

Umowa

zawarta w dniu 2021 r. w Warszawie pomiędzy:

Skarbem Państwa - Instytutem Pamięci Narodowej - Komisją Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, zwanym dalej „Licencjodawcą”,

reprezentowanym przez:

Pana Jarosława Szarka – Prezesa Instytutu Pamięci Narodowej

a

.....
wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS,
posiadającą NIP nr, REGON nr,
zwanym/ą dalej „Licencjobiorcą”,
reprezentowanym/ą przez:

.....
o następującej treści:

Przedmiot umowy

§ 1

1. Przedmiotem umowy jest udzielenie Licencjobiorcy przez Licencjodawcę:

- 1) na czas określony, bez ograniczeń terytorialnych, wyłącznej i odpłatnej licencji do korzystania z planszowej gry edukacyjnej „Ogonek”, zwanej dalej „grą”, stanowiącej utwór w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych w języku polskim;
- 2) prawa do rozporządzania i korzystania z opracowania gry w postaci tłumaczenia, sporządzonego na zasadach określonych w § 4, w następujących wersjach językowych: albański, angielski, arabski, bengalski, białoruski, bośniacki, chiński, chorwacki, czarnogórski, czeski, duński, estoński, filipiński, fiński, francuski, grecki, gruziński, hebrajski, hindi, hiszpański, indonezyjski, irlandzki, islandzki, japoński, kantoński, kastylijski, kataloński, kazachski, koreański, litewski, luksemburski, łaciński, łotewski, macedoński, malajski, maltański, mandaryński, mongolski, niderlandzki, niemiecki, norweski, ormiański, portugalski, rosyjski, rumuński, serbski, słowacki, słoweński, szwedzki, tajski, turecki, ukraiński, węgierski, wietnamski, włoski.
2. Licencjodawca oświadcza, że przysługują mu wszystkie autorskie prawa majątkowe do gry oraz prawo do zezwalania na wykonywanie autorskiego prawa zależnego, z zastrzeżeniem fotografii agencyjnych wykorzystanych w grze, których wykaz stanowi załącznik nr 1 do umowy.
3. Specyfikacja techniczna gry oraz pliki produkcyjne gry w języku polskim w postaci elektronicznej na płycie DVD stanowią załącznik nr 2 do umowy.

Zakres umowy

§ 2

1. Umowa uprawnia Licencjobiorcę do korzystania z gry w języku polskim, jak również do rozporządzania i korzystania z opracowania gry, o którym mowa w § 1 ust. 1 pkt 2, na następujących polach eksploatacji:
 - 1) zwielokrotnienie poprzez wytworzenie egzemplarzy gry techniką drukarską,
 - 2) wprowadzenie do obrotu egzemplarzy gry wytworzonych zgodnie z pkt 1.
2. Licencja zostaje udzielona na okres od dnia zawarcia umowy do dnia 16.12.2024 r.
3. Licencja obejmuje wyłącznie grę jako całość, wraz ze wszystkimi elementami składowymi, połączonymi, wytworzonymi i dystrybuowanymi jako jeden zestaw do gry.
4. Licencja nie obejmuje praw do fotografii, których wykaz stanowi załącznik nr 3 do umowy, w stosunku do których Licencjobiorca zobowiązany jest pozyskać autorskie prawa majątkowe na własny koszt, bądź dokonać ich wymiany, na takie, wobec których autorskie prawa majątkowe mu przysługują, po uzyskaniu akceptacji Licencjodawcy i zgody na dokonanie modyfikacji utworu od osoby posiadającej autorskie prawa osobiste do utworu.
5. Licencja nie obejmuje prawa do osobnego wykorzystywania utworów będących częściami składowymi gry, w tym w szczególności utworów graficznych i słownych za wyjątkiem wykorzystania fragmentów gry poprzez Licencjobiorcę w celach informacyjnych, promocji gry lub Licencjobiorcy, reklamy oraz edukacji, w szczególności w formie przekazów telewizyjnych, informacji w katalogach, ulotkach.
6. Licencja nie obejmuje prawa do wytworzenia gry inną techniką niż opisaną w § 2 ust. 1 pkt 1, w szczególności w wersji elektronicznej na komputery i urządzenia przenośne, interaktywnych gier telewizyjnych lub radiowych a także udostępnienia gry w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
7. Wszelkie prawa nie przyznane Licencjobiorcy w sposób wyraźny na podstawie niniejszej umowy pozostają przy Licencjodawcy.
8. Licencja nie obejmuje prawa do udzielania sublicencji.

