Hüseyin Bozkurt

16.06.2015

Erik Brändli

Hüseyin Bozkurt

Markus Schulmeister

Scrum- Softwarevertrag

ITSecX, SJ 2014/15

*SCRUM - Softwarevertrag*

**Projektteam: Bozkurt, Brändli, Schulmeister**

**Projektbetreuer: Werner Kristufek**

**Version 1.1 16.06.2015**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | *Datum* | *Name* | *Unterschrift* |
| Erstellt | 03.12.14 | Hüseyin Bozkurt |  |
| Geprüft | 03.12.14 | Markus Schulmeister |  |
| Freigegeben |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Version* | *Autor* | *QS* | *Datum* | *Kommentar* |  |  |
| 0.1 | H. Bozkurt | M. Schulmeister | 03.12.14 | Ersterstellung |  |  |
| 1.0 | H. Bozkurt | M. Schulmeister | 20.04.15 | Verbesserung |  |  |
| 1.1 | H. Bozkurt | E. Brändli | 16.06.15 | Finalisiert |  |  |

Contents

Vertrag über Erstellung einer Computersoftware…………………………………….3

§1 Gegenstand…………………………………………………………………………..3

§2 Verantwortliche Ansprechpartner…………………………………………………..3

§3 Allgemeine Anforderungen und Feinspezifikationen……………………………..3

§4 Abnahme der Leistung……………………………………………………………….5

§5 Mitwirkungspflichten………………………………………………………………….6

§6 Vergütung……………………………………………………………………………...6

§7 Projektkrisen und Eskalationsverfahren…………………………………………….6

§8 Streitbeilegung………………………………………………………………………...6

§9 Kündigung des Vertrags……………………………………………………………...6

§10 Gewährleistung und Mängelrechte………………………………………………...6

§11 Softwarehinterlegung (Escrow)……………………………………………………..7

$12 Nutzungsrechte……………………………………………………………………….7

§ 13 Nebenabreden, Rechtswahl, Prorogation und Salvatorische Klausel…………7

Vertrag über die Erstellung einer Computersoftware

Zwischen

Werner Kristufek, im Folgenden „Auftraggeber“ oder „AG“

und

dem Team ITSecX(Bozkurt, Brändli, Schulmeister), im Folgenden „Auftragnehmer“ oder „AN“

wird dieser Vertrag über die Erstellung einer Computersoftware geschlossen.

§ 1 Gegenstand

Die Parteien kommen überein, dass der AN für den AG ein ausführbares Computerprogramm zur Testung eines lokalen Netzwerkes, einschließlich Benutzerdokumentation („Vertragsgegenstand“ oder „VG“) erstellt. Der Quellcode für den VG ist ausdrücklich nicht geschuldet.

Die Parteien verständigen sich darauf, dass als Vorgehensmodell zur Erstellung des VG der agile Prozess Scrum eingesetzt wird. Dabei handelt es sich um ein spezielles Verfahren zur Abwicklung eines Softwareerstellungsprojekts, bei dem der VG inkrementell und iterativ entsteht. Der Prozess ist von einer verantwortungsbewussten und vertrauensvollen Zusammenarbeit der Parteien geprägt. Dieser Vertrag verfolgt ausdrücklich das Ziel, die rechtlichen und wirtschaftlichen Interessen der Parteien mit Modifikation der Prozesse von Scrum so weit wie möglich abzusichern. In dem Bewusstsein, dass eine rechtliche Absicherung so nur in Grenzen möglich ist, bekennen sich die Parteien zu einer offenen Kommunikation und zum rücksichtsvollen Umgang mit den Interessen des anderen Teils. Im Übrigen gelten die gesetzlichen Vorschriften, insbesondere das Werkvertragsrecht der §§ 1151 ff. des Bürgerlichen Gesetzbuchs („ABGB“).

