

# CONTRAT DE DÉVELOPPEMENT DE PRODUIT MULTIMÉDIA

**ENTRE:** .....  
.....  
.....  
(ci-après appelé(e) "le client")

**01**

**ET:** .....  
.....  
.....  
(ci-après appelé(e) "le développeur")  
(le client et le développeur ci-après collectivement appelés "les parties")

---

## PRÉAMBULE

CONSIDÉRANT QUE le client désire confier au développeur la conception et le développement d'un produit multimédia;

CONSIDÉRANT QUE le développeur accepte de fournir au client les services de conception et de développement du produit multimédia ci-après décrits, moyennant bonne et valable considération;

CONSIDÉRANT QUE les parties désirent confirmer leur entente par écrit;

CONSIDÉRANT QUE les parties ont la capacité et la qualité d'exercer tous les droits requis pour la conclusion et l'exécution de l'entente constatée dans le présent contrat;

**EN CONSÉQUENCE DE CE QUI PRÉCÈDE, LES PARTIES CONVIENNENT DE CE QUI SUIT:**

### 1.00 PRÉAMBULE

Le préambule fait partie intégrante du présent contrat.

### 2.00 OBJET

**02**

#### 2.01 Services

Le développeur s'engage envers le client à fournir les services suivants (ci-après appelés "les services"):

a) concevoir et développer un produit multimédia, y compris de façon non limitative:

- concevoir, développer et programmer les éléments qui composent ledit produit multimédia; et
- concevoir la documentation relative audit produit multimédia, y compris tout guide d'utilisation, guide d'instructions, notes et autres informations, sous quelque forme que ce soit,

(ci-après collectivement appelés "le produit multimédia") en fonction des spécifications qui

--	--

client    développeur

figurent en annexe "....." du présent contrat (ci-après appelées "les spécifications");

- a) procéder aux tests de fonctionnement du produit multimédia;
- b) installer le produit multimédia conformément aux spécifications;
- c) fournir au client le code source du produit multimédia, après le paiement complet de toutes les sommes pouvant être dues en vertu du présent contrat;
- d) fournir au client l'information et la documentation concernant la conception et le développement du produit multimédia, le tout sur support approprié, sur signature par le client d'un accusé de réception détaillé;
- e) remettre au client les éléments d'information décrits dans les spécifications (ci-après appelés "les éléments d'information"), sur signature par ce dernier d'un accusé de réception détaillé; et
- f) rendre tout autre service prévu dans le présent contrat ou dans les spécifications.

**O3 2.02 Délai de fourniture des services**

À compter du moment où le client a fourni au développeur les éléments d'information et sous réserve de tout service additionnel requis par le client après la signature du présent contrat, le délai de fourniture des services par le développeur est celui indiqué dans les spécifications ou tout autre délai convenu entre les parties ultérieurement à la signature du présent contrat.

**3.00 CONSIDÉRATION**

**O4 3.01 Prix des services**

En considération de la fourniture des services, le client doit payer au développeur le prix indiqué dans les spécifications, ainsi que toutes les taxes applicables.

**3.02 Boni de performance**

Le développeur a droit au boni de performance indiqué dans les spécifications s'il respecte toutes et chacune des conditions rattachées à l'octroi dudit boni. Dans un tel cas, ledit boni de performance est considéré faire partie intégrante du prix des services.

**3.03 Dépenses encourues**

En plus du paiement du prix des services, le client doit rembourser au développeur:

- a) toutes les dépenses directes et indirectes encourues en relation avec l'exécution du présent contrat;
- b) des frais de supervision et de gestion équivalent à ..... pour cent (..... %) du total desdites dépenses;
- c) les taxes applicables sur lesdites dépenses et frais.

Les dépenses indiquées dans les spécifications ne sont qu'approximatives. Si les dépenses à encourir dépassent le montant indiqué dans les spécifications par une marge supérieure à ..... pour cent (..... %), le développeur doit obtenir l'autorisation du client avant de les encourir.

Le développeur doit fournir au client, sur demande de ce dernier, une copie des factures relatives aux dépenses encourues et dont le remboursement est réclamé.

À moins d'indication contraire dans les spécifications, les frais suivants ne peuvent pas être facturés au client:

- a) frais de secrétariat;
- b) frais de traitement de texte;

client	développeur