§ 3

1. Licencjobiorca jest zobowiązany opublikować i wprowadzić do obrotu grę w ciągu 1 roku od daty zawarcia niniejszej umowy. Jeżeli Licencjobiorca nie dotrzyma tego terminu Licencjodawca wyznaczy mu dodatkowy termin, nie krótszy niż 6 miesięcy, po upływie którego Licencjodawca może od umowy odstąpić lub ją wypowiedzieć ze skutkiem natychmiastowym. W takim przypadku Licencjodawca zachowa prawo do opłaty gwarantowanej, o której mowa w § 6 ust. 2, jako kary umownej za naruszenie powyższego zobowiązania. Licencjobiorca zobowiązuje się do poinformowania pisemnie Licencjodawcy o dokładnej dacie wydania i rozpowszechnienia gry w poszczególnych wersjach językowych.
2. W przypadku nie wprowadzenia do obrotu w okresie wskazanym w § 2 ust. 2 wszystkich wytworzonych na podstawie niniejszej umowy egzemplarzy gry, Licencjobiorca może je nadal wprowadzać do obrotu przez okres 2 (dwóch) lat. W przypadku gdy po tym okresie pozostaną Licencjobiorcy egzemplarze gry, strony ustalą dalszy sposób postępowania z tymi egzemplarzami gry.

3. Licencjobiorca zobowiązuje się do poinformowania pisemnie Licencjodawcy o dokładnej dacie opublikowania gry w poszczególnych wersjach językowych oraz wysokości nakładu. Licencjobiorca zobowiązuje się do dostarczenia bezpośrednio Licencjodawcy po 10 egzemplarzy gry w każdej wersji językowej jako egzemplarzy autorskich. Licencjodawca może zakupić dodatkowe egzemplarze gry w cenie hurtowej.
4. Do zapewnienia dystrybucji i promocji gry zobowiązany jest wyłącznie Licencjobiorca.

Zasady przygotowania wersji obcojęzycznych i modyfikacji.

§ 4

1. Licencjobiorca na własny koszt sporządzi lub zleci sporządzenie tłumaczenia gry na języki wskazane w § 1 ust. 1 pkt 2.
2. Licencjobiorca zobowiązany jest do sporządzenia tłumaczeń kompletu materiału tekstowego wiernie oddającego treść i myśl przewodnią tekstu.
3. Licencjodawca dopuszcza modyfikację gry poprzez wymianę zdjęć obiektów wynikającą ze specyfiki kulturowej.
4. Licencjodawca dopuszcza modyfikację projektu pudełka i elementów gry.
5. Licencjobiorca zobowiązany jest do przedstawienia Licencjodawcy do akceptacji każdej nowej wersji językowej gry oraz modyfikacji, o której mowa w ust. 3 i 4. Licencjobiorca zobowiązany jest uzyskać we własnym zakresie zgodę na dokonanie modyfikacji od podmiotów, którym przysługują autorskie prawa osobiste do gry.
6. W przypadku zgłoszenia przez Licencjodawcę uwag, Licencjobiorca zobowiązany jest do ich wprowadzenia.
7. Osobą upoważnioną, ze strony Licencjodawcy, do akceptowania tłumaczeń i zmian o których mowa w ust. 3 i 4, jest Dyrektor Biura Edukacji Narodowej Licencjodawcy.
8. Bez uprzedniej zgody Licencjodawcy w żadnym wydaniu gry nie zostaną zawarte jakiegokolwiek reklamy, inne niż reklamy innych publikacji Licencjobiorcy.

