

ДОГОВОР

на разработку программного обеспечения

г. Санкт-Петербург

"26" июля 2022 г.

Настоящий договор на разработку сайта (далее – «**Договор**») заключен между:

Коновалов Александр Юрьевич,
(далее – «**Заказчик**»)

и

Ieria Studio (Капанин Константин Николаевич и Петко Инна Вячеславовна)
(далее – «**Исполнитель**»).

Заказчик и Исполнитель совместно именуются Стороны, а по отдельности Сторона.

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

1.1. Настоящий договор определяет условия разработки программного обеспечения (игры) Исполнителем для Заказчика, в дальнейшем именуемой Разработка Программы.

1.2. Исполнитель обязуется для Заказчика в сроки, обусловленные настоящим договором, разработать за плату Программу в соответствии с перечнем задач на Разработку Программы, отраженным в Приложении №1 к настоящему договору, являющемся неотъемлемой частью настоящего договора.

1.3. Условия Разработки Программы, а именно этапы Разработки Программы, а также стоимость Разработки Программы, определяются в Приложении №2 к настоящему договору, являющемся неотъемлемой частью настоящего договора.

2. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ИСПОЛНИТЕЛЯ

2.1. Исполнитель обязуется:

2.1.1. разработать Программу в соответствии с потребностями Заказчика;

2.1.2. протестировать Программу;

2.1.3. разработать инструкцию по установке Программы и руководство пользователя Программы;

2.1.4. осуществить сдачу Заказчику разработанной Программы, путем подписания акта приема-передачи выполненных работ;

2.1.5. по окончании работ установить на компьютер Заказчика Программу, передать установочную версию Программы, к которой прилагаются инструкция по установке Программы и руководство пользователя Программы;

2.1.6. обучить специалистов Заказчика работе с Программой;

2.1.7. установить испытательный срок в течение 6 месяцев (после окончания работ над Разработкой Программы). В период испытательного срока Исполнитель бесплатно устраняет дефекты и учитывает замечания Заказчика, связанные с проведенными Исполнителем работами. По истечении испытательного срока претензии к выполненным работам не принимаются.

2.1.8. выполнять работы, являющиеся предметом настоящего договора, качественно и в установленные сроки.

2.1.9. не разглашать третьим лицам коммерческую, финансовую, техническую и иную информацию, ставшую известной в ходе реализации настоящего договора.

2.1.10. гарантировать работу Программы в соответствии с требованиями, изложенными в Техническом Задании. Дальнейшая модификация и добавление функций и возможностей Программы, не предусмотренных в Техническом Задании, являются предметом отдельного договора, также как стоимость сопровождения Программы и консультационно-информационное обслуживание Заказчика определяется отдельным договором и в стоимость настоящего договора не входит.

2.2. Исполнитель имеет право:

2.2.1. досрочно выполнить работы по этапам Разработки Программы и договору в целом;

2.2.2. расторгнуть настоящий договор, изъять или приостановить работу разработанной Программы до момента оплаты Заказчиком счета Исполнителя, в случае неоплаты выставленного счета для осуществления окончательного расчета.

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ЗАКАЗЧИКА

3.1. Заказчик обязуется:

3.1.1. своевременно и в полном объеме оплатить стоимость Разработки Программы Исполнителем на условиях настоящего договора;

3.1.2. предоставить Исполнителю всю необходимую для Разработки Программы информацию;

3.1.3. определить ответственное лицо для взаимодействия с Исполнителем по вопросам, касающимся разработки Программы;

3.1.4. принять разработанную Программу после получения извещения от Исполнителя о выполнении работ по Разработке Программы и удостоверить факт надлежащей Разработки Программы, предусмотренной настоящим договором, путем подписания акта приема-передачи выполненных работ. Отказ от подписания акта приема-передачи выполненных работ не допускается, за исключением наличия у Заказчика мотивированных замечаний по качеству и объему выполненных работ по Разработке Программы. Мотивированные замечания должны быть направлены Исполнителю не позднее 30 календарных дней с момента получения Заказчиком от Исполнителя акта приема-передачи выполненных работ, направленного Заказчику для подписания.

3.1.5. не разглашать третьим лицам коммерческую, финансовую, техническую и иную информацию, ставшую известной в ходе реализации настоящего договора;

3.2. Заказчик имеет право:

3.2.1. получать информацию о ходе работ по Разработке Программы в рабочие дни с 9 до 21 лично и по телефону.

