

# Contratto di lavoro

Progetto: **[nome progetto]**

Soggetti coinvolti: (noi) **Cantiere Creativo Srl** e (voi) **[nome cliente]**

## DESCRIZIONE

[Introduzione](#)

[In sintesi](#)

## METODOLOGIA

[Introduzione al metodo](#)

[Iterazioni \(sprint\)](#)

[Sprint-planning](#)

[Board e Storie](#)

[Time tracking](#)

[Retrospective, check points e reports](#)

[Stakeholder](#)

[Lock-in ed Exit strategy](#)

## SVILUPPO DEL LAVORO

[Brief e Mood](#)

[Mood](#)

[Sketch, Wireframe e mockup](#)

[Tecnologie di sviluppo](#)

[Strumenti di lavoro](#)

[Test e documentazione](#)

[Modifiche e revisioni](#)

[Bugs o features?](#)

[Hosting e CDN](#)

## CONTENUTI

[Contenuti testuali](#)

[Foto e file grafici](#)

## PORTFOLIO E NDA

[\[1\] NDA Free](#)

[\[2\] NDA base](#)

[\[3\] NDA totale](#)

## ASPETTO LEGALE

[Copyright](#)

[Ma dove sono le scritte microscopiche?](#)

## [1] PARTE ECONOMICA • JET PACK

[Costi](#)

[Tempi](#)

## [2] PARTE ECONOMICA • LONG FLIGHT PACK

[Tempi e costi](#)

[Compensazione e fatturazione](#)

[Cambio di idea](#)

## PAGAMENTI

## DESCRIZIONE

[breve descrizione del lavoro]

### Introduzione

Faremo sempre del nostro meglio per soddisfare i vostri bisogni e soddisfare le vostre aspettative. Per questo è importante avere un punto di riferimento scritto nero su bianco in modo che entrambi si sappia cosa vogliamo, chi deve fare cosa, quando farla e come agire nel caso che qualcosa non andasse come previsto. In questo contratto non ci saranno termini complicati o lunghi passaggi di testo difficilmente leggibili. Non è nostra intenzione farvi accettare qualcosa che possiate rimpiangere in futuro. Crediamo che questa sia la cosa migliore da fare per entrambe le parti, per il presente e per il futuro.

### In sintesi

*Voi* - [ragione sociale] - con sede legale a [città] in [indirizzo] - P.IVA [IVA]- state incaricando *Noi Cantiere Creativo* con sede in Firenze - Via Francesco Botticini 3 - per la realizzazione di quanto sopra descritto.

*Noi*: abbiamo l'esperienza e la conoscenza per fare quello che abbiamo concordato e svolgeremo il lavoro nel modo più diligente e professionale. È nostra priorità rispettare gli obiettivi di ogni iterazione, garantire un prodotto di alta qualità e mantenere il riserbo richiesto sul vostro progetto secondo quanto qui concordato.

*Voi*: avete l'autorità per stipulare questo contratto. Ci fornirete tutto il materiale di cui avremo bisogno per completare il progetto nei tempi e nei formati che concordiamo per ogni passo. Reviserete il nostro lavoro e ci fornirete feedback e approvazioni nei tempi che fisseremo insieme per raggiungere gli obiettivi. Vi impegnate inoltre a rispettare la programmazione dei pagamenti stabilita alla fine di questo contratto.

Con questo contratto ci accordiamo per sviluppare il lavoro con una metodologia *agile* così come descritto nelle nostre precedenti conversazioni e incontri e riportato in questo documento.

## METODOLOGIA

### Introduzione al metodo

Quando parliamo di sviluppo software l'esperienza insegna che è improbabile riuscire a fare dei preventivi precisi. Dovremmo valutare problematiche tecnologiche, di compatibilità, di architettura e molte altre cose impossibili da prevedere; inoltre durante lo sviluppo potrebbero venirvi in mente cose a cui non avevate pensato nella fase preliminare. D'altra parte, potrebbe accadere che alcune tecnologie in uso vengano aggiornate e lo sviluppo

diventi più rapido del previsto, diminuendo tempi e costi di sviluppo. Preventivare tutto questo **non è possibile** se non applicando margini di errore molto alti **a discapito di una delle due parti e della qualità interna del progetto stesso.**

Preferiamo la filosofia per cui *“funziona bene se funziona per tutti”*.

