

Allgemeine Bedingungen

für Softwareprojekte (AGB/SP)

Allgemeine Bedingungen für Softwareprojekte

§1 – Anwendungsbereich

(1) Die nachfolgenden Allgemeinen Bedingungen für Softwareprojekte (AGB/SP) gelten für alle Verträge, die Niklas Schrötler Development (Einzelunternehmen) mit seinen Kunden für Softwareprojekte mit begrenzter Laufzeit schließt.

(2) Weiterhin gelten diese AGB/SP für solche Verträge und Angebote, in denen explizit auf diese Bedingungen hingewiesen wird.

(3) Diese AGB gelten ausschließlich. Abweichende, entgegenstehende oder ergänzende Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden werden nur dann und insoweit Vertragsbestandteil, als Niklas Schrötler Development ihrer Geltung ausdrücklich zugestimmt hat. Dieses Zustimmungserfordernis gilt in jedem Fall, beispielsweise auch dann, wenn Niklas Schrötler Development in Kenntnis der AGB des Kunden mit der Erbringung der Dienstleistungen vorbehaltlos beginnt.

§2 – Parteien

(1) Die Vertragsparteien werden zur leichteren Lesbarkeit im Folgenden abgekürzt. Hierbei wird Niklas Schrötler Development (Einzelunternehmen) als Auftragnehmer genannt. Die andere Vertragspartei wird als Auftraggeber bezeichnet.

(2) Der Auftragnehmer agiert neben seiner offiziellen Unternehmensbezeichnung zudem unter Markennamen. Die Marken „allroundDigital“, sowie „setilio“ bezeichnen in Dokumenten ebenfalls den Auftragnehmer.

§3 – Leistungspflichten des Auftragnehmers

(1) Der Auftragnehmer ist verpflichtet, eine Software entsprechend der im Angebot festgehaltenen Funktionalitäten herzustellen. Diese Software ist Bestandteil der individuellen oder standardisierten Beratungs- und Entwicklungsdienstleistung, die der Auftraggeber primär im Rahmen des Dienstvertrags, der bei Zustimmung des Angebots zustande kommt, leistet.

(2) Als Pflichtenheft akzeptieren beide Seiten das zugrunde liegende Angebot, insbesondere die Projektbeschreibung und die Auflistung benötigter

Funktionalitäten. Nebenabsprachen zu diesem sind ausschließlich in Textform zulässig und müssen von beiden Parteien einvernehmlich und explizit bestätigt werden. Weiterhin können diese Funktionalitäten im Laufe des Projekts angepasst sowie erweitert werden, sofern beide Parteien ein formloses, schriftliches Einverständnis abgeben.

(3) Kompatibilität: Der Auftragnehmer ist verpflichtet, die programmierte Software (a) bei Apps für die Betriebssysteme Google Android und Apple iOS, jeweils in den aktuellen drei Major-Versionen; (b) bei Softwareprodukten auf die aktuelle Major-Version der unterstützten Betriebssysteme; (c) bei Web-Anwendungen auf die aktuellen drei Major-Versionen von Google Chrome zu optimieren. Die erstellte Software hat bei der Verwendung der genannten Versionen, für die sie optimiert wurde, fehlerfrei und ohne Beeinträchtigung der spezifizierten Funktionalität verwendbar zu sein. Ausgenommen hiervon sind Funktionalitäten, die aus technischen Gründen nur in einer Teilmenge der Betriebssysteme und Versionen verfügbar sind. Bei der Integration von Schnittstellen von Drittanbietern hat die erstellte Software für die zum Zeitpunkt der Erstellung der Endversion aktuellen Version der jeweiligen Schnittstelle fehlerfrei und ohne Beeinträchtigung der spezifizierten Funktionalität verwendbar zu sein.

(4) Fertigstellung:

(4a) Nach der Fertigstellung der Software und deren Freigabe durch den Kunden erstellt der Auftragnehmer die Endversion der Software. Diese muss auf dem Betriebssystem und für die Schnittstellenversionen, für die diese gemäß §2 Abs. 3 optimiert wurde, vollständig funktionstüchtig sein.

