

## Gebruiksvoorwaarden Virtual Skillslab

### **Even de spelregels uitleggen**

Je staat op het punt om Software van Virtual Skillslab te gaan gebruiken. In deze Gebruiksovereenkomst kun je lezen wat je daarmee mag doen en wat niet. In de overeenkomst staat ook welke Dienst Virtual Skillslab daarvoor levert.

Die tekst van deze Gebruiksvoorwaarden is geschreven in een informele stijl, omdat ook jongeren / minderjarigen de inhoud ervan moeten kunnen begrijpen.

## Artikel 1: Uitleg over sommige woorden

Het is gebruikelijk dat je bij een overeenkomst duidelijk maakt wat je met sommige woorden bedoelt. Dan is er –mocht er een verschil van mening ontstaan- geen discussie over wat Virtual Skillslab precies met die woorden bedoelt. In de rest van deze Gebruiksovereenkomst worden al die woorden met een hoofdletter geschreven.

1.1.

**Virtual Skillslab:** Virtual Skillslab is een handelsnaam van Virtual Skillslab B.V. Bij Virtual Skillslab maken we simulaties & (serious) games voor het voortgezet onderwijs en het beroepsonderwijs. Wij zijn gevestigd aan het Oude Haven 102 in Nijmegen en ingeschreven in het handelsregister van de Kamer van Koophandel onder nummer 66571162.

1.2.

**Software:** de digitale leermiddelen die Virtual Skillslab heeft ontwikkeld met de bijbehorende software, inclusief de Documentatie en alle Upgrades en/of Updates van de Software.

1.3.

**Dienst:** Virtual Skillslab geeft de Leerling of Docent toegang tot de Software en zorgt ervoor dat de Software voor de Leerling of Docent bereikbaar is ('hosten').

1.4.

**Activatiecode:** een unieke combinatie van cijfers en letters die voor elke Leerling of School anders is en die nodig is om van de Software gebruik te kunnen maken.

1.5.

**Activeren:** het in gebruik nemen van de Software door het gebruik van de Activatiecode, of door op een andere manier voor het eerst in te loggen op de Software.

1.6.

**Documentatie:** de informatie die Virtual Skillslab geeft of heeft gegeven aan de Leerling of Docent waarin staat wat er met de Software kan en mag gedaan worden, en hoe het gebruikt moet worden (een soort 'handleiding').

1.7.

**Intellectuele Eigendomsrechten:** de rechten die iemand heeft op wat hij heeft geschreven (een auteur bijvoorbeeld), ontworpen (een architect van een gebouw, de ingenieur van een database, de grafisch ontwerper van een logo), gefotografeerd, gefilmd of geanimeerd (fotograaf, filmer, grafisch ontwerper), gecomponeerd of uitgevoerd (een componist, artiest of musicus) etc. Zonder toestemming mag wat hun intellectueel eigendom is, niet zomaar gebruikt worden.

1.8.

**Leerling:** de natuurlijk persoon (dus niet een bedrijf of een vereniging) die met Virtual Skillslab deze gebruiksovereenkomst heeft gesloten.

1.9.

**Docent:** de natuurlijk persoon (dus niet een bedrijf of een vereniging) die met Virtual Skillslab deze gebruiksovereenkomst heeft gesloten.

1.10.

**School:** een instelling voor onderwijs waar de Leerling staat ingeschreven en/of waar de Docent een arbeidsovereenkomst heeft.

1.11.

**Licentie:** het recht dat Virtual Skillslab geeft om van de Software gebruik te maken. Voor dat gebruik moet degene aan wie de Licentie gegeven wordt, zich houden de voorwaarden van deze Gebruiksovereenkomst. Let op: je wordt dus niet de eigenaar van de Software; je mag de Software gebruiken.

1.12.

**Account:** persoonlijke toegang tot de Software; een gebruiker krijgt toegang door de invoer van een gebruikersnaam en bijbehorend wachtwoord.

1.13.

**Update:** een verbeterde versie van de Software (bijvoorbeeld van versie 1.0 naar 1.1) waarin eventuele fouten zijn opgelost.

1.14.

**Upgrade:** een nieuwe versie van de Software met nieuwe mogelijkheden of met een verbetering van al bestaande mogelijkheden (bijvoorbeeld van versie 1.0 naar versie 2.0)

1.15.

**Wederverkoper:** een officieel bedrijf dat de producten van Virtual Skillslab verkoopt, verhandelt of verspreidt (bijvoorbeeld een educatieve boekhandel).

