

## § 1 Geltungsbereich der Entwicklungsbedingungen

- (1) Diese AGB gelten für alle Geschäftsbeziehungen im Bereich Erstellung kundenspezifischer serverbasierender (webbasierender) Individualsoftware (nachfolgend "Software") unter Anwendung agiler Entwicklungsmethoden einschließlich sämtlicher hiermit in Zusammenhang stehender Leistungen wie Beratung, Installation, Kundens Schulung, Update-Erarbeitung etc. zwischen DynamicWare, Inhaber Ingo Faulstich, Wildenbruchstr. 15, 07745 Jena, Deutschland (nachfolgend "Entwickler") und dem Auftraggeber (nachfolgend „Kunden“), soweit dieser Unternehmer im Sinne des § 14 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) oder eine juristische Person des öffentlichen Rechts ist.
- (2) Diese Leistungen erbringt der Entwickler ausschließlich auf der Grundlage dieser Geschäftsbedingungen.
- (3) Entgegenstehende Bedingungen des Kunden haben keine Geltung, außer sie werden von dem Entwickler schriftlich anerkannt. Dies gilt auch dann, wenn die Angebotsabgabe oder -annahme des Kunden unter dem Hinweis der vorrangigen Geltung der eigenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen erfolgt.
- (4) Mit der Unterzeichnung des schriftlichen Auftrages erkennt der Kunde die AGB des Entwicklers an.
- (5) Diese Geschäftsbedingungen gelten in der jeweils aktuellen Fassung auch für alle zukünftigen Geschäfte mit dem Kunden.

## § 2 Angebote, Vertragsschluss, Form

- (1) Der Vertrag kommt zustande durch Angebotsbestätigung des Kunden oder Auftragsbestätigung durch den Anbieter.
- (2) Eine bestimmte Form, insbesondere Schriftform, ist nicht erforderlich.
- (3) Angebote des Anbieters sind, sofern nicht anders angegeben, freibleibend. An fixe Angebote hält sich der Anbieter zwei (2) Wochen gebunden, maßgeblich ist der Zeitpunkt der Abgabe.
- (4) Dem Kunden werden kein Eigentum und keine Nutzungsrechte an Zeichnungen, Entwürfen, Layouts, Software und sonstigen Materialien und Unterlagen eingeräumt, die im Rahmen von Angeboten und Vertragsverhandlungen übergeben werden. Die Weitergabe an Dritte bedarf der ausdrücklichen Zustimmung durch den Anbieter.

## § 3 Vertragsgrundlagen und Softwarespezifikation

- (1) Technische Grundlage jedes Entwicklungsauftrages ist das Pflichtenheft oder die im Angebot hinterlegte Leistungsbeschreibung.
- (2) Das Pflichtenheft ist von Kunden zu erstellen, eine eventuelle Mitwirkung des Entwicklers an der Erstellung des Pflichtenheftes ist gesondert zu vergüten.
- (3) Weitere technische Beschreibungen neben dem Pflichtenheft werden ebenfalls durch Unterzeichnung beider Parteien ihrem Inhalt nach anerkannt und in den Vertrag einbezogen.

## § 4 Verzug

Ist für die Erstellung der Software ein Fixtermin vereinbart und wird dieser vom Entwickler nicht eingehalten, hat der Kunde den Entwickler zunächst schriftlich zu mahnen. Ein Rücktritt des Kunden vom Vertrag ist nur zulässig, wenn dieser nach erfolgter Mahnung dem Entwickler eine angemessene Nachfrist zur Fertigstellung gesetzt hat und innerhalb dieser Frist eine Fertigstellung nicht erfolgt ist. Die Frist darf nicht weniger als 4 Wochen betragen. Der Rücktritt ist ausgeschlossen, wenn die Überschreitung des Fertigstellungstermins auf nachträgliche Änderungswünsche des Kunden zurückzuführen ist.

