

Besondere Leistungsbedingungen für Individualsoftware-Erstellung (BLB-ISE)

1. Geltungsbereich der BLB-ISE, Auftragsgegenstand

- 1.1. Für sämtliche Leistungen der mellowmessage GmbH, Härtelstraße 27, 04107 Leipzig (im Folgenden „Agentur“ genannt), die auf die Entwicklung, Anpassung und Lieferung von Individualsoftware für den Kunden gerichtet sind, gelten in Ergänzung zu den Allgemeinen Leistungsbedingungen der Agentur (ALB) – wenn diese einbezogen worden sind – oder zum Rahmenvertrag zwischen der Agentur und dem Kunden die Bestimmungen dieser „Besonderen Leistungsbedingungen für Individualsoftware-Erstellung“ (BLB-ISE).
- 1.2. Individualsoftware ist eine von der Agentur für den Kunden individuell erstellte Software im Sinne des § 69a UrhG, die vollständig auf die spezifischen technischen, organisatorischen und funktionellen Anforderungen des Kunden zugeschnitten ist.
- 1.3. Gegenstand des Auftrags über die Erstellung von Individualsoftware ist die Entwicklung und/oder Anpassung der spezifischen Software (Vertragssoftware) nebst Anwender- und Entwicklungsdokumentation (gemeinsam „Entwicklungsergebnis“ genannt) durch die Agentur, die Überlassung des Entwicklungsergebnisses an den Kunden sowie die Einräumung dauerhafter Nutzungsrechte am Entwicklungsergebnis an den Kunden. Soweit nicht ausdrücklich anderes vereinbart wird, zählen weitere Leistungen nicht zum Vertragsgegenstand. Insbesondere ist die Agentur ohne entsprechende Vereinbarungen nicht zu Installation, Einrichtung, Datenmigration, Pflege oder Weiterentwicklung der Vertragssoftware verpflichtet.

2. Individualsoftware-Erstellung nach Vorgaben des Kunden

- 2.1. Soweit nicht schon direkt im jeweiligen Vertrag bzw. Angebot der Agentur über die Individualsoftware-Erstellung (SE-Auftrag) spezifische Vorgaben aufgeführt werden, sind für die Definition des Leistungsumfangs der Agentur die schriftlich verfassten und als Vorgabe gekennzeichneten Angaben („Anforderungsdokumentation“) maßgeblich. Für die Erstellung der Anforderungsdokumentation sowie deren Qualität ist der Kunde verantwortlich. Die Anforderungsdokumentation soll sämtliche verbindlich gestellten funktionalen und nicht-funktionalen (gestalterischen) Anforderungen an die Vertragssoftware enthalten.
- 2.2. Die Agentur prüft die Anforderungsdokumentation des Kunden – soweit nichts anderes vereinbart wird – (nur) auf technische Geeignetheit, Eindeutigkeit und Realisierbarkeit, jedoch nicht die Geeignetheit zur wirtschaftlichen Zielsetzung des Kunden. Sollte die Agentur im Rahmen der Prüfung nach Satz 1 erkennen, dass die in der Anforderungsdokumentation enthaltenen Vorgaben nicht die zur Erstellung der Vertragssoftware erforderliche Qualität haben, wird sie den Kunden darauf hinweisen und einen Vorschlag für eine geeignete Ergänzung und/oder Anpassung der Anforderungsdokumentation unterbreiten.

- 2.3. Soweit vertraglich vorgesehen oder zur Erreichung des Vertragszwecks notwendig erstellt die Agentur auf der Grundlage der in der (finalen) Anforderungsdokumentation enthaltenen Vorgaben eine Entwurfsspezifikation. Die Entwurfsspezifikation beschreibt insbesondere die fachlich technische Umsetzung der in der Anforderungsdokumentation enthaltenen Vorgaben. Die Agentur wird die Entwurfsspezifikation in enger Abstimmung und Zusammenarbeit mit dem Kunden entwickeln.
- 2.4. Gegebenenfalls (wenn eine solche vereinbart oder notwendig ist) legt die Agentur dem Kunden die Entwurfsspezifikation nach deren Fertigstellung zur Abnahme (Freigabe) vor. Der Kunde kann die Freigabe der Entwurfsspezifikation verweigern, soweit sie mangelhaft ist, insbesondere soweit sie die Vorgaben der Anforderungsdokumentation nicht ordnungsgemäß umsetzt. In diesem Fall hat die Agentur das Recht und die Pflicht zur maximal zweimaligen Nachbesserung der Entwurfsspezifikation. Ist die Entwurfsspezifikation auch dann nicht mangelfrei, kann der Kunde vom SE-Auftrag insgesamt zurücktreten.
- 2.5. Die Agentur erstellt die Vertragssoftware nach Maßgabe der Anforderungsdokumentation oder ggf. der freigegebenen Entwurfsspezifikation. Soweit von den Parteien keine abweichende Beschaffenheit festgelegt wird, muss das Entwicklungsergebnis im Mindestmaß dem zur Zeit seiner Fertigstellung anerkannten Stand der Technik entsprechen. Zur vertraglich vereinbarten Beschaffenheit zählt es auch, dass das Entwicklungsergebnis und seine bestimmungsgemäße Verwendung keine Gesetze oder Rechte Dritter verletzen.
- 2.6. Im Fall nachträglicher Änderungswünsche des Kunden gilt die in den ALB – wenn diese einbezogen worden sind – oder die im Rahmenvertrag enthaltene Regelung zu Änderungswünschen des Kunden.

