

LMU MÜNCHEN

JURISTISCHES IT-PROJEKTMANAGEMENT WS 2015/2016

Vertragsgestaltung bei kleinen IT-Projekten

Autor:
ANNA RIEDER

Lehrbeauftragter:
DR. FRANK SARRE

Januar 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Fallbeispiel	3
2.1	Auftraggeber	3
2.2	Auftragsnehmer	3
2.3	Gemeinsames Projekt	4
2.3.1	Ziele des Auftraggebers	4
2.3.2	Ziele des Auftragsnehmers	4
3	Vertragsgestaltung	5
3.1	Spezifikation des Leistungsgegenstands und Pflichtenheft	6
3.2	Ansprechpartner und Vorgehen bei Änderungen	8
3.3	Mitwirkungspflichten	10
3.4	Zeitplan und Vergütung	10
3.5	Abnahme und Haftungsbegrenzung	11
3.6	Nutzungsrechte und Rechte Dritter	12
3.7	Sonstiges	13
4	Fazit	14

1 Einleitung

Die wenigsten IT-Projekte werden ohne Probleme abgewickelt und viele von ihnen scheitern. Der letzte Bericht der Standish Group, die den Erfolg von 50 000 IT-Projekten untersuchte, zeigte, dass nur bei 29 Prozent der Projekte eine zufriedenstellende Lösung erarbeitet wurde. Die restlichen Projekte scheiterten entweder komplett (19 Prozent) oder hatten eine nicht zufriedenstellende Lösung als Resultat (52 Prozent) [1].

Wenn IT-Projekte in Krisen geraten und drohen zu scheitern, ist ein Streitfall zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer abzusehen. In diesem Fall ist ein Projektvertrag ein wichtiges Instrument um Konflikte über die verschiedenen Eskalationsstufen hinweg zu schlichten. In Projektverträgen sollte schriftlich festgehalten sein, worauf sich Auftraggeber und Auftragnehmer vor Projektstart einigen konnten. Diese Vereinbarungen können im späteren Streitfall für die Schlichtung herangezogen werden. Verträge sichern beide Parteien ab und sind eine wichtige Grundlage, um zu gewährleisten, dass Aufwand und Nutzen für beide Parteien im richtigen Verhältnis stehen. Viele IT-Projekte scheitern wegen Unklarheiten über den Leistungsgegenstand, fehlendem Verständnis für die Pflichten der Projektmitwirkenden, unkontrolliertem Ändern der Anforderungen oder anderen Gründen. Ein guter Vertrag kann zu einem erfolgreichen Projektablauf ohne explodierenden Kosten beitragen, indem er den Leistungsgegenstand genau beschreibt und dem Auftragnehmer und Auftraggeber Klarheit über das Projekt verschafft.

Trotz dieser Vorteile finden sich in der Praxis viele Projekte bei denen mit der Entwicklung von Software begonnen wird, ohne dass wichtige Punkte vereinbart und schriftlich festgehalten wurden. Vor allem kleinere IT-Dienstleister, Start-Ups und Freelancer nehmen und vergeben häufig Aufträge, die nur auf mündlichen Vereinbarungen oder nur dem Angebot basieren. Das Thema „Vertrag“ ist häufig nicht präsent, was daran liegen mag, dass der Fokus bereits auf der Umsetzung des konkreten Projekts liegt, der Aufwand gescheut wird oder das Know-How und die Erfahrung fehlen und dadurch die Hürden als zu hoch empfunden werden.

Im Folgenden wird anhand eines Fallbeispiels aufgezeigt, wie ein Vertrag für kleine IT-Projekte aussehen kann und auf welche Punkte besonders zu achten ist, um das Projekt erfolgreich durchzuführen und häufige Fehler in der Praxis zu vermeiden.

2 Fallbeispiel

Im Fallbeispiel wird ein Projekt zwischen einem Start-up Unternehmen und einem weiteren kleinen Unternehmen beschrieben, bei dem für den Auftraggeber eine App entwickelt werden soll. Dieses Beispiel wird in den nachfolgenden Abschnitten herangezogen, um zu zeigen wie der Vertrag bei diesen praktischen Fall gestaltet werden sollte.

