



Produktspezifische Lizenzbedingungen – Adobe Learning Manager (2026v1)

1. **Kundeninhalte.** Bestimmte Funktionen des On-demand Service ermöglichen es dem Kunden, die Ebene festzulegen, auf der der On-demand Service den Zugriff auf Kundeninhalte beschränkt. Der Kunde ist allein dafür verantwortlich, die angemessene Zugriffsebene auf Kundeninhalte anzuwenden. Das Hochladen von Kundeninhalten in den On-demand Service ohne tatsächliche Einsichtnahme durch Adobe stellt keine Offenlegung der Kundeninhalte gegenüber Adobe dar. Der On-demand Service ist automatisiert und Adobe greift nicht auf Kundeninhalte zu, sofern dies nicht vernünftigerweise erforderlich ist, um den On-demand Service bereitzustellen, wie etwa: (a) auf Support-Anfragen zu antworten; (b) Betrug, Sicherheits- oder technische Probleme zu erkennen, zu verhindern oder anderweitig zu beheben; oder (c) wie in diesem Vertrag ausdrücklich gestattet.
2. **Speicherung und Aufbewahrung.** Kundeninhalte und Kundendaten können auf den Servern von Adobe auf Anfrage des Kunden gespeichert werden, soweit dies für Adobe zur Bereitstellung des On-demand Service erforderlich ist. Adobe speichert Kundendaten und Kundeninhalte, solange die Speicherung aufgrund der Größe nach dem Ermessen von Adobe nicht unzumutbar ist, wobei Adobe jedoch Kundeninhalte und Kundendaten jederzeit löschen kann, wenn dies gesetzlich vorgeschrieben ist, sowie bei jeder Beendigung oder jedem Ablauf des anwendbaren Kundenauftrags. Der Kunde ist allein dafür verantwortlich, Sicherungskopien von Kundeninhalten und Kundendaten zu erstellen und aufzubewahren. Sofern in diesem Dokument nicht etwas anderes vorgesehen ist, hat Adobe keine Verantwortung oder Haftung für die Löschung oder Genauigkeit von Kundeninhalten und Kundendaten, das Versäumnis, Kundeninhalte und Kundendaten zu speichern, zu übertragen oder deren Übertragung zu empfangen (unabhängig davon, ob sie vom On-demand Service verarbeitet werden oder nicht), oder die Sicherheit, den Datenschutz, die Speicherung oder Übertragung anderer Kommunikation, die vom On-demand Service stammt oder dessen Nutzung betrifft. Adobe kann Kundeninhalte und Kundendaten gemäß den Anweisungen des Kunden löschen. Der Kunde ist allein dafür verantwortlich, alle anwendbaren Gesetze und Vorschriften zur Dokumentenaufbewahrung einzuhalten, einschließlich jeder Pflicht, Dritte über die Aufbewahrung oder Löschung von Dokumenten zu benachrichtigen.
3. **Materialien Dritter.** Wenn der Kunde auf den On-demand Service zugreift oder ihn nutzt, kann er Materialien von Dritten ausgesetzt werden, die anstößig, unanständig oder anderweitig verwerflich sind. Der Kunde kann alle derartigen verwerflichen Materialien dem Kundendienst von Adobe melden.
4. **Lizenzbeschränkungen.** Der Kunde darf nicht: (a) versuchen, nicht autorisierten Zugriff auf Services, Materialien, andere Konten, Computersysteme oder Netzwerke zu erlangen, die mit einem Adobe-Server oder dem On-demand Service verbunden sind, durch Hacking, Password-Mining oder andere Mittel; (b) Materialien oder Informationen über Mittel beziehen oder zu beziehen versuchen, die nicht absichtlich über den On-demand Service zur Verfügung gestellt werden; (c) sich an einer systematischen Extraktion von Daten oder Datenfeldern (einschließlich E-Mail-Adressen) beteiligen, außer soweit dies vernünftigerweise durch die normale Nutzung des On-demand Service vorgesehen ist; (d) den On-demand Service für die bössartige Einspeisung von Mehrfrequenz-Wähltonbefehlen verwenden; (e) Kundeninhalte hochladen, aufzeichnen, veröffentlichen, verlinken oder anderweitig übertragen oder verteilen, die gegen die Zusicherungen des Kunden bezüglich der Kundeninhalte verstoßen; oder (f) die Benutzerlizenzen rotieren oder wiederverwenden. Benutzerlizenzen dürfen nur dann von einer Person auf eine andere übertragen werden, wenn das Beschäftigungs- oder Dienstleistungsverhältnis einer lizenzierten Person beendet wird; andernfalls ist eine schriftliche Genehmigung von Adobe erforderlich.
5. **Testnutzung des Service.** Wenn der Kunde den On-demand Service auf Testbasis abonniert hat, unterliegt die Nutzung des On-demand Service durch den Kunden dem Vertrag und ist begrenzt, wie in der E-Mail-Kommunikation von Adobe oder wie auf Webseiten zur Testnutzung des On-demand Service angegeben. Dieser Test-On-demand Service kann nach alleinigem Ermessen von Adobe geändert und beendet werden.
6. **Hinweise zu Software von Drittanbietern.** Die Ersteller oder Drittlizenzgeber bestimmter öffentlicher Standards und öffentlich verfügbarer Codes („Materialien Dritter“) verlangen, dass bestimmte Hinweise an die Endnutzer der On-

