

## Allgemeine Geschäftsbedingungen der Scanbot SDK GmbH zur Lizenzierung des Scanbot SDK

### Präambel

Die Scanbot SDK GmbH, Adenauerallee 120-122, 53113 Bonn (nachfolgend bezeichnet als „Lizenzgeber“) ist Inhaber bestimmter Technologien zum Scannen von QR- und Barcodes, zur Erstellung hochwertiger Scans von allen Arten von Dokumenten, zur optischen Zeichenerkennung (**Optical Character Recognition „OCR“**) und damit zusammenhängender Funktionen für bestimmte mobile Endgeräte. Um seinen Kunden zu ermöglichen, die Technologie des Lizenzgebers als Teil ihrer eigenen Produkte zu nutzen, stellt der Lizenzgeber ein Software-Development-Kit („SDK“) zur Verfügung, welches von Kunden zu den nachfolgenden Bestimmungen lizenziert werden kann.

Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Scanbot SDK GmbH zur Lizenzierung der Scanbot SDK einschließlich ihrer Anlagen (nachfolgend bezeichnet als „AGB“) richten sich nur an Unternehmer im Sinne von § 14 des Bürgerlichen Gesetzbuchs.

### 1 Begriffe

- a) **„Vereinbarung“** bezeichnet die unter Einbeziehung und Geltung dieser AGB zwischen dem Lizenzgeber und dem Kunden geschlossene Vereinbarung.
- b) **„App“** bezeichnet die vom Kunden angebotene Software, insbesondere für mobile Endgeräte.
- c) **„Open Source Software“** bezeichnet jegliche Software, einschließlich Komponenten oder Bibliotheken, die „frei“ oder als „open source“ (z.B. unter der General Public License) oder unter einem ähnlichen Lizenzmodell verfügbar ist, welches für die Nutzung, Bearbeitung oder Vermarktung solcher Software verlangt, dass die betreffende Software oder jede Software, innerhalb derer eine solche Software benutzt, integriert oder davon abgeleitet wird, von dem jeweiligen Lizenznehmer (a) unter Offenlegung des entsprechenden Quellcodes und/oder der Lizenz und/oder des Autors, (b) unter Wahrung des Rechtes, abgeleitete Arbeiten oder Modifikationen zu erstellen und/oder (c) auf einer lizenzkostenfreien Basis zur Verfügung gestellt wird.

- d) **„Plattform“** bezieht sich auf ein mobiles Betriebssystem, z.B. iOS oder Android, oder mobile Web-Browser, z.B. Chrome und Firefox auf Android und Safari auf iOS.
- e) **„SDK“** bezieht sich auf die Softwarebibliothek, die vom Lizenzgeber bereitgestellt wird, um die Technologie des Lizenzgebers in Apps des Kunden im Rahmen der Vereinbarung zu nutzen.
- f) **„App Store“** bezieht sich auf Vertriebsplattformen, über die die Apps verbreitet werden können, insbesondere Apple App Store oder Google Play.

## **2 Vertragsgegenstand; Geltungsbereich dieser AGB**

2.1 Diese AGB und die unter deren Geltung geschlossene Vereinbarung haben folgenden Vertragsgegenstand:

- a) die zeitlich begrenzte Bereitstellung des SDK vom Lizenzgeber im Binärformat, entsprechend des einschlägigen, vom Kunden im Rahmen seiner Bestellung gewählten Pakets (Einzelheiten zu den Paketen ergeben sich aus Anhang) mit dem in diesen AGB bestimmten Leistungsumfang,
- b) die Bereitstellung einer Dokumentation für das SDK in elektronischer Form,
- c) die Bereitstellung von Support-Dienstleistungen hinsichtlich der Nutzung des SDK durch den Kunden in dem in diesen AGB festgelegten Umfang.

2.2 Quellcodes, Entwicklungsmaterialien und Open Source Software, die innerhalb des SDK genutzt wird, sind von diesen AGB ausgeschlossen.

2.3 Diese AGB gelten für alle Bestellungen des Kunden und alle Folgebestellungen ausschließlich. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden werden nur dann Vertragsbestandteil, wenn der Lizenzgeber deren Einbeziehung und Geltung ausdrücklich schriftlich zustimmt. Im Übrigen ist die Geltung von Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Kunden ausgeschlossen. Insbesondere sind Verweise auf die Geltung von eigenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Kunden auf Bestellungen und ähnlichen Formularen im Rechtsverhältnis der Parteien unbeachtlich.

## **3 Bereitstellung des SDK**

3.1 Der Lizenzgeber stellt dem Kunden das SDK, bestehend aus binären Bibliotheksdateien, zur Verfügung, welches vom Kunden genutzt werden kann, um die Technologie vom

Lizenzgeber in seine Apps zu integrieren, wie im entsprechenden, vom Kunden im Rahmen seiner Bestellung ausgewählten Paket (Anhang I) beschrieben. Der Lizenzgeber liefert das SDK in einem binären Dateiformat und ist nicht verpflichtet, Zugang zu Quellcodes oder jeglichen anderen Vorlagen- oder Entwicklungsmaterialien zu gewähren, soweit nicht ausdrücklich etwas Gegenteiliges in diesen AGB oder in ihren Anhängen geregelt ist. Es reicht aus, das SDK als Web-Download bereit zu stellen.

