

CONVENTION DE PARTENARIAT

Co-création d'une application « LiveExpo »

Préambule

Structure scientifique, éducative et de conservation du patrimoine matériel, le musée participe du rayonnement d'un territoire. Accueillant tous les publics, il est pour eux une porte d'entrée pour comprendre le monde dans lequel il vit mais également l'environnement dans lequel il est implanté.

Suite à la rénovation de son musée des beaux-arts, il y a 10 ans, la Ville d'Angoulême a continuellement développé l'accessibilité de ses collections, par des actions d'éducation et de diffusion auprès des publics, principes fondamentaux inscrits dans la loi musée du 4 janvier 2002.

Les avancées technologiques offrent de nouvelles possibilités de médiation et d'accès aux collections. Le numérique permet en effet d'enrichir la palette des savoirs accessibles et propose de nouvelles expériences de visite et de relations aux œuvres.

Positionnée ville de l'image et du numérique, la Ville d'Angoulême souhaite explorer de nouveaux usages et pratiques de visite au sein du Musée d'Angoulême, par le développement d'outils attractifs et performants. L'enrichissement de l'offre de visite sera également un élément d'attractivité supplémentaire, s'inscrivant dans une logique de conquête de nouveaux publics.

Studio Nyx réalise des applications en 3D interactives de très haute qualité, des simulateurs, des outils de formations, et des visites virtuelles d'aide à la vente. Toutes ces applications ont généralement leur version en réalité virtuelle utilisable avec des casques. Ses clients sont des groupes industriels recherchant à la fois l'immersion de la réalité virtuelle et l'excellence des réalisations de Studio Nyx.

Il réalise également des logiciels sur terminaux mobiles, en 2D. En 2016 il a développé l'application Pictovici, un logiciel d'aide à la communication pour les handicapés moteurs. C'est dans le cadre de ses réalisations sur téléphones et tablettes qu'il développe le projet LiveExpo, l'application d'aide à la médiation culturelle, pour laquelle il a été lauréat de l'appel à projet régional *Projets Touristiques Innovants*.

Étant donné le souci du Musée d'Angoulême de développer de nouveaux outils attractifs et performants d'aide à la visite, d'attirer des publics variés dans ses lieux et de leur offrir un contenu riche et diversifié,

Étant donné le souhait du Studio Nyx d'étendre son domaine d'activités et développer des produits destinés au champ du tourisme culturel et notamment aux musées,

CONSIDERANT la convergence d'objectifs,

Entre les soussignés

La **VILLE D'ANGOULEME**, 1 place de l'Hôtel de Ville, CS 42216, 16022 ANGOULEME Cedex, représentée par son Maire, Monsieur Xavier BONNEFONT, agissant en vertu d'une délibération du Conseil Municipal n° en date du

ci-dessous nommée **la Ville d'Angoulême** d'une part,

et

Studio Nyx sise Ateliers Magelis 1, rue de Saintes 16000 Angoulême, représenté **par son Chef de projet, Monsieur Romain Soulié**

ci-dessous nommé **Studio Nyx** d'autre part,

IL EST ARRETE ET CONVENU CE QUI SUIT :

Article 1 : Objet

La présente convention a pour objet de définir les modalités du partenariat entre la Ville d'Angoulême et le Studio Nyx pour la création d'une application LiveExpo d'aide à la visite des sites patrimoniaux.

Article 2 : Prise d'effet et durée

La présente convention entre en vigueur à compter de sa signature par la Ville d'Angoulême et le Studio Nyx.

La durée de la présente est d'une durée déterminée de 3 ans à compter de sa signature par la Ville d'Angoulême et le studio Nyx. Elle peut être modifiée par avenant.

Article 3 : Les obligations

3.1 De la Ville

La Ville d'Angoulême s'engage à :

- Fournir le contenu scientifique et culturel de l'application test en phase de développement à savoir des textes, images, vidéo et enregistrements sonores ;
- Organiser des journées de test de l'application auprès de ses publics ;
- Faire un retour d'expérience sur le back office de l'application et son usage par le public (lors de réunions de travail ou sous forme de compte-rendu écrits);

3.2 Du Studio Nyx

Le Studio Nyx s'engage, à titre gratuit, à :

- Élaborer les codes sources de l'application
- Fournir l'application au Musée d'Angoulême
- Assurer les mises à jour de l'application au Musée d'Angoulême
- Développer un design personnalisé pour l'application installée au Musée d'Angoulême

Article 4 : Propriété intellectuelle

Le Musée d'Angoulême garde la propriété intellectuelle des contenus scientifiques délivrés qui ne peuvent être fournis aux futurs clients de Studio Nyx.

Le Studio Nyx reste propriétaire des droits d'auteurs relatifs à l'application LiveExpo et des codes sources.

Le Studio Nyx peut, pour des fins de communication et démonstration, utiliser les contenus scientifiques du Musée d'Angoulême intégrés dans LiveExpo.

Le Musée d'Angoulême est autorisé à communiquer sur l'existence et son usage de l'application LiveExpo.

4.1 Garantie

Le Studio Nyx garantit qu'il est titulaire des droits de propriété intellectuelle nécessaires à l'exécution de la présente convention.

La Ville d'Angoulême garantit qu'elle est propriétaire des droits relatifs aux contenus écrits et visuels intégrés dans l'application LiveExpo ou qu'elle a établi des contrats de cession de droits avec les propriétaires de certains contenus visuels dont elle fait usage.

Article 5 : Résiliation

En cas de non-respect par l'un ou l'autre des signataires d'une obligation inscrite dans la présente convention, celle-ci pourra être résiliée de plein droit par l'un ou l'autre des signataires à l'expiration d'un délai de deux mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception valant mise en demeure.

Article 6 : Droit applicable et règlement des litiges

Les différends portant sur interprétation et/ou l'exécution de la présente convention feront l'objet d'un règlement amiable entre les signataires. En cas d'impossibilité pour les signataires de parvenir à un accord amiable dans un délai de 3 semaines suivant sa notification, le différend sera soumis au Tribunal Administratif de Poitiers.

Fait en deux exemplaires,

Fait à Angoulême, le

Fait à _____, le

Pour la Ville d'Angoulême

Pour le Studio Nyx

**Le Maire
Xavier BONNEFONT**

**Le chef de projet
Romain Soulié**