3. Individualsoftware-Erstellung im „agilen Modell“

- 3.1. Vereinbaren die Parteien die Erstellung der Individualsoftware im „agilen Modell“, gelten ergänzend die nachfolgenden Bestimmungen dieser Ziffer 3. Die Agentur wird das Entwicklungsergebnis hierbei insbesondere nach Maßgabe der für Inkremente vereinbarten Sprint-Backlogs sowie des jeweils aktuellen Product Backlogs in eigener Verantwortung entwickeln.
- 3.2. Vorbereitung und Durchführung von Sprints:
 - a) Die Entwicklungsleistungen zur Herstellung des Entwicklungsergebnisses werden im Rahmen iterativer Entwicklungsphasen (Sprints) erbracht. Soweit im jeweiligen Vertrag bzw. Einzelauftrag nicht anderes festgelegt wird, beträgt die Dauer eines Sprints jeweils zehn (10) Arbeitstage (Arbeitstage sind Montag bis Freitag).
 - b) Anforderungen an die Vertragssoftware, einschließlich umzusetzender Anwendungsfälle aus Nutzersicht (Product Backlog Items, PBIs), deren jeweilige Priorisierung, Akzeptanzkriterien und eine Schätzung des erforderlichen

Umsetzungsaufwands ergeben sich aus dem Product Backlog (Ziffer 3.3) in der jeweils geltenden Fassung. In den Product Backlog Items legen die Parteien zudem Akzeptanzkriterien für die Freigabe des Inkrements fest.

- c) Die Agentur entwickelt Inkremente basierend auf den im Sprint Backlog vereinbarten PBIs und stellt diese dem Kunden regelmäßig zur Überprüfung auf einem Staging-System bereit. Die Inkremente entsprechen den in den PBIs dokumentierten Anforderungen und der vereinbarten Definition of Done.
- d) Der Kunde hat die Inkremente nach Bereitstellung auf dem Staging-System in der Regel innerhalb von zwei (2) Tagen zu testen und der Agentur Feedback zu geben (Testzeitraum). Bei umfangreichen PBIs oder neuen Features kann der Testzeitraum auf Antrag des Kunden durch die Agentur angemessen verlängert werden. Erfolgt bis zum Ablauf des Testzeitraums kein Feedback des Kunden an die Agentur, gelten die jeweiligen Inkremente als freigegeben.
- e) Die Freigabe eines Inkrements durch den Kunden stellt keine (Teil-)Abnahme des Gesamtauftrags dar. Die finale Abnahme erfolgt nach Bereitstellung des vollständigen Entwicklungsergebnisses nach Maßgabe der Regelungen in den ALB – wenn diese einbezogen worden sind – oder des Rahmenvertrags.
- f) Der Kunde wird bei der Beseitigung etwaig festgestellter Mängel durch die Agentur nach Maßgabe dieser Ziffer 3 soweit erforderlich mitwirken.

3.3. Präzisierung und Änderung des Product Backlogs;

- a) Der Kunde kann jederzeit verlangen, dass neue Backlog-Items in das Product Backlog aufgenommen werden, und/oder im Product Backlog vorhandene Backlog-Items inhaltlich verändert, reduziert oder erweitert, entfernt oder durch neue Backlog-Items ersetzt werden (Änderungsverlangen). Für Änderungsverlangen gilt Ziffer 2.6 entsprechend. Die Agentur kann dem Kunden Änderungen des Product Backlogs auch selbst vorschlagen.
- b) Das Product Backlog wird unter Berücksichtigung der Präzisierungen und vom Kunden bestätigter Änderungsverlangen fortlaufend von der Agentur aktualisiert, mindestens jedoch zum Ende eines jedes Sprints. Jede Aktualisierung bedarf der Freigabe durch den Kunden.

