souscription de l'Abonnement fera l'objet d'un nouveau devis par MY-SERIOUS-GAME et d'une facturation supplémentaire.

MY-SERIOUS-GAME

CONDITIONS GENERALES DE PRESTATIONS EDMILL

4.3 En cas d'incident de paiement tel que retard de paiement, rejet de prélèvement ou paiement partiel, MY-SERIOUS-GAME se réserve la faculté de suspendre l'accès du Client à l'Application Edmill sans préjudice des autres voies de recours. Tout incident de paiement entraînera, en outre, de plein droit et sans mise en demeure préalable, l'application Edmill d'une indemnité forfaitaire de 40 euros au titre des frais de recouvrement, la déchéance du terme de l'ensemble des dettes du Client à l'égard de MY-SERIOUS-GAME, la suspension de l'Abonnement et de l'accès à l'Application Edmill et le paiement de pénalités de retard au taux de 3 fois le taux de l'intérêt légal, sans préjudice de toute indemnisation complémentaire que MY-SERIOUS-GAME pourrait réclamer sur justificatifs.

4.4 Aucun paiement ne peut faire l'objet d'une compensation, d'une réduction (par application de pénalités par exemple) ou d'un refus à l'initiative du Client, notamment en cas d'allégation de non-conformité ou de mauvaise exécution, sans l'accord préalable et écrit de MY-SERIOUS-GAME, et sans que MY-SERIOUS-GAME ait été en mesure de contrôler la réalité du grief allégué.

5. UTILISATION DE L'APPLICATION

5.1 A compter de la souscription de l'Abonnement, le Client reçoit un email de confirmation et peut utiliser l'Application Edmill pour concevoir, enregistrer et diffuser des modules e-learning aux Apprenants. Dans l'hypothèse où l'offre souscrite par le Client le prévoit, il dispose d'un module d'aide à la création d'e-learning lui permettant de choisir parmi les options de mise en forme et de paramètres prédéfinis.

5.2 Le Client est libre de définir la durée de disponibilité des modules créés auprès des Apprenants, sous réserve que celle-ci soit inférieure à la durée de son Abonnement

5.3 Le Client peut inviter les Apprenants à suivre ses modules e-learning en renseignant leurs adresses emails sur l'Application Edmill, dans la limite du nombre maximal d'Apprenants prévu par l'offre souscrite. L'Apprenant reçoit alors un email l'invitant à se connecter à l'Application Edmill, à se créer un compte utilisateur et à suivre le module e-learning concerné.

5.4 Le Client peut suivre sur l'Application, les informations relatives aux Apprenants invités (telles que la création de leur compte utilisateur, leur score aux modules e-learning concernés, leurs commentaires sur le module, ...).

6. RESILIATION DE L'ABONNEMENT ET INTUITU PERSONAE

6.1 Outre la faculté de résiliation de l'Abonnement par chacune des parties à chaque date anniversaire de l'Abonnement telle que prévue à l'article 2.4, l'Abonnement pourra être résilié de plein droit, sans indemnité, par chacune des parties en cas :

- de manquement par l'autre partie à l'une de ses obligations au titre de l'Abonnement, si la partie défaillante n'a pas remédié au manquement dans un délai de 30 jours calendaires à compter de la mise en demeure adressée par la partie à l'initiative de la résiliation, par lettre recommandée avec accusé de réception ;
- de sauvegarde, redressement ou liquidation judiciaire et plus généralement de conclusion de tout plan amiable ou judiciaire avec les créanciers de l'autre partie, de cessation d'activité, dissolution ou liquidation amiable de l'autre Partie ;
- de force majeure, dans les conditions de l'article 6.

