

Nutzungsbedingungen

1. Anbieter

Ernst Klett Verlag GmbH, Rotebühlstraße 77, 70178 Stuttgart
Telefon: 07 11 / 66 72 13 33, Telefax: 07 11 / 98 80 90 00 99
E-Mail: kundenservice@klett.de

(im Folgenden: „der Verlag“)

2. Geltung dieser Nutzungsbedingungen

Die Nutzungsbedingungen für die Nutzung der App „Klett Sensavis“ (im Folgenden: „App“) gelten zusätzlich zu den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Verlages (<https://www.klett.de/agb>).

Ohne Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen ist eine Nutzung der App nicht möglich.

3. Kostenlose Testphase

Mit der Installation der Windows 10 App kann eine kostenlose Testphase von 30 Tagen vom Nutzer gewählt werden. Während der Testphase kann die App ohne Lizenzschlüssel genutzt werden. Für iOS wird eine solche Testphase aufgrund der Bestimmungen von Apple Inc. nicht angeboten.

4. Klett Sensavis Code (Lizenzschlüssel)

Zur Aktivierung der Inhalte der App muss der Nutzer einen gültigen Lizenzschlüssel in der App eintragen. Der Lizenzschlüssel hat eine Laufzeit von einem Jahr ab Bereitstellung. Der Lizenzschlüssel wird immer dann auf seine Gültigkeit geprüft, wenn eine online Verbindung (Internetverbindung) besteht. Zusätzlich wird bei jedem Start der App die Gültigkeit der Laufzeit mit der Systemuhrzeit des Gerätes abgeglichen.

5. Versionen/Lizenzen

Lizenzschlüssel können im Webshop des Verlages (<https://www.klett.de>) erworben werden.

Beim Kauf einer Einzellizenz erhält der Kunde einen Lizenzschlüssel, der nur einmal zur Aktivierung der Inhalte auf einem Endgerät verwendet werden kann. Er ist dann an dieses Endgerät gebunden und kann nicht mehr für ein anderes Endgerät genutzt werden.

Beim Kauf einer Schullizenz erhält der Kunde einen Lizenzschlüssel, der bis zu 1.000 Mal verwendet werden kann, d.h. zur Aktivierung der Inhalte der App auf maximal 1.000 Endgeräten der Schule, der dort tätigen Lehrerinnen und Lehrer sowie der dort lernenden Schülerinnen und Schüler (bzw. deren Eltern). Wird der Lizenzschlüssel auf einem Endgerät zur Aktivierung der Inhalte genutzt, verringert sich das Kontingent der Endgeräte, auf denen derselbe Lizenzschlüssel noch aktiviert werden kann. Das gilt auch dann, wenn die App auf einem bestimmten Endgerät nicht mehr genutzt werden soll.

6. Nutzung der App

Der Nutzer kann mit der App fertig konfigurierte 3D-Module in einem gewissen Umfang verändern, präsentieren und daraus eigene Videosequenzen (durch externe Bildschirmaufzeichnungsfunktionen oder -software) erstellen. Diese Videosequenzen werden außerhalb der App gespeichert und können gemäß Ziffer 7 genutzt werden.

7. Urheberrecht und Nutzungsrechte

Die App und die fertig konfigurierten 3D-Module sind durch das Urheberrecht geschützt. Während der kostenlosen Testphase und bzw. während der Laufzeit des Lizenzschlüssels gewährt der Verlag dem Nutzer ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der App und der fertig konfigurierten 3D-Module.

Der Nutzer darf die App nur zum privaten oder schulinternen Gebrauch nutzen und eigene Videosequenzen nur zum privaten und schulinternen Gebrauch abspeichern, teilen, kopieren, weiterveredeln (Integration und Veränderung des Videos in externen Programmen) und wiedergeben. Eine Weiterverbreitung, Vorführung oder sonstige Nutzung außerhalb des privaten oder schulinternen Gebrauchs ist unzulässig.

Das Nutzungsrecht an der App und den fertig konfigurierten 3D-Modulen endet mit Ablauf der Laufzeit des Lizenzschlüssels.

Vom Nutzer selbst erstellte Videosequenzen können auch nach Ablauf der Laufzeit des Nutzungsrechts an der App mit externen Standardprogrammen genutzt und für den privaten oder schulinternen Gebrauch verwendet werden.