



**mobile  
animation  
content**  
Weiterbildung 2009

# Weiterbildungsprogramm Mobile Animation Content

## Fit werden für das Entertainment von morgen

Multimediales Entertainment findet nicht mehr ausschließlich am Computer, an der stationären Spielekonsole, am TV-Bildschirm im Wohnzimmer oder im Kino statt. Immer häufiger bestimmen die Zuschauer selbst, wann und wie sie welche Programme sehen und vor allen Dingen, wo. Durch den steigenden Absatz und die fortlaufende technische Weiterentwicklung mobiler Endgeräte gewinnen innovative Inhalte für die mobile und crossmediale Verbreitung zunehmend an Bedeutung. Die Vernetzung mit Tausenden anderen Nutzern macht den Medienkonsum zum Gemeinschaftserlebnis und eröffnet neue Möglichkeiten für kreatives Entertainment, das sich über konventionelle dramaturgische und ästhetische Gesetze hinaus bewegt.

Machen Sie sich fit für diese Entwicklung und stellen Sie sich zukünftigen Herausforderungen in dem berufsbegleitenden Weiterbildungsprogramm »Mobile Animation Content«.

## Entwicklung mobiler Unterhaltung

Vorab ein kleiner Ausflug in die Geschichte »mobiler Unterhaltung«, die uns vertrauter ist, als wir glauben, aber schon immer ein Experimentierfeld war. Mobile Entertainment ist jung, steckt aber bei näherer Betrachtung doch nicht mehr in den »Kinderschuhen«.

Mobile Endgeräte und deren erfolgreiche Nutzung haben eine durchaus schon 50 Jahre andauernde Tradition. Nicht erst seit dem iPhone ist ein Boom des Mobile Contents zu beobachten. Transistorradios machten in den 50ern das Radio mobil, und spätestens mit dem Walkman in den späten 70ern ist Musik generell standortunabhängig. Die Telekommunikation wurde mit dem legendären Motorola-Handy DynaTAC 8000X in den 80ern mobil. Natürlich ist eine wegweisende Entwicklung die Entstehung des Internets, deren Wurzeln in die 60er Jahre reichen (Je nach Deutung reichen sie auch noch weiter zurück). Der bis heute nicht zu stoppende Erfolg des Internets mit medialen Nutzformen der Kommunikation, Filmen, Texten, Musik und Information ist ein Meilenstein des mobilen Entertainments.

Die Verknüpfung von mobilen Endgeräten und der Nutzung des Internets macht heutzutage jede Anwendung jederzeit und überall verfügbar. Die Handys, portablen Playstations oder Netbooks haben Rechenleistungen wie vormals die Computer. Mit Technologien wie W-Lan sind sie in der Lage, jedes Entertainment-Format, wie Filme, TV-Programme, eBooks, Hörbücher und Games, abzuspielen und interaktiv nutzbar zu machen.

## Programm

Die Weiterbildung »Mobile Animation Content« greift diese zukunftssträchtigen Medienentwicklungen auf und bietet eine wegweisende und fundierte Workshop-Reihe für diesen überproportional wachsenden Entertainmentbereich. Der enorme Bedarf an originellen, innovativen Formaten für die mobile Nutzung bietet Film- und Medienschaffenden eine Chance, Ideen lebendig werden zu lassen, ohne große Budgets und Vertriebsabhängigkeiten.

Eine State-of-the-Art-Vortragsreihe vermittelt Ihnen zu Beginn des Programms Grundlagen und neueste Erkenntnisse aus Medienwirtschaft, Forschung und Technik.

Ihre gewonnenen Kenntnisse können Sie in interdisziplinärer Teamarbeit in eigene Ideen- und Projektentwicklungen einfließen lassen. Parallel dazu stellen Ihnen renommierte Branchenexperten spannende Genres und Applikationen, modernste Verwertungsstrategien und technische Realisierungsmöglichkeiten vor. Innovative Geschäftsmodelle wie z. B. iStore werden im Weiterbildungsverlauf analysiert und können Grundlage für die Entwicklung neuer Finanzierungs- und Businessstrategien sein. Um Sie bei der Ideenentwicklung bestmöglich zu vernetzen, werden wir Produktionshäuser besuchen und Ihre Projekte pitchten (Jahrgang 2008/09 war beim ZDF, bei Crytek und dem Kongress fmx).

Ihre Ideen und Ihre Kreativität stehen im Mittelpunkt einer einwöchigen Exkursion. Sie haben dann die einzigartige Möglichkeit, Ihre Konzepte im interdisziplinären Kreis in konzentrierter Lab-Atmosphäre auszuarbeiten. Die entwickelten Konzepte bzw. Prototypen werden dann im Kursfinale einem exklusiven Interessentenkreis präsentiert.

Unterstützt werden wir seit 2008 von starken Partnern wie RTL interactive, Communology, Vodafone, UFA, Sony Pictures Television International und dem ZDF. Unsere Partner gewährleisten durch ihre Beteiligung die stark praxisbezogene und marktorientierte Ausrichtung.

## Schwerpunkte

Made for Mobile – State of the Art  
Mobile Rights: Urheberschutz, Rechteinhaberschaft  
Mobile Literature | Mobile Games | Mobile TV  
Location Based Services  
Mobile Marketing  
Grundlagen mobiler Technologien und Standards  
Grundlagen mobiler Serienentwicklung  
Technische Produktion mobiler Inhalte  
Mobile Vertriebsstrategien  
Geschäftsmodelle und Wertschöpfungsketten  
Exkursion und Projektentwicklung in Teamarbeit

<b>Struktur:</b>	berufsbegleitende Weiterbildung in 8 Workshop-Modulen mit insgesamt 20 Unterrichtstagen
<b>Module:</b>	19. – 21.11.09 Mobile Medienplattformen und crossmediale Formate 18. – 19.12.09 Kreativworkshop und Ideenfindung 22. – 23.01.10 Creative Commons. Urheberrecht im digitalen Zeitalter 19. – 20.02.10 Webisodes, Videoblogs, Social Communities 19. – 20.03.10 Games & Location Based Services 23. – 24.04.10 Businessmodelle, Nischenverwertung und virales Marketing 17. – 21.05.10 Exkursion und Projektentwicklung 10. – 11.06.10 Abschlusspräsentation inklusive Vorbereitung

**Dozenten:** Programmpate ist Richard Lutterbeck, Produzent und Geschäftsführer des TrickStudio Lutterbeck. Als Dozenten unterrichten hochkarätige Vertreter und Experten der Medien- und Mobilfunkbranche, u. a.: Simon Bathe, Sony Pictures Television; Michael Bhatti, Entertainment Media Design; Jens Uwe Bornemann, UFA Film & TV Prod.; Jens Bujar, GRUNDY Light Entertainment; Bernd Diemer, Crytek; Robert Fahle, Leiter Mobile, RTL Interactive; Thomas Kähler, Communology; Julian Raul Kücklich, The Press Association; Martin Lorber, Electronic Arts GmbH; René Milbradt, Turtle Entertainment; Isa Ostertag, ZDF Hauptredaktion Neue Medien; Philip Pratt, jakun media; Martin Richartz, Vodafone Group R&D Germany; Axel von Maydell, Morgen Studios; Svenja Wiegemann, Interone Worldwide; Martin Wojtaszek, Deutsche Welle

**Zielgruppe:** Film- und Multimediaschaffende aus den Bereichen Regie, Produktion, Drehbuch, Konzeption, TV-Sender, Animation und Games.

**Zeitraum:** 19.11.2009 bis 11.06.2010

**Teilnehmer:** max. 18 Personen

**Teilnahmegebühr:** 1.000 Euro  
In der Teilnahmegebühr sind die Kosten für die Exkursion enthalten.

Eine finanzielle Unterstützung von bis zu 50 % der Programmkosten ist möglich über den Bildungsscheck des Landes NRW. Einzelheiten finden Sie unter [www.bildungsscheck.nrw.de](http://www.bildungsscheck.nrw.de).

**Bewerbung:** Die Auswahl der Bewerber erfolgt aufgrund der eingereichten Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Motivationsschreiben, evtl. Arbeitsproben) durch eine Fachjury.

**Bewerbungsschluss:** 31. Oktober 2009

Das Anmeldeformular sowie weitere Informationen finden Sie auf unserer Website [www.filmschule.de](http://www.filmschule.de)

**Kontakt:** Sonja Weber  
Leiterin Mobile Animation Content  
0221 920188-15  
[weber@filmschule.de](mailto:weber@filmschule.de)  
[www.filmschule.de](http://www.filmschule.de)

ifs internationale filmschule köln gmbh  
»Glückauf-Haus«  
Werderstraße 1  
50672 Köln

T + 49 (0) 221 920188-0  
F + 49 (0) 221 920188-99  
[www.filmschule.de](http://www.filmschule.de)



**ifs** internationale filmschule köln  
»Glückauf-Haus«  
Werderstraße 1

50672 Köln



## Weiterbildungsprogramm Mobile Animation Content

### Anmeldung

Hiermit melde ich mich für die Teilnahme am Weiterbildungsprogramm **Mobile Animation Content** der **ifs** internationale filmschule köln an.

**19. November 2009 bis 11. Juni 2010**

### Anschrift und persönliche Daten (bitte in Blockschrift)

\_\_\_\_\_  
Vorname

\_\_\_\_\_  
Name

\_\_\_\_\_  
Geburtsdatum

\_\_\_\_\_  
Geburtsort

\_\_\_\_\_  
Straße/Hausnummer

\_\_\_\_\_  
PLZ/Wohnort

\_\_\_\_\_  
E-Mail

\_\_\_\_\_  
Telefon/Fax

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
Funktion

Ich habe bereits in der Vergangenheit ein Programm der ifs gebucht.

\_\_\_\_\_  
Rechnungsadresse

Wie sind Sie auf die ifs internationale filmschule köln gmbh aufmerksam geworden?

\_\_\_\_\_

# Weiterbildungsprogramm

## Mobile Animation Content

### Wichtige Informationen zur Anmeldung

#### Anmeldeunterlagen

Bitte senden Sie uns bis zum 31. Oktober 2009 die folgenden Anmeldeunterlagen zu:

- **Anmeldebogen** vollständig ausgefüllt
- **Verpflichtungserklärung** unterschrieben beifügen
- **Motivationsschreiben** unterschrieben beifügen
- **Lebenslauf** unterschrieben beifügen

#### Fristen und Termine

#### Bewerbungsschluss

31. Oktober 2009

## Verpflichtungserklärung

Sollte ich zu der von mir gewünschten Weiterbildung zugelassen werden, verpflichte ich mich zur Teilnahme an dem Programm auf Grundlage der beigefügten „Allgemeinen Bedingungen für die Aus- und Weiterbildung an der ifs internationale filmschule köln gmbh“.

Für den Fall, dass ich die Teilnahme an der Weiterbildung nach erfolgter Zusage absage, verpflichte ich mich zur Zahlung einer Ausfall-/Bearbeitungsgebühr in Höhe von 50 Euro.

Mir ist bewusst, dass ich aus dieser Verpflichtungserklärung keinen Anspruch auf Teilnahme an dem/den Workshop(s) herleiten kann.

Die Informationen zur Anmeldung habe ich zur Kenntnis genommen. Die oben genannten Teilnahmebedingungen sowie die dieser Verpflichtungserklärung beigefügten „Allgemeinen Bedingungen für die Aus- und Weiterbildung an der ifs internationale filmschule köln gmbh“ habe ich gelesen und erkläre mich hiermit einverstanden.

Gleichzeitig erkläre ich hiermit mein Einverständnis, dass meine Anmeldeunterlagen nicht zurückgeschickt, sondern nach Abschluss des Auswahlverfahrens vernichtet werden. Ein Exemplar des Anmeldeformulars darf von der ifs internationale filmschule köln gmbh archiviert werden.

---

Ort/Datum

---

Unterschrift

## 1 Geltungsbereich

Die ifs internationale filmschule köln gmbh (nachfolgend: „ifs“) bildet junge Filmschaffende für die Film- und Fernsehbranche aus. Hierzu veranstaltet sie Workshops, sonstige Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen und Studiengänge (nachfolgend jeweils: „Programm/ Studiengang“).

Die folgenden Bedingungen regeln die Beziehungen zwischen der ifs und den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Programme und den Studierenden der Studiengänge der ifs (nachfolgend: „Teilnehmer/ Studierender“). Es gelten die folgenden Allgemeinen Bedingungen in der zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses gültigen Fassung. Abweichende Regelungen gelten nur, soweit die ifs ausdrücklich schriftlich ihrer Geltung zugestimmt hat.