Identyfikacja podmiotu autorsko uprawnionego i respektowanie autorskich praw osobistych twórców

§ 5

1. Licencjobiorca zobowiązuje jest do umieszczenia w każdym egzemplarzu gry noty dotyczącej praw autorskich w brzmieniu: „Original Polish-language edition © Insitute of National Remembrance Commission for the Prosecution of Crimes against the Polish Nation ” oraz tłumaczenia noty na język, w którym gra została wydana. Licencjobiorca zobowiązany jest ponadto do zachowania na pudełku każdego opracowania gry logo IPN o wielkości i miejscu umiejscowienia identycznym jak w wersji w języku polskim oraz adresu internetowego Licencjodawcy (www.ipn.gov.pl) w instrukcji na stronie redakcyjnej pod notą dotyczącą praw autorskich. Licencjodawca zezwala Licencjobiorcy na korzystanie z logo IPN wyłącznie w sposób opisany w umowie.
2. W materiałach reklamowych związanych z dystrybucją gry Licencjobiorca zobowiązany jest umieszczać informację wskazującą Licencjodawcę jako pierwotnego wydawcę gry i podmiot autorsko uprawniony.

3. Licencjobiorca może na pudełku każdego opracowania gry umieszczać logo swojej firmy.

Wynagrodzenie Licencjodawcy

§ 6

1. Za udzielenie licencji Licencjobiorca jest zobowiązany uiścić opłatę gwarantowaną oraz opłatę dodatkową na zasadach określonych w umowie.
2. Opłata gwarantowana, stanowi iloczyn wskazanej w ofercie: minimalnej liczby egzemplarzy gry (minimalna wysokość nakładu) w wysokości szt.- zwaną dalej „zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokością nakładu gry” oraz określonej w ofercie wysokości stałej opłaty licencyjnej netto za każdy wytworzony egzemplarz gry w wysokościzł netto.

Wysokość opłaty gwarantowanej oblicza się zgodnie z wzorem:

$$OG = N \times Os$$

gdzie

OG - oznacza opłatę gwarantowaną netto,

N - oznacza zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokość nakładu gry,

Os - oznacza zadeklarowaną w ofercie wysokość stałej opłaty licencyjnej netto za każdy wytworzony egzemplarz gry.

Wysokość opłaty gwarantowanej obliczonej zgodnie z powyższym wzorem wynosi zł netto (słownie: złotych).

3. Licencjobiorca jest zobowiązany do uiszczenia opłaty gwarantowanej niezależnie od rzeczywistego nakładu gry wydanego w okresie obowiązywania umowy (niezależnie od ilości rzeczywiście wytworzonych egzemplarzy gry).
4. Opłata gwarantowana zostanie uiszczona w dniu zawarcia umowy licencyjnej.
na numer konta
5. Jeżeli liczba wytworzonych egzemplarzy gry w okresie obowiązywania umowy przekroczy zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokość nakładu gry, Licencjobiorca jest zobowiązany do uiszczenia dodatkowej opłaty licencyjnej.
6. Dodatkowa opłata licencyjna będzie uiszczana za każdy rok obowiązywania umowy licencyjnej, począwszy od roku w którym liczba wydanych egzemplarzy gry przekroczy zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokość nakładu gry.
7. Dodatkowa opłata licencyjna stanowić będzie iloczyn liczby wytworzonych egzemplarzy gry przekraczających zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokość nakładu gry i określonej w ofercie stałej opłaty licencyjnej netto za każdy wytworzony egzemplarz gry. Wysokość dodatkowej opłaty licencyjnej zostanie wyliczona zgodnie ze wzorem:

