

**Allgemeine Geschäftsbedingungen**  
**Produkt- und Grafikdesign**  
**oco\_design / oco\_matrixx**  
**Inh. Prof. Octavio K. Nüsse (Stand August 2012)**

**1 Geltung der Geschäftsbedingungen**

- 1.1 Die Entwicklung von Designentwürfen/Produktkonzepten und die Einräumung von Lizenzen an solchen Designentwürfen/Produktkonzepten erfolgt ausschließlich auf der Grundlage nachstehender Geschäftsbedingungen. Diese Bedingungen gelten auch für alle künftigen Entwicklungsverträge, sofern nicht ausdrücklich abweichende Regelungen vereinbart werden.
- 1.2 Geschäftsbedingungen des Auftraggebers, die von den nachstehenden Bedingungen abweichen, werden nicht anerkannt. Ein Anerkenntnis liegt nicht darin, dass der Designer mit der Erfüllung des Designs beginnt. Solche abweichenden Geschäftsbedingungen werden auch dann nicht Vertragsinhalt, wenn der Designer ihnen nicht ausdrücklich widerspricht.

**2 Entwicklung von Designentwürfen/Produktkonzepten**

- 2.1 Das Angebot des Designers hat eine Gültigkeit von drei Monaten und bezieht sich auf die Entwicklung der Designentwürfe/Produktkonzepte für ein (1) Design. Angaben zu Bearbeitungszeiten beziehen sich auf das Datum der schriftlichen Auftragsvergabe durch den Auftraggeber und sind unverbindlich.
- 2.2 Die Entwicklung der Designentwürfe/Produktkonzepte erfolgt in der Regel in drei Phasen (Kreativphase, Konkretisierungsphase, Enddefinition), es sei denn mit dem Auftraggeber wird anderes vereinbart. Der Designer ist im Rahmen der Kreativphase zur Erstellung von maximal drei Entwürfen verpflichtet. Nach Zugang der Entwürfe ist der Auftraggeber verpflichtet, dem Designer innerhalb eines Monats schriftlich mitzuteilen, ob einer der Entwürfe als vertragsgemäße Leistung einschränkungslos angenommen wird, ob auf der Grundlage eines oder mehrerer Entwürfe die weitere Konkretisierung erfolgt oder ob das Vertragsverhältnis beendet wird.
- 2.3 Wird der Designer mit der Entwicklung von Designentwürfen/Produktkonzepten beauftragt, besteht für ihn Gestaltungsfreiheit. Vorschläge des Auftraggebers oder sonstige Mitarbeit haben keinen Einfluss auf die Höhe der Vergütung. Sie begründen kein Miturheberrecht.
- 2.4 Der Auftraggeber versichert, dass er zur Verwendung aller dem Designer übergebenen Unterlagen und Informationen berechtigt ist und dass diese frei sind von Rechten Dritter. Sollte er entgegen dieser Versicherung nicht zur Verwendung berechtigt oder sollten die Unterlagen und Informationen nicht frei von Rechten Dritter sein, stellt der Auftraggeber den Designer im Innenverhältnis von allen Ersatzansprüchen Dritter frei. Die Freistellungsverpflichtung entfällt, sofern der Auftraggeber nachweist, dass ihn kein Verschulden trifft.
- 2.5 Der Auftraggeber ist bis zur vollständigen Vergütung des Gesamthonorars für sämtliche Werkphasen nicht befugt, die Entwürfe des Designers ohne dessen Zustimmung zu veröffentlichen und/oder als Schutzrecht anzumelden. Er macht die Entwürfe ohne Zustimmung des Designers auch weder als Ganzes noch in Teilen Dritten zugänglich.
- 2.6 Der Auftraggeber ist verpflichtet, die von dem Designer entwickelten Designentwürfe/Produktkonzepte nach deren Erhalt innerhalb einer angemessenen Frist zu untersuchen und eventuelle Mängel gegenüber dem Designer zu rügen. Die Rüge von offensichtlichen Mängeln muss schriftlich innerhalb von zwei Wochen nach Ablieferung des Werkes, die Rüge nicht offensichtlicher Mängel innerhalb einer Frist von zwei Wochen nach dem Erkennen des Mangels, jedoch innerhalb von 6 Monaten nach Abgabe des Werkes, erfolgen. Zur Wahrung der Rügefrist genügt die rechtzeitige Absendung der Rüge. Bei Verletzung der Untersuchungs- und Rügepflicht gilt die Werkleistung des Designers in Bezug auf den betreffenden Mangel als genehmigt.
- 2.7 Erfordert die Auftragsabwicklung die Inanspruchnahme der Leistung eines Dritten, ist der Designer bevollmächtigt, die entsprechenden vertraglichen Verpflichtungen nach Absprache im Namen und für Rechnung des Auftraggebers einzugehen. Werden von dem Designer Fremdangebote eingeholt, werden die für die Angebotseinholung aufgewendeten Leistungen nach Zeit und Kostenaufwand berechnet, auch wenn der Auftraggeber den Auftrag anderweitig vergibt.

