

Strategieën voor intellectueel eigendom bij samenwerking.

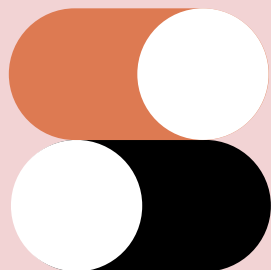
Welke strategieën zijn er, en welke past
bij jullie samenwerking?

HANDREIKING**Strategieën voor intellectueel eigendom bij samenwerking.**

Welke strategieën zijn er, en welke past bij jullie samenwerking?



Op deze uitgave is de Creative Commons ShareAlike Naamsvermelding 4.0-licentie van toepassing. Maak bij gebruik van dit werk vermelding van de volgende referentie: de Lange, E., ter Hedde, M., van Meeuwen, L., & Visser, F. (2025). Handreiking: Strategieën voor intellectueel eigendom bij samenwerking. Utrecht: Npuls.



Inhoudsopgave

1. Achtergrond & inleiding	5
2. Wat zijn intellectuele eigendomsrechten?	7
3. Over welke producten kan dit gaan?	11
4. Welke partijen kunnen betrokken zijn?	13
5. Welke fasen zijn er in een samenwerking?	15
6. Welke aandachtspunten zijn er bij het aangaan van een samenwerking?	19
7. Welke strategieën zijn er voor de regeling van auteursrechten?	23

1. Achtergrond & inleiding

Door het belang van digitalisering in het huidige en toekomstige onderwijs moeten instellingen kunnen vertrouwen op goede digitale voorzieningen. Goede digitale voorzieningen kenmerken zich doordat ze de juiste functionaliteiten hebben, aan de juiste (niet-)functionele eisen voldoen (bijv. privacy en security) en dat de digitale voorzieningen voldoen aan publieke waarden als menselijkheid, rechtvaardigheid en autonomie¹.

De huidige relatie tussen onderwijsinstellingen en leveranciers van digitale voorzieningen (**EdTech-bedrijven**) kenmerkt zich nog vaak door een klassieke ‘klant-leverancier-relatie’, waarin onderwijsinstellingen regelmatig onder druk komen te staan en EdTech-bedrijven zowel de vorm als de inhoud van het onderwijs meer en meer beïnvloeden door de producten die zij leveren.

Oplossingen om die afhankelijkheid van EdTech-bedrijven weg te nemen of op zijn minst te verminderen, liggen onder meer in het stellen van andere vragen aan de markt. Immers, als onderwijsinstellingen blijven vragen wat zij vroegen, blijven onderwijsinstellingen krijgen wat zij kregen. Om die vragen aan de EdTech-bedrijven te kunnen veranderen, kunnen onderwijsinstellingen onder andere gebruik maken van Npuls-initiatieven zoals: de “EdTech Marktplaats”², het “3E Framework”³ en de handreiking “Inkopen met dialoog”.

Een andere aanpak voor het verkrijgen van meer autonomie in de samenwerking met EdTech-bedrijven ligt bij het vooraf in kaart brengen en beschermen van de oorsprong van de digitale voorziening. Veel van de digitale voorzieningen die door EdTech-bedrijven zijn ontwikkeld hebben namelijk hun oorsprong bij de onderwijsinstellingen zelf. Het begon met een idee of een ontwerp van een onderwijsinstelling op basis waarvan door een EdTech-bedrijf een digitale voorziening is ontwikkeld.

Deze Handreiking ‘Strategieën voor Intellectueel Eigendom bij Samenwerking’ gaat in op de mogelijkheden voor onderwijsinstellingen om met de inzet van een passende strategie met betrekking tot intellectueel eigendom in samenwerkingen met EdTech-bedrijven de gewenste autonomie na te streven. De auteurs zetten in op het verschaffen van inzicht in de waarde van

¹ Zie de WaardenWijzer op surf.nl/themas/publieke-waarden/waardenwijzer.

² Zie npuls.nl/edtech-marktplaats

³ Zie npuls.nl/kennisbank/nederlandse-3e-raamwerk

intellectueel eigendom voor het behouden van autonomie. Deze handreiking biedt inzichten in de verschillende strategieën die er zijn met betrekking tot het intellectueel eigendom en op basis van welke overwegingen die voor verschillende type digitale voorzieningen kunnen worden toegepast, met als doel zowel de innovatiekracht van EdTech-bedrijven als de expertise in onderwijsinstellingen zo goed mogelijk samen te laten werken bij de ontwikkeling van digitale voorzieningen. Deze handreiking is een eerste verkenning, op basis waarvan we kunnen gaan ervaren wat er wel werkt, en wat niet. Het is een stuk dat bedoeld is om inzicht te geven in de opties die onderwijsinstellingen en EdTech-bedrijven ter beschikking hebben en te inspireren om er in de praktijk actief ervaring mee op te gaan doen⁴.

Voordat in hoofdstuk 7 die strategieën worden benoemd en uitgewerkt, wordt in deze handreiking eerst ingegaan op wat intellectueel eigendom is (hoofdstuk 2), welke digitale producten kunnen worden ontwikkeld (hoofdstuk 3) en wie daarbij betrokken zijn (hoofdstuk 4), de verschillende fasen van een samenwerking (hoofdstuk 5) en een beschrijving van aandachtspunten bij het aangaan van een samenwerking (hoofdstuk 6). Met het doorlopen van deze hoofdstukken wordt scherpte aangebracht in de te beantwoorden vragen binnen een instelling bij het kiezen van een passende strategie.

⁴ De afhankelijkheid van EdTech-bedrijven kan ook worden verminderd door de broncode van een digitaal product als open source beschikbaar te stellen. Open source betekent dat de code van een programma openbaar beschikbaar wordt gemaakt. Dat de broncode als open source beschikbaar wordt gesteld, staat op zichzelf los van de vraag bij wie het auteursrecht ligt en kan worden toegepast bij diverse strategieën die in deze handreiking worden uitgewerkt maar het concept open source is verder niet uitgewerkt.

2. Wat zijn intellectuele eigendomsrechten?

Het begrip intellectuele eigendomsrechten (**IE**) of *intellectual property rights* (**IP**) is een verzamelbegrip van rechten die betrekking hebben op de bescherming van intellectuele prestaties en niet-materiële objecten. Onder dit begrip vallen rechten als: het auteursrecht, het databankenrecht, het octrooirecht, het handelsnaamrecht, het merkenrecht en het tekening- en modellenrecht.

Hieronder wordt nader ingegaan op een aantal voor de samenwerking met EdTech-bedrijven relevante intellectuele eigendomsrechten.

Korte beschrijving van intellectuele eigendomsrechten Auteursrecht

Het auteursrecht is het uitsluitend recht van de maker van een werk van letterkunde, wetenschap of kunst dat de waarneembare vorm van het werk beschermt. Voorbeelden van werken die door het auteursrecht worden beschermd zijn: boeken, muziek en films, krantenartikelen, schilderijen en tekeningen, software, videogames en apps, bouwtekeningen en foto's en video's⁵.

Het auteursrecht ontstaat automatisch door het maken van het werk. Wel is vereist dat het werk waarneembaar is en een eigen, oorspronkelijk karakter heeft en het persoonlijk stempel van de maker draagt. De persoon die het werk feitelijk maakt, wordt aangemerkt als maker en als auteursrechthebbende. Hierop zijn een paar uitzonderingen en voor deze handreiking wordt het werkgeversauteursrecht genoemd. Indien een werknemer in het kader van zijn of haar dienstverband auteursrechtelijk beschermde werken maakt, dan wordt de werkgever aangemerkt als maker en als auteursrechthebbende met betrekking tot die werken.

De auteursrechthebbende kan de auteursrechten geheel of gedeeltelijk in de vorm van een afgesplitst deel overdragen aan een derde of aan een derde het recht geven om het werk met diens toestemming te gebruiken (een licentie).

⁵ Voor meer informatie zie: ondernemersplein.overheid.nl/auteursrecht

Merkenrecht

In samenwerking met een EdTech-bedrijf kunnen bepaalde digitale producten onder een kenmerkende naam of logo wordt gepresenteerd. Door die naam of dat logo te registreren als merk, verkrijgt de houder van dat merk het alleenrecht om die naam of dat logo te gebruiken voor de specifieke producten en diensten waarvoor het merk is geregistreerd⁶.

Een merkregistratie wordt altijd aangevraagd voor een bepaald land of gebied bij het registratiebureau voor dat land of gebied. Als de digitale producten alleen worden gebruikt in Nederland dan kan het merk worden geregistreerd voor de Benelux bij het Benelux-Bureau voor Intellectuele Eigendom (BOIP)⁷. Een merk kan ook in één keer voor alle landen van de EU worden geregistreerd door een aanvraag voor een Uniemerk bij het Bureau voor Intellectueel Eigendom van de Europese Unie (EUIPO)⁸.

Domeinnaam

Voor digitale diensten die als online diensten worden aangeboden is registratie van een domeinnaam vereist om online aanwezig te zijn. Een domeinnaam wordt aangevraagd bij een registrar (hostingprovider) voor de verschillende extensies⁹. Strikt genomen is het recht op de registratie van een domeinnaam geen intellectueel eigendomsrecht maar omdat de naam waaronder het digitaal product wordt gepresenteerd veelal als een merk wordt geregistreerd, geeft het registreren van de daarmee overeenstemmende domeinnaam een zekere mate van bescherming en waarde.

Octrooirecht

In het geval de samenwerking tussen een onderwijsinstelling en een EdTech-bedrijf leidt tot een uitvinding op het gebied van de technologie die nieuw is, op uitvinderswerkzaamheid berust en toegepast kan worden op het gebied van de nijverheid, kan daarvoor een octrooi worden aangevraagd¹⁰. Vaak wordt de uitvinder de houder van het octrooi of het bedrijf waarin de uitvinder werkt tenzij er afwijkende afspraken zijn gemaakt.

In tegenstelling tot het auteursrecht dat de uiterlijke, waarneembare vorm van een werk beschermt, beschermt het octrooi het idee. Een ander verschil met het auteursrecht is dat een octrooi aangevraagd en verleend moet worden, terwijl het auteursrecht direct ontstaat

⁶ Voor meer informatie zie: ondernemersplein.overheid.nl/merkenrecht

⁷ Voor meer informatie over het registreren van een merk bij het BOIP: boip.int.nl/ondernemers/merken

⁸ Voor meer informatie over het aanvragen van een merk voor de EU: euipo.europa.eu/nl/trade-marks/how-to-apply/apply-now

⁹ Voor meer informatie over de .nl domeinnamen zie: sidn.nl/product/nl-domeinnaam

¹⁰ Voor meer informatie zie: ondernemersplein.overheid.nl/octrooirecht

bij het creëren van het werk. Alleen in die landen waar een octrooi is aangevraagd en gekregen is de uitvinding door het octrooi beschermd. Een octrooi kan per land of per groep landen worden aangevraagd. Voor Nederland kan een octrooi worden aangevraagd bij Octrooiencentrum Nederland, onderdeel van RVO. Aanvragen voor een octrooi in andere landen moeten worden ingediend bij het octrooibureau van het betreffende land¹¹.

Bescherming bedrijfsgeheimen

Onder een bedrijfsgeheim valt informatie of knowhow die als vertrouwelijk moet worden aangemerkt. Volgens de Wet bescherming bedrijfsgeheimen moet voldaan worden aan de volgende drie voorwaarden:

1. De informatie moet geheim zijn en dus niet algemeen bekend of gemakkelijk toegankelijk zijn;
2. De informatie moet handelswaarde hebben omdat die geheim is, en;
3. Er moeten redelijke maatregelen zijn genomen om het bedrijfsgeheim een geheim te houden¹².

Door bijvoorbeeld geheimhoudingsverklaringen te gebruiken met iedereen die kennis kan nemen van de vertrouwelijke informatie en te zorgen voor adequate fysieke en technische beveiliging kan de informatie geheim worden gehouden.

Een bedrijfsgeheim hoeft niet te worden geregistreerd en ontstaat automatisch als het voldoet aan de eisen van de Wet bescherming bedrijfsgeheimen. Strikt genomen is het geen intellectueel eigendomsrecht maar het is daaraan wel gerelateerd omdat veel informatie of *knowhow* die als vertrouwelijk moet worden aangemerkt, wordt gebruikt bij de ontwikkeling van digitale producten¹³.

Let op: in het vervolg van deze handreiking, en met name in hoofdstuk 7 waar de verschillende strategieën worden toegelicht, doelen we op auteursrecht wanneer het gaat over IE/IP.

In de praktijk veel gebruikte classificatie van intellectuele eigendomsrechten

De ontwikkeling van een digitaal product door een EdTech-bedrijf is veelal geen *stand-alone* ontwikkeling waarbij het EdTech-bedrijf als het ware met een leeg vel papier start met de ontwikkeling. Integendeel, in veel gevallen zal het EdTech-bedrijf kunnen starten met al eerder ontwikkelde onderdelen, onderdelen van derden of onderdelen die publiekelijk beschikbaar zijn.

¹¹ Voor meer informatie over het aanvragen van een octrooi in Nederland zie: rvo.nl/onderwerpen/octrooi-en-ofwel-patenten/octrooi-aanvragen en voor het aanvragen van een octrooi in het buitenland zie: rvo.nl/onderwerpen/octrooi-en-ofwel-patenten/octrooi-aanvragen/buitenland/buitenlandse-octrooibureaus

¹² Artikel 1 Wet bescherming bedrijfsgeheimen

¹³ Voor meer informatie zie: ondernemersplein.overheid.nl/bedrijfsgeheim-beschermen-wbb

Bij het bepalen van de strategie met betrekking tot intellectueel eigendom in samenwerkingen met EdTech-bedrijven is het daarom van belang te weten welke onderdelen van het digitaal product specifiek voor en/of met de onderwijsinstelling worden ontwikkeld. Om die verschillende onderdelen nader aan te duiden wordt in de praktijk gewerkt met de navolgende nadere classificatie:

- a. **Background IP / Achtergrond IE:** de IP of kennis die relevant is voor de ontwikkeling van een digitaal product en die door de onderwijsinstelling en/of het EdTech-bedrijf aan het begin van de samenwerking al bestond en eventueel wordt aangeleverd.
- b. **Foreground IP / Voorgond IE:** alle IP of kennis die tijdens de ontwikkeling van een digitaal product wordt ontwikkeld.
- c. **Third-party IP / Derden partijen IE:** de door derden ontwikkelde IP of kennis (bijvoorbeeld tools, content etc.) die door de onderwijsinstelling en/of het EdTech-bedrijf tijdens de ontwikkeling van een digitaal product wordt ingebracht of gebruikt voor de ontwikkeling van Foreground IP en waarop de (licentie)voorwaarden van die derde van toepassing zijn. Hierbij kan een onderscheid worden gemaakt tussen derden partijen IE of kennis die als hulpmiddel wordt gebruikt bij de ontwikkeling van een digitaal product (Foreground IP), en derden partijen IE of kennis die als onderdeel wordt opgenomen in een digitaal product (Foreground IP). Bij dit laatste is het van belang na te gaan of er daardoor geen ongewenste afhankelijkheid ontstaat in de zin dat voor het gebruik van de Foreground IP altijd een licentie voor de Background IP nodig is.
- d. **Public IP / vrij beschikbare IE:** vrijelijk beschikbare door derden ontwikkelde IP of kennis (bijvoorbeeld tools, content etc.) die door de onderwijsinstelling en/of het EdTech-bedrijf tijdens de ontwikkeling van een digitaal product wordt ingebracht of gebruikt voor de ontwikkeling van een digitaal product (Foreground IP) en waarop geen voorwaarden of bepaalde open source voorwaarden van toepassing zijn.

Die onderdelen van het digitaal product die door het EdTech-bedrijf specifiek voor de onderwijsinstelling worden ontwikkeld, kunnen worden aangemerkt als *Foreground IP*. Ten aanzien daarvan zal de onderwijsinstelling een keuze moeten maken welke strategie het beste past. De strategieën worden in hoofdstuk 7 nader uitgewerkt.

3. Over welke producten kan dit gaan?

In het kader van een samenwerking tussen een onderwijsinstelling en een EdTech-bedrijf kunnen diverse digitale producten worden ontwikkeld. Om een idee te geven van de verschillende digitale producten volgt hieronder een kort en niet-volledig overzicht:

- content (waaronder teksten, illustraties foto's, video's, XR-content, methoden etc.);
- software (waaronder apps, websites, onderwijs-/ leerplatforms, hulpmiddelen etc.);
- een gezamenlijk logo of een gezamenlijke naam waaronder de samenwerking wordt uitgevoerd of voor de in samenwerking ontwikkelde producten;
- games;
- remote labs, en;
- databanken.

Het is van belang de verschillende digitale producten die kunnen ontstaan in het kader van een samenwerking tijdig te identificeren omdat de verschillende digitale producten door verschillende intellectuele eigendomsrechten worden beschermd. Indien vooraf duidelijk is welk soort digitaal product wordt ontwikkeld, kan daarvoor bij het aangaan van de overeenkomst afspraken worden gemaakt over de intellectuele eigendomsrechten. Indien tijdens de samenwerking bepaalde digitale producten worden ontwikkeld die bij de start van de overeenkomst niet waren voorzien, is het verstandig in de overeenkomst een procedure te hebben met afspraken hoe de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf tot overeenstemming kunnen komen over een regeling met betrekking tot de intellectuele eigendomsrechten van dergelijke digitale producten.

De in samenwerking met of voor een onderwijsinstelling te ontwikkelen digitale producten zullen voornamelijk bestaan uit content, software en games. Die digitale producten zullen in de regel bestaan uit software (zowel in objectcode als in broncode), de bijbehorende documentatie en het voorbereidend materiaal; ze worden aangemerkt als werken van letterkunde, wetenschap of kunst die door het auteursrecht worden beschermd. Let op: Het vervolg van deze handreiking en met name de verschillende strategieën is om die reden beperkt tot auteursrechten. Vergelijkbare strategieën kunnen worden uitgewerkt met betrekking tot octrooien. Bij een aantal strategieën is een opmerking gemaakt over het eventueel registreren van een naam, logo of begrip als merk of domeinnaam.

De in hoofdstuk 7 uitgewerkte strategieën met betrekking tot auteursrechten hebben alleen betrekking op de digitale producten die in samenwerking met of voor een onderwijsinstelling worden ontwikkeld. In het vorige hoofdstuk is dat aangeduid als *Foreground IP* of Voorgrond IE. Als voor het gebruik van een in samenwerking ontwikkeld digitaal product bepaalde onderdelen of kennis vereist is die het EdTech-bedrijf al voor de samenwerking heeft ontwikkeld (hiervoor aangeduid als *Background IP / Achtergrond IE*), dan zal de onderwijsinstelling met het EdTech-bedrijf afspraken moeten maken over het gebruik daarvan (bijvoorbeeld in de vorm een licentie).

4. Welke partijen kunnen betrokken zijn?

Om te bepalen wie de auteursrechten heeft of zou kunnen hebben met betrekking tot de digitale producten die in samenwerking kunnen worden ontwikkeld, is het voorts van belang de verschillende betrokken partijen te identificeren. Bij de ontwikkeling van digitale producten kunnen de navolgende partijen en personen die betrokken zijn een rol spelen:

- De **onderwijsinstelling** is veelal de initiator en opdrachtgever van de ontwikkeling van een digitaal product. De onderwijsinstelling ontwikkelt zelf geen digitale producten maar laat dat feitelijk doen door haar werknemers, door ingeschakelde free-lancers of zzp-ers of door EdTech-bedrijven.
- Het **EdTech-bedrijf** ontwikkelt digitale producten die zij op de markt brengt en is daarnaast opdrachtnemer van de ontwikkeling van digitale producten in opdracht van de onderwijsinstelling. Ook binnen het EdTech-bedrijf worden de digitale producten feitelijk ontwikkeld door haar werknemers en/of door ingeschakelde free-lancers of zzp-ers.
- **Werknemers van een onderwijsinstelling** zijn betrokken bij de ontwikkeling van digitale producten door bijvoorbeeld kennis, expertise en ideeën te ontwikkelen en in te brengen of door zelf mee te ontwikkelen aan een digitaal product. **Werknemers van een EdTech-bedrijf** ontwikkelen de digitale producten. In de regel zullen de werknemers van de onderwijsinstelling en van het EdTech-bedrijf hun werkzaamheden in dienst van de onderwijsinstelling respectievelijk het EdTech-bedrijf uitvoeren met als gevolg dat de onderwijsinstelling wordt aangemerkt als maker en auteursrechthebbende van alle werken die door de werknemers van de onderwijsinstelling worden gemaakt en het EdTech-bedrijf wordt aangemerkt als maker en auteursrechthebbende van alle werken die door haar werknemers worden gemaakt¹⁴.
- **Free-lancers / zzp-ers en andere derden** ingeschakeld door een onderwijsinstelling of door een EdTech-bedrijf werken op zelfstandige basis voor die onderwijsinstelling respectievelijk het EdTech-bedrijf en worden daardoor als maker en auteursrechthebbende aangemerkt van de digitale producten die zij ontwikkelen. Als een onderwijsinstelling respectievelijk het EdTech-bedrijf die rechten wil verkrijgen dan zal zij een overdracht van auteursrechten moeten overeenkomen. Dat kan in het contract met de onderwijs de free-lancers of de zzp-er of in de vorm van een aparte akte.
- **Onderdelen van derden** of **onderdelen die publiekelijk bekend zijn** (bijvoorbeeld *open source software*), kunnen als onderdeel worden opgenomen in digitale producten. Afhankelijk

¹⁴ Artikel 7 Auteurswet (het werkgeversauteursrecht).

van het soort onderdeel dat is opgenomen in het digitaal product, gaat de onderwijsinstelling een licentieovereenkomst aan met die derde of is de onderwijsinstelling gehouden aan de voorwaarden van de *open source* software. Voor de onderwijsinstelling is het van belang (zoveel mogelijk vooraf) te weten welke software van derden of welke *open source software* onderdeel worden van het digitaal product om te bepalen of zij daarmee akkoord kan gaan of dat daarmee bijvoorbeeld de autonomie in het geding kan komen en er dus een andere keuze moet worden gemaakt.

- Bij de ontwikkeling van digitale producten zal ook steeds meer gebruik worden gemaakt van **kunstmatige intelligentie / artificial intelligence (AI)** wat resulteert in door AI gegenereerde werken / *AI generated works*. De vraag is of door AI gegenereerde werken auteursrechtelijk beschermd zijn en zo ja wie de rechten op die werken heeft is nog niet in jurisprudentie uitgekristalliseerd. Dit gaat verder dan de scope van deze handreiking. Ook met betrekking tot het gebruik van AI door bijvoorbeeld het EdTech-bedrijf is het voor de onderwijsinstelling van belang (zoveel mogelijk vooraf) te weten welke AI-tools worden gebruikt en hoe die worden gebruikt bij de ontwikkeling en/of het gebruik van het digitaal product. Op basis daarvan kan de onderwijsinstelling specifieke afspraken met het EdTech-bedrijf waaronder garanties en vrijwaringen dat met het gebruik van het door AI gegenereerde werk geen inbreuk wordt gemaakt op de rechten van derden.

5. Welke fasen zijn er in een samenwerking?

Om te bepalen op welk moment in een samenwerking met een EdTech-bedrijf het van belang wordt om bepaalde afspraken te maken over bijvoorbeeld geheimhouding van door een onderwijsinstelling ontwikkelde concepten of ideeën of over de auteursrechten van door een EdTech-bedrijf ontwikkelde digitale producten, is het van belang vast te stellen in welke fase de samenwerking zich bevindt. In de regel kunnen de navolgende fasen worden onderscheiden:

1. Open brainstorm
2. Gericht overleg
3. Ontwikkeling van het digitaal product
4. Onderhoud na oplevering van het digitaal product
5. Doorontwikkeling van het digitaal product

Hieronder wordt per fase een korte beschrijving van die fase gegeven en welke afspraken in die fase kunnen worden gemaakt. Het verdient daarbij sterk de voorkeur dat binnen de organisatie de afdelingen ICT, inkoop en juridische zaken (*legal*) goed met elkaar samenwerken.

Open brainstorm (fase 1)

Een samenwerking kan bijvoorbeeld starten met een uitnodiging door een onderwijsinstelling aan (een of meer) EdTech-bedrijven voor een open brainstormsessie. Hierin tasten de onderwijsinstelling en de betrokken EdTech-bedrijven af op welke onderwerpen zij zouden kunnen samenwerken. Een dergelijk overleg zal in eerste instantie een vrijblijvend karakter hebben.

In het geval er vertrouwelijke informatie wordt gedeeld, is het in deze fase van belang een geheimhoudingsovereenkomst of *non-disclosure agreement (NDA)* af te sluiten. In de regel zal er geen Achtergrond IE worden gedeeld en is het niet nodig daarvoor licenties te verstrekken. Ook zal er nog geen Voorgond IE worden ontwikkeld waardoor het nog niet nodig is om (contractuele) afspraken te maken.

Gericht overleg (fase 2)

Wanneer uit de open brainstorm voldoende aanknopingspunten worden gevonden om tot een meer concrete samenwerking te komen, kunnen de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf een gericht overleg (brainstormsessie) houden.

Aangezien dan nader wordt ingegaan op de specifieke behoeftes en mogelijkheden van beide partijen, zal (mogelijk) ook bedrijfsgevoelige informatie (en knowhow) door zowel de onderwijsinstelling als het EdTech-bedrijf worden gedeeld. Onderwijsinstelling en EdTech-bedrijf zullen daarom voorafgaand aan een dergelijk meer gericht overleg afspraken moeten maken over geheimhouding en het nadere gebruik van de gedeelde informatie, zodat zij vrijuit kunnen spreken. Deze fase heeft daardoor een minder vrijblijvend karakter.

Hierbij kan onder meer worden gedacht aan het aangaan van geheimhoudingsovereenkomsten (*non-disclosure agreement* - **NDA's**) en afspraken over het gebruik van elkaars Achtergrond IE. Ook in deze fase is het niet waarschijnlijk dat er Voorgrond IE zal worden ontwikkeld.

Ontwikkeling van het digitaal product (fase 3)

Als de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf vervolgens besluiten om daadwerkelijk in samenwerking een digitaal product te ontwikkelen, zal hun samenwerking meer vorm krijgen. Hierbij horen nadere afspraken die afhankelijk zijn van de aard van de samenwerking, maar die een duidelijk kader schetsen waarbinnen gezamenlijke ontwikkeling mogelijk is. Beide partijen weten over en weer wat er van elkaar verwacht mag worden en maken afspraken over de gevolgen die hun samenwerking heeft.

In aanvulling op de afspraken uit de eerdere fase moeten in ieder geval afspraken worden gemaakt over bij wie de auteursrechten met betrekking tot het ontwikkelde digitaal product (Voorgrond IE) zullen berusten en onder welke voorwaarden en door wie dat digitaal product kan worden gebruikt. Hieronder in hoofdstuk 7 zal nader worden ingegaan op de mogelijke strategieën die kunnen worden gekozen met betrekking tot regeling van de auteursrechten met betrekking tot digitale producten. Nadat de keuze voor een bepaalde strategie is gemaakt, werken partijen de afspraken voor die strategie uit in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de ontwikkeling van het digitaal product.

Bij het maken van de keuze is het van belang dat de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf al afspraken hebben gemaakt wie verantwoordelijk zal zijn voor het onderhoud en doorontwikkeling van het digitaal product nadat het is opgeleverd en in gebruik genomen: het EdTech-bedrijf, de onderwijsinstelling of een derde (zie verder hieronder fase 4 en fase 5).

Indien er in een vorige fase nog geen geheimhoudingsovereenkomst of *non-disclosure agreement* is afgesloten, nemen partijen geheimhoudingsverplichtingen op in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de ontwikkeling van het digitaal product.

Onderhoud na oplevering van het digitaal product (fase 4)

De partij die het onderhoud van het digitaal product in de vorm van foutherstel, updates en upgrades zal verzorgen moet – naast de technische middelen, kennis en capaciteit – ook het recht hebben om het digitaal product te kunnen wijzigen. Dat kan bijvoorbeeld op basis van het auteursrecht of op basis van een licentie dat het recht op het zelf onderhouden van het digitaal product omvat. Dit betekent wel dat in fase 3 bij de keuze van een bepaalde strategie daar al rekening mee moet worden gehouden. Indien bijvoorbeeld de onderwijsinstelling de auteursrechten met betrekking tot het digitaal product verkrijgt, maar het EdTech-bedrijf het onderhoud zal uitvoeren, dan heeft het EdTech-bedrijf bijvoorbeeld een dergelijke licentie van de onderwijsinstelling nodig om het onderhoud te kunnen uitvoeren. Omgekeerd geldt ook dat als de auteursrechten bij het EdTech-bedrijf blijven en de onderwijsinstelling zelf het onderhoud gaat uitvoeren, de onderwijsinstelling een dergelijke licentie moet verkrijgen van het EdTech-bedrijf.

In lijn met de keuze die in fase 3 voor een bepaalde strategie is gemaakt, leggen partijen daarmee overeenstemmende afspraken vast in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor het onderhoud van het digitaal product.

De in een vorige fase gemaakte afspraken over vertrouwelijke informatie dienen ook te gelden voor het onderhoud van het digitaal product.

Doorontwikkeling van het digitaal product (fase 5)

Voor de doorontwikkeling geldt hetzelfde als hiervoor voor het onderhoud van het digitaal product (fase 4) is vermeld. Dit betekent dat er in fase 3 bij de keuze van een bepaalde strategie al rekening mee moet worden gehouden welke partij het digitaal product zal gaan doorontwikkelen. Partijen kunnen ervoor kiezen dat de auteursrechten met betrekking tot de doorontwikkelingen toekomen aan de partij die de oorspronkelijke versie van het digitaal product heeft ontwikkeld. Als de doorontwikkeling kan worden beschouwd als een zelfstandig digitaal product dat los van de oorspronkelijke versie van het digitaal product kan worden gebruikt, kan ook een andere afspraak worden gemaakt met als gevolg dat de auteursrechten met betrekking tot de doorontwikkeling aan een andere partij toekomen.

In lijn met de keuze die in de derde fase voor een bepaalde strategie is gemaakt, leggen partijen daarmee overeenstemmende afspraken vast in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de doorontwikkeling van het digitaal product.

De in een vorige fase gemaakte afspraken over vertrouwelijke informatie dienen ook te gelden voor de doorontwikkeling van het digitaal product.

In onderstaande tabel wordt schematisch samengevat welke afspraken in de verschillende fases kunnen worden gemaakt:

	Geheimhouding	Auteursrechten
Open brainstorm (fase 1)	<i>Vertrouwelijke informatie:</i> Geheimhoudingsovereenkomst of <i>non-disclosure agreement</i> (NDA).	<i>Achtergrond IE:</i> Onderwijsinstelling en EdTech-bedrijf behouden elk de rechten die zij bezitten. <i>Voorgrond IE:</i> Daarvan is in deze fase nog geen sprake want er wordt nog niets ontwikkeld.
Gericht overleg (fase 2)	<i>Vertrouwelijke informatie:</i> Geheimhoudingsovereenkomst of <i>non-disclosure agreement</i> (NDA) of, Geheimhoudingsverplichtingen in een intentieverklaring of <i>letter of intent</i> (LOI).	<i>Achtergrond IE:</i> Indien nodig voor het overleg verlenen onderwijsinstelling en EdTech-bedrijf aan elkaar licenties. <i>Voorgrond IE:</i> Daarvan is in deze fase nog geen sprake want er wordt nog niets ontwikkeld.
Ontwikkeling van het digitaal product (fase 3)	<i>Vertrouwelijke informatie:</i> Geheimhoudingsverplichtingen in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de ontwikkeling van het digitaal product.	<i>Achtergrond IE:</i> Indien nodig voor het gebruik van Voorgrond IE verlenen onderwijsinstelling en EdTech-bedrijf aan elkaar licenties. <i>Voorgrond IE:</i> Partijen maken een keuze voor een van de strategieën als hieronder beschreven in hoofdstuk 7 en leggen daarover afspraken vast in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de ontwikkeling van het digitaal product.
Onderhoud na oplevering van het digitaal product (fase 4)	<i>Vertrouwelijke informatie:</i> Geheimhoudingsverplichtingen in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor het onderhoud van het digitaal product.	<i>Voorgrond IE:</i> In lijn met de keuze die in de vorige fase voor een bepaalde strategie is gemaakt, leggen partijen daarmee overeenstemmende afspraken vast in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor het onderhoud van het digitaal product.
Doorontwikkeling van het digitaal product (fase 5)	<i>Vertrouwelijke informatie:</i> Geheimhoudingsverplichtingen in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de doorontwikkeling van het digitaal product.	<i>Voorgrond IE:</i> In lijn met de keuze die in de derde fase voor een bepaalde strategie is gemaakt, leggen partijen daarmee overeenstemmende afspraken vast in de samenwerkingsovereenkomst / overeenkomst voor de doorontwikkeling van het digitaal product.

6. Welke aandachtspunten zijn er bij het aangaan van een samenwerking?

Onderhandelen op basis van belangen

Bij veel onderhandelingen is het vertrekpunt met betrekking tot auteursrechten een bepaald vooraf ingenomen standpunt of een bepaalde aanname of een veronderstelling. Bijvoorbeeld het standpunt dat de auteursrechten bij de onderwijsinstelling moeten berusten, de aanname dat door (volledige) betaling de onderwijsinstelling de auteursrechten verkrijgt of de veronderstelling dat een EdTech-bedrijf nooit de auteursrechten overdraagt.

Dergelijke standpunten, aannames en veronderstellingen worden bijvoorbeeld ingegeven door het beleid binnen de onderwijsinstelling of zijn ontstaan op basis van eerder uitgevoerde samenwerkingen. Maar dergelijke standpunten, aannames en veronderstellingen kunnen botsen met de standpunten van EdTech-bedrijven en het zicht op mogelijke alternatieve regelingen met betrekking tot auteursrechten ontnemen. Met mogelijk gevolg een patstelling waar partijen niet of niet-optimaal uitkomen.

Bij samenwerkingen tussen onderwijsinstellingen en EdTech-bedrijven wordt geadviseerd oog te houden voor de wederzijdse belangen. Wat zijn de belangen van de onderwijsinstelling en wat zijn de belangen van het EdTech-bedrijf. Als zowel de onderwijsinstelling als het EdTech-bedrijf bij de voorbereiding van een samenwerking goed zicht heeft op zowel de eigen belangen als op de belangen van de andere partij dan kan daar vanuit worden gekeken hoe die belangen op elkaar kunnen worden afgestemd, waar mogelijk een gezamenlijk belang kan worden gevonden en hoe dat vervolgens juridisch kan worden vormgegeven.

Zo kan het belang van onafhankelijkheid van het EdTech-bedrijf - waarvoor in de regel een overdracht van auteursrechten door het EdTech-bedrijf aan de onderwijsinstelling wordt bedongen - ook worden gediend met een uitgebreide broncodelicentie aan de onderwijsinstelling, een afgesplitst auteursrecht voor de onderwijsinstelling of een overdracht van de auteursrechten door het EdTech-bedrijf aan de onderwijsinstelling waarbij de onderwijsinstelling een licentie- en exploitatierecht terug verleent aan het EdTech-bedrijf.

Voorbeelden van belangen

In onderstaande tabel wordt een niet-volledige opsomming gegeven van mogelijke belangen die onderwijsinstellingen en EdTech-bedrijven mee kunnen nemen in de voorbereiding en de uitvoering van een samenwerking:

Potentiële belangen onderwijsinstellingen	Potentiële belangen EdTech-bedrijven
<ol style="list-style-type: none"> 1. Autonomie. 2. Beschermen van investeringen: <ol style="list-style-type: none"> a. Financieel: verantwoorde en geoorloofde besteding van overheidsgelden; b. Kennis: een onderwijsinstelling wil voorkomen dat kennis weg gaat. 3. Kostenbesparingen bij gezamenlijke ontwikkeling. 4. Betekenis voor het onderwijs (bijvoorbeeld het beschikbaar stellen van het digitaal product aan andere onderwijsinstellingen). 5. Het verkrijgen van kwalitatieve en innovatieve digitale producten (zowel wat betreft <i>functionals</i>, <i>non-functionals</i> en autonomie) voor een redelijke prijs. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Marktpositie: <ol style="list-style-type: none"> a. Behouden van een bestaande marktpositie, en; b. Toetreden op een nieuwe markt. 2. Winst maken. 3. Technologische ontwikkelingen / voorsprong behalen of behouden. 4. Investeringen. 5. Waardering van de onderneming door: <ol style="list-style-type: none"> a. Het hebben van het IE, en; b. Het hebben van langlopende klantcontacten. 6. Behouden van auteursrechten voor doorontwikkeling van het product of voor het ontwikkelen van nieuwe producten.

Interne voorbereiding

Als onderdeel van de voorbereiding van de ontwikkeling van een digitaal product en de oriëntatie op de markt en mogelijke EdTech-bedrijven zullen door de diverse afdelingen binnen een onderwijsinstelling de nodige relevante aandachtspunten intern worden besproken en besloten. Met het oog op het kiezen van de best passende strategie voor het IE worden o.a. de navolgende aandachtspunten genoemd:

1. Hoe cruciaal / strategisch is het te ontwikkelen product?
2. Wordt het product voor een korte of langere termijn gebruikt?
3. Hoe ziet de markt eruit: zijn er veel of weinig aanbieders?
4. Is het product vervangbaar; zijn er alternatieven?
5. Wat is het doel van de onderwijsinstelling met het te ontwikkelen digitaal product?
6. Hoe sluit dit doel aan bij de langetermijnstrategie van de onderwijsinstelling?
7. Hoe wordt de continuïteit gewaarborgd? Wat gebeurt er als het EdTech-bedrijf stopt met ondersteuning, of als de samenwerking eindigt?
8. Hoe voorkomt het EdTech-bedrijf vendor lock-in¹⁵?
9. Hoe wordt de autonomie van de onderwijsinstelling gewaarborgd?
10. Korte termijn belang (bijvoorbeeld snel aan de slag met een pilot voor innovaties) tegenover lange termijn belang (ontwikkeling van strategische producten).
11. Het verkrijgen van de auteursrechten tegen een hogere prijs tegenover een alternatieve IE-regeling (bijvoorbeeld een afgesplitst auteursrecht of het gebruik op basis van een open source licentie) tegen een lagere prijs.
12. Hoe belangrijk is de ontwikkeling van een bepaald digitaal product?
13. Focus op de vraag waarom de een of de ander het IE wil of moet hebben.

¹⁵ Vendor lock-in ontstaat wanneer een onderwijsinstelling afhankelijk wordt van één leverancier, waardoor overstappen naar een andere oplossing moeilijk, duur of onmogelijk wordt. Dit kan door technische, contractuele of financiële afhankelijkheid.

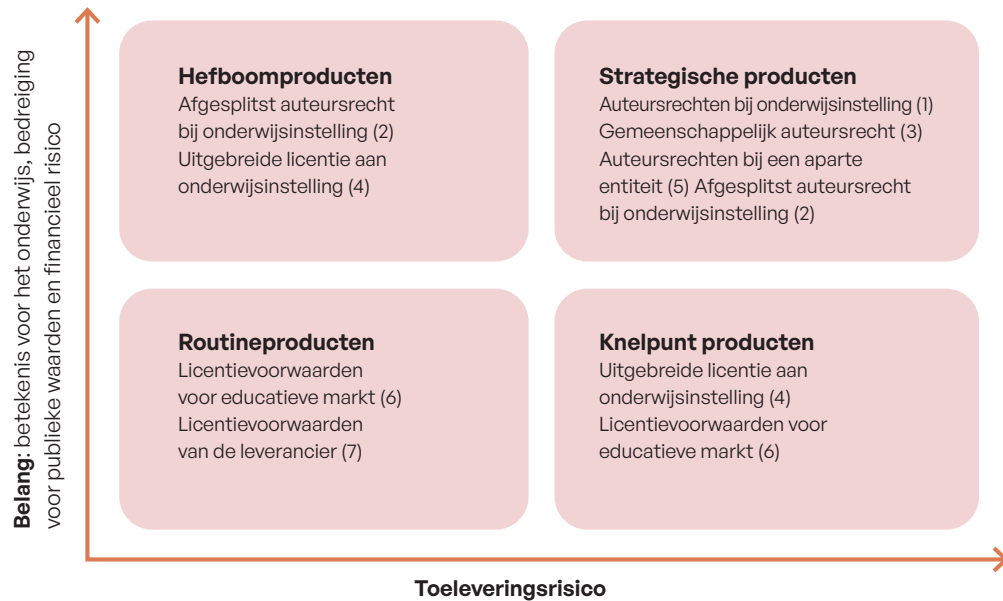
7. Welke strategieën zijn er voor de regeling van auteursrechten?

