

Avtal om Studentprojekt

[Denna mall för immaterialrättsliga avtal mellan Företag och Studenter är framtagen av Mittuniversitet. Mallen är tänkt att kunna användas vid projektkurser och examensarbeten om innovation på uppdrag av näringslivet. Text inom hakparentes i mallen raderas eller uppdateras innan underskrift. Mittuniversitetet är inte en part, men önskar se en kopia av avtalet, förutom bilaga med detaljerade personuppgifter. Avtalet bör signeras så snart som möjligt efter projektstart, och senast innan projektresultat och annan konfidentiell information överförs mellan parterna.]

1. Parter

Detta avtal har träffats mellan student[er] nedan kallad[e] Studenten[erna] och SideQuest Sweden AB, 559245-6510 nedan kallat Företaget, och avser studentarbete som utförs inom SIMS/Project based product development - HT20_P12 DT053A_DT169G_IG019A_TD002A_HT2020

Student[er]

Filip Wessman	fiwe1601@student.miun.se	Datateknik Civing år 5
Timmy Nord	tin01800@student.miun.se	Datateknik Kandidat år 3
Malik Musovic	mamu1700@student.miun.se	Datateknik Kandidat år 3
Filip Westerlund	fiwe1800@student.miun.se	Datateknik Kandidat år 3
Shawbo Sharifzadeh	shsh1801@student.miun.se	Datateknik Kandidat år 3

Företaget

SideQuest Sweden AB, 559245-6510

2. Bakgrund

SIMS Project "AR-Kubb" - mobile game with Augmented Reality

Project mission is to create a mobile phone game based on the traditional Swedish social game **Kubb**.

For this, we present some challenges and directions :

- Game should use **Augmented Reality (AR)** as field of vision.
- **Cloud Anchor** within AR should be main focus for both multiplayer and game area solution.
- Create a team experience, join, view your teams effort and more
- Use physics/ballistics formulas for throwing, hitting etc.
- Primary target audience/players are assumed to be **youngsters and teenagers aged 8-18**



3. Sekretess

Studenten förbinder sig att inte för tredje man, exempelvis för gäster från andra företag på en avslutande produktmessa, avslöja konfidentiell information som Studenten får del av under projektiden. För att information ska vara att anse som konfidentiell krävs att företaget (skriftligen) underrättar studenten därom. Information är inte att anse som konfidentiell om:

- informationen bevisligen redan innehades av mottagande part
- informationen bevisligen erhållits från någon annan än Företaget
- informationen är att anse som allmän eller allmänt känd
- informationen tagits fram av Studenten på egen hand och oberoende av information som delgivits studenten enligt detta avtal

Studenten har dock oinskränkt rätt att diskutera projektet med lärare vid Mittuniversitetet och andra studenter som ingår samma projektgrupp, samt att redovisa projektet muntligt och skriftligt inför lärare och studenter vid Mittuniversitetet. Studenten har också rätt att till Mittuniversitetet lämna de uppgifter och dokument som universitetet begär för genomförande av examination, antingen elektroniskt (vilket skulle kunna begäras ut av tredje man med hänvisning till offentlighetsprincipen) eller som arbetsdokument på papper.

4. Äganderätt till projektresultat

- Everything produced for SIMS "AR-Kubb" should be considered **free to use by both SideQuest Sweden AB and the project participants**. Hence neither SideQuest Sweden AB or participants in this project will have private rights to the solution.
- If the project needs assets or other **solutions already owned by SideQuest Sweden AB** to fulfil the project, the IP for this project result will be fully owned by SideQuest Sweden AB.

5. Option att förvärva äganderätt eller nyttjanderätt till projektresultat

N/A

6. Ersättning och kriterier

- There will be no pay salary for work done within SIMS project. All time spent from SideQuest will be on best effort basis.

Om en fortsättning på projektet skall bedrivas inom Företaget kan timanställning bli aktuellt.

Anställningsform vid ersättning: Timanställning

7. Ansvar

Studenten ska bedriva arbetet självständigt. Studenten bär inte ansvar för projektet rent resultatmässigt, och har inte något ansvar ekonomiskt för projektet.

Företaget ska avsätta rimliga resurser, vari ingår en kontaktperson och regelbundna möten, för att projektet ska kunna bedrivas enligt uppgjord tidsplan. Vid eventuella inköp till projektet, ska företaget faktureras direkt. Inköp skall godkännas av alla parter i god tid innan inköp sker.

8. Resultat och rapportering

När projektet är avslutat och mot ersättning ska Studenten till Företaget lämna en muntlig och en skriftlig rapport av projektarbetet, tillsammans med en kostnadsredovisning med originalverifikat.

9. Ändringar

Samtliga ändringar av och tillägg till detta avtal ska vara skriftliga och undertecknade av båda parter för att anses giltiga.

10. Tvist

Twister angående detta avtals tolkning ska avgöras av allmän svensk domstol. Av detta avtal har parterna tagit var sitt exemplar.

Student 1: Filip Wessman

Student 2: Timmy Nord

Student 3: Malik Musovic

Student 4: Filip Westerlund

Student 5: Shawbo Sharifzadeh

För Företaget.....

VD

Tomas Eriksson