

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) der OWF Solutions UG (haftungsbeschränkt)

§ 1 Geltungsbereich

1.1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) gelten für alle Verträge, Lieferungen und sonstigen Leistungen zwischen der OWF Solutions UG (haftungsbeschränkt) (im Folgenden "Entwickler") und dem Auftraggeber (im Folgenden "Kunde").

1.2. Abweichende Geschäftsbedingungen des Kunden finden keine Anwendung, es sei denn, der Entwickler hat diesen ausdrücklich schriftlich zugestimmt.

§ 2 Vertragsgegenstand

2.1. Gegenstand des Vertrages ist die Erstellung, Entwicklung und Bereitstellung von Websites, Softwareprojekten, Plattformen, Onlineshops und anderen digitalen Lösungen nach den Vorgaben des Kunden.

2.2. Der genaue Zeitpunkt des Vertragsschlusses gilt als erreicht, sobald der Kunde schriftlich, per E-Mail oder durch ausdrückliche Zustimmung in einem Video-Call der Projektbeschreibung zustimmt.

2.3. Der genaue Umfang der Leistungen wird im jeweiligen Vertrag oder in der Projektbeschreibung festgelegt. Alle Absprachen, die in früheren Gesprächen (z.B. per Telefon, E-Mail oder Video-Call) getroffen wurden, gelten als verbindlich, sofern sie in diesen Vertrag aufgenommen oder schriftlich bestätigt wurden.

§ 3 Vergütung

3.1. Die Vergütung besteht aus einem Entwurfs- und Nutzungshonorar. Der Umfang der Nutzung ist im Vertrag festgelegt. Jede darüber hinausgehende Nutzung ist vergütungspflichtig und bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Entwicklers.

3.2. Zusätzliche Leistungen, die nicht im ursprünglichen Vertrag vereinbart wurden, werden nach tatsächlichem Aufwand gesondert vergütet. Der Stundensatz wird im Vertrag festgelegt.

3.3. Alle Preise verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

3.4. Das Eigentum an den erstellten Werken verbleibt bis zur vollständigen Zahlung beim Entwickler.

§ 4 Abnahme

4.1. Der Kunde ist verpflichtet, die erbrachten Leistungen unverzüglich zu überprüfen und gegebenenfalls abzunehmen. Eine Abnahme darf nicht aus gestalterisch-künstlerischen Gründen verweigert werden.

4.2. Erfolgt innerhalb von 10 Tagen nach Übergabe der Leistung keine Abnahme oder begründete Mängelrüge, so gilt die Leistung als abgenommen.

4.3. Nach Abnahme vereinbarte Änderungen oder Ergänzungen gelten als neue Leistungen und werden gesondert vergütet.

§ 5 Zeitplan

5.1. Der Zeitplan für das Projekt wird im Vertrag festgelegt. Der Entwickler verpflichtet sich, diesen Zeitplan nach bestem Wissen und Gewissen einzuhalten.

5.2. Verzögerungen, die durch den Kunden verursacht werden, verlängern die Fristen entsprechend. Der Entwickler wird den Kunden rechtzeitig über mögliche Verzögerungen informieren.

5.3. Jede Verzögerung durch den Kunden führt zu einer entsprechenden Verlängerung der im Vertrag festgelegten Fristen. Die Fristverlängerung entspricht dabei der Dauer der Verzögerung zuzüglich einer angemessenen Anpassungszeit, die erforderlich ist, um die Projektplanung neu zu koordinieren.

§ 6 Mitwirkungspflicht des Kunden

6.1. Der Kunde verpflichtet sich, alle notwendigen Informationen, Materialien und Zugänge rechtzeitig und vollständig zur Verfügung zu stellen, die für die Durchführung des Projekts erforderlich sind. Der Zeitplan für das Projekt beginnt erst nach vollständiger Bereitstellung dieser Materialien und Informationen durch den Kunden.

6.2. Erfüllt der Kunde seine Mitwirkungspflichten nicht innerhalb einer Frist von 7 Tagen nach Aufforderung durch den Entwickler, so gerät der Kunde in Verzug.

6.3. Sollte der Kunde auch innerhalb eines Monats nach Vertragsabschluss die erforderlichen Mitwirkungsleistungen nicht erbracht haben und eine Zusammenarbeit nicht möglich sein, ist der Entwickler berechtigt, dem Kunden eine Rechnung über den vollen vertraglich vereinbarten Betrag zu stellen. Die Zahlung dieser Rechnung ist

unabhängig vom Stand der Arbeiten innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsstellung fällig.

6.4. Der Entwickler ist in einem solchen Fall berechtigt, die Arbeiten am Projekt bis zur vollständigen Bezahlung der Rechnung und bis zur Erfüllung der Mitwirkungspflichten durch den Kunden einzustellen.

§ 7 Nennung des Entwicklers

7.1. Der Kunde verpflichtet sich, den Entwickler als Urheber der erstellten Werke zu nennen, soweit dies branchenüblich und technisch möglich ist (z.B. im Impressum).

7.2. Eine Entfernung oder Änderung dieser Nennung bedarf der schriftlichen Zustimmung des Entwicklers.

§ 8 Vermeidung von Entstellungen

8.1. Der Kunde ist verpflichtet, die erstellten Werke nicht in einer Weise zu verwenden, die das Ansehen des Entwicklers schädigen könnte oder zu einer Entstellung des Werkes führt.