Na bepaling van de belangen van de onderwijsinstelling bij de ontwikkeling van een digitaal product en de interne bespreking daarmee samenhangende aandachtspunten, kan aan de hand van onderstaande kwadrant worden gekozen voor één van de navolgende strategieën. De strategieën zijn geplott in een van de vier vlakken, maar kunnen naar eigen inzicht kunnen worden toegepast. De nummers achter de strategieën in het kwadrant corresponderen met de volgorde waarin we de strategieën in het vervolg van dit stuk bespreken.

Dit kwadrant is opgesteld op basis van het door Peter Kraljic¹⁶ opgestelde inkoopportfoliomodel en is bedoeld als hulpmiddel of denkkader om een keuze te maken welke strategie voor een onderwijsinstelling het beste past bij de in samenwerking te ontwikkelen digitale producten. In zijn inkoopportfoliomodel legt Peter Kraljic een relatie tussen het toeleveringsrisico en de macht van de leverancier op de X-as en het financieel risico en het belang van de organisatie op de Y-as en onderscheidt hij de navolgende vier soorten producten: hefboomproducten, strategische producten, routineproducten en knelpuntproducten.

Deze vier soorten producten kunnen ook worden toegepast op digitale producten die voor of met een onderwijsinstelling worden ontwikkeld en voor elk soort product zijn in het kwadrant een of meer passende strategieën vermeld. In dit kwadrant is de Y-as aangepast naar 'Belang: betekenis voor het onderwijs, bedreiging voor publieke waarden en financieel risico.'

¹⁶ Zie Kraljic, P. (1983). *Purchasing must become supply management*. Harvard Business Review, 61(5), 109-117, managementmodellensite.nl/peter-kraljic en en.wikipedia.org/wiki/Kraljic_matrix voor meer informatie over Peter Kraljic en managementmodellensite.nl/inkoopportfoliomodel-kraljic voor een beschrijving van zijn inkoopportfoliomodel.



1. Auteursrechten komen toe aan onderwijsinstelling en licentie terug aan EdTech-bedrijf

In het kwadrant is deze strategie vermeld bij 'strategische producten' omdat deze strategie voor de onderwijsinstelling de meeste autonomie en vrijheid van handelen geeft. Het EdTech-bedrijf draagt de auteursrechten ten aanzien van het door hem ontwikkelde product over aan de onderwijsinstelling. Dit betekent dat de onderwijsinstelling uitsluitend rechthebbende is en daarmee volledige zeggenschap heeft over het gebruik, het onderhoud en de doorontwikkeling van het ontwikkelde digitaal product. Hierbij moet wel worden bedacht dat als de onderwijsinstelling het onderhoud en de doorontwikkeling van het digitaal product door het EdTech-bedrijf wil laten uitvoeren, de onderwijsinstelling daarvoor een licentie aan het EdTech-bedrijf moet verlenen of dat voor een andere strategie wordt gekozen.

In de praktijk zien wij dat EdTech-bedrijven hier niet altijd toe bereid zijn omdat het EdTech-bedrijf het in samenwerking ontwikkelde product of delen daarvan wil blijven kunnen gebruiken voor doorontwikkelingen of om aan andere klanten te kunnen aanbieden. Om EdTech-bedrijven daarin tegemoet te komen, kan de onderwijsinstelling na overdracht van de auteursrechten door het EdTech-bedrijf, een licentie terug verlenen aan het EdTech-bedrijf om het in samenwerking ontwikkelde product te kunnen gebruiken, te exploiteren en te distribueren. Niet altijd is dit voor een EdTech-bedrijf een aanvaardbare oplossing omdat het EdTech-bedrijf slechts een contractueel recht heeft en dan kan strategie 2 worden overwogen.

2. Auteursrechten bij EdTech-bedrijf en onderwijsinstelling verkrijgt een afgesplitst auteursrecht

In deze strategie draagt het EdTech-bedrijf niet de volledige auteursrechten over aan de onderwijsinstelling maar een afgesplitst deel van de auteursrechten (gedeeltelijke overdracht). De onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf komen overeen dat de onderwijsinstelling een deel van de auteursrechten verkrijgt van het EdTech-bedrijf. Dat deel wordt als het ware afgesplitst van het geheel en vervolgens door het EdTech-bedrijf overgedragen aan de onderwijsinstelling. De splitsing kan per onderwijsinstelling, per markt (bijvoorbeeld: het MBO), per geografisch gebied (bijvoorbeeld: Nederland) of per toepassingsgebied. Het EdTech-bedrijf behoudt de auteursrechten voor de rest. Concreet zou kunnen worden bepaald dat de onderwijsinstelling het afgesplitste deel alleen mag gebruiken voor eigen gebruik binnen de eigen onderwijsinstelling. Dan heeft het EdTech-bedrijf de auteursrechten voor de rest van de educatieve markt.

Ook in deze strategie heeft de onderwijsinstelling autonomie en vrijheid van handelen met betrekking tot het in samenwerking ontwikkelde product maar alleen voor een beperkter toepassingsgebied. Bijvoorbeeld het eigen gebruik binnen de eigen onderwijsinstelling. Voor het EdTech-bedrijf biedt deze strategie het voordeel dat het EdTech-bedrijf auteursrecht-hebbende is met betrekking tot het product voor alle andere markten en toepassingen met uitzondering van die ene onderwijsinstelling. Omdat deze strategie (nog) niet veel voorkomt en daarvoor onbekend kan zijn voor een EdTech-bedrijf, kan het zijn dat een EdTech-bedrijf dit niet kan accepteren en zou voor de iets bekendere strategie 3 kunnen worden gekozen.

Ook hierbij moet wel worden bedacht dat als de onderwijsinstelling het onderhoud en de doorontwikkeling van het digitaal product door het EdTech-bedrijf wil laten uitvoeren, de onderwijsinstelling daarvoor een licentie aan het EdTech-bedrijf moet verlenen of voor een andere strategie moet kiezen.

