

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION D'UN JEU PEDAGOGIQUE

Qui dépose ?

CONTEXTE

L'Institut National de la Propriété Industrielle (INPI) est un établissement public ayant notamment pour mission d'engager toute action de sensibilisation dans le domaine de la propriété industrielle/intellectuelle.

A travers son Académie, l'INPI est en effet également un organisme de formation qui vise la conception et le déploiement de ressources pédagogiques innovantes.

Dans ce cadre, l'Académie INPI a créé un jeu pédagogique (ci-après le « Jeu »), ayant pour objectif de faciliter l'apprentissage et la mémorisation de la propriété industrielle. Alliant sérieux et ludique, cette approche de la propriété industrielle favorise l'adhésion et l'engagement des participants.

L'Utilisateur s'étant montré intéressé par le Jeu, l'INPI a accepté de mettre le Jeu à sa disposition selon les modalités définies ci-après, étant précisé que l'exploitation du Jeu est subordonnée à l'acceptation sans réserve par l'Utilisateur de l'intégralité des termes de la présente autorisation.

1. OBJET

L'INPI met à disposition de l'Utilisateur le jeu pédagogique Qui dépose ? sous forme électronique, et l'autorise à réaliser ou faire réaliser le Jeu sous forme papier / imprimée afin qu'il l'utilise au sein de la structure.

L'Utilisateur pourra utiliser le Jeu dans le cadre d'actions pédagogiques, de formations ou de sensibilisations menées dans le domaine de la propriété intellectuelle, auprès de ses collaborateurs ou de tiers.

La présente autorisation est accordée pour une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction.

2. OBLIGATIONS DE L'UTILISATEUR

Le Jeu et ses éléments constitutifs étant la propriété exclusive de l'INPI et étant protégés par des droits de propriété intellectuelle, l'Utilisateur s'interdit d'exploiter tout ou partie du Jeu et/ou de ses éléments constitutifs, et notamment les textes, images et signes distinctifs afférents au Jeu, sous d'autres modalités que celles décrites dans les présentes.

L'Utilisateur s'engage notamment à ne pas distribuer, prêter, donner ou vendre le Jeu et/ou ses éléments constitutifs et notamment les textes, images et signes distinctifs afférents au Jeu, sous quelque forme que ce soit (électronique ou matérialisée), à ne pas reproduire, modifier, traduire, transformer, déconstruire, décompiler ou démanteler le Jeu sans l'accord préalable et écrit de l'INPI.

La présente autorisation étant accordée intuitu personae, l'Utilisateur ne pourra la transférer à un tiers ni conférer lui-même une autorisation d'utiliser le Jeu sans l'accord préalable écrit de l'INPI.

L'Utilisateur s'engage à utiliser la version la plus récente du Jeu telle que transmise par l'INPI en cas de mise à jour.

L'Utilisateur s'engage à respecter l'identité visuelle utilisée par l'INPI au sein du Jeu, à savoir le logo (Académie de l'INPI) et l'ensemble de la charte graphique ainsi que la qualité d'impression du jeu.

L'Utilisateur s'engage par ailleurs à mentionner le nom de l'INPI dans toutes les communications relatives au Jeu, en tant que créateur du Jeu et titulaire des droits afférents à celui-ci.

3. GARANTIES

L'INPI garantit à l'Utilisateur être titulaire des droits de propriété intellectuelle attachés au Jeu, et, à ce titre, être habilité à autoriser son utilisation.

4. DONNEES PERSONNELLES

Lors de la demande d'utilisation du Jeu, l'INPI recueille les données suivantes concernant l'Utilisateur : Société, nom, prénom, qualité, adresse mail et numéro de téléphone.

Ces informations fournies sont nécessaires pour permettre à l'INPI de mettre à disposition le jeu pédagogique (cf. 1. Objet) et ses mises à jour, et de :

- réaliser des enquêtes relatives au Jeu ou à d'autres activités pédagogiques proposées par l'INPI tel que des retours d'expériences/témoignages quant à l'utilisation du Jeu ;
- proposer à l'Utilisateur des produits ou services similaires au Jeu.

Ces informations ont pour seuls destinataires les services de l'INPI. En conséquence, l'INPI s'engage à ne pas céder ces informations à des tiers.

Ces informations sont conservées toute la durée de la relation entre Utilisateur et l'INPI et durant une année après la cessation de cette relation.

L'Utilisateur dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression relatif aux données le concernant, conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, en adressant ses demandes à l'adresse suivante : contact@inpi.fr.

5. REVOCATION

En cas de manquement par l'Utilisateur à l'une quelconque des obligations prévues par la présente autorisation, notamment en cas d'atteinte aux droits de propriété intellectuelle afférents au Jeu, l'INPI pourra révoquer unilatéralement la présente autorisation aux torts exclusifs de l'Utilisateur et ce, sans préjudice de tous dommages et intérêts.

En cas de révocation, l'Utilisateur s'engage à ne plus exploiter le Jeu et à procéder à sa destruction immédiate.