1.16.

**AVG:** de Algemene Verordening Gegevensbescherming. Die wet regelt hoe bedrijven om moeten gaan met de persoonsgegevens die ze in hun bezit hebben of krijgen.

1.17.

**Privacyverklaring:** de regels waaraan Virtual Skillslab zich houdt om de privacy van Leerling en Docent te beschermen.

1.18.

**Schriftelijk:** per post, per e-mail of per fax.

## Artikel 2: Licentie en Dienstverlening van Virtual Skillslab

### 2.1.

Het gebruik van de Software en de Dienst start op het moment dat je de Software activeert met de Activatiecode die je hebt ontvangen of wanneer je op een andere manier voor het eerst inlogt op de Software.

### 2.2.

Je mag als Leerling of als Docent gebruik maken van de Software op voorwaarde dat je alle onderdelen van deze overeenkomst volledig nakomt. Virtual Skillslab op haar beurt zal je een Licentie op de Software geven en ook de daarbij behorende Dienst leveren zodra je de Software activeert.

### 2.3.

Virtual Skillslab gaat ervan uit dat je bij de Software en de Dienst gebruik maakt van apparatuur waarbij jij de rechten hebt of beheert om daarop software te kunnen plaatsen en accounts waarbij jij alle noodzakelijke accountgegevens beheert (of als je jonger bent dan 16 jaar) je ouders, voogd of school het account voor jou beheren). In een situatie waarbij je anderen toestemming verleent om op jouw apparatuur software te plaatsen en/of om jouw accountgegevens te gebruiken om software te plaatsen, dan blijf je zelf verantwoordelijk voor naleving van alle artikelen in deze Gebruiksvoorwaarden.

## Artikel 3: Voorwaarden van de Licentie en verlening van de Dienst

### 3.1.

Virtual Skillslab zal zijn uiterste best doen om de Dienst zo goed mogelijk te leveren. Virtual Skillslab kan je echter geen garantie op de Dienst geven:

- Virtual Skillslab kan niet beoordelen of de Software past bij wat jij wilt leren en de manier waarop je dat wilt leren. Ook weet Virtual Skillslab niet of de inhoud van de Software past bij jouw niveau.
- Er kunnen altijd fouten in de Software zitten die we nog niet hebben ontdekt en die we uiteraard zullen herstellen zodra we ze ontdekt hebben of zodra ze aan ons gemeld worden.
- Om de Software te kunnen gebruiken heb je hardware [een (tablet)pc, een notebook, etc.] nodig en zou je een internetverbinding nodig kunnen hebben. Virtual Skillslab is niet verantwoordelijk voor de apparatuur die jij of je school gebruikt en is ook niet verantwoordelijk voor de beschikbaarheid van internet.
- In de Documentatie staat waar de apparatuur en (eventueel) de internetverbinding aan moet voldoen om die Software of Dienst goed te laten werken. Virtual Skillslab is niet verantwoordelijk voor het gebruik van de Software of de Dienst op andere apparaten of met gebruik van (eventueel) andere internetverbindingen.

### 3.2.

Virtual Skillslab mag de Dienst tijdelijk stilzetten, bijvoorbeeld voor onderhoud aan de Software of voor het installeren van Upgrades of Updates. Virtual Skillslab zal zijn uiterste best doen om de Dienst niet tijdens gebruikelijke schooltijden stil te zetten, maar zal proberen om dat 's avonds, 's nachts, in het weekend of tijdens vakantieperiodes te doen. We kunnen dat echter niet garanderen.

### 3.3.

Aan het gebruik van de Software en de Dienst is wel een aantal voorwaarden verbonden. We zetten hieronder op een rij wat je wel of niet mag of moet doen.

- Om de Software te gebruiken heb je een persoonlijk Account nodig. Dit kan een Virtual Skillslab Account zijn, of een Account van een andere partij waarmee je toegang kunt krijgen tot de Software en Dienst.
- Een Account is persoonlijk en mag niet worden gebruikt door andere personen. Zodra Virtual Skillslab het redelijke vermoeden heeft dat meerdere personen gebruik maken van hetzelfde Account mag Virtual Skillslab het account direct blokkeren. Daarmee zal deze overeenkomst voor die specifieke Software of die Dienst en de toegang tot de Software of de Dienst worden stopgezet. Er wordt in dat geval geen geld teruggegeven.
- Docent en Leerling moeten de gebruiksnamen en wachtwoorden van het Account altijd geheimhouden. Virtual Skillslab is niet aansprakelijk voor misbruik van gebruiksnamen, wachtwoorden of ander middelen waarmee je je kunt identificeren wanneer je van de Dienst of de Software gebruik maakt. Virtual Skillslab mag er dus vanuit gaan dat een gebruiker die zich aanmeldt met één van de identificatiemiddelen van de Docent of de Leerling, ook daadwerkelijk die Docent of die Leerling is. Zodra Docent of Leerling het vermoeden heeft dat er misbruik is gemaakt van één van de identificatiemiddelen die hem door Virtual Skillslab zijn gegeven, moet hij dat onmiddellijk melden aan Virtual Skillslab op het adres dat aan het eind van deze Gebruiksvoorwaarden staat vermeld.