2.1 Auftraggeber

Die Auftraggeberfirma ist ein Start-up Unternehmen mit zehn Mitarbeitern, das browser-basiertes Online Coaching anbietet. Das Unternehmen ist sehr innovations- und technologieorientiert und befindet sich in einer Wachstumsphase, was sowohl die Mitarbeiterzahl als auch die Produktbereiche betrifft. Das Team, das in einer flach hierarchischen Organisationsstruktur zusammenarbeitet, setzt sich zusammen aus festangestellten Mitarbeitern, Auszubildenden und Praktikanten und wird von drei Chefs geleitet, die das Unternehmen aus einem Studienprojekt heraus gegründet haben. Die technische Abteilung des Unternehmens umfasst inklusive des CIO vier Mitarbeiter, wobei die Aufgaben dieser Abteilung bei der Entwicklung und Wartung des Services liegt, wozu auch die Bereitstellung der technischen Infrastruktur gehört. Weitere Aufgaben sind die Administration der internen IT, der Gestaltung, Umsetzung und Wartung neuer Produkte und des Webauftritts sowie das Leisten von Support und der technischen Beratung von Kunden. Das Team arbeitet flexibel zusammen, wobei eine Person Aufgaben aus mehrere Aufgabenbereiche übernimmt.

2.2 Auftragsnehmer

Die Auftragsnehmerfirma ist ein kleines IT-Unternehmen, das Websites, Videos und Apps für andere Unternehmen produziert. Es wirbt mit einem hauseigenen App-Baukasten, womit es möglich sein soll, Apps schnell und kostengünstig umzusetzen. Die fünf Mitarbeiter setzten sich zusammen aus dem Unternehmensführer sowie Hochschulabsolventen und Werkstudenten aus dem Bereich der Informatik und Mediengestaltung. Der Unternehmensführer übernimmt dabei die Akquise von Neukunden und den Vertrieb, die Mitarbeiter gestalten und entwickeln die Produkte. Die Mitarbeiterstruktur in dem seit mehreren Jahren bestehenden Unternehmen ist flach hierarchisch organisiert.

2.3 Gemeinsames Projekt

Die Auftraggeberfirma möchte ihr Produktportfolio um eine Android App erweitern. Bisher können sich die Kunden des Auftraggebers online von einem oder mehreren Trainern via Videoconferencing beraten lassen. Die Themengebiete gehen dabei von Fitness und Yoga über Persönlichkeitsbildung bis hin zu E-Learning und Schulungen. Mit der App soll es möglich sein, dass der Kunde nun nicht mehr an einen Desktop-PC oder Laptop gebunden ist, um den Service zu nutzen. Der Kunde soll nun auch auf Teile des Angebots mobil zugreifen können.

2.3.1 Ziele des Auftraggebers

Das Ziel des Auftraggebers ist es seinen Service auch auf mobilen Endgeräten anbieten zu können, das Produkt möglichst günstig zu produzieren und damit möglichst schnell auf den Markt zu gehen. Aufgrund mangelnder personeller Ressourcen und Zeitdrucks soll die Entwicklung an einen externen Dienstleister ausgelagert werden. Die Bewerbung des App-Baukastens des Auftragsnehmers ist daher attraktiv für ihn.

2.3.2 Ziele des Auftragsnehmers

Das Ziel des Auftragsnehmers ist es Einnahmen durch die Entwicklung der App zu generieren. Desweiteren ist es sein Ziel den Kunden längerfristig zu binden und ein erfolgreiches Produkt für die eigenen Referenzen zu entwickeln.

3 Vertragsgestaltung

Im Fallbeispiel soll eine neue App für den Auftraggeber entwickelt werden. Da der Auftraggeber ein vollständiges Werk, die App, zum Ende des Projektes erwartet und die Entwicklung und Steuerung der Entwicklung auslagern will, spricht dies für einen Werkvertrag. Im Gegensatz zum Dienstvertrag, bei dem sich der Auftragnehmer zur Bereitstellung seiner Dienste verpflichtet (§§ 611 ff BGB), ist der Werkvertrag dadurch gekennzeichnet, dass als Gegenleistung zu einer vereinbarten Vergütung ein versprochenes Werk herzustellen ist (§ 631 BGB). Beim Werkvertrag schuldet der Auftragnehmer dem Auftraggeber das sach- und rechtmangelfreie Werk (§ 633 f BGB). Die Projektverantwortung und das Erfolgsrisiko liegt bei ihm.

Dies zu wissen und anzuerkennen, kann für kleine IT-Projekte enorm hilfreich sein. Gerade die Annahme, dass beide Projektpartner „in einem Boot sitzen“ und sich bei auftretenden Problemen zusammen setzen um gemeinsam über Lösungen zu entscheiden, bringt IT-Projekte zum Stocken und auf Abwege. Das Wissen um die Koordinationsverantwortung beim Auftragnehmer und die Mitwirkungspflichten beim Auftraggeber, schafft Klarheit über die Verantwortlichkeiten im Projekt. Zusätzlich sichert der Werkvertrag die Parteien durch die detaillierte Beschreibung des Leistungsgegenstands und der Hauptleistungspflichten ab.