3. Gemeenschappelijk auteursrecht

Bij deze strategie komen de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf overeen dat alle auteursrechten met betrekking tot het ontwikkelde digitaal product gezamenlijk toekomen aan beide partijen. Voor zover de onderwijsinstelling auteursrechten heeft met betrekking tot het product, draagt die een gelijk deel over aan het EdTech-bedrijf en het EdTech-bedrijf draagt een gelijk deel van de auteursrechten die zij heeft met betrekking tot het product over aan de onderwijsinstelling. Als gevolg van deze overdrachten zijn de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf voor gelijke delen rechthebbende van de auteursrechten met betrekking tot het product. Voor deze strategie kan ook worden gekozen als er meerdere onderwijsinstellingen betrokken zijn bij de samenwerking.

Dit betekent in de praktijk dat voor het openbaar maken en/of verveelvoudigen van een dergelijk digitaal product, de toestemming van beide rechthebbenden vereist is. Als de onderwijsinstelling bijvoorbeeld het digitaal product aan derden in licentie wil geven, dan heeft de onderwijsinstelling de toestemming nodig van het EdTech-bedrijf. Omgekeerd geldt dit ook. Als het EdTech-bedrijf het digitaal product aan andere gebruikers in licentie wil geven, heeft het EdTech-bedrijf de toestemming van de onderwijsinstelling nodig. Het is mogelijk en ook raadzaam om hierover vooraf afspraken te maken in het contract.

4. Auteursrechten blijven bij EdTech-bedrijf en verleent uitgebreide licentie aan onderwijsinstelling

In het geval het EdTech-bedrijf de volledige auteursrechten wenst te behouden, kan de onderwijsinstelling met het EdTech-bedrijf overeenkomen dat de onderwijsinstelling een uitgebreide licentie verkrijgt met een of meer van de navolgende eigenschappen of voorwaarden:

- eeuwigdurend of voor onbepaalde tijd: het gebruik van het product is niet in tijd beperkt;
- onopzegbaar: het EdTech-bedrijf kan de licentie niet opzeggen;
- onherroepelijk: het EdTech-bedrijf kan de licentie niet herroepen;
- overdraagbaar: de onderwijsinstelling kan de licentie overdragen aan een derde zonder dat de toestemming van het EdTech-bedrijf vereist is;
- recht voor de onderwijsinstelling om sub-licenties te verlenen aan andere onderwijsinstellingen of andere gebruikers in de educatieve markt;
- recht voor de onderwijsinstelling om het product aan te (laten) passen in het kader van onderhoud en/of doorontwikkeling;
- recht voor de onderwijsinstelling op broncode van het digitaal product in geval van overname van het EdTech-bedrijf door een partij die niet is gewenst door de onderwijsinstelling;
- recht voor de onderwijsinstelling op korting op de ontwikkelingsvergoeding of een royalty-vergoeding in het geval het EdTech-bedrijf het digitaal product aan andere gebruikers in licentie geeft;
- verplichting voor het EdTech-bedrijf om steeds na een aantal jaren de broncode van het digitaal product als open source ter beschikking te stellen.

De licentie kan zo (uitgebreid) worden opgesteld dat met het verkrijgen van een dergelijke licentie de onderwijsinstelling vrijwel dezelfde bevoegdheden heeft als dat die zou hebben wanneer de onderwijsinstelling de auteursrechten zou hebben of een afgesplitst deel daarvan. Het grote verschil is dat een licentie altijd een persoonlijk recht is en geen absoluut recht.

5. Auteursrechten bij een aparte entiteit die het product exploiteert of aan een derde het recht verleent voor de exploitatie

Een variant op de overdracht van de auteursrechten of het gemeenschappelijke auteursrecht is de strategie waarbij de auteursrechten worden overgedragen aan een aparte entiteit die

het product exploiteert of aan een derde het recht verleent voor de exploitatie. Een of meer onderwijsinstelling(en) of de onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf richten een aparte entiteit op die de auteursrechten verkrijgt en vervolgens licenties verstrekt aan gebruikers en verantwoordelijk is voor het onderhoud en de doorontwikkeling van het digitale product. De van de gebruikers ontvangen licentie- en onderhoudsvergoedingen kunnen worden gebruikt voor het onderhoud en de doorontwikkeling van het digitale product.

6. Licentievoorwaarden voor de educatieve markt

De onderwijsinstelling en het EdTech-bedrijf kunnen vooraf overeenkomen dat ongeacht de vraag aan wie de auteursrechten zullen toekomen, het product (of delen daarvan) aan derden ter beschikking zal worden gesteld onder speciale licentievoorwaarden voor de educatieve markt. Voor deze strategie kan worden gekozen als het toeleveringsrisico weliswaar laag is maar het belang van de onderwijsinstelling hoog ('hefboomproducten') of als het belang juist laag is maar het toeleveringsrisico hoog ('knelpuntproducten'), zie het kwadrant.

Bij het opstellen van licentievoorwaarden voor de educatieve markt zou uit kunnen worden gegaan van de standaardvoorwaarden van de leverancier met specifieke wijzigingen en/of aanvullingen die voor de educatieve markt van belang zijn. Voor mogelijke onderwerpen kan worden gekeken naar de onderwerpen genoemd bij strategie 4 (uitgebreide licentie aan de onderwijsinstelling).

7. Standaardvoorwaarden van de leverancier

De onderwijsinstelling accepteert de standaardvoorwaarden van de leverancier. Deze strategie ligt met name voor de hand voor digitale producten waarbij zowel het toeleveringsrisico als het belang voor de onderwijsinstelling laag is (in het kwadrant aangeduid als 'routineproducten').

8. Ontwikkeling intern met eigen werknemers en/of free-lancers

Indien geen van de hiervoor genoemde strategieën passend is voor de ontwikkeling van een digitaal product of aanvaardbaar zijn voor een EdTech-bedrijf, kan de onderwijsinstelling ervoor kiezen de ontwikkeling van een product niet uit te besteden aan een EdTech-bedrijf maar de ontwikkeling door eigen werknemers en/of free-lancers uit te laten voeren.

Zoals in hoofdstuk 4 uiteengezet, komen de auteursrechten met betrekking tot de door de werknemers ontwikkelde delen van het digitaal product toe aan de onderwijsinstelling. Dat is niet het geval voor de auteursrechten met betrekking tot de door de free-lancers ontwikkelde delen van het digitaal product. Dat betekent dat de onderwijsinstelling met die free-lancers een overdracht van auteursrechten zal moeten overeenkomen.

Omdat free-lancers veelal op projectbasis werken en niet zelf software aan de markt aanbieden, zal een free-lancer eerder bereid zijn tot een dergelijke overdracht in het contract met de onderwijsinstelling dan een EdTech-bedrijf. Bovendien is het te verwachten dat een free-lancer die een dergelijke overdracht van auteursrechten niet aanvaardt, makkelijker kan worden vervangen door een andere free-lancer dan dat een onderwijsinstelling een EdTech-bedrijf kan vervangen door een ander EdTech-bedrijf.



**Onderwijs
bewegen.**