6.2 A la cessation de l'Abonnement pour quelque cause que ce soit :

- l'ensemble des droits et obligations des parties s'éteindront de plein droit. Les dispositions des articles 6 à 10 des CGP survivront après la fin de l'Abonnement pour quelque cause que ce soit ;
- l'ensemble des comptes utilisateurs des Apprenants seront clôturés et ne seront plus accessibles ;
- le Client s'engage à verser à MY-SERIOUS-GAME toute somme qu'il resterait à lui devoir ;
- le Client est informé que son compte Client sur l'Application Edmill et sur le Site ne lui seront plus accessibles, étant précisé que s'il le souhaite il peut solliciter la communication des informations relatives à son compte Client auprès de MY-SERIOUS-GAME, avant la cessation de l'Abonnement en s'adressant à dpo@edmill.com.

De manière générale, l'exercice de cette faculté de résiliation ne dispense pas les parties de remplir les obligations contractées jusqu'à la date d'effet de la résiliation.

L'Abonnement est conclu intuitu personae par MY-SERIOUS-GAME et ne pourra être cédée ou transférée de quelque manière que ce soit à un tiers, sans l'accord préalable et écrit de MY-SERIOUS-GAME.

7. OBLIGATIONS ET RESPONSABILITE DE MY-SERIOUS-GAME ET DU CLIENT

7.1 Obligations et responsabilité de MY-SERIOUS-GAME

MY-SERIOUS-GAME n'est tenue qu'à une obligation de moyens dans l'exécution des services proposés sur l'Application Edmill.

MY-SERIOUS-GAME s'engage à faire ses meilleurs efforts pour sécuriser l'accès et l'utilisation de l'Application Edmill ou du Site et est libre de choisir la forme et les moyens techniques les plus appropriés pour mettre à la disposition du Client l'ensemble des fonctionnalités de l'Application Edmill ou du Site et l'accès des Apprenants aux modules e-learning créés par le Client. L'Application Edmill sera accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Par dérogation, l'Application Edmill pourra être momentanément indisponible pendant les opérations de maintenance curative ou évolutive nécessaires au bon fonctionnement l'Application Edmill et en cas de survenance d'un événement hors du contrôle de MY-SERIOUS-GAME. Les opérations de maintenance auront lieu à la discrétion de MY-SERIOUS-GAME, MY-SERIOUS-GAME s'efforcera néanmoins d'en avertir le Client en amont. En cas de survenance d'une défaillance technique affectant le fonctionnement de l'Application Edmill ou du Site, MY-SERIOUS-GAME s'engage à faire ses meilleurs efforts pour rétablir le fonctionnement de l'Application Edmill ou du Site dans les meilleurs délais.

MY-SERIOUS-GAME ne pourra être tenue responsable envers le Client dès lors que l'indisponibilité de l'Application Edmill ou du Site ou la non-accessibilité des modules e-learning aura pour cause un événement constitutif de force majeure. MY-SERIOUS-GAME ne pourra être tenue responsable de l'inexécution de l'une quelconque de ses obligations envers le Client en cas de force majeure s'entendant de tout

MY-SERIOUS-GAME

CONDITIONS GENERALES DE PRESTATIONS EDMILL

événement tel que piratage de l'Application Edmill ou d'interruption ou rupture des systèmes de télécommunication des prestataires de MY-SERIOUS-GAME notamment de l'hébergeur.

MY-SERIOUS-GAME intervient en qualité d'hébergeur des contenus créés par le Client ou des commentaires publiés par les Apprenants et ne conserve qu'un rôle purement technique de mise à disposition de l'Application Edmill, au sens de la Loi du 21 juin 2004 pour la Confiance dans l'Économie Numérique (dite loi « LCEN ») et ne pourra voir sa responsabilité engagée sauf dans l'hypothèse où MY-SERIOUS-GAME aurait expressément refusé de retirer un contenu illicite porté à sa connaissance par une notification écrite dans les conditions prévues à l'article 6, I, 5° de la LCEN. Notamment, le fait que MY-SERIOUS-GAME ne supprime pas un contenu signalé par un utilisateur, ne saurait s'analyser en un accord de MY-SERIOUS-GAME sur son contenu. MY-SERIOUS-GAME se réserve le droit, sans avoir à justifier sa décision, de supprimer de l'Application Edmill tout contenu qui ne respecterait pas les règles de publication prévues au présent article. MY-SERIOUS-GAME pourra, à sa discrétion et dans la mesure du possible, prendre amiablement contact avec l'utilisateur ayant publié le contenu ou concerné qui a été supprimé, afin de lui en exposer la raison.