§ 2 Verantwortliche Ansprechpartner

Der AG benennt als verantwortlichen Ansprechpartner auf seiner Seite („Projektleiter“ oder „PL“): Prof. Werner Kristufek. Der AN benennt als verantwortlichen Ansprechpartner auf seiner Seite („Product Owner“ oder „PO“): Erik Brändli. Der PL und der PO sind jeweils umfassend bevollmächtigt, die Parteien hinsichtlich der Erstellung des VG wirksam rechtsgeschäftlich zu vertreten und verbindliche Entscheidungen zu treffen.

§ 3 Allgemeine Anforderungen und Feinspezifikation

Der VG wird mit Hilfe von Scrum inkrementell in Zyklen von jeweils vier Wochen („Sprints“) entwickelt. Die Parteien kommen überein, dass sie die Feinspezifikation für den VG parallel zur Entwicklung des VG immer im für den nächsten Sprint erforderlichen Umfang gemeinsam erstellen. Dazu bedienen sich die Parteien der von Scrum vorgesehenen Methoden („Meetings“) und Protokolle („Backlogs“), in denen die Anforderungen an den VG und der Projektverlauf gesteuert und festgehalten werden.

Mindeststandard für die Ausführung sind die im Zeitpunkt der Auftragserteilung bestehenden aktuellen und allgemein zugänglichen Erkenntnisse der Informationstechnik im Sinne des anerkannten und bewährten Standes der Technik unter Berücksichtigung des vertraglichen Zwecks.

Das Product Backlog (Allgemeine Anforderungen)

Vor Beginn der Arbeiten am VG werden zunächst alle Anforderungen an den VG skizziert, priorisiert und in ein laufend fortzuschreibendes Projektprotokoll („Product Backlog“ oder „PB“) eingetragen. Dies umfasst alle Anforderungen den zu erstellenden VG. Mit laufendem Projektfortschritt werden die Anforderungen von den Parteien gemeinsam detaillierter erarbeitet und in das PB eingepflegt, in dem sie auch fortlaufend neu priorisiert werden.

Zur Beschreibung der Anforderungen an den VG im PB wird jeweils knapp ein Szenario oder Vorgang beschrieben, in dem sich der VG auf eine bestimmte Weise verhält („User Story“). Die Beschreibungen werden allgemeinverständlich in natürlicher Sprache unter Verwendung der Terminologie des AG formuliert und sind jeweils selbständig.

Das PB pflegt Hüseyin Bozkurt. Dazu bedient er sich einer Software für die Projektverwaltung, in der das PB erfasst wird. Eintragungen des PO in das PB stellen die Ausarbeitung der mit dem AG abgestimmten Anforderungen an den VG dar.

Die Sprint Backlogs (Feinspezifikation)

Vor Beginn eines jeden Sprints findet ein Planungstreffen („Stand Up-Meeting“ oder „SPM“) statt. An diesem Treffen nehmen auf Seiten des AN der PO und die Programmierer, die den VG entwickeln („Team“), auf Seiten des AG der PL und Interessensvertreter teil. In diesen Treffen wird vereinbart, welche der bereits im PB vorhandenen Anforderungen an den VG in dem jeweiligen Sprint umgesetzt werden. Höher priorisierte Anforderungen werden vorrangig umgesetzt.

Die zur Umsetzung im nächsten Sprint ausgewählten Anforderungen werden in dem SPM weiter spezifiziert. Dazu vereinbaren die Parteien in den SPMs vor allem konkrete Szenarien, in denen der VG sich in einer bestimmten Weise verhalten und spezifische Ergebnisse liefern muss („Tests“). Diese Szenarien sollen auch die Umgebung enthalten, innerhalb derer die Anforderungen überprüft werden, insbesondere die Computerhardware sowie die Softwareplattform (Betriebssystem, Version, Servicepack- und Patchlevel, erforderliche Bibliotheken usw.), auf denen die Tests durchgeführt werden.

Die so ausgearbeiteten Anforderungen werden zu Beginn des Sprints von dem PB in ein Sprintprotokoll („Sprint Backlog“ oder „SB“) übertragen. Für jeden Sprint wird ein neues SB erstellt.

