

ALLGEMEINE GESCHÄFTS- BEDINGUNGEN

Für alle Leistungen von Evoke Studio an Unternehmer:
Webdesign und Hosting, Social Media, Videografie und
Fotografie.

ANBIETER	Evoke Studio · Inhaber Maximillian Rybka Ostring 175, 46238 Bottrop
KONTAKT	contact@evoke.de · 0176 21696027 · www.evoke.de
UST-IDNR.	DE366742637
GILT FÜR	Unternehmer im Sinne des § 14 BGB, einschließlich Existenzgründern
FASSUNG	Version 2.0 · Stand September 2026 · abrufbar unter www.evoke.de/agb

AUFBAU

TEIL A	Allgemeine Bestimmungen	§§ 1-25
TEIL B	Website, Hosting und Rechtstexte-Service	§§ 26-34
TEIL C	Social Media	§§ 35-41
TEIL D	Produktionen (Video, Foto, Reels, Immobilien)	§§ 42-46

Was vorgeht: Ihr bestätigtes Angebot und ein gesondert geschlossener Vertrag haben Vorrang vor diesen AGB. Preise stehen im Angebot, nicht in den AGB. Ergänzend gilt der Auftragsverarbeitungsvertrag (AVV) unter www.evoke.de/avv.

Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese AGB gelten für alle Verträge zwischen Maximilian Rybka, handelnd unter „Evooke Studio“ (nachfolgend „Evooke Studio“), und seinen Kunden über Leistungen in den Bereichen Webdesign, Hosting und Rechtstexte-Service, Social Media, Videografie, Fotografie sowie damit verbundene Beratungs- und Zusatzleistungen.

(2) Die Leistungen von Evooke Studio richten sich ausschließlich an Unternehmer im Sinne des § 14 BGB. Dazu zählen auch Existenzgründer, die den Vertrag zur Aufnahme einer gewerblichen oder selbstständigen Tätigkeit schließen. Mit der Beauftragung bestätigt der Kunde, als Unternehmer zu handeln.

(3) Diese AGB gelten in ihrer bei Vertragsschluss gültigen Fassung auch für alle künftigen Aufträge desselben Kunden, ohne dass es eines erneuten Hinweises bedarf.

(4) Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden gelten nicht, auch wenn Evooke Studio ihnen nicht ausdrücklich widerspricht oder in Kenntnis solcher Bedingungen leistet. Sie gelten nur, wenn Evooke Studio ihnen ausdrücklich in Textform zustimmt.

§ 2 Vertragsschluss

(1) Darstellungen auf der Website, in Leistungskatalogen, Preis-PDFs und sonstigen Unterlagen sind unverbindlich. Das Orientierungsangebot ist eine unverbindliche Übersicht und noch kein Angebot im Rechtssinn.

(2) Der Vertrag kommt zustande durch Annahme des offiziellen Angebots von Evooke Studio, insbesondere durch digitale Bestätigung über Lexware, durch Erklärung in Textform (z. B. E-Mail) oder durch Unterzeichnung eines Vertrags.

(3) Angebote sind 30 Tage ab Angebotsdatum gültig, sofern im Angebot kein anderes Gültigkeitsdatum genannt ist.

(4) Beauftragt der Kunde Leistungen auf anderem Weg (z. B. per E-Mail, Messenger wie WhatsApp oder mündlich), kommt der Vertrag zustande, wenn Evooke Studio den Auftrag in Textform bestätigt oder mit der Ausführung beginnt. Evooke Studio bestätigt mündliche Absprachen in der Regel nachträglich in Textform.

(5) Ändert sich der vereinbarte Leistungsumfang während eines Projekts, stimmen die Parteien die Änderung und ihre Vergütung vorab in Textform ab.

§ 3 Vertragsgrundlagen und Rangfolge

(1) Bei Widersprüchen gelten die Vertragsgrundlagen in folgender Rangfolge:

- 01 das vom Kunden angenommene Angebot einschließlich Leistungsbeschreibung,
- 02 ein gesondert geschlossener Vertrag (z. B. für laufende Zusammenarbeit),
- 03 die besonderen Bestimmungen dieser AGB (Teile B bis D),
- 04 die allgemeinen Bestimmungen dieser AGB (Teil A).

(2) Der Leistungskatalog dient der Information. Er ist Vertragsbestandteil nur, soweit das Angebot ausdrücklich auf ihn verweist; dann gilt die zum Zeitpunkt des Angebots aktuelle Fassung.

§ 4 Leistungserbringung, Hilfspersonen und Kooperationen

(1) Evooke Studio erbringt die Leistungen selbstständig, eigenverantwortlich und nach eigenem fachlichem Ermessen hinsichtlich Methode, Gestaltung und Arbeitsmitteln. Wünsche des Kunden werden im Rahmen der vereinbarten Leistung berücksichtigt.

(2) Evooke Studio ist berechtigt, sich zur Erfüllung sorgfältig ausgewählter Hilfspersonen und qualifizierter Dritter zu bedienen, insbesondere freier Mitarbeiter und Dienstleister. Dies gilt abweichend von § 613 BGB auch für

Dienstleistungen. Vertragspartner des Kunden bleibt ausschließlich Evoke Studio. Ist im Angebot ausdrücklich eine persönliche Leistung durch Maximillian Rybka zugesagt, bleibt diese Zusage unberührt.

(3) Tritt Evoke Studio gemeinsam mit anderen selbstständigen Dienstleistern auf, die mit dem Kunden eigene Verträge schließen oder eigene Rechnungen stellen, bezieht sich der Vertrag mit Evoke Studio nur auf die Leistungen von Evoke Studio. Evoke Studio haftet nicht für Leistungen, Pflichten oder Verhalten dieser Dienstleister. Eine gesamtschuldnerische Haftung ist ausgeschlossen.

(4) Evoke Studio ist nicht zur Exklusivität verpflichtet und darf auch für Wettbewerber des Kunden tätig sein, sofern nichts anderes vereinbart ist.

§ 5 Mitwirkungspflichten des Kunden

(1) Der Kunde stellt alle für die Leistung erforderlichen Inhalte, Informationen, Zugänge, Materialien, Produkte und Räumlichkeiten rechtzeitig, vollständig und in geeigneter Form bereit und benennt eine entscheidungsbefugte Ansprechperson.

(2) Der Kunde versichert, dass er über die erforderlichen Rechte an allen von ihm bereitgestellten Inhalten (z. B. Texte, Bilder, Logos, Marken, Musik) verfügt und deren Nutzung keine Rechte Dritter verletzt. Er stellt Evoke Studio von Ansprüchen Dritter frei, die auf einer Verletzung dieser Pflicht beruhen, einschließlich angemessener Kosten der Rechtsverteidigung, soweit der Kunde die Pflichtverletzung zu vertreten hat.

