

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN DER STRG.AT GMBH

Wimbergergasse 28/8, 1070 Wien, FN: 308909d des Firmenbuchs des Handelsgerichtes Wien, im Folgenden Auftragnehmer genannt,

Tel: +43 1 526 56 29 // E-Mail: office@strg.at // UID-Nr: ATU64168322

1. Geltungsbereich

Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) gelten für alle Aufträge und Vereinbarungen im Zusammenhang mit der Entwicklung von Softwaresystemen, an welcher der Auftragnehmer teilnimmt und sein Vertragspartner ein Unternehmen ist (B2B). Der Vertragspartner des Auftragnehmers wird im folgenden Auftraggeber genannt. Der Auftragnehmer und der Auftraggeber gemeinsam werden im Folgenden auch Vertragsparteien genannt.

2. Vertragsumfang und Gültigkeit

Alle Aufträge und Vereinbarungen sind nur rechtsverbindlich, wenn sie vom Auftragnehmer schriftlich und firmengemäß gezeichnet werden. Sie verpflichten den Auftragnehmer nur in dem in der Auftragsbestätigung angegebenen Umfang. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Auftraggebers sind für das gegenständliche Rechtsgeschäft und die gesamte Geschäftsbeziehung ausgeschlossen und werden nicht Vertragsinhalt. Angebote sind grundsätzlich freibleibend.

3. Agile Methode und Vertragstyp

Bei der vertragsgegenständlichen Entwicklung von Softwaresystemen gehen die Vertragsparteien nach der im Folgenden beschriebenen agilen Methode, welche an die Methode „Scrum“ angelehnt ist, vor. Die Vertragsparteien werden in einer agilen Methode gemeinsam ein Softwaresystem entwickeln. Bei dieser Methode und der Einbindung beider Vertragsparteien in das Entwicklungsgeschehen gibt es keine klare Zuordnung der Ausführungs- und Erfolgsverantwortlichkeit. Die Vertragsparteien sind sich darüber einig, dass der Auftragnehmer dem Auftraggeber Dienstleistungen im Zusammenhang mit der Entwicklung eines Softwaresystems erbringt.

4. Entwicklungsmethode

4.1. Die Software wird von einem Team, das im Normalfall aus Mitarbeitern des Auftraggebers und des Auftragnehmers besteht, entwickelt. Dieses Team wird im folgenden Entwicklungs-Team genannt. In Ausnahmefällen kann das Entwicklungs-Team auch nur aus Mitarbeitern des Auftragnehmers bestehen. Die Mitglieder und deren Anzahl werden von den Vertragsparteien einvernehmlich bestimmt.

4.2. Beide Vertragsparteien benennen je einen Ansprechpartner für vertragliche und wirtschaftliche Fragen der Zusammenarbeit. Diese Ansprechpartner werden im folgenden Business Owner genannt. Die Business Owner sind berechtigt, gegenüber dem anderen Vertragspartner Erklärungen rechtsverbindlich abzugeben und von diesem entgegenzunehmen.

4.3. Zu Beginn des Projektes werden von den Vertragsparteien in Alltagssprache formulierte Beschreibungen der Funktionalität der Software aus Sicht der relevanten Zielgruppe, im Folgenden User Stories genannt, erstellt.

Diese User Stories werden von einem Mitarbeiter des Auftraggebers, im Folgenden Product Owner genannt, und einem Mitarbeiter des Auftragnehmers, im Folgenden Proxy genannt, laufend

spezifiziert und für die Abarbeitung durch das Entwicklungs-Team vorbereitet. Weitere User Storys können dann durch das Scrum Team, das aus dem Entwicklungs-Team und dem Product Owner, dem Proxy und Grafikern und Business Consultants des Auftragnehmers besteht, formuliert werden.

4.4. Alle User Stories werden im sogenannten Product Backlog gesammelt. Der Product Owner und der Proxy konkretisieren und priorisieren das Product Backlog hinsichtlich des Scopes des Projektes, des Business Value und hinsichtlich inhaltlicher Abhängigkeiten. Die User Stories, die nicht im Scope des Projektes liegen, werden durch den Product Owner im Product Backlog von den umzusetzenden, priorisierten User Stories getrennt dargestellt. Die finale Entscheidung hinsichtlich einer Aufnahme in das Backlog oder Löschung aus demselben für das Projekt obliegt dem Product-Owner und dem Proxy gemeinsam.

4.5. Das Entwicklungs-Team legt beim sogenannten Sprint Planning regelmäßig fest, welche User Stories aus dem Product Backlog im Rahmen eines im folgenden Punkt beschriebenen „Sprints“ umgesetzt werden sollen. Diese im Sprint umzusetzenden User Storys werden im sogenannten Sprint Backlog gesammelt.