demand Services weitergegeben werden. Diese Drittanbieterhinweise befinden sich auf <http://www.adobe.com/go/thirdparty> (oder einer Nachfolge-Website davon). Die Einbeziehung dieser Drittanbieterhinweise schränkt die Verpflichtungen von Adobe gegenüber dem Kunden für in die On-demand-Services integrierte Materialien Dritter nicht ein.

7. **E-Mails an Teilnehmer.** E-Mails bezüglich der On-demand Services werden im Allgemeinen von dem Kunden und nicht von Adobe an Teilnehmer gesendet. Falls anwendbar, kann Adobe E-Mails an Teilnehmer im Namen des Kunden als Beauftragter des Kunden, auf Anfrage des Kunden und im Namen des Kunden senden. Der Kunde ist allein für solche E-Mails und deren Inhalte verantwortlich.

8. Learning Manager für Desktop.

- 8.1 **Aktivierung; Installation; Aktivierungslimits.** Wenn der Kunde die On-premise Software auf Benutzerbasis lizenziert, kann jeder Benutzer die On-premise Software auf bis zu zwei Computern gleichzeitig aktivieren; jedoch ist es keinem Benutzer gestattet, die On-premise Software auf diesen beiden Computern gleichzeitig zu verwenden.
- 8.2 **Update.** Der Kunde stimmt zu, Updates von Adobe als Teil der Nutzung der On-premise Software durch den Kunden zu erhalten. Sofern nicht vom Kunden so konfiguriert, dass automatische Updates verhindert werden, kann manche On-premise Software automatisch Updates auf das System des Kunden herunterladen und installieren.
- 8.3 **On-demand Services, die über On-premise Software zugänglich sind.** Die On-premise Software kann dem Kunden den Zugang zu Inhalten, Websites und Services erleichtern, die von Adobe oder Dritten bereitgestellt werden. Die Nutzung von On-demand Services von Adobe unterliegt den anwendbaren Bedingungen, die mit diesem spezifischen On-demand Service von Adobe verbunden sind. Wenn der Kunde nicht zustimmt, darf der Kunde nicht auf die anwendbaren On-demand Services zugreifen oder diese nutzen.