- 3.2 Um die Funktionen des SDKs in einer Produktivumgebung nutzen zu können, erhält der Kunde vom Lizenzgeber einen Lizenzschlüssel zur Freischaltung der Funktionen des SDK. Diesen Lizenzschlüssel muss der Kunde in seine App kopieren. Der Lizenzschlüssel berechtigt den Kunden zur Nutzung des SDK für die in Abschnitt 11 dieser AGB geregelte Laufzeit. Mit dem Ende dieser Laufzeit ist der Lizenzschlüssel nicht mehr gültig und dem Kunden eine Nutzung des SDK nicht mehr möglich. Bei einer Verlängerung der Laufzeit muss der Kunde einen neuen Lizenzschlüssel in die App kopieren und die so aktualisierte App im jeweiligen App Store als Update veröffentlichen, um das SDK weiterhin nutzen zu können (zu Details siehe hierzu bitte die jeweilige Dokumentation zum SDK, abrufbar unter: <https://scanbot.io/developer/>).
- 3.3 Der Lizenzgeber stellt die Dokumentation für das SDK in englischer Sprache und in elektronischer Form zur Verfügung (wobei eine Online-Dokumentation als ausreichend erachtet wird). Der Lizenzgeber kann, ohne hierzu verpflichtet zu sein, zusätzliche Übersetzungen der Dokumentation nach eigenem Ermessen zur Verfügung stellen.
- 3.4 Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, das SDK in verschiedenen Versionen bereitzustellen. Der Kunde soll rechtzeitig über neue Versionen des SDK informiert werden. Der Kunde ist verpflichtet, Veränderungen im SDK innerhalb eines angemessenen Zeitraums in seine Apps zu integrieren. Der Lizenzgeber kann die Unterstützung älterer Versionen teilweise oder vollständig einstellen, wenn dem Kunden stattdessen eine neuere Version zur Verfügung gestellt wurde. Der Kunde ist über die Einstellung älterer Versionen rechtzeitig zu informieren.
- 3.5 Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, den Funktionsumfang des SDK jederzeit zu erweitern.

#### **4      Lizenz einräumung**

- 4.1 Unter der aufschiebenden Bedingung, dass der Kunde die fällige Vergütung vollständig bezahlt hat, räumt der Lizenzgeber dem Kunden ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung des SDK im Rahmen und zum Zwecke der Vereinbarung ein („Lizenz“), einschließlich der Rechte, das SDK in dem Ausmaß zu vervielfältigen, in dem es

zwingend notwendig ist, um die Rechte des Kunden im Rahmen der Vereinbarung auszuüben, das SDK in die Apps des Kunden zu integrieren und das SDK als Bestandteil der Apps des Kunden zu vertreiben. Der Kunde kann Unter-Lizenzen an App Stores von Dritten oder Endnutzer erteilen, um das SDK als integralen Bestandteil von Apps des Kunden zu nutzen, wenn und soweit es zwingend notwendig zum Vertrieb seiner Apps ist. Sofern nicht ausdrücklich schriftlich etwas Gegenteiliges vereinbart wurde, ist der Kunde nicht berechtigt, weitere Unter-Lizenzen jeglicher Art zu erteilen oder das SDK als Ganzes oder in Teilen weiter zu vertreiben. Insbesondere ist der Kunde nicht berechtigt, das SDK in anderen Anwendungen als der App zu verwenden; dies umfasst insbesondere

- a) das SDK in White-Label-Produkten zu vertreiben, d.h. das SDK in einer vergleichbaren App unter einer anderen Marke als der Marke des Kunden vertreiben,
- b) Reskins seiner App zu vertreiben, die das SDK enthalten, bspw. durch Änderungen der Benutzeroberfläche, des Layouts und/oder des Designs.

4.2 Die zuvor genannte Lizenz schließt sämtliche Open Source Software, die innerhalb des SDK genutzt wird, aus. Der Lizenzgeber wird sämtliche genutzte Open Source Software in angemessener Weise offenlegen (z.B. in Textdokumenten, die mit der jeweils aktuellen Version des SDK übermittelt werden).

## **5 Support- und Wartungsdienstleistungen**

5.1 Der Lizenzgeber wird aktualisierte Versionen des SDK innerhalb einer angemessenen Zeit nach neuen „Major Releases“ der iOS- oder Android-Plattform oder der mobilen Web-Browser zur Verfügung stellen.

5.2 Der Lizenzgeber wird den Kunden nach besten Kräften bei der technischen Implementierung des SDK unterstützen. Gleichwohl ist der Lizenzgeber nicht für die erfolgreiche Implementierung des SDK in Apps des Kunden verantwortlich.

5.3 Support-Dienstleistungen werden von qualifizierten Mitarbeitern ausschließlich via Slack (webbasierter Instant-Messaging-Dienst) und E-Mail während gewöhnlicher Geschäftszeiten (deutscher Zeit) erbracht, wenn nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart wurde. Die Auswahl der Mitarbeiter obliegt dem Lizenzgeber.

5.4 Der Kunde stellt dem Lizenzgeber bei der ersten Anforderung alle Informationen und Dokumente zur Verfügung, die der Lizenzgeber vernünftigerweise benötigt, um Support-Dienstleistungen nach diesem Abschnitt 5 zu erbringen.

## **6 Pflichten des Kunden**

- 6.1 Jegliche technische Implementierung sowie die Erfüllung von Systemanforderungen des SDK liegen in eigener Verantwortung des Kunden. Der Kunde ist verpflichtet, sich an die Anforderungen des SDK zu halten, insbesondere bezüglich der korrekten technischen Implementierung und Nutzung des SDK. Der Kunde erkennt an, dass eine fehlerhafte Implementierung und Nutzung zu Mängeln in den Funktionen des SDK oder sogar der gesamten App führen kann, auch nach Beendigung der Vereinbarung.
- 6.2 Jegliche technische Implementierung sowie die Erfüllung von Systemanforderungen hinsichtlich Support-Dienstleistungen liegen in eigener Verantwortung des Kunden. Dies gilt insb. für Support-Dienstleistungen, die der Kunde via Slack wahrnehmen möchte.
- 6.3 Der Kunde darf das SDK des Lizenzgebers, jedwede Dokumentation oder jedwede der Technologien des Lizenzgebers, die im Rahmen der Vereinbarung zur Verfügung gestellt werden, nicht für andere als in diesen AGB niedergelegte Zwecke verwenden. Unbeschadet des Vorstehenden, darf der Kunde das SDK des Lizenzgebers, jedwede Dokumentation oder jedwede Technologien des Lizenzgebers, die im Rahmen der Vereinbarung zur Verfügung gestellt werden, nicht für Dienste oder Produkte, nutzen, die direkt mit weltweiten geschäftlichen Aktivitäten des Lizenzgebers konkurrieren („Konkurrierende Services“).
- 6.4 Der Kunde ist verpflichtet, sämtliche SDK-Sicherheitsvorkehrungen zu befolgen. Der Kunde hat es insbesondere zu unterlassen, Authentifizierungs- oder Verschlüsselungsmechanismen zu umgehen, reverse engineering zu betreiben (sofern nicht ausdrücklich gesetzlich gestattet) oder SDK-Methoden für andere Zwecke, als die vom Lizenzgeber erkennbar beabsichtigten, zu missbrauchen.
- 6.5 Bei der Nutzung des SDK wird der Kunde alle einschlägigen Rechtsvorschriften befolgen, insbesondere (aber nicht beschränkt auf) Urheberrechte, Markenrechte, Datenschutz- sowie Import-/Export-Vorschriften. Außerdem wird der Kunde alle Vertragsbedingungen von App Stores Dritter, insbesondere (aber nicht beschränkt auf) das Apple Developer Licence Agreement und das Google Play Developer Agreement, sowie die Lizenzbedingungen aller Open Source Software, die innerhalb des SDK genutzt und vom Lizenzgeber (z.B. in Textdokumenten, die mit der jeweils aktuellen Version des SDK übermittelt werden) offengelegt wurden, einhalten.
- 6.6 Der Kunde ist verpflichtet, seine Daten in regelmäßig vorgesehenen Intervallen zu sichern, entsprechend des Risikos, das die Nutzung des SDK mit sich bringt.

