

# LIUVERA STUDIOS ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN (AGB)



## Geltungsbereich und Vertragspartner

1. Diese allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle Verträge zwischen Liuvera Studios, Luis Otterbeck, Trüffelpfad 20C, 70599 Stuttgart, Deutschland (im Folgenden „Auftragnehmer“ oder „Liuvera Studios“) und ihren Auftraggebern (im Folgenden „Auftraggeber“).
2. Die AGB gelten ausschließlich gegenüber Unternehmern im Sinne von § 14 BGB, juristischen Personen des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtlichen Sondervermögen.
3. Entgegenstehende oder abweichende Geschäftsbedingungen des Auftraggebers werden nicht Vertragsbestandteil, es sei denn, ihrer Geltung wird ausdrücklich schriftlich zugestimmt.
4. Für internationale Auftraggeber können ergänzend zwingende gesetzliche Bestimmungen ihres jeweiligen Heimatstaates gelten. Vertragssprache ist Deutsch oder Englisch; im Zweifel ist die deutsche Fassung maßgeblich.

## Vertragsgegenstand

1. Vertragsgegenstand sind die im jeweiligen Angebot beschriebenen Leistungen, insbesondere in den Bereichen Branding, Webdesign, digitale Experiences, Content-Produktion, KI-gestützte Bild- und Videogenerierung sowie technische Umsetzung und Beratung.
2. Maßgeblich sind ausschließlich das individuelle Angebot, etwaige Leistungsbeschreibungen, Projektpläne oder Protokolle, die von beiden Parteien freigegeben wurden. Weitere Leistungen sind gesondert zu vergüten.
3. Wartung, laufende Betreuung, Updates, Hosting oder Performance-Monitoring sind nur dann geschuldet, wenn sie ausdrücklich als fortlaufende Leistung vereinbart wurden.
4. Die Prüfung der rechtlichen Zulässigkeit (z. B. Datenschutz, Wettbewerbsrecht, Kennzeichnungspflichten, Impressum, Cookie-Banner, Tracking, rechtliche Texte) obliegt dem Auftraggeber. Liuvera Studios gibt keine Rechtsberatung.

## Urheberrecht, Nutzungsrechte & Referenzen

1. Alle von Liuvera Studios erstellten Entwürfe, Layouts, Designs, Texte, Bilder, Videos, KI-Outputs, Codes, Konzepte und sonstigen Arbeiten sind als persönliche geistige Schöpfungen geschützt.
2. Ohne ausdrückliche Zustimmung dürfen die gelieferten Werke nicht verändert, weiterbearbeitet, verfremdet oder in anderer Weise über den vereinbarten Zweck hinaus genutzt werden.
3. Der Auftraggeber erhält – sofern nicht anders vereinbart – ein einfaches Nutzungsrecht für den konkret vereinbarten Zweck.
4. Erweiterte Nutzungsrechte (z. B. weltweite Kampagnen, Out-of-Home, Paid Ads, TV, Merchandising) können gesondert vereinbart werden.
5. Die Nutzungsrechte gehen erst nach vollständiger Bezahlung auf den Auftraggeber über.
6. Eine Weitergabe von Nutzungsrechten an verbundene Unternehmen ist möglich, sofern dies im Angebot vereinbart oder branchenüblich ist.

## Referenznutzung

1. Liuvera Studios ist berechtigt, das Projekt und die entstandenen Arbeiten im Rahmen der Eigenwerbung (Website, Portfolio, Social Media, Präsentationen) zu zeigen – sofern keine Geheimhaltungsvereinbarung oder Kundenvorgabe dem widerspricht.
2. Sollte der Auftraggeber keine Referenznutzung wünschen, kann dies vor Projektbeginn schriftlich vereinbart werden.
3. Eine Verpflichtung zu Credits oder sichtbaren Nennungen auf Kundenseiten besteht nicht.

## Unternehmensrichtlinien des Auftraggebers

1. Enthält der Auftraggeber interne Brand-, Legal- oder Compliance-Richtlinien (z. B. Markenrichtlinien, NDA, CI-Vorgaben), werden diese nach Bereitstellung berücksichtigt.