$$OD = L \times Os$$

gdzie

- OD - oznacza dodatkową opłatę licencyjną netto,
- L - oznacza liczbę wytworzonych w danym roku obowiązywania umowy licencyjnej egzemplarzy gry ponad zadeklarowaną w ofercie minimalną wysokość nakładu gry
- Os - oznacza zadeklarowaną w ofercie wysokość stałej opłaty licencyjnej netto za każdy wytworzony egzemplarz gry.
8. Dodatkowa opłata licencyjna zostanie obliczona w oparciu o dane przekazane na podstawie § 7 i będzie płatna w terminie nie dłuższym niż 14 dni od daty otrzymania faktury VAT przez Licencjobiorcę.
9. Do opłat określonych w ust. 2 i 7 zostanie doliczony podatek od towarów i usług w wysokości i na zasadach wynikających z przepisów o podatku od towarów i usług w brzmieniu obowiązującym w dacie wystawienia faktury.

Obowiązki sprawozdawcze Licencjobiorcy

§ 7

1. Licencjobiorca jest zobowiązany do składania Licencjodawcy na koniec każdego roku obowiązywania umowy pisemnej informacji o liczbie egzemplarzy gry wytworzonych w danym roku obowiązywania umowy, z wyszczególnieniem ilości wytworzonych egzemplarzy gry w poszczególnych wersjach językowych oraz liczby sprzedanych egzemplarzy gry w tych wersjach, a w ostatnim roku do złożenia sprawozdania końcowego, obejmującego informację o liczbie egzemplarzy gry wytworzonych i sprzedanych w okresie obowiązywania umowy, w poszczególnych wersjach językowych.
2. Informacja roczna będzie składana nie później niż w terminie 14 dni, od zakończenia każdego roku obowiązywania umowy, a sprawozdanie końcowe w terminie 14 dni, po upływie okresu obowiązywania umowy. Jeżeli Licencjobiorca nie dotrzyma terminów, o których mowa powyżej, Licencjodawca wyznaczy Licencjobiorcy dodatkowy termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego Licencjodawca może umowę wypowiedzieć ze skutkiem natychmiastowym.
3. Licencjodawca może sam lub przy pomocy osoby trzeciej przeprowadzić audyt prawidłowości i rzetelności danych przekazanych w informacji rocznej oraz sprawozdaniu końcowym. Licencjobiorca zobowiązuje się udostępnić Licencjodawcy na jego żądanie w terminie przez niego określonym, nie krótszym niż 14 dni, wszelkie dokumenty, celem weryfikacji danych zawartych w informacji lub sprawozdaniu końcowym. Jeżeli audyt wykaże jakiegokolwiek nieprawidłowości, Licencjodawca obciąży Licencjobiorcę uzasadnionymi kosztami przeprowadzenia audytu. Licencjobiorca upoważnia Licencjodawcę do występowania w jego imieniu z zapytaniami do podmiotów, które wyprodukowały grę, w zakresie prowadzonego audytu.

Skutki niedotrzymania zobowiązań

§ 8

1. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania przez Licencjobiorcę zobowiązań wynikających z umowy, Licencjobiorca zapłaci Licencjodawcy karę umowną w wysokości 5 % opłaty gwarantowanej za:

- 1) nie złożenie lub złożenie po terminie informacji rocznej lub sprawozdania końcowego, o których mowa w § 7 ust. 1 i 2,
 - 2) nie udostępnienia lub udostępnienia po terminie dokumentacji określonej w § 7 ust. 3,
 - 3) podanie danych w informacji rocznej lub w sprawozdaniu końcowym w sposób nierzetelny.
2. Kara, o której mowa w ust. 1, przysługuje Licencjodawcy niezależnie od wyznaczenia Licencjobiorcy dodatkowego terminu do wykonania zobowiązań.
 3. Licencjodawca ma prawo dochodzenia odszkodowania przewyższającego wysokość zastrzeżonej kary umownej.

§ 9

Licencjodawca może wypowiedzieć umowę ze skutkiem natychmiastowym w przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania innych zobowiązań wynikających z umowy niż te, o których mowa w § 3 ust. 1 oraz § 7 ust. 1.