4.6. Die im Sprint Planning vom Product Backlog in das Sprint Backlog gezogenen User Stories sollen in einem als Sprint bezeichneten Entwicklungsabschnitt vom Entwicklungs-Team umgesetzt werden. Die Dauer eines Sprints beträgt in der Regel vier Wochen. Während eines Sprints erfolgen keine Änderungen der Vorgaben. Ein Sprint wird nach Ablauf des hierfür geplanten Zeitraums beendet, eine Verlängerung findet nur im Ausnahmefall in Abstimmung zwischen den Vertragsparteien statt. Im Rahmen des Sprints stimmen sich die Mitglieder des Entwicklungs-Teams laufend ab. Eine nach dem Ende des Sprints durchgeführte Retrospektive soll dazu beitragen, die Leistung und Qualität des Entwicklungs-Teams zu verbessern.

4.7. Zum Schluss eines jeden Sprints findet ein Treffen des Product Owner, des Proxy und des Entwicklungs-Teams statt, das vom Entwicklungs-Team vorbereitet wird und in dem die in sich abgeschlossenen User Stories und die zugehörigen Leistungen präsentiert werden. Die Präsentationen stellen im Idealfall funktionsfähige Softwaremodule dar. Dieses Treffen wird im Folgenden Sprint Review genannt.

4.8. Trotz der agilen Methode, bei welcher die Kommunikation der Mitglieder im Vordergrund steht, ist weder der Auftraggeber noch dessen Product Owner gegenüber dem Entwicklungs-Team oder den Mitarbeitern des Auftragnehmers weisungsbefugt. Sofern der Auftraggeber oder dessen Product Owner konkrete Arbeitsanweisungen an das Entwicklungs-Team geben möchte, müssen diese stets auch vom Auftragnehmer (zumindest vom Proxy) akzeptiert werden.

5. Vergütung:

Die Leistungen des Auftragnehmers werden nach gesondert vereinbarten Stundensätzen monatlich verrechnet. Die Berechnung der Zeit erfolgt wie folgt: Die kleinste Einheit beträgt 5 Minuten. Im Falle einer Überschreitung von 5 Minuten wird nach angefangenen 10 Minuten verrechnet. Berücksichtigt wird die gesamte mit der Ausführung der Leistung verbrachte Zeit. Der sich ergebende Betrag zuzüglich Barauslagen und zzgl. 20 % Umsatzsteuer ist mit dem Rechnungserhalt zur Zahlung fällig. Eine allfällige Anzahlung wird gesondert vereinbart und bis die Anzahlung aufgebraucht ist jeweils auf 50% der ersten Monatsrechnungen angerechnet.

Reisekosten (Bahn 1. Klasse, Pkw zu 0,50 €/km, Taxifahrten), Verpflegungs- und Nächtigungsaufwand werden nach tatsächlichem Anfall verrechnet. Reisezeiten werden innerhalb von Wien nicht und außerhalb von Wien mit Euro 60,00 pro Stunde und Person verrechnet.

6. Urheberrecht und Werknutzung:

Entsprechend den oben unter den Punkten 3. und 4. angeführten Methoden gehen die Vertragsparteien davon aus, dass das schließlich von ihnen hergestellte Softwaresystem (Computerprogramm im Sinne des Urheberrechtsgesetzes) ein von Ihnen gemeinsam geschaffenes Werk ist. Die Vertragsparteien sind daher Miturheber. Es überträgt daher jede Vertragspartei an die

andere Vertragspartei das Recht, das Werk zeitlich, örtlich und sachlich unbeschränkt zu benutzen. Diese Rechteeinräumung umfasst auch das Recht, diese Verwertungsrechte entgeltlich oder unentgeltlich und ganz oder teilweise an Dritte zu übertragen und das Recht zur uneingeschränkten und bedingungslosen Dekompilierung und Bearbeitung. Es können daher beide Vertragsparteien das hergestellte Softwaresystem (Computerprogramm) uneingeschränkt nutzen und verwerten.

Die vorstehende Rechteeinräumung gilt nicht für Standardsoftware und vorentwickelten Softwarebestandteile (zusammen: „Standardsoftware“) des Auftragnehmers, wie etwa STRG.CMS, STRG.BeHave, STRG.Agents und STRG.Stackd.. Der Auftragnehmer räumt dem Auftraggeber an der Standardsoftware nicht-ausschließliche Nutzungsrechte ein. Es werden dabei nur diejenigen und solche Nutzungsrechte eingeräumt, die er benötigt, um die Leistungsgegenstände bestimmungsgemäß nutzen zu können. Dies umfasst insbesondere Nutzung im Outsourcing-Betrieb und den Support durch Dritte. Die Nutzung darf in jedem Fall nur zu eigenen geschäftlichen Zwecken erfolgen. Im Übrigen darf der Auftraggeber die eingeräumten Nutzungsrechte nicht auf Dritte übertragen. Ebenso wenig erhält der Auftraggeber das Recht, Dritten einfache Nutzungsrechte an der Standardsoftware einzuräumen oder Dritten die Nutzung der Standardsoftware zu gestatten. Nicht als Dritte gelten dabei jedoch Gesellschaften, an denen eine Beteiligung des Auftraggebers von mehr als 50 % besteht (verbundene Unternehmen).

Die vorstehende Rechteeinräumung gilt weiterhin nicht für vom Auftragnehmer eingesetzte Software anderer Hersteller und Open Source Software.

7. Datenschutz:

Im Zuge der Vertragsanbahnung, -begründung und -durchführung werden keine personenbezogenen Daten aus der Sphäre des jeweils anderen Vertragspartners erhoben, verarbeitet oder genutzt. Erfolgt hiervon abweichend dennoch eine Erhebung, Verarbeitung oder Nutzung personenbezogener Daten werden die Vertragsparteien sicherstellen, dass dies im Einklang mit den anwendbaren gesetzlichen Vorschriften zum Datenschutz und insbesondere nur im Rahmen des Vertragszwecks geschieht.

Wird eine Vertragspartei von der anderen mit der Verarbeitung personenbezogener Daten beauftragt, sind die Vertragsparteien verpflichtet, einen gesonderten Vertrag über die Verarbeitung personenbezogener Daten gemäß Art. 28 DSGVO abzuschließen.

Beide Vertragsparteien garantieren, dass Sie - sofern erforderlich - ihre Mitarbeiter gemäß DSGVO auf das Datenschutzgeheimnis verpflichtet haben.

8. Gewährleistung:

Da es sich, wie angeführt, um ein gemeinsames Werk handelt und Softwaresysteme nie mängelfrei sind, wird - soweit dies möglich ist - jegliche Gewährleistung ausgeschlossen.

9. Haftung:

In allen Fällen vertraglicher und außervertraglicher Haftung haften die Vertragsparteien einander nach Maßgabe folgender Grenzen:

- a) bei Vorsatz und Verletzung von Leib oder Leben in voller Höhe;
- b) bei grober Fahrlässigkeit nur in Höhe des vorhersehbaren Schadens, der durch die verletzte Pflicht verhindert werden sollte;
- c) in anderen Fällen: nur aus Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht, wenn dadurch der Vertragszweck gefährdet ist, jedoch stets nur in Höhe des vorhersehbaren Schadens. Die Haftung ist auf höchstens Euro 3.000,00 pro Schadensfall und insgesamt auf höchstens Euro 10.000,00 begrenzt;
- d) darüber hinaus, soweit der jeweilige Vertragspartner gegen die eingetretenen Schäden versichert ist, im Rahmen der Versicherungsdeckung und aufschiebend bedingt durch die Versicherungszahlung.

Diese Haftungsbeschränkungen gelten nicht bei der Haftung für Personenschäden wegen Vorsatz oder Fahrlässigkeit und bei der Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

10. Kündigungsrecht

Der Auftraggeber und der Auftragnehmer können diesen Entwicklungsvertrag mit einer Frist von drei Monaten zum Ende eines jeden Kalendermonats schriftlich kündigen.

Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt.

In jedem Fall werden auch nach erfolgter Kündigung der aktuelle und die zwei darauf folgenden Sprints innerhalb der Kündigungsfrist abgearbeitet und vom Auftraggeber bezahlt. Sollte der Auftraggeber die Abarbeitung des aktuellen und/oder eines und/oder beider darauf folgenden Sprints trotz Leistungsbereitschaft des Auftragnehmers ablehnen, so bleibt der Entgeltanspruch des Auftragnehmers auch für diese abgelehnten Sprints aufrecht und ist mit der Ablehnung zur Zahlung fällig.

11. Schlussbestimmungen:

Als Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag, einschließlich der Frage seines gültigen Zustandekommens und seiner vor- und Nachwirkungen wird das für den 1. Wiener Gemeindebezirk sachlich zuständige Gericht vereinbart.

Für die gesamte Rechtsbeziehung zwischen den Vertragsparteien gilt österreichisches Recht unter Ausschluss der Verweisungsnormen des Internationalen Privatrechts und des UN-Kaufrechts (CISG).

Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrages, einschließlich dieser Klausel, bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Textform (E-Mail ist ausreichend).

Soweit einzelne Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder nicht durchführbar sein sollten, wird die Wirksamkeit der übrigen Vertragsbestimmungen hierdurch nicht berührt. Die Vertragsparteien verpflichten sich, in einem derartigen Fall die unwirksamen Bestimmungen durch andere zu ersetzen, die der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung bei wirtschaftlicher Betrachtungsweise am nächsten kommt.