## Besonderheiten bei KI-gestützten Leistungen

### 1. Einsatz von KI-Tools

Liuvera Studios verwendet bei Bedarf moderne KI-basierte Softwarelösungen zur Erstellung von Bildern, Videos, Texten, Konzepten oder technischen Elementen. Die Auswahl erfolgt sorgfältig und orientiert sich am jeweiligen Projektziel.

### 2. Kreative Ergebnisse und technische Rahmenbedingungen

KI-gestützte Prozesse können aufgrund ihrer Funktionsweise zu Ergebnissen führen, die stilistische Ähnlichkeiten mit anderen Werken aufweisen. Eine absolute Einzigartigkeit oder Exklusivität der Ergebnisse kann daher nicht garantiert werden, es sei denn, sie wird ausdrücklich und schriftlich vereinbart.

### 3. Nutzungsrechte an KI-generierten Inhalten

Alle Nutzungsrechte an KI-generierten Inhalten richten sich nach dem Angebot und den Lizenzbedingungen der genutzten Softwarelösungen. Liuvera Studios kann nur diejenigen Rechte übertragen, über die das Studio selbst wirksam verfügt.

### 4. Verantwortung für bereitgestellte Inhalte

Der Auftraggeber muss sicherstellen, dass alle von ihm zur Verfügung gestellten Materialien wie Bilder, Logos, Texte oder Daten frei von Rechten Dritter sind. Werden solche Inhalte in KI-Prozessen verwendet, trägt der Auftraggeber die Verantwortung und stellt Liuvera Studios bei möglichen Ansprüchen Dritter frei.

### 5. Keine rechtliche Prüfung durch KI-Outputs

KI-Generierungen ersetzen keine rechtliche Prüfung in Bezug auf Markenrecht, Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte oder wettbewerbsrechtliche Fragen. Die rechtliche Bewertung liegt vollständig beim Auftraggeber.

### 6. Unternehmensrichtlinien des Auftraggebers

Falls der Auftraggeber interne Richtlinien zur Nutzung von KI besitzt, beispielsweise Compliance-Regeln oder Markenrichtlinien, stellt er diese vor Projektbeginn zur Verfügung. Liuvera Studios berücksichtigt diese Richtlinien im Rahmen der technischen und kreativen Möglichkeiten.



## Vergütung, Zahlungsbedingungen & internationale Kunden

### 1. Vergütung

Grundlage der Zusammenarbeit ist das Angebot von Liuvera Studios. Alle dort genannten Preise verstehen sich als Netto-Beträge zuzüglich der jeweils geltenden Umsatzsteuer, sofern diese anfällt. Enthaltene Leistungen, Umfang und Nutzungsrechte ergeben sich ausschließlich aus dem Angebot und den dort beschriebenen Konditionen.

### 2. Kostenvoranschläge und Aufwand

Bei Vereinbarung von Stundensätzen oder Tagessätzen versteht sich der ausgewiesene Betrag als unverbindlicher Kostenrahmen. Sollte absehbar sein, dass dieser Rahmen überschritten wird, informiert Liuvera Studios den Auftraggeber frühzeitig und holt eine Freigabe ein.

### 3. Zahlungsmodalitäten

Sofern im Angebot nichts anderes festgelegt wurde, gelten folgende Zahlungsbedingungen:

- 50 Prozent der Auftragssumme bei Auftragserteilung
- 50 Prozent der Auftragssumme bei Abnahme bzw. vor finaler Bereitstellung der Ergebnisse

Bei größeren Projekten oder laufenden Betreuungen können Abschlagszahlungen nach Meilensteinen vereinbart werden.

### 4. Fälligkeit

Rechnungen sind innerhalb von sieben Tagen nach Rechnungsdatum zahlbar, sofern im Angebot oder in einer individuellen Vereinbarung keine abweichende Zahlungsfrist festgelegt wurde. Bei größeren Projekten oder bei Auftraggebern mit internen Zahlungsrichtlinien können längere Zahlungsfristen im Voraus abgestimmt werden.

### 5. Rechteübergang

Nutzungsrechte an gelieferten Arbeiten gehen erst nach vollständiger Bezahlung auf den Auftraggeber über. Eine Nutzung vor Abschluss aller Zahlungen bedarf der schriftlichen Zustimmung von Liuvera Studios.