- 6.7 Der Kunde hat die Nutzung des SDK offenzulegen, indem er im „About“-Bereich seiner App das SDK auflistet und ein vom Lizenzgeber bereitgestelltes Logo anzeigt. Der Kunde gibt hiermit dem Lizenzgeber die Erlaubnis, den Kunden in Werbe- und Marketingaktivitäten, auf der Website, in Pressemitteilungen, White Papers oder Fallstudien namentlich und markenmäßig als Kunden zu nennen und auf Anfrage geeignete „Testimonials“ bereitzustellen, die in solchen Materialien zitiert werden können. Die Nennung des Kunden sowie die zur Veröffentlichung bestimmten „Testimonials“ des Kunden sind ihm durch den Lizenzgeber vorgängig zur Genehmigung vorzulegen, in der Regel durch Vorlage der entsprechenden Materialien bzw. Medien. Die Genehmigung darf nur aus wichtigem Grund verweigert werden. Der Lizenzgeber erklärt sich damit einverstanden, alle Anforderungen zu befolgen, die in den vom Kunden zur Verfügung gestellten oder veröffentlichten Richtlinien zur Markennutzung in Bezug auf die Verwendung von Marken des Kunden, Logos und anderen Markenzeichen festgelegt sind.

## **7 Vergütung**

- 7.1 Der Kunde zahlt dem Lizenzgeber eine jährliche Lizenzgebühr, wie in der Bestellung und Auftragsbestätigung ausgewiesen.
- 7.2 Soweit nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt wurde, gelten die Kosten nur für eine (1) einzige App pro Plattform. Verschiedene Apps unterscheiden sich anhand der spezifischen Kennungen für die Apps auf der jeweiligen Plattform (z.B. „bundle ID“ für iOS oder „application ID“ für Android oder Server Host Name / Domain-Name (sub-domain Name) für mobile Web-Browser).
- 7.3 Die Abrechnung wird zu Beginn einer jeden Jahresperiode durchgeführt. Die abgerechneten Kosten werden 14 Kalendertage nach Rechnungsstellung fällig.

## **8 Steuern**

- 8.1 "**Umsatzsteuer**" bezeichnet die durch die Richtlinie 2006/112/EG des Rates über das gemeinsame Mehrwertsteuersystem erhobene Steuer und jede andere Mehrwertsteuer, Waren- und Dienstleistungssteuer, Verbrauchssteuer oder ähnliche Steuer, die auf die Lieferung von Waren oder die Erbringung von sonstigen (Dienst-)Leistungen gemäß den geltenden Gesetzen oder Vorschriften erhoben wird.
- 8.2 Alle im Rahmen der Vereinbarung geschuldeten Vergütungen sind Nettopreise und verstehen sich zuzüglich etwaiger gesetzlicher Umsatzsteuer. Der Kunde zahlt die Umsatzsteuer mithin zusätzlich zu den vereinbarten Vergütungen (zuzüglich damit verbundene

ner Zinsen, Strafen oder sonstiger Zuschläge (und entsprechender ausländischer Belastungen) insoweit sie auf eine Handlung oder ein Unterlassen des Kunden zurückzuführen sind) entweder an den Lizenzgeber oder, falls die Umsatzsteuer im Rahmen des Reverse-Charge-Verfahrens abzurechnen ist, an die zuständige Steuerbehörde.

- 8.3 Alle von dem Kunden im Rahmen der Vereinbarung zu zahlenden Beträge sind frei von jedweden Abzügen oder Einbehalten an den Lizenzgeber zu bezahlen, es sei denn, dass das jeweils anwendbare Recht vorschreibt, dass von einer Zahlung des Kunden an den Lizenzgeber im Rahmen der Vereinbarung ein Betrag für Steuern, Abgaben oder Gebühren durch den Kunden einzubehalten ist ("**Quellensteuern**"). In diesem Fall ist der an den Lizenzgeber zu zahlende Betrag durch den Kunden so zu erhöhen, dass der Lizenzgeber nach Einbehalt der nach geltendem Recht erforderlichen Beträge durch den Kunden einen Betrag erhält, der dem Betrag entspricht, den der Lizenzgeber erhalten hätte, wenn ein solcher Einbehalt nicht erfolgt wäre. Der Lizenzgeber wird in angemessener Weise mit dem Kunden zusammenarbeiten, um festzustellen, ob ein solcher Abzug oder Einbehalt zu erfolgen hat, und wird, insoweit dies der Fall ist, den Kunden dabei unterstützen die anwendbaren Quellensteuern zu minimieren oder erstattet zu bekommen.

