

CONTRATS COMMERCIAUX

1051

Le contrat de développement d'application mobile

Conseil par

SYLVAIN STAUB

avocat associé, Staub & Associés

JEAN-BAPTISTE BELIN

avocat collaborateur, Staub & Associés



Le contrat de développement d'applications mobiles connaît un développement important en raison de la diffusion des usages numériques au sein des entreprises. D'un point de vue juridique, il pose aussi plusieurs questions nouvelles qui le distinguent du contrat de développement de logiciel ou de site web, et qui doivent donc être connues du praticien (fournisseurs de contenus tiers, phase de déploiement, référencement, sécurité, hébergement, maintenance, etc.).

INTRODUCTION Après avoir conquis le marché des particuliers, la mobilité informatique s'impose progressivement comme l'un des principaux enjeux de l'entreprise de demain. La démocratisation des appareils électroniques mobiles, « tablettes » et autres « *smart-phones* », conduit les entreprises à renforcer leurs investissements dans l'informatique mobile, tant pour soigner leur communication que pour répondre aux aspirations de leurs salariés.

Ainsi, de nombreuses entreprises se sont d'abord engagées sur la voie du *Bring Your Own Device* en autorisant l'utilisation d'appareils électroniques privés au travail, avant d'acquiescer des applications mobiles professionnelles pour faciliter le travail à distance de leurs salariés (messagerie, calendrier, navigation sur Internet...).

Dans ce contexte, les entreprises de tous secteurs n'hésitent donc plus à confier à des professionnels la conception, le développement et la mise en ligne d'applications logicielles pouvant être utilisées sur différents types d'appareils électroniques mobiles, avec ou sans Internet. Il s'agit le plus souvent d'applications logicielles propriétaires développées spécifiquement pour le compte d'un client souhaitant en disposer à titre exclusif au soutien de son activité.

Sur le plan juridique, le contrat de développement d'application mobile reste soumis à la théorie générale du droit des contrats (*C. civ., art. 1101 et s.*) ainsi qu'aux dispositions spécifiques encadrant les contrats d'entreprise (*C. civ., art. 1780 et s.*). De même, certaines clauses fréquemment utilisées dans les contrats commerciaux conservent tout leur intérêt, et notamment : définitions, objet, durée, confidentialité, propriété intellectuelle, résiliation, responsabilité, sous-traitance, réversibilité, droit applicable, juridiction compétente, etc.

Néanmoins, le développement d'une application mobile comporte de nombreuses spécificités concrètes devant être prises en compte dans

le champ contractuel pour assurer la sécurité juridique et la prévisibilité du projet. Ainsi, le contrat de développement d'application mobile comprend généralement plusieurs phases qui reflètent l'élaboration progressive de l'application mobile : d'abord une conception sur maquette (1), puis le développement des éléments logiciels (2) avant de procéder à la mise en ligne de l'application mobile (3).

1. Clauses relatives à la conception de l'application mobile

Préalablement à la phase de développement, l'application mobile devra être définie avec précision dans le contrat afin de sécuriser les attentes du client et les engagements du prestataire.

A. - Prise en compte des besoins du client dans le champ contractuel

En matière de projets informatiques, l'expression de besoin initiale prend souvent la forme d'un cahier des charges, c'est-à-dire d'un document décrivant les attentes, objectifs et prérequis sur la base desquels le futur prestataire sera sélectionné. Il s'agit donc d'un document structurant qui fixe les contours initiaux d'un projet. À ce titre, le cahier des charges dispose souvent d'une valeur contractuelle en étant annexé au contrat. Ainsi, le succès d'un projet de développement d'application mobile suppose généralement la rédaction d'un cahier des charges intégrant les principales caractéristiques de l'application mobile attendue par le client.

D'une part, la définition du type d'appareil auquel est destinée l'application mobile est déterminante dès lors que les principaux fabricants (*Google, Apple, RIM* ou *Microsoft*) équipent leurs appareils de sys-

tèmes d'exploitation différents et incompatibles entre eux. En fait, le développement d'une application mobile pour *iPhone*, qui nécessite des compétences de programmation en code « *Objective C* », ne pourra pas fonctionner avec un appareil utilisant le système d'exploitation *Android* de *Google* à moins d'être intégralement reprogrammée sous un autre langage (*Java*). En conséquence, le client aura donc intérêt à préciser dans son cahier des charges les types d'appareils concernés (y compris les systèmes d'exploitation et leurs versions) afin d'obtenir une estimation précise du périmètre et des coûts du projet.

