

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

Stand Mai 2013

1. Geltungsbereich

Für die Vertragsbeziehung zwischen der GAMES ACADEMY GmbH, nachfolgend „ACADEMY“ genannt und der Studierenden oder dem Studierenden, nachfolgend „Studierende“ genannt, gelten die nachfolgenden allgemeinen Geschäftsbedingungen in ihrer zum Zeitpunkt des Abschlusses des Ausbildungsvertrags gültigen Fassung, die Hausordnung, die Prüfungsordnung, die Gebührenordnung und die weiteren Vertragsunterlagen. Abweichende Bedingungen des Studierenden werden nicht anerkannt, es sei denn, die ACADEMY stimmt ihrer Geltung ausdrücklich und schriftlich zu.

2. Ausbildungsantrag und Zulassung

- 2.1 Der Studierende muss sich um eine Zulassung zur Ausbildung bewerben, wenn in den Ausschreibungen nichts anderes angegeben ist. Mit der Bewerbung gibt der Studierende ein verbindliches Angebot zum Abschluss eines Ausbildungsvertrages ab. Der Studierende erhält daraufhin eine Anmeldebestätigung, die noch keine Annahme der ACADEMY darstellt.
- 2.2 Die Annahme des Vertrages durch die ACADEMY erfolgt durch Übersendung einer Annahmeerklärung oder spätestens durch Übersendung des Zulassungsbescheides.
- 2.3 Nimmt die ACADEMY das Angebot zum Abschluss eines Ausbildungsvertrages vor der Durchführung einer erforderlichen Aufnahmeprüfung an, entfällt der Ausbildungsvertrag wieder, wenn die Aufnahmeprüfung nicht vor Semesterbeginn bestanden wird (auflösenden Bedingung).

3. Leistungsumfang

- 3.1 Die konkrete Zusammenstellung der Kurse und Unterrichtseinheiten ergibt sich aus der Anmeldebestätigung, der dazugehörigen Unterlagen und ggf. schriftlich vereinbarter Nachträge. Im Programmpreis nicht enthalten sind: Kosten für das Lehrmaterial und Prüfungen, sämtliche Eintrittspreise, Reisekosten, alle anfallenden Kosten bei Besichtigungen und sonstigen Ausflügen.
- 3.2 Die Leistungen sind die Teilnahme an den Vorlesungen, Seminaren, Trainings und Projekten, Nutzung der Techniklabore mit entsprechender Hard- und Software, Ausbildungsmaterialien. Für die Teilnahme an Sonderveranstaltungen (Kosten für Eintritt, Transport) können zusätzliche Kosten entstehen.
- 3.3 Den Studierenden werden (je nach Programminhalt) grundlegende und spezialisierte Kenntnisse branchenspezifischer Technologien und/oder künstlerische Methoden zur Erstellung der Inhalte für Computer- und Videospiele in den jeweiligen Spezialisierungen vermittelt. Notwendiges fachübergreifendes und allgemeines Wissen wird überprüft, aufgefrischt und erweitert.
- 3.4 Der Unterricht kann teilweise oder vollständig in englischer Sprache erfolgen.
- 3.5 Die ACADEMY behält sich ausdrücklich Dozentenwechsel, Änderungen der Ausgestaltung, des Ablaufes und der Ausbildungsprogramme, Lehrveranstaltungen, sonstiger Veranstaltungen und Aktivitäten und des Veranstaltungsortes vor.
- 3.6 Aus Gründen, welche die ACADEMY nicht zu vertreten hat – z.B. Ausfall von Transportmitteln, Arbeitskampf, Unruhen – oder aus sonstigen wichtigen Gründen (z. B. Ausfall von Dozenten) können Unterrichtseinheiten im Einzelfall verlegt werden. In einem solchen Fall wird die ACADEMY den Studierenden unverzüglich hierüber informieren.
- 3.7 Wenn die in dem Vertrag angegebenen Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht oder im Verlauf der Ausbildung unterschritten wird, behält sich die ACADEMY vor, das Programm abzusagen, zu verkürzen oder zu verschieben. Auch in einem solchen Fall wird die ACADEMY den Studierenden hierüber informieren. Ein abgesagtes oder verkürztes Programm kann an der abgebrochenen oder verkürzten Stelle wieder aufgenommen werden, wenn die ACADEMY dieses Programm erneut durchführt.

