

Allgemeine Geschäftsbedingungen der VirtualArt Consulting GmbH (nachfolgend VirtualArt genannt)

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

Die Angebote von VirtualArt GmbH sind freibleibend und unverbindlich. Der Auftrag des Auftraggebers wird mittels einer schriftlichen Auftragsbestätigung durch VirtualArt angenommen. An den erteilten Auftrag ist der Auftraggeber vier Wochen gebunden.

§ 2 Vertragsgegenstand

- (1) Der Vertragsinhalt und die damit vertragsgegenständlichen Leistungen ergeben sich aus dem individuell erstellten Angebot. Das Leistungsangebot liegt dem Auftraggeber bei Unterzeichnung vor und ist Vertragsbestandteil.
- (2) Leistungsänderungen oder -erweiterungen soll der Auftraggeber schriftlich gegenüber VirtualArt äußern. VirtualArt prüft welche Konsequenzen diese hinsichtlich Vergütung, Mehraufwand und Termine haben werden. VirtualArt teilt dem Auftraggeber nach Prüfung mit, ob die Leistungsänderungen oder -erweiterungen überhaupt ausführbar sind und welcher zusätzliche Zeitaufwand und Kosten dadurch schätzungsweise entstehen.
- (3) Sollte VirtualArt in der Lage sein, die Leistungsänderungen oder -erweiterungen auszuführen und ist der Auftraggeber mit den zusätzlichen Kosten und dem Zeitaufwand einverstanden, erteilt dieser VirtualArt einen schriftlichen Auftrag hinsichtlich der Leistungsänderungen oder -erweiterungen. Für die Annahme dieses Angebotes durch VirtualArt gilt § 1. Bei Annahme werden die Leistungsänderungen oder -erweiterungen Vertragsgegenstand.
- (4) Kommt eine Einigung nicht zustande, so verbleibt es beim ursprünglichen Leistungsumfang.
- (5) Die vertraglich festgelegten Fertigstellungstermine werden entsprechend der Prüfungsdauer nach Abs.2 bis zum Zeitpunkt einer Einigung nach Abs.4 oder Ablehnung nach Abs.4 verlängert.
- (6) Der Auftraggeber hat den durch das Änderungs- oder Erweiterungsverlangen entstehenden Aufwand zu tragen. Hierzu zählen die Prüfung nach Abs.3, das Erstellen eines Änderungsvorschlages und etwaige Stillstandzeiten. Der Aufwand wird für den Fall, dass zwischen den Parteien eine Vereinbarung über Tagessätze getroffen wurde, nach diesen, im übrigen nach der üblichen Vergütung von VirtualArt berechnet.