**3 Werkhonorar**

- 3.1 Für die Entwicklung der Designentwürfe/Produktkonzepte ist das vereinbarte Werkhonorar zu zahlen. Wünscht der Auftraggeber nach Vorlage vertragsgemäßer Designentwürfe je Werkphase gemäß Ziffer 2.2 die Durchführung von Änderungen, kann der Designer dafür eine gesonderte Vergütung fordern. Fehlt es an einer Vereinbarung zur Höhe des Werkhonorars und/oder der Vergütung für die vom Auftraggeber gewünschten Änderungen, hat der Designer Anspruch auf die übliche Vergütung. Werden die Entwürfe in Teilen abgenommen, ist bei der Abnahme der ersten Teillieferung eine Teilvergütung zu zahlen, die wenigstens die Hälfte der Gesamtvergütung beträgt, es sei denn dies ist anders vereinbart.

- 3.2 Das Werkhonorar für die Designentwicklung ist bei Vorlage der Entwürfe und innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsdatum fällig, die Vergütung für die Durchführung von Änderungen nach der Ablieferung der geänderten Entwürfe. Der Auftraggeber hat diese Zahlungen auch dann zu leisten, wenn er sich gegen eine Nutzung entscheidet.
- 3.3 Zu den vom Auftraggeber zu zahlenden Honoraren und Nebenkosten kommt die Mehrwertsteuer in der jeweiligen gesetzlichen Höhe hinzu.
- 3.4 Nebenkosten wie Materialien, Übersetzungen, Fahrt- und zusätzliche Terminkosten, Organisations- und Beschaffungskosten, technische Kosten, wie Schriftsatz, Zwischenaufnahmen, Fotos, Fotoabzüge, Werkzeugkosten, Boten, Herstellung von Werbemitteln, Leistungen hinzugezogener Spezialunternehmen (Marktforschung etc.) sind vom Werkhonorar nicht erfasst.
- 3.5 Wird beim Entwurf einer Website das Werkhonorar mit der Mittlerprovision aus dem Schaltvolumen finanziert, so muss das zum Beginn der Auftragsvergabe genannte Media- Schaltvolumen innerhalb eines Jahres geschaltet werden. Andernfalls sowie für den Fall, dass ein ausreichendes Volumen nicht zustande kommt, kann der Designer das Werkhonorar bzw. den Differenzbetrag entsprechend der branchenüblichen Vergütung berechnen.