(3) Für die rechtliche Zulässigkeit seines Angebots und der Aussagen über sein Unternehmen, seine Produkte und Leistungen (z. B. Werbe-, Wettbewerbs- und Berufsrecht) ist der Kunde verantwortlich. Evoke Studio schuldet insoweit keine rechtliche Prüfung.

(4) Verzögerungen, die auf fehlender oder verspäteter Mitwirkung beruhen, verlängern vereinbarte Fristen angemessen. Dadurch

entstehender Mehraufwand kann nach Aufwand berechnet werden, sofern er vorab angekündigt wurde.

§ 6 Freigaben, Abnahme und Korrekturen

(1) Zwischenergebnisse (z. B. Konzept, Skript, Moodboard, Designentwurf) legt Evoke Studio dem Kunden zur Freigabe vor. Freigaben erfolgen in Textform; eine Freigabe per Messenger genügt. Nachträgliche Änderungen an freigegebenen Zwischenergebnissen gelten als Zusatzleistung.

(2) Werkleistungen (z. B. Website, Video, Fotos, Grafiken) sind nach Fertigstellung abzunehmen. Der Kunde prüft das Ergebnis innerhalb von 7 Tagen nach Bereitstellung und erklärt die Abnahme oder teilt Mängel konkret in Textform mit. Erfolgt innerhalb dieser Frist weder das eine noch das andere, gilt die Leistung als abgenommen, sofern Evoke Studio bei der Bereitstellung auf diese Folge hingewiesen hat. Nach Beseitigung gemeldeter Mängel beginnt für die Nachprüfung eine Frist von 5 Tagen.

(3) Als Abnahme gilt auch die Veröffentlichung oder sonstige produktive Nutzung des Ergebnisses durch den Kunden. Unwesentliche Mängel berechtigen nicht zur Verweigerung der Abnahme.

(4) Eine Korrekturschleife umfasst alle Änderungswünsche, die gesammelt in einer Rückmeldung übermittelt werden und im Rahmen des vereinbarten Konzepts liegen. Die Anzahl enthaltener Korrekturschleifen richtet sich nach den Teilen B bis D bzw. dem Angebot. Weitere Schleifen, grundlegende Änderungen (z. B. neues Konzept, neuer Stil, neuer Schnitt) und neue Drehterminen werden nach vorheriger Mitteilung des Aufwands gesondert berechnet.

§ 7 Fristen, fehlende Rückmeldung und Projektpause

(1) Liefer- und Projektzeiten sind unverbindliche Richtwerte, sofern sie nicht ausdrücklich als verbindlich vereinbart sind. Sie beginnen erst, wenn alle erforderlichen Inhalte und Zugänge vorliegen und eine vereinbarte Anzahlung eingegangen ist.

(2) Reagiert der Kunde auf zwei Anfragen von Evoke Studio in Textform, zwischen denen mindestens 7 Tage liegen, insgesamt 4 Wochen nicht und kann das Projekt deshalb nicht fortgeführt werden, darf Evoke Studio das Projekt pausieren und die bis dahin erbrachten Leistungen abrechnen. Die Wiederaufnahme erfolgt nach Abstimmung im Rahmen der dann verfügbaren Kapazitäten.

(3) Bleibt die erforderliche Mitwirkung weitere 8 Wochen nach Beginn der Pause aus, darf Evoke Studio den Vertrag nach vorheriger Ankündigung in Textform kündigen. Der Kunde schuldet dann die Vergütung für die erbrachten Leistungen sowie entstandene Auslagen; weitergehende gesetzliche Ansprüche bleiben unberührt.

§ 8 Verhinderung von Evoke Studio und höhere Gewalt

(1) Ist Evoke Studio durch Umstände, die nicht von Evoke Studio zu vertreten sind, an der Leistung gehindert – insbesondere durch Krankheit, Unfall, einen Todesfall im engen Familienkreis, extreme Wetterlagen, behördliche Maßnahmen, Ausfälle von Plattformen oder Infrastruktur oder sonstige höhere Gewalt –, informiert Evoke Studio den Kunden unverzüglich.

(2) Betroffene Termine werden vorrangig auf den nächstmöglichen Ersatztermin verlegt, der für den Kunden kostenfrei ist. Vereinbarte Fristen verlängern sich um die Dauer der Verhinderung zuzüglich einer angemessenen Anlaufzeit.

(3) Ansprüche des Kunden auf Schadensersatz wegen einer solchen Verhinderung bestehen nicht. Die Haftung nach § 21 Abs. 1 bleibt unberührt.

(4) Ist ein Ersatztermin innerhalb von 30 Tagen nicht möglich oder für den Kunden unzumutbar, können beide Parteien hinsichtlich der betroffenen Leistung vom Vertrag zurücktreten. Bereits gezahlte Beträge für nicht erbrachte Leistungen werden erstattet.

§ 9 Preise, Drittkosten und Reisekosten

(1) Alle Preise sind Nettopreise zuzüglich der gesetzlichen Umsatzsteuer, soweit diese anfällt.

(2) Kosten für Drittanbieter (z. B. Domain, Software, Tools, Plattformen, Lizenzen, Werbebudgets sowie Honorare von Influencern und Darstellern) trägt der Kunde direkt. Konten bei Drittanbietern werden auf den Namen und mit dem Zahlungsmittel des Kunden angelegt. Verauslagt Evoke Studio ausnahmsweise Kosten, werden diese ohne Aufschlag gegen Beleg weiterberechnet.

(3) Für Leistungen vor Ort gelten folgende Reisekosten, sofern im Angebot nichts anderes vereinbart ist:

- 25 Kilometer der Gesamtstrecke sind einmal je Auftrag inklusive; zusammenhängende Drehtage gelten als ein Auftrag.
- Darüber hinaus 0,40 € je Kilometer, nach Tacho bzw. kürzester sinnvoller Route.
- Bahn, Flug, Taxi, Mietwagen, Park- und Mautgebühren werden 1:1 nach Beleg berechnet.
- Übernachtungen werden 1:1 nach Beleg berechnet und vorab abgestimmt; Standard ist eine gepflegte Unterkunft mit mindestens 4 Sternen.
- Verpflegung nach den jeweils geltenden gesetzlichen Pauschalen.
- Reisezeit bei Anreise per Bahn oder Flug und bei mehrtägigen Einsätzen wird individuell im Angebot vereinbart.