Sulla base della descrizione del lavoro che ci avete fornito e sulla base della nostra esperienza, vi forniamo una **forbice indicativa di costo** per la realizzazione del vostro progetto ma ciò che più conta è il budget che *Voi* decidete di allocare. **L’obiettivo è quello di rispettare il budget** e dato che **voi sarete parte attiva nel processo produttivo**, decideremo in accordo cosa sviluppare in ogni iterazione ed è qui che potrete cambiare idea o strategia. **Sarete voi a decidere quanto spendere.**

## Iterazioni (sprint)

Organizzeremo lo sviluppo suddividendolo in **iterazioni**, ognuna delle quali porterà in produzione una parte del lavoro che avrà quindi una crescita progressiva e graduale.

Il tempo di sviluppo di una funzionalità **potrà variare in base alla sua complessità e potrà richiedere più iterazioni per il suo sviluppo.**

## Sprint-planning

Ogni **settimana** faremo degli incontri (**sprint-planning**) in cui pianificheremo lo sviluppo **dell’iterazione** successiva; faremo al contempo una valutazione e una demo del lavoro svolto nell’iterazione precedente. In genere gli sprint-planning richiedono circa un’ora e vi partecipano lo *stakeholder* (vedi paragrafo) e gli elementi del team coinvolti. Gli incontri possono essere fatti presso la nostra sede o anche tramite *conference call* (Skype, Hangout) e sono considerati a tutti gli effetti “tempi di sviluppo”.

## Board e Storie

Ciò che viene deciso negli sprint-planning per l’iterazione successiva, sarà scritto in forma semplice e leggibile, su delle “storie” gestite su una board con voi condivisa.

**[1]** La board (Pivotal tracker o Trello) sarà acquistata a vostro nome e sarà di vostra totale proprietà per mantenere uno storico del progetto. Sarà nostro compito configurare lo strumento nel modo adeguato. Sarà vostra premura provvedere regolarmente al pagamento del canone di servizio mensile.

**[2]** La board (Pivotal Tracker o Trello) sarà fornita da noi senza alcun costo per voi. Siete però consapevoli che in questo modo non disporrete dello storico del progetto e che, in caso di interruzione del rapporto, non sarà possibile trasferirvi queste informazioni.

## Time tracking

Ogni membro del team segnerà le ore impiegate per lo svolgimento delle attività, descrivendole e categorizzandole (es: *accounting, design, sviluppo e developments*).

Avrete accesso alla nostra piattaforma di reportistica ( <https://intranet.cantierecreativo.net> ) in cui potrete vedere e scaricare i file in formato .csv delle ore impiegate sul progetto, in massima trasparenza.

Alcune attività possono essere segnate al progetto ma essere considerate, a nostra discrezione, non imputabili a voi e quindi segnate come *non fatturabili (#unbillable)*

## Retrospective, check points e reports

Al raggiungimento del 33% e 66% della cifra preventivata, faremo delle riunioni (*retrospective o check-points*) per valutare lo stato di avanzamento del progetto e sarà nostra premura preparare un'informativa dettagliata su quanto sviluppato fino a tale momento, con grafici e analisi interpretative dei dati. Ad ogni *check-point* valuteremo il quadro generale ed eventuali cambi di rotta da parte vostra e decideremo come continuare il passo successivo per non sforare il budget da voi stabilito.

Le parti, solo se necessario, si impegnano a rivedere il limite al momento del secondo *check-point*.

## Stakeholder

É la persona del vostro staff che svolge la funzione di collegamento tra voi e il nostro team. Si occuperà di monitorare gli stati di avanzamento, di partecipare agli sprint-plan, di riportare notizie e decisioni. Non prende decisioni tecniche o strategiche; dovrà avere molto chiari gli **obiettivi del progetto** mantenendoli sempre come priorità.

**Sarà il nostro unico referente.**

## Lock-in ed Exit strategy

Sappiamo di poter essere il vostro partner ideale ora e nel futuro. Sappiamo però che anche le grandi storie d'amore possono mancare di un lieto fine e vogliamo tutelare entrambe le parti. **Questo contratto non è in alcun modo vincolante** e siamo assolutamente contrari ad ogni forma di **lock-in** del cliente. É nostro interesse svolgere il lavoro al meglio perché **in qualunque momento sarete liberi di interrompere lo sviluppo, avendo pieno possesso di quanto realizzato fino a quel momento**: codice, server, documentazione, domini ecc.

