

DELIBERATION
du conseil d'administration de l'Université de Bourgogne

Séance du 27 mai 2019

Délibération n° 2019 – 27/05/2019 – 20

Modèle de convention de cession non exclusive de droits de propriété intellectuelle

- VU le code de l'éducation,
- VU les statuts de l'Université de Bourgogne

Effectif statutaire : 32 Membres en exercice : 32 Quorum : 16 Membres présents : 14 Membres représentés : 10 Total : 24	Refus de vote : 0 Abstention(s) : 1 Suffrages exprimés : 23 Pour : 23 Contre : 0
--	---

Le conseil d'administration, après en avoir délibéré, **approuve le modèle de convention de cession non exclusive de droits de propriété intellectuelle.**

Dijon, le 28 mai 2019

Le Président de l'Université de Bourgogne,

Alain BONNIN

P.J. : Modèle de convention

Délibération transmise à la Rectrice Chancelière de l'Université de Bourgogne

Délibération publiée sur le site internet de l'établissement

CONVENTION DE CESSIION NON EXCLUSIVE DE DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE

ENTRE LES SOUSSIGNES :

Madame, Monsieur,, né(e) le à, de nationalité, exerçant la profession de, demeurant

Ci-après désigné(e) le Cédant

ET :

L'Université de Bourgogne, établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel ayant son siège social à la Maison de l'Université, Esplanade Erasme, BP 27877, 21078 DIJON CEDEX, représentée par son Président, Monsieur Alain BONNIN.

Et plus particulièrement le **SEFCA, Service commun de Formations Continue et par Alternance, de l'Université de Bourgogne.**

Ci-après désigné(e) le « Cessionnaire »

Ci-après ensemble désignés les « Parties » et individuellement une « Partie ».

PREAMBULE :

Le Cédant est un agent de l'établissement

Le Cédant a co-réalisé les créations suivantes : programme de formation PIX comprenant des cours et des quiz par niveaux de difficulté au format SCORM, ci-après les « Créations ». Un descriptif des Créations est joint en Annexe 1.

Les Créations du Cédant s'inscrivent dans le cadre de l'article L. 131-3-3 du code de la propriété intellectuelle, qui reconnaît notamment [qu'un] « agent, auteur d'une œuvre, peut être intéressé aux produits tirés de son exploitation quand la personne publique qui l'emploie, cessionnaire du droit d'exploitation, a retiré un avantage [...] d'une exploitation commerciale [de cette œuvre] »

Les présentes, ci-après le « Contrat », ont pour objet de formaliser la cession des droits, convenue entre les Parties, au profit du Cessionnaire sur les Créations.

CECI ETANT EXPOSE, IL A ETE CONVENU CE QUI SUIT :

ARTICLE 1. OBJET DU CONTRAT :

Par le présent Contrat, le Cédant cède au Cessionnaire, qui l'accepte, dans les conditions ci-après énoncées, une partie de ses droits patrimoniaux sur les Créations à titre non exclusif.

ARTICLE 2. ETENDUE DE LA CESSION :

La présente cession concerne les droits patrimoniaux d'exploitation au sens des articles L. 122-7 du code de la propriété intellectuelle, étant entendus comme le droit de distribution, de reproduction et de représentation.

En particulier, les droits cédés comprennent :

- Les droits de distribution : le droit de diffuser les Créations dans le cadre de la formation continue, auprès de tous publics, par le biais de la Plateforme Numérique de Formation (pnf.u-bourgogne.fr), à distance ou en hybride (les Créations seront alors mises à disposition des apprenants par un tuteur de formation désigné par le Cessionnaire, via la plateforme pnf.u-bourgogne.fr).
- Les droits de reproduction : le droit de fixer, numériser, reproduire des captures d'écran fixes ou animées reprenant des extraits des Créations, sans limitation de nombre, sur support papier, magnétique, optique, numérique, diapositive, film, microfilm, CD, DVD ou tout autre support informatique ou électronique d'édition connu ou inconnu, tant actuel que futur.
- les droits de représentation : le droit de diffuser publiquement des photos ou des vidéos promotionnelles reprenant des extraits des Créations par tous moyens ainsi que sur tous réseaux de télécommunications, et notamment les réseaux intranet et Internet.

Il est convenu entre les parties que le cessionnaire n'a aucune obligation d'exploiter les droits cédés par le présent contrat.

ARTICLE 3. DESTINATION DES DROITS CEDES :

Les Créations pourront uniquement être destinées à la formation continue, à titre onéreux, par le Cessionnaire.

ARTICLE 4. REMISE DES CREATIONS :

Les Créations sont mises à disposition du Cessionnaire sous la forme de fichiers ZIP au format SCORM.

Ils sont par ailleurs rendus disponibles par le Service Pédagogie Numérique et Ressources sur la Plateforme Numérique de Formation (pnf.u-bourgogne.fr), de type LMS Moodle, qui permet un suivi du parcours d'apprentissage des apprenants (durées de connexion, temps passé sur chaque cours et sur chaque quiz, suivi des notes, etc.)

Cette remise des Créations prendra effet immédiat après signature des parties.

ARTICLE 5. DUREE :

La présente cession prend effet au jour de la signature des présentes et vaut pour 3 ans.

Le domaine des Créations étant soumis à des évolutions rapides, le Cédant s'engage à proposer des mises à jour au Cessionnaire, sur chacun des domaines de compétence qu'il a développés (liste en annexe).

ARTICLE 6. TERRITOIRE :

La présente cession est consentie pour tous pays sans restriction aucune.

ARTICLE 7. PRIX DE LA CESSION :

La cession des droits mentionnés dans l'article 2 donne lieu à une rémunération proportionnelle aux recettes provenant de l'exploitation des Créations par le Cessionnaire dans le cadre de la formation continue : **à définir** (% du produit d'exploitation HT des Créations par le Cessionnaire, annexe jointe).

Une fois par semestre, aux mois de mai et de novembre, le Cessionnaire s'engage à transmettre au Cédant un récapitulatif du nombre d'apprenants ayant utilisé tout ou partie des Créations pour le semestre écoulé, le produit d'exploitation HT correspondant, et à verser sa rémunération d'auteur au Cédant.

ARTICLE 8. GARANTIES :

Le Cédant déclare être titulaire des droits d'auteur sur les Créations, co-réalisées par une équipe de cinq personnes (annexe jointe) et garantit au Cessionnaire la jouissance libre, paisible et entière de toutes les Créations faisant l'objet du Contrat, contre tous troubles, revendications et évictions quelconques.

Il garantit ainsi notamment au Cessionnaire qu'il dispose de tous les droits et autorisations nécessaires pour consentir la présente cession et que les Créations ne contiennent rien qui puisse

tomber sous le coup des lois et règlements relatifs notamment à la contrefaçon, la concurrence déloyale, la vie privée, le droit à l'image, les droits de la personnalité et plus généralement, contrevenir aux droits des tiers.

Le Cédant garantit le Cessionnaire contre toutes plaintes, réclamations et/ou revendications quelconques de la part d'un tiers que le Cessionnaire pourrait subir du fait de la violation, par le Cédant, des garanties ci-dessus.

De son côté, le Cessionnaire s'engage à assurer l'exploitation des droits cédés dans des conditions propres à assurer au Cédant la préservation de ses droits moraux. Il est, en effet, rappelé que les droits moraux sont définitivement attachés à la personne du Cédant et qu'ils sont perpétuels, inaliénables et imprescriptibles.

Le cessionnaire ne pourra être tenu pour responsable vis-à-vis du cédant en cas de reproduction frauduleuse de la part d'un tiers à l'occasion de l'exploitation des droits cédés r le présent contrat.

ARTICLE 9. LOI APPLICABLE ET DIFFERENDS :

Le présent accord est régi par la loi française. Les parties reconnaissent la primauté de la version française du présent accord qui seule fait foi. Les parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du présent accord. A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance, les différends ou litiges seront portés par la partie la plus diligente devant les tribunaux compétents.

ARTICLE 10. ELECTION DU DOMICILE :

Pour l'exécution du présent contrat, les parties font élection de domicile à leurs adresses respectives indiquées entête du contrat. Chaque partie s'engage à notifier sans délai à l'autre partie tout changement de domicile susceptible d'intervenir au cours de l'exécution du présent contrat.

ARTICLE 11. MODIFICATION DE LA CONVENTION :

Toute demande de modification d'une disposition de la présente convention, de la part de l'une ou l'autre des parties, doit faire l'objet d'une demande écrite par lettre recommandée avec accusé de réception. La modification doit être acceptée par l'autre partie et prend la forme d'un avenant précisant les éléments de l'accord modifiés.

Les mises à jour des Créations proposées par le Cédant ne donneront, sous réserve d'acceptation par le Cessionnaire, pas lieu à l'établissement d'une nouvelle convention.

ARTICLE 12. RESILIATION DE LA CONVENTION :

La présente convention peut être résiliée par les parties par lettre recommandée avec accusé de réception sous réserve d'un préavis de deux mois.