Jedoch können Verträge gerade für kleine oder junge IT-Unternehmen kompliziert und abschreckend wirken. So wird oft mit der Arbeit an Projekten begonnen, ohne dass es einen schriftlichen Vertrag gibt. Dabei wird der Aufwand und die Komplexität von kleineren Projekten ohne der Analyse der Anforderungen, die ein Vertrag mit sich bringt, oft unterschätzt. Zusätzlich kommen Aufträge häufig oft über persönliche Kontakte zustande, so dass angenommen wird, dass eine mündliche Vereinbarung und das Wort des Bekannten ausreichend ist. In der Natur von Software liegt es jedoch, dass sich Anforderungen ändern und dass im Laufe des Entwicklungsprozesses darauf flexibel reagiert werden muss. Die Ziele von Auftragnehmer und Auftraggeber liegen nicht immer auf gleicher Linie und das Endprodukt weicht häufig von der ursprünglichen Idee ab. Über die Inhalte eines Projektvertrags müssen die Projektbeteiligten sich im Laufe des Projekts sowieso austauschen und es ist besser die Punkte vor Projektstarts festzulegen, als später zu merken, dass die Parteien unterschiedlicher Meinung sind. Es ist essentiell, dass der Vertrag und auch spätere Vertragsänderungen und -ergänzungen immer schriftlich festgehalten werden, damit eine stabile Basis für das Projekt geschaffen wird.

Im Fallbeispiel entscheiden sich der CIO des Auftraggebers und der Unternehmensführer der Auftragnehmerfirma einen Werkvertrag aufzusetzen und binden den Projektleiter auf Auftragnehmerseite und den Ansprechpartner auf Auftraggeberseite in die Vertragsgestaltung mit ein. Aufgrund von Zeit- und Kapazitätenmangels wird ein reduzierter Werkvertrag geschlossen, der nur die wichtigsten Punkte umfasst.

3.1 Spezifikation des Leistungsgegenstands und Pflichtenheft

Der Werkvertrag sollte eine genaue Analyse des Problems, das gelöst werden soll, mit seinen Anwendungsfällen beinhalten. Dafür hat der klassische Werkvertrag immer ein Pflichtenheft als Vertragsanlage. Die Grundlage für das Pflichtenheft ist das Lastenheft, in dem der Auftraggeber seine Anforderungen an den Leistungsgegenstand möglichst präzise beschreibt. Anhand dieses Lastenhefts kann der Auftragnehmer die Realisierungsvorgaben für Umsetzung dieser Anforderungen im Pflichtenheft erarbeiten (DIN 66901-5).

In der Praxis fehlt das Pflichtenheft jedoch gerne komplett, wurde "vergessen", ist unvollständig, nicht ausreichend detailliert oder widersprüchlich [7]. Dafür kann es folgende Gründe geben:

- Der Auftraggeber erstellt kein Lastenheft, da er nicht genau weiß, was er will.
- Anforderungen und Realisierungsvorgaben zu spezifizieren wird als zu aufwendig empfunden.
- Oft ist nicht klar, wer für die Erstellung aufkommt und ob diese Leistung vergütet wird.
- Die Erstellung des Pflichtenhefts wird verschoben, um die Realisierung der Software nicht weiter zu verzögern.
- Es wird kein Nutzen in einem detailliertem Pflichtenheft für ein kleines, agiles Software-Projekt gesehen. Da sich Aspekte in agilen Projekten häufig ändern, wird der Aufwand, den die Erstellung kostet, nicht als gerechtfertigt empfunden.

Diese stiefmütterliche Behandlung des Pflichtenhefts ist bei genauerer Betrachtung nicht verständlich. In der Praxis entsprechen Lastenheft und Pflichtenheft dem fachlichen und dem technischen Konzept zur Software, also die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Problem und wie es gelöst werden soll. Diese Auseinandersetzung ist

essentiell und wird auch ohne Vertrag passieren, aber natürlich ist es besser, wenn sich Auftraggeber und -nehmer über den Leistungsgegenstand einig sind.

Allerdings weiß der Auftraggeber häufig nicht im Detail, was er genau haben will und ist auf die Beratung des Auftragnehmers angewiesen. Der Auftragnehmer wiederum ist oft bei der Realisierung von System und den Schnittstellen des Auftraggebers abhängig. Eine wirkliche Wertschöpfung mit neuen Ideen und eine realistische Abschätzung des Aufwands kann nur durch den Austausch von Auftraggeber und Auftragnehmer entstehen.

Wenn es also kein Lastenheft von Seiten des Auftraggebers mit detaillierten Anforderungen an den Leistungsgegenstand gibt und der Auftragnehmer nicht nur die Realisierungsvorgaben sondern auch die Anforderungen mit erarbeitet, sollte der Auftragnehmer darauf achten, dass sein Aufwand zur Erstellung des Konzepts vergütet wird. Er muss bedenken, dass der Auftraggeber sich das Konzept vom Auftragnehmer kostenfrei entwickeln und anschließend bei der Konkurrenz umsetzen lassen könnte, wenn es keine Vereinbarung gibt. Im Werkvertrag könnte das zum Beispiel so abgebildet werden, dass die Erstellung des Konzepts einer Projektphase entspricht, bei der nach erfolgreicher Teilabnahme eine Abschlagszahlung für den Auftragnehmer fällig ist. So wird der Aufwand des Auftragnehmers vergütet, auch wenn es zu keiner Umsetzung des Projekts kommen sollte.

Dass die Auseinandersetzung mit den Anforderungen, den Realisierungsvorgaben und den Mitwirkungspflichten des Kunden in der Praxis nötig ist, zeigt das Fallbeispiel. Im Beispiel ist eine Android-Applikation gewünscht, die im Vergleich zum browserbasierten Produkt des Auftraggebers nur einen eingeschränkten Funktionsumfang hat. So soll sich der User über die App in seinen Account auf dem Portal des Auftraggebers einloggen und mitgeschnittene Videoinhalte von Online-Trainings mobil ansehen können. Der User soll dabei auch die Möglichkeit haben die einzelnen Videos zu kommentieren und die Kommentare sollen auf dem zentralen Server des Auftraggebers abgelegt werden.

Der Auftraggeber hat hier die groben fachlichen Anforderungen bereits bereitgestellt. In einem Workshop werden weitere Details besprochen. Durch den Austausch der beiden Parteien wird dem Auftragnehmer bewusst, dass für die technische Umsetzung des Projekts das selbst-entwickelte Framework nicht ausreichend ausgereift ist und für die Erstellung mehr Aufwand als zuvor gedacht nötig ist. Die Kosten können durch den

Austausch realistischer eingeschätzt werden.

Wichtig ist auch, dass bei einem gemeinsamen Workshop nicht nur die Unternehmensleiter, die gegebenenfalls keinen detaillierten Einblick in die technische Infrastruktur und Kapazitäten haben und sich zu sehr am Vertrieb orientieren, am Workshop teilnehmen, sondern auch diejenigen Mitarbeiter, die das Projekt realisieren, koordinieren oder Mitwirkungspflichten erbringen müssen. Dabei muss allen Teilnehmenden bewusst sein, dass realistische Aussagen getroffen werden sollen.

Von Seiten der Auftraggeber-Firma wurde bereits ein Mock-up entwickelt, das Design, Struktur und Interaktionsbeschreibungen klar vorgibt. Im Workshop stellt sich durch den Austausch heraus, dass dieses Design bis auf kleine Änderungen umgesetzt werden kann. Der Auftragsnehmer berät den Auftraggeber bezüglich Designimplikationen, die das Betriebssystem Android auf das Layout hat, woraufhin der Auftraggeber die Designvorlage anpasst.

Der Auftragsnehmer erstellt das Pflichtenheft auf Basis der überarbeiteten Anforderungen des Auftraggebers. Da das Feinkonzept vom Auftraggeber geliefert wird und beim Austausch im Workshop nur wenige kritische Punkte zu Tage gekommen sind, sieht der Auftragsnehmer den Workshop als Akquisitionsleistung, für die er keine zusätzliche Vergütung vom Auftraggeber verlangt. Das vom Auftragsnehmer erstellte und vom Auftraggeber gegengezeichnete Pflichtenheft wird Vertragsanlage.

Neben dieser Spezifikation der Anforderungen an den Leistungsgegenstand, den Realisierungsvorgaben und einem realistischen Zeitplan, sollten weitere Punkte vertraglich festgelegt werden, auf die in den folgenden Abschnitten eingegangen wird. Mit der Realisierung des Projekt wird erst nach Vertragsunterzeichnung begonnen.