**Puntiamo tutto sulla qualità del lavoro che produciamo e ci assumiamo il rischio che possiate non esserne soddisfatti e quindi recedere il presente accordo.** Più lavoreremo bene, più sarete contenti e più andremo avanti nello sviluppo. Più veloci saremo nello sviluppo di quanto deciso, più risorse ci saranno per poter aumentare le funzionalità e creare quindi un prodotto migliore e un lavoro duraturo nel tempo.

# SVILUPPO DEL LAVORO

## Brief e Mood

Ci spiegherete la vostra idea e la vostra visione per comprendere le vostre esigenze, il target di

utenti a cui vi rivolgete, gli obiettivi da raggiungere e le particolarità del progetto. È fondamentale avere in questa fase più informazioni possibili.

## Mood

Sulla base delle informazioni ottenute, prepareremo delle ipotesi di design che **non saranno definitive** ma serviranno a preparare dei “mood” del progetto, la parte emotiva del look & feel, la tipologia di immagini o illustrazioni da usare, icone, font. È di fatto il “colpo d’occhio” che non tiene in alcun modo conto del contenuto.

## Sketch, Wireframe e mockup

Svilupperemo l'applicazione iniziando da un'analisi della struttura del sito, del flusso e degli elementi che caratterizzano ogni sezione. Verificheremo insieme ogni parte usando disegni tecnici schematici low-res (come se fossero fatti a mano con carta e penna) che riassumano le funzionalità senza l'ausilio dello stile grafico. Questa tecnica si focalizza sulle funzionalità necessarie e non sul modo di presentarle. **Per effettuare questo punto è necessario disporre dei contenuti.**

Il passo successivo prevede la creazione di mockup grafici in cui il mood e i wireframe vengono uniti per definire la parte visuale high-res del prodotto finale.

## Tecnologie di sviluppo

Per la vostra applicazione usiamo linguaggi standard HTML5, CSS3 e Javascript per creare template che siano compatibili con tutti i dispositivi forniti di browser web senza l'ausilio di plugin di terze parti (es Adobe Flash) se non per quelle particolari esigenze preventivamente concordate.

Riteniamo un requisito fondamentale per questo sito l'utilizzo e la piena compatibilità del browser dell'utente con **JAVASCRIPT**.

Sviluppiamo la vostra piattaforma con il linguaggio **RUBY**, in particolare il framework **RUBY ON RAILS** nella ultima versione disponibile su database **POSTGRES**. Il codice è distribuito tra il team di sviluppo attraverso il sistema di versionamento del codice **GIT** ospitato sui nostri server.

Prediligiamo l'utilizzo di **SLIM**, **SASS** per lo sviluppo delle pagine html.

Usiamo **GIT** per la condivisione del codice e **CHEF** per la configurazione dei server.

## Strumenti di lavoro

Utilizziamo strumenti e servizi per la gestione dei flussi di lavoro. Alcuni di questi sono gratuiti, altri richiedono account “PRO” a pagamento o l'installazione su server dedicati:

- Trello (<http://www.trello.com>)
- Pivotal tracker
- Flowdock
- Git

- Dropbox
- Google Docs

Siamo in grado di mettere a disposizione questi strumenti forniti da terze parti, alcuni dei quali installati sui nostri server. Questi strumenti sono in uso e licenziati a Cantiere Creativo e **vi verrà fornito accesso remoto gratuito** per la durata di questo contratto per interagire con il team di Cantiere Creativo.

Siamo in grado in qualunque momento di poter effettuare delle esportazioni dei dati solo nei formati “open” resi disponibili da ogni piattaforma.

Se invece la vostra esigenza è quella di utilizzare servizi alternativi, avere pieno controllo e la proprietà di alcuni di questi servizi, sarà vostra competenza l’acquisto o la sottoscrizione di account e la successiva fornitura/condivisone degli accessi necessari per lo sviluppo. Sarà nostro compito, se necessario, configurarli in modo ottimale.

## Test e documentazione

Vogliamo assicurare la **massima qualità e stabilità** al software che vi forniamo ed è nostra abitudine sviluppare **testando le parti fondamentali del software**. Sappiamo bene che il lavoro di test può essere molto oneroso: richiede tempo e competenze. Decideremo insieme, per ogni funzionalità, quanta importanza dare ai test valutando il livello di profondità adeguato.