Darüber hinaus wird in den SPMs der Aufwand für die Umsetzung jeder einzelnen Anforderung geschätzt und mit Aufwandspunkten („Story Points“) bewertet. Ziel der Planung ist, bis zum Ende des Sprints ein lauffähiges, theoretisch auslieferbares Produktinkrement vom VG fertigzustellen, das die Anforderungen des SB für den jeweiligen Sprint erfüllt. Zu diesem Zweck bemühen sich die Parteien, die Anforderungen an den VG für den jeweils nächsten Sprint in den SPMs so zu gestalten, dass am Ende eines jeden Sprints immer ein theoretisch auslieferbares und produktiv einsetzbares Inkrement des VG zur Verfügung steht.

Die SBs pflegt das Team. Dazu bedient es sich einer Software für die Projektverwaltung, in der die SBs erfasst werden. Eintragungen des Teams in die SBs stellen die Ausarbeitung der mit den Vertretern des AG in den SPMs abgestimmten Anforderungen an den VG für den jeweiligen Sprint dar.

Verbindlichkeit

Einträge, Änderungen und Ergänzungen sind verbindlich, wenn der AG bis zum nächsten SPM den genannten nicht widerspricht und diese das PB nicht fundamental ändern. Nicht fundamentale Einträge, Änderungen und Ergänzungen sind an den AG per Email zu senden.

Einträge, Änderungen und Ergänzungen der SBs sind verbindlich, soweit ihnen der AG nicht vor Beginn des Sprints oder, soweit sie ihm erst nach Beginn des Sprints zugehen, unverzüglich widerspricht.

Die Parteien betrachten das jeweilige SB als die verbindliche Beschreibung der Anforderungen an den VG für den jeweiligen Sprint. Sie betrachten außerdem die Kombination aus PB und sämtlichen SBs als die verbindliche Beschreibung der Anforderungen an den gesamten VG. Bei Widersprüchen zwischen den Anforderungen aus den unterschiedlichen SBs haben zeitlich nachfolgende SBs Vorrang. Die sich aus den SBs ergebenden Anforderungen sind im Lichte des PB und der zeitlich vorausgehenden SBs auszulegen.

§ 4 Abnahme der Leistung

Die Parteien kommen überein, dass in sich abgeschlossene Teilleistungen des AN am VG jeweils einzeln abzunehmen sind (Teilabnahmen). Zum Zweck der Abnahme in sich abgeschlossener Teile findet am Ende eines jeden Sprints und vor Beginn des jeweils nächsten Sprints ein Treffen statt, in dem das Ergebnis des letzten Sprints in Form des aktuellen Entwicklungsstands des VG vorgeführt wird („Sprint Demo“ oder „SD“). An diesem Treffen nehmen auf Seiten des AN der PO und die Programmierer, die den VG entwickeln, auf Seiten des AG der PL und Interessensvertreter teil. Dabei wird der VG anhand der in dem jeweiligen SPM festgelegten Tests auf seinen vertragsgemäßen Zustand hin überprüft.

Anforderungen, die erfüllt sind, werden im SB des jeweiligen Sprints entsprechend gekennzeichnet. Anforderungen, die nicht erfüllt sind, werden in das PB wieder eingepflegt und in einem späteren Sprint umgesetzt. Sie gelten als nicht abgenommen.

Anforderungen, die in einem SB als erfüllt gekennzeichnet oder in das PB nicht wieder eingepflegt werden, gelten als abgenommen, wenn der AG nicht spätestens in dem auf den Zugang der Änderungen an dem PB bei dem AG folgenden SPM die Abnahme ausdrücklich verweigert. Auf Anforderung des AN erklärt der AG ausdrücklich die Abnahme dieser Leistungen.

Der VG ist fertiggestellt, wenn das PB keine offenen Anforderungen mehr enthält. Verlangt der AN nach Fertigstellung, auch vor einem vereinbarten Fertigstellungstermin, die Schlussabnahme des VG, so führt der AG innerhalb von zwei Wochen die Abnahme durch. Ansonsten gilt die Leistung als abgenommen.

Bei der Schlussabnahme werden alle verbleibenden Anforderungen abgenommen, die noch nicht in Teilabnahmen abgenommen sind.

