

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE DE PRESTATIONS DE SERVICES

La Société TKorp experte dans les nouvelles technologies et particulièrement dans le milieu de la réalité virtuelle, dûment représentée par Monsieur Thibault KEROUANTON, son Président et Monsieur Tarik GHOMARI, son Directeur Général. Ci-après dénommée : "TKorp" ou le Prestataire ; Il est convenu et arrêté ce qui suit :

PREAMBULE

Le Prestataire de services est un spécialiste de la réalité virtuelle. Le client est une entreprise de tout type ou un particulier. Le prestataire propose au client qu'il l'accepte aux conditions ci-dessous d'assurer l'animation d'expériences virtuelles qu'il s'agisse de la facturation, de la prestation, des responsabilités, etc

Article 1 : OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les conditions dans lesquelles la société TKorp s'engage à assurer la prestation définie en préambule pour le compte de son client. Chaque déplacement en vue d'élaborer une séance d'animation nécessite la connaissance des lieux et des outils (internet, prise électrique, présence de miroir,...) où se déroulera ladite animation. Cette analyse permet de définir le processus qui sera mis en place afin d'assurer au mieux l'installation, l'utilisation et la désinstallation de l'ensemble des équipements mis à disposition par le Prestataire. Elle permet également de définir les conditions tarifaires qui seront appliquées en fonction des dossiers.

Article 2 : LA PRESTATION

Chaque séance d'animation se déroulera comme suit:

- Le Prestataire, représenté par un ou plusieurs animateurs de l'entreprise TKorp, arrive sur le lieu convenu pour animer la séance d'animation d'expériences virtuelles avec des équipements de réalité virtuelle. Il arrive généralement entre 30 minutes à 1 heure et 30 minutes avant de le début de la session réservée par le client, selon contraintes d'utilisations.
- Le client s'engage à être présent et à ouvrir les portes des locaux à l'arrivée du prestataire, ainsi qu'à l'amener sur le lieu où se déroulera la séance d'animation.
- Le client peut être responsable d'un retard sur l'heure d'ouverture de l'animation si les contraintes d'utilisation (voir plus bas) vues au préalable par téléphone ou par courriel sont finalement plus complexes que prévues. ex: Miroir qui gênerait l'utilisation des appareils, pas de prise électrique dans la salle mise à disposition,...
- En cas de retard de la part du Client, le prestataire ne sera pas responsable d'un éventuel retard sur l'heure du début d'animation. L'heure de fin d'animation restera inchangée.
- En cas de retard de la part du prestataire, ce dernier s'engage à honorer le temps perdue en le rajoutant en fin de séance ou lors d'une séance ultérieure.
- Le prestataire s'engage à respecter les horaires d'animation prévues dans le devis, sauf en cas de retard selon situation (voir ci-dessus).
- Le prestataire s'engage à accueillir, accompagner et faire découvrir la réalité virtuelle dans les meilleures conditions possibles à l'ensemble des clients désireux de découvrir nos expériences proposées pendant les horaires prévues sur le devis.
- Le prestataire s'engage à assurer l'animation de l'heure du début à l'heure de fin, de manière ininterrompu, en assurant systématiquement la présence d'un des représentant sur le lieu d'animation.
- Si le client est une entreprise, le temps d'utilisation des salariés peut être définis au préalable pour éviter tout abus ou excès d'utilisation.
- Si la séance est prévue sur plusieurs jours, le prestataire peut laisser entreposer le matériel sur place, selon la volonté du client. En revanche, le vol ou la perte d'un ou des équipements sera à la charge du client.
- En fin de séance, le prestataire doit désinstaller et ranger l'ensemble des équipements. Le client doit considérer ce temps avant de fermer ses locaux.
- Si un de nos équipements venait à avoir un dysfonctionnement technique durant la prestation, le prestataire s'engage à équilibrer ce manque, par une durée de prestation plus longue ou un remboursement au prorata du temps de dysfonctionnement et du nombre de machine qui ne fonctionne pas.

Article 3 : LE PRIX ET LA RÉVISION DE PRIX

3.1 Le prix

Les prix indiqués dans le devis ou la proposition de prix seront valables pendant une période de 30 jours ; Au delà de cette date, toute cotation devra être revalidée.

3.2 Le Paiement

Les honoraires seront versés par le Client comme suit:

- 50% de la somme en acompte, au moment de la réservation de la séance d'animation.
- 50% de la somme en solde, une fois la séance d'animation honorée, dans un délai maximum de 1 mois suivant la signature du présent contrat.

Les honoraires seront facturés comme suit:

- Une facture du montant de l'acompte envoyé au moment du versement de l'acompte.
- Une facture du solde ainsi qu'une facture récapitulative avec la somme figurant sur le devis pour faciliter l'exercice comptable du Client, au moment du versement du solde.

La séance ne sera pas considérée comme étant réservée tant que le paiement de l'acompte n'aura pas été confirmé.

