

Open Source-Lizenz

für die Virtual Reality Lernanwendung

Smart City für das Lehren und Lernen in der digitalen Welt

© 2024 – Land Nordrhein-Westfalen/Ruhr-Universität Bochum

Jedem, der eine Kopie der Virtual Reality (VR) Lernanwendung *Smart City für das Lehren und Lernen in der digitalen Welt* (nachfolgend „Software“ genannt) erhält, wird hiermit kostenlos eine einfache, zeitlich und örtlich unbeschränkte Lizenz erteilt, die Software unbeschränkt zu nutzen, insbesondere zu vervielfältigen, zu laden, anzuzeigen, ablaufen zu lassen, zu übertragen, zu speichern, zu übersetzen, zu bearbeiten, zu arrangieren und anders umzuarbeiten sowie die erzielten Ergebnisse zu verbreiten, die Software auch unverändert zu verbreiten einschließlich zu vermieten, drahtgebunden oder drahtlos öffentlich wiederzugeben sowie öffentlich zugänglich zu machen.

Die Software basiert auf der Unity Gaming Engine der Unity Software Inc. (Unity Technologies), 30 3rd Street, San Francisco, CA 94103, USA und enthält Technologien der Unity Technologies. Die obige Nutzungsrechteeinräumung umfasst hinsichtlich der Technologien der Unity Technologies nur die reine Werknutzung. Nutzerinnen und Nutzer müssen selbst prüfen, ob sie die Technologien von Unity Technologies bearbeiten oder verbreiten dürfen und ggfs. die erforderlichen Lizenzen von Unity Technologies einholen.

Der Copyright-Hinweis muss in allen Kopien oder wesentlichen Teilen der Software enthalten sein.

Die Ersteller oder Urheberrechtinhaber haften unbeschränkt bei Vorsatz, arglistiger Täuschung, grober Fahrlässigkeit, der Verletzung von Leib, Leben oder Gesundheit und soweit die Haftung gesetzlich nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden kann. Bei fahrlässiger Verletzung einer Pflicht, deren Erfüllung wesentlich für die Durchführung des Vertrags ist (Kardinalpflicht), haften die Ersteller oder Urheberrechtinhaber der Höhe nach begrenzt auf den Schaden, der bei Vertragsschluss vorhersehbar und typisch ist.

Darüber hinaus ist eine Haftung ausgeschlossen.

Die vorstehende Haftungsbeschränkung gilt auch für die Haftung der Mitarbeiter, Vertreter und Organe der Ersteller oder Urheberrechtinhaber.