§ 10 Preisanpassung bei laufenden Verträgen

(1) Bei Verträgen mit laufender Vergütung (z. B. Hosting, Website-Flatrate, Rechtstexte-Service, Content-Editor, monatliche Pakete) ist Evoke Studio berechtigt, die Vergütung anzupassen, wenn und soweit sich die Kosten von Drittanbietern, die Evoke Studio für die jeweilige Leistung einsetzt (z. B. Framer, eRecht24, Softwarelizenzen), oder gesetzliche Abgaben nach Vertragsschluss ändern. Weitergegeben wird nur die tatsächliche Kostenänderung, anteilig und ohne Aufschlag. Sinken diese Kosten, gibt Evoke Studio die Senkung in gleicher Weise weiter.

(2) Evoke Studio kündigt eine Anpassung mindestens 6 Wochen vor ihrem Wirksamwerden in Textform an und begründet sie.

(3) Der Kunde kann der Anpassung innerhalb von 4 Wochen nach Zugang der Ankündigung in Textform widersprechen. Im Fall des Widerspruchs gilt bis zum Ende der laufenden Mindest- bzw.

Verlängerungslaufzeit der bisherige Preis. Das Recht beider Parteien zur ordentlichen Kündigung zum Laufzeitende bleibt unberührt. Widerspricht der Kunde nicht fristgerecht, gilt die Anpassung als angenommen; auf diese Folge weist Evoke Studio in der Ankündigung hin.

(4) Änderungen des gesetzlichen Umsatzsteuersatzes gelten ab ihrem Inkrafttreten. Im Übrigen sind Preiserhöhungen während einer laufenden Laufzeit ausgeschlossen.

§ 11 Rechnungsstellung und Zahlung

(1) Rechnungen werden per E-Mail übermittelt. Der Kunde stimmt der Übermittlung von Rechnungen im PDF-Format zu, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sobald für Evoke Studio die Pflicht zur Ausstellung elektronischer Rechnungen gilt, erhält der Kunde E-Rechnungen in einem zulässigen Format.

(2) Zahlungen erfolgen per Überweisung auf das in der Rechnung angegebene Konto. Für laufende Leistungen empfiehlt Evoke Studio einen Dauerauftrag. Barzahlung ist nur nach vorheriger Absprache und gegen Quittung möglich. Eine Zahlung per SEPA-Lastschrift setzt eine gesonderte Vereinbarung und ein Lastschriftmandat voraus.

(3) Das Zahlungsziel ergibt sich aus der Rechnung. Ist dort nichts angegeben, sind Rechnungen innerhalb von 14 Tagen ab Rechnungsdatum ohne Abzug zahlbar.

(4) Sofern im Angebot nichts anderes vereinbart ist, gelten folgende Zahlungsregeln:

- **Produktionen** (Video, Foto, Reels, Spotlight, Immobilien): bis 2.000 € netto Rechnung nach Lieferung. Ab 2.000 € netto eine Rechnung nach dem letzten Drehtag, davon 50 % zahlbar innerhalb von 7 Tagen und der Rest 14 Tage nach Fertigstellung. Die Bearbeitung beginnt nach Eingang der ersten Zahlung.

- **Webdesign Start und Scale:** 50 % Anzahlung vor Projektbeginn, 50 % mit der Abnahme.
- **Webdesign Ultra:** 40 / 40 / 20 %, die Zeitpunkte stehen im Angebot.
- **Website-Flatrate:** monatlich im Voraus ab Projektstart.
- **Hosting, Rechtstexte-Service, Content-Editor:** monatlich im Voraus ab Livegang.
- **Monatliche Social-Media-Leistungen:** monatlich im Voraus, Rechnung zum Monatsanfang.

(5) Der Kunde kann nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Forderungen aufrechnen oder ein Zurückbehaltungsrecht ausüben.

§ 12 Zahlungsverzug, Mahnwesen und Leistungsstopp

(1) Der Kunde gerät mit Ablauf des Zahlungsziels in Verzug, ohne dass es einer Mahnung bedarf.

(2) Nach Ablauf des Zahlungsziels versendet Evoke Studio zunächst eine kostenfreie Zahlungserinnerung mit einer Frist von 7 Tagen. Bleibt die Zahlung aus, folgt eine Mahnung mit einer weiteren Frist von 7 Tagen. Ab dieser Mahnung macht Evoke Studio die Verzugs pauschale von 40 € nach § 288 Abs. 5 BGB sowie Verzugszinsen in gesetzlicher Höhe (9 Prozentpunkte über dem Basiszinssatz) geltend. Nach fruchtlosem Ablauf der Mahnfrist kann Evoke Studio ohne weitere Ankündigung ein gerichtliches Mahnverfahren einleiten oder die Forderung anderweitig durchsetzen. Weitergehende Ansprüche bleiben vorbehalten.

(3) Evoke Studio kündigt in der Mahnung an, laufende Leistungen bei Ausbleiben der Zahlung einzustellen. Nach fruchtlosem Ablauf der Mahnfrist ist Evoke Studio berechtigt, alle Leistungen für den Kunden auszusetzen, Lieferungen zurückzuhalten und vom Kunden über Evoke Studio gehostete Websites offline zu nehmen. Daten und Designs bleiben dabei erhalten. Nach vollständigem Ausgleich der offenen Beträge werden die Leistungen wieder aufgenommen und Websites ohne Zusatzkosten reaktiviert. Die laufende Vergütungspflicht besteht während des Leistungsstopps fort.

(4) Befindet sich der Kunde mit zwei aufeinanderfolgenden Monatsvergütungen oder einem Betrag in Höhe von zwei Monatsvergütungen in Verzug, kann Evoke Studio den Vertrag außerordentlich kündigen.

§ 13 Laufzeit und Kündigung

(1) Laufzeiten, Verlängerungen und Kündigungsfristen ergeben sich aus dem Angebot und ergänzend aus den Teilen B bis D.

(2) Kündigungen bedürfen der Textform; eine E-Mail an contact@evoke.de genügt.

(3) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt.

(4) Bis zum Vertragsende erbrachte Leistungen sind vollständig zu vergüten. Mit Vertragsende entzieht Evoke Studio sich eingeräumte Zugänge bzw. gibt diese zurück; der Kunde sollte Zugänge zusätzlich selbst widerrufen.

§ 14 Nutzungsrechte

(1) Mit vollständiger Bezahlung der jeweiligen Leistung räumt Evoke Studio dem Kunden an den finalen Ergebnissen ein einfaches, räumlich und zeitlich unbegrenztes Nutzungsrecht für den vereinbarten Zweck ein. Vor vollständiger Bezahlung ist jede Nutzung unzulässig.