#### **4 Nutzungsrechte**

- 4.1 Soweit dem Auftraggeber Nutzungsrechte einzuräumen sind, erwirbt dieser das ausschließliche Recht, die Designentwürfe/Produktkonzepte während des vereinbarten Nutzungszeitraums in der vereinbarten Stückzahl zu vervielfältigen und die Vervielfältigungsstücke in dem vereinbarten Gebiet zu verbreiten. Werden zum Nutzungszeitraum, zur Stückzahl und/oder zum Vertriebsgebiet keine Vereinbarungen getroffen, bestimmt sich der Umfang der Nutzungsrechte nach dem von beiden Parteien zugrundegelegten Vertragszweck. Werden die Designentwürfe/Produktkonzepte später, oder in größerem Umfang als ursprünglich vorgesehen, genutzt, so ist der Designer berechtigt, die Vergütung nachträglich in Rechnung zu stellen bzw. die Differenz zwischen der höheren Vergütung für die Nutzung und der ursprünglich gezahlten zu verlangen.
- 4.2 Die Nutzungsrechte gehen erst nach vollständiger Bezahlung der geschuldeten Werkhonorare für alle im Angebot aufgeführten Werkphasen und der vom Auftraggeber zu erstattenden Nebenkosten über. Ist eine pauschale Abgeltung der Nutzungsrechte bei Abbruch nach der ersten oder zweiten Werkphase vereinbart, muss auch diese Pauschale vollständig bezahlt sein.
- 4.3 Jede Veränderung und Weiterentwicklung der Designentwürfe/Produktkonzepte sowie die Übernahme des Designs für andere Produkte bzw. andere Anwendungsbereiche bedarf der vorherigen Zustimmung des Designers. Alternativdesigns verbleiben im Eigentum und Besitz des Designers. Der Auftraggeber erhält eine Option zum Erwerb dieser Nutzungsrechte gegen gesonderte Vergütung. Für die werbliche Nutzung von Bildmaterial aus dem Bestand der Produktentwicklung können dem Auftraggeber Nutzungsrechte gegen gesondertes Nutzungshonorar übertragen werden.
- 4.4 Der Auftraggeber hat für jede Nutzung, die über den vereinbarten Umfang hinausgeht, Anspruch auf Vergütung.
- 4.5 Der Designer bleibt ungeachtet des Umfangs der im Einzelfall eingeräumten Nutzungsrechte berechtigt, seine durch den Auftraggeber veröffentlichten Entwürfe und Vervielfältigungen davon im Rahmen der Eigenwerbung in allen Medien zu verwenden.

#### **5 Schutzrechte**

- 5.1 Mit dem Erwerb der Nutzungsrechte erwirbt der Auftraggeber auch das Recht zur Anmeldung von Geschmacksmustern sowie des Designs als Marke.
- 5.2 Vom Designer kreierte Produktnamen können durch den Auftraggeber nach gesonderter Honorarvereinbarung genutzt werden.
- 5.3 Die Nutzung, Anmeldung und/oder Übertragung entstehender oder entstandener technischer Schutzrechte (Gebrauchsmuster, Patente) bedarf einer gesonderten vergütungspflichtigen Vereinbarung.
- 5.4 Der Designer ist in jedem Fall der Ziff. 5.1 und 5.3 in der Schutzrechtsanmeldung als Entwerfer bzw. Erfinder zu benennen sowie unabhängig von einer Schutzrechtsanmeldung auf Vervielfältigungsstücken des Auftraggebers als Urheber zu nennen. Eine Verletzung des Rechts auf Namensnennung berechtigt den Designer zum Schadenersatz.
- 5.5 Bei einer Anmeldung von gewerblichen Schutzrechten teilt der Auftraggeber dem Designer noch vor Aufnahme der Produktion und jedenfalls vor einer Veröffentlichung des Designs mit, ob und welche Schutzrechte er angemeldet hat. Endet der Vertrag oder fallen die Nutzungsrechte an den Designer aus sonstigen Gründen zurück, ist der Auftraggeber zur unverzüglichen Übertragung der Schutzrechte auf den Designer verpflichtet.
- 5.6 Der Auftraggeber greift während der Vertragsdauer keine den Vertragsgegenstand betreffenden Schutzrechte an und unterstützt auch Dritte nicht bei solchen Angriffen.

