

EDENTITY Software Solutions GmbH

Definitionen und Parameter zur DBS Lizenzierung

Version 02/2016



Die folgenden Regelungen definieren Details und Parameter bezüglich der Nutzung des von Edentity Software Solutions GmbH (im Folgenden "EDENTITY") hergestellten Dealer-Benchmarking Systems (im Folgenden „DBS“) durch den LIZENZNEHMER. EDENTITY liefert die Software unter diesen Lizenzierungsbedingungen und der aktuellen Preisliste. Die Annahme von EDENTITYs Leistungen und Lieferungen durch den LIZENZNEHMER begründet auch die Annahme der folgenden Regelungen sowie einen Verzicht auf widersprüchliche Bedingungen. Dies trifft auch zu, wenn kein ausdrücklicher Konflikt besteht. Alle abweichenden Bedingungen werden nur verbindlich, wenn sie von EDENTITY schriftlich akzeptiert wurden. In diesen Fällen gelten die folgenden Regelungen ergänzend.

1 Definition einer System-Instanz eines System-Verbund

System-Instanzen sind die Basis für die Lizenzierung von DBS. Die jeweils lizenzierten Module und die maximale Anzahl von DCE's werden für jede Instanz berechnet.

1.1 Single Markt System-Instance

Im Fall eines Single-Markt Setups nutzt der LIZENZNEHMER eine einzelne Instanz, welche von anderen Instanzen völlig unabhängig ist.

1.2 Multi-Markt Setup / System-Verbund

Im Fall eines Multi-Markt Setups nutzt der LIZENZNEHMER einen Systemverbund, welcher aus mehr als einer technischen System-Instanz (meist eine pro Markt) plus einer übergeordneten Roof („Dach“-)Instanz mit Funktionalität um zentral Daten zu speichern und zu vergleichen.

In einem Systemverbund kann jede Sub-Instanz (auch Vollmarkt genannt) eigene Master-Definitionen für jedes Kalender-Jahr unabhängig vom Roof enthalten. Entscheidend für die Zuordnung von mehreren Instanzen zu einem System-Verbund ist die gemeinsame Nutzung der sog. Core-Datenbank, welche gemeinsame Daten (Händler / Märkte / Regionen/ etc.) und die logische Zuordnung von Master-zellen des jeweiligen Markts zu zentralen Master-Zellen enthält.

2 Definition der DCE (Händleranzahl)

Die Höhe der Lizenzgebühr richtet sich nach der Anzahl der möglichen Händler innerhalb einer System-Instanz. Die Anzahl der Händler entspricht der Anzahl an datenträgenden Entitäten (Data-Carrying-Entities oder kurz „DCE“) unabhängig vom Level im Hierarchiebaum (welche z.B. sein könnte: Outlet – Gruppe – Rechtskörper – Eigentümer – Region – Markt – Europa – Welt). Immer nur die jeweils niedrigste DCE in der Hierarchie zählt jeweils als eine Lizenz, auch wenn diese Entität mehrmals im Baum inkludiert ist oder in höheren Ebenen integriert ist.

3 Beschränkungen durch die maximale DCE Lizenzierung

- Die Softwarelizenzierung erfolgt auf Basis der maximalen Anzahl an DCE, unabhängig von der Nutzung dieser. Die Speicherung und Verarbeitung von Daten ist nur bis zu dieser maximalen Anzahl möglich und technisch limitiert.
- Es ist für jeden berechtigten User möglich, neue Entitäten anzulegen. Falls die Anzahl der genutzten DCE die maximal lizenzierte Anzahl übersteigt, erscheinen Unterlizenzierungs-Warnungen oder Fehler.
- Bei Unterlizenzierung Fehlern wird die Nutzung aller User beschränkt oder unterbunden
- Jeder Lizenz-Schlüssel ist an die eine spezifische Hosting URL gebunden

4 Verfahren zum Setzen/verändern der maximalen DCE-Anzahl

Die maximale DCE-Anzahl kann in 5er - Einheiten gesetzt werden. Das bedeutet z.B. 10, 15, 20 oder 575 sind gültige Werte. Änderungen müssen mind. in Einheiten von 10 vorgenommen werden.

Kauf-Modell: Die maximale DCE-Anzahl wird mit Vertragsabschluss auf die erworbene Anzahl gesetzt. Sie kann durch Kauf einer Lizenzenerweiterung durch den LIZENZNEHMER erhöht werden. Einmal erworben Lizenzen können nicht rückerstattet werden.

Miet-Modell: Die maximale DCE-Anzahl wird mit Vertragsabschluss auf den initial Wert gesetzt. Die maximale DCE-Anzahl kann jederzeit auf Anfrage des LIZENZNEHMERS erhöht werden. Eine Reduktion ist nur einmal pro Halbjahr auf Anfrage des LIZENZNEHMERS möglich. Die neue Anzahl wird mit der darauf folgenden Abrechnung berücksichtigt.

5 Gewidmete Lizenzen für verschiedene Umgebungen und Zwecke

- Ein regulärer kostenpflichtiger Lizenzschlüssel wird für das Produktivsystem benötigt
- Integrations-/Trainings Umgebung: ein kostenfreier Lizenzschlüssel ist auf nicht-produktive, temporäre Nutzung limitiert auf max. 3 Monate auf Anfrage durch den LIZENZNEHMER erhältlich. Für dauerhafte Nutzung ist ein regulärer Lizenzschlüssel erforderlich.
- Mirror/Failover Umgebung: ein vergünstigter Lizenzschlüssel für solche nicht-produktiven Umgebungen ist zusätzlich zu einem regulären Schlüssel verfügbar. Dieser Schlüssel ist nur gültig, wenn gleichzeitig ein regulärer Lizenzschlüssel voll bezahlt wurde.
- Partner Lizenz: während der Pre-Launch Phase eines Systems stellt EDENTITY eine zeitlich limitierten Lizenzschlüssel bereit, mit welchem Entwicklungen und Trainings bis zu 3 Monate lang durchgeführt werden können. Diese Lizenz ist für nicht-produktive Nutzung für die oben genannten Zwecke limitiert. Das System darf niemand anderen als den internen Mitarbeitern des Partners verfügbar sein.

6 Optionale Lizenzwartungs-Vereinbarung

Edentity bietet optional eine kostenpflichtige Lizenzwartungs-Vereinbarung, welche den LIZENZNEHMER berechtigt, die letzten Software-Releases und Patches zu beziehen.

7 Optionale Source-Code Hinterlegung (ESCROW) Bedingungen

Eine separate, mit Kosten für den LIZENZNEHMER verbundene, Vereinbarung zur Sourcecode-Hinterlegung (Software-ESCROW) kann abgeschlossen werden, welche es dem LIZENZNEHMER ermöglicht, den DBS-core (Standard-Produkt) Source-code unter bestimmten Bedingungen zu erhalten:

- Insolvenz von EDENTITY
- EDENTITY stellt seine Tätigkeiten ein - z.B.
 - Räumt seine Geschäftsräumlichkeiten
 - Reagiert auf keine Kontaktanfragen mehr (wie Email, Briefe, Faxe und Anrufe) für mind. 90 Tage
- EDENTITY stellt die Entwicklung, den Verkauf und den Support von DBS ein

Der Source-Code darf vom LIZENZNEHMER nur benutzt werden, um innerhalb seiner System-Implementierung Gefahr im Verzug zu bekämpfen, aber nicht um Weiterentwicklungen vorzunehmen.