(2) Bei Fotos und Videos umfasst das Nutzungsrecht ohne gesonderte Zustimmung:

- die Veröffentlichung auf den vereinbarten Social-Media-Plattformen und der eigenen Website des Kunden,
- die Nutzung als bezahlte Werbung auf diesen Plattformen,
- die erneute Veröffentlichung, etwa als Story oder Repost, auch nach Vertragsende.

(3) Einer vorherigen Zustimmung in Textform bedürfen:

- die eigene Bearbeitung durch den Kunden (z. B. Umschnitt, Remix),
- die Verwendung von Ausschnitten für neuen Content,
- die Nutzung außerhalb von Social Media und Website (z. B. TV, Kino, Bildschirme im Geschäft, Messen, Print),

- die Weitergabe an Dritte.

Die Zustimmung wird nicht unbillig verweigert, kann aber von einer zusätzlichen Vergütung abhängig gemacht werden. Dienstleister, die im Auftrag des Kunden handeln (z. B. seine Social-Media-Betreuung), dürfen die Inhalte im Rahmen des erlaubten Zwecks nutzen.

(4) Bucht der Kunde ausdrücklich nur die Aufnahme ohne Schnitt (z. B. „nur Filmen“), darf er das gelieferte Material für den vereinbarten Zweck selbst bearbeiten.

(5) Rohmaterial, Projektdateien und nicht ausgewählte Aufnahmen sind nicht Gegenstand der Leistung. Eine Lizenz ist auf Anfrage gegen gesonderte Vergütung möglich.

(6) Für Websites gilt ergänzend § 28. Für Immobilienaufnahmen gilt ergänzend § 44 Abs. 4.

(7) Nutzungsrechte an Dritthinhalten (z. B. Musik, Stock-Material, Schriften) bestehen nur im Umfang der jeweiligen Lizenz (§ 17).

(8) Der Kunde ist nicht verpflichtet, Evoke Studio als Urheber zu nennen. Nutzt der Kunde Leistungen vor vollständiger Bezahlung oder über den eingeräumten Umfang hinaus, schuldet er eine angemessene Lizenzvergütung; weitere Ansprüche bleiben unberührt.

§ 15 Schutz von Designs und Vorlagen

(1) Von Evoke Studio entwickelte Designs, Layouts, Website-Gestaltungen, Framer-Projekte, Komponenten, Vorlagen und grafische Gestaltungen dürfen nur im vereinbarten Umfang genutzt werden. Dem Kunden ist es – auch nach Vertragsende – nicht gestattet, diese ganz oder in wesentlichen Teilen selbst oder durch Dritte nachzubauen, zu kopieren, in andere Systeme zu übertragen oder mit geänderten Texten oder Inhalten weiterzuverwenden.

(2) Verstößt der Kunde schuldhaft gegen Abs. 1, schuldet er eine Lizenzvergütung in Höhe des Preises, den Evoke Studio laut dem zum Zeitpunkt des Verstoßes gültigen Leistungskatalog für die Erstellung eines vergleichbaren Designs berechnet.

Dem Kunden bleibt der Nachweis eines geringeren Wertes vorbehalten. Unterlassungs- und weitergehende Ansprüche bleiben unberührt.

(3) Allgemeine Ideen, Formate und Stilrichtungen sind von dieser Regelung nicht erfasst.

§ 16 Referenznutzung

(1) Evoke Studio darf erstellte Leistungen sowie Name und Logo des Kunden als Referenz verwenden, insbesondere auf der eigenen Website, in eigenen Social-Media-Kanälen, im Portfolio, in Showreels, Angeboten und Präsentationen.

(2) Der Kunde kann der Referenznutzung jederzeit in Textform mit Wirkung für die Zukunft widersprechen. Evoke Studio entfernt Online-Referenzen dann innerhalb von 30 Tagen. Bereits erstellte oder versendete Unterlagen bleiben unberührt.

(3) Vertrauliche Projekte sind bei Auftragserteilung als solche zu kennzeichnen.

§ 17 Musik, Stock-Material und Schriften

(1) Evoke Studio verwendet ausschließlich Musik, Stock-Material und Schriften mit einer für die vereinbarte gewerbliche Nutzung ausreichenden Lizenz, etwa von lizenzierten Musikbibliotheken wie Epidemic Sound, Envato oder Audiio oder aus plattformeigenen, für kommerzielle Inhalte freigegebenen Bibliotheken (z. B. TikTok Commercial Music Library).

(2) Musiklizenzen decken in der Regel die Nutzung online und in sozialen Medien ab. Für eine Nutzung in TV, Kino, Radio oder auf Veranstaltungen ist gegebenenfalls eine gesonderte Lizenz erforderlich, die auf Anfrage gegen Aufpreis beschafft wird.

(3) Fügt der Kunde selbst Musik oder Sounds hinzu, tauscht er Musik aus oder wünscht er die Verwendung bestimmter, nicht lizenzierter Musik (z. B. Trend-Sounds aus allgemeinen Plattformbibliotheken), trägt er hierfür die alleinige Verantwortung und stellt Evoke Studio von Ansprüchen Dritter frei. Evoke Studio ist berechtigt, die Verwendung nicht lizenzierter Musik abzulehnen.

(4) Bei Beanstandungen durch Plattformen (z. B. Urheberrechtsmeldungen) unterstützt Evoke Studio den Kunden mit den vorhandenen Lizenznachweisen.

§ 18 Einsatz künstlicher Intelligenz

(1) Evoke Studio kann bei der Leistungserbringung KI-Werkzeuge einsetzen, etwa für Schnitt, Bildbearbeitung, Hintergrundänderungen, Animationen, Grafiken, Musik, Stimmen, Texte oder Virtual Staging.

(2) Mit KI erzeugte Inhalte sind möglicherweise nicht urheberrechtlich geschützt. Evoke Studio räumt Rechte daran ein, soweit solche bestehen und die Bedingungen des jeweiligen Werkzeugs dies zulassen. Eine Exklusivität KI-erzeugter Elemente wird nicht geschuldet.

(3) Evoke Studio teilt dem Kunden bei Lieferung mit, welche Inhalte nach Art. 50 der KI-Verordnung als KI-erzeugt oder KI-verändert zu kennzeichnen sind, insbesondere realistisch wirkende Veränderungen von Personen, Stimmen, Orten oder Objekten. Veröffentlicht Evoke Studio die Inhalte, setzt Evoke Studio die Kennzeichnung (z. B. über die KI-Kennzeichnungsfunktion der Plattform). Veröffentlicht der Kunde selbst, ist er für die Kennzeichnung verantwortlich und darf vorhandene Hinweise nicht entfernen.

(4) Stimmen oder das Erscheinungsbild realer Personen werden nur mit deren Einwilligung künstlich erzeugt oder verändert. Virtuell eingerichtete oder veränderte Räume sind in der Vermarktung als solche zu kennzeichnen, z. B. als „virtuell eingerichtet“; hierfür ist der Kunde verantwortlich. Evoke Studio erstellt keine Inhalte, die darauf angelegt sind, Dritte zu täuschen.

§ 19 Personen, Orte und Rechte Dritter

(1) Personen, die vor der Kamera stehen, geben vor dem Dreh ihre Einwilligung. Evoke Studio stellt dafür Einwilligungsformulare zur Verfügung. Für die Einwilligung seiner Mitarbeitenden, Kunden und Gäste ist der Kunde verantwortlich, sofern nichts anderes vereinbart ist.

(2) Für Drehs in fremden Räumen oder an fremden Orten wird vorab eine Drehgenehmigung eingeholt. Für eigene oder gemietete Räume bestätigt der Kunde, zur Gestattung des Drehs berechtigt zu sein.

(3) Evoke Studio darf die Erstellung oder Veröffentlichung von Inhalten ablehnen, die offensichtlich rechtswidrig sind oder Rechte Dritter verletzen.

§ 20 Mängelrechte

(1) Bei Werkleistungen hat Evoke Studio zunächst das Recht zur Nacherfüllung, nach eigener Wahl durch Nachbesserung oder Neuherstellung. Schlägt die Nacherfüllung zweimal fehl, kann der Kunde nach den gesetzlichen Vorschriften mindern oder – bei erheblichen Mängeln – vom Vertrag zurücktreten.

(2) Gestalterische Entscheidungen im Rahmen des freigegebenen Konzepts sind kein Mangel. Geschmacksfragen begründen keinen Mangel.

(3) Offensichtliche Mängel sind innerhalb von 7 Tagen nach Bereitstellung in Textform zu rügen.

(4) Mängelansprüche verjähren in 12 Monaten ab Abnahme. Dies gilt nicht bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, Arglist, der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit sowie für Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz.

§ 21 Haftung

(1) Evoke Studio haftet unbeschränkt bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit, bei arglistigem Verschweigen eines Mangels, aus einer übernommenen Garantie sowie nach dem Produkthaftungsgesetz.

(2) Bei leichter Fahrlässigkeit haftet Evoke Studio nur bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, also solcher Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf. In diesem Fall ist die Haftung auf den vertragstypischen, bei Vertragsschluss vorhersehbaren Schaden begrenzt. Im Übrigen ist die Haftung für leichte Fahrlässigkeit ausgeschlossen.

(3) Evoke Studio schuldet keinen wirtschaftlichen Erfolg. Insbesondere werden Reichweite, Aufrufe, Follower, Anfragen, Umsätze oder Suchmaschinenplatzierungen nicht garantiert.

(4) Evoke Studio haftet nicht für Änderungen von Algorithmen, Funktionen oder Richtlinien sowie für Ausfälle, Sperrungen oder Entscheidungen von Drittplattformen und Drittanbietern (z. B. Meta, TikTok, Google, Framer), soweit Evoke Studio diese nicht nach Abs. 1 oder 2 zu vertreten hat.

(5) Für den Verlust von Daten haftet Evoke Studio nur in Höhe des Aufwands, der bei ordnungsgemäßer Datensicherung durch den Kunden zur Wiederherstellung erforderlich gewesen wäre.

(6) Die vorstehenden Regelungen gelten auch zugunsten der Hilfspersonen von Evoke Studio.

§ 22 Datenschutz und Auftragsverarbeitung

(1) Beide Parteien beachten die geltenden Datenschutzvorschriften, insbesondere die DSGVO und das BDSG.

(2) Soweit Evoke Studio im Auftrag des Kunden personenbezogene Daten verarbeitet, gilt ergänzend der Auftragsverarbeitungsvertrag (AVV) von Evoke Studio. Das betrifft insbesondere das Hosting über das Konto von Evoke Studio einschließlich Formularen und Statistiken, das Community Management, die Verwaltung von Social-Media-Konten und das Ads-Management. Der AVV ist unter www.evoke.de/avv abrufbar und wird mit Annahme des Angebots Vertragsbestandteil.

(3) Für die Rechtmäßigkeit der Datenverarbeitung auf seiner Website und in seinen Kanälen bleibt der Kunde als Verantwortlicher zuständig.

§ 23 Vertraulichkeit

Beide Parteien behandeln vertrauliche Informationen der jeweils anderen Partei, insbesondere Geschäftsdaten, Strategien, Sonderkonditionen und Zugangsdaten, vertraulich

und geben sie nicht an Dritte weiter, soweit dies nicht zur Vertragserfüllung erforderlich ist. Diese Pflicht gilt über das Vertragsende hinaus.

§ 24 Standortwechsel von Evoke Studio

(1) Evoke Studio ist berechtigt, den Geschäftssitz zu verlegen, auch ins Ausland. Bestehende Verträge bleiben davon unberührt. Evoke Studio teilt dem Kunden neue Kontaktdaten rechtzeitig in Textform mit.

(2) Ortsunabhängige Leistungen (z. B. Website, Hosting, Rechtstexte-Service, Account-Management, Schnitt) werden unverändert fortgeführt.

(3) Kann Evoke Studio ortsgebundene Leistungen (z. B. Drehtage vor Ort) nach einem Standortwechsel nicht mehr selbst erbringen, darf Evoke Studio sie durch qualifizierte Partner vor Ort erbringen lassen (§ 4 Abs. 2). Ist auch das nicht möglich, können beide Parteien ausschließlich die betroffenen ortsgebundenen Leistungen mit einer Frist von 30 Tagen zum Monatsende kündigen. Der übrige Vertrag bleibt bestehen.

(4) Rechnungsstellung und Umsatzsteuer richten sich nach den jeweils geltenden Vorschriften, z. B. dem Reverse-Charge-Verfahren.

§ 25 Schlussbestimmungen

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

(2) Ausschließlicher Gerichtsstand ist Bottrop, sofern der Kunde Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland hat. Dies gilt auch nach einem Standortwechsel nach § 24. Evoke Studio ist berechtigt, auch am Sitz des Kunden zu klagen.

(3) Individuelle Vereinbarungen haben Vorrang vor diesen AGB. Änderungen und Ergänzungen sollen zu Beweis Zwecken in Textform festgehalten werden.

(4) Evoke Studio kann diese AGB für laufende Verträge mit einer Ankündigungsfrist von 6 Wochen in Textform ändern, soweit die Änderung weder Preise noch den Kern der Leistung betrifft. Widerspricht der Kunde innerhalb von 4 Wochen nach Zugang, gilt für ihn die bisherige Fassung bis zum Ende der laufenden Laufzeit fort. Auf diese Folge weist Evoke Studio in der Ankündigung hin.

(5) Sind einzelne Bestimmungen unwirksam, bleibt der Vertrag im Übrigen wirksam. An die Stelle der unwirksamen Bestimmung tritt die gesetzliche Regelung.

TEIL B • §§ 26-34

Website, Hosting und Rechtstexte-Service

§ 26 Webdesign: Umfang und Ablauf

(1) Der Leistungsumfang (Anzahl der Seiten, CMS-Kollektionen, Funktionen) ergibt sich aus dem Angebot. Impressum und Datenschutzerklärung sind als eigene Seiten enthalten. Weitere Seiten, aufwendige Animationen, Sonderfunktionen, Drittanbieter-Tools, Zahlungsanbieter sowie das Erstellen oder Aufbereiten zusätzlicher Bilder werden gesondert berechnet.

(2) Evoke Studio gestaltet die Website zunächst für Desktop und optimiert sie anschließend für mobile Geräte. Die Website wird für aktuelle gängige Browser und Endgeräte optimiert; eine pixelgenaue Darstellung auf allen Geräten wird nicht geschuldet. Während der Umsetzung erhält der Kunde einen Live-Link zum aktuellen Stand.

(3) Der Kunde liefert Texte, Bilder, Logo und die für die Rechtstexte erforderlichen Angaben. In der Designphase sind zwei Korrekturschleifen enthalten. Änderungen nach Freigabe des Designs werden nach Zeitaufwand berechnet.

(4) Das Projekt gliedert sich in folgende Phasen:

- **Phase 1** – Kick-off, Konzept und Struktur: 20 %
- **Phase 2** – Desktop-Design: 40 %
- **Phase 3** – Mobile-Optimierung und Einpflegen der Inhalte: 25 %
- **Phase 4** – Korrekturen, Technik und Livegang: 15 %

(5) Bei gebuchtem Express-Aufschlag erhält das Projekt Vorrang in der Planung mit dem Ziel der Fertigstellung in der Hälfte der regulären Lieferzeit. Voraussetzung ist die rechtzeitige Mitwirkung des Kunden.

§ 27 Abnahme und Livegang

(1) Die Abnahme erfolgt durch Freigabe der fertigen Website über den Live-Link in Textform; eine Freigabe per Messenger genügt. Im Übrigen gilt § 6 Abs. 2 und 3.

(2) Mit der Abnahme wird die Schlussrate fällig. Der Livegang erfolgt nach der Abnahme; Evooke Studio ist berechtigt, ihn bis zum Eingang der Schlussrate zurückzustellen.

§ 28 Framer, Design und Projektübergabe

(1) Websites werden in Framer im Konto von Evooke Studio erstellt und betrieben.

(2) Design, Framer-Projekt, Komponenten und Vorlagen verbleiben in allen Modellen bei Evooke Studio und werden nicht übertragen. Der Kunde erhält das Recht, die Website zu nutzen, solange ein Hosting bzw. eine Flatrate über Evooke Studio besteht. Projektdateien und Quellcode werden nicht herausgegeben. Eine vollständige Projektübergabe ist auf Anfrage gegen gesonderte Vergütung möglich.

(3) Inhalte des Kunden (z. B. Texte, Bilder, Logo) bleiben Eigentum des Kunden und werden auf Wunsch herausgegeben.

(4) Nach Vertragsende oder bei Zahlungsstopp geht die Website offline. Evooke Studio archiviert das Design kostenfrei. Bei einer Rückkehr wird die Website ohne neue Erstellungskosten reaktiviert, sofern die technische Grundlage fortbesteht; es fallen dann nur die laufenden Kosten an.

Anpassungen an zwischenzeitlich geänderte Technik werden nach Aufwand berechnet.

(5) Gekaufte Templates und Designvorlagen sind für Evooke Studio lizenziert. Eine eigene Lizenz des Kunden daran entsteht nicht.

§ 29 Hosting, Pflege und Änderungen

(1) Das Hosting umfasst den Betrieb der Website über Framer und inhaltliche Änderungen in üblichem Umfang. Inhaltliche Änderungen sind der Austausch oder die Aktualisierung einzelner Inhalte im bestehenden Aufbau, z. B. Urlaubshinweis, Preise, Team-Update oder Bildaustausch. Bei außergewöhnlichem Umfang stimmen sich die Parteien ab.

(2) Design-Anpassungen, etwa neue Sections, Änderungen an Farben oder Aufbau, Animationen oder umfangreichere Textüberarbeitungen, sind im klassischen Modell nicht enthalten und werden nach vorheriger Abstimmung nach Zeitaufwand berechnet.

(3) Die Verfügbarkeit der Website richtet sich nach der Infrastruktur von Framer. Evooke Studio gewährleistet keine bestimmte Verfügbarkeit.

(4) Buht der Kunde einen Content-Editor-Zugang, nimmt er Änderungen in eigener Verantwortung vor. Die Behebung von Fehlern, die durch Änderungen des Kunden entstehen, wird nach Aufwand berechnet.

(5) Laufzeiten, sofern im Angebot nichts anderes vereinbart ist:

- **Hosting und Rechtstexte-Service:** 12 Monate ab Livegang, Verlängerung um jeweils 12 Monate, Kündigung 30 Tage vor Laufzeitende.
- **Content-Editor:** ohne Mindestlaufzeit, monatlich zum Monatsende kündbar.

§ 30 Website-Flatrate

- (1) Die Flatrate beginnt zum vereinbarten Starttermin, in der Regel zum 1. des Folgemonats. Ab dann laufen die monatliche Zahlung und die Erstellung der Website. Verzögerungen durch fehlende Inhalte des Kunden verschieben nur den Livegang, nicht die Laufzeit.
- (2) Ab Livegang sind inhaltliche Änderungen sowie ein monatliches Kontingent an Design-Zeit enthalten. Der Umfang ergibt sich aus dem Angebot. Nicht genutzte Design-Zeit verfällt zum Monatsende. Darüber hinausgehende Design-Zeit wird nach vorheriger Abstimmung nach Zeitaufwand berechnet.
- (3) Im letzten Monat vor jeder Verlängerung erfolgt ein jährlicher Refresh im Umfang laut Angebot. Der Refresh ist eine Auffrischung der bestehenden Website und kein Neubau.
- (4) Die Mindestlaufzeit beträgt 12 Monate ab Projektstart. Danach verlängert sich die Flatrate um jeweils 12 Monate, sofern sie nicht 30 Tage vor Laufzeitende gekündigt wird. Evoke Studio erinnert den Kunden etwa 2 Monate vor Laufzeitende per E-Mail. Diese Erinnerung ist ein Service; die Wirksamkeit der Verlängerung hängt nicht von ihr ab.
- (5) Frühestens zum Ende der Mindestlaufzeit kann der Kunde gegen eine einmalige Gebühr laut Angebot in das klassische Modell (Hosting und Rechtstexte-Service) wechseln (Wechsel-Option). Die Wechsel-Option ist ein Tarifwechsel und keine Übergabe des Designs. Ein Wechsel auf reines Hosting ist nur über die Wechsel-Option möglich.
- (6) § 28 Abs. 4 gilt entsprechend.

§ 31 Domain und Drittanbieter

- (1) Die Domain wird auf den Namen des Kunden registriert, gehört dem Kunden und wird auf seinen Wunsch jederzeit freigegeben.
- (2) Konten bei Drittanbietern sowie Impressum, Registrierungen und Lizenzen, die dem Kunden rechtlich zuzuordnen sind, laufen auf den Namen des Kunden.

- (3) Für Leistung, Preise und Verfügbarkeit der Drittanbieter ist Evoke Studio nicht verantwortlich. Die Einrichtung durch Evoke Studio wird nach Zeitaufwand berechnet.

§ 32 Rechtstexte-Service

- (1) Impressum, Datenschutzerklärung und Cookie-Banner werden mit einem spezialisierten Generator (derzeit eRecht24) anhand der Angaben des Kunden erstellt und bei Aktualisierungen des Anbieters eingepflegt.
- (2) Evoke Studio erbringt keine Rechtsberatung und übernimmt keine Gewähr für die rechtliche Vollständigkeit oder Richtigkeit der Texte. Der Kunde ist für die Richtigkeit seiner Angaben verantwortlich und teilt Änderungen (z. B. neue Tools, Anschrift, Rechtsform) unverzüglich mit.
- (3) Evoke Studio empfiehlt eine einmalige anwaltliche Prüfung. Die Haftung von Evoke Studio für die fristgerechte Einpflege bereitgestellter Aktualisierungen richtet sich nach § 21.

§ 33 Barrierefreiheit, SEO und Technik

- (1) Die Erfüllung der Anforderungen des Barrierefreiheitsstärkungsgesetzes (BFSG) oder anderer Barrierefreiheitsstandards wird nur geschuldet, wenn dies ausdrücklich vereinbart ist. Ob der Kunde diesen Pflichten unterliegt, prüft er selbst.
- (2) SEO-Grundlagen werden nach gängigen Standards umgesetzt. Bestimmte Platzierungen in Suchmaschinen werden nicht garantiert.

§ 34 Kündigung vor Fertigstellung

- (1) Kündigt der Kunde einen Webdesign-Auftrag vor Fertigstellung, schuldet er die Vergütung für die vollständig erbrachten Phasen nach § 26 Abs. 4 sowie für die laufende Phase anteilig nach dem dokumentierten Arbeitsstand.
- (2) Für den nicht erbrachten Teil schuldet der Kunde pauschal 20 % der darauf entfallenden Vergütung als Ausgleich nach § 648 BGB, abzüglich ersparter Aufwendungen und anderweitigen Erwerbs. Beiden Parteien bleibt der Nachweis eines höheren oder niedrigeren Betrags vorbehalten.

(3) Geleistete Anzahlungen werden angerechnet.
Ein Anspruch auf Herausgabe oder Nutzung unfertiger Designs besteht nicht.

TEIL C • §§ 35-41

Social Media

§ 35 Leistungsarten

Der Umfang der Leistungen – Pakete mit Produktion (Content, Core, Scale), Account-Management (Standard, Plus), Spotlight, einzelne Reels und Add-ons – ergibt sich aus dem Angebot. Soweit dort nichts anderes geregelt ist, gilt: 1 Beitrag entspricht 1 Reel, 3 Fotos, 3 Grafiken oder ca. 2 kurzen Animationen.

§ 36 Probemonat und 3-Monats-Zyklen

- (1) Monatliche Pakete und das Account-Management beginnen mit einem Probemonat ohne Laufzeitbindung zum regulären Preis. Die Zusammenarbeit wird fortgesetzt, wenn beide Parteien dies bis zum Ende des Probemonats in Textform bestätigen; andernfalls endet sie mit Ablauf des Probemonats.
- (2) Bei Fortsetzung läuft die Zusammenarbeit ab dem zweiten Monat in 3-Monats-Zyklen und verlängert sich jeweils um 3 Monate, sofern sie nicht spätestens 30 Tage vor Ende eines Zyklus gekündigt wird. Paketwechsel sind zum nächsten Zyklus mit derselben Frist möglich.
- (3) Endet das Account-Management nach dem Probemonat, wird eine einmalige Einrichtungsgebühr laut Angebot fällig. Bei Fortsetzung entfällt sie.
- (4) Das Ads-Management als Add-on hat keine Mindestlaufzeit und ist mit 14 Tagen zum Monatsende kündbar. Mit seinem Ende enden auch laufende Kampagnen, sofern nichts anderes vereinbart ist.
- (5) Spotlight und einzelne Reels sind einmalige Leistungen ohne Laufzeit.

§ 37 Monatliche Kontingente

- (1) Beiträge, Stories und Drehtage gelten jeweils für den Kalendermonat. Nicht abgerufene Leistungen verfallen zum Monatsende; nach Absprache können sie innerhalb desselben 3-Monats-Zyklus nachgeholt werden.
- (2) Sagt der Kunde einen Drehtag im Rahmen eines Monatspakets ab, bleibt die Monatsvergütung bestehen. Die Parteien bemühen sich um einen Ersatztermin im selben Monat bzw. Zyklus.
- (3) Können Leistungen aus Gründen, die Evooke Studio zu vertreten hat, nicht erbracht werden, werden sie nachgeholt.