Die Schlussabnahme erfolgt formlos, es sei denn, dass eine Partei auf einer förmlichen Abnahme besteht. Jede Partei kann zu der förmlichen Abnahme auf ihre Kosten einen Gutachter ihrer Wahl hinzuziehen. Das Ergebnis der förmlichen Abnahme wird schriftlich festgehalten („Abnahmeprotokoll“). Das Abnahmeprotokoll enthält insbesondere Vorbehalte des AG wegen bekannter Mängel sowie Einwendungen des AN und wird zweifach ausgefertigt. Jede Partei paraphiert beide Fertigungen. Jede Partei erhält eine Fertigung.

Wird keine Schlussabnahme verlangt, so gilt der VG nach Ablauf von zwei Wochen ab Zugang einer schriftlichen Mitteilung über die Fertigstellung des VG oder ab Zugang der Schlussrechnung als abgenommen.

Vorbehalte wegen bekannter Mängel macht der AG spätestens bei der Schlussabnahme bzw. bis zum Eintritt der Fiktion der Abnahme geltend. Wegen unwesentlicher Mängel kann der AG die Abnahme nicht verweigern. Mit der Abnahme geht die Gefahr auf den AG über, soweit er sie nicht ohnehin bereits trägt.

§ 5 Mitwirkungspflichten

Alle Parteien die sich beim Projekt beteiligen, wissen das Scrum hohe Anforderungen an die AG stellt. Die AG verpflichtet sich, dass Sie bei jedem Sprint Meeting und bei jeder Sprint Demo teilnehmen. Falls die AG bei einer dieser Meetings nicht dabei sein sollte, so kommt es zu keinem Verzug von der Arbeit des AN. Falls es uns nicht möglich sein sollte, die Arbeit ohne Einwirkung des AG weiterzuführen, so kommt der AN nicht in Verzug. Dies gilt aber nicht, falls der AG ohne eigenes Verschulden an der Teilnahme des Treffen verhindert war. Das Treffen wird nach Absprache unverzüglich nachgeholt.

§ 6 Vergütung

Mit dem AG ist eine Vergütung von 16.000€ pro Sprint vereinbart. Dabei wurde beschlossen, dass beim Sprint mindestens 4 User Storys umgesetzt werden.

§ 7 Projektkrisen und Eskalationsverfahren

*Verzug eines Sprints*

*Falls wir befürchten, dass wir den Sprint nicht rechtzeitig fertigstellen können, werden wir Fremdressourcen benutzen. Wir werden externe Mitarbeiter einstellen für den jeweiligen Sprint, damit es nicht zu einem Verzug kommt. Falls wir weiterhin befürchten, dass wir das wir den Sprint nicht rechtzeitig schaffen, werden unsere eigenen Ressourcen überstrapaziert.*

§ 8 Streitbeilegung

Falls Krisen zwischen Teammitgliedern entstehen sollte, wird sich das Team zu einem Meeting treffen und gemeinsam über das Problem sprechen. Dabei hat jedes Teammitglied die Möglichkeit offen zu sprechen und somit das Problem schnell zu lösen. Das Meeting hört es auf, wenn das Problem aus der Welt geschafft wurde, damit die Sprints wieder reibungslos ablaufen.

Falls das nicht zu einer langfristigen Lösung führen sollte, entscheidet der Scrum Master wie es weiter geht.

§ 9 Kündigung des Vertrags

Der AG und sowie auch die AN haben ein Kündigungsrecht des laufenden Vertrags zu jedem Zeitpunkt. Die Vergütung der AN erfolgt nach erbrachter Leistung(Berechnung siehe § 6).

