



# Metaverse Training Akademie

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

## **1. Geltungsbereich**

1.1. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen bilden die Grundlage aller Geschäftsbeziehungen zwischen der GbR Michael Stock & Sebastian Müller-Neff, #Think.Start VR, Hauptstraße 50, 35516 Münzenberg, nachstehend #Think.Start VR und Auftraggebern.

1.2. Diese vorliegenden AGB gelten ausschließlich auch dann, wenn der Auftraggeber bei Vertragsschluss auf seine eigenen Geschäftsbedingungen verweist, es sei denn, diesen wurde ausdrücklich zugestimmt.

## **2. Vertragsgestaltung**

2.1. Vor jeder Auftragserteilung erfolgt die Bereitstellung eines Angebotes. Dieses bildet die Grundlage für die vertragliche Zusammenarbeit. Der Abschluss von Verträgen zwischen Auftraggeber und #Think.Start VR über die zu erbringenden Leistungen sowie Änderungen und/oder Ergänzungen hierzu bedürfen der Schriftform.

## **3. Leistungsumfang & Leistungserbringung**

3.1. Der Umfang der Leistungen von #Think.Start VR ergibt sich aus dem jeweiligen Angebot.

3.2. Bei der Ausbildung zum Metaverse Trainer/in mit TÜV-Zertifizierung handelt es sich um ein festes Ausbildungsprogramm, welches mit einer Abschlussprüfung endet. Die entsprechende Prüfungsordnung ergänzt die Allgemeinen Geschäftsbedingungen entsprechend. Die Prüfungsordnung wird den Teilnehmenden vor Vertragsabschluss zur Verfügung gestellt.

3.3. #Think.Start VR behält sich vor, Referenten zu ersetzen sowie den Ausbildungs-/ Programm-/ Seminarablauf zu ändern, soweit die Änderung dem Auftraggeber zumutbar ist und dadurch wesentliche Züge der Weiterbildung nicht geändert werden. Der Auftraggeber kann daraus keine weiteren Forderungen oder Ansprüche, z. B. auf Rücktritt vom Vertrag oder Minderung des Entgelts, ableiten und geltend machen.

## **4. Qualität der Weiterbildung/ Zufriedenheitsgarantie**

4.1. Die angebotenen Trainingsmaßnahmen werden gemäß den Qualitätsgrundsätzen von #Think.Start VR durchgeführt. Die Trainings erfolgen ausschließlich durch TrainerInnen, die dem Qualitätsstandard von #Think.Start VR entsprechen.

4.2. Sollte der Teilnehmende nach dem ersten Modul der Metaverse Trainer Qualifikation feststellen, dass das Training qualitativ nicht seinen Anforderungen entspricht, kann er die Qualifizierung abbrechen und erhält nach präziser schriftlicher Begründung den vollen Betrag erstattet.



## **5. Technik**

5.1. Sofern #Think.Start VR für die Durchführung von VR-Ausbildungen, Programmen und Seminaren entsprechende Technik (VR-Brillen usw.) bereitstellt, klärt sich der Auftraggeber mit folgenden Bedingungen einverstanden:

Der Auftraggeber hat sich vor Nutzungsaufnahme von der ordnungsgemäßen Funktionsfähigkeit und Schadenfreiheit der Mietsache zu überzeugen. Eine Nutzung der Brillen durch Teilnehmende darf nur nach vorheriger Einführung durch #Think.Start VR erfolgen. Die ergänzend zur Verfügung gestellten Sicherheits- und Gesundheitshinweise sind zu beachten. Nach dem ersten Qualifizierungspart darf die Technik individuell im Kontext der Qualifizierungsmaßnahme (Anwendungssicherheit / Transferaufgabe) genutzt werden.

5.2. Der Auftraggeber haftet für Schäden, die durch ihn oder mit seiner Zustimmung mit der Technik in Berührung kommende Personen schuldhaft verursacht werden. Dem Auftraggeber obliegt der Beweis dafür, dass der einzelne Schaden allein auf vertragsgemäßen Gebrauch zurückzuführen, also von ihm nicht zu vertreten ist. Bei Schäden an der Technik, die regelmäßig nicht allein durch die normale vertragsgemäße Abnutzung entstehen, trifft den Auftraggeber die Beweislast dafür, dass die Verschlechterung nicht von ihm verursacht und verschuldet worden ist. Schäden hat der Auftraggeber #Think.Start VR unverzüglich anzuzeigen.

5.3. Der Auftraggeber hat für die Teilnahme an Präsenz- oder Onlineveranstaltung die erforderlichen technischen Voraussetzungen zu schaffen. Für die Durchführung von Veranstaltungen in der virtuellen Realität ist eine Datenübertragung von mindestens 16Mbit erforderlich. #Think.Start VR übernimmt keine Haftung dafür, dass die Präsenz- oder Onlineveranstaltung innerhalb der konkreten Hard- und Softwareumgebung des vom Teilnehmer verwendeten Endgeräts ordnungsgemäß durchgeführt werden kann.

## **6. Zahlung**

6.1. Alle Preise sind Nettopreise und gelten zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

6.2. Zahlungen sind ohne Abzug zu leisten und bei Rechnungskauf binnen 14 Tagen nach Erhalt der Rechnung fällig. Im Falle des Verzuges machen wir mindestens die gesetzlichen Verzugszinsen geltend, wobei wir uns vorbehalten, auch aus anderen Rechtsgründen höhere Zinsen zu verlangen.



## **6. Stornierung/ Nichtteilnahme/ Vertragsrücktritt**

6.1. Kunden haben das Recht, binnen vierzehn Tagen nach Vertragsbestätigung ohne Angabe von Gründen den Vertrag über den Weiterbildungskurs zu widerrufen. Eine Stornoerklärung bedarf grundsätzlich der Schriftform.

6.2. Bei bloßer vollständiger oder teilweiser Nichtteilnahme bleibt der Teilnehmende zur Zahlung der vollen Teilnahmegebühren verpflichtet. Dies gilt unabhängig davon, ob die Nichtteilnahme durch den Auftraggeber verschuldet wurde oder nicht. Ein Anspruch auf Anrechnung auf zukünftige mögliche Nachholtermine besteht für den Auftraggeber nicht, sofern nicht vor Beginn des Leistungszeitraumes schriftlich vereinbart.

6.3. Für den Rücktritt einer gebuchten Leistung werden folgende Beträge in Rechnung gestellt:

Bis zu vier Wochen vor Beginn der gebuchten Leistung 30 Prozent des Gesamtbetrags

Bei einem Rücktritt von weniger als vier Wochen 60 Prozent des Gesamtbetrags

Bei einer Stornierung eine Woche vorher, 80 Prozent des Gesamtbetrags

## **7. Absage von Ausbildungen/ Programmen/ Seminaren**

7.1. #Think.Start VR kann ein/e Ausbildung/ Programm/ Seminar absagen, wenn ein anerkennenswertes Interesse von #Think.Start VR besteht. Dies ist insbesondere der Fall, wenn (a) die Mindestteilnehmeranzahl von 2 Teilnehmenden nicht erreicht wird oder (b) die Veranstaltung aufgrund höherer Gewalt, Unmöglichkeit, wegen Ausfall des Referenten oder sonstigen von #Think.Start VR nicht zu vertretenden Umständen nicht erbracht werden kann.

7.2. Wenn ein Termin zur Erbringung der Leistung durch #Think.Start VR wegen (a) oder (b) nicht eingehalten werden kann, ist #Think.Start VR unter Ausschluss jeglicher Schadensersatzpflichten berechtigt, die Dienstleistungen an einem neu zu vereinbarenden Termin innerhalb von sechs Monaten nach dem ausgefallenen Termin nachzuholen.

## **8. Schadenersatz**

8.1. Schadenersatzansprüche, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere auch Schadenersatzansprüche aus positiver Vertragsverletzung oder unerlaubter Handlung, sind ausgeschlossen, es sei denn, der Schaden ist vorsätzlich oder grob fahrlässig herbeigeführt. Im Falle von Verletzungen wesentlicher Vertragspflichten wird auch für leichte Fahrlässigkeit gehaftet. Die Haftung ist beschränkt auf vorhersehbare und vertragstypische Schäden. Diese Beschränkung gilt nicht, wenn gesetzliche Vertreter oder leitende Angestellte von #Think.Start VR die Schäden vorsätzlich oder grob fahrlässig oder die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten verursacht haben. #Think.Start VR haftet nicht für Folgeschäden des Auftraggebers. Bei der Verletzung unwesentlicher Vertragspflichten ist die Haftung bei leicht fahrlässigen Pflichtverletzungen ausgeschlossen.

8.2. Die Datenkommunikation über das Internet kann nach dem derzeitigen Stand der Technik nicht fehlerfrei und/oder jederzeit verfügbar gewährleistet werden. #Think.Start VR haftet insoweit weder für die ständige bzw. ununterbrochene Verfügbarkeit noch für die fehlerhafte Funktion des Datentransfers.

## **9. Geheimhaltung und Datenschutz**

9.1 #Think.Start VR sowie deren Auftraggeber verpflichten sich, jede Art von Geschäftsgeheimnissen, Veröffentlichungen und nicht allgemein bekannten Tatsachen und Informationen des jeweils anderen Vertragspartners, dauerhaft vertraulich zu behandeln, diese nur zum Zwecke der Vertragsdurchführung zu nutzen und nicht weiterzugeben. Sollte #Think.Start VR mit Dritten hinsichtlich der Vertragsdurchführung zusammenarbeiten, sind diese ebenfalls zur Geheimhaltung verpflichtet. #Think.Start VR erlaubt sich jedoch, Tatsachen und Informationen ohne vorherige Zustimmung des Auftraggebers für mündliche und schriftliche Veröffentlichungen zu nutzen, wenn hier der Auftraggeber nicht namentlich genannt wird und aus den genannten Veröffentlichungen ein Rückschluss auf den Auftraggeber nicht möglich ist.

9.2. #Think.Start VR ist es gestattet, Namen und Logo des Auftraggebers als Referenz zur Eigenvermarktung und nur zu diesem Zweck, auch Marke und Firma des Auftraggebers zu nutzen. Von diesem Recht ausgeschlossen sind Inhalte der Zusammenarbeit sowie daraus entstandene Arbeitsergebnisse.

9.3. Die von #Think.Start VR eingeblendeten oder erstellten Materialien (3D Objekte, virtuelle Welten, Texte, Daten, Charts, Lichtbilder, etc.) und gegebenenfalls erstellte Aufzeichnungen der Veranstaltung (insgesamt nachfolgend "Inhalte") unterliegen in der Regel dem Urheberrechtsschutz. Sämtliche Inhalte sind ausschließlich zur persönlichen Verwendung bestimmt. Weitergehende Nutzungsrechteinräumungen sind nicht gestattet und können nur aufgrund einer gesonderten ausdrücklichen Vereinbarung hierzu eingeräumt werden. Jegliche Vervielfältigung, Nachdruck oder Übersetzung und sonstige Bearbeitung auch, soweit dies nur Teile der Inhalte betrifft - sowie die Weitergabe an und/oder Zugänglichmachung für Dritte ohne ausdrückliche Zustimmung durch #Think.Start VR sind nicht gestattet.

9.4. Während der Veranstaltungen/Kurse werden unter Umständen Foto- und Videoaufzeichnungen vorgenommen, die anschließend bei Bedarf Verwendung auf der Webseite oder in sozialen Medien finden. Teilnehmende, die nicht auf dem Bildmaterial zu sehen sein möchten, haben die Pflicht, ihren Wunsch vor Beginn des Trainings dem Referenten, Fotografen oder Kameramann eigenständig mitzuteilen.

## **10. Erfüllungsort, Gerichtsstand**

10.1. Sofern sich aus der Auftragsbestätigung nichts anderes ergibt, ist der Geschäftssitz Münchenberg.

10.2. Es ist deutsches Recht anwendbar.

10.3. Gerichtsstand ist Münchenberg. Jede Vertragspartei kann die andere Vertragspartei auch an deren allgemeinen Gerichtsstand verklagen.

## **11. Schlussbestimmungen**

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen für #Think.Start VR unwirksam sein oder werden, wird dadurch die Wirksamkeit der Bedingungen im Übrigen nicht berührt. Die Parteien werden die Bedingungen alsdann mit einer wirksamen Ersatzregelung durchführen, die dem mit der weggefallenen Bestimmung verfolgten Zweck am nächsten kommt.



# Unsere Vision

Eine  
intensive und nachhaltige  
Lernerfahrung  
an jedem Ort der Welt.

#THINK.START

Metaverse Training Academy