## § 5 Testsystem und Projekt-Tool sowie Installation und Einweisung

- (1) Da es sich bei der Software ausschließlich um serverbasierende Software handelt ist für den Betrieb der Software ein Webserver zwingend erforderlich. Deshalb wird die Software bis zur Fertigstellung und Abnahme auf einem Entwicklungsserver, auf den der Kunde über das Internet zugreifen kann, dem Kunden zur Verfügung gestellt.
- (2) Der Entwickler betreibt elektronische Projekt-Tools, auf die über das Internet zugegriffen werden kann.
- (3) Der Kunde erhält für das Testsystem und das Projekttool ein individuelles Passwort, das er sorgfältig zu verwahren hat.
- (4) Soweit im Angebot nicht anders spezifiziert wird die Software nach Fertigstellung und Abnahme durch den Kunden auf einen Server in der Colocation des Entwicklers „livegestellt“. Hierfür entstehen monatliche Hosting- und Pflegekosten die gesondert zu vergüten sind.
- (5) Der Vertrag zur Entwicklung der Software umfasst nicht die Installation der Software auf einen Server in der Colocation des Entwicklers oder auf einen vom Kunden gestellten Server. Soll der Entwickler die Software installieren, bedarf dies gesonderter Beauftragung und ist gesondert nach Vereinbarung zu vergüten.
- (6) Erfolgt die Softwareinstallation durch den Kunden, sollte dieser eine Fachkraft hinzuziehen, da hierfür Kenntnisse erforderlich sind, die über die des normalen PC-Anwenders hinausgehen. Ein Installations- und Konfigurationsanleitung ist vom Entwickler nicht geschuldet.
- (7) Auf Wunsch weist der Entwickler den Kunden auch in die Anwendung der Software ein. Die Einweisung ist ebenfalls gesondert nach Vereinbarung zu vergüten.

## § 6 Versand

- (1) Wird die Software auf Wunsch des Kunden an einen anderen Ort als den Erfüllungsort versandt, so geht die Gefahr des zufälligen Untergangs oder der zufälligen Verschlechterung mit der Übergabe an einen Spediteur oder Frachtführer, spätestens jedoch mit Verlassen des Werks oder Lagers, auf den Kunden unabhängig davon über, ob die Versendung vom Erfüllungsort erfolgt.
- (2) Wenn Versandweg und Transportmittel nicht individuell vereinbart sind, kann der Entwickler die jeweils für ihn günstigste Variante für den Versandweg und das Transportmittel wählen. Der Entwickler wird bei dieser Wahl auf die ohne weiteres erkennbaren Belange des Kunden Rücksicht nehmen.
- (3) Falls der Kunde eine spezielle Verpackung verlangt, so hat er die daraus entstehenden zusätzlichen Kosten zu tragen.

## § 7 Änderungen

- (1) Bei Angebotspreisen für die Erstellung kundenspezifischer Individualsoftware handelt es sich um agile (inhaltsvarianter) Festpreise.
- (2) Der Kunde bekommt insgesamt Anforderungen im Wert des Festpreises und kann noch nicht realisierte Anforderungen jederzeit durch andere gleich teure Anforderungen ersetzen.
- (3) Darüber hinausgehende Änderungen können gegen ein angemessenes Entgelt berücksichtigt werden.

## § 8 Mitwirkungspflichten

- (1) Die Umsetzung der eingegangenen Geschäftsverbindung und insbesondere der vom Entwickler zu erbringenden Leistung erfordert als wesentliche Vertragspflicht die enge Kooperation des Kunden.
- (2) Die Mitwirkungspflicht umfasst auch die Bereitstellung der für die Entwicklung erforderlichen Informationen DV-technischer

und projektorganisatorischer Art. Der Kunde stellt ferner erforderliche Testdaten zur Verfügung.

- (3) Der Kunde benennt zudem eine Kontaktperson, die den Entwickler zur Verfügung steht, die Kontaktperson ist ermächtigt, Erklärungen abzugeben, die im Rahmen der Fortführung des Auftrages als Zwischenentscheidung notwendig sind.
- (4) Sofern der Entwickler dem Kunden Entwürfe, funktionsfähige Teilergebnis (Release), Programmtestversionen oder ähnliches vorlegt, werden diese vom Kunden gewissenhaft geprüft. Hierbei bereits erkennbare Fehler und/oder Änderungswünsche sind zu diesem Zeitpunkt bekannt zu geben. Unterlässt der Kunde die Prüfung und/oder die Mängelrüge, entfällt hinsichtlich dieser Fehler die Gewährleistungsverpflichtung des Entwicklers.
- (5) Mitwirkungsleistungen des Kunden, die im Rahmen des Vertrages geschuldet sind, erfolgen ohne besondere Vergütung.
- (6) Erbringt der Kunde eine seiner Mitwirkungspflichten nicht vereinbarungsgemäß, so gelten die daraus entstehenden Folgen, wie zusätzliche Leistungen und Verzögerungen, zu Lasten des Kunden. Der Entwickler kann den erbrachten Mehraufwand dem Kunden in Rechnung stellen.
- (7) Alle hier aufgeführten Mitwirkungspflichten sind wesentliche Hauptpflichten des Kunden und werden als solche vereinbart.