(4b) Nach der Abnahme der Endversion der Software durch den Auftraggeber ist der Auftragnehmer verpflichtet dem Auftraggeber die Software zur Verfügung zu stellen und diese, nach der Vergütung des Auftragnehmers gemäß §4, gemäß §1 Abs. 2 bereitzustellen.

§3 – Leistungspflichten des Auftraggebers

(1) Der Auftraggeber ist während der gesamten Zeit der Herstellung der Software durch den Auftragnehmer zur

angemessenen Mitwirkung verpflichtet. Zur angemessenen Mitwirkung zählt insbesondere die Überlassung aller Daten und Informationen, die für die Entwicklung der technischen Spezifikation und zur Herstellung der Software erforderlich sind.

(2) Der Auftraggeber bestätigt, wenn er mit dem vorliegenden Konzept zufrieden ist, mit seiner Unterschrift unter diesem Vertrag die Freigabe dieses Auftrags.

(3) Nach der Fertigstellung der Endversion ist der Auftraggeber zur Abnahme der Software verpflichtet. Sofern die Software im Wesentlichen funktionsfähig und mangelfrei ist die Abnahme in Textform (§ 126b BGB) zu erklären.

(4) Spätestens 5 Werktage nach Abschluss des Vertrags hat der Auftraggeber dem Auftragnehmer alle zur Entwicklung und Erstellung der Software erforderlichen Inhalte in elektronischem Format zur Verfügung zu stellen. Für die Beschaffung und den Rechteerwerb an Inhalten ist allein der Auftraggeber verantwortlich.

§4 – Vergütung / Zahlungsmodalitäten

(1) Die Vergütung folgt dem Zahlungsplan, welcher im Angebot festgelegt ist.

(2) Alle angegebenen Preise sind, sofern nicht anderweitig als solche gekennzeichnet, Nettopreise, und werden zuzüglich der gesetzlichen Umsatzsteuer berechnet. Dies gilt auch für die in diesem Dokument genannten Preise.

(3) Für Mehraufwendungen, die über die gemäß §2 dieses Vertrages vom Auftragnehmer geschuldeten Leistungen hinausgehen, vereinbaren die Parteien vor Erbringung der zusätzlichen Leistungen schriftlich oder per E-Mail eine Pauschalvergütung.

(4) Unabhängig von der Pauschalvergütung gemäß Abs. 1-3 dieses Paragraphen ist der Auftraggeber verpflichtet, jeglichen Mehraufwand des Auftragnehmers mit einem Stundensatz von 120 Euro netto zu vergüten, der daraus resultiert, dass der Auftraggeber seinen Verpflichtungen gemäß § 3 dieses Vertrages nicht nachgekommen ist.

(5) Als vergütungspflichtige Mehraufwendungen gelten in jedem Fall Aufwendungen, die der Auftragnehmer tätigt, weil der Auftraggeber nach Freigabe der technischen Spezifikation, nach Freigabe eines Meilensteinabschlusses oder nach Teilabnahmen auf Wunsch des

Auftraggebers Änderungen vorgenommen hat, die sich auf Leistungen beziehen, die bereits freigegeben worden sind. Für derartige Mehraufwendungen wird ebenfalls gemäß Abs. 4 dieses Paragraphen verfahren.

(6) Der Auftragnehmer ist berechtigt die Erfüllung des Vertrages auszusetzen, sollte der Auftraggeber eine fällige Forderung nicht binnen sieben Tagen nach ihrem fällig werden begleichen.

(7) Der Auftragnehmer ist berechtigt, fällige Forderungen durch Drittanbieter einziehen zu lassen.