§ 3 Pflichten der Vertragsparteien

- (1) Den Umfang der Tätigkeit sowie Art und Weise der Ausführung stimmt VirtualArt mit dem Auftraggeber ab. Der Auftraggeber gibt VirtualArt die erforderlichen Informationen sowie Unterlagen und verschafft ihr -soweit erforderlich - Zugang zu seinen Räumlichkeiten, Betriebsabläufen und EDV-Anlagen. Der Auftraggeber schafft bis zu vereinbarten Terminen die räumlichen, technischen und sonstigen erforderlichen Arbeitsvoraussetzungen. Die von VirtualArt vorgelegten genehmigungsbedürftigen Projektabschnittsergebnisse ("Meilensteine") sind vom Auftraggeber unverzüglich zu unterzeichnen und VirtualArt zu übergeben. Gewünschte Änderungen hat der Auftraggeber dabei unverzüglich mitzuteilen.
- (2) Etwaige vom Auftraggeber verschuldete Stillzeiten und dadurch bedingte Kosten sind von diesem zu erstatten.
- (3) Arbeitsort und Arbeitszeit bestimmt VirtualArt, wobei die Belange des Auftraggebers berücksichtigt werden.
- (4) Nach Ende der Tätigkeit legt VirtualArt dem Auftraggeber ein Vorabexemplar mit seinen Ergebnissen zur Durchsicht und Abstimmung vor, die in einem Termin besprochen werden. Die Übergabe der endgültigen Fassung erfolgt bei einer Präsentation gegenüber den projektgebundenen Mitarbeitern des Auftraggebers.
- (5) Sofern sich der Auftraggeber verpflichtet, VirtualArt im Rahmen der Vertragsdurchführung (Bild-, Ton-, Text-) Materialien zu beschaffen, hat der Auftraggeber diese VirtualArt unverzüglich und in einem gängigen, unmittelbar verwertbaren, möglichst digitalen Format zur Verfügung zu stellen. Ist eine Konvertierung des vom Auftraggeber überlassenen Materials in ein anderes Format erforderlich, so übernimmt der Auftraggeber die hierfür anfallenden Kosten. Der Auftraggeber stellt sicher, dass VirtualArt die zur Nutzung erforderlichen Rechte erhält. Für den Fall eines Verstoßes gegen Schutzrechte wegen der von dem Auftraggeber gelieferten Materialien haftet dieser. Bei der Inanspruchnahme Dritter stellt der Auftraggeber VirtualArt von allen Ersatzansprüchen frei. Für den Fall der schuldhaft verzögerten Übergabe der Materialien gilt Abs.2.

§ 4 Vergütung

- (1) Die Vergütung wird entsprechend der Leistungsstufenvereinbarung im individuell erstellten Angebot berechnet. Fälligkeit tritt mit nachgewiesenem Abschluss jeder Stufe ein. VirtualArt ist berechtigt, für jede abgeschlossene Stufe Zwischenrechnung zu stellen. Als Grundlage gelten die allgemeinen und bei Vertragsschluss vorliegenden Honorarsätze von VirtualArt.
- (2) VirtualArt ist berechtigt, die Vergütung für die, von ihr angebotenen, Leistungen nach billigem Ermessen (§ 315 BGB) erstmalig sechs Monate nach Abschluss des Vertrages zu erhöhen. Zu weiteren Erhöhungen der Vergütung gem. § 315 BGB ist VirtualArt berechtigt, wenn die letzte Preiserhöhung

mindestens sechs Monate zurückliegt. In diesem Fall hat der Auftraggeber das Recht, den Vertrag ohne Einhaltung einer Frist zu dem Termin zu kündigen, an dem die Preisänderung wirksam wird, wenn die Preisanhebung über eine allgemeine Preissteigerung wesentlich hinausgeht.

- (3) Im Falle wesentlicher Änderungen der Leistungsvorgaben des Auftraggebers (§ 2 Abs.3 bis 7) sind die Vereinbarungen über Termine und Vergütung der geänderten Leistung entsprechend anzupassen. VirtualArt verpflichtet sich, eine etwaige Vergütungsanpassung innerhalb von zwei Wochen ab Erkennbarkeit der geänderten Leistungsvorgaben dem Auftraggeber mitzuteilen.
- (4) Der Auftraggeber trägt gegen Nachweis sämtliche Auslagen wie Reise- und Übernachtungskosten, Spesen und im Rahmen der Vertragsdurchführung anfallende Entgeltforderungen Dritter. Für die Abwicklung von Aufträgen mit Dritten, deren Kostenaufwand direkt an den Auftraggeber weiterberechnet wird, kann VirtualArt einen Serviceaufschlag in Höhe von 15% erheben.
- (5) Alle Vergütungen verstehen sich zzgl. der z.Z. geltenden Umsatzsteuer.