4. Preise

Die Preise ergeben sich aus der jeweils zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses geltenden Preisliste, die dem Vertrag anliegt. Soweit in dem Vertrag Preise angegeben sind, gehen diese vor. Alle Preise sind in EUR angegeben und enthalten keine Umsatzsteuer. Soweit im Einzelfall Umsatzsteuerpflicht besteht, wird die Umsatzsteuer zusätzlich angegeben.

5. Zahlungsbedingungen

- 5.1 Die Zahlung der Verwaltungsgebühr ist sofort nach dem Erhalt der entsprechenden Rechnung und der Programmunterlagen zu entrichten. Zahlungen für Prüfungen sind jeweils vor der Prüfung nach Erhalt der Rechnung fällig.
- 5.2 Die Zahlungen der Grundgebühr werden grundsätzlich semesterweise fällig. Die Höhe der Grundgebühr wird durch die geltende Gebührenordnung geregelt. Die Zahlung der Grundgebühr kann des Weiteren monatlich im Voraus getätigt werden. In diesem Fall wird dem Studierenden ein zusätzliches Entgelt für den erhöhten Verwaltungsaufwand für die monatliche Zahlung berechnet, dessen Höhe die aktuell geltende Gebührenordnung regelt.
- 5.3 Soweit kein Bankeinzug vereinbart ist, haben Zahlungen durch Banküberweisung zu erfolgen.
- 5.4 Kommt der Studierende mit seiner Zahlungspflicht ganz oder teilweise in Verzug, so hat er – unbeschadet aller Rechte der ACADEMY – ab diesem Zeitpunkt Verzugszinsen in Höhe von 5 Prozentpunkten über dem Basiszins der Europäischen Zentralbank zu zahlen, soweit die ACADEMY nicht einen höheren Schaden nachweist.
- 5.5 Bei nicht fristgemäßer Zahlung der Gebühren ist die ACADEMY berechtigt, dem Studierenden die Programmteilnahme bis zur Zahlung der Gebühr zu verweigern.

6. Einstweilen Frei

7. Nichtinanspruchnahme von Leistungen

Bei vorzeitigem Abbruch des Programms, freiwilliger Abmeldung oder ganz oder teilweise Nichterscheinen des Studierenden kann der Studierende für den nicht in Anspruch genommenen Unterricht keine Rückerstattung der Vergütung verlangen es sei denn, das Fernbleiben ist von der ACADEMY zu vertreten. Der Anspruch auf die noch nicht gezahlte Vergütung bleibt bestehen. Soweit ACADEMY durch die Nichtinanspruchnahme etwas eingespart haben sollte, ist dies von der Vergütung abzuziehen.

8. Einhaltung der Hausordnung

Studierenden haben den guten Ruf der Schule zu wahren und mit Fleiß und Arbeit an sich selbst die Ausbildung zu fördern. Sie haben zu berücksichtigen, dass die emotionalen Spannungen der kreativen Arbeiten besonderen Respekt untereinander verlangen.

9.a) Kündigung

- 9.a) 1 Das Ausbildungsverhältnis kann von beiden Seiten mit einer Frist von 3 Monaten zum Ende eines jeden Semesters – frühestens aber zum Ende des zweiten Semesters – ordentlich gekündigt werden.
- 9.a) 2 Eine Kündigung aus wichtigem Grund bleibt für beide Parteien unberührt. Ein wichtiger Grund liegt z.B. vor, wenn:
 - sich eine Partei grob vertragswidrig verhält.
 - der Studierende sich wiederholt schlecht benimmt, z.B. andere Personen bedroht, beleidigt oder übel nachredet, oder bei der Durchführung eines Kurses in einer Weise stört, die den Ausbildungsbetrieb erheblich beeinträchtigt.