3.4. Projektorganisation:

- a) Für Zwecke der Organisation und Kommunikation im Rahmen der Zusammenarbeit werden die Parteien die Rollen und Gremien mit beschriebenen Verantwortlichkeiten einrichten und besetzen.
- b) Soweit verbindliche Erklärungen für eine Partei abgegeben werden sollen, stellt die jeweilige Partei ordnungsgemäße Bevollmächtigung der von ihr benannten Ansprechpartner (Rollen) und Mitglieder (Gremien) fest. Ein Wechsel der

Ansprechpartner (Rollen) und Mitglieder (Gremien) wird der anderen Partei zumindest in Textform angezeigt.

- c) Die Parteien tauschen sich regelmäßig zum Stand der Zusammenarbeit, etwaig auftretenden Schwierigkeiten und dem weiteren Vorgehen aus. Die Abstimmung erfolgt insbesondere durch die von ihnen benannten Ansprechpartner (Rollen) und Gremien gemäß der hierfür vorgesehenen Periodizitäten.
- 3.5. Sollten aus oder im Zusammenhang mit dem Softwareentwicklungsvertrag Streitigkeiten oder Meinungsverschiedenheiten auftreten, werden die Parteien sich zunächst bemühen, diese nach dem Grundsatz von Treu und Glauben informell beizulegen. Gelingt es nicht, Streitigkeiten oder Meinungsverschiedenheiten binnen angemessener Zeit informell beizulegen, kann jede Partei einen Eskalationsprozess einleiten. Die Einleitung des Eskalationsprozesses erfolgt durch Mitteilung des Eskalationsgegenstandes gegenüber der anderen Partei mit Hinweis auf die Einleitung des Eskalationsprozesses in Textform. Die Einleitung des Eskalationsprozesses ist weder Voraussetzung für die Einleitung eines gerichtlichen Verfahrens, noch schließt die Einleitung des Eskalationsprozesses ein gerichtliches Verfahren aus.

4. Einbindung von Dritthersteller- und/oder Open Source Komponenten

- 4.1. Die Einbindung von Dritthersteller- und/oder Open Source Softwarekomponenten (gemeinsam „Drittkomponenten“) in das Entwicklungsergebnis ist der Agentur gestattet, soweit dies
- a) die Möglichkeit des Kunden zur inhaltlich unbeschränkten Verwertung des Entwicklungsergebnisses nicht einschränkt wird; und
 - b) nicht zu einer Pflicht des Kunden führt, andere, insbesondere individuell entwickelte Bestandteile des Entwicklungsergebnisses, bei Verwendung, Verbreitung oder Veröffentlichung ganz oder teilweise der für die Drittkomponente geltenden Lizenzbedingungen unterstellen oder deren Quellcode offenlegen zu müssen.
- 4.2. Für Open Source Softwarekomponenten gilt die Gestattung gemäß Ziffer 4.1 nur, soweit diese mit Namen und Version der maßgeblichen Open Source Lizenz aufgeführt sind.

5. Überlassung der Vertragssoftware, Dokumentation

- 5.1. Die Vertragssoftware als Bestandteil des Entwicklungsergebnisses ist grundsätzlich in Objekt- und Quellcode an den Kunden zu überlassen.
- 5.2. Soweit für bestimmte Drittkomponenten entsprechend vereinbart, erfolgt eine Überlassung dieser Drittkomponenten in Abweichung hiervon lediglich im Objektcode.
- 5.3. Zum Entwicklungsergebnis gehört eine Anwenderdokumentation im PDF-Format, die die wesentlichen Funktionen der Vertragssoftware für einen durchschnittlich

verständigen Anwender in deutscher Sprache nachvollziehbar erklärt. Soweit die Überlassung des Quellcodes geschuldet ist, gehört zum Entwicklungsergebnis auch eine Entwicklerdokumentation in deutscher Sprache, die den Quellcode für einen durchschnittlich erfahrenen Softwareentwickler verständlich beschreibt. Die inhaltliche Richtigkeit von Dokumentationen (Anwenderdokumentation, Entwicklerdokumentation) ist jedoch keine „Kardinalpflicht“ der Agentur, sondern nur eine Nebenpflicht. Die Agentur ist auch nicht verpflichtet, die Dokumentationen nach Abnahme zu aktualisieren.

- 5.4. Die Anwenderdokumentation soll die wesentlichen Funktionen der Vertragssoftware für einen durchschnittlich verständigen Anwender nachvollziehbar aufzeigen. Die Entwicklerdokumentation soll den Quellcode der Vertragssoftware für einen durchschnittlich erfahrenen Softwareentwickler verständlich beschreiben, um eine Einarbeitung für Zwecke der fachgerechten Fehlerbehebung, Pflege und Weiterentwicklung binnen angemessener Zeit zu ermöglichen.
- 5.5. Vor Übergabe des Entwicklungsergebnisses zur Abnahmeprüfung durch den Kunden wird die Agentur dieses eingehend prüfen und verifizieren, ob es den vertraglichen Anforderungen entspricht. Auf Aufforderung wird die Agentur dem Kunden ein Ergebnisprotokoll dieser Funktionsprüfung vorlegen.

6. Besondere Mitwirkungsleistungen des Kunden

- 6.1. Der Kunde hat die erfolgreiche Erstellung des Entwicklungsergebnisses in jeder Phase durch aktive Mitwirkungshandlungen angemessen zu unterstützen.
- 6.2. Der Kunde wird der Agentur insbesondere die zur ordnungsgemäßen Herstellung des Entwicklungsergebnisses notwendigen Informationen und Daten aus seiner Sphäre, insbesondere Testdaten, rechtzeitig zur Verfügung stellen und, soweit erforderlich, Mitarbeitern der Agentur angemessen Zutritt zu seinen IT-Systemen ermöglichen.

7. Rechte am Entwicklungsergebnis

- 7.1. Mit Abnahme des Entwicklungsergebnisses und vollständiger Bezahlung des jeweils zugrundeliegenden Auftrags erhält der Kunde unwiderruflich das ausschließliche sowie zeitlich, örtlich und inhaltlich unbeschränkte Recht zur Vervielfältigung, Änderung und sonstigen Umarbeitung, Verbreitung, öffentlichen Zugänglichmachung sowie zur Verwertung des Entwicklungsergebnisses.
- 7.2. Die ausschließlichen Rechte des Kunden gemäß Ziffer 4.1 beziehen sich auf den Objekt- und Quellcode des Entwicklungsergebnisses sowie die Dokumentationen, jeweils in veränderter und unveränderter Form, sowie auf alle Zwischenergebnisse und Entwurfsstadien. Ziffer 7.8 bleibt unberührt.
- 7.3. Der Kunde kann seine Rechte am Entwicklungsergebnis ohne Einschränkung ganz und/oder teilweise übertragen, unterlizenzieren und durch Dritte wahrnehmen lassen (z.B. Hosting-Dienstleister), sowie beliebig Rechte davon abspalten und einräumen.

- 7.4. Die Agentur gestattet dem Kunden unwiderruflich, im Entwicklungsergebnis vorhandene Urheber- und Urheberrechtshinweise sowie vergleichbare Kennzeichnungen zu entfernen und/oder zu ersetzen. Die Agentur sichert einen Verzicht auf Urheberbezeichnung durch von ihr zur Entwicklung eingesetzte Personen zu und stellt den Kunden von etwaig dahingehend geltend gemachten Ansprüchen frei.
- 7.5. Vor Abnahme ist dem Kunden eine Nutzung des Entwicklungsergebnisses zu Zwecken der Abnahmeprüfung gestattet.
- 7.6. Soweit Bestandteile des Entwicklungsergebnisses körperliche, bewegliche Gegenstände (z.B. Datenträger) sind (§ 90 BGB), geht das Eigentum mit Abnahme und vollständiger Bezahlung des jeweils zugrundeliegenden Auftrags auf den Kunden über.
- 7.7. Soweit das Entwicklungsergebnis Open Source Softwarekomponenten enthält, gelten hierfür ausschließlich die jeweils maßgeblichen Open Source Lizenzbedingungen. Die Agentur teilt dem Kunden die jeweiligen Open Source Lizenzbedingungen mit.
- 7.8. Für andere Drittkomponenten gelten die Bestimmungen der Ziffern 7.1 bis 7.6 mit der Maßgabe, dass der Kunde an diesen Drittkomponenten lediglich nicht-ausschließliche Rechte erhält und diese sich bei den entsprechend gekennzeichneten Drittkomponenten (siehe Ziffer 5.2) nur auf den Objektcode beschränken.