## **9 Gewährleistung**

Die folgenden Abschnitte regeln abschließend die Gewährleistung des Lizenzgebers im Falle von Mängeln bei der Bereitstellung des SDK:

- 9.1 Sachmängel liegen nur vor, wenn das SDK nicht die vertraglich vereinbarten Eigenschaften aufweist oder für den vertraglich vorgesehenen Nutzen unbrauchbar ist. Die vertraglich vereinbarten Eigenschaften des SDK leiten sich ab aus den Bestimmungen dieser AGB, einschließlich ihrer Anhänge, und der Angaben, die in der Software Dokumentation dargelegt sind.
- 9.2 Der Kunde wird den Lizenzgeber über alle auftretenden Mängel des SDK via Slack oder E-Mail unverzüglich informieren. Der Kunde wird alle Mängel auf transparente und nachvollziehbare Art und Weise dokumentieren und dem Lizenzgeber alle Informationen zur Verfügung stellen, die der Lizenzgeber für die Auswertung und Beseitigung der Mängel benötigen könnte. Der Kunde ist außerdem dazu verpflichtet, bei der Lokalisierung des Mangels mitzuwirken.
- 9.3 Sollte der Kunde einen Mangel gemäß der oben genannten Bestimmung anzeigen, so wird der Lizenzgeber die Nacherfüllung wie folgt erbringen: Der Lizenzgeber ist ermächtigt und, wenn die Nacherfüllung keinen unzumutbaren Aufwand mit sich bringt, auch

verpflichtet, seiner Nacherfüllungspflicht entweder durch Fehlerbehebung oder durch Neulieferung nachzukommen. Sollte es dem Lizenzgeber nicht gelingen, den Mangel innerhalb eines angemessenen Zeitraums und mindestens zwei Nachbesserungsversuchen zu beheben, kann der Kunde von weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen Gebrauch machen. Die Nacherfüllungsfrist soll angemessen sein, wobei die üblichen Maßnahmen bei Software-Lizenzvertragsbeziehungen und die Besonderheiten der Software zu berücksichtigen sind.

- 9.4 Bei Abweichungen von den vertraglich vereinbarten Eigenschaften, welche die Eignung des SDK für seinen vertraglich bestimmten Nutzen nur leicht stören, sind Ansprüche des Kunden aufgrund von Qualitätsmängeln ausgeschlossen (unerhebliche Abweichungen). Allerdings werden Abweichungen, die den vorgesehenen und wirtschaftlich vernünftigen Nutzen eines Großteils des SDK unmöglich machen oder nur eine stark eingeschränkte Nutzung des SDK möglich machen, nicht als unerhebliche Abweichungen betrachtet. Im Zweifel wird eine bloße Verlangsamung des SDK und/oder abgeleiteter Werke ausgehend vom SDK als unerhebliche Abweichung erachtet.
- 9.5 Bei der Nutzung von Software Dritter, welche der Lizenzgeber für die Nutzung durch den Kunden lizenziert hat, besteht die Nacherfüllung in der Beschaffung von öffentlich zugänglichen Upgrades, Updates oder Patches. Die Bereitstellung von Anleitungen, die es dem Kunden ermöglichen, auftretende Mängel angemessen zu umgehen, um das SDK in dem vertraglich vereinbarten Umfang nutzen zu können, wird auch als ausreichende Mängelbeseitigung erachtet.
- 9.6 Sollte die Überprüfung einer Fehlermeldung des Kunden aufdecken, dass kein Mangel vorliegt und/oder der Mangel nicht vom SDK selbst oder von einer Software Dritter, die innerhalb des SDK genutzt wird, verursacht worden ist, so kann der Lizenzgeber die durch die Analysearbeit entstandenen Kosten und alle anderen begründeten Aufwendungen und Kosten in Verbindung mit der unberechtigten Fehlermeldung basierend auf dem üblichen Stundensatz vom Lizenzgeber ersetzt verlangen.
- 9.7 Die Haftung für Mängel, die aus der Nichtbeachtung von Betriebsbedingungen oder Anweisungen für das SDK, so wie sie in der Software-Dokumentation festgelegt wurden, resultieren, ist im Rahmen der Haftungsbeschränkung gem. Abschnitt 10 dieser AGB ausgeschlossen.
- 9.8 Ein Rechtsmangel wird nur als gegeben erachtet, falls dem Kunden nicht tatsächlich die Rechte eingeräumt werden konnten, die die vertragsgemäße Nutzung des Produktes erfordert.

- 9.9 Sollten Dritte Ansprüche wegen der Verletzung von Rechten am SDK gegen den Kunden geltend machen, wird der Kunde den Lizenzgeber unverzüglich entsprechend schriftlich benachrichtigen und die Verteidigung gegen derartige Ansprüche, sofern möglich, dem Lizenzgeber überlassen. Allerdings wird der Kunde dem Lizenzgeber auf eigene Kosten volle Unterstützung im zumutbaren Umfang leisten. Insbesondere wird der Kunde den Lizenzgeber schriftlich, sofern möglich, mit allen benötigten Informationen im Hinblick auf die Nutzung und auf mögliche Änderungen des SDK versorgen und alle zugehörigen Dokumente bereitstellen.
- 9.10 Sollten Rechte Dritter verletzt werden, kann der Lizenzgeber nach eigener Wahl und eigenem Ermessen Nacherfüllung leisten, indem der Lizenzgeber
- a) für den Kunden das zum Zwecke der Vereinbarung ausreichende Nutzungsrecht von derjenigen Partei erwirbt, die das Recht hat, ein solches Recht zu veräußern; oder
  - b) das gegen Nutzungsrechte verstoßende SDK verändert, soweit diese Veränderung keine oder nur solche Auswirkungen auf die Funktionen des SDK hat, die für den Kunden als zumutbar erachtet werden; oder
  - c) eine neue Version des SDK liefert.
- 9.11 Wenn nicht ausdrücklich etwas Gegenteiliges vereinbart wurde, sind die Bestimmungen der Abschnitte 9.1 bis 9.7 im Falle von Rechtsmängeln entsprechend anwendbar.

## **10 Haftungsbeschränkung**

- 10.1 Der Lizenzgeber haftet unbeschränkt für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit sowie für Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit.
- 10.2 In Fällen leichter Fahrlässigkeit haftet der Lizenzgeber nur bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. Eine wesentliche Vertragspflicht im Sinne dieser AGB ist eine Pflicht, die die Durchführung der Vereinbarung erst ermöglicht und auf deren Erfüllung sich der Vertragspartner deswegen regelmäßig verlassen darf.
- 10.3 In Fällen nach Abschnitt 10.2, haftet der Lizenzgeber nicht für mangelnden wirtschaftlichen Erfolg, entgangenen Gewinn und mittelbare Schäden.
- 10.4 Die Haftung gemäß dem oben genannten Abschnitt 10.2 ist beschränkt auf die typischen, bei Vertragsschluss vorhersehbaren Schäden. Der typische, vorhersehbare Schaden ist beschränkt auf die jährliche Lizenzgebühr.