## Artikel 4: Uitwisseling van gegevens met Scholen

### 4.1.

De Software en de Dienst bieden –eventueel gecombineerd met andere software of diensten van Virtual Skillslab, de mogelijkheid om gegevens uit te wisselen. Dat kunnen verschillende soorten gegevens zijn. Wanneer het gaat om persoonsgegevens, dan houdt Virtual Skillslab zich aan AVG. Hoe dat is geregeld, vind je in artikel 7 van deze overeenkomst.

### 4.2.

Virtual Skillslab zal gegevens uitwisselen met de School en/of met Docenten van de School over de voortgang en resultaten die jij met de Software of de Dienst hebt behaald. Wanneer je de Software activeert mag Virtual Skillslab deze gegevens uitwisselen met de School.

### 4.3.

Wanneer de Leerling of Docent zelf een licentie op de Software of de Dienst heeft gekocht en geactiveerd en Leerling of Docent is het niet eens met het uitwisselen van gegevens zoals vermeld in 4.1. en 4.2 dan kan Leerling of Docent dat kenbaar maken aan Virtual Skillslab op het adres dat aan het eind van deze Gebruiksvoorwaarden staat vermeld. Virtual Skillslab zal dat beschouwen als het stopzetten van deze overeenkomst voor die specifieke Software of Dienst en de toegang tot de Software of Dienst stopzetten. Er wordt in dat geval geen geld teruggegeven.

## Artikel 5: Kosten en betaling

### 5.1.

- Wanneer de Leerling of Docent een licentie op de Software ontvangt via de School, dan is de Leerling of Docent verplicht om de afspraken over de betaling die de School daarover met de Leerling of Docent heeft gemaakt na te komen.
- Wanneer de Leerling of Docent de licentie gratis ontvangt van de School en de School heeft de betaling daarvan met de Wederverkoper of met Virtual Skillslab geregeld, dan blijft de Leerling of de Docent evengoed verplicht om zich te houden aan de andere artikelen die in deze voorwaarden vermeld staan.
- Wanneer Leerling of Docent de Licentie heeft besteld en gekocht bij een Wederverkoper, dan is de Leerling of Docent verplicht om de prijs te betalen die de Wederverkoper van hem vraagt (als dat al niet is gebeurd, bijvoorbeeld via een boekenlijst). Dat kan een andere prijs zijn dan de prijs die de School of Virtual Skillslab berekent of in een prijslijst heeft staan.
- Wanneer de Leerling of Docent de Licentie rechtstreeks heeft besteld bij Virtual Skillslab, dan is de Leerling of Docent verplicht de afgesproken prijs te betalen aan Virtual Skillslab.

### 5.2.

Wanneer de Leerling of Docent de Licentie rechtstreeks heeft besteld bij Virtual Skillslab dan ontvangt de Leerling of Docent een factuur. De Leerling of Docent moet betalen binnen de betalingstermijn die op de factuur staat. Ook moet er betaald worden op de manier of de manieren die op de factuur staan.

### 5.3.

Virtual Skillslab mag de toegang tot de Software of de Dienst stopzetten als de op de factuur genoemde betalingstermijn is overschreden of als de Leerling of de Docent een betaling die al gedaan is weer ongedaan maakt.

### 5.4.

Na het Activeren van de Software is in geen geval teruggave van het aankoopbedrag van de licentie mogelijk.

### 5.5.

De Leerling of Docent mag een Licentie niet doorverkopen.

### 5.6.

Alle prijzen die Virtual Skillslab communiceert (in de catalogus / op de website / etc.) of die genoemd worden in de Bestelbevestiging zijn inclusief BTW en eventuele andere verplichte belastingen of heffingen.

### 5.7.

Virtual Skillslab mag op elk moment de prijzen van de Software aanpassen.

