

Jens Geile

Individuelle Softwarelösungen

E-Mail: jens.geile@client-installer.de
Website: http://www.client-installer.de
Telefon: 0531 / 873044
Fax: 0531 / 2872081

Jens Geile

Diestelbleek 24a
38122 Braunschweig

Nutzungsvertrag

Zwischen Jens Geile, Diestelbleek 24a, 38122 Braunschweig
(nachstehend Entwickler genannt)

und _____

(nachstehend Kunde genannt).

Dieser Vertrag gilt ausschließlich für den Server mit der Domain: _____

§1 Vertragsgegenstand

Der Entwickler überträgt dem Kunden hiermit das nicht übertragbare Recht, das von ihm entwickelte Client-Installer-Modul, sowie die dazugehörigen und individuell entwickelten Softwarepakete zu benutzen. Die Rechte an der Software selbst bleiben beim Entwickler, und es werden ausschließlich Lizenzen zur Nutzung der Software an den Kunden übertragen.

§2 Verfügungsberechtigung und Freistellung

1. Der Entwickler erklärt, dass die dem Kunden überlassene Software sein unumschränktes Eigentum ist, und dass er darüber voll verfügungsberechtigt ist. Er erklärt weiterhin, nicht durch anderweitige Bindungen gehindert zu sein, diesen Vertrag abzuschließen und zu erfüllen.
2. Der Entwickler überträgt dem Kunden das Nutzungsrecht an der genannten Software, frei von jeglichen Ansprüchen Dritter, insbesondere in Bezug auf Honorare, Lizenzen oder sonstigen Vergütungen.
3. Der Entwickler versichert, dass die genannte Software keine Bestimmungen des Urheberrechts verletzt.

4. Die Lizenz beinhaltet ausschließlich das Client-Installer-Modul.
Jedwede damit installierte Software unterliegt der Lizenzierung des jeweiligen Softwareherstellers. Der Kunde ist für die Einhaltung der Lizenzbestimmungen dieser eingesetzten Dritt-Software selbst verantwortlich und spricht den Entwickler von allen Ansprüchen Dritter diesbezüglich frei.

§3 Gewährleistung und Haftung

1. Der Entwickler beschränkt die Haftung auf Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens des Entwicklers verursacht wurden.
2. Gewährleistungsansprüche durch den Kunden gegenüber dem Entwickler werden durch Nachbesserung oder Ersatz fehlerhafter Software erfüllt.
3. Der Entwickler verpflichtet sich im Rahmen seiner Möglichkeiten fehlerhafte Software nachzubessern, zu reparieren oder zu ersetzen, sofern er die Fehler zu verantworten hat. Software Dritter ist davon gänzlich ausgeschlossen.
4. Ein Gewährleistungs- oder Schadensersatzanspruch besteht nicht, wenn die Fehlerhaftigkeit der Software durch defekte Hardware, durch Missbrauch, durch unerlaubte Manipulation der Software oder nicht sachgemäße Anwendung verursacht wurde.
5. Schadensersatzansprüche des Kunden, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere wegen Verletzung von Pflichten aus dem Schuldverhältnis und aus unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Entwickler den Schaden leicht fahrlässig verursacht hat.
Dies gilt auch für mittelbare und unmittelbare Folgeschäden sowie für entgangenen Gewinn und Einnahmenausfall. Im Übrigen haftet der Entwickler maximal mit seinem Anteil (Nutzungsgebühr abzüglich der Provision für etwaige Vermittler) der im Einzelfall erhaltenen Nutzungsgebühren, was gleichsam zum Erlöschen der Nutzungslizenzen führt. Mit dem Erlöschen der Nutzungslizenzen ist der Kunde somit verpflichtet, die Benutzung der Software unmittelbar einzustellen, und die Software und alle damit verbundenen Komponenten und Pakete von seinen Systemen zu entfernen.

§4 Vergütung

Die zum Zeitpunkt der Unterzeichnung dieses Vertrages festgelegten jährlichen Nutzungsgebühren inkl. 19% gesetzlicher MwSt. berechnen sich nach Anzahl der eingesetzten Computer wie folgt:

bis zu 10 Computer	300,00 Euro
bis zu 25 Computer	425,00 Euro
bis zu 50 Computer	625,00 Euro
bis zu 75 Computer	800,00 Euro
bis zu 100 Computer	990,00 Euro
Unbegrenzte Serverlizenz	1500,00 Euro

Dabei wird für jeden Server eine eigene Nutzungslizenz benötigt.

Wurde ein vom Entwickler erstelltes Angebot vom Kunden angenommen, so gelten die darin aufgeführten Sonderkonditionen für die gesamte Vertragslaufzeit, soweit dies im betreffenden Angebot nicht weiter eingeschränkt wurde.