§ 38 Accountzugang und Veröffentlichung

- (1) Der Kunde bleibt Inhaber seiner Social-Media-Konten. Zugänge werden möglichst über Rollen- oder Business-Funktionen der Plattformen eingeräumt. Die Zwei-Faktor-Authentifizierung bleibt beim Kunden.
- (2) Evooke Studio legt Inhalte bzw. den Redaktionsplan zur Freigabe vor. Äußert sich der Kunde nicht innerhalb von 5 Werktagen, darf Evooke Studio wie geplant veröffentlichen, sofern Evooke Studio in der Anfrage auf diese Folge hingewiesen hat.
- (3) Evooke Studio beachtet die Richtlinien der Plattformen. Für Sperrungen, Reichweitenbeschränkungen oder Löschungen haftet Evooke Studio nur nach § 21.
- (4) Community Management erfolgt im vereinbarten Umfang, schwerpunktmäßig rund um die Posting-Tage. Es umfasst keine dauerhafte

Erreichbarkeit und keine rechtliche oder fachliche Beratung von Endkunden. Relevante Nachrichten werden an den Kunden weitergeleitet.

§ 39 Ads-Management

Werbudgets zahlt der Kunde direkt an die Plattform mit seinem eigenen Zahlungsmittel. Für die Ablehnung von Anzeigen durch Plattformen und für bestimmte Ergebnisse von Kampagnen übernimmt Evoke Studio keine Gewähr.

§ 40 Influencer und Darsteller

Verträge und Zahlungen zwischen dem Kunden und Influencern oder Darstellern werden direkt zwischen diesen geschlossen und abgewickelt. Evoke Studio vermittelt und koordiniert lediglich gegen die im Angebot vereinbarte Vergütung und

haftet nicht für Leistungen, Ausfälle oder Verhalten dieser Personen. Die Kennzeichnung von Werbung durch Influencer liegt in der Verantwortung von Kunde und Influencer.

§ 41 Zusammenarbeit und Ergebnisse

Ziel und Schwerpunkt der Zusammenarbeit werden zu Beginn festgelegt. Die Wirkung von Inhalten hängt auch davon ab, dass der Kunde die fachlichen Empfehlungen von Evoke Studio berücksichtigt. Setzt der Kunde ausschließlich eigene Vorgaben entgegen diesen Empfehlungen durch, übernimmt Evoke Studio keine Verantwortung für die Entwicklung von Reichweite und Ergebnissen.

TEIL D • §§ 42-46

Produktionen (Video, Foto, Reels, Immobilien)

§ 42 Drehtermine und Drehzeit

- (1) Vereinbarte Drehtermine sind verbindlich.
- (2) Ist im Angebot eine Drehzeit enthalten, beginnt sie mit der ersten und endet mit der letzten Aufnahme. Besichtigung, Absprachen und Pausen zählen nicht zur Drehzeit. Wartezeiten, die der Kunde verursacht, zählen zur Drehzeit. Eine Überschreitung wird nach dem im Angebot genannten Satz berechnet.
- (3) Sind Außenaufnahmen wegen der Wetterlage nicht sinnvoll, stimmen die Parteien einen Ersatztermin ab. Bei extremer Wetterlage ist die Verschiebung für beide Seiten kostenfrei.

§ 43 Absage und Verschiebung durch den Kunden

- (1) Für Einzelproduktionen gilt bei Absage oder Verschiebung durch den Kunden:
 - bis 3 Werktage vor dem Termin: kostenfrei,
 - danach: 25 % der Produktionssumme,
 - am Drehtag selbst: 75 % der Produktionssumme.

Produktionssumme ist die Nettovergütung der vom Termin betroffenen Leistungen.

- (2) Wird innerhalb von 14 Tagen ein Ersatztermin wahrgenommen, entfällt die Ausfallpauschale.
- (3) Nicht stornierbare Fremdkosten (z. B. Hotel, Mietwagen) trägt der Kunde in jedem Fall.
- (4) Bei extremer Wetterlage, attestierter Krankheit oder einem Todesfall entscheidet Evoke Studio im Einzelfall über Ausnahmen.
- (5) Dem Kunden bleibt der Nachweis vorbehalten, dass kein oder ein geringerer Schaden entstanden ist. Für Monatspakete gilt § 37 Abs. 2.

§ 44 Lieferung, Formate, Express und Nutzungsrechte bei Immobilien

- (1) Lieferzeiten ergeben sich aus dem Angebot. Sie beginnen am Tag nach dem letzten Drehtag und, sofern eine Anzahlung vereinbart ist, nicht vor deren Eingang. Die Lieferung erfolgt digital per Download-Link.

(2) Standardformate sind 9:16 für Videos und 16:9 für Fotos. Weitere oder zusätzliche Formate werden gesondert berechnet.

(3) Express-Lieferungen sind nur nach vorheriger Zusage möglich und werden mit dem im Angebot genannten Aufschlag berechnet. Wird die zugesagte Express-Frist aus Gründen, die Evooke Studio zu vertreten hat, nicht eingehalten, entfällt der Aufschlag.

(4) Abweichend von § 14 Abs. 3 darf der Kunde Immobilienaufnahmen ohne gesonderte Zustimmung zur Vermarktung des jeweiligen Objekts und seines Unternehmens nutzen, einschließlich Website, Immobilienportalen, Exposés, Print und bezahlter Werbung. Eigene Bearbeitungen sowie eine Nutzung außerhalb von Social Media und Portalen bedürfen weiterhin der Absprache.

§ 45 Korrekturen bei Videos

(1) Je Video ist eine Korrekturschleife für kleinere Änderungen enthalten, z. B. einen Clip entfernen oder tauschen, einen Text- oder Tippfehler korrigieren, einen Effekt oder Schnittpunkt anpassen.

(2) Weitere Schleifen sowie grundlegende Änderungen (z. B. andere Musik, kompletter Neuschnitt, anderer Stil) werden nach vorher mitgeteiltem Aufwand berechnet.

(3) Der Schnitt erfolgt mit dem vorhandenen Drehmaterial. Nicht gedrehte Inhalte können im Schnitt nicht ergänzt werden.

§ 46 Rohmaterial und Speicherung

(1) Rohmaterial speichert Evooke Studio mindestens 30 Tage nach Lieferung; danach kann es gelöscht werden.

(2) Finale Dateien stehen mindestens 6 Monate zum Download bereit; danach können sie gelöscht werden. Der Kunde ist für die eigene Sicherung verantwortlich.

(3) Eine längere Speicherung oder ein eigener Cloud-Ordner ist auf Anfrage möglich.

KONTAKT

Fragen zu diesen Bedingungen?

Schreiben Sie mir gern. Vor Vertragsschluss gehe ich jeden Punkt mit Ihnen durch, damit die Zusammenarbeit von Anfang an klar ist.

CONTACT@EVOOKE.DE • 0176 21696027 • WWW.EVOOKE.DE