### 6. Internationale Auftraggeber

Die Abrechnung erfolgt in Euro, sofern im Angebot keine andere Währung vereinbart wurde. Zahlungsgebühren und Umrechnungskosten trägt jede Partei entsprechend den Konditionen ihres Zahlungsanbieters, sofern nichts anderes abgestimmt ist. Bei Kunden innerhalb der Europäischen Union kann das Reverse-Charge-Verfahren angewendet werden, sofern eine gültige Umsatzsteuer-Identifikationsnummer vorliegt. In diesem Fall wird keine deutsche Umsatzsteuer berechnet.

### 7. Leistungspausen bei Zahlungsverzug

Bei ausstehenden Zahlungen ist Liuvera Studios berechtigt, die weitere Arbeit bis zum Zahlungseingang auszusetzen. Hierdurch entstehende Verzögerungen oder Terminverschiebungen liegen im Verantwortungsbereich des Auftraggebers.

## Fremdleistungen, Reisekosten & Dritte

### 1. Einsatz externer Dienstleister

Liuvera Studios kann zur Erfüllung des Auftrags qualifizierte externe Partner oder Dienstleister einsetzen, etwa für Entwicklung, Illustration, Fotografie, Übersetzungen oder technische Implementierungen. Die Auswahl erfolgt mit Sorgfalt und nach fachlichen Kriterien. Für den Auftraggeber entstehen dadurch keine zusätzlichen Pflichten.

### 2. Fremdleistungen im Namen des Auftraggebers

Werden Fremdleistungen im Namen des Auftraggebers beauftragt, erfolgt dies ausschließlich nach vorheriger Abstimmung. Der Auftraggeber übernimmt in diesem Fall die entstehenden Kosten direkt oder erstattet sie nach Vorlage entsprechender Nachweise.

Beispiele hierfür können Lizenzgebühren, Schriftlizenzen, API-Nutzungen, Hosting oder ähnliche Drittleistungen sein.

### 3. Fremdleistungen über Liuvera Studios

Werden Fremdleistungen über Liuvera Studios abgewickelt, werden diese transparent aufgeführt und weiterberechnet. Eine Handling Fee kann erhoben werden, wenn dies im Angebot ausgewiesen ist.

Die Kosten werden erst nach Zustimmung des Auftraggebers ausgelöst.

### 4. Reisekosten und Spesen

Notwendige Reisen sowie damit verbundene Spesen werden nach Aufwand berechnet. Grundlage hierfür sind marktübliche Pauschalen oder die im Angebot genannten Sätze.

Reisekosten fallen nur an, wenn sie im Rahmen des Projekts vereinbart oder erforderlich geworden sind.

### 5. Verantwortung für externe Inhalte

Der Auftraggeber stellt sicher, dass alle ihm gehörenden oder von ihm bereitgestellten Inhalte zur Verwendung durch Liuvera Studios berechtigt sind. Dazu gehören unter anderem Bilder, Logos, Schriften, Texte oder Daten. Bei Ansprüchen Dritter stellt der Auftraggeber Liuvera Studios von sämtlichen Forderungen frei.

### 6. Technische Drittanbieter

Wenn für die Projektdurchführung externe Plattformen oder Softwarelösungen erforderlich sind, gelten zusätzlich deren jeweilige Nutzungs- und Lizenzbedingungen. Liuvera Studios weist den Auftraggeber darauf hin, sofern solche Bedingungen das Projekt betreffen.

## Mitwirkungspflichten, Gestaltungsfreiheit & Korrekturschleifen

### 1. Mitwirkungspflichten des Auftraggebers

Der Auftraggeber stellt alle für das Projekt erforderlichen Informationen, Materialien und Entscheidungen rechtzeitig und in geeigneter Form zur Verfügung. Dazu gehören unter anderem Inhalte wie Texte, Bilder, Produktdaten, technische Zugänge, Markenrichtlinien und Freigaben. Verzögerungen bei der Bereitstellung solcher Inhalte können den Projektablauf beeinflussen und zu neuen Terminen oder zusätzlichen Aufwänden führen.

### 2. Gestaltungsfreiheit von Liuvera Studios

Innerhalb des vereinbarten Rahmens besteht für Liuvera Studios kreative und gestalterische Freiheit. Vorgaben, die im Angebot geregelt wurden oder zu Projektbeginn bereitgestellt werden, werden berücksichtigt. Änderungen nach der Freigabe eines Konzepts oder Designs gelten als zusätzliche Leistungen und werden gesondert vergütet.