3.2.2. расторгнуть настоящий договор, в случае утраты интереса к предмету настоящего договора в ходе его выполнения, уведомив о том Исполнителя не позднее одного месяца до момента такого расторжения. Договор будет считаться расторгнутым по истечении указанного срока с момента получения Исполнителем письменного уведомления о расторжении. С момента получения Исполнителем уведомления о расторжении

исполнение настоящего Договора приостанавливается. В случае досрочного расторжения Заказчиком настоящего договора, Исполнитель имеет право на получение от Заказчика стоимость фактически выполненных работ, а Заказчик обязан оплатить Исполнителю стоимость фактически выполненных работ по Разработке Программы.

4. СТОИМОСТЬ РАБОТ И ПОРЯДОК РАСЧЕТОВ

4.1. Стоимость Разработки Программы, подлежащая уплате Заказчиком Исполнителю составляет 220 000 рублей без НДС и делится на две основные части:

- Создание прототипа игры (70 000)
- Создание основной демо игры (150 000)

4.2. Заказчик оплачивает стоимость Разработки Программы, являющейся предметом настоящего договора путем перечисления денежных средств на расчетный счет Исполнителя или наличными денежными средствами.

4.3. Расчет Заказчика с Исполнителем за Разработку Программы производится в срок не позднее 7 банковских дней после каждого из этапов выполненных работ на основании выставленного счета на оплату Разработки Программы.

5. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

5.1. За неисполнение или ненадлежащее исполнение условий настоящего договора Стороны несут ответственность, предусмотренную действующим законодательством Российской Федерации.

5.2. Споры и разногласия, возникшие в процессе исполнения настоящего договора, по вопросам, непредусмотренным условиями настоящего договора, Стороны разрешают путем переговоров, руководствуясь действующим законодательством Российской Федерации. При невозможности урегулирования споров путем переговоров, споры подлежат разрешению в суде по месту нахождения ответчика. Для обращения в суд обязательно предъявление письменной претензии, которая рассматривается другой стороной в течение десяти дней.

6. АВТОРСКИЕ ПРАВА

6.1. Исключительное право на использование Программы в любой форме и любым способом принадлежит Заказчику. Заключение настоящего договора означает переход права собственности на Программу в полном объеме от Исполнителя к Заказчику.

6.2. Имущественные права на Программу переходят к Заказчику после полной оплаты Разработки Программы.

6.3. Исполнитель, с письменного согласия Заказчика, имеет право использовать Программу в информационно-ознакомительных целях, таких как размещение в портфолио, размещение на сайте или социальных сетях.

6.4. Исключительное авторское право на персонажей и историю принадлежат Заказчику. Заказчик вправе использовать их для собственных нужд, продавать, передавать в залог, вносить в уставный капитал, разрешать

использовать другим лицам или найти иное применение по своему усмотрению любым не противоречащим закону способом.

7. ОБСТОЯТЕЛЬСТВА НЕПРЕОДОЛИМОЙ СИЛЫ

7.1. Стороны освобождаются от ответственности за неисполнение либо ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему договору, если оно явилось следствием обстоятельств непреодолимой силы, то есть чрезвычайных и непредотвратимых при данных условиях обстоятельств (обстоятельства непреодолимой силы), возникших после заключения настоящего договора. К обстоятельствам непреодолимой силы относятся события, на которые не могут оказывать влияние и за возникновение которых ответственности не несут, а именно: землетрясения, наводнения, пожары и т.д.

7.2. Сторона, ссылающаяся на обстоятельства непреодолимой силы, обязана немедленно известить в письменной форме другую сторону об их возникновении.

7.3. Срок выполнения обязательств по настоящему договору отодвигается соразмерно времени, в течение которого действуют обстоятельства непреодолимой силы и их последствия.

7.4. Сторона, которая не исполнила своей обязанности известить о наступлении обстоятельств непреодолимой силы, теряет свое право ссылаться на них.

8. ПРОЧИЕ УСЛОВИЯ

8.1. Все изменения и дополнения к настоящему договору должны быть составлены в письменной форме и подписаны Сторонами.

9. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА

9.1. Настоящий договор вступает в силу с момента подписания его Сторонами и действует до полного исполнения Сторонами своих обязательств.

9.2. Настоящий договор составлен в двух экземплярах, обладающих одинаковой юридической силой – по одному для каждой из Сторон.

РЕКВИЗИТЫ СТОРОН

Заказчик

Коновалов Александр Юрьевич

Название: Коновалов Александр
Юрьевич

_____/_____

(подпись)

Исполнитель

Ieria Srudio (Капанин Константин Николаевич и Петко Инна Вячеславовна)

Название: Ieria Srudio
ИНН: 550111116278
Банк: СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ БАНК ПАО "СБЕРБАНК"
БИК: 044030653
КПП: 784243001
Номер счета: 40817810655173304548
Кор. счёт: 30101810500000000653
Адрес: улица 14 линия ВО, д. 11/38, кв./оф. 24, Ленинградская
область, г. Санкт-Петербург

_____/_____

(подпись)

Приложение №1

к Договору на разработку программного обеспечения от «26» июля 2022 г.

ПЕРЕЧЕНЬ И СОДЕРЖАНИЕ ОКАЗЫВАЕМЫХ УСЛУГ

Под разработкой программного обеспечения (игры) предполагается оказание следующих услуг:

1. Прототипирование и концептирование (2 – 3 месяца)

Прототип реализуется для оценки основного игрового процесса, проверки различных гипотез, проведения тестов игровых механик, для проверки ключевых технических моментов.

Очень важно на этапе создания первого прототипа реализовывать только то, что нужно. Прототип будет простым в реализации, т.к. после достижения поставленных перед ним целей, он должен быть «выкинут».

Второй (функциональный) прототип уже станет основой полноценной демки и игры:

- составляется перечень фичей, которые следует проверить для внесения в диздок;
- оцениваются риски, связанные с реализацией (безынтересность, усложнение геймплея, несовместимость фичей друг с другом).

2. Тестирование прототипов и вертикальный срез (до 1 месяца)

Цель Вертикального среза – получить минимально возможную полноценную демо версию игры, включающую в себя полностью реализованный основной игровой процесс. При этом высокое качество проработки обязательно нужно воплотить только для тех игровых элементов, которые существенно влияют на восприятие продукта. При этом все базовые фичи игры присутствуют как минимум в черновом качестве. Реализован минимальный, но достаточный для воплощения полноценного игрового процесса набор контента (один уровень или одна локация).

3. Производство контента (2 – 3 месяца)

На этом этапе производится достаточное количество контента для первого запуска на внешнюю аудиторию. Реализуются все фичи, запланированные к закрытому бета-тестированию. Это наиболее продолжительный этап.

На этом этапе задействуется художник, который создает все графические ресурсы, геймдизайнер настраивает баланс и заполняет конфиги, программист реализует и полирует все фичи.

4. Закрытое бета-тестирование (до 1 месяца)

На этапе СВТ продукт демонстрируется заранее выбранной публике, лояльной к продукту или компании. Среди наиболее важных задач на этом этапе выступают: поиск и исправление гейм-дизайнерских ошибок, проблем игровой логики и устранение критических багов. На этом этапе в демо игре присутствуют уже все ключевые фичи, создано достаточно контента для полноценной игры, настроены сбор и анализ статистики. Тестирование идет по тест-плану, проводятся стресс-тесты уже с привлечением реальных игроков.

5. Открытый бета-тест (до 1 месяца)

На этом этапе продолжается тестирование игры, но уже на широкой аудитории. Идет оптимизация под большие нагрузки. Игра должна быть готова для приема большого трафика. В игре реализован донаты и принимаются платежи.

На этом этапе полностью завершается разработка новых фичей. Происходит feature freeze, программисты перестают реализовывать что-то новое, а полностью переключаются на отладку и тюнинг имеющихся фичей. Геймдизайнеры, продюсер и аналитики делают выводы из собранной на СВТ статистики и проверяют эффективность.

При этом, к началу этапа должна полностью функционировать инфраструктура проекта: сайт, группы соц. сетях, каналы привлечения, поддержка пользователей.

6. Релиз демо игры

На этом этапе должно быть полностью отлажено оперирование продукта (техническая поддержка, работа с комьюнити), соблюдаются маркетинговые и финансовые планы, ведутся работы по улучшению финансовых показателей, активно отрабатываются каналы по привлечению трафика.

Цифры носят ориентировочный характер. В среднем Разработка длится около полугода, с учетом создание прототипов и основной демо игры.

РЕКВИЗИТЫ СТОРОН

Заказчик

Коновалов Александр Юрьевич

Название: Коновалов Александр
Юрьевич

_____/_____

(подпись)

Исполнитель

Ieria Srudio (Капанин Константин Николаевич и Петко Инна
Вячеславовна)

Название: Ieria Srudio
ИНН: 55011116278
Банк: СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ БАНК ПАО "СБЕРБАНК"
БИК: 044030653
КПП: 784243001
Номер счета: 40817810655173304548
Кор. счёт: 30101810500000000653
Адрес: улица 14 линия ВО, д. 11/38, кв./оф. 24, Ленинградская
область, г. Санкт-Петербург

_____/_____

(подпись)