MY-SERIOUS-GAME ne pourra être tenue responsable des intrusions extérieures, de la présence de virus informatiques dans le système informatique du Client, des éventuelles conséquences d'une altération, totale ou partielle, du fonctionnement de l'Application Edmill ayant pour origine une mauvaise utilisation de l'Application Edmill par le Client ou par les Apprenants, du non-fonctionnement ou des lenteurs du réseau de télécommunication du Client, étant précisé qu'il appartient au Client de veiller à bien se déconnecter de son espace Client à l'issue de sa session de connexion ou de consultation de l'Application Edmill.

La responsabilité de MY-SERIOUS-GAME est exclue pour tout défaut ou toute inexécution ne résultant pas de son fait et notamment en cas d'inexécution de ses obligations par le Client ou de création de contenus illicites par le Client ou enfreignant les droits d'un tiers. En toute hypothèse, la responsabilité de MY-SERIOUS-GAME exclut notamment tout dommage indirect, consécutif ou immatériel, et incluant notamment tout gain manqué, perte, préjudice commercial, perte de chiffre d'affaires, perte de clientèle, perte de chance, et est, en tout état de cause, limitée au montant réglé par le Client au titre de l'Abonnement.

MY-SERIOUS-GAME a souscrit une assurance de responsabilité civile auprès de MAAF ASSURANCES, 79036 NIORT CEDEX 9 pour le territoire de la France métropolitaine.

7.2 Obligations et responsabilité du Client

L'utilisation de l'Application Edmill ou du Site suppose de disposer d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone compatible et disposant d'un système d'exploitation régulièrement mis à jour. L'Application Edmill et le Site fonctionnent de manière optimisée avec Google Chrome. Le Client est seul responsable de la mise à jour régulière du système d'exploitation de son matériel informatique et MY-SERIOUS-GAME ne saurait être tenue responsable en cas de difficultés d'accès à l'Application Edmill liées au matériel utilisé par le Client ou par les Apprenants.

Sauf preuve contraire rapportée par le Client, toute connexion à l'Application Edmill sera réputée avoir été effectuée par le Client. Toute perte, vol, détournement ou utilisation non autorisée de son adresse de courrier électronique ou de son mot de passe et leurs conséquences relèveront de la seule responsabilité du Client.

Le Client s'engage à respecter les conditions de publication mentionnées ci-après. Le Client sera personnellement responsable de l'ensemble des publications et Annonces éventuelles qu'il diffusera sur l'Application.

Est notamment interdite la diffusion sur l'Application Edmill, de contenus ayant un caractère obscène, politique, raciste, religieux, discriminatoire, diffamatoire, dénigrant, incitant à la haine, ainsi que de toute contribution portant atteinte aux droits des tiers et aux droits de la personnalité, et notamment :

- toute contribution reproduisant sans autorisation une œuvre protégée par des droits de propriété intellectuelle (marques, droits d'auteur notamment),
- toute contribution portant atteinte au droit à l'image et/ou au droit au respect de la vie privée d'un tiers,
- toute contribution portant atteinte à la protection des données personnelles d'un tiers.
- toute contribution dénigrant à l'égard de tiers, d'autres utilisateurs ou de MY-SERIOUS-GAME.

En cas de diffusion par le Client ou l'Apprenant de contenus portant atteinte aux droits des tiers ou d'autres utilisateurs, MY-SERIOUS-GAME se réserve le droit de poursuivre pénalement et/ou civilement le Client ou l'Apprenant ayant diffusé de tels contenus.

Les contenus publiés par le Client et notamment les éventuels fichiers publiés (photographies, vidéos, ...), doivent être libres de droit.