Au cas où les Créations seraient en cours d'exploitation sur des formations d'une durée supérieure à deux mois à la date de réception du préavis, ce délai de résiliation pourra être prolongé pour permettre aux apprenants de terminer leur formation.

Fait à,

Le,

En deux exemplaires originaux.

Pour le Cédant :

.....
.....

Pour le Cessionnaire :

.....
.....

ANNEXE 1 :

Identification et description des Créations

Les Créations (programme de formation PIX comprenant des cours et des quiz par niveaux de difficulté au format SCORM), sont une œuvre de collaboration réalisée par les auteurs suivants :

Arnaud Mazoyer
Christelle Chittaro
Frédéric Hillon
Frantz Paterne
Benjamin Gilardot

Elles recourent 5 domaines de compétences répartis en 16 sous-domaines, selon le référentiel PIX (source : <https://pix.fr/competences>) :

1. Informations et données

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

Thématiques associées

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur.

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

Thématiques associées

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et méta-données ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

Thématiques associées

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

2. Communication et collaboration

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

Thématiques associées

Protocoles pour l'interaction ; Modalités d'interaction et rôles ; Applications et services pour l'interaction ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Vie connectée ; Codes de communication et netiquette

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

Thématiques associées

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Réseaux sociaux ; Liberté d'expression et droit à l'information ; Formation en ligne ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; e- Réputation et influence ; Ecriture pour le web ; Codes de communication et netiquette ; Droit d'auteur

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

Thématiques associées

Modalités de collaboration et rôles ; Applications et services de partage de document et d'édition en ligne ; Versions et révisions ; Droits d'accès et conflit d'accès ; Gestion de projet ; Droit d'auteur ; Vie connectée ; Vie privée et confidentialité

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

Thématiques associées

Identité numérique et signaux ; e-Réputation et influence ; Codes de communication et netiquette ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; Modèles et stratégies économiques ; Questions éthiques et valeurs ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Liberté d'expression et droit à l'information

3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).

Thématiques associées

Applications d'édition de documents textuels ; Structure et séparation forme et contenu ; Illustration et intégration ; Charte graphique et identité visuelle ; Interopérabilité ; Ergonomie et réutilisabilité du document ; Accessibilité ; Droit d'auteur

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (mashup, remix, ...) (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation, des logiciels utiles aux pré-traitements avant intégration, etc.).

Thématiques associées

Applications d'édition de documents multimédia ; Capture son, image et vidéo et numérisation ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Droit d'auteur ; Charte graphique et identité visuelle

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).

Thématiques associées

Licences ; Diffusion et mise en ligne d'un document Ergonomie et réutilisabilité du document ; Ecriture pour le web ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Vie privée et confidentialité

3.4. Programmer

Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

Thématiques associées

Algorithme et programme ; Représentation et codage de l'information ; Complexité ; Pensée algorithmique et informatique ; Collecte et exploitation de données massives ; Intelligence artificielle et robots

4. Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.).

Thématiques associées

Attaques et menaces ; Chiffrement ; Logiciels de prévention et de protection ; Authentification ; Sécurité du système d'information ; Vie privée et confidentialité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

Thématiques associées

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité ; Collecte et exploitation de données massives

4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité).

Thématiques associées

Ergonomie du poste de travail ; Communication sans fil et ondes ; Impact environnemental ; Accessibilité ; Vie connectée ; Capteurs ; Intelligence artificielle et robots ; Santé ; Vie privée et confidentialité

5. Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).

Thématiques associées

Panne et support informatique ; Administration et configuration ; Maintenance et mise à jour ; Sauvegarde et restauration ; Interopérabilité ; Complexité

5.2. Construire un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services, etc.).

Thématiques associées

Histoire de l'informatique ; Informatique et matériel ; Logiciels, applications et services ; Système d'exploitation ; Réseau informatique ; Offre (matériel, logiciel, service) ; Modèles et stratégies économiques

ANNEXE 2 :

Répartition des rémunérations proportionnelles à l'exploitation des Créations (total 10 %) :

1) Conventions individuelles de cession non exclusive de droits de propriété intellectuelle

Arnaud Mazoyer – 2 %

Christelle Chittaro – 2,25 %

Frédéric Hillon – 1,5 %

Frantz Paterne – 1,5 %

Benjamin Gilardot – 0,75 %

Total : 8 %

2) Hors convention de cession non exclusive de droits de propriété intellectuelle, conditions à définir :

Service PNR – 2 %

Mise à disposition et maintenance de la Plateforme Numérique de Formation, des outils d'analyse et de monitoring des apprenants, moyens techniques de développement des Créations, support technique en cas de dysfonctionnement, :