



**POLITIQUE SUR L'ACQUISITION DE LOGICIELS
PRODUITS PAR DES EMPLOYÉS DE LA CSDM**

Adoption : Résolution XXIV du Conseil provisoire de la CSDM du 3 juin 1998	Modification :
--	-----------------------

1. OBJECTIFS

La présente Politique vise à préciser les modalités de production de logiciels par des membres du personnel de la Commission scolaire de Montréal (CSDM) afin d'éviter tout conflit d'intérêts et de favoriser la création de logiciels répondant aux besoins de la CSDM.

2. FONDEMENT DE LA POLITIQUE

La popularité croissante des micro-ordinateurs et la simplification du processus de fabrication de logiciels ont entraîné une augmentation du nombre de personnes, dont les employés de la CSDM, pouvant produire des logiciels. Cette situation peut entraîner des conflits d'intérêts pour des employés souhaitant vendre à leur unité administrative ou à l'ensemble de la CSDM des logiciels qu'ils ont produits. La CSDM souhaite préciser ses règles d'acquisition de logiciels afin d'éviter ces situations conflictuelles.

3. CHAMP D'APPLICATION

Cette Politique touche l'ensemble du personnel de la Commission. La présente Politique doit être appliquée dans le respect des autres Politiques de la CSDM.

4. MODALITÉS D'APPLICATION

4.1 La CSDM peut, suivant les modalités décrites ci-après, acheter un logiciel produit ou à être produit par un membre de son personnel.

- 4.2 Les logiciels produits pendant ses heures de travail par un employé de la CSDM sont la propriété exclusive de la CSDM et aucune indemnité supplémentaire n'est versée.
- 4.3 La CSDM peut, soit acheter un logiciel déjà produit par un membre de son personnel en dehors de ses heures de travail, soit accorder un contrat à un employé pour la production d'un logiciel spécifique après son temps de travail. Un tel type de contrat peut intervenir dans deux situations différentes :
- 4.3.1 Un membre du personnel propose de produire un logiciel particulier et sa demande est agréée;
- 4.3.2 La CSDM demande à un membre de son personnel de produire un logiciel pour répondre à un besoin précis.
- 4.4 Le contrat type d'entreprise pour la production ou l'achat d'un logiciel précisera les points suivants :
- L'auteur cède ses droits de façon explicite à la CSDM pour le Canada;
 - Le logiciel devient la propriété de la CSDM qui peut le reproduire, le traduire, en faire la distribution et le vendre à l'intérieur de son réseau et à l'extérieur de la CSDM pour l'ensemble du Canada;
 - Même si l'employé quitte la CSDM, les droits demeurent la propriété de la CSDM;
 - L'employé devra fournir le code-source et sa documentation;
 - Malgré la renonciation à ses droits de propriété pour le Canada, il est entendu que le nom de l'auteur d'un logiciel sera inscrit sur toutes les copies qui seront fabriquées;
 - Si la CSDM apporte des modifications majeures au logiciel en raison de nouveaux besoins, cette information sera notée au début du logiciel afin de ne pas engager la responsabilité de l'auteur original par rapport à ces changements;
 - L'auteur conserve ses droits de propriété pour l'extérieur du Canada.

Ce contrat type pourra, toutefois, être modifié suite à une entente particulière négociée entre l'employé et le mandataire de la CSDM.

- 4.5 L'achat d'un logiciel ou l'octroi d'un contrat pour la production d'un logiciel se fait par l'entremise du mandataire nommé par le sous-comité des activités éducatives pour les logiciels de nature pédagogique ou nommé par le sous-

comité des activités administratives pour les logiciels de nature administrative. Les responsables d'unités administratives peuvent, toutefois, confier des contrats de production, dans les limites de leur délégation de pouvoirs, pour des logiciels devant servir uniquement dans leur unité.

- 4.6 La CSDM peut aussi acquérir un logiciel produit par un membre de son personnel et qui est mis en vente par une maison d'édition ou de distribution.

5. MISE EN APPLICATION

- 5.1 Le Bureau des services aux usagers et de la bureautique du Service des ressources informatiques est responsable de la mise en application de la présente Politique.
- 5.2 Le Bureau de la planification et de la vérification interne est responsable de voir au respect de la présente Politique.
- 5.3 Une copie de tout logiciel développé et de son code-source, accompagnée de la documentation appropriée, doit être déposée au Service des ressources informatiques.

6. RÈGLES DE PROCÉDURE

La production de logiciels devant répondre à certaines règles d'éthique, celles-ci sont définies dans le document intitulé : "Règles d'éthique pour la production de logiciels".

RÈGLES D'ÉTHIQUE POUR LA PRODUCTION DE LOGICIELS

A. Lorsqu'un employé vend un logiciel à la CSDM ou signe un contrat afin de produire un logiciel pour la CSDM,

il s'engage :

1. À ne pas utiliser tout bien ou service de la CSDM pour la production de ce logiciel, sans autorisation préalable.
2. À ne pas travailler à la production de ce logiciel pendant ses heures régulières de travail, à moins d'entente préalable.
3. À respecter intégralement la Loi des droits d'auteur s'il doit utiliser de la documentation ou des éléments de programmation d'autres auteurs pour la production de ce logiciel.
4. À ne pas divulguer tout renseignement confidentiel qui pourrait lui avoir été transmis afin de l'aider à produire son logiciel.

B. Lorsqu'un employé dans le cadre de son travail régulier produit un logiciel pour la CSDM,

il s'engage :

1. À respecter intégralement la Loi des droits d'auteur s'il doit utiliser de la documentation ou des éléments de programmation d'autres auteurs pour la production de ce logiciel.
2. À ne pas divulguer tout renseignement confidentiel qui pourrait lui avoir été transmis afin de l'aider à produire son logiciel.
3. À remettre à l'occasion de son départ de la Commission, tout matériel de la CSDM en sa possession, y compris tout document de nature confidentielle ayant pu servir à la production de ce logiciel.
4. À ne pas divulguer à d'autres clients ou employeurs éventuels des renseignements leur permettant de reproduire ce logiciel en tout ou en partie.