## Artikel 6: Helpdesk / Ondersteuning

### 6.1.

De Leerling of Docent kan gebruik maken van een helpdesk bij de ondersteuning van de Software en de Dienst. De Helpdesk is per e-mail of tijdens kantooruren telefonisch bereikbaar. De gegevens staan aan het eind van deze Gebruiksvoorwaarden vermeld.

### 6.2.

Virtual Skillslab zal zijn uiterste best doen om eventuele vragen over het gebruik van de Software en de Dienst zo snel mogelijk te beantwoorden. Virtual Skillslab kan en mag daarbij gebruik maken van websites, een forum, een systeem van veel gestelde vragen (FAQ), etc. waarbij Virtual Skillslab ernaar streeft dat de antwoorden zo correct en zo volledig mogelijk zullen zijn.

## Artikel 7: Privacy

### 7.1.

Het gebruik van de Software en de Dienst betekent dat Virtual Skillslab allerlei persoonsgegevens verwerkt. Daarbij houdt Virtual Skillslab zich aan de regels van de wet, in het bijzonder de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG).

### 7.2.

Virtual Skillslab vindt het respecteren van jouw privacy van groot belang. Jouw persoonlijke gegevens worden dan ook heel zorgvuldig behandeld en goed beveiligd. Virtual Skillslab heeft een privacyverklaring. Dat reglement kun je lezen wanneer je de Software activeert, en alle onderdelen van dat reglement horen bij deze overeenkomst.

## Artikel 8: Intellectueel eigendom

### 8.1.

Virtual Skillslab blijft eigenaar van de Software en de Dienst. De leerling of de Docent krijgt alleen maar een Licentie.

### 8.2.

Virtual Skillslab en/of een Wederverkoper (die dat dan doet namens Virtual Skillslab) mogen technische maatregelen nemen om de Software te beschermen en te beveiligen. Ook mogen ze technische maatregelen nemen zodat de Software en de Dienst alleen gebruikt kunnen worden door Leerlingen of Docenten die daar recht op hebben. Leerlingen en Docenten mogen dergelijke technische maatregelen niet weghalen, ontwijken of omzeilen.

### 8.3.

Virtual Skillslab heeft alles wat in de Software of de Dienst staat zelf ontwikkeld. Wanneer er materiaal van anderen is gebruikt, heeft Virtual Skillslab het recht om dat te mogen gebruiken, geregeld. Als de rechter zou beslissen dat dat niet zorgvuldig is gebeurd en er toch materiaal van anderen is gebruikt dat Virtual Skillslab niet had mogen gebruiken, dan kan Virtual Skillslab (maar daarover beslist alleen Virtual Skillslab) diverse dingen doen:

- De Software aanpassen zodat er geen materiaal meer in voorkomt dat Virtual Skillslab niet had mogen gebruiken;
- Vergelijkbare Software aan de Leerling of Docent aanbieden met vergelijkbare mogelijkheden waarin materiaal zit dat Virtual Skillslab wel mag gebruiken;
- Proberen een regeling te treffen met de eigenaar van dat materiaal, zodat de Leerling of de Docent dat materiaal gewoon kan blijven gebruiken;
- Een andere redelijke oplossing aanbieden aan de Leerling of de Docent.

Elke andere vorm van aansprakelijkheid van Virtual Skillslab voor het misbruik maken van intellectueel eigendom wordt niet door Virtual Skillslab geaccepteerd.

## Artikel 9: Duur, beëindiging en de gevolgen van Beëindiging

### 9.1.

Bij de bestelbevestiging en/of bij het ontvangen van de Activatiecode staat ook hoe lang je van de Licentie gebruik mag maken. Als dat er niet bij staat, dan is dat tot 2 jaar (730 dagen) na het Activeren van de Software.

### 9.2.

Virtual Skillslab mag toegang tot de Software en de Dienst stopzetten of tijdelijk stopzetten wanneer de Leerling of Docent zich niet of niet helemaal houdt aan de afspraken die in deze Gebruiksovereenkomst staan.

### 9.3.

Wanneer deze Gebruiksovereenkomst beëindigd wordt –om welke reden dan ook- dan hebben Leerling of Docent geen recht meer op gebruik van de Software of de Dienst waar deze Gebruiksovereenkomst betrekking op heeft. Wanneer de Leerling of Docent voor het gebruik van de Software of Dienst nog geld aan Virtual Skillslab verschuldigd is, dan mag Virtual Skillslab dat direct opeisen.

