

**Rahmenvertrag
für ein agiles Softwareprojekt
- Auszug -**

§ 1 DEFINITIONEN
§ 2 VERTRAGSGEGENSTAND
2.1 LEISTUNGSUMFANG
2.2 SOFTWARE VON DRITTANBIETERN
2.3 INSTALLATION VON SOFTWARE VON DRITTANBIETERN
2.4 BESONDERHEITEN FÜR DIE INSTALLATION VON SOFTWARE UNTER OPEN SOURCE LIZENZBEDINGUNGEN (WIE BEISPIELSWEISE DER GENERAL PUBLIC LICENCE)
2.5 LEISTUNGSABGRENZUNG
2.6 PROJEKTZEITPLAN
§ 3 AGILE METHODIK
3.1 VERFAHRENSBESCHREIBUNG
3.2 VERFAHRENSGANG
3.3 FREIGABE/ ABNAHME VON STORIES
3.4 ZUSAMMENARBEIT
§ 4 VERANTWORTLICHKEITEN
4.1 PROJEKTPOSITIONEN:
§ 5 BUDGETS/VERGÜTUNG
5.1 GESAMTPROJEKT
5.2 USER STORIES/ ITERATIONEN
§ 6 EINZELBEAUFTRAGUNG DER USER STORIES
§ 7 CHANGE MANAGEMENT
§ 8 MITWIRKUNGS- UND KOOPERATIONSPFLICHTEN DES KUNDEN
8.1 FESTLEGUNG DER MITWIRKUNGS- UND KOOPERATIONSPFLICHTEN DES KUNDEN
8.2 EINZELNE MITWIRKUNGS- UND KOOPERATIONSPFLICHTEN
8.3 BEDEUTUNG DER MITWIRKUNGS- UND KOOPERATIONSPFLICHTEN
8.4 INFORMATION, NACHFRIST, KÜNDIGUNG
§ 9 RECHTSEINRÄUMUNG
§ 10 RECHTE AN ARBEITSERGEBNISSEN
§ 11 GEHEIMHALTUNG UND VERTRAULICHE INFORMATIONEN
11.1 GEHEIMHALTUNG
11.2 AUSNAHMEN VON VERTRAULICHEN INFORMATIONEN
§ 12 SACHMÄNGEL
12.1 VERJÄHRUNGSFRIST

12.2	MÄNGELANZEIGE
12.3	NACHERFÜLLUNG DURCH NACHBESSERUNG ODER NEULIEFERUNG
12.4	NACHERFÜLLUNG DURCH HANDLUNGSANWEISUNGEN UND UMGEHUNGSLÖSUNGEN.....
12.5	NACHFRIST
12.6	WEITERE RECHTE DES KUNDEN.....
§ 13 RECHTSMÄNGEL (SCHUTZRECHTSVERLETZUNG DRITTER).....	
13.1	RECHTSMÄNGEL
13.2	VERJÄHRUNGSFRIST.....
13.3	MÄNGELANZEIGE
13.4	FREISTELLUNG
13.5	NACHERFÜLLUNG.....
13.6	SINNGEMÄßE ANWENDUNG DER REGELUNGEN ÜBER SACHMÄNGEL
13.7	WEITERE RECHTE DES KUNDEN.....
§ 14 HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG	
14.1	UNBESCHRÄNKTE HAFTUNG
14.2	HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG BEI FAHRLÄSSIGKEIT.....
14.3	BESCHRÄNKUNG WEITERER HAFTUNG
14.4	PRODUKTHAFTUNGSGESETZ.....
14.5	SONDERREGELUNG FÜR OPEN SOURCE SOFTWARE-KOMPONENTEN
14.6	MITVERSCHULDEN
14.7	DATEN-BACKUP UND DATENVERLUST
14.8	MITARBEITER.....
§ 15 EINZELAUFTRÄGE.....	
15.1	FORM DER EINZELAUFTRÄGE.....
15.2	VORRANG DER EINZELAUFTRÄGE
§ 16 ABNAHMEN.....	
16.1	TEILABNAHMEN.....
16.2	GESAMTABNAHME
§ 17 VORZEITIGE BEENDIGUNG.....	
§ 18 LOYALITÄTSVERPFLICHTUNG.....	
§ 19 SCHLUSSBESTIMMUNGEN	
19.1	MITTEILUNGEN UND ERKLÄRUNGEN
19.2	ABTRETUNG
19.3	HÖHERE GEWALT.....
19.4	ANWENDBARES RECHT UND GERICHTSSTAND
19.5	VOLLSTÄNDIGKEIT, VERTRAGSERGÄNZUNGEN, SCHRIFTFORM
19.6	EIGENTUMSVORBEHALT.....
19.7	KORRESPONDENZ.....
§ 20 SALVATORISCHE KLAUSEL	

