

CONTRATO DE CESSÃO DE DIREITO DE USO (LICENÇA) DO SOFTWARE

Ao "Criar Conta" e selecionar a opção "Aceito os termos e condições de uso" no **Playbooker** e prosseguindo com o uso do mesmo, você estará aderindo aos termos deste contrato. Isto é uma licença, não uma venda. Este software é fornecido de acordo com os termos e condições especificadas abaixo:

A instalação e utilização deste software indicam que você está ciente dos termos desta licença, concordando com os mesmos e condições de faturamento relacionadas. Caso você esteja utilizando o software em nome de uma outra pessoa, antes de iniciar, recomendamos que você confirme se o usuário final (pessoa física ou jurídica) leu e aceitou esses termos e condições, pois este estará aderindo automaticamente aos mesmos.

Pelo presente instrumento particular de Contrato de Cessão de Direito de Uso (Licença) do Software Playbooker, fazem entre si:

De um lado, Playbooker (SCREENCORP DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE LTDA ME), pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob o nº 11.417.522/0001-00, estabelecida na R. Paulistânia, 90 - Cj. 12, São Paulo/SP, doravante denominada LICENCIANTE.

De outro lado, você, aqui denominada LICENCIADA, os quais se ajustam e se subordinam ao determinado pelas cláusulas abaixo:

CONDIÇÕES CONTRATUAIS

Aplicam-se ao presente contrato as disposições das Leis nº 9.609/98 e 9.610/98, que tratam da proteção da propriedade intelectual do software e da proteção dos direitos autorais.

CLÁUSULA PRIMEIRA: DEFINIÇÕES

1.1. Mediante ao pagamento e a aceitação dos termos e condições aqui mencionados, este contrato tem por objeto a permissão de uso do software Playbooker, de acordo com o tipo e número de licenças, respeitando as cláusulas deste contrato.

O software Playbooker é concebido para organizar os conteúdos e melhorar a comunicação entre participantes de equipes de trabalho.

CLÁUSULA SEGUNDA: PROPRIEDADE

2.1. O SOFTWARE objeto deste contrato de licença é de propriedade exclusiva da LICENCIANTE, que detém todos os direitos sobre o mesmo. O SOFTWARE está protegido pela legislação pertinente à propriedade industrial, ao direito autoral e ao sigilo de negócios e fabricação.

CLÁUSULA TERCEIRA: UNICIDADE DO PRODUTO

3.1. O SOFTWARE é licenciado como produto único, onde cada licença corresponde ao uso por um único usuário. Para o uso por 2 usuários, deverão ser adquiridas duas licenças e assim por diante. Detalhes dos valores na página: <https://playbooker.com.br/precos>

CLÁUSULA QUARTA: COMERCIALIZAÇÃO NÃO AUTORIZADA

4.1. É expressamente vedada a utilização do SOFTWARE, sem a respectiva licença, assim como, é vedada a modificação, cessão, distribuição, reprodução, publicação e licenciamento, gratuito, oneroso ou a qualquer outro título, a quem quer que seja, desrespeitando a legislação de proteção aos direitos autorais.

4.2. A LICENCIADA que adquirir o SOFTWARE de forma ilícita não terá direito a suporte nem a qualquer outro benefício estendido ao software, bem como estará sujeito também às medidas judiciais, cíveis e penais, aplicáveis à espécie.

CLÁUSULA QUINTA: RESTRIÇÕES DE LICENCIAMENTO

5.1. A presente licença substitui uma licença anterior que, juntamente com o seu contrato, ficam automaticamente rescindidos.

5.2. Caso o tipo de licença seja DEMONSTRAÇÃO, seu uso será limitado para fins de testes ou avaliação e não poderá ser utilizado com fins produtivos ou em prazo superior ao autorizado, assim como não poderá ser vendido ou cedido para terceiros não obstante de outras disposições deste contrato;

CLÁUSULA SEXTA: MARCAS

6.1. A aquisição do SOFTWARE não concede a LICENCIADA qualquer direito sobre as marcas de serviços ou produtos relacionadas ao software ou à empresa LICENCIANTE.

CLÁUSULA SÉTIMA: DIREITOS AUTORAIS

7.1. A titularidade, direitos de uso ou autorais referente aos CONTEÚDOS INSERIDOS NO SOFTWARE (incluindo, sem limitação a quaisquer imagens, fotografias, animações, vídeos, áudios, músicas, textos e apresentações), são de propriedade e responsabilidade exclusiva da LICENCIADA.

7.2. A LICENCIADA concorda que as sugestões de melhoria e as customizações solicitadas por ele a qualquer tempo podem ser utilizadas no produto sem que isto gere qualquer compromisso de direitos autorais, autorizando a licenciante a comercializar o produto sem necessidade de qualquer compensação ao licenciado em qualquer tempo.

7.3. Criações de novas funcionalidades e melhorias desenvolvidas para a empresa contratante poderão ser incorporadas à plataforma Playbooker e oferecidas para demais

clientes.

CLÁUSULA OITAVA: LICENÇA

8.1. O SOFTWARE em qualquer que seja sua versão, seus componentes e a documentação que o acompanha, são licenciados através deste instrumento para apenas uma LICENCIADA, pessoa física ou jurídica, de forma não exclusiva.

8.2. A propriedade intelectual sobre o SOFTWARE não é objeto deste contrato e continua sendo propriedade exclusiva da LICENCIANTE.

8.3. É terminantemente proibido a LICENCIADA reproduzir, distribuir, alterar, utilizar engenharia reversa ou valer-se de qualquer tentativa de reverter ao seu código-fonte qualquer dos componentes que compõe o SOFTWARE.

8.4. Através deste contrato, a LICENCIANTE cederá apenas o direito de uso do sistema em questão, sem precisar apresentar ou fornecer o código fonte ou estrutura interna do produto.

CLÁUSULA NONA: DURAÇÃO E RESCISÃO

9.1. O presente contrato vigorará até o momento da rescisão a partir de qualquer uma das partes.

9.1.2. Este contrato poderá ser rescindido a qualquer tempo, sem ônus.

9.2. Este contrato será passível de rescisão pela parte considerada inocente, sem que a parte considerada inadimplente tenha direito a qualquer indenização, nas hipóteses seguintes:

9.2.1. O descumprimento de qualquer obrigação contratual pela outra parte;

9.2.2. O protesto legítimo de título de crédito em que figure como devedora ou coobrigada a outra parte;

9.2.3. O ajuizamento de qualquer ação, contra uma parte, que venha a afetar a sua credibilidade ou idoneidade;

9.2.4. A decretação de falência ou a impetração de concordata da outra parte, além de sua dissolução judicial ou extrajudicial;

9.2.5. A prática de atos, por uma das partes, que importem em descrédito da outra; ou a ocorrência comprovada de motivos de caso fortuito ou de força maior.

9.2.6. Caso o cliente opte pela contratação do plano anual à vista, ou seja, 12 mensalidades com pagamento antecipado, não haverá devolução do valor pago caso o cliente desista do uso do software.

CLÁUSULA DÉCIMA: PREÇOS, FATURAMENTO, CONDIÇÕES DE PAGAMENTO E REAJUSTES

10.1. O preço e condições de faturamento e pagamento fazem parte da nota fiscal que acompanha o software.

10.2. Todos os valores associados com o software serão reajustados anualmente pelo IGPM ou índice que por ventura venha a substituí-lo.

10.4. O atraso no pagamento das mensalidades devidas importará em cobrança de juros de 2% (dois por cento) e juros moratórios legais ao mês. Notificado a LICENCIADA e, persistindo o atraso no pagamento por prazo superior a 5 (cinco) dias, este ficará sujeito à suspensão do funcionamento do SOFTWARE e protesto de títulos em aberto.

10.5 O Playbooker oferece a possibilidade da criação de uma conta teste de 15 dias para avaliação do software, sem nenhum custo ao usuário e nenhum compromisso de continuidade do uso dos serviços.

10.6 Os formatos de planos e preços praticados pela Screencorp podem ser alterados sem aviso prévio.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA: RESTRIÇÕES DE RESPONSABILIDADE DA LICENCIANTE

11.1. O software é fornecido "como está" sem nenhuma outra Garantia. A licenciada assume todos os riscos e responsabilidades pela escolha do software para alcançar os resultados desejados, bem como pela instalação, utilização e resultados obtidos por meio do software. A empresa não garante que o software esteja isento de erros, possíveis interrupções ou falhas, ou que o mesmo seja compatível com qualquer hardware ou software específico. Pela extensão máxima permitida pela lei aplicável, a empresa se isenta de todas as garantias, sejam explícitas ou implícitas, incluindo, sem limitação, garantias implícitas de adequação comercial, adequação para um propósito específico e não-violação em relação ao Software e aos materiais escritos que o acompanham.

11.2. A licenciada assume o custo total de qualquer dano ocasionado pelo próprio uso do software, pelas informações contidas ou compiladas pelo software e pela interação (ou imperícia na interação) com qualquer outro hardware ou Software, seja fornecido pela empresa ou por terceiros. Pela máxima extensão permitida pela lei aplicável, em nenhuma circunstância a empresa, nem seus fornecedores ou licenciadores serão responsabilizados por qualquer dano (incluindo, sem limitação, danos por lucros cessantes, interrupção de negócios, perda de informações comerciais, perda de bens intangíveis, interrupção de trabalho, ruptura, dano ou falha no hardware ou software, custos de reparo, perda de tempo de trabalho ou outras perdas pecuniárias) decorrente do uso ou da imperícia no uso do software, ou incompatibilidade do software com qualquer hardware, software ou tipo de utilização, mesmo que a licenciada tenha sido advertido sobre a possibilidade de tais danos.

11.3. Em nenhuma circunstância a responsabilidade total da empresa para com a licenciada

por todos os danos decorrentes de causas diversas (seja por ato ilícito contratual ou extracontratual) excederá o valor pago pelo licenciado pelo software.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA: SUPORTE TÉCNICO

12.1. Está incluso no presente contrato o suporte técnico para dirimir dúvidas ou solucionar problemas diretamente relacionados com o SOFTWARE cuja a prestação ocorrerá conforme descrição abaixo:

Suporte telefônico e e-mail: das 9:00 as 18:00, dias úteis.

SLA de Atendimento via chamado Help-Desk: até 24 horas, dias úteis para resposta.

Diagnóstico de problemas: até 72 horas após o atendimento.

12.2. Estabilizar o sinal do software no prazo máximo de 48 (Quarenta e oito) horas, sempre em dias úteis.

CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA: CONFIDENCIALIDADE

13.1. Obrigam-se mutuamente LICENCIANTE e LICENCIADA a respeitar o direito de propriedade e de confidencialidade de informações acessadas, bem como o de não transferir a terceiros, no todo ou em parte, salvo prévia autorização uma da outra.

13.2. Todos os estudos executados, projetos e instruções emitidas pela LICENCIANTE, para o bom e fiel cumprimento do serviço, não deverão ser, no todo ou em parte, utilizados, reproduzidos ou comunicados a terceiros, para fins diferentes do objeto contratual, sem a expressa autorização da LICENCIADA.

13.3. Todas as informações fornecidas pela LICENCIADA ou pela LICENCIANTE, com a classificação por escrito de "CONFIDENCIAL", serão mutuamente como tal considerados, que se comprometerá diretamente ou através de seus dirigentes e empregados, a não divulgar ou transmitir a terceiros.

13.4. A LICENCIANTE se compromete, ainda, a manter em sigilo todas as informações da LICENCIADA a que tiver acesso, em decorrência da prestação dos serviços conforme este contrato.

CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA: DEVERES DA LICENCIADA E DA LICENCIANTE

14.1. É dever da LICENCIADA fazer cópias de seguranças (backups) dos dados cadastrados no SOFTWARE.

14.2. A LICENCIANTE em hipótese alguma será responsável pela perda de dados cadastrados.

14.3. A LICENCIADA não poderá divulgar os resultados de qualquer teste de desempenho do

SOFTWARE a terceiros, sem o prévio consentimento, por escrito, da LICENCIANTE.

CLÁUSULA DÉCIMA QUINTA: DESISTÊNCIA

15.1. Este contrato constitui o contrato inteiro entre as partes com relação ao assunto e substitui todos os entendimentos ou contratos, escritos ou orais, anteriores ou atuais sobre o mesmo. A desistência de qualquer provisão deste contrato será efetivada somente se for apresentada por escrito e se for assinada por um representante autorizado da LICENCIANTE.

CLÁUSULA DÉCIMA SEXTA: DISPOSIÇÕES GERAIS

16.1 Deveres de Conduta - O relacionamento das Partes em decorrência deste Contrato, e para os fins nele previstos, atenderá aos princípios da boa fé, probidade, confiança e lealdade, abstendo-se cada Parte de adotar conduta que prejudique os interesses da outra.

16.2 Declaração de Confidencialidade - As partes se obrigam reciprocamente a manter sigilo de todas e quaisquer informações qualificadas como sigilosas a que tenham tido acesso em razão deste contrato.

16.3 O CLIENTE não poderá omitir, negar ou imputar a outrem, a autoria pelo desenvolvimento intelectual do trabalho da Screencorp, quando divulgá-lo a terceiros.

16.4 A Screencorp não tem qualquer responsabilidade perante o Poder Público, inclusive ECAD, bem como perante terceiros, pelo conteúdo veiculado através de seu sistema, tampouco no que concerne à sua veracidade, frequência, formato, qualidade, periodicidade e suas demais características, cabendo ao CLIENTE a exclusiva responsabilidade pelo material publicitário ou de qualquer outra natureza veiculado.

16.5 O CLIENTE autoriza a Screencorp a utilizar seu nome e logomarca como case de sucesso em materiais impressos e website da Screencorp.

16.6 Caso haja necessidade da intervenção para manutenção do Software/sistema, fica desde já estabelecido que a Screencorp tenha livre acesso remoto ao computador no qual o Software estiver instalado, inclusive ao conteúdo exibido pelo CLIENTE.

16.7 O CLIENTE se compromete, neste ato, a consultar a legislação municipal, estadual e federal para certificar-se das exigências legais quanto ao uso do Software/sistema que é objeto deste contrato.

16.8 Não serão considerados empregados do CLIENTE, sob nenhuma hipótese, os funcionários e/ou subcontratados do Playbooker que prestarem os serviços discriminados neste contrato.

CLÁUSULA DÉCIMA SÉTIMA: FORO COMPETENTE

17.1. Fica eleito o Foro da Comarca da Capital de São Paulo para dirimir quaisquer questões

referentes ao presente Contrato de Licença, renunciando as partes contratantes a todos os demais, por mais privilegiados que sejam.

São Paulo, 05 de Julho de 2019

SCREENCORP DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE LTDA ME - Licenciada