§ 9 Rechteeinräumung durch den Kunden und Haftungsfreistellung

9.1. Der Kunde versichert, dass er über alle notwendigen Rechte an den zur Verfügung gestellten Materialien (z.B. Bilder, Texte, Logos) verfügt.

9.2. Der Kunde stellt den Entwickler von allen Ansprüchen Dritter frei, die aufgrund der Verletzung von Rechten Dritter durch die Verwendung dieser Materialien entstehen könnten.

§ 10 Einräumung von Nutzungsrechten durch den Entwickler

10.1. Der Entwickler räumt dem Kunden nach vollständiger Zahlung der vereinbarten Vergütung die einfachen, räumlich und zeitlich unbeschränkten Nutzungsrechte an den erstellten Werken ein.

10.2. Jede Weitergabe, Veräußerung oder Einräumung von Unterlizenzen an Dritte durch den Kunden bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Entwicklers.

§ 11 Eigenwerbung des Entwicklers

11.1. Der Entwickler ist berechtigt, die erstellten Werke als Referenz in eigenen Werbematerialien und auf der eigenen Website zu verwenden.

11.2. Diese Referenzierung erfolgt unter Wahrung der berechtigten Interessen des Kunden.

§ 12 Mängelhaftung

12.1. Der Entwickler gewährleistet, dass die erstellten Werke im Wesentlichen den vertraglich vereinbarten Anforderungen entsprechen. Geringfügige Abweichungen von diesen Anforderungen berechtigen nicht zur Mängelrüge.

12.2. Offensichtliche Mängel sind dem Entwickler innerhalb von 10 Tagen nach Abnahme schriftlich mitzuteilen. Bei berechtigter und fristgerechter Mängelrüge hat der Entwickler das Recht auf Nachbesserung.

12.3. Darüber hinausgehende Mängelansprüche sind ausgeschlossen. Dies gilt nicht bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit.

§ 13 Haftung

13.1. Die Haftung des Entwicklers für Schäden, die aus der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit resultieren, ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit beschränkt.

13.2. Der Entwickler haftet nicht für Fehler oder Ausfälle, die durch Drittanbietersoftware oder externe Dienste verursacht werden.

13.3. Für sonstige Schäden haftet der Entwickler nur bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Verletzung von Vertragspflichten und auch dann nur in Höhe des vertraglich vereinbarten Auftragswertes.

13.4. Eine weitergehende Haftung, insbesondere für leichte Fahrlässigkeit, entgangenen Gewinn, indirekte Schäden, Folgeschäden oder Schäden durch Betriebsunterbrechung, ist ausgeschlossen.

§ 14 Aufzeichnung von Gesprächen

14.1. Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass der Entwickler Gespräche zur Projektbesprechung und -koordination (z.B. per Google Meet, Microsoft Teams oder Zoom) zu Sicherheits- und Dokumentationszwecken aufzeichnen darf.

14.2. Die Aufzeichnungen werden vertraulich behandelt und ausschließlich zur internen Verwendung sowie zur Dokumentation der Absprachen genutzt.

14.3. Der Kunde wird vor Beginn der Aufzeichnung über diese Maßnahme informiert. Eine Aufzeichnung erfolgt nur, wenn der Kunde dem ausdrücklich zugestimmt hat. Die Zustimmung kann mündlich im Rahmen des Gesprächs erfolgen und wird durch die Aufzeichnung dokumentiert.

§ 15 Kündigung

15.1. Eine Kündigung des Vertrags durch den Kunden ist vor Projektabschluss grundsätzlich ausgeschlossen, um die Planungssicherheit und den effizienten Einsatz von Ressourcen zu gewährleisten.

15.2. In Ausnahmefällen kann eine Kündigung im gegenseitigen Einvernehmen erfolgen. In einem solchen Fall ist der Kunde verpflichtet, alle bis dahin erbrachten Leistungen und angefallenen Kosten vollständig zu vergüten.

15.3. Zusätzlich wird eine pauschale Entschädigung in Höhe von 50 % der verbleibenden Vertragssumme fällig, um die durch die Kündigung entstandenen wirtschaftlichen Nachteile des Entwicklers zu kompensieren. Diese Entschädigung wird unabhängig vom Fortschritt des Projekts erhoben.

15.4. Die Kündigung muss in jedem Fall schriftlich erfolgen und von beiden Parteien bestätigt werden.

§ 16 Anwendbares Recht

16.1. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts (CISG).

16.2. Gerichtsstand ist der Sitz des Entwicklers, sofern der Kunde Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist.

§ 17 Höhere Gewalt

17.1. Der Entwickler haftet nicht für Verzögerungen oder Nichterfüllung des Vertrags, die durch höhere Gewalt verursacht werden. Höhere Gewalt umfasst Ereignisse, die außerhalb der Kontrolle des Entwicklers liegen, wie Naturkatastrophen, Pandemien, behördliche Maßnahmen oder ähnliche unvorhersehbare Umstände.

17.2. In solchen Fällen wird der Entwickler den Kunden unverzüglich informieren und sich bemühen, die Auswirkungen so gering wie möglich zu halten. Vereinbarte Fristen werden um die Dauer der höheren Gewalt verlängert.

§ 18 Salvatorische Klausel

18.1. Sollten einzelne Bestimmungen dieser AGB unwirksam oder undurchführbar sein oder nach Vertragsschluss unwirksam oder undurchführbar werden, bleibt die Wirksamkeit des Vertrages im Übrigen unberührt.

18.2. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der wirtschaftlichen Zielsetzung am nächsten kommen, die die Vertragsparteien mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung.