

UMOWA LICENCYJNA OPROGRAMOWANIA

EPICVR — aplikacje szkoleniowe VR

Wersja z dnia 17.09.2026

Niniejsza Umowa Licencyjna („Umowa”) określa warunki korzystania z oprogramowania dostarczanego przez EPICVR S.A. z siedzibą w Krakowie, ul. Pułkownika Stanisława Dąbka 8/507, 30-732 Kraków, NIP 6793197169, KRS 0001039668 („Licencjodawca”). Poprzez zakup, aktywację lub korzystanie z Oprogramowania podmiot korzystający („Licencjobiorca”) akceptuje warunki niniejszej Umowy.

1. Definicje

„Oprogramowanie” — aplikacja lub aplikacje szkoleniowe VR wytworzone przez Licencjodawcę, w tym w szczególności symulator Warehouse Logistics Simulator, przeznaczone do uruchamiania na goglach Meta Quest.

„Klucz licencyjny” — unikalny kod udostępniany Licencjobiorcy w celu aktywacji Oprogramowania.

„Konto Meta” — konto użytkownika w ekosystemie Meta Horizon / Meta Quest.

„Kanał dystrybucji” — prywatny kanał wydawniczy (release channel) Licencjodawcy w Meta Horizon Store, za pośrednictwem którego udostępniane jest Oprogramowanie.

2. Udzielenie licencji

Licencjodawca udziela Licencjobiorcy niewyłącznej, nieprzenoszalnej i niepodlegającej sublicencjonowaniu licencji na korzystanie z Oprogramowania wyłącznie na wewnętrzne potrzeby Licencjobiorcy (w szczególności szkoleniowe), w okresie i w zakresie określonym w niniejszej Umowie oraz w zamówieniu/ofercie.

3. Model licencyjny (1 licencja = 1 Konto Meta)

Jedna (1) licencja uprawnia do aktywacji i korzystania z Oprogramowania na jednym (1) Koncie Meta. Klucz licencyjny aktywuje Oprogramowanie na tym Koncie. Z Oprogramowania na danym Koncie/urządzeniu mogą korzystać wewnętrzni użytkownicy Licencjobiorcy (np. pracownicy w trybie rotacyjnym). Na wniosek Licencjobiorcy Licencjodawca może przypisać licencję do innego Konta Meta, dezaktywując poprzednie przypisanie.

4. Dostawa i wymagania

4.1. Oprogramowanie dostarczane jest wyłącznie za pośrednictwem Kanału dystrybucji Licencjodawcy w Meta Horizon Store. Licencjobiorca podaje adres e-mail powiązany z Kontem Meta, któremu ma zostać nadany dostęp; po otrzymaniu zaproszenia Licencjobiorca akceptuje je i instaluje Oprogramowanie.

4.2. Konto Meta wykorzystywane do dostępu musi być standardowym kontem osoby pełnoletniej (18+). Zgodnie z zasadami platformy Meta, konta oznaczone jako „dziecko” / „nastolatek” lub konta zarządzane (poniżej 18 lat) nie mogą dołączać do deweloperskich kanałów wydawniczych i nie mogą uzyskać dostępu do Oprogramowania. Jest to ograniczenie platformy Meta, niezależne od Licencjodawcy.

4.3. Oprogramowanie działa na kompatybilnych goglach Meta Quest (m.in. Quest 3 / 3S) w trybie standalone.

5. Aktywacja

Korzystanie z Oprogramowania wymaga aktywacji za pomocą Klucza licencyjnego. Klucz jest poufny i przypisany do Licencjobiorcy; nie może być udostępniany osobom trzecim.

6. Ograniczenia

Licencjobiorca nie jest uprawniony (i nie zezwoli osobom trzecim) do: (a) kopiowania, powielania ani rozpowszechniania Oprogramowania; (b) odtwarzania kodu źródłowego, dekompilacji, dezasemblacji, ekstrakcji zasobów lub kodu; (c) tworzenia opracowań (utworów zależnych); (d) najmu, dzierżawy, sprzedaży, sublicencjonowania lub przekazywania Oprogramowania lub Klucza licencyjnego; (e) korzystania z Oprogramowania w sposób inny niż określony w Umowie.