## § 9 Quellcodeübergabe und Weiterverwertung und Dokumentationen

- (1) Der Entwickler ist neben der Überlassung des ablauffähigen Programms auch zur Überlassung des dem Programm entsprechenden Quellcodes in den im Angebot vereinbarten Programmiersprachen verpflichtet. Der Quellcode zählt hier als Dokumentation, da hierin Kommentarzeilen enthalten sind und alle Funktionen und Klassen in „sprechenden“ Namen benannt sind.
- (2) Die Programmoberflächen (GUI) werden, wenn im Angebot nicht anders vereinbart, unter Zuhilfenahme von JAVA-Skript-Frameworks für interaktive Webanwendungen (ExtJS oder jQuery o.a.) entwickelt. Durch diese Technologie erscheinen die Programmoberflächen im Look and Feel einer Desktopanwendung. Zusätzlichen werden, wenn nötig Tooltips angelegt, die dem Benutzer einen Hilfetext zu jeweiligen Element anzeigen. Die Software ist somit intuitiv zu bedienen und bedarf keiner Anwenderdokumentation.
- (3) Weitergehende Dokumentationen als in Punkt (1) und (2) beschrieben sind vom Kunden gesondert zu beauftragen und zu vergüten.
- (4) Schnittstellenbeschreibungen und Extension-Beschreibungen sind gesondert zu beauftragen und zu vergüten.
- (5) Der Entwickler räumt dem Kunden für alle zurzeit bekannten Nutzungsarten ein einfaches, übertragbares, unwiderrufliches und unbeschränktes Nutzungsrecht ein. Bearbeitungen, Umgestaltungen und Änderungen im Sinne der §§ 23, 39 UrhG sind nur mit schriftlicher Zustimmung des Entwicklers zulässig. Der Kunde steht dafür ein, Dritte, denen er sein Nutzungsrecht überträgt, ebenfalls dementsprechend zu verpflichten.

## § 10 Gewährleistung

- (1) Der Entwickler steht dafür ein, dass die Software nicht mit Mängeln behaftet ist, die den gewöhnlichen oder nach dem Vertrag vorausgesetzten Gebrauch erheblich beeinträchtigen. Der Kunde erkennt an, dass nicht jede Funktionsstörung im Programmablauf einen erheblichen Mangel darstellt, da nach dem Stand der Technik eine vollkommen fehlerfreie Software nicht entwickelbar ist.

- (2) Der Kunde erkennt weiterhin an, dass die webbasierende Individualsoftware auf die aktuelle Browsergeneration optimiert wird. Eine Kompatibilität für die gängigsten Browser Internet Explorer, Firefox, Google Chrome in den aktuellen Versionen wird angestrebt, kann aber nicht immer gewährleistet werden. In diesem Fall wird der Entwickler eine Browserempfehlung aussprechen, in dieser Browser-Version funktioniert die Software ohne Einschränkung der Funktionalitäten.
- (3) Mängel im Sinne der vorstehenden Regelung werden vom Entwickler innerhalb der Gewährleistungsfrist von sechs Monaten ab Abnahme gem. § 14 dieser Bedingungen nach entsprechender Mitteilung durch den Kunden im Wege der Nachbesserung behoben. Die Rüge hat spätestens innerhalb von 2 Wochen nach Kenntnis oder ab dem Zeitpunkt, zu dem der Kunde ohne grobe Fahrlässigkeit hätte hiervon Kenntnis erlangen müssen, zu erfolgen. Die Mängelbeseitigung hat in angemessener Frist unter Abwägung der beiderseitigen Interessen zu erfolgen. Schlägt die Nachbesserung insgesamt dreimal fehl, kann der Kunde wahlweise vom Vertrag zurücktreten oder Minderung der Vergütung verlangen.
- (4) Im Fall des Zurücktretens vom Vertrag hat der Entwickler Anspruch auf Vergütung für die bis zum Wirksamwerden der Kündigung aufgrund des Vertrages erbrachten Leistungen. Die Vergütung entfällt nur für solche Leistungen, für die der Kunde innerhalb von zwei Wochen nach Kündigung nachweist, dass sie für ihn nicht nutzbar ist.
- (5) Für eine ordnungsgemäße Fehlerbeseitigung ist erforderlich, dass der Kunde den Fehler ausreichend beschreibt und dieser so für den Entwickler bestimmbar wird.
- (6) Hat der Entwickler nach Meldung der Störung Leistungen für die Fehlersuche erbracht und liegt kein Mangel vor, so hat der Kunde die hierdurch entstandenen Kosten zu tragen.
- (7) Gewährleistungsansprüche gegenüber dem Entwickler stehen nur unmittelbaren Kunden zu und sind nicht abtretbar.
- (8) Nimmt der Kunde Änderungen gleich welcher Art an der Vertragssoftware vor, erlischt jegliche Gewährleistung des Entwicklers.