§5 – Quellcode, Weiterentwicklung, Nutzungsrechte, Namen- und Kennzeichnungsrechte

(1) Der Auftragnehmer stellt dem Auftraggeber den Quellcode vollständig (ausgenommen interner Werkzeuge des Auftragnehmers und externen Softwarebibliotheken) zur Verfügung und räumt ihm sämtliche Nutzungsrechte an der vertragsgegenständlichen Software für alle bekannten und unbekanntem Nutzungsarten ausschließlich, unwiderruflich und ohne inhaltliche, räumliche oder zeitliche Beschränkung vollumfänglich ein. Die Rechtseinräumung ist insbesondere nicht auf Nutzungen im Internet beschränkt, sondern umfasst auch die Verwertung auf andere Arten und Weisen, z. B. in Rundfunk und Fernsehen, auf CD-ROM, in Printversionen sowie auf alle anderen möglichen Arten. Zu dieser Übergabe gehört auch jegliche Dokumentation über den Quellcode und dessen Aufbau, welche zur Erstellung der Software angefertigt wurde. Als Dokumentation gelten unter Anderem Kommentare im Quellcode, relevante Grafiken und Diagramme und sonstige schriftliche Beschreibungen der anzufertigenden Software.

(2) Die Übergabe des Quellcodes und die Einräumung der Nutzungsrechte werden gem. § 158 Abs. 1 BGB erst wirksam, wenn der Auftraggeber die gem. § 4 dieses Vertrages geschuldete Vergütung samt bisheriger Auslagen vollständig bezahlt hat.

(3) Der Auftraggeber ist berechtigt, die vertragsgegenständliche Software zu bearbeiten, nachträglich zu ändern, zu ergänzen, zu erweitern, ganz oder teilweise auszutauschen oder zu löschen. Der Auftragnehmer wird in Bezug auf die Software keinen Entstellungsschutz in Anspruch nehmen, außer wenn ein gröblicher Verstoß gegen seine Urheberpersönlichkeitsinteressen vorliegt. Im Zweifel kann der Auftragnehmer verlangen,

dass er im Zusammenhang mit der veränderten Software nicht bzw. nicht mehr genannt wird.

§6 – Mängel

(1) Für Mängel hinsichtlich der Funktionsfähigkeit der Software haftet der Auftragnehmer nach Maßgabe der gesetzlichen Bestimmungen des Kaufvertragsrechts (§§ 434 ff BGB). Ferner haftet der Auftragnehmer auch dafür, dass die erstellte Software den vertraglichen Spezifikationen und der technischen Spezifikation in der vom Auftraggeber freigegebenen Form entspricht.

(2) Der Auftraggeber hat die Software unverzüglich nach der Auslieferung oder dem Zugänglichmachen im Internet durch den Auftragnehmer, soweit dies nach ordnungsgemäßer Geschäftslage tunlich ist, zu untersuchen und, wenn sich ein Mangel zeigt, dem Auftragnehmer unverzüglich Anzeige zu machen.

(3) Unterlässt der Auftraggeber die Anzeige, so gilt die Software als genehmigt, es sei denn, dass er sich um einen Mangel handelt, der bei einer sorgfältigen Untersuchung nicht erkennbar war.

(4) Ein Fehler oder ein unregelmäßiges Verhalten des Software-Systems ist kein Mangel sofern dieser/dieses (a) nur auf spezifischer Hardware auftritt und oder (b) auf nicht unterstützten Betriebssystemen bzw. Betriebssystemversionen (siehe §2 Abs. 3) auftritt.

§7 – Haftung

(1) Der Auftragnehmer haftet für die sorgfältige und fachgerechte Erbringung seiner vertraglichen Leistungen sowie deren Mangelfreiheit.

(2) Der Auftragnehmer haftet für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für leichte Fahrlässigkeit haftet der Auftragnehmer nur bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf sowie bei Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit von Personen nach Maßgabe des Produkthaftungsgesetzes. Der Auftragnehmer ist nicht verpflichtet einen möglichen Gewinnverlust zu erstatten, der durch Fehler auftritt. Dies gilt, insbesondere wenn dieser durch Fehlfunktionen von Drittanbietersoftware, Angriffe auf die

Software oder einen Fehler der Systeme, auf denen die Software ausgeführt bzw. bereitgestellt wird, entsteht.

(3) Der Auftragnehmer haftet nicht für Mängel, welche durch die Veränderung der Software durch den Auftraggeber resultieren.

(4) Die vorstehenden Regelungen gelten auch zugunsten der Erfüllungsgehilfen des Auftragnehmers.