## Modifiche e revisioni

Sappiamo per esperienza che **cambierete idea molte volte durante lo sviluppo del sito**. Avrete nuove idee più o meno brillanti. Non sarà un problema per noi valutare le vostre idee (e in alcuni casi proporre di nuove) e modificare quanto fatto fino a quel momento. Proprio per l’esperienza che abbiamo nel settore vi indicheremo le soluzioni che ci sembrano più adeguate. Sarete sempre voi a scegliere cosa fare del vostro progetto, **ci riserviamo comunque il diritto di critica e di scelta del metodo di sviluppo tecnologico più adeguato** allo standard qualitativo che vogliamo garantire con il nostro brand **per raggiungere il risultato che vi siete prefissati**.

## Bugs o features?

Non siamo così presuntuosi da assicurare l’assenza di bug, cosa pressoché impossibile nello sviluppo di software. Il nostro metodo abbatte la differenza tra bug e funzionalità. Entrambi saranno trattati con la priorità che insieme valuteremo necessaria e saranno parte del lavoro da svolgere nelle iterazioni. **Vi rassicuriamo sul fatto che non ci piacciono i bug!**

La risoluzione di bug è considerato a tutti gli effetti “tempo di sviluppo” fatturabile.

Non possiamo essere responsabili per danni a terze parti, incluse perdite di guadagni, perdite di dati o altri incidenti salvo nostro dolo o colpa grave. Ogni errore scoperto va visto come una possibilità di migliorare la propria applicazione e renderla più stabile e sicura.

## Hosting e CDN

Il sito sarà ospitato sui nostri server o su quelli di nostri fornitori di fiducia di cui siamo partner (es **HEROKU**). Se necessario gestiremo per vostro conto i DNS. Faremo dei **backup incrementali** del database e della vostra applicazione con questa cadenza: *un backup giornaliero per i 7 giorni precedenti, 1 backup settimanale per il mese precedente, 1 backup mensile per i 12 mesi precedenti.*

### [opzione interna]

L'hosting per il vostro sito è composto da un costo annuale variabile soggetto al traffico che il vostro sito genera e alla quantità di database e banda necessaria a soddisfare il flusso di visite. Il costo variabile del servizio è indicato nel preventivo presentato.

I costi per la configurazione del server, messa in sicurezza e gestione dei backup ecc saranno parte delle iterazioni che riguardano il lavoro di *devops* e non avranno un costo fisso.

Gli assets (immagini, upload documenti ecc) saranno gestiti sui server **S3 di Amazon**.

Il costo di questi servizi è generalmente molto basso per i primi tempi di vita del progetto in cui il traffico è relativamente basso. Nel caso di un “hipe” della vostra applicazione, sia per l'hosting che per i servizi di CDN valuteremo insieme la convenienza di scalare i servizi dei fornitori oppure spostarsi su server dedicati.

### [opzione esterna]

Tutti gli strumenti per ciò che riguarda hosting e server assets ecc. saranno a vostro carico e ci fornirete le credenziali per poter accedere ai vari servizi.

Se necessario sarà nostra premura effettuare il supporto sistemistico per la configurazione di tutti questi servizi, attività che rientreranno nella pianificazione delle varie iterazioni.

## CONTENUTI

### Contenuti testuali

Vi metteremo nelle condizioni di poter gestire in autonomia i contenuti del vostro sito. Non siamo responsabili in alcun modo della scrittura dei testi o delle eventuali traduzioni. Se volete che questo lavoro sia a carico nostro saremo lieti di fornirvi di volta in volta un preventivo separato dal presente contratto.

### Foto e file grafici

Sarà vostra premura fornirci i file grafici in un formato editabile, vettoriale e di ottima qualità. Le fotografie dovranno essere fornite ad una risoluzione adeguata per il loro utilizzo. Le dimensioni minime saranno indicate da noi caso per caso. Se non siete in possesso di immagini potrete decidere di acquistare immagini da rivenditori online o fotografi; possiamo

suggerirvi librerie di qualità o nominativi di professionisti con cui collaboriamo. La ricerca di immagini e l'eventuale acquisto per vostro conto saranno rendicontate a parte.

## PORTFOLIO E NDA

### [1] NDA Free

Il nostro lavoro si basa sulla possibilità di far vedere ad altri potenziali clienti cosa sappiamo fare; pertanto mettere i progetti su cui lavoriamo nel nostro portfolio è di vitale importanza così come lo è un riscontro scritto da parte vostra sul nostro operato. Amiamo mostrare e condividere cosa abbiamo imparato ad altre persone, quindi ci riserviamo il diritto, di mostrare e linkare il vostro progetto come parte del nostro portfolio e di scriverne su siti, magazine e libri.

Ci impegniamo a non divulgare alcuna informazione (scritta o orale) fino al primo rilascio pubblico del progetto. Dopodiché ci sentiremo liberi di poter aggiungere il lavoro svolto e il vostro logo sul nostro sito e sui nostri canali social.

Ci accorderemo inoltre per fare in modo che il nostro nome ed un link al nostro sito sia presente nella sezione *credits* del vostro progetto.

In quel momento *Voi* vi impegnerete a scrivere una breve valutazione (in massima libertà di contenuto) sul rapporto e il lavoro da noi svolto. *Noi* saremo liberi di poter pubblicare questa valutazione sotto forma di citazione.

### [2] NDA base

Comprendiamo che alcuni progetti richiedano riservatezza, che il nome della nostra agenzia non debba comparire nei credits sul vostro sito e che il vostro logo/progetto non debba essere inserito nella nostra comunicazione aziendale.

In questa modalità base ci riserviamo in ogni caso il diritto di poter conservare, impaginare e stampare del materiale da mostrare ai clienti durante gli incontri effettuati dal nostro reparto commerciale (senza mai lasciarlo a terze parti).

In questo caso applichiamo un gettone fisso di Euro 7.000 che sarà aggiunto nella prima fatturazione ordinaria dello sviluppo.

### [3] NDA totale

Abbiamo casi in cui **l'invisibilità deve essere totale**. Il nostro nome non comparirà mai da nessuna parte e non potremo divulgare, nemmeno per motivi commerciali, il materiale o informazioni sul progetto svolto. La riservatezza sarà assoluta.

In questo caso applichiamo un gettone fisso di Euro 18.000 che sarà aggiunto nella prima fatturazione ordinaria dello sviluppo.



## ASPETTO LEGALE

Se una qualunque disposizione di questo contratto dovesse risultare illegale o per qualsiasi motivo inapplicabile, tale disposizione sarà considerata scindibile dal presente accordo e non pregiudica la validità e l'applicabilità delle restanti disposizioni.

### Copyright

Con questo contratto ci **garantite che tutti gli elementi** di testo, immagini o altre opere che ci fornirete **sono di vostra proprietà o che avete il permesso di usarle.**

**Tutto il materiale** da noi prodotto, fatturato e regolarmente contabilizzato, è da intendersi di **vostra proprietà.**

### Ma dove sono le scritte microscopiche?

Non ci sono! tutto ciò che era necessario definire lo abbiamo fatto qui. Anche se il linguaggio è semplice, le intenzioni sono serie e questo contratto ha valore legale sotto la giurisdizione italiana.

Come per una ricetta medica, nessuna delle parti potrà trasferire questo contratto a nessun altro nominativo senza permesso. Questo contratto è nominale e non ha bisogno di essere rinnovato salvo cambiamento di idee e di accordi. In quel caso lo annulleremo e ne stipuleremo uno nuovo. Se per qualche ragione una parte del contratto dovesse risultare invalida o inapplicabile nei limiti di legge, la restante parte resterà valida.

## [1] PARTE ECONOMICA • JET PACK

### Costi

Noi abbiamo stimato, sulla base della informazioni ottenute nelle riunioni preliminari di analisi, una forbice di ore che va da [impegno minimo] a [impegno massimo] per realizzare il core delle funzionalità.

Come descritto nel paragrafo **Metodologia**, sarete voi a decidere con cadenza **settimanale** la direzione e le funzionalità da implementare ad ogni iterazione.

Definiamo come obiettivo primario del progetto, sulla base delle feature concordate durante le iterazioni, che **entro e non oltre il terzo check-point, il core delle funzionalità sia sviluppato e che sia fruibile dagli utenti.** Sarà nostro impegno fare in modo che questo obiettivo non venga mai perso di vista.

Il costo ora/uomo di Cantiere Creativo è di 75 € - Iva esclusa.

Se nessuna delle due parti ritiene necessario modificare il presente contratto, questo rimarrà valido anche per gli sviluppi che andranno oltre il budget indicato.

A partire dal secondo anno di validità di questo contratto, verrà applicato un adeguamento del costo orario su base ISTAT.

## Tempi

Noi garantiamo un **impegno di x ore/uomo settimanali** di sviluppo **a partire dal giorno xx/xxxxxx/xxxx**. Nell'eventualità che un'iterazione possa richiedere maggiore impegno, ci organizzeremo di volta in volta in accordo con voi.

Voi parteciperete attivamente agli sprint-planning dedicando inoltre il tempo necessario alla compilazione dei backlog in modo tale da garantire un set minimo di task da sviluppare.