## § 11 Treuepflichten

Der Kunde und der Entwickler verpflichten sich zur gegenseitigen Loyalität.

## § 12 Haftung und Schadenersatz

- (1) Der Entwickler haftet nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Im Falle vorsätzlicher Schädigung des Kunden folgt die Haftung den gesetzlichen Regelungen, im Falle grob fahrlässiger Schadensverursachung beschränkt sich die Haftung des Entwicklers auf die Hälfte der jeweiligen Vergütung sowie auf solche Schäden, mit deren Entstehung im Rahmen einer Softwareüberlassung typischerweise gerechnet werden muss; die Haftung für mittelbare und unmittelbare Folgeschäden, insbesondere entgangenen Gewinn, ist ausgeschlossen.
- (2) Die Haftung für Datenverlust wird auf den typischen Wiederherstellungsaufwand beschränkt, der bei regelmäßiger und gefahrensprechender Anfertigung von Sicherungskopien eingetreten wäre.

## § 13 Vergütung

- (1) Die Einzelheiten der Vergütung sind grundsätzlich im jeweiligen Angebot spezifiziert.
- (2) Bei einer Auftragssumme unter 8.000,00 (achttausend) Euro kann der Entwickler vom Kunden eine erste Anzahlung in Höhe von 30% der Auftragssumme unmittelbar nach Beauftragung verlangen. Ab einer Auftragssumme von 8.000,00- (achttausend) Euro verpflichtet sich der Kunde zu

einer solchen Anzahlung, wenn nichts anderes vereinbart wurde.

- (3) Soweit im Angebot nicht anders spezifiziert, werden Reisekosten, Tages- und Übernachtungsgeld gesondert in Rechnung gestellt bzw. in der Rechnung gesondert ausgewiesen. Die Abrechnung der Reisekosten orientiert sich am tatsächlichen Aufwand. Angefallene und belegte Kosten für die Inanspruchnahme öffentlicher Verkehrsmittel sind dem Entwickler zu erstatten. Für die Reisezeiten ist ein Pauschalverrechnungssatz zu vereinbaren.
- (4) Erfolgt die Vergütung nach Zeitaufwand, so berechnet der Entwickler eine Vergütung von 512,00 (fünfhundertzwoölf) Euro für die durchgeführte Dienstleistung in Manntagen. Ein Manntag entspricht acht Arbeitsstunden.
- (5) Die Vergütung wird mit Rechnungsstellung fällig und ist sofort zahlbar.
- (6) Eine Aufrechnung gegen Forderungen des Entwicklers auf Vergütung und Auslagenersatz ist nur mit unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Forderungen zulässig.
- (7) Alle vertraglich vereinbarten Vergütungen verstehen sich exklusive Verpackung und Versand und zzgl. der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.

## § 14 Freigabe und Abnahme

- (1) Die Entwicklung der Software erfolgt in mehreren Zyklen, den so genannten Iterationen. Die gesamte Konstruktionsphase der Software ist in kurze, aufeinander folgende Iterationen aufgeteilt. Jede Iteration erzeugt ein funktionsfähiges Teilergebnis (Release).
- (2) Nach Fertigstellung eines solchen Teilergebnisses wird dies dem Kunden zur Verfügung gestellt. Der Entwickler weist dadurch das Vorhandensein der zugesicherten Eigenschaften sowie der wesentlichen Programmfunktionen des Teilergebnisses nach. Gleichzeitig ist der Kunde umgehend verpflichtet zu Testen und das Teilergebnis freizugeben. Mängel werden an dieser Stelle zeitnah vom Entwickler beseitigt. Die nachfolgende Iteration startet erst mit der Abnahme des aktuellen Teilergebnisses. Sollte die Kundenfreigabe nicht zeitnah erfolgen verschiebt sich der Fertigstellungstermin der Software um diesen Zeitraum.
- (3) Die Abnahme und Abnahmetests sowie die Release-Abnahme und Releasetests erfolgen im Testsystem (Server).
- (4) Nach Fertigstellung der Software erfolgt die End-Abnahme wie folgt:
  - a) Der Kunde prüft durch Abnahmetests das Vorhandensein der zugesicherten Eigenschaften sowie der wesentlichen Programmfunktionen. Die Testphase dauert maximal 10 Werktage. Hat die Software die Abnahmetests bestanden, ist der Kunde verpflichtet, eine schriftliche Abnahmeerklärung abzugeben. Gegebenenfalls festgestellte kleinere Mängel sind in der Abnahmeerklärung festzuhalten. Erfolgt die schriftliche Abnahmeerklärung nicht binnen 5 (fünf) Werktagen nach Ende der Abnahmetests, gilt nach Ablauf dieser Frist die Software als abgenommen.
  - b) Erfolgt die Abnahme beim Entwickler weist der Entwickler durch angemessene Abnahmetests das Vorhandensein der zugesicherten Eigenschaften sowie der wesentlichen Programmfunktionen nach. Hierrüber wird ein Protokoll erstellt, das vom Kunden sowie vom Entwickler zu unterzeichnen ist. Nimmt der Kunde bei dieser Abnahme nicht ab, ist er verpflichtet innerhalb von 10 (zehn) Werktagen die Mängel beim Entwickler anzuzeigen, verstreicht diese Frist ohne Mangelanzeige gilt die Abnahme als erfolgt.
  - c) Auf Verlangen des Kunden sind für einen Abnahmetest von ihm bereitgestellte Testdaten zu verwenden sowie in