### 3. Feedbackphasen und Weiterentwicklungen

Der Auftraggeber erhält während des Projekts die Möglichkeit, Rückmeldungen zu Konzepten und Zwischenergebnissen zu geben. Dieses Feedback wird im Rahmen des vereinbarten Leistungsumfangs umgesetzt. Anpassungen, die darüber hinausgehen oder einen grundlegenden Richtungswechsel darstellen, werden als zusätzliche Leistungen berechnet. Mit Freigabe eines Arbeitsschritts gilt die entsprechende Phase als abgeschlossen. Änderungen an bereits freigegebenen Inhalten führen zu zusätzlichem Aufwand.

### 4. Verantwortung für Inhalte

Der Auftraggeber trägt die Verantwortung für die inhaltliche, sachliche und rechtliche Richtigkeit aller bereitgestellten Materialien. Liuvera Studios prüft Inhalte nicht rechtlich oder fachlich, sofern dies nicht ausdrücklich vereinbart wurde.

## Herausgabe von Daten & Eigentum

### 1. Eigentum an Arbeits- und Produktionsdaten

Liuvera Studios bleibt Eigentümer aller Arbeitsdateien, offenen Dateien, Projektstrukturen, technischen Setups, KI-Prompts, Layout-Dateien, Figma-Dateien, Rohdaten und sämtlicher Entwicklungs- oder Produktionsunterlagen, die während des Projekts entstehen. Diese Daten sind nicht Teil der geschuldeten Leistung, sofern im Angebot nichts anderes vereinbart wurde.

### 2. Lieferung der finalen Ergebnisse

Der Auftraggeber erhält die finalen, für den vereinbarten Zweck benötigten Dateien in gängigen und nutzbaren Formaten. Dies können je nach Projekt unter anderem exportierte Grafiken, optimierte Webdateien, Bild- oder Videodateien, PDFs oder ähnliche Endformate sein. Welche Dateien geliefert werden, ergibt sich aus dem Angebot oder aus der Projektbeschreibung.

### 3. Herausgabe offener Dateien

Die Herausgabe offener Dateien wie Figma-Projekte, Adobe-Dateien, Layer-Dateien, Quellcode in Entwicklungsumgebungen, KI-Prompts oder komplexe Workflows ist nicht Bestandteil der vertraglichen Leistung. Falls der Auftraggeber die Herausgabe solcher Daten wünscht, wird dies gesondert vereinbart und separat vergütet.

### 4. Übermittlung und Datensicherheit

Die Übermittlung von Daten erfolgt digital über geeignete Systeme oder Plattformen. Nach der Bereitstellung der finalen Daten liegt die Verantwortung für die Sicherung und Archivierung dieser Daten beim Auftraggeber. Liuvera Studios übernimmt keine Haftung für Datenverluste, die nach Bereitstellung entstehen.

## Abnahme, Mängel, Haftung

### 1. Abnahme der Leistungen

Nach Abschluss der vereinbarten Leistungen stellt Liuvera Studios dem Auftraggeber die Ergebnisse zur Abnahme bereit. Dies kann durch Bereitstellung von Dateien, Zugängen, Präsentationen oder Staging-Umgebungen erfolgen. Der Auftraggeber prüft die Ergebnisse innerhalb einer angemessenen Frist und teilt Liuvera Studios mit, ob die Abnahme erfolgt oder ob Korrekturen notwendig sind.

### 2. Frist zur Anzeige von Mängeln

Offensichtliche Mängel sollen möglichst zeitnah mitgeteilt werden. Eine formale Frist wird nicht festgelegt. Sobald eine Abnahme erfolgt ist oder die Ergebnisse produktiv genutzt werden, gelten die Leistungen als vertragsgemäß.

### 3. Mängelbeseitigung

Liegt ein berechtigter Mangel vor, wird Liuvera Studios diesen innerhalb einer angemessenen Frist beheben. Die Mängelbeseitigung betrifft ausschließlich Abweichungen vom vereinbarten Leistungsumfang. Erweiterte oder neue Anforderungen, die über die ursprüngliche Vereinbarung hinausgehen, gelten als zusätzliche Leistungen.