9. Inhaltskatalog zu Learning Manager

- 9.1 **Eigentumsrechte:** Mit Ausnahme der in diesen produktspezifischen Lizenzbedingungen eingeräumten Rechten bleiben Adobe und seine Lizenzgeber Inhaber aller Rechte an dem Werk.
- 9.2 **Lizenz und Beschränkungen für das Werk:** Vorbehaltlich der Bedingungen dieses Vertrags wird dem Kunden eine nicht-ausschließliche, weltweite, nicht-übertragbare, nicht-unterlizenzierbare Lizenz eingeräumt, Kurse ausschließlich in Verbindung mit der Nutzung von Produkten und Services und Werken während der Lizenzlaufzeit für die internen Vorgänge des Kunden zu nutzen, zu reproduzieren und zu archivieren sowie für den nicht-kommerziellen Zweck: (i) des Zugriffs auf die Werke und der Nutzung der Werke über die entsprechende Schnittstelle; und (ii) der Nutzung und Verteilung von Berichten ausschließlich für seine eigenen internen Geschäftszwecke. Adobe behält sich alle Rechte vor, die in diesen produktspezifischen Lizenzbedingungen nicht ausdrücklich eingeräumt werden. Der Kunde darf nicht: (a) das Werk in pornografischer, diffamierender oder anderweitig rechtswidriger Weise verwenden; (b) Handlungen im Zusammenhang mit dem Werk ausführen, die die geistigen Eigentumsrechte oder andere Rechte einer Person oder eines Unternehmens verletzen, wie z. B. die Urheberpersönlichkeitsrechte des Schöpfers des Werks und die Rechte einer Person, die oder deren Eigentum im Werk erscheint; (c) das Werk in einer Weise verwenden, die Modelle und/oder Eigentum in Verbindung mit einem Thema darstellt, das eine vernünftige Person als unvorteilhaft, unmoralisch oder kontrovers betrachten könnte, unter Berücksichtigung der Natur des Werks, Beispiele dafür sind insbesondere Werbung für Tabak, Erwachsenenunterhaltungsclubs oder ähnliche Veranstaltungsorte oder Services, Befürwortungen politischer Parteien oder anderer meinungsbasierter Bewegungen oder die Unterstellung geistiger oder körperlicher Beeinträchtigungen umfassen; (d) Schutzrechtshinweise im Zusammenhang mit den Werken entfernen, verdecken oder ändern oder ausdrücklich oder implizit falsch darstellen, dass Sie oder ein anderer Dritter der Schöpfer oder Urheberrechtsinhaber eines Werks sind; oder (e) das Werk oder Titel, Beschriftungsinformationen, Schlüsselwörter oder andere Metadaten im Zusammenhang mit Werken für (1) maschinelles Lernen und/oder künstliche Intelligenz oder (2) Technologien verwenden, die für die Identifikation natürlicher Personen entwickelt oder bestimmt sind.
- 9.3 **Garantie:** Im gesetzlich zulässigen Höchstmaß stellt Adobe die Kurse „ohne Mängelgewähr“ zur Verfügung. Adobe sowie seine Konzerngesellschaften und Drittanbieter machen keine weiteren Zusicherungen und geben

keine weiteren Garantien, weder ausdrücklich noch stillschweigend oder gesetzlich, einschließlich Zusicherungen der Marktgängigkeit, der zufriedenstellenden Qualität, der Eignung für einen bestimmten Zweck, wegen Rechtsmängeln, der Nichtverletzung von Rechten Dritter oder der Genauigkeit.

- 9.4 **Änderungen:** Während der Lizenzlaufzeit behält sich Adobe das Recht vor, die Werke und Kurse jederzeit aus Adobe Learning Manager zu entfernen oder zu verändern mit einer vorherigen schriftlichen Mitteilung von 60 Tagen an den Kunden, vorausgesetzt, dass die Kurse, die vom Kunden für diese Lizenzlaufzeit ausgewählt wurden, nicht von Adobe entfernt werden.

9.5 **Ansprüche Dritter im Rahmen geistiger Eigentumsrechte.**

(A) **Pflichten von Adobe.** Für die Zwecke dieser produktspezifischen Lizenzbedingungen hat ein „Verletzungsanspruch“ dieselbe Bedeutung wie in den Allgemeinen Bedingungen definiert.

(B) **Zusätzliche Bedingungen.** Zusätzlich zu den in Ziffer 8.2 Buchstabe C der Allgemeinen Bedingungen genannten Bedingungen übernimmt Adobe keine Haftung für Verletzungsansprüche, die entstehen aus (1) der Nutzung der Kurse oder anderweitig der Werke, nachdem Adobe den Kunden angewiesen hat, die Nutzung solcher Kurse und Werke einzustellen, und (2) dem Kontext, in dem der Kunde die Kurse und Werke nutzt.

- 9.6 **Andere Forderungen.** Der Kunde wird auf eigene Kosten jeden Anspruch Dritter gegen Adobe abwehren und bezahlen, der aus der Verletzung der Bedingungen dieses Vertrags durch den Kunden resultiert.

- 9.7 **Vorbehalt.** Wenn der Kunde tatsächliche Kenntnis davon hat oder wenn der Kunde oder Adobe vernünftigerweise der Meinung ist, dass ein Werk Gegenstand eines Anspruchs Dritter sein könnte, kann Adobe den Kunden anweisen, jede Nutzung, Reproduktion, Änderung, Anzeige, Verteilung und den Besitz dieses Werks einzustellen, und der Kunde muss die Anweisungen von Adobe umgehend befolgen und sicherstellen, dass die Kunden, Vertreiber, Angestellten und Arbeitgeber des Kunden die Nutzung des Werks einstellen.