- die Erfüllung des Vertrages aus Gründen unmöglich wird, die die andere Partei nicht zu vertreten hat und ein Festhalten am Vertrag nicht mehr zuzumuten ist.
- der Studierende aus der selbstverantwortlichen Entscheidung anerkennt, dass ihm für den begonnenen Unterricht Eignung oder Neigung fehlen. Dieser Grund kann in den ersten 6 Wochen nach Ausbildungsbeginn geltend gemacht werden und zieht eine Anrechnung von 20% der Kosten der Studiengebühren der ersten beiden Semester der Ausbildung nach sich. Näheres ergibt sich aus der Gebührenordnung. Anmeldegebühren und Bewerbungsgebühren werden nicht erstattet.
- der Studierende schwerwiegend gegen die Hausordnung verstößt.

9.a) 3 Die ACADEMY kann den Ausbildungsvertrag einseitig vorzeitig kündigen, wenn der Studierende offensichtlich nicht in der Lage ist, das Ziel des Ausbildungsprogramms zu erfüllen.

9.b) Kündigung bei Workshops, Weiterbildung und sonstigen Kurzprogrammen

9.b) 1 Kündigung bei Workshops, Weiterbildung und sonstigen Kurzprogrammen mit einem Umfang von unter 120 Unterrichtseinheiten à 45 min.

9.b) 2 Beginn der Ausbildung ist der Tag der ersten Lehrveranstaltung 0 Uhr. Fristen werden immer in Kalendertagen gerechnet. Beispiel: Bei 7 Kalendertagen vor dem 10. eines Monats ist die Frist mit Eingang bis zum 2. des Monats 24 Uhr gewahrt.

9.b) 3 Alle Kündigungen müssen schriftlich erfolgen. Als schriftlich zählen Brief, Fax und E-Mail. E-Mails mit Angabe des vollständigen Namens, der Adresse und einer Rückrufnummer. Gründe für die Kündigung müssen nicht benannt werden.

- Kündigung von o.g. Ausbildungsverträgen innerhalb einer Frist von 30 Tagen vor Beginn der Ausbildung: Innerhalb dieser Frist werden die Gebühren abzgl. einer angemessenen Verwaltungsgebühr zurückerstattet. Die Höhe der Verwaltungsgebühr beträgt 10% der Gebühren.
- Kündigung von o.g. Ausbildungsverträgen innerhalb einer Frist von 14 Tagen vor Beginn der Ausbildung: Innerhalb dieser Frist werden die Gebühren abzgl. einer Stornierungskosten zurückerstattet. Die Höhe der Stornierungskosten betragen 50% der Gebühren.
- Kündigung bzw. Nichtantritt bei o.g. Lehrveranstaltungen nach Beginn: Nach Beginn der Lehrveranstaltung ist keine Rückzahlung der vollständigen Gebühren möglich. Gleiches gilt für Nichtantritt.
- Der den Rücktritt erklärende Teilnehmer kann sich von diesen Zahlungen jedoch befreien, wenn er einen Ersatzteilnehmer stellt, soweit die Games Academy GmbH der Teilnahme dieser Ersatzperson nicht aus wichtigem Grund widerspricht.

10. Haftung

10.1 Die ACADEMY haftet uneingeschränkt nach Maßgabe der gesetzlichen Bestimmungen für Schäden des Studierenden, die durch vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten der ACADEMY oder seiner Erfüllungsgehilfen verursacht worden sind. Das Gleiche gilt für Personenschäden und Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz.

10.2 Im Übrigen ist die Haftung der ACADEMY für Schadensersatzansprüche – gleich aus welchem Rechtsgrund – nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen beschränkt, soweit sich nicht aus einer von der ACADEMY übernommenen Garantie etwas anderes ergibt:

- Für leicht fahrlässig verursachte Schäden haftet die ACADEMY nur, soweit sie auf der Verletzung vertragswesentlicher Pflichten (Kardinalpflichten) beruhen. Kardinalpflichten sind solche Vertragspflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglichen und auf deren Einhaltung der Studierende vertrauen durfte.
- Soweit die ACADEMY hiernach für einfache Fahrlässigkeit haftet, ist die Haftung der ACADEMY auf den typischerweise vorhersehbaren Schaden beschränkt.