En cas de retard sur le paiement du solde, il sera facturé des intérêts au taux de 6 fois le taux directeur de la BCE en vigueur à la date d'exigibilité de la dette. Les moyens de paiement autorisés sont exclusivement par virement bancaire ou en ligne via Paypal.

Article 4 : CONFIDENTIALITÉ

Le prestataire s'engage à considérer comme strictement confidentielles et s'interdit en conséquence de communiquer à quiconque, tout ou partie des informations de toute nature, commerciales, industrielles, techniques, financières, nominatives, données, qui leur auront été communiquées par le client. La présente obligation perdurera pendant toute l'exécution du présent contrat et pendant une durée supplémentaire de deux ans à compter de son terme et ce pour quelque raison que ce soit. L'obligation de confidentialité visée plus haut ne s'applique pas :

- Pour le cas où le prestataire aurait besoin de justifier auprès de l'administration fiscale les écritures passées en exécution des présentes.

- A la communication du présent contrat et de ses annexes, aux avocats, aux Experts comptables et aux Commissaires aux comptes des parties, ceux-ci étant soumis au secret professionnel à l'égard de leur client.
- Si la communication du présent contrat et de ses annexes est directement dictée par l'application de celui-ci rendue nécessaire pour faire valoir des droits en justice.
- Aux informations faisant partie du domaine public, 1
- Aux informations divulguées par un tiers ayant le droit de le faire. Le présent contrat n'empêchera pas le prestataire de conclure des accords semblables avec d'autres tiers ayant des activités similaires ou différentes.

Article 5 : RESPONSABILITÉ ET ASSURANCES

5.1 Responsabilité

Le Prestataire est responsable du bon déroulement de la séance d'animation. Pour autant, son obligation n'est qu'une obligation de moyens et non de résultat. Le Prestataire n'est pas responsable des dommages indirects, y compris les pertes de bénéfices ou d'économies escomptées, même au cas où le Prestataire aurait eu connaissance de la possibilité de la survenance de tels dommages, et ce même découlant d'une faute du Prestataire ou d'une faute dans la réalisation de la prestation au titre du présent contrat. Enfin, le Prestataire n'est pas responsable des dommages matériels qui pourraient être causés par un tiers lors de la séance d'animation. En cas de blessure, ou de choc émotionnel liés à l'utilisation des dispositifs, le client s'engage à prendre en charge la responsabilité.

5.2 Assurance

Le prestataire atteste avoir souscrit et s'engage à maintenir en vigueur pendant toute la durée de ses engagements, au titre du présent contrat, une assurance civile professionnelle, auprès d'une compagnie d'assurances notoirement solvable et établie en France, garantissant les conséquences pécuniaires de sa responsabilité civile, professionnelle et/ou contractuelle du fait des dommages et préjudices qui pourraient être causés au client et à tout tiers dans le cadre de l'exécution du présent contrat. A tout moment, le prestataire devra justifier du maintien des garanties et du paiement des primes de son contrat d'assurance.

Article 6 : RÉSERVATION DES DATES D'ANIMATION

Lorsque le Client réserve une ou plusieurs dates d'animation, ces dernières sont exclusivement réservées au client pendant une période de 48 heures (jours ouvrés) après la demande de réservation. Ainsi, aucun autre Client ne pourra demander une animation sur ces mêmes horaires, à moins que les moyens matériels ne le permettent. Le Client doit ainsi retourner le contrat (devis) signé et effectuer le virement d'acompte auprès du Prestataire, sous 48 heures (jours ouvrés) pour réserver définitivement ses dates. Autrement, ces dernières se verront à nouveaux disponibles sur les moyens de réservations.

Article 7 : DURÉE DU CONTRAT

Le présent contrat prend effet dès le versement de l'acompte et sera valable 4 mois. Dans le cas où son exécution aurait commencé avant ratification par les deux parties, il est entendu que l'exécution serait couverte a posteriori par la signature du présent contrat.

Article 8 : RÉSILIATION ET FIN DU CONTRAT

En cas d'annulation de la prestation de la part du Client, survenant a posteriori de la signature du contrat ainsi que du versement de l'acompte, ce dernier ne serait pas remboursé. De plus, si l'annulation est demandée dans un délai inférieur à 5 jours ouvrés avant le jour de l'animation, le Client s'engage à verser la totalité de la somme dûe pour la prestation. En cas de refus de paiement ou de non-paiement du solde dû, à verser au maximum 1 mois après la prestation, le prestataire adressera une lettre de mise en demeure par lettre recommandée. Sans exécution par le débiteur dans le délai de 10 jours, le prestataire pourra alors résilier de plein droit le présent contrat et exiger le paiement de toute somme due au titre du contrat, le versement de pénalités telles que définies ci-dessous, sans préjudice de tous dommages et intérêts. Les pénalités dont serait redevable le client au titre de sa non-exécution seront égales à 20% de la valeur totale du contrat. D'une manière générale, le prestataire pourra annuler l'événement à tout moment avant le début de la prestation, sans avoir de raison valable.