§ 5 Zahlungsmodalitäten

- (1) Leistungsbezogene Rechnungen sind umgehend nach deren Erhalt zu begleichen.
- (2) Gerät der Auftraggeber mit der Zahlung der fälligen Rechnung in Verzug, ist VirtualArt berechtigt, Verzugszinsen einzufordern. Diese werden berechnet ab Tag der Zahlungsfälligkeit in Höhe der von VirtualArt berechneten Bankzinsen inklusive Umsatzsteuer, variabel entsprechend der Geldmarktentwicklung an dem Basiszinssatz, derzeit für das Jahr fünf Prozentpunkte über dem Basiszinssatz nach § 1 des Diskontsatz-Überleitungsgesetz vom 09.06.1998. Die Geltendmachung weiterer Verzugsansprüche von VirtualArt, insbesondere der Nachweis eines höheren Zinsschadens, ist nicht ausgeschlossen.
- (3) Entsprechend der ab 01.05.00 in Kraft getretenen Gesetzesänderung zur Verzugsregelung in § 284 BGB erweitert um Absatz 3 entfallen die bisher zwingend notwendigen Mahnungen. Für die Begründung des Zahlungsverzuges und damit der Verzinsungspflicht genügt, wenn der Schuldner (Auftraggeber) einer Geldforderung 30 Tage nach Fälligkeit und Zugang einer Rechnung oder gleichwertigen Zahlungsaufforderung in Verzug gerät. VirtualArt kann den Auftraggeber alternativ zur Regelung des § 284 Abs.3 BGB bei Fälligkeit der Forderung jederzeit durch Mahnung in Verzug setzen. Ist für die Zahlung eine Zeit nach dem Kalender bestimmt, so kommt der Kunde ohne Mahnung in Verzug, wenn er nicht zu der bestimmten Zeit leistet.
- (4) Kommt der Auftraggeber mit einer Zahlung in Verzug, kann VirtualArt unbeschadet anderer Rechte, die Erfüllung ihrer Verpflichtungen aus der gesamten Geschäftsbeziehung mit dem Auftraggeber zurückhalten. Weitere Leistungen aus diesem oder anderen Verträgen erfolgen nur nach Vorauszahlung oder einer anderen Sicherheitsleistung. Werden Umstände bekannt, die die Kreditwürdigkeit des Auftraggebers in Frage stellen, kann VirtualArt unter Berechnung ihrer Kosten vom Vertrag zurücktreten oder Schadensersatz wegen Nichterfüllung verlangen. In einem solchen Fall werden alle VirtualArt gegenüber bestehenden Zahlungsverpflichtungen sofort fällig, auch aus anderen Verträgen und unabhängig von ihrer ursprünglichen Laufzeit.

§ 6 Gewährleistung / Haftung

- (1) VirtualArt haftet dem Auftraggeber dafür, dass die zu erbringenden Leistungen nicht mit Fehlern behaftet sind, die den Wert oder die Tauglichkeit zu dem gewöhnlichen oder nach dem Vertrag vorausgesetzten Gebrauch aufheben oder mindern. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder Tauglichkeit bleibt außer Betracht.
- (2) Auftretende Mängel hat der Auftraggeber unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu melden. Diese Meldung ist mit einer konkreten Mängelbeschreibung zu verbinden. Der Auftraggeber wird VirtualArt auf Anforderung in zumutbaren Umfang Unterlagen und Informationen zur Verfügung stellen, die VirtualArt zur Beurteilung des Mangels und zur Mängelbeseitigung benötigt.
- (3) VirtualArt hat das Recht zur mehrfachen Mängelbeseitigung/Ersatzlieferung, wobei die Anzahl von der Schwere des Mangels und sonstigen Umständen des Einzelfalls abhängt. Die Höchstzahl ist allerdings auf drei Versuche begrenzt. Schlägt die mehrfache Mängelbeseitigung/ Ersatzlieferung fehl, so ist der Auftraggeber nach eigener Wahl berechtigt, Wandlung (Rückgängigmachung des Vertrages) oder Minderung (Herabsetzung des Preises) zu verlangen.
- (4) Schlägt die mehrfache Mängelbeseitigung/Ersatzlieferung fehl und beruhen die Mängel auf Umständen, die VirtualArt zu vertreten hat, so kann der Auftraggeber statt der Wandlung oder Minderung auch nach den gesetzlichen Bestimmungen Schadensersatz verlangen. Hierzu gelten folgende Einschränkungen:

- a) VirtualArt leistet keinen Schadensersatz für Mangelfolgeschäden, insoweit sind Schadensersatzansprüche des Auftraggebers, soweit gesetzlich zulässig, ausgeschlossen. Diese Haftungsfreizeichnung gilt nicht, soweit VirtualArt in der Lage ist, Deckung für einen von VirtualArt zu vertretenden Personen- oder Sachschaden im Rahmen einer Betriebs- bzw. Produkthaftpflichtversicherung zu erhalten. Die vorgenannte Haftungsbeschränkung zu Buchstabe a) gilt nicht bei Vorsatz oder unter den

Voraussetzungen der zwingenden Bestimmungen des Produkthaftungsgesetzes.

b) bei geringfügigen Mängeln ist Schadensersatz ausgeschlossen, es sei denn, es liegen Vorsatz oder zwingende Bestimmungen des Produkthaftungsgesetzes vor.

(5) Soweit VirtualArt Eigenschaften zugesichert hat und die zugesicherte Eigenschaft fehlt, haftet VirtualArt nach den gesetzlichen Bestimmungen auf Schadensersatz. Es gelten die Einschränkungen zu Buchstabe a).

(6) Stellt VirtualArt im Rahmen der Überprüfung den Mangel nicht fest oder beruht der Mangel auf Umstände, die aus dem fehlerhaftem Gebrauch von Programmen und/oder Geräten oder sonstiger vom Auftraggeber zu verantwortenden Störungen resultieren, trägt der Auftraggeber die Kosten der Überprüfung. Ein Gewährleistungsanspruch ist für diesen Fall ausgeschlossen.

(7) Im Falle einer Systementwicklung oder der Umstellung des Betriebes auf EDV, haftet VirtualArt lediglich im Rahmen der allgemeinen Gewährleistung. Die Haftung erstreckt sich nicht auf die Funktionsfähigkeit des zu installierenden Systems und/oder auf die mit diesem System zu erreichenden wirtschaftlichen Zwecke.

(8) Im Falle der reinen Beratungsleistung obliegt es allein dem Auftraggeber, die Anwenderentscheidung in eigener Verantwortung vorzubereiten und/oder ein System einzuführen; VirtualArt haftet nicht für die Auswahl und Einführung der Datenverarbeitungssysteme.

(9) Für die Vernichtung und den Verlust von Daten haftet VirtualArt im Falle eines Verschuldens für den Aufwand, der bei ordnungsgemäßer Sicherung durch den Auftraggeber zur Rekonstruktion der Daten erforderlich ist.

(10) Die Gewährleistungsansprüche gegen VirtualArt verjähren in sechs Monaten ab Abnahme. Im Falle fehlender Abnahme sechs Monate nach Übergabe der Arbeitsergebnisse.

(11) Eine weitergehende Haftung auf Schadensersatz ist ohne Rücksicht auf die Rechtsnatur des geltend gemachten Anspruchs ausgeschlossen. Dies gilt insbesondere für Schadensersatzansprüche aus Delikt, Verschulden bei Vertragsabschluss oder positiver Vertragsverletzung.

(12) Schadensersatzansprüche wegen Unmöglichkeit oder wegen Unvermögens bleiben unberührt. Gleiches gilt, soweit die Haftung aufgrund der Bestimmungen des Produkthaftungsgesetzes zwingend ist.

(13) Soweit die Schadensersatzhaftung gegenüber VirtualArt ausgeschlossen oder eingeschränkt ist, gilt dies auch im Hinblick auf die persönliche Schadensersatzhaftung ihrer Angestellten, Arbeitnehmer, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungsgehilfen.

(14) Die Haftung von VirtualArt wird begrenzt auf einen Schaden, gleich aus welchem Rechtsgrund, einmalig bis zu einem Gesamtbetrag in Höhe des jeweiligen Auftragswertes, höchstens jedoch auf insgesamt DM 50.000,-.

§ 7 Eigentumsrechte / Schutzrechte

(1) Alle Urheberrechte bleiben vorbehalten. Das Nutzungsrecht an Ergebnissen kann nur mit Zustimmung von VirtualArt auf Dritte übertragen werden. Die Zustimmung kann ausdrücklich bereits im Leistungsangebot erteilt werden.

(2) Der Auftraggeber erhält nur dann das uneingeschränkte und ausschließliche Nutzungs- und Verfügungsrecht für das gesamte Ergebnis der durch VirtualArt durchgeführten Arbeiten, wenn dies ausdrücklich schriftlich vereinbart ist. Die Übergabe von Quellcodes erfolgt ebenfalls nur dann, wenn dies ausdrücklich schriftlich vereinbart wurde.

(3) Das Nutzungsrecht an einer von VirtualArt entwickelten oder gelieferten Software umfasst die Nutzung und die Vervielfältigung für den internen Gebrauch des Auftraggebers und für das vereinbarte Medium. Der Auftraggeber darf Software weder als Ganzes noch in Teilen Dritten zugänglich machen. Die Einräumung weiterer Nutzungsrechte sind vergütungspflichtig.

(4) Wird von Absatz 3 abweichend vereinbart, dass das Nutzungsrecht für eine Software auf Dritte übertragen werden kann, so müssen alle Kopien den ursprünglichen Copyrightvermerk sowie alle sonstigen Schutzvermerke tragen.

(5) Der Auftraggeber hat VirtualArt vor Vertragsschluss alle nicht selbstverständlichen Einsatzorte von Software mitzuteilen, insbesondere die geplante Verwendung in Außenstellen oder Filialen. Der nachträgliche zusätzliche Einsatz von Software an anderen Orten bedarf der Zustimmung durch VirtualArt.

(6) Falls im Zusammenhang mit dem jeweiligen Vertragsgegenstand (Softwareentwicklung oder Durchführung sonstiger Projekte) Ansprüche wegen der Verletzung eines Patents oder eines sonstigen Schutzrechtes geltend gemacht werden, ist der Auftraggeber gehalten, VirtualArt unverzüglich schriftlich zu benachrichtigen. Der Auftraggeber wird ohne vorherige Zustimmung von VirtualArt keine wesentlichen Prozeßhandlungen vornehmen und VirtualArt auf Verlangen die Verteidigung gegen derartige Ansprüche, insbesondere die Prozeßführung einschließlich eines Vergleichsabschlusses, überlassen.

(7) Wenn die Nutzung des Vertragsgegenstandes oder von Teilen davon durch eine gerichtliche Entscheidung untersagt ist oder wenn nach Auffassung von

VirtualArt eine Klage wegen Verletzung von Schutzrechten droht, so hat VirtualArt das Wahlrecht zwischen folgenden Maßnahmen:

a) den Vertragsgegenstand zu ändern, so dass keine Schutzrechte mehr verletzt werden,

b) dem Auftraggeber die Rechte zu verschaffen, mit denen er keine Schutzrechte mehr verletzt,

c) den Vertragsgegenstand durch einen Vertragsgegenstand zu ersetzen, der keine Schutzrechte verletzt und der entweder den Anforderungen des Auftraggebers entspricht oder mit dem ersetzten Vertragsgegenstand weitgehendst gleichwertig ist,

d) den Vertragsgegenstand zurückzunehmen und dem Auftraggeber das gezahlte Entgelt abzüglich eines angemessenen Betrages für die Nutzung und den Wertverlust zu erstatten.

(8) Die vorstehende Verpflichtung entfällt für solche Vertragsgegenstände, bei denen die Schutzrechtsverletzung auf einem vom Auftraggeber stammenden Konzept oder darauf beruht, dass der Vertragsgegenstand vom Auftraggeber geändert oder zusammen mit nicht von VirtualArt gelieferten Bestandteilen, Zubehör, Hilfsmitteln oder Ergänzungen betrieben wurde. Für vom Auftraggeber im Zuge der Vertragsabwicklung vorgelegten Dokumentationen, Skizzen o.ä. garantiert dieser, dass hiermit Rechte Dritter nicht verletzt werden.