10.3 Für leicht fahrlässig verursachte Verzögerungsschäden ist die Haftung von ACADEMY auf den typischerweise vorhersehbaren Schaden, maximal jedoch 5% des in dem betroffenen Vertrag vereinbarten Gesamtpreises beschränkt.

10.4 Die Bestimmungen des vorstehenden Absatzes gelten entsprechend auch für eine Begrenzung der Ersatzpflicht für vergebliche Aufwendungen (§ 284 BGB).

10.5 Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten auch zugunsten von Erfüllungsgehilfen der ACADEMY. Die Haftung nach 10.2 Nr. 1 gelten auch für die Erfüllungsgehilfen und gesetzlichen Vertreter der ACADEMY.

11. Versicherungspflicht

11.1 Der Studierende ist verpflichtet, für die gesamte Dauer an der ACADEMY eine Krankenversicherung und eine private Haftpflichtversicherung abzuschließen.

11.2 Eine Versicherung seitens der ACADEMY erfolgt nicht.

12. Nutzungsrechte

12.1 Im Rahmen der Ausbildung erhält der Studierende Zugang zu vertraulichen Technologien und Neuentwicklungen der Computerspielindustrie.

Voraussetzung für eine Nutzung dieser Technologien durch die ACADEMY ist, dass diese Technologien vertraulich bleiben. Die ACADEMY und die Studierenden sind außerdem zahlreichen Einschränkungen hinsichtlich der Nutzung der Arbeitsergebnisse unterworfen. Programmbestandteile oder Arbeitsergebnisse, die mit Ausbildungssoftware oder unter Verwendung von Programmteilen oder Werken, die Rechten Dritter unterliegen, erstellt wurden, dürfen nicht zu kommerziellen Zwecken verwendet oder veröffentlicht werden, es sei denn es liegt eine ausdrückliche Genehmigung aller beteiligten Rechteinhaber (also auch derjenigen, die Ausbildungssoftware oder Programmmodule zur Verfügung stellen) vor. Um Zugang zu diesen Technologien zu erhalten und um eine Ausbildung an modernster Hard- und Software bereitzustellen ist - eine umfassende Rechteeinräumung an die ACADEMY bzw. eine Einschränkung der Nutzungsrechte des Studierenden aller in der Schule geschaffenen Werke entsprechend der Regelungen der betreffenden Dritten erforderlich.

12.2 Der Studierende überträgt der ACADEMY mit dinglicher Wirkung hiermit die ausschließlichen, zeitlich und räumlich unbegrenzten Nutzungsrechte an sämtlichen Werken, die im Rahmen der Ausbildung an der ACADEMY geschaffen wurden. Die Übertragung bezieht sich auf alle Rechte an diesen Werken, die dem Studierenden zustehen oder zufallen. Soweit die Rechte gesamthänderisch gebunden sind (z.B. bei Miturhebern oder Werkverbindung) willigt der Studierende in die Übertragung an die ACADEMY ein.

12.3 Der Studierende kann die Freigabe der Nutzungsrechte für Werke verlangen, wenn die Hersteller der darauf basierenden Technologien und die Rechteinhaber aller genutzten Werke der Veröffentlichung ebenfalls zustimmen oder die Werke/ Werkteile von der vertraulichen Technologie und den benutzten Werken getrennt verwertet werden können oder sonst der Grund für die Übertragung an die ACADEMY weggefallen ist. Das ist z.B. bei selbst geschriebenen Sprachtexten oder entwickelten Charakteren und Zeichnungen i.d.R. der Fall. Vervielfältigungen und Dateien, die mit (auf Ausbildungszwecke beschränkt lizenzierter) Ausbildungssoftware verfasst wurden, werden allerdings nur mit Zustimmung der jeweiligen diesbezüglichen Rechteinhaber herausgegeben.

13. Andere Vertragsinhalte

13.1 Bestandteil des Vertrages sind auch die Gebührenordnung, die Prüfungsordnung und die Hausordnung, die diesem Vertrag beiliegen.

14. Verbindlichkeit der Bestimmungen und Verträge

14.1 Der Vertrag bleibt auch bei rechtlicher Unwirksamkeit einzelner Punkte in seinen übrigen Teilen verbindlich.

14.2 Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.