§ 10

1. Jako zabezpieczenie prawidłowego wykonania umowy Licencjobiorca wnosi kwotę 2.000 zł. Na zabezpieczenie to zalicza się kwotę wadium wniesionego przez Licencjobiorcę w przetargu.
2. Zabezpieczenie prawidłowego wykonania umowy ma na celu zabezpieczenie i ewentualnie zaspokojenie roszczeń Licencjodawcy z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania umowy przez Licencjobiorcę, a w szczególności roszczeń Licencjodawcy wobec Licencjobiorcy o zapłatę kar umownych.
3. Kwota zabezpieczenia prawidłowego wykonania umowy zostanie zwrócona wraz z odsetkami wynikającymi z umowy rachunku bankowego, w terminie 30 dni od dnia zapłacenia przez Licencjobiorcę całej kwoty opłaty gwarantowanej.
4. Koszty zabezpieczenia prawidłowego wykonania umowy ponosi Licencjobiorca.

Postanowienia końcowe

§ 11

1. Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają formy pisemnego aneksu pod rygorem nieważności. z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w umowie.
2. Ilekroć w umowie jest mowa o formie pisemnej jest to forma pisemna pod rygorem nieważności.
3. W razie zaistnienia rozbieżności pomiędzy wersją obcojęzyczną a polską wersją umowy wiążąca jest wersja polska.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszej umowie stosuje się przepisy prawa obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej. W szczególności do umowy mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz odpowiednich przepisów ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks Cywilny.
5. Wszelkie spory pomiędzy stronami poddane są jurysdykcji polskich sądów powszechnych właściwych ze względu na siedzibę Licencjodawcy.
6. Z chwilą wygaśnięcia umowy lub jej rozwiązania, wszelkie prawa przyznane Licencjobiorcy niniejszą umową wracają bez dalszego powiadomienia do Licencjodawcy.

7. Nieważność jakiegokolwiek z postanowień umowy nie będzie mieć wpływu na pozostałe postanowienia niniejszej umowy. W przypadku uznania któregokolwiek z postanowień niniejszej umowy za nieważne, niezgodne z prawem lub nie mające mocy wiążącej w jakimkolwiek zakresie, takie postanowienia uważa się za wyodrębnione od pozostałych postanowień umowy, które pozostają w mocy w możliwie najszerszym zakresie dopuszczalnym przez prawo. W takim przypadku strony podejmą niezwłocznie wszelkie działania aby cel wynikający z tych postanowień został osiągnięty.
8. Osobami odpowiedzialnymi za realizację umowy będą:
 - a) ze strony Licencjodawcy: Pan Łukasz Pogoda tel. 22 581-86-70
 - b) ze strony Licencjobiorcy: Pan/Pani tel.
9. Strony ustalają następujące adresy do dokonywania doręczeń:
 - a) Licencjodawca: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa
 - b) Licencjobiorca
10. Strony zobowiązują się do niezwłocznego informowania o zmianie adresów do doręczeń, co jednak nie stanowi zmiany umowy.
11. W przypadku nie poinformowania drugiej strony o zmianie adresu do doręczeń, doręczenie na dotychczasowy adres, lub zwrot listu z adnotacją operatora pocztowego „adresat nieznan”, „przesyłka nie podjęta w terminie” lub tym podobne, uznaje się za skuteczne.
12. Integralną część umowy stanowią załączniki.
13. Umowa została sporządzona w dwóch egzemplarzach, jeden dla Licencjobiorcy i jeden dla Licencjodawcy.
14. W przypadku gdy Licencjobiorca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej umowa zostaje sporządzona w czterech egzemplarzach. Każda ze stron otrzymuje dwa egzemplarze umowy, jeden w języku polskim i jeden w języku właściwym ze względu na siedzibę lub miejsce zamieszkania Licencjobiorcy.

Załączniki:

1. Wykaz fotografii agencyjnych wykorzystanych w grze „Ogonek”
2. Pliki produkcyjne gry na płycie DVD
- 3 oferta Licencjobiorcy

.....
Licencjodawca

.....
Licencjobiorca