

Wie kann ich kostenpflichtige App-Lizenzen aus Schulmitteln erwerben?

Voraussetzung:

- Sie besitzen Mittel aus einem Förderverein oder LMF-Mittel
- Zugang zum Apple School Manager ist beantragt und funktioniert

1. Anmeldung mit der beim Medienzentrum beantragten AppleID am Apple School Manager auf <https://school.apple.com/>
2. Berechnung des Gesamtpreises der zahlungspflichtigen Apps anhand der Preise je App (Rabatte beachten!)
3. E-Mail an Einkauf@ekom21.de mit Liste der Apps, Anzahl und Betrag und der AppleID; bei Mitteln aus Fördervereinen müssen die Apps nicht aufgelistet werden.
4. Ekom schickt eine Rechnung zurück mit Bestellnummer und Auflistung der Apps
5. Anmeldung bei Apple „Volume Purchase Program“
<https://volumepurchaseprogramcredit.apple.com/itunes/index.do>
6. Unter dem Reiter „Bestellungen“ sollte die Bestellung zu finden sein, oder man sucht nach der Bestellnummer aus der E-Mail der Ekom.

7. Wenn die Bestellung zu sehen ist, kann der Guthaben-Code in ein Excel-Sheet geladen werden (Zeichenkette hinter dem Betrag).

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data in row 2:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	PO#,Order#,Apple Customer # (Sold-To #),Company/Institution Name,Country Code,Denomination,Redemption Code,Serial No										
2	55970675,1019133061,738333,Main-Kinzig-Kreises,DE,"EUR 500,00",X8FLX8L5W7WJ2GW4,GCA2468929750245										

Mit dem Code loggt man sich auf dem Apple School Manager <https://school.apple.com/> ein. Hier kann dann der Code eingelöst werden.

The screenshot shows the 'Apps und Bücher' page in the Apple School Manager. The page displays the following information:

- Organisation: 2103 Alteburgschule, 56 Geräte
- Persönliche Einstellungen: Mein Profil (Carsten Grosch)
- Organisationseinstellungen: Registrierungsinformationen (Main-Kinzig-Kreis)
- Accounts: 156 verwaltete Apple-IDs
- Datenquelle: Keine
- Einstellungen für die Geräteve...: 5.527 Geräte
- MDM-Server: 2103 Alteburgschule, 56 Geräte
- Apps und Bücher: 8 Lizenz(en) gekauft
- Einkaufsverlauf: 8 Lizenz(en) gekauft, 0,00 € ausgegeben.
- Store-Guthaben: Einlösbar (Buttons: Abbrechen, Einlösen)
- Verwendet Bestellguthaben, um Apps und Bücher zu kaufen.
- Redemption Code: X8FLX8L5W7WJ2GW4

8. Jetzt sollte das Guthaben zur Verfügung stehen und auch im Account angezeigt werden. Damit können kostenpflichtige Apps lizenziert werden.