§ 10 Gewährleistung und Mängelrechte

*[Hier ergeben sich keine Besonderheiten zu „klassischen“ Softwareerstellungsprojekten. Eine Regelung der Mängelbehandlung vor Abnahme ist wegen der Besonderheiten des Vorgehensmodells nicht erforderlich. Für die Mängelbehandlung nach (Teil)Abnahme könnte man vorsehen, dass sie in das PB wieder eingepflegt und abgearbeitet werden. Stellt sich heraus, dass kein Mangel vorliegt, ist der Zusatzaufwand vergütungspflichtig. Ist eine Vergütung pro Sprint oder per Story-Point vereinbart, lässt sich der erforderliche Aufwand auch genau berechnen. Um das Problem der Unwirksamkeit einer Teilabnahmevereinbarung in Auftragnehmer-AGB weiter zu entschärfen, könnte man außerdem den Beginn der Gewährleistungsfrist für den gesamten VG, also auch für abgenommene Leistungen, an die Schlussabnahme bzw. deren Fiktion anknüpfen. Dies erscheint aber nicht unbedingt erforderlich.]*

§ 11 Softwarehinterlegung (Escrow)

*[Abhängig von der Bedeutung der Software für den AG und dem Investitionsvolumen kann es sinnvoll sein, eine Hinterlegung des Quellcodes zu der Software zu vereinbaren. So hat der AG in bestimmten Fällen Zugriff auf den Quellcode, etwa im Fall der Insolvenz des AN oder wenn der AN die weitere Entwicklung der Software trotz Angebots einer angemessenen Vergütung verweigert. Die Hinterlegung kann ausführlich hier im Vertrag oder in einer separaten Vereinbarung geregelt werden. Quellcodehinterlegung bei einem Escrow-Agenten ist aufwändig und in der Regel erst bei Investitionen ab etwa 50.000 € wirtschaftlich sinnvoll. In jedem Fall bedarf es dazu konkreter Abstimmungen im Einzelfall, weshalb „Muster“ sich verbieten.]*

§ 12 Nutzungsrechte

Der AN räumt dem AG die zur Erfüllung des Vertragszwecks erforderlichen Nutzungsrechte an dem VG ein. Es gilt § 31 Abs. 5 des Urheberrechtsgesetzes („UrhG“). Es gilt ebenfalls §31 Abs. 2 des Urheberschutzgesetzes, dass andere nicht im Vertrag erwähnte Partner für die Nutzung berechtigt sind.  Es wird explizit erwähnt, dass laut § 31a Abs. 4 des UrhG auf die Absätze 1-3 des § 31a nicht verzichtet werden kann. Im Falle einer Veröffentlichung erklärt sich das Bildungsminsterium für Unterricht Kunst und Kultur (BmUKK) die Beteiligung von Erträgen durch dieses Produkt im Sinne von § 32a Abs. 1 des UrhG bei 50% dem Urheber zu übertragen.

*[Die Nutzungsrechtsübertragung ist regelmäßig ein Diskussionsthema. Der Verweis auf § 31 Abs. 5 UrhG kann für kleine Projekte ausreichend sein. Er ist zwar generell Auftragnehmerfreundlich, lässt aber viel Raum für Streit. Es empfiehlt sich daher, hier eine für den Einzelfall geeignete und zwischen den Parteien abgestimmte konkrete Regelung zu treffen.]*

§ 13 Nebenabreden, Rechtswahl, Prorogation und Salvatorische Klausel

Mündliche Nebenabreden sind nicht getroffen. Änderungen, auch dieser Regelung, und Ergänzungen dieses Vertrages bedürfen der Schriftform.

Es gilt das Recht der Republik Österreich. Vertragssprache ist Deutsch.

Sind die Parteien jeweils entweder Kaufmann oder eine juristische Person des öffentlichen Rechts, ist ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus dieser Rahmenvereinbarung sowie jedem unter dieser Vereinbarung geschlossenen Vertrag Wien, Republik Österreich.

Die Rechtsunwirksamkeit einer Bestimmung dieses Vertrages berührt die Rechtswirksamkeit der übrigen Teile nicht. Die Parteien verpflichten sich, eine unwirksame Bestimmung durch eine wirksame Regelung zu ersetzen, die der unwirksamen im Ergebnis am nächsten kommt und die dem Vertragszweck am besten entspricht.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, den \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, den \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Stempel/Unterschrift AuftraggeberStempel/Unterschrift Auftragnehmer