## Artikel 10: Aansprakelijkheid

### 10.1.

Wanneer de totale aansprakelijkheid van Virtual Skillslab uitgedrukt zou worden in geld, dan is het bedrag dat vergoed zou kunnen worden voor mogelijk ontstane materiële schade niet groter dan het bedrag dat voor de Licentie is betaald. Daarbij moeten Leerling of Docent en Virtual Skillslab het erover eens zijn dat die schade is ontstaan omdat Virtual Skillslab zich niet heeft gehouden aan de afspraken in de Gebruiksovereenkomst. Alle andere artikelen in deze overeenkomst die ook gaan over eventuele aansprakelijkheid van Virtual Skillslab blijven gewoon van toepassing.

### 10.2.

Wanneer de Leerling of Docent Virtual Skillslab aansprakelijk wil stellen, dan moet de Leerling of Docent aan Virtual Skillslab schriftelijk laten weten dat Virtual Skillslab zich niet aan een afspraak of aan afspraken aan deze Gebruiksovereenkomst heeft gehouden. Er moet duidelijk en gedetailleerd omschreven worden om welke afspraak het gaat en wat Virtual Skillslab volgens de Leerling of Docent niet (helemaal) goed heeft gedaan. De Leerling of Docent moet Virtual Skillslab onmiddellijk aansprakelijk stellen nadat het niet nakomen van een afspraak zou zijn gebeurd. Virtual Skillslab



moet de kans krijgen om binnen een redelijke termijn een oplossing te bieden waarmee de afspraak weer nagekomen wordt. Let op: er ontstaat pas echt aansprakelijkheid van Virtual Skillslab als ze ook na de oplossing zich opnieuw niet aan de afspra(a)k(en) houdt.

10.3.

Om recht te hebben op een schadevergoeding moet de Leerling of Docent de ontstane schade binnen 14 dagen en schriftelijk bij Virtual Skillslab melden nadat die schade is ontstaan.

## Artikel 11: Overige bepalingen

11.1.

Het kan zijn dat een rechter of een andere bevoegde instantie bepaalt dat één of meer artikelen uit deze Gebruiksovereenkomst niet correct zijn of niet uitgevoerd mogen worden en dus aangepast moeten worden. Dat heeft geen gevolgen voor alle andere artikelen in deze Gebruiksovereenkomst; die blijven gewoon geldig.

11.2.

De Leerling of Docent mag zijn verplichtingen die bij deze Gebruiksovereenkomst horen alleen aan een ander overdragen, wanneer Virtual Skillslab dat vooraf schriftelijk heeft bevestigd.

11.3.

Virtual Skillslab mag de rechten en plichten die bij deze Gebruiksovereenkomst horen overdragen aan een ander of een ander bedrijf. De Leerling, Docent of School accepteert nu al dat zo'n overdracht zou kunnen plaatsvinden en Leerling, Docent of School zal daar zijn medewerking aan geven als die noodzakelijk mocht zijn.

## Artikel 12: Toepasselijk recht en bevoegde rechter

Op deze Gebruiksovereenkomst is alleen het Nederlandse recht van toepassing. Als er verschil van mening gaat ontstaan over deze Gebruiksovereenkomst of over de manier waarop Virtual Skillslab daar mee omgaat, dan spreken Leerling, Docent of School en Virtual Skillslab nu al af dat ze altijd eerst zullen proberen om dat in onderling overleg op te lossen. Lukt dat niet, dan vragen Leerling, Docent of School alleen aan de Nederlandse rechter om daarover een uitspraak te doen.

## Vragen?

Wanneer je vragen hebt over de verwerking van persoonsgegevens door Virtual Skillslab, of wanneer je gebruik wilt maken van één of meer van de rechten die de wet aan jou geeft, neem dan contact op met onze support afdeling via onderstaande gegevens:

Correspondentieadres: Oude Haven 102, 6511XH, Nijmegen  
E-mailadres: support@VirtualSkillslab.nl  
Telefoonnummer: 024-2022276

Wanneer je contact met ons opneemt voor het uitoefenen van jouw rechten die te maken hebben met de bescherming van persoonsgegevens, jouw recht op verzet, inzage of correctie, stuur dan een kopie van je identiteitsbewijs mee, zodat we zeker weten wie je bent.

Let op: wanneer je jonger bent dan 16 jaar en je wilt over één van de bovenstaande zaken contact met ons opnemen, dan moet dat verzoek gedaan worden door jouw wettelijke vertegenwoordigers (je ouders of je voogd).