- 10.5 Die Haftung für Datenverlust ist beschränkt auf den typischen Wiederherstellungsaufwand, der bei regelmäßiger und gefahrensprehender Anfertigung von Sicherheitskopien erforderlich wäre.
- 10.6 Die Haftungsbeschränkung gilt entsprechend zugunsten der Geschäftsführer, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungs- sowie Verrichtungsgehilfen des Lizenzgebers.
- 10.7 Die Haftung des Lizenzgebers für anfängliche Mängel gem. § 536a Abs. 1, 1. Fall BGB ist ausgeschlossen.
- 10.8 Eine etwaige Haftung seitens des Lizenzgebers für Garantien, bei Arglist, Datenschutzverstößen und für Ansprüche aus dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt.
- 10.9 Im Übrigen ist eine Haftung des Lizenzgebers ausgeschlossen.

## **11 Laufzeit und Kündigung**

- 11.1 Die Vereinbarung tritt mit Versand einer ausdrücklichen Auftragsbestätigung durch den Lizenzgeber an den Kunden in Kraft und wird für eine Laufzeit von einem (1) Jahr geschlossen, wobei sie sich automatisch um ein (1) Jahr verlängert, sofern sie nicht von einer der Parteien schriftlich unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von einem Monat zum Ende der jeweiligen Vertragslaufzeit gekündigt wird.
- 11.2 Das Recht zur Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund ist insbesondere jede Nutzung des SDK durch den Kunden, die nicht die Bedingungen dieser AGB erfüllt (Abschnitt 6.2, 6.3 und 6.4), Zahlungsverzug über einen Zeitraum von mehr als vier (4) Wochen oder im Falle eines Gesellschafterwechsels („*Change of Control*“) beim Kunden, wenn der Mehrheitsgesellschafter ein direkter Konkurrent des Lizenzgebers ist. Weitere Ansprüche bleiben unberührt.
- 11.3 Die Kündigungsmitteilung muss schriftlich erfolgen, wobei E-Mail als ausreichend erachtet wird.
- 11.4 Mit Beendigung der Vereinbarung wird die vom Lizenzgeber eingeräumte Lizenz, die zur Nutzung der Funktionen des SDK berechtigt, mit Wirkung für die Zukunft unwirksam und der Kunde ist nicht weiter berechtigt, das SDK in laufenden oder künftigen Releases seiner Apps zu nutzen. Das bedeutet, dass der Kunde ab diesem Zeitpunkt das SDK nicht mehr nutzen kann. Alle Funktionen des Scanbot SDK sowie die UI-Komponenten werden nicht mehr funktionieren oder könnten automatisch beendet werden. Um dies zu verhindern (bspw. bei Nutzern von Kunden, die die App nicht aktualisiert haben) emp-

fiehlt der Lizenzgeber dem Kunden, vor dem Aufruf einer Funktion einen sog. isLicenseValid Check durchzuführen (zu Details siehe hierzu bitte die jeweilige Dokumentation des Scanbot SDK, abrufbar unter: <https://scanbot.io/developer/>).

Unterlizenzen, die der Kunde App Stores Dritter oder Endnutzern zum Zeitpunkt der Beendigung der Vereinbarung bereits eingeräumt hatte, sind von der Vertragsbeendigung nicht betroffen. Gleichwohl ist der Kunde verpflichtet, das SDK aus der zum Zeitpunkt der Beendigung aktuellen Version seiner App zu entfernen und jeglichen weiteren Vertrieb von Apps, die das SDK nutzen, unverzüglich einzustellen.

## **12 Änderungen der Vereinbarung und der AGB**

- 12.1 Der Lizenzgeber kann die Vereinbarung (einschließlich der AGB) ändern, soweit dies zur Anpassung an Entwicklungen erforderlich ist, welche bei Vertragsschluss nicht vorhersehbar waren und welche der Lizenzgeber nicht veranlasst hat oder beeinflussen kann und deren Nichtberücksichtigung die Ausgewogenheit des Vertragsverhältnisses in nicht unbedeutendem Maße stören würde und soweit hierdurch wesentliche Regelungen des Vertragsverhältnisses nicht berührt werden. Wesentliche Regelungen sind solche über Art und Umfang der vertraglich vereinbarten Leistungen und die Laufzeit einschließlich der Regelungen zur Kündigung.
- 12.2 Ferner kann die Vereinbarung (einschließlich der AGB) angepasst werden, soweit dies zur Beseitigung von nicht unerheblichen Schwierigkeiten bei der Durchführung der Vereinbarung aufgrund von nach Vertragsschluss entstandenen Regelungslücken erforderlich ist. Dies kann insbesondere der Fall sein, wenn sich die Rechtsprechung zur Wirksamkeit von Bestimmungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) ändert, wenn eine oder mehrere Bestimmungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) von der Rechtsprechung für unwirksam erklärt werden oder eine Gesetzesänderung zur Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) führt.
- 12.3 Der Lizenzgeber kann die vertraglich vereinbarten Leistungen ändern, wenn und soweit dies aus triftigem, bei Vertragsschluss nicht vorhersehbarem Grund erforderlich ist und diese Änderung das Verhältnis von Leistung und Gegenleistung nicht zu Ungunsten des Kunden verschiebt, so dass die Änderung für den Kunden zumutbar ist. Ein triftiger Grund liegt vor, wenn neue technische Entwicklungen eine Leistungsänderung erforderlich machen, da der Lizenzgeber die Leistung in der bisherigen vertraglich vereinbarten Form nicht mehr erbringen kann oder wenn neu erlassene oder geänderte gesetzliche oder sonstige hoheitliche Vorgaben eine Leistungsänderung erfordern.

- 12.4 Änderungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) oder der vertraglich vereinbarten Leistungen teilt der Lizenzgeber dem Kunden mindestens drei Wochen vor ihrem geplanten Wirksamwerden in Textform mit.
- 12.5 Dem Kunden steht bei Änderungen, die nicht ausschließlich zu seinen Gunsten sind, das Recht zu, die Vereinbarung ohne Einhaltung einer Kündigungsfrist zum Zeitpunkt des Wirksamwerdens der Änderungen in Textform (z. B. per Brief oder E-Mail) zu kündigen.
- 12.6 Änderungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) oder der vertraglich vereinbarten Leistungen gelten als genehmigt, wenn ihnen der Kunde nicht bis zu deren Wirksamwerden widerspricht. Der Lizenzgeber weist den Kunden in der Änderungsmitteilung besonders auf sein Kündigungsrecht und die Bedeutung eines fehlenden Widerspruchs hin.

### **13 Sonstiges**

- 13.1 AGB des Kunden finden auf die Vereinbarung keine Anwendung.
- 13.2 Mit Ausnahme der in Abschnitt 12 bezeichneten Änderungen, bedürfen Änderungen der Vereinbarung der Schriftform; dies gilt ebenso insbesondere für einen Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
- 13.3 Die AGB sowie die Vereinbarung unterliegen deutschem Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts (CISG).
- 13.4 Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus der Vereinbarung oder in Zusammenhang hiermit ist Bonn, sofern der Kunde Kaufmann ist.
- 13.5 Sollte irgendeine Bestimmung der Vereinbarung (einschließlich der AGB), auch eine später hinzugefügte, unwirksam, nicht durchsetzbar oder nichtig in Teilen oder im Ganzen sein, oder sollte die Vereinbarung (einschließlich der AGB) eine Lücke aufweisen, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen der Vereinbarung (einschließlich der AGB) davon unberührt. Die Parteien werden die unwirksame, nicht durchsetzbare oder nichtige Bestimmung durch eine gesetzeskonforme und durchsetzbare Bestimmung ersetzen, die dem wirtschaftlich angestrebten Zweck der unwirksamen, nicht durchsetzbaren oder nichtigen Bestimmung möglichst nahe kommt. Die Parteien sollen in gleicher Weise eine notwendige, angemessene Bestimmung ergänzen, wo eine solche fehlt.

## Anhang I – SDK-Überblick und Paket-Spezifikationen

### Paket 0

Unterstützte Plattformen:	iOS & Android & Mobile Web-Browser
Systemanforderungen:	<p><b>Entwickler:</b></p> <p><u>iOS:</u> aktuelle Xcode Version aus dem App Store, MacBook oder iMac.</p> <p><u>Android:</u> aktuelle Android Studio Version.</p> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iOS: Safari; Chrome und Firefox (iOS 14.4 oder höher)</li><li>• Android: Chrome, Firefox, Edge</li></ul> <p><b>Endnutzer Hard- und Software:</b></p> <p><u>iOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iPhone 6s oder neuer mit jeweils aktueller Betriebssystem (iOS)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere iOS-Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU-Architektur: arm64.</li></ul> <p><u>Android:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeweils aktuelle Betriebssystem (Android)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere Betriebssystem Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU/ABI Architektur: armeabi-v7, arm64-v8a, x86, x86_64. (<a href="https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html">https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html</a>).</li><li>• Wir unterstützen keine gerooteten Android-Geräte (Custom ROMs).</li></ul> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktuelle Version oder eine der drei letzten Versionen von Chrome, Safari, Firefox, Edge.</li> <li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li> </ul> <p><b>Alle Betriebssysteme oder Plattformen:</b> Es wird keine ständige Internetverbindung der Geräte benötigt, da alle Operationen lokal auf dem jeweiligen Gerät durchgeführt werden.</p>
Features:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• QR- und Barcode Erkennung* <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterstützte Barcode Symbologien: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1D Barcodes: Codabar, Code 25, Code 39, Code 93, Code 128, EAN-8, EAN-13, IATA 2 of 5, Industrial 2 of 5, ITF, MSI Plessey, RSS 14, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E</li> <li>▪ 2D Barcodes: Aztec, Data Matrix, Micro QR Code, PDF417, QR Code</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Batch Barcode Scanner*</li> <li>• Multi-Barcode Erkennung*</li> <li>• Scanning UI (User-Führung)*</li> <li>• RTU-UI-Komponenten: Ready-To-Use UI-Komponenten sind eine Reihe von leicht zu integrierenden und anpassbaren High-Level-UI-Bildschirmen.</li> <li>• Classic-SDK-Komponenten: Sehr flexible und vollständig anpassbare Module, die die Erstellung benutzerdefinierter UI-Komponenten und Funktionen für Scan- und Bildverarbeitungszwecke ermöglichen.*</li> <li>• Online-Hilfe und Dokumentation*</li> <li>• Online Einführungsleitfaden*</li> <li>• Umfangreiche Beispielprojekte*</li> <li>• Support via E-Mail, Slack oder MS Teams*</li> <li>• Bugfix Releases*</li> </ul> <p>* = verfügbare Features für die Mobile Web-Browser Plattform.</p>
Zusätzliche Information zum SDK:	<p>Der Kern des SDK ist in plattformunabhängigem C++ geschrieben. Die Wrapper für iOS und Android sind in nativem Objective-C/Swift bzw. Java/Kotlin geschrieben. Das Web-SDK basiert auf WebAssembly, JavaScript und der HTML Media Capture API.</p>

	Alle SDKs werden als Binärdateien und entsprechende Bibliotheksmodule zur Verfügung gestellt und stehen als Download zur Verfügung.
Zusätzlich benötigte Komponenten:	Wie spezifiziert in der Dokumentation unter der URL: <a href="https://scanbot.io/developer/">https://scanbot.io/developer/</a> .

## Paket I

Unterstützte Plattformen:	iOS & Android & Mobile Web-Browser
Systemanforderungen:	<p><b>Entwickler:</b></p> <p><u>iOS:</u> aktuelle Xcode Version aus dem App Store, MacBook oder iMac.</p> <p><u>Android:</u> aktuelle Android Studio Version.</p> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iOS: Safari; Chrome und Firefox (iOS 14.4 oder höher)</li><li>• Android: Chrome, Firefox, Edge</li></ul> <p><b>Endnutzer Hard- und Software:</b></p> <p><u>iOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iPhone 6s oder neuer mit jeweils aktueller Betriebssystem (iOS)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere iOS-Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU-Architektur: arm64.</li></ul> <p><u>Android:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeweils aktuelle Betriebssystem (Android)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere Betriebssystem Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU/ABI Architektur: armeabi-v7, arm64-v8a, x86, x86_64. (<a href="https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html">https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html</a>).</li><li>• Wir unterstützen keine gerooteten Android-Geräte (Custom ROMs).</li></ul> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aktuelle Version oder eine der drei letzten Versionen von Chrome, Safari, Firefox, Edge.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li> </ul> <p><b>Alle Betriebssysteme oder Plattformen:</b> Es wird keine ständige Internetverbindung der Geräte benötigt, da alle Operationen lokal auf dem jeweiligen Gerät durchgeführt werden.</p>
Features:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumenterkennung*</li> <li>• QR- und Barcode Erkennung* <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterstützte Barcode Symbologien: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1D Barcodes: Codabar, Code 25, Code 39, Code 93, Code 128, EAN-8, EAN-13, IATA 2 of 5, Industrial 2 of 5, ITF, MSI Plessey, RSS 14, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E</li> <li>▪ 2D Barcodes: Aztec, Data Matrix, Micro QR Code, PDF417, QR Code</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Batch Barcode Scanner*</li> <li>• Multi-Barcode Erkennung*</li> <li>• Auto-cropping (einschließlich Perspektivkorrektur und Auto-Snapping)*</li> <li>• Scanning UI (User-Führung)*</li> <li>• Bild- und Dokumentvorbereitung (Filter, Bildoptimierung)*</li> <li>• PDF- und TIFF-Erstellung*</li> <li>• RTU-UI-Komponenten: Ready-To-Use UI-Komponenten sind eine Reihe von leicht zu integrierenden und anpassbaren High-Level-UI-Bildschirmen.</li> <li>• Classic-SDK-Komponenten: Sehr flexible und vollständig anpassbare Module, die die Erstellung benutzerdefinierter UI-Komponenten und Funktionen für Scan- und Bildverarbeitungszwecke ermöglichen.*</li> <li>• Online-Hilfe und Dokumentation*</li> <li>• Online Einführungsleitfaden*</li> <li>• Umfangreiche Beispielprojekte*</li> <li>• Support via E-Mail, Slack oder MS Teams*</li> <li>• Bugfix Releases*</li> </ul> <p>* = verfügbare Features für die Mobile Web-Browser Plattform.</p>

Zusätzliche Information zum SDK:	<p>Der Kern des SDK ist in plattformunabhängigem C++ geschrieben. Die Wrapper für iOS und Android sind in nativem Objective-C/Swift bzw. Java/Kotlin geschrieben. Das Web-SDK basiert auf WebAssembly, JavaScript und der HTML Media Capture API.</p> <p>Alle SDKs werden als Binärdateien und entsprechende Bibliotheksmodule zur Verfügung gestellt und stehen als Download zur Verfügung.</p>
Zusätzlich benötigte Komponenten:	Wie spezifiziert in der Dokumentation unter der URL: <a href="https://scanbot.io/developer/">https://scanbot.io/developer/</a> .

## Paket II

Unterstützte Plattformen:	iOS & Android & Mobile Web-Browser
Systemanforderungen:	<p><b>Entwickler:</b></p> <p><u>iOS:</u> aktuelle Xcode Version aus dem App Store, MacBook oder iMac.</p> <p><u>Android:</u> aktuelle Android Studio Version.</p> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iOS: Safari; Chrome und Firefox (iOS 14.4 oder höher)</li><li>• Android: Chrome, Firefox, Edge</li></ul> <p><b>Endnutzer Hard- und Software:</b></p> <p><u>iOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iPhone 6s oder neuer mit jeweils aktueller Betriebssystem (iOS)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere iOS-Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU-Architektur: arm64.</li></ul> <p><u>Android:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeweils aktuelle Betriebssystem (Android)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere Betriebssystem Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Geräte benötigen eine Kamera auf der Rückseite des Geräts mit Autofokus Funktionalität.</li><li>• Unterstützte CPU/ABI Architektur: armeabi-v7, arm64-v8a, x86, x86_64. (<a href="https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html">https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html</a>).</li><li>• Wir unterstützen keine gerooteten Android-Geräte (Custom ROMs).</li></ul> <p><u>Mobile Web-Browser:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktuelle Version oder eine der drei letzten Versionen von Chrome, Safari, Firefox, Edge.</li> <li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li> </ul> <p><b>Beide Betriebssysteme:</b> Es wird keine ständige Internetverbindung der Geräte benötigt, da alle Operationen lokal auf dem jeweiligen Gerät durchgeführt werden. Eine Internetverbindung kann optional verwendet werden, um OCR-Sprachdateien auf Anforderung herunterzuladen. Alternativ können diese Dateien aber auch als Assets dem App Paket beigefügt werden.</p>
Features:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumenterkennung*</li> <li>• QR- und Barcode Erkennung* <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterstützte Barcode Symbologien: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1D Barcodes: Codabar, Code 25, Code 39, Code 93, Code 128, EAN-8, EAN-13, IATA 2 of 5, Industrial 2 of 5, ITF, MSI Plessey, RSS 14, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E</li> <li>▪ 2D Barcodes: Aztec, Data Matrix, Micro QR Code, PDF417, QR Code</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Batch Barcode Scanner*</li> <li>• Multi-Barcode Erkennung*</li> <li>• Auto-cropping (einschließlich Perspektivkorrektur und Auto-Snapping)*</li> <li>• Scanning UI (User-Führung)*</li> <li>• Bild- und Dokumentvorbereitung (Filter, Bildoptimierung)*</li> <li>• PDF- und TIFF-Erstellung*</li> <li>• RTU-UI-Komponenten: Ready-To-Use UI-Komponenten sind eine Reihe von leicht zu integrierenden und anpassbaren High-Level-UI-Bildschirmen.</li> <li>• Classic-SDK-Komponenten: Sehr flexible und vollständig anpassbare Module, die die Erstellung benutzerdefinierter UI-Komponenten und Funktionen für Scan- und Bildverarbeitungszwecke ermöglichen.*</li> <li>• OCR (basierend auf der Open Source Tesseract Engine mit proprietären Modifikationen und Erweiterungen; extrem skalierbar, keine weiteren Lizenzkosten neben der Scanbot SDK Lizenz)</li> <li>• PDF-Erstellung und „Sandwiching“ der OCR-Text-Ebene</li> <li>• MRZ Erkennung und Extraktion*</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FIN-Erkennung und -Extraktion</li> <li>• Online-Hilfe und Dokumentation*</li> <li>• Online Einführungsleitfaden*</li> <li>• Umfangreiche Beispielprojekte*</li> <li>• Support via E-Mail, Slack oder MS Teams*</li> <li>• Bugfix Releases*</li> </ul> <p>* = verfügbare Features für die Mobile Web-Browser Plattform.</p>
Zusätzliche Information zum SDK:	<p>Der Kern des SDK ist in plattformunabhängigem C++ geschrieben. Die Wrapper für iOS und Android sind in nativem Objective-C/Swift bzw. Java/Kotlin geschrieben. Das Web-SDK basiert auf WebAssembly, JavaScript und der HTML Media Capture API.</p> <p>Alle SDKs werden als Binärdateien und entsprechende Bibliotheksmodule zur Verfügung gestellt und stehen als Download zur Verfügung.</p>
Zusätzlich benötigte Komponenten:	<p>Wie spezifiziert in der Dokumentation unter der URL: <a href="https://scanbot.io/developer/">https://scanbot.io/developer/</a>.</p>