§ 8 Geheimhaltung / Datenschutz

(1) Der Auftraggeber ist damit einverstanden, dass persönliche Daten (Bestandsdaten) und andere Informationen, die sein Nutzungsverhalten (Verbindungsdaten) betreffen von VirtualArt während der Dauer des Vertragsverhältnisses gespeichert werden, soweit dies zur Erfüllung des Vertragszweckes erforderlich ist. Mit der Speicherung erklärt der Auftraggeber sein Einverständnis. Die erhobenen Bestandsdaten verarbeitet und nutzt VirtualArt auch zur Beratung seiner Auftraggeber, zur Werbung und zur Marktforschung für eigene Zwecke und zur bedarfsgerechten Gestaltung seiner Telekommunikationsleistungen. Der Auftraggeber kann einer solchen Nutzung seiner Daten widersprechen.

(2) VirtualArt verpflichtet sich, dem Auftraggeber auf Verlangen über den gespeicherten Datenbestand, soweit er ihn betrifft, vollständig und unentgeltlich Auskunft zu erteilen. VirtualArt wird weder diese Daten noch den Inhalt privater Nachrichten des Auftraggebers ohne dessen Einverständnis an Dritte weiterleiten. Dies gilt nur insoweit nicht, als VirtualArt gesetzlich verpflichtet ist, Dritten, insbesondere staatlichen Stellen, solche Daten zu offenbaren und soweit international anerkannte technische Normen dies vorsehen und der Auftraggeber nicht widerspricht.

(3) VirtualArt weist den Auftraggeber ausdrücklich darauf hin, dass der Datenschutz für Datenübertragungen in offenen Netzen, wie dem Internet, nach dem derzeitigen Stand der Technik nicht umfassend gewährleistet werden kann.

§ 9 Schlußbestimmungen

(1) Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen dienen als Grundlage jeglicher Vertragsabschlüsse mit VirtualArt. Diesen widersprechende AGB des Auftraggebers gelten als nicht vereinbart.

(2) Änderungen oder Ergänzungen dieses Vertrages gelten nur dann, wenn sie schriftlich vereinbart wurden. Das gilt auch für eine Änderung dieser Schriftformklausel.

(3) Alle Erklärungen von VirtualArt können auf elektronischem Weg an den Auftraggeber gerichtet werden. Dies gilt auch für Abrechnungen im Rahmen dieses Vertragsverhältnisses.

(4) Der Auftraggeber kann mit Forderungen gegenüber VirtualArt nur aufrechnen, wenn sie anerkannt oder rechtskräftig festgestellt sind.

(5) Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages unwirksam sein oder werden oder sollte der Vertrag eine ausfüllungsbedürftige Lücke enthalten, so berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht. An die Stelle der unwirksamen Bestimmung oder der Lücke tritt eine dem wirtschaftlichen Zweck der Vereinbarung nahekommende Regelung, die von den Parteien vereinbart worden wäre, wenn sie die Unwirksamkeit der Bestimmung gekannt hätten.

(6) Erfüllungsort für sämtliche Ansprüche ist grundsätzlich Bielefeld.

§ 10 Gerichtsstand

Bei allen sich aus diesem Vertragsverhältnis ergebenden Streitigkeiten ist, wenn der Auftraggeber Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist, die Klage bei dem Gericht zu erheben, an dem VirtualArt ihren Sitz hat. Der Sitz von VirtualArt ist Bielefeld.

Der gleiche Gerichtsstand gilt, wenn der Auftraggeber keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat, nach Vertragsabschluß seinen Sitz/Wohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthaltsort aus dem Inland verlegt oder sein Sitz/Wohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthaltsort zum Zeitpunkt der Klageerhebung nicht bekannt ist.