- 9.8 **Kündigung.** Adobe kann jederzeit die Lizenz für ein Werk nach Mitteilung an den Kunden kündigen, falls der Kunde die Bedingungen dieses Vertrags verletzt.

10. Definitionen:

- 10.1 **„Werke“** bezeichnet alle Kreativ-Assets, einschließlich Illustrationen, Icons, Vorlagen, fotografischer, mehrschichtiger, audiovisueller, gemischter oder Multimedia-Werke sowie alle Sets, Bibliotheken, Zusammenstellungen, Sammlungen oder abgeleiteten Werke von allem Vorgenannten und alle anderen Formen von Inhalten, Informationen, Beschriftungen, Daten oder urheberrechtlich geschützten Materialien, die dem Kunden zur Verfügung gestellt werden und die vom Kunden zusätzlich mit Adobe Learning Manager lizenziert werden können.

- 10.2 **„Virtueller Coach“** bezeichnet einen On-demand Service, der es den autorisierten Autoren des Kunden ermöglicht, KI-gesteuerte Rollenspielmole zu erstellen, zu konfigurieren und zu verwalten, und es den Lernenden des Kunden ermöglicht, diese Rollenspieleinheiten zu starten und abzuschließen.

- 10.3 **„Rollenspielinhalte“** bezeichnet die Szenarien, Prompts, Anweisungen, Personenbilder, Bewertungsraster, Referenzmaterialien und andere Inhalte, die der Kunde oder seine Nutzer für die Verwendung mit dem virtuellen Coach erstellen, hochladen oder konfigurieren. Rollenspielinhalte sind Kundeninhalte.

11. Virtueller Coach: Die folgenden Bedingungen gelten, wenn der Kundenauftrag des Kunden den virtuellen Coach umfasst. Sie ergänzen die anderen Bestimmungen dieser produktspezifischen Lizenzbedingungen und des Vertrags. Im Falle eines Widerspruchs zwischen dieser Ziffer 11 und den anderen Bestimmungen dieser produktspezifischen Lizenzbedingungen in Bezug auf den virtuellen Coach gilt diese Ziffer 11.

- 11.1 Lizenz und Beschränkungen.** Vorbehaltlich der Bestimmungen dieses Vertrags wird dem Kunden eine nicht-ausschließliche, weltweite, nicht-übertragbare, nicht-unterlizenzierbare Lizenz zum Zugriff auf den virtuellen Coach und zu dessen Nutzung gewährt, wie im anwendbaren Kundenauftrag dargelegt, ausschließlich in Verbindung mit der Nutzung der Produkte und Services durch den Kunden während der Lizenzlaufzeit für die internen Geschäftsvorgänge des Kunden und zur Nutzung durch seine Benutzer. Adobe behält sich alle Rechte vor, die in diesen produktspezifischen Lizenzbedingungen nicht ausdrücklich eingeräumt werden. Die Lizenzbeschränkungsbestimmungen in Ziffer 4 gelten für den

virtuellen Coach, einschließlich des Verbots in Ziffer 4 Buchstabe f bezüglich der Rotation oder Wiederverwendung von Benutzerlizenzen.

- 11.2 Kundendaten und Rollenspielinhalte.** Rollenspielinhalte sind Kundendaten und die Bestimmungen bezüglich Kundendaten in den Allgemeinen Bedingungen gelten für diese. Der Kunde ist allein verantwortlich für die von ihm und seinen Benutzern erstellten Rollenspielinhalte sowie für die Szenarien und Personenbilder, die er konfiguriert.
- 11.3 Verfügbarkeit, Änderung und Aussetzung.** Adobe kann nach vorheriger Benachrichtigung des Kunden (außer wenn ein kürzerer Zeitraum vernünftigerweise erforderlich ist, um ein Sicherheits-, Rechts- oder Drittparteirechts-Problem zu lösen) den virtuellen Coach oder einen Teil davon ändern, aktualisieren, aussetzen oder einstellen. Adobe kann den Kunden auch anweisen, die Nutzung bestimmter Rollenspielinhalte oder Ausgaben einzustellen, und der Kunde wird die Nutzung umgehend einstellen, wenn Adobe vernünftigerweise davon ausgeht, dass diese Gegenstand eines Anspruchs einer Drittpartei sein könnten oder gegen geltendes Recht verstoßen würden.