En conséquence, le Client garantit MY-SERIOUS-GAME contre toute réclamation d'un Client ou tiers de toute nature, en cas de non-respect de ses propres obligations au titre des CGP. Le Client s'engage ainsi à garantir MY-SERIOUS-GAME de toutes les condamnations (civiles, administratives ou pénales) qui seraient prononcées à son encontre dans le cadre d'actions judiciaires ou de contrôles d'une autorité administrative ayant pour cause ou pour objet toutes actions relatives aux obligations qui lui incombent au titre des CGP, incluant notamment les frais d'avocat et d'expertise et les frais et pertes qui pourraient en résulter pour MY-SERIOUS-GAME (notamment en terme de retombées économiques en raison du préjudice d'image subi).

En cas de violation des CGP par le Client, MY-SERIOUS-GAME se réserve la possibilité de désactiver temporairement ou définitivement son compte.

8. PROPRIETE INTELLECTUELLE

MY-SERIOUS-GAME

CONDITIONS GENERALES DE PRESTATIONS

EDMILL

MY-SERIOUS-GAME est expressément autorisée à citer sur l'Application Edmill le nom et le logo et la marque du Client au titre de ses références et travaux passés.

La souscription d'un Abonnement par le Client, confère au Client, une licence non-exclusive, payante et non-cessible, de consultation de l'Application Edmill et d'utilisation des données de l'Application Edmill. MY-SERIOUS-GAME demeure seule titulaire des droits de propriété intellectuelle dont elle dispose sur l'Application Edmill, le nom de domaine de l'Application Edmill ou du Site, les marques et logos de MY-SERIOUS-GAME, le contenu de l'Application Edmill ou de la base de données de MY-SERIOUS-GAME. Les CGP et les relations entre les Parties ne sauraient être interprétées comme un des droits de propriété intellectuelle dont dispose MY-SERIOUS-GAME au profit du Client.

En l'absence d'accord préalable, exprès et écrit de MY-SERIOUS-GAME, le Client n'est pas autorisé à :

- renvoyer vers l'Application Edmill via un lien hypertexte ;
- extraire, transférer de façon permanente ou temporaire la totalité ou une partie qualitativement ou quantitativement substantielle du contenu de l'Application Edmill et/ou de la base de données de MY-SERIOUS-GAME sur un autre support quel qu'il soit, et ce, par tout moyen ou sous toute forme que ce soit, peu important la finalité de l'extraction ou du transfert, sauf dans les hypothèses expressément prévues par les CGP ;
- réutiliser, par la mise à disposition du public, la totalité ou d'une partie qualitativement ou quantitativement substantielle du contenu de l'Application Edmill et/ou de la base de données de MY-SERIOUS-GAME, quel qu'en soit la forme, le moyen ou le support ;
- extraire ou réutiliser de manière répétée et systématique des parties qualitativement ou quantitativement non substantielles du contenu de l'Application Edmill et/ou de la base de données de MY-SERIOUS-GAME lorsque ces opérations excèdent manifestement les conditions d'utilisation normale de la base de données de MY-SERIOUS-GAME ;
- utiliser la base de données de MY-SERIOUS-GAME de manière abusive et créant un préjudice pour MY-SERIOUS-GAME.

Le Client est informé que toute violation des dispositions qui précèdent est susceptible d'être qualifiée de faits de contrefaçon, passible de poursuites civiles et pénales.

9. DONNEES PERSONNELLES

Dans le cadre de l'exécution des CGP, MY-SERIOUS-GAME est amenée à traiter les données personnelles de ses interlocuteurs personnes physiques chez le Client ou sur les Apprenants, dans les conditions prévues à la Politique de confidentialité <https://app.staging.edmill.com/static/cgu.pdf> de MY-SERIOUS-GAME.

10. DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE COMPETENCE

Les CGP et, de manière générale, les relations commerciales entre les parties sont régies par le droit français. A défaut de résolution amiable du litige, tout litige relatif aux CGP ou à l'Abonnement et aux relations entre MY-SERIOUS-GAME et le Client, sera soumis à la compétence exclusive des juridictions compétentes de Tours, y compris en cas de référé, d'ordonnance sur requête, de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.