angemessenem Umfang zusätzliche Tests durchzuführen, die er für notwendig erachtet, um das Programm praxisnah zu prüfen. Zusätzliche Testläufe sind vom Kunden gesondert zu vergüten.

- (5) Die Abnahme darf nicht wegen unerheblicher Mängel verweigert werden. Gegebenenfalls festgestellte kleinere Mängel sind in der Abnahmeerklärung festzuhalten.
- (6) Mit vollständiger Bezahlung der Vergütung oder mit Übernahme der Leistungsergebnisse in den Produktivbetrieb gilt die Abnahme als erfolgt.
- (7) Die Abnahme von Software-Anpassungen erfolgt in der Regel sofort.

## § 15 Mitarbeiter

- (1) Während laufender Geschäftsbeziehung und weiterer zwölf Monate nach Beendigung des letzten Vertrages zwischen DynamicWare und dem Kunden ist es dem Kunden untersagt, mit aktuellen (freien oder festangestellten) Mitarbeitern Arbeitsverträge abzuschließen oder diesen Aufträge zu erteilen. Dies gilt auch für ehemalige Mitarbeiter, sofern die Beendigung des Arbeitsvertrages mit DynamicWare oder die Beendigung des letzten Auftrages zwischen DynamicWare und dem freien Mitarbeiter weniger als sechs Monate zurückliegt. Bei Zweifeln ist der Kunde verpflichtet, sich diesbezüglich bei DynamicWare zu informieren
- (2) Bei einem Verstoß gegen diese Regelung hat der Kunde an DynamicWare unbeschadet des Rechts zu Nachweis und Geltendmachung eines höheren Schadens seitens DynamicWare eine Vertragsstrafe in Höhe von € 50.000,- zu zahlen.

## § 16 Rechtswahl, Gerichtsstand und anwendbares Recht

- (1) Auf sämtliche Streitigkeiten betreffend diese AGB und die hierunter geschlossenen Verträge findet ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts Anwendung.
- (2) Sofern der Kunde Unternehmer im Sinne des § 14 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) oder eine juristische Person des öffentlichen Rechts ist, wird für sämtliche Streitigkeiten, die im Rahmen der Abwicklung diese Vertragsverhältnisses entstehen als ausschließlicher Gerichtsstand für beide Seiten Jena vereinbart.
- (3) Die Parteien verpflichten sich, bei Meinungsverschiedenheiten ein Schlichtungsverfahren mit dem Ziel durchzuführen, eine interessengerechte und faire Vereinbarung im Wege einer Mediation mit Unterstützung eines neutralen Schlichters unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen, rechtlichen, persönlichen und sozialen Gegebenheiten zu erarbeiten. Alle Streitigkeiten, die sich im Zusammenhang mit diesem Vertrag oder über seine Gültigkeit ergeben, werden vor Einschaltung der Gerichte bei einem vom Entwickler zu bestimmenden Wirtschaftsmediator geschlichtet.
- (4) Das gerichtliche Mahnverfahren bleibt aber zulässig.

## § 17 Schlussbestimmungen

- (1) Sämtliche Änderungen, Ergänzungen oder Konkretisierungen dieser Bedingungen sind schriftlich festzuhalten.
- (2) Sollten aus irgendeinem Grunde eine oder mehrere Einzelbestimmungen dieser AGB unwirksam sein, so wird dadurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Soweit diese AGB Regelungslücken aufweisen, sollen diese durch eine Regelung gefüllt werden, die dem wirtschaftlichen Zweck des Vertrages Rechnung trägt.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche sich aus dem jeweiligen Vertragsverhältnis ergebenden Verpflichtungen ist Jena.