7. Zakres licencji

7.1. Licencja obejmuje korzystanie z Oprogramowania w postaci dostarczonej przez Licencjodawcę wraz z aktualizacjami udostępnianymi w okresie obowiązywania licencji oraz podstawowym wsparciem.

7.2. Licencja nie obejmuje — o ile strony nie uzgodnią inaczej na piśmie — w szczególności: (a) prac programistycznych na zamówienie, w tym portów na inne platformy (np. wersji na PC/desktop) oraz funkcji dedykowanych; (b) integracji z systemami Licencjobiorcy; (c) zarządzania urządzeniami (MDM), konfiguracji trybu kiosk / blokady urządzenia ani ograniczania dostępu do innych aplikacji na urządzeniach Licencjobiorcy. Czynności

wskazane w lit. (c) pozostają po stronie Licencjobiorcy i/lub podlegają zasadom platform podmiotów trzecich (np. Meta) i pozostają poza zakresem niniejszej licencji.

8. Własność intelektualna

Wszelkie prawa własności intelektualnej do Oprogramowania oraz materiałów towarzyszących przysługują wyłącznie Licencjodawcy. Umowa nie przenosi na Licencjobiorcę żadnych praw poza licencją wyraźnie w niej określoną.

9. Aktualizacje i wsparcie

Licencjodawca udostępnia aktualizacje Oprogramowania za pośrednictwem Meta Horizon Store oraz zapewnia wsparcie w zakresie prawidłowego działania Oprogramowania drogą elektroniczną. Zakres i czas reakcji wsparcia mogą być określone w zamówieniu/ofercie.

10. Okres obowiązywania i rozwiązanie

10.1. Licencja obowiązuje przez okres wskazany w zamówieniu/ofercie (licencja czasowa / subskrypcja albo licencja bezterminowa).

10.2. Licencjodawca może wypowiedzieć licencję ze skutkiem natychmiastowym w przypadku istotnego naruszenia Umowy przez Licencjobiorcę, w szczególności naruszenia pkt 6. Po zakończeniu licencji Licencjobiorca zaprzestaje korzystania z Oprogramowania.

11. Gwarancja i odpowiedzialność

11.1. Oprogramowanie dostarczane jest „w stanie, w jakim się znajduje” (as is), w zakresie dopuszczalnym przez prawo, z wyłączeniem rękojmi. Licencjodawca dołoży starań, aby Oprogramowanie działało zgodnie z jego dokumentacją.

11.2. Odpowiedzialność Licencjodawcy z tytułu Umowy ograniczona jest do wysokości opłaty licencyjnej uiszczonej przez Licencjobiorcę w okresie 12 miesięcy poprzedzających zdarzenie. Licencjodawca nie odpowiada za szkody pośrednie i utracone korzyści, w zakresie dopuszczalnym przez prawo.

12. Dane

Jeżeli Oprogramowanie gromadzi dane dotyczące wyników szkoleń lub korzystania, przetwarzanie odbywa się zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz polityką prywatności Licencjodawcy dostępną na stronie epicvr.pl.

13. Prawo właściwe

Umowa podlega prawu polskiemu. Spory rozstrzyga sąd właściwy dla siedziby Licencjodawcy (Kraków).

14. Postanowienia końcowe

14.1. Umowa (wraz z zamówieniem/ofertą) stanowi całość uzgodnień stron w zakresie licencji. Zmiany wymagają formy pisemnej lub dokumentowej.

14.2. Jeżeli którekolwiek postanowienie okaże się nieważne, pozostałe postanowienia pozostają w mocy.

14.3. W przypadku rozbieżności między wersją polską a angielską niniejszej Umowy rozstrzygające znaczenie ma wersja polska.

14.4. Poprzez zakup, aktywację lub korzystanie z Oprogramowania Licencjobiorca potwierdza akceptację niniejszej Umowy.

Blok podpisów opcjonalny — dla wdrożeń realizowanych na podstawie podpisanej umowy. W modelu udostępnienia na stronie akceptacja następuje przez zakup, aktywację lub korzystanie z Oprogramowania (pkt 14.4).

Miejscowość i data: _____

Licencjodawca — EPICVR S.A.

Licencjobiorca