## **6 Eigentum, Rückgabepflicht**

- 6.1 Entwürfe, Modelle, Unterlagen und Daten hinsichtlich des enddefinierten Designs werden, sofern sie nicht ein Patent- oder Gebrauchsmuster des Designers gem. Ziff. 5.3 betreffen, Eigentum des Auftraggebers. Alle übrigen Entwürfe, Modelle, Unterlagen und Daten bleiben im Eigentum des Designers.
- 6.2 Bei Beschädigung oder Verlust dieser Entwürfe, Modelle, Unterlagen und Daten hat der Auftraggeber die zur Wiederherstellung erforderlichen Kosten zu ersetzen, es sei denn, dass er die Beschädigung oder den Verlust nicht zu vertreten hat. Dem Designer bleibt die Geltendmachung eines weitergehenden Schadens vorbehalten.

## **7 Rechtsverteidigung, Geltung des Urheberrechts**

- 7.1 Der Auftraggeber erkennt ausdrücklich an, dass der Designer alleiniger Urheber der Designentwürfe/Produktkonzepte ist. Die Regelungen des Urheberrechtsgesetzes gelten auch für den Fall als vereinbart, dass die Entwürfe die nach § 2 Abs. 2 UrhG notwendige Schöpfungshöhe nicht aufweisen. Insbesondere ist der Auftraggeber zur Zahlung der vereinbarten Honorare unabhängig von einer urheberrechtlichen oder sonstigen Schutzfähigkeit der Entwürfe und auch für den Fall des Ablaufs der Schutzfristen von Sonderschutzrechten verpflichtet.

## **8 Gewährleistung/ Haftung**

- 8.1 Der Designer gewährleistet nicht die Schutzfähigkeit und deren Durchsetzbarkeit damit zusammenhängender Ansprüche aus Urheber-, (Gemeinschafts-) Geschmacksmuster-, Gebrauchsmuster-, Patent-, Marken- und Wettbewerbsrecht, und ihm obliegen auch keine dahingehenden Recherchen. Allerdings ist er verpflichtet, den Auftraggeber auf insoweit eventuell bestehende rechtliche Risiken hinzuweisen, sofern sie ihm während der Vertragsdauer bekannt werden. Der Designer haftet nicht für die rechtliche, insbesondere wettbewerbsrechtliche und markenrechtliche Zulässigkeit der vorgesehenen Nutzung.
- 8.2 Auf Wunsch des Auftraggebers lässt der Designer eine Marken-, Geschmacks- bzw. Gebrauchsmusterrecherche durchführen, die gesondert in Rechnung gestellt wird, und bezieht die Ergebnisse in die Entwicklung des Designs mit ein. Eine Haftung wird diesbezüglich nicht übernommen.
- 8.3 Der Designer haftet nur für Schäden, die er selbst oder seine Erfüllungsgehilfen vorsätzlich oder grob fahrlässig herbeiführen. Davon ausgenommen sind Schäden aus der Verletzung einer Vertragspflicht, die für die Erreichung des Vertragszwecks von wesentlicher Bedeutung ist (Kardinalpflicht).
- 8.4 Ansprüche des Auftraggebers, die sich aus einer Pflichtverletzung des Designers oder seiner Erfüllungsgehilfen ergeben, verjähren ein Jahr nach Übergabe des Designentwurfs/ Produktkonzepts. Davon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Designers oder seiner Erfüllungsgehilfen beruhen.

## **9 Schlussbestimmungen**

- 9.1 Die Nichtigkeit oder Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieser Geschäftsbedingungen berührt die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht.
- 9.2 Übersetzungen und Korrespondenz in englischer Sprache erfolgen aus Gefälligkeit dem Auftraggeber gegenüber, es sei denn der Vertragsschluss erfolgt ausschließlich auf Englisch. Bei Diskrepanzen zwischen dem deutschen und dem englischen Vertragstext ist allein die deutsche Fassung maßgeblich.
- 9.3 Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.
- 9.4 Erfüllungsort ist der Sitz des Designers.
- 9.5 Als ausschließlicher Gerichtsstand wird Münster/ Westfalen vereinbart.