### 4. Haftungsgrundsätze

Liuvera Studios haftet nach den gesetzlichen Bestimmungen für Schäden, die durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten verursacht wurden. Bei leicht fahrlässigen Pflichtverletzungen ist die Haftung auf den vertragstypisch vorhersehbaren Schaden begrenzt. Die Haftung ist der Höhe nach auf das Auftragsvolumen des jeweiligen Projekts begrenzt, soweit keine zwingenden gesetzlichen Vorschriften eine weitergehende Haftung vorsehen.

### 5. Ausschluss bestimmter Haftungen

Liuvera Studios haftet nicht für mittelbare Schäden, entgangenen Gewinn, Produktionsausfälle oder Folgeschäden, sofern diese nicht durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten verursacht wurden. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für rechtliche Bewertungen, etwa im Bereich Markenrecht, Urheberrecht, Wettbewerbsrecht oder Datenschutz, sofern eine solche Prüfung nicht ausdrücklich vereinbart wurde.

### 6. Verjährungsfrist für Mängelansprüche

Mängelansprüche verjähren innerhalb von zwölf Monaten ab Abnahme der Leistung, soweit gesetzlich zulässig. Diese Regelung entspricht der Praxis vieler Kreativ- und Technologieprojekte und bietet beiden Parteien klare zeitliche Sicherheit.

## Datenschutz & Vertraulichkeit

### 1. Umgang mit personenbezogenen Daten

Liuvera Studios verarbeitet personenbezogene Daten ausschließlich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen, insbesondere gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und den relevanten nationalen Datenschutzgesetzen. Umfang und Zweck der Verarbeitung ergeben sich aus dem jeweiligen Projekt und den bereitgestellten Informationen des Auftraggebers.

### 2. Auftragsverarbeitung nach Art. 28 DSGVO

Sofern Liuvera Studios personenbezogene Daten im Auftrag des Auftraggebers verarbeitet, wird eine Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung abgeschlossen. Der Auftraggeber stellt sicher, dass alle für das Projekt erforderlichen datenschutzrechtlichen Voraussetzungen erfüllt sind.

### 3. Sicherheitsmaßnahmen

Liuvera Studios trifft angemessene technische und organisatorische Maßnahmen, um personenbezogene Daten vor Verlust, unberechtigtem Zugriff oder Missbrauch zu schützen. Diese Maßnahmen orientieren sich an branchenüblichen Standards und den Anforderungen der DSGVO.

### 4. Vertrauliche Informationen

Beide Parteien verpflichten sich, alle vertraulichen Informationen, die ihnen im Rahmen der Zusammenarbeit zugänglich werden, streng vertraulich zu behandeln. Dazu gehören unter anderem interne Daten, Geschäftsprozesse, Strategien, Produktinformationen, nicht veröffentlichte Medien sowie projektbezogene Unterlagen. Die Informationen dürfen nur für die Durchführung des Projekts verwendet werden.

### 5. Weitergabe an Dritte

Eine Weitergabe vertraulicher Informationen an Dritte ist nur zulässig, wenn dies für die Durchführung des Projekts notwendig ist oder wenn der Auftraggeber ausdrücklich zustimmt. Externe Dienstleister, die im Rahmen eines Projekts eingebunden werden, unterliegen ebenfalls einer Vertraulichkeitspflicht.

### 6. Dauer der Vertraulichkeit

Die Vertraulichkeitspflicht gilt über die Dauer des Projekts hinaus und bleibt auch nach Beendigung der Zusammenarbeit bestehen. Ausgenommen sind Informationen, die bereits öffentlich zugänglich sind oder ohne Zutun einer der Parteien öffentlich werden.

### 7. Verpflichtungen des Auftraggebers

Der Auftraggeber stellt sicher, dass er zur Weitergabe personenbezogener Daten an Liuvera Studios befugt ist und dass sämtliche notwendigen Einwilligungen oder rechtlichen Grundlagen vorliegen. Der Auftraggeber trägt die Verantwortung für die Richtigkeit und Zulässigkeit der bereitgestellten Daten.



## Schlussbestimmungen

1. Für diesen Vertrag gilt deutsches Recht.
2. Gerichtsstand ist Stuttgart, sofern der Auftraggeber Unternehmer ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland besitzt.
3. Individuelle Vereinbarungen im Angebot haben Vorrang vor diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
4. Sollte eine Bestimmung dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen unberührt.