D'autre part, le cahier des charges ne pourra pas faire l'économie d'une description de l'infrastructure *back-office*, soutien indispensable au bon fonctionnement de l'application mobile. Ainsi, les conditions d'hébergement envisagées (serveurs, logiciels, localisation, disponibilité...) devront être compatibles avec les technologies de l'application mobile, notamment au niveau des serveurs d'applications. De plus, le cahier des charges gagnera à imposer une infrastructure souple capable de s'adapter aux variations du nombre d'utilisateurs de l'application mobile, même en cas de fort succès. Autre exemple : le *back-office* devra permettre la fourniture régulière de contenus tiers au sein de l'application mobile (réseaux sociaux, plates-formes de partage de photos ou de vidéos, notifications *push*).

Enfin, le client veillera à inclure dans le champ contractuel les questions relatives à la sécurité, notamment afin d'anticiper l'application de la loi du 6 janvier 1978 dite *Informatique et Libertés*. À ce titre, le cahier des charges devra donc imposer au prestataire des objectifs suffisamment précis pour avoir une véritable force obligatoire, en insistant sur les prérequis techniques et juridiques attendus de l'application mobile.

B. - Fourniture d'un Storyboard par le prestataire

Avant de démarrer la phase de développement proprement dite, le contrat de développement d'application mobile prévoit généralement une phase de conception préalable permettant aux parties, et surtout au client, de disposer d'informations plus détaillées sur la suite du projet.

En effet, ni le cahier des charges (qui exprime trop souvent les besoins du client sous forme d'objectifs généraux) ni la proposition technique et commerciale (qui cherche avant tout à délimiter un périmètre et un prix correspondant) ne permettent de connaître avec précision la réalité de l'application mobile envisagée, en termes fonctionnels mais aussi graphiques et ergonomiques.

Dès lors, il est recommandé d'insérer dans le contrat une clause détaillant les conditions (calendrier, prix, livrable, nombre d'ateliers) selon lesquelles le prestataire devra fournir au client la maquette de la future application mobile, ou *storyboard*. À notre avis, le *storyboard* doit donc présenter la charte graphique de chaque écran visualisable par l'utilisateur, les principes de navigation ainsi que les spécifications fonctionnelles détaillées. Selon les cas, il peut aussi contenir l'architecture technique et logicielle de l'application mobile et de son *back-office* lorsqu'elles n'ont pas pu être déterminées avec certitude antérieurement.

En conséquence, le *storyboard* est bien souvent le document de référence qui sert de base, après avoir été accepté par le client, au déve-

loppement de l'application mobile. À ce titre, il est donc préférable d'inscrire dans le contrat les modalités d'acceptation du *storyboard* (caractère contradictoire, délais, dates, temps de correction...), et notamment le droit du client d'exprimer des réserves sur le projet de *storyboard*, qui ne pourra être accepté qu'après correction des réserves par le prestataire.

2. Clauses relatives au développement de l'application mobile

A. - Fixation des modalités de réalisation du projet

À l'image de tous les contrats de développement logiciel, le contrat de développement d'application mobile devra définir avec précision les conditions d'intervention du prestataire. En outre, les droits et obligations des parties au cours de la phase de développement de l'application mobile sont, dans l'ensemble, plutôt similaires à celles contenues dans les contrats de développement de site web ou de logiciel.

En effet, la négociation du prix (forfaitaire ou en fonction du temps passé), du calendrier (dates impératives, délais, pénalités éventuelles), et des livrables (le *storyboard*, les différentes versions de l'application mobile, les documents de recette...) mérite évidemment une attention particulière.

Au cours du projet, les relations entre les parties devront aussi être encadrées par un mode de gouvernance contractuel adapté à la dimension du projet et suffisamment flexible pour ne pas ralentir la réalisation des prestations par un formalisme excessif. Dans la grande majorité des cas, un comité de projet rassemblant tous les quinze jours les principaux intervenants du client et du prestataire devrait suffire à formaliser (par écrit) les décisions prises pour la conduite du projet.

En tant que professionnel bénéficiant de compétences et d'informations supérieures, le prestataire supportera vis-à-vis de son client une obligation d'information et de conseil l'obligeant à assister ce dernier au-delà de la stricte définition de ses prestations. En retour, les parties se devront une obligation mutuelle de collaboration et de bonne foi, le client s'engageant à faciliter la bonne exécution des obligations de son cocontractant. L'obligation de collaboration du client est ainsi particulièrement sensible lorsque le développement de l'application oblige le prestataire à intégrer des données fournies par des tiers.

Enfin, et compte tenu de l'importance du *storyboard* dans le développement de l'application mobile, il est généralement recommandé au client de ne pas s'engager au-delà de la phase de conception lors de la signature du contrat.

Plus précisément, le contrat peut prévoir une clause selon laquelle seule la réalisation du *storyboard* est commandée lors de la signature du contrat, le développement de l'application mobile étant subordonné à l'émission d'une commande ultérieure. En effet dans ce cas, le client doit être certain de disposer d'une connaissance suffisante des futurs livrables avant de commander l'intégralité des prestations de développement de l'application mobile.

En tout état de cause, la survenance d'un désaccord insurmontable au stade de la conception de l'application mobile peut aussi entraîner

la fin anticipée du contrat, notamment par l'absence de commande des prestations suivantes, la mise en œuvre d'une clause de résiliation pour convenance, ou encore pour manquement du prestataire à ses obligations contractuelles.

B. - Cession des droits de propriété intellectuelle

L'application mobile étant susceptible d'être protégée par le droit d'auteur en tant que logiciel, le client veillera à insérer dans le contrat une clause de cession expresse afin de pouvoir exploiter en toute liberté l'application mobile réalisée par le prestataire. En l'absence d'une telle clause, l'intégralité des droits d'auteur restera détenue par le prestataire qui devra donner son autorisation préalable avant toute utilisation de l'application mobile, et ce malgré le paiement du prix des prestations par le client. La clause de cession de droits, dont le contenu n'est pas propre aux applications mobiles, pourra utilement être accompagnée d'une clause de remise des codes sources de l'application mobile.

En tout état de cause, et comme dans tous les contrats de développement logiciel, les rédacteurs du contrat prendront garde à la présence de logiciels sous licences libres, qui prohibent toute propriété des développements en permettant au public d'exploiter le logiciel et d'accéder de manière gratuite au code source. En outre, certaines licences libres (dont la licence GNU *General Public Licence*) possèdent un effet « contaminant » redoutable : l'intégration de développements logiciels sous licence libre dans l'application mobile au côté de développements propriétaires entraîne soumission de l'ensemble au régime juridique de la licence libre.

Dans la même logique, l'utilisation par le prestataire de kits de développements fournis par des fabricants d'appareils électroniques doit aussi être prise en compte antérieurement à la conception du logiciel, dans la mesure où ces accords de licence peuvent s'opposer au transfert exclusif des droits de propriété intellectuelle sur l'application mobile.

3. Clauses relatives à la mise en ligne de l'application mobile

A. - Vérification de la conformité de l'application mobile

Une fois développée, l'application mobile doit faire l'objet d'une procédure de recette permettant de contrôler son bon fonctionnement, c'est-à-dire sa conformité aux besoins du client tels qu'exprimés dans les documents de référence (que sont le cahier des charges du client, la proposition technique et commerciale du prestataire et le *storyboard*).

Rappelons que la recette constitue la dernière étape du développement de l'application mobile et qu'à ce titre, le prestataire supporte l'obligation de corriger les anomalies pouvant affecter l'application mobile. D'un point de vue juridique, il ne s'agit donc pas d'une garantie, ni d'une maintenance corrective puisque l'application mobile n'a pas encore été acceptée par le client.

Habituellement, les clauses de recettes en matière de développement logiciel sont rédigées sur la base des principes suivants : caractère contradictoire, vérifications faites par le prestataire et le client, suivi documentaire (protocole, fiches d'anomalies, procès-verbaux de fin de test), interdiction de la mise en production sans recette, correction sans surcoût des anomalies par le prestataire.

De telles clauses de recette sont essentielles puisque leur mise en œuvre conditionne la reconnaissance de la conformité de l'application mobile. En effet, la signature par les parties d'un procès-verbal de recette sans réserves constatera la bonne exécution des obligations du prestataire, l'exigibilité des sommes correspondantes, et transférera au client la propriété de l'application mobile (sauf clause contraire).

C'est pourquoi il nous semble crucial de prévoir dans le contrat une étape permettant de tester l'application mobile dans des conditions réelles d'exploitation, pendant plusieurs mois et avec un nombre significatif d'utilisateurs, ces derniers pouvant être des salariés de l'entreprise le cas échéant.

B. - Mise en ligne

Le développement d'une application mobile n'est en principe pas la dernière étape avant la commercialisation de l'application mobile. En effet, l'application mobile doit être mise à disposition du public au travers de la plate-forme de distribution en ligne du fabricant de smartphone auquel se rattache l'application.

Rappelons que chaque constructeur de terminal mobile a tendance à posséder son propre système d'exploitation, et que seules les applications mobiles développées avec cette technologie sont compatibles. C'est pourquoi la compatibilité de l'application mobile avec la plate-forme de distribution en ligne du fabricant de *smartphones* est-elle souvent confiée au prestataire en charge du développement dans la mesure où la présence de l'application mobile sur la bonne plate-forme de distribution est structurante.

En conséquence, il est recommandé d'insérer dans le contrat une clause par laquelle le prestataire s'engage à ce que l'application mobile qu'il développera soit compatible avec la plate-forme de distribution correspondante, d'une part, et aussi avec les conditions générales de référencement applicables à la plate-forme, d'autre part. Le cas échéant, le contrat prévoira la répartition entre les parties des obligations liées à la mise en ligne de l'application mobile sur la plate-forme de distribution, et notamment la détermination des mots-clés permettant son référencement.