3.2 Ansprechpartner und Vorgehen bei Änderungen

Um die Verantwortungsbereiche klar abzugrenzen, die Kommunikation zwischen den Parteien zu vereinfachen und einen erfolgreichen Projektverlauf zu erleichtern, sollen im Werkvertrag der Ansprechpartner auf Auftraggeberseite und der Projektleiter auf Auftragsnehmerseite klar zu benannt werden. Weiterhin sollte geklärt werden, wer diese Aufgabe im Krankheitsfall oder im Urlaub übernimmt. Es sollte auch festgehalten werden, wer berechtigt ist Änderungen zu beauftragen oder (Teil-)Abnahmen durchzuführen.

Das ist auch wichtig, weil bei einem Streitfall der Auftragsnehmer die Beauftragung der Leistung nachweisen muss, um vor Gericht die Bezahlung durchzusetzen [9].

Bei jungen, kleinen Firmen, deren Mitarbeiterstruktur nicht hierarchisch aufgebaut ist und bei denen sich die Aufgabenbereiche der Mitarbeiter überschneiden, ist es besonders wichtig die Projekt-Verantwortlichen zu benennen. Die Aufgabe der Projektmanagers entspricht in diesen Firmen oft keiner eigenständigen Stelle, sondern wird von Mitarbeitern zusätzlich zu anderen Aufgaben mit übernommen. Wenn die Struktur selbst den Mitarbeitern der Auftraggeberfirma nicht klar sein sollte, ist es als Auftragsnehmer umso schwerer zu erkennen, auf wessen Änderungswünsche er zu reagieren hat. Gerade wenn Projekte unter Zeitdruck entstehen ist es für unerfahrene Auftragsnehmer schwierig nicht auf den Druck eines Änderungswunsches zu reagieren. Fest definierte Verantwortungsbereiche und ein vorgegebenes Verfahren bei Änderungswünschen helfen, dass agil auf ändernde Anforderungen reagiert werden kann und sich das Projekt weiterhin im Projektrahmen bewegt. Wichtig ist, dass alle Vertragsänderungen schriftlich erfolgen und dass vertraglich festgehalten wird, dass Änderungswünsche nur umgesetzt werden, wenn der Auftragsnehmer zustimmt und der Auftraggeber den sich daraus ergebenden, vom Auftragsnehmer eingeschätzten, Mehraufwand schriftlich genehmigt.

Aufgrund von fehlenden personellen Kapazitäten, wird im Fallbeispiel der Webentwickler der Auftraggeberfirma als Ansprechpartner und der Entwickler, der auch die App entwickeln soll, als Projektkoordinator festgehalten. Das ist nicht ganz ideal, da der Aufwand, den beide zu leisten haben, nicht zu unterschätzen ist. Hier hat der Ansprechpartner neben der Organisation der Erbringung der Mitwirkungspflichten auch noch die Aufgabe Änderungswünsche seiner Mitarbeiter (Kollegen aus dem Vertrieb, Marketing, Unternehmensführer...) zu evaluieren und gegebenenfalls abzuweisen.

Bei sehr vielen Änderungswünschen und neuen Anforderungen kann es sinnvoll sein, die Umsetzung dieser auf eine nächste Version der Software zu verschieben. Außerdem sollte dem Auftragsgeber immer bewusst sein, dass Änderungswünsche meist mit Mehraufwand verbunden sind, das Projekt sich also verzögert und teurer wird. Das Hauptziel, das mit der Erstellung eines Werks verfolgt wird, sollte nie aus den Augen verloren werden.

Durch zu viele Änderungswünsche kann es auch schnell dazu kommen, dass das Verhältnis kippt und der Auftragsgeber die Steuerung des Projekts übernimmt. Bei einer ge-

richtlichen Auseinandersetzung könnte das Verhältnis so als Dienstverhältnis interpretiert werden, was sich im Gerichtsurteil negativ für den Auftragsgeber auswirken kann, beispielsweise wenn die Verantwortung für ein mängelfreies Werk nicht mehr beim Auftragsnehmer gesehen wird. Zusammengefasst sollte sich der Auftragsgeber also zurücklehnen, Änderungswünsche nur äußern, wenn sie für das Projektziel sehr wichtig sind und seinen Mitwirkungspflichten nachkommen.

3.3 Mitwirkungspflichten

Es ist wichtig, dass dem Auftraggeber bewusst ist, dass der Auftragsnehmer beim Werkvertrag zwar die Projektverantwortung, er selbst jedoch auch Mitwirkungspflichten hat. Der Auftragsgeber kann den Werkvertrag jederzeit kündigen (§649), der Auftragsnehmer allerdings nur bei wichtigen vertraglich festgehaltenen Gründen oder wenn der Auftraggeber die Mitwirkung unterlässt (§ 643 BGB). Daher sollten die Mitwirkungspflichten mit ihren Fristen im Vertrag aufgeführt werden, genauso der Vergütungsanspruch des Auftragsnehmers auf die bereits erfolgte Arbeit, falls der Auftraggeber seinen Pflichten nicht nachkommt.

Im Fallbeispiel sind Mitwirkungspflichten des Auftraggebers unter anderem, die Bereitstellung des Layouts, der Grafiken und Texte zu einem bestimmten Zeitpunkt. Auch das Liefern von Informationen wie zum Beispiel über die API des LDAP-Servers oder des Servers mit den Video-Mitschnitten gehört zu den Mitwirkungspflichten, genauso wie das Erfüllen von Aufgaben, wie der Einrichtung einer Datenbank für die Kommentare der User. Auch die Abnahme des Werkes gehört zu den Pflichten des Auftraggebers.

3.4 Zeitplan und Vergütung

Für eine gewisse planerische Sicherheit sollte der Werkvertrag einen realistischen Zeitplan beinhalten. Dabei kann es auch bei kleinen Projekten sinnvoll sein, das Projekt in Phasen zu unterteilen. Gerade wenn Konzeption, Design und technische Umsetzung aus einer Hand kommen, macht eine Unterteilung in diese drei Bereiche Sinn. Diese Unterteilung, verbunden mit Teilabnahmen, kann Änderungswünsche unterbinden, die ein Projekt in die Länge ziehen. So bringt die Änderung einer Seitenstruktur weniger Aufwand mit sich, wenn sich das Projekt noch in der Konzeptionsphase befindet, als wenn es bereits in der Entwicklung ist.

Die Unterteilung in Phasen hat einen weiteren Vorteil, vor allem für den Auftragnehmer. Laut § 641 BGB ist die Vergütung für ein Werk erst nach Abnahme fällig. Wenn die Projektphasen mit Teilabnahmen abgeschlossen werden, werden dem Auftragnehmer beim Erfüllen der Teilziele Abschlagszahlungen ausgezahlt. Diese Teilabnahmen müssen im Vertrag vereinbart werden, genauso wie die Höhe und Art der Vergütung, also ob es einen Festpreis gibt oder der Betrag nach Aufwand berechnet wird.

Um den Auftragnehmer abzusichern kann im Vertrag auch vereinbart werden, dass der Auftraggeber das Produkt erst nach der Bezahlung nutzen kann. Außerdem sollte zwischen Vergütung und Aufwendungsersatz unterschieden werden, vor allem wenn zu erwarten ist, dass den Auftragnehmer viele zusätzliche Kosten haben wird, wie zum Beispiel Fahrten zum Auftraggeber oder den Einkauf von Grafiken [2].

Im Fallbeispiel wird das Projekt in zwei Phasen mit einer Teilabnahme unterteilt, wobei in der ersten Phase die Struktur in dem vorgegebenen Design umgesetzt wird und die Mitschnitte abgespielt werden können. In der zweiten Phase wird die App um die Kommentarfunktion erweitert. Dabei wird vereinbart, dass 1/3 bei Vertragsabschluss, 1/3 bei der Teilabnahme und 1/3 des Festpreises bei der Endabnahme zu bezahlen ist.

3.5 Abnahme und Haftungsbegrenzung

Auch wenn das Projekt bisher gut gelaufen ist, kann es spätestens bei der Abnahme zu Problemen kommen. Besonders wenn die Anforderungen, Anwendungsfälle oder Abnahmekriterien nicht präzise im Pflichtenheft beschrieben oder eingegrenzt wurden, kann zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer Uneinigkeit darüber herrschen, ob das vorgegebene Ziel erreicht wurde. Dies zeigt, wie wichtig es ist, dass die Erwartungen an das Projekt vor Projektstart abgeglichen und notiert werden. Gleiches gilt für Änderungen der Anforderungen. Wenn sich die Vertragspartner nach einem Austausch dafür entscheiden diese umzusetzen, sollte diese Anforderungsänderungen zusammen mit den sich daraus ergebenden Folgen (z.B. Änderung der Fristen und der Vergütung) im Vertrag mit aufgenommen werden. Im Praxisbeispiel fällt dem Ansprechpartner bei der Teilabnahme auf, dass die Videos nicht ruckelfrei wiedergegeben werden und dass die App unter HTC Geräten mit Betriebssystem Android „KitKat“ abstürzt. Die Unklarheit darüber, wie mit dieser Tatsache umgegangen werden soll, hätte dadurch umgangen werden könnten, wenn im Vertrag die Mindestanforderungen an das System festgehalten worden wären. Bei Apps sollten zumindest die Geräte und die Versionsnummer des Betriebssystems vereinbart werden, auf denen die App fehlerfrei zu funktionieren hat und

das Layout richtig angezeigt werden soll. Außerdem wäre es im Praxisbeispiel sinnvoll gewesen die Mindestbandbreite zu definieren, die nötig ist damit die Videowiedergabe störungsfrei funktioniert.

Die Abnahme gehört laut §640 BGB zu den Pflichten des Auftraggebers, er darf die Abnahme nicht aufgrund unwesentlicher Mängel verweigern. Damit der Auftraggeber den Preis nicht im Nachhinein drücken kann, ist es auch sinnvoll im Vertrag auch festzuhalten, was unwesentliche Mängel sind.

Eine weitere Stolperfalle kann sich aus der Mitarbeiterstruktur kleiner IT-Firmen ergeben. Bei diesen Firmen gibt es aufgrund der dünnen Personaldecke häufig niemanden außer dem Entwickler selbst, der das Produkt testet. Dem Auftragnehmer sollte aber bewusst sein, dass die Abnahme nicht Teil der Entwicklung ist, in der der Ansprechpartner des Auftraggebers hilft Bugs zu finden. Auf der anderen Seite muss dem Auftraggeber bewusst sein, dass er das Produkt auf jeden Fall vor der Abnahme testen muss, da er nach der Abnahme beweislaster ist, wenn doch noch Mängel gefunden werden [6].

Es empfiehlt sich das Produkt schriftlich abzunehmen, obwohl die Abnahme auch mündlich oder durch schlüssiges Verhalten z.B. durch die Ingebrauchnahme abgenommen werden kann [6]. Daher sollte, wenn eine Ingebrauchnahme schon während der Entwicklung gewünscht ist, z.B. zu Demonstrationszwecken von Vorabversionen für den Vertrieb, dies im Vertrag festgehalten werden, um Missverständnisse zu vermeiden.

Für den Auftragnehmer ist es wichtig zu wissen, dass er auch nach der Abnahme weiterhin für Schäden, die durch das Produkt entstehen, haftet. Dabei ist die Höhe der Haftung nicht begrenzt. Weil auch bei kleinen IT-Projekten Schaden in Millionenhöhe entstehen kann, muss der Auftragnehmer darauf achten die Haftung im Vertrag auf jeden Fall zu begrenzen [3].

3.6 Nutzungsrechte und Rechte Dritter

Ein weiterer wichtiger Punkt der im Werkvertrag geklärt werden sollte, ist der der Nutzungsrechte. Wenn es keine Vereinbarungen gibt, gilt die Zweckübertragungsklausel. Das heißt, dass dem Auftraggeber nur die Nutzungsrechte übertragen werden, die zur Erfüllung des Vertragszwecks nötig sind (§ 31 Absatz 5 UrhG). Im Fallbeispiel würde das heißen, dass, soweit nichts anderes vereinbart wurde, der Auftraggeber die für ihn entwickelte App seinen Kunden über den Appstore zur Verfügung stellen kann. Er hat

jedoch keine Rechte am Quellcode und der Auftragsnehmer kann den Quellcode nutzen um weitere Produkte zu entwickeln. Es muss dem Auftraggeber auch klar sein, dass er somit auch nicht die Wartung und den Support für die App übernehmen kann, da er keine Rechte hat den Quellcode zu verändern [8].

Um spätere Missverständnisse zu vermeiden, sollte im Vertrag festgehalten werden, welche Reichweite die Nutzungsrechte haben und ob zusätzliche Bearbeitungsrechte und der Quellcode mit übertragen werden sollen. Nutzungsrechte können räumlich, also z.B. in welchen Ländern das Werk genutzt werden darf, zeitlich oder sachlich begrenzt werden. Eine Begrenzung der Sache nach definiert beispielsweise, ob der Auftraggeber die App nur bereitstellen darf, oder auch Rechte am Quellcode hat [4]. Wenn dem Auftraggeber ein ausschließliches Nutzungsrecht eingeräumt wird, sollte der Auftragsnehmer darauf achten, dass im Vertrag vereinbart wird, dass er das Produkt als Referenz verwenden darf [9].

Im Fallbeispiel bemerkt der Auftraggeber durch die Beschäftigung mit den Nutzungsrechten, dass er durch das Auslagern der Entwicklung der App längerfristig an den Auftragsnehmer gebunden wäre. Da die App ein Kernprodukt des Unternehmens mit wachsendem Funktionsumfang werden soll, wird eine ständige Aktualisierung des Quellcodes nötig sein. Auch die Administration des App-Store Accounts und der Support der App-Nutzer verlangt einen engen Kontakt zum App-Entwickler. Der Auftraggeber muss hier den Wunsch schnell eine App auf den Markt zu bringen abwägen mit den sich aus einer externen Produktion ergebenden Folgen und sich gegebenenfalls doch für eine Entwicklung im eigenen Haus entscheiden.

Da in der App Inhalt eingebunden wird, dessen Rechte bei Dritten liegt, im Fallbeispiel die Live-Mitschnitte von Trainer-Videos, sollte in dem Vertrag auch geklärt werden, wie mit diesen Rechten im Rahmen des Projekts umgegangen wird.

3.7 Sonstiges

Im Vertrag sollte vereinbart werden, dass das deutsche Recht und ein inländischer Gerichtsstand gilt [5].

4 Fazit

Die Arbeit hat gezeigt, dass auch bei kleinen IT-Projekten Auftraggeber und Auftragnehmer nicht dem Irrtum unterliegen sollten, dass Verträge Projekte unnötig verkomplizieren und lieber umgangen werden sollen. Das Gegenteil ist der Fall: Verträge schaffen Klarheit und vereinfachen das Projektmanagement. Falls keine Kapazitäten vorhanden sind, ist es auch besser einen auf die oben genannten, wichtigsten Punkte reduzierten Vertrag auszuhandeln, als das Projekt ohne jeglichen Vertrag zu starten.

Genauso sollten unerfahrene Auftragnehmer auch nicht deshalb auf einen Vertrag verzichten, weil sie fürchten, dass der potentielle Auftraggeber abgeschreckt werden könnte. Nur durch Verträge können gewisse Auftraggeber- und Auftragnehmerrechte geschützt werden, wie z.B. durch eine Haftungsbegrenzung für den Auftragnehmer oder durch die Überlassung von umfangreichen Nutzungsrechten für den Auftraggeber.

Beiden Parteien muss auch bewusst sein, dass ein guter Vertrag alleine kein Garant für eine erfolgreiche Projektdurchführung ist. Wichtig ist, dass die Vertragsvereinbarungen auch umgesetzt werden. Eine Grundlage dafür ist, dass die Projektverantwortlichen und Mitwirkenden von Anfang an, also auch schon bei den Vertragsverhandlungen, involviert sind und über ihre Rechte und Pflichten Bescheid wissen. Das ist gerade bei projektunerfahrenen Mitarbeitern und Berufsanfängern wichtig.

Literatur

- [1] <http://www.infoq.com/articles/standish-chaos-2015>,.
- [2] K. D. Bahr. <http://www.zdnet.de/41553406/it-recht-fuer-app-entwickler-rechte-und-pflichten/4/>. [Online; accessed 30-December-2015].
- [3] K. D. Bahr. <http://www.zdnet.de/41553406/it-recht-fuer-app-entwickler-rechte-und-pflichten/>. [Online; accessed 30-December-2015].
- [4] K. D. Bahr. <http://www.zdnet.de/41553406/it-recht-fuer-app-entwickler-rechte-und-pflichten/5/>. [Online; accessed 30-December-2015].
- [5] K. D. Bahr. <http://www.zdnet.de/41553406/it-recht-fuer-app-entwickler-rechte-und-pflichten/6/>. [Online; accessed 30-December-2015].
- [6] D. F. Sarre. Juristisches it-projektmanagement - gesetzlich geregelte vertragstypen und spezielle vertragstypen, WS 2015/2016.
- [7] D. F. Sarre. Juristisches it-projektmanagement - spezifikation von it-systemen, WS 2015/2016.
- [8] C. Solmecke. <http://www.it-zoom.de/mobile-business/e/rechtssichere-entwicklung-von-apps-10679/>. [Online; accessed 30-December-2015].
- [9] D. M. Votteler. <http://t3n.de/news/webdesign-vertrag-501172/>. [Online; accessed 30-December-2015].