Article 9 : NON-DÉBAUCHAGE

Le Client et le Prestataire s'engagent à ne pas recruter, débaucher ou tenter de débaucher, directement ou indirectement le personnel de l'autre partie. Cet engagement prend effet à compter du début de la prestation et court sur une durée de six mois à l'expiration du présent contrat. Si cet engagement n'était pas respecté, l'autre partie devrait indemniser du préjudice subi en lui versant une somme équivalente à six mois de rémunération brute du personnel concerné, sur la base de la dernière rémunération en vigueur au jour du départ de l'entreprise du salarié.

Article 10 : CONTRAINTES D'UTILISATION

Afin de mener à bien la séance d'animation d'expériences virtuelles, il convient à ce que le Client s'assure de vérifier certaines conditions pouvant gêner la mise en place et l'utilisation des dispositifs. Ces contraintes sont les suivantes:

- Les équipements du Prestataire doivent avoir accès à internet via câble ethernet ou Wifi disponible. Sur certaines connexions internet, le pare-feu des modem internet peuvent empêcher certaines communications (blocage des ports) et gênés l'utilisation de certains scénarios. Il est fortement conseillé de débloquent ces ports pendant la séance d'animation. Si l'accès à internet n'est pas possible, l'ensemble des scénarios de jeu ne pourra être proposé.
- Un minimum d'une prise électrique (220V) par nombre de casque de réalité virtuelle est requis et doit être accessible facilement.
- Un espace au sol supérieur ou égal à 12m² doit être disponible pour établir une zone de jeu. Cette dernière peut accueillir une à deux personnes simultanément, chacune équipée d'un casque de réalité virtuelle. Cette zone doit être complètement dégagée, sans mobilier, de manière à ne pas gêner l'expérience des usagers.
- Le lieu d'animation doit être démunis de surface réfléchissante (ex: miroir). Dans le cas contraire, il est impératif que le Client prévienne le Prestataire pour prévoir les équipements permettant le masquage de ces surfaces.

Article 11 : DIVERS

11.1 Force majeure

Dans un premier temps, les cas de force majeure suspendront l'exécution du contrat. Si les cas de force majeure ont une durée d'existence supérieure à 1 mois, le présent contrat sera résilié automatiquement, sauf accord contraire entre les parties, sans que cette résiliation ouvre droit à indemnités de part ni d'autre. De façon expresse, sont considérés comme cas de force majeure ou cas fortuits, ceux habituellement retenus par la jurisprudence des cours et tribunaux français.

11.2 Titre

En cas de difficultés d'interprétation entre l'un quelconque des titres figurant en tête des clauses et l'une quelconque des clauses, les titres seront déclarés inexistantes.

11.3 Modification du contrat

Toute modification du contrat ne peut intervenir que par voie d'avenant dûment signé des représentants habilités de chacune des parties.

11.4 Nullité

Si une ou plusieurs stipulations du présent contrat sont tenues pour non valides ou déclarées telles en application d'une Loi, d'un Règlement ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.

11.5 Indépendance des parties

Aucune des parties ne peut prendre un engagement au nom et/ou pour le compte de l'autre. En outre, chacune des parties demeure seule responsable de ses actes, allégations, engagements, prestations, produits et personnels.

11.6 Non-renonciation

Le fait pour l'une des parties de ne pas se prévaloir d'un manquement par l'autre partie à l'une quelconque des obligations visées dans les présentes, ne saurait être interprété pour l'avenir comme une renonciation à l'obligation en cause.

Article 12 : CESSION DU CONTRAT

Les parties ayant été choisies en fonction de leur personnalité, elles s'interdisent expressément de céder le présent contrat en tout ou en partie, à titre onéreux ou gratuit, sous quelque forme que ce soit, ou d'en sous traiter l'exécution totale ou partielle à un tiers sans l'autorisation préalable de l'autre partie.

Article 13 : ATTRIBUTION DE JURIDICTION ET LOI APPLICABLE

Le présent contrat est régi par la Loi française pour les règles de forme et de fond. En cas de litige, compétence expresse est attribuée au Tribunal de Commerce de Nanterre, nonobstant appel en garantie ou pluralité de défendeurs, même pour les procédures d'urgence ou les procédures conservatoires en référé ou par requête.

Conditions générales de ventes de prestations de services réalisées le 25/11/2016 et valable jusqu'au 31/12/2019.

Retrouver plus d'informations sur notre site web: <http://immersion-vr.com>

ou sur notre page facebook: <https://www.facebook.com/TKorpVR/>

Immersion est une activité gérée par l'entreprise TKorp, SAS AU CAPITAL SOCIAL DE 1000€.
Siège social: 5 boulevard de la paix, 78100 Saint germain en laye
ACTIVITÉ COMMERCIALE: 822 631 156 R.C.S. VERSAILLES