## 2 Allgemeine Regelungen

### 2.1 Vertragszeit / Inhalte

2.1.1 Die Vertragszeit ergibt sich aus dem Vertrag des Teilnehmers/Studierenden mit der ifs.

2.1.2 Die ifs, vertreten durch die Geschäftsführung oder von ihr genannte Vertreter, legt für den Teilnehmer/Studierenden verbindlich die Unterrichtszeiten, Abgabe- und sonstigen Termine fest und teilt diese dem Teilnehmer rechtzeitig schriftlich mit. Die Gliederung, Struktur sowie die Inhalte der Programme ergeben sich aus der Programmbeschreibung, die der Teilnehmer/Studierende zu Beginn des Programms/Studiengangs erhält.

2.1.3 Sämtliche durch die ifs festgelegten Vertragszeiten sind nach deren Festlegung für den Teilnehmer/Studierende verbindlich. Es besteht ausdrücklich Anwesenheitspflicht. Dies schließt in seltenen Fällen auch Unterricht am Wochenende (Samstag und Sonntag) und an Feiertagen ein. Das unentschuldigte, auch nur vorübergehende Fehlen berechtigt die ifs nach vorheriger Abmahnung zur außerordentlichen Kündigung des Vertrags.

2.1.4 Im Falle der unentschuldigten Nichteinhaltung der festgelegten Abgabetermine und sonstigen Vertragszeiten oder der sonstigen unentschuldigten bzw. ungenehmigten Verhinderung steht der ifs ein Recht zur außerordentlichen Kündigung zu. Die ifs ist im Wiederholungsfall auch ohne Abmahnung berechtigt, den Vertrag ohne Einhaltung einer Frist außerordentlich zu kündigen.

### 2.2 Verhinderung

2.2.1 Der Teilnehmer/Studierende ist verpflichtet, sich jede – auch nur vorübergehende – Teilnahmeverhinderung und deren voraussichtliche Dauer im Voraus von der ifs genehmigen zu lassen. Im Falle der Teilnahmeunfähigkeit infolge Krankheit ist der Teilnehmer/Studierende verpflichtet, dies am Tage der Erkrankung der ifs umgehend zu melden. Bei einer längeren Erkrankung ist vor Ablauf des dritten Kalendertages nach Beginn der Teilnahmeunfähigkeit eine ärztliche Bescheinigung darüber sowie über deren voraussichtliche Dauer vorzulegen. Bei einer über den angegebenen Zeitraum hinausgehenden Erkrankung ist eine Folgebescheinigung innerhalb weiterer 3 Tage seit Ablauf der vorangehenden einzureichen. Der Teilnehmer/Studierende ist in jedem Fall dazu gehalten, das Versäumte eigenverantwortlich nachzuholen.

2.2.2 Liegt die Bescheinigung auch 14 Tage nach Beginn der Teilnahmeunfähigkeit noch nicht vor, gilt das Fernbleiben als unentschuldig.

### 2.3 Namensnennung, Verschwiegenheit, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Datenschutz

2.3.1 Die Vertragspartner berechtigen sich wechselseitig, den Namen der jeweils anderen Vertragspartei auch nach Beendigung des Programms/Studiums zur Werbung für eigene Zwecke nennen zu dürfen. Eine Verpflichtung hierzu besteht nicht. Der Widerruf der Berechtigung zur Namensnennung bedarf zu seiner Wirksamkeit keiner Begründung.

2.3.2 Der Teilnehmer/Studierende ist verpflichtet, während der Vertragsdauer und darüber hinaus über die ihm bekannt werdenden Verhältnisse der ifs, deren Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse strengstes Stillschweigen zu bewahren.

2.3.3 Die ifs ist berechtigt, Bildnisse des Teilnehmers/Studierenden, die auf Veranstaltungen der ifs oder während des Programms entstanden sind, in eigenen Publikationen zu verbreiten und zu veröffentlichen, wenn dem nicht berechtigte Interessen des Teilnehmers/Studierenden entgegenstehen. Der Teilnehmer/Studierende steht, auf gesonderte Aufforderung durch die ifs, in angemessenem Umfang für Presse- und Öffentlichkeitstermine zur Verfügung.

2.3.4 Die ifs ist nur dann berechtigt, die Stammdaten der Teilnehmer/Studierenden (Name, Anschrift, Telefon- und Faxnummer, E-Mail-Adresse, Geburtsdatum, akademischer Grad und Programm) zu speichern, zu verarbeiten und an Teilnehmer der Programme, Studierende der Studiengänge, Dozenten und Mitarbeiter der ifs weiterzugeben, solange ein direkter Zusammenhang mit der Teilnahme an den Programmen bzw. dem Studium an der ifs besteht.

### 2.4 Teilnahmegebühr/Studiengebühr

Die Teilnahmegebühr/Studiengebühr ergibt sich aus dem Vertrag des Teilnehmers/Studierenden mit der ifs und ist nach Erhalt der Rechnung auf das in der Rechnung angegebene Konto zu zahlen. Die ifs ist berechtigt, den Teilnehmer/Studierenden bis zur vollständigen Zahlung der Teilnahmegebühr/Studiengebühr von dem Programm/Studiengang auszuschließen bzw. nach Ablauf der Frist den Vertrag außerordentlich zu kündigen und

somit Dritten die Teilnahme an dem Programm/Studiengang zu ermöglichen.

### 2.5 Ausfälle des Programms/Studiengangs

Bei einem Ausfall des Programms/Studiengangs erfolgt eine ggf. anteilige Rückzahlung der Teilnahmegebühr/Studiengebühr durch die ifs nur, wenn die ifs den ganzen oder teilweisen Ausfall des Programms/Studiengangs zu vertreten hat. Sie haftet nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Bei teilweiser oder überwiegender Verhinderung des Teilnehmers/Studierenden, insbesondere wenn der Teilnehmer/Studierende die Verhinderung zu vertreten hat, ist eine Rückzahlung ausgeschlossen. Die ifs kann im Einzelfall nach freiem Ermessen eine hiervon abweichende Entscheidung treffen; ein Anspruch hierauf besteht nicht.

### 2.6 Produktionen

Grundlage für alle Produktionen, die mit Unterstützung der ifs durchgeführt werden, ist der Produktionsleitfaden, der dem Teilnehmer/Studierende zu Beginn des Programms/Studiengangs ausgehändigt wird.

### 2.7 Vertragsbeendigung

2.7.1 Vorbehaltlich des Rechts zur außerordentlichen Kündigung endet der Vertrag, ohne dass es einer Erklärung bedarf, mit Beendigung des Programms/Studiengangs. Dem Teilnehmer/Studierenden steht insbesondere dann ein Recht zur außerordentlichen Kündigung zu, wenn ihm aus persönlichen wichtigen Gründen die Fortsetzung des Programms/Studiums nicht möglich ist.

2.7.2 Die ifs haftet für Beschädigungen und Verlust von Gegenständen, die im Eigentum oder im Besitz des Teilnehmers/Studierenden stehen, nur, soweit ihr Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit zur Last fällt.

### 2.8 Eigentum / Haftung

2.8.1 Sämtliche dem Teilnehmer/Studierenden übergebenen Lehrmittel und sonstigen Unterlagen verbleiben im Eigentum der ifs. Der Teilnehmer/Studierende wird die Lehrmittel etc. sorgsam behandeln und auf Anforderung sowie spätestens nach Vertragsbeendigung ebenso unverzüglich wie vollumfänglich an die ifs zurückgeben.

2.8.2 Die ifs haftet für Beschädigungen und Verlust von Gegenständen, die im Eigentum oder im Besitz des Teilnehmers/Studierenden stehen, nur, soweit ihr Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit zur Last fällt.

## 3 Besondere Bedingungen für die Studiengänge

3.1 Die Regelungen dieses Abschnittes gelten ausschließlich für die Studiengänge an der ifs.

3.2 Der Studierende unterzieht sich während des Programms studienbegleitenden (Teil-)Prüfungen und am Ende des Programms einer Abschlussprüfung. Der Inhalt und genaue Ablauf dieser Prüfungen sind in der Prüfungsordnung geregelt. Das Bestehen der (Teil-)Prüfung ist Voraussetzung für die weitere Teilnahme an dem Studiengang.

3.3 Die Studiengebühr ist jeweils zu Beginn eines jeden Semesters nach Erhalt einer Rechnung zu zahlen.

3.4 Beide Vertragsparteien sind berechtigt, den Vertrag mit einer Frist von einem Monat zum Ende des Studiensemesters zu beenden. Die Kündigung muss schriftlich und unter Angabe von Gründen erfolgen. Hierbei haben sich die Parteien an § 70 HG NRW zu orientieren.

Die ifs ist darüber hinaus nach vorheriger Abmahnung berechtigt, das Ausbildungsverhältnis außerordentlich zu kündigen, wenn ihr aufgrund eines wiederholten Fehlverhaltens des Studierenden die Fortsetzung des Ausbildungsverhältnisses nicht mehr möglich ist.

Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die bisherigen Leistungen des Studierenden aufgrund wiederholter Verletzungen seiner Pflichten aus dem Ausbildungsvertrag eine erfolgreiche Teilnahme an dem Studiengang nicht mehr erwarten lassen.

Entscheidet sich der Studierende bereits vor dem Ende des laufenden Semesters gegen die Fortsetzung des Studiums, so entscheidet die ifs nach freiem Ermessen über eine anteilige Rückerstattung der Studiengebühren für das laufende Semester.

## 4 Schlussbestimmungen

4.1 Sollten einzelne Bestimmungen dieser Bedingungen nichtig oder unwirksam sein oder werden, bzw. Formfehler oder Lücken enthalten, so wird die Gültigkeit des Vertrages im Übrigen hiervon nicht berührt. Die Vertragspartner verpflichten sich, etwaige nichtige oder undurchführbare Bestimmungen oder vorhandene Lücken durch Bestimmungen zu ersetzen oder zu ergänzen, die dem wirtschaftlichen Zweck der Beteiligten am nächsten kommen.

4.2 Für die vertraglichen Beziehungen der Vertragspartner gilt deutsches Recht. Für alle Streitigkeiten aus diesem Vertrag vereinbaren die Vertragspartner – soweit gesetzlich zulässig – Köln als ausschließlichen Gerichtsstand.

Allgemeine Bedingungen für die Verwertung  
von Arbeitsergebnissen / Mobile Animation Content

1. Mit dem Programm „Mobile Animation Content“ (nachfolgend „Programm“) bietet die ifs internationale filmschule köln gmbh (nachfolgend „ifs“) den Teilnehmern an diesem Programm (nachfolgend „Teilnehmer“) die Möglichkeit, nach neuartigen Formen und Genres der medialen Unterhaltung zu suchen, innovative und hochwertige Inhalte für kleine Bildschirme bei mobiler Anwendung zu fördern und dabei gleichzeitig neue Geschäftsfelder zu erschließen.

2. Dazu werden in 8 Workshops in Form von Präsentationen und Referaten der Bedarf und die Grundlagen der Produktion für mobile Endgeräte vermittelt. Gemischte Teams aus unterschiedlichen kreativen Bereichen werden zusammen Projekte für mobile Plattformen entwickeln. Betreut werden die Projekte von den Dozenten der Workshops.

3. Ziel ist die Entwicklung von marktfähigen Konzepten für mobile Inhalte (nachfolgend „Arbeitsergebnisse“), die in einer Abschlussveranstaltung einem Interessentenkreis vorgestellt werden. Arbeitsergebnisse können sämtliche Arten von mobilen Inhalten sein, z. B. (Animations-)Filme, Spiele, (Animations-) Figuren oder andere Konzepte.

4. Sollte es nach Beendigung des Programms zu einer Verwertung der Arbeitsergebnisse kommen, ist der Teilnehmer verpflichtet, die ifs innerhalb des ersten Jahres nach Beendigung des Programms in Höhe von 5 % (in Worten: fünf von Hundert) an den generierten Nettoerlösen zu beteiligen. Ziel dieser Vereinbarung ist es, den Teilnehmer auch über die Zeit des Programms hinaus bei der Verwertung seiner Arbeit zu unterstützen. Daneben soll ein etwaiger Erfolg einer vergangenen Arbeit auch den zukünftigen Teilnehmern zugute kommen. Als gemeinnützige GmbH ist die ifs nicht an Gewinnen interessiert, sondern investiert solche Einnahmen wieder in das Programm.

5. Sollten einzelne Bestimmungen dieser Bedingungen nichtig oder unwirksam sein oder werden bzw. Formfehler oder Lücken enthalten, so wird die Gültigkeit des Vertrages im Übrigen davon nicht berührt. Die Vertragspartner verpflichten sich, etwaige nichtige oder undurchführbare Bestimmungen oder vorhandene Lücken durch Bestimmungen zu ersetzen oder zu ergänzen, die dem wirtschaftlichen Zweck der Beteiligten am nächsten kommen.

6. Für die vertraglichen Beziehungen der Parteien gilt deutsches Recht. Für alle Streitigkeiten aus diesem Vertrag vereinbaren die Vertragsparteien – soweit gesetzlich zulässig – Köln als ausschließlichen Gerichtsstand.

Stand: 10. September 2009