### Paket III

Unterstützte Plattformen:	iOS & Android
Systemanforderungen:	<p><b>Entwickler:</b></p> <p><u>iOS:</u> aktuelle Xcode Version aus dem App Store, MacBook oder iMac.</p> <p><u>Android:</u> aktuelle Android Studio Version.</p> <p><b>Endnutzer Hard- und Software:</b></p> <p><u>iOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• iPhone 6s oder neuer mit jeweils aktueller Betriebssystem (iOS)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere iOS-Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Kamera mit Autofokus (Vorder- oder Rückseitenkamera).</li><li>• Unterstützte CPU-Architektur: arm64.</li></ul> <p><u>Android:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeweils aktuelle Betriebssystem (Android)-Hauptversion oder eine der letzten drei Vorversionen der aktuellen Betriebssystem-Version. Ältere Betriebssystem Versionen werden nicht verpflichtend unterstützt.</li><li>• Geräte benötigen eine Kamera auf der Rückseite des Geräts mit Autofokus Funktionalität.</li><li>• Unterstützte CPU/ABI Architektur: armeabi-v7, arm64-v8a, x86, x86_64. (<a href="https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html">https://developer.android.com/ndk/guides/arch.html</a>).</li><li>• Wir unterstützen keine gerooteten Android-Geräte (Custom ROMs).</li></ul> <p><b>Beide Betriebssysteme:</b> Es wird keine ständige Internetverbindung der Geräte benötigt, da alle Operationen lokal auf dem jeweiligen Gerät durchgeführt werden. Eine Internetverbindung kann optional verwendet werden, um OCR-Sprachdateien auf Anforderung herunterzuladen. Alternativ können diese Dateien aber auch als Assets dem App Paket beigefügt werden.</p>

<p>Features:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumenterkennung</li> <li>• QR- und Barcode Erkennung <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unterstützte Barcode Symbologien: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1D Barcodes: Codabar, Code 25, Code 39, Code 93, Code 128, EAN-8, EAN-13, IATA 2 of 5, Industrial 2 of 5, ITF, MSI Plessey, RSS 14, RSS Expanded, UPC-A, UPC-E</li> <li>▪ 2D Barcodes: Aztec, Data Matrix, Micro QR Code, PDF417, QR Code</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Batch Barcode Scanner</li> <li>• Multi-Barcode Erkennung</li> <li>• Auto-cropping (einschließlich Perspektivkorrektur und Auto-Snapping)</li> <li>• Scanning UI (User-Führung)</li> <li>• Bild- und Dokumentvorbereitung (Filter, Bildoptimierung)</li> <li>• PDF- und TIFF-Erstellung</li> <li>• RTU-UI-Komponenten: Ready-To-Use UI-Komponenten sind eine Reihe von leicht zu integrierenden und anpassbaren High-Level-UI-Bildschirmen.</li> <li>• Classic-SDK-Komponenten: Sehr flexible und vollständig anpassbare Module, die die Erstellung benutzerdefinierter UI-Komponenten und Funktionen für Scan- und Bildverarbeitungszwecke ermöglichen.</li> <li>• OCR (basierend auf der Open Source Tesseract Engine mit proprietären Modifikationen und Erweiterungen; extrem skalierbar, keine weiteren Lizenzkosten neben der Scanbot SDK Lizenz)</li> <li>• PDF-Erstellung und „Sandwiching“ der OCR-Text-Ebene</li> <li>• MRZ Erkennung und Extraktion</li> <li>• EHC Erkennung</li> <li>• MICR-Scheck-Scanner: Extraktion der Scheck-, Routing- und Kontonummer von Schecks</li> <li>• FIN-Erkennung und -Extraktion</li> <li>• Deutscher Personalausweis-Scanner</li> <li>• Scanner für deutsche Führerscheine</li> <li>• Scanner für deutsche ärztliche Bescheinigungen</li> <li>• Online-Hilfe und Dokumentation</li> <li>• Online Einführungsleitfaden</li> <li>• Umfangreiche Beispielprojekte</li> <li>• Support via E-Mail, Slack oder MS Teams</li> </ul>
------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bugfix Releases</li> </ul>
Zusätzliche Information zum SDK:	<p>Der Kern des SDK ist in plattformunabhängigem C++ geschrieben. Die Wrapper für iOS und Android sind in nativem Objective-C/Swift bzw. Java/Kotlin geschrieben.</p> <p>Alle SDKs werden als Binärdateien und entsprechende Bibliotheksmodule zur Verfügung gestellt und stehen als Download zur Verfügung.</p>
Zusätzlich benötigte Komponenten:	<p>Wie spezifiziert in der Dokumentation unter der URL: <a href="https://scanbot.io/developer/">https://scanbot.io/developer/</a>.</p>