(5) Der Auftragnehmer garantiert, dass die von ihm selbst erstellten oder beschafften Inhalte sowie die Gestaltung und die von ihm eingebrachten Ideen zur Konzeption der Software nicht in rechtswidriger Weise in Rechte Dritter eingreifen. Er stellt den Auftraggeber hiermit von jeglichen Ansprüchen in diesem Zusammenhang frei und ersetzt ihm die angemessenen Kosten der Rechtsverteidigung.

(6) Der Auftraggeber garantiert, dass die von ihm zur Verfügung gestellten Inhalte und Informationen nicht in rechtswidriger Weise in Rechte Dritter eingreifen. Er stellt den Auftragnehmer hiermit von jeglichen Ansprüchen in diesem Zusammenhang frei und ersetzt ihm die angemessenen Kosten der Rechtsverteidigung.

§8 – Kündigung

(1) Verträge zwischen dem Arbeitgeber und dem Arbeitnehmer, denen diese Bedingungen zu Grunde liegen, können nur aus wichtigem Grund (§ 314 Abs. 1 BGB) gekündigt werden. Die Kündigung ist in Textform (§ 126 b BGB) zu erklären. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere dann vor, wenn

a) der Auftragnehmer Pflichten aus diesem Vertrag in grober Weise verletzt;

b) der Auftraggeber seine Pflichten aus diesem Vertrag – insbesondere seine in § 3 dieses Vertrages beschriebenen Mitwirkungspflichten – in grober Weise verletzt;

(2) Im Falle der fristlosen Kündigung des Vertrages durch den Auftraggeber aus wichtigem Grund ist der Auftraggeber berechtigt, die Software durch Dritte fortentwickeln zu lassen. Zu diesem Zweck ist der Auftragnehmer verpflichtet, dem Auftraggeber unverzüglich die bis dahin erstellte Version der Software zu übergeben.

(3) Bei wirksamer Beendigung dieses Vertrages gehen alle Nutzungsrechte an bereits erstellten Teilen der Software sowie das Eigentum an allen Verkörperungen

hiervon gegen Zahlung in Höhe des Wertes der bereits erbrachten Leistungen auf den Auftraggeber über.

(4) Dieser Vertrag kann, neben den vorstehenden Regelungen, wirksam beendet werden, wenn sich der Auftraggeber und der Auftragnehmer gegenseitig eine einvernehmliche Auflösung des Vertrags erklären. Diese Erklärungen in Textform (§ 126 b BGB) zu leisten.

§9 - Referenzen, Anerkennung der Urheberschaft

(1) Der Auftragnehmer darf den Auftraggeber auf seiner Website oder in anderen Medien als Referenzauftraggeber nennen. Der Auftragnehmer darf ferner die erbrachten Leistungen zu Demonstrationszwecken öffentlich wiedergeben oder auf sie hinweisen, es sei denn, der Auftraggeber kann ein entgegenstehendes berechtigtes Interesse geltend machen.

(2) Der Auftragnehmer hat Anspruch auf Nennung seines Namens als Urheber in Form eines Vermerks in der von ihm erstellten Software. Er darf diesen Copyright-Vermerk selbst anbringen und der Auftraggeber ist nicht dazu berechtigt, ihn ohne Zustimmung des Auftragnehmers zu entfernen.

§10 – Schlussbestimmungen

(1) Alle Änderungen oder Ergänzungen dieses Vertrages oder weiterer vertraglicher Vereinbarungen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform.

(2) Sollte der Vertrag unwirksame Regelungen enthalten, bleibt die Wirksamkeit des Vertrages im Übrigen unberührt. Die Parteien sind verpflichtet, die unwirksame Bestimmung durch eine wirksame zu ersetzen, die dem Vertragsziel unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen Interessen beider Parteien am nächsten kommt. Ebenso ist zu verfahren, sollte sich bei der Durchführung des Vertrages eine ergänzungsbedürftige Regelungslücke zeigen.

(3) Auf den vorliegenden Vertrag ist ausschließlich deutsches Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts anwendbar. Ausschließlicher kaufmännischer Gerichtsstand ist der Sitz des Auftragnehmers.