Der Entwickler stellt dem Kunden bereits in der Software-Liste enthaltene Installations-Skripte kostenlos nach Bestellung zur Verfügung.

Installations-Skripte, die noch nicht in der Software-Liste enthalten sind, können separat beauftragt werden. Entstehende Kosten werden individuell nach Aufwand abgerechnet. Sollte es dem Entwickler aus programmtechnischen Gründen nicht möglich sein, ein Installations-Paket für eine spezielle Software zu erstellen, so ist der entstandene Entwicklungsaufwand dennoch kostenpflichtig.

Der Verrechnungspreis für eine Entwicklungsstunde liegt derzeit bei 35,00 Euro exkl. der gültigen MwSt.

Die jeweils aktuell gültigen Preise fragen Sie bitte an.

§5 Abrechnung und Zahlung

1. Der Entwickler stellt dem Kunden die verkaufte Lizenz mit einem Zahlungsziel von 30 Tagen in Rechnung. Eine Lizenz gilt als verkauft, sobald der Entwickler vom Kunden das entsprechende Formular erhalten hat.
2. Die Zahlungen erfolgen ohne Abzüge in Euro und bedürfen einer schriftlichen Rechnungsstellung durch den Entwickler.
3. Die Nutzungsgebühr ist jährlich wiederkehrend zum Termin der Bestellung fällig.

§6 Testversion

1. Dem Entwickler ist es vorbehalten, ausgewählten Kunden eine kostenlose Testversion für längstens 3 Monate zur Verfügung zu stellen.
2. Nach Ablauf der Testphase gilt die in §1 genannte Software als gekauft, sollte die Testinstallation nicht mindestens 14 Tage vor Ablauf der dreimonatigen Testphase schriftlich gekündigt werden.
3. Als Kaufdatum gilt das Datum der Bestellung der Testversion.

§7 Vertragsdauer und Kündigung

1. Die Vertragsdauer beträgt ein Jahr. Während dieser Zeit ist der Entwickler verpflichtet, die in §1 genannten Nutzungslizenzen dem Kunden auf Grundlage dieses Vertrages zu überlassen. Die Vertragsdauer beginnt mit der Unterzeichnung des Vertrages.
2. Der Vertrag verlängert sich nach Ablauf der Vertragsdauer automatisch um ein Jahr, wenn nicht eine Partei den Vertrag mindestens einen Monat vor Ablauf der Vertragsdauer schriftlich kündigt.
3. Der Kunde behält sich ein fristloses Kündigungsrecht für den Fall vor, dass die in §1 genannte Software durch grobe Fahrlässigkeit des Entwicklers nicht funktionsfähig ist, gegen das Urheberrecht oder gegen sonstiges deutsches oder internationales Recht verstößt (außerordentliche Kündigung).
4. Der Entwickler behält sich ein fristloses Kündigungsrecht für den Fall eines Zahlungsverzuges von mehr als 14 Tagen vor (außerordentliche Kündigung). In allen Fällen behalten bereits gestellte Rechnungen ihre Gültigkeit und müssen beglichen werden.
5. Jede Kündigung bedarf der Schriftform.

- Bei Nichtzahlung / Zahlungsverzug gestellter Rechnungen behält sich der Entwickler das Recht vor, die in §1 genannte Software in ihrem Leistungsumfang zu beschränken oder gänzlich zu deaktivieren.

§8 Sonstige Bestimmungen

- Für das Vertragsverhältnis gilt deutsches Recht. Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrages bedürfen zu ihrer Gültigkeit der Schriftform, auf die weder mündlich noch konkludent verzichtet werden kann (Wirksamkeitsvoraussetzung). Nebenabreden wurden nicht getroffen. Erfüllungsort und Gerichtsstand gegenüber nicht privaten Personen ist Braunschweig.
- Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein, so soll der Vertrag im Übrigen dennoch gültig bleiben. Die Parteien werden in diesem Fall die unwirksamen Abschnitte durch, entsprechend dem BGB, dem Gesamtzweck dieses Vertrages entsprechende, gültige Bestimmungen ersetzen.

Den nachfolgenden, freiwilligen Paragraphen streichen, wenn er nicht Bestandteil des Nutzungsvertrages sein soll.

§9 Nennung als Referenz

- Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass der Entwickler die Stadt und den Namen der Schule bzw. die Stadt und die Namen der dem Kunden zugeordneten Schulen als Referenz für installierte Systeme auf der Internetpräsenz des Entwicklers benennen darf.
- Eine Verlinkung zur Internetpräsenz der jeweiligen Schule erfolgt dabei nicht.
- Die Nennung als Referenz ist für beiden Seiten freiwillig und kostenlos.
- Diese Einverständniserklärung kann jederzeit schriftlich widerrufen werden.

Unterschrift und ggf. Stempel des Kunden

Ort, Datum

Unterschrift des Entwicklers

Ort, Datum