— fine Jet Pack —

## [2] PARTE ECONOMICA • LONG FLIGHT PACK

Poiché abbiamo avuto modo di conoscerci e di acquisire reciproca fiducia, riteniamo opportuno accordarci con una tipologia di contratto a pacchetto di ore che sia vantaggiosa per entrambe le parti e che copra un periodo di sviluppo a medio/lungo termine.

Voi avrete modo di risparmiare sulla tariffa oraria e di avere una regolarità dei costi di sviluppo. Di controparte, Noi avremo una minima sicurezza di impegno per un certo periodo di tempo.

**La metodologia di sviluppo non subisce alcuna variazione.**

## Tempi e costi

Con il presente contratto, Voi acquistate un pacchetto di **[xxx] ore/uomo** ad un costo orario di **[xx] Euro** (Iva esclusa).

Noi ci impegniamo a mantenere una media settimanale di **[xx] ore/uomo** per un totale di circa **[xxx] ore/uomo mensili** che da qui in avanti chiameremo "passo".

## Compensazione e fatturazione

Durante lunghi periodi di sviluppo, può accadere che si creino situazioni impreviste. Alcuni esempi: se da una parte per Voi potrebbe risultare necessario un aumento temporaneo di forza uomo per piccoli push di sviluppo o risoluzione di criticità, dall'altra potremmo trovarci ad affrontare brevi indisponibilità degli sviluppatori, per malattia, conferenze o esigenze di organizzazione interna. In questi casi, in cui le variazioni sono di basso impatto sull'ammontare del passo, la compensazione delle ore in debito e credito avverrà nel regolare

flusso di sviluppo delle settimane successive e sarà sempre trasparente dai time report.

Eventuali cambiamenti di maggiore entità, come ad esempio un sostanziale aumento della forza uomo piuttosto che una lunga chiusura dell'azienda per ferie, **dovranno sempre essere concordati in anticipo dalle parti** e andranno ad incidere sull'ammontare delle ore fatturate.

L'importo fatturato, per il normale flusso di lavoro, è basato sull'ammontare di ore mensile del passo e varia solo in caso di accordi presi dalle parti come descritto in precedenza. I tempi di fatturazione sono definiti nel paragrafo chiamato "pagamenti".

Al consumo dell'80% del pacchetto ore, sarete avvisati per concordare un eventuale pacchetto aggiuntivo. In caso contrario, al termine delle ore garantite, considereremo concluso questo contratto, eliminando ogni vincolo per entrambe le parti.

## Cambio di idea

Può sempre succedere che qualcosa cambi nella storia di una startup e, come abbiamo detto in precedenza, non ci piace l'idea di incastrare i nostri clienti. Questo piano a pacchetto vuole essere solo un vantaggio sia per *Voi* che per *Noi* e non è vincolante; anche qui abbiamo pensato ad una *exit-strategy*.

È possibile interrompere lo sviluppo in qualunque momento, tramite richiesta formale via email. In tal caso sarà emessa una fattura il cui ammontare sarà pari allo sconto applicato al nostro prezzo orario ordinario, moltiplicato il numero totale delle ore lavorate fino a quel momento. In questo modo, la cifra globale tornerà al regolare prezzo orario di listino (€ 60/h - Iva esclusa) e il contratto non avrà più validità.

A partire dal secondo anno di validità di questo contratto, verrà applicato un adeguamento del costo orario su base ISTAT.

— fine long flight Pack —

## PAGAMENTI

Siamo certi che comprenderete l'importanza che, per una realtà come la nostra, le fatture vengano pagate **entro le scadenze stabilite**. Poiché pensiamo che anche da parte vostra ci sia l'intenzione di costruire un buon rapporto di fiducia, accettate di rispettare la seguente programmazione dei pagamenti: **ogni 15 giorni prepareremo una fattura delle ore lavorate nelle iterazioni concordate e concluse**. La fattura **sarà da voi pagata a 15 giorni data fattura** salvo eccezioni su cui potremo accordarci di volta in volta.

In caso di mancato pagamento, ci sentiremo liberi da ogni vincolo e valuteremo l'interruzione immediata degli sviluppi.

Eventuali costi sostenuti per vostro conto saranno inclusi nelle fatture mensili come per legge.

Tutte le parti firmano e mantengono una copia nel proprio archivio.

In fede, **[data]**

Firmato e approvato <b>Matteo Papadopoulos</b> <b>Cantiere Creativo Srl</b>	Firmato e approvato <b>[nome legale rappresentante]</b>
---	--