§ 1 Definitionen

Begriff	Erläuterungen
...	
Agiles Vorgehen	Iteratives Anpassen der Lizenzsoftware zur Vertragssoftware und deren Weiterentwicklung nach den Anforderungen des Kunden anhand von User Storys.
Dokumentation	Benutzerhandbücher und Installationsanweisungen, die MKM seinen Kunden – zur Lizenzsoftware und/oder zur Vertragssoftware – zur Verfügung stellt. Die Dokumentation wird als „Online Dokumentation“ zur Verfügung gestellt.
Individuelle Anpassungen	Individuelles Customizing des Standardfunktionsumfangs der Lizenzsoftware, wie von den Vertragspartnern in den einzelnen User Storys der jeweiligen Projektphasen festgelegt. Customizing im Sinne dieses Vertrages ist nur die kundenindividuelle Parametrisierung und Konfiguration der Lizenzsoftware. Das Customizing umfasst keine Änderungen oder Ergänzungen des Quellcodes der Lizenzsoftware.
Iteration	Entwicklungsschritt in der Umsetzungsphase im Rahmen des agilen Vorgehens
Key User	Mitarbeiter des Kunden mit hinreichendem technischen und operativen Know- How (im Regelfall langjährige kompetente Mitarbeiter); die Key User nehmen an Workshops zur Ermittlung und Festlegung der fachlichen Anforderungen an die Vertragssoftware teil.
Lizenzsoftware	MKM's Lizenzsoftware und die dazugehörige Dokumentation sowie sämtliche UPDATES und UPGRADES zu dieser Lizenzsoftware, die MKM aufgrund entsprechender Rechtseinräumungen der Rechtsinhaber vermarktet und vertreibt. Die Hauptfunktionen der Lizenzsoftware sind in der Produktbeschreibung dargestellt.
Produktbeschreibung	Grobe Beschreibung der gewünschten Funktionen der Vertragssoftware
Projektbudget	Grob geplanter finanzieller Rahmen für die Durchführung des Projektes
Projektplan	Meilensteine und Fristen für MKM's Leistungserbringung und die Mitwirkung des Kunden.
Quellcode	Die Lizenzsoftware in einer für den Menschen lesbaren Ausdrucksform.

Sprints	Entwicklungsphase / Iteration der die Planung, Controlling sowie Umsetzung von Anforderungen in Form von User Stories dient.
Testfälle	Testfälle sind zusammenhängende (integrierte) beispielhafte Geschäftsvorfälle und Geschäftsprozesse, die die Arbeitsabläufe im Unternehmen des Kunden oder die Informationen, die im Rahmen der Arbeitsabläufe entstehen oder verwaltet werden, beschreiben. Ein Testfall ermöglicht systematisches und integriertes Testen. Testfälle umfassen standardisierte (alltägliche) Geschäftsvorfälle und Geschäftsprozesse sowie nicht alltägliche Geschäftsvorfälle und Geschäftsprozesse.
Umsetzungsphase	Die kundenspezifische, individuelle Anpassung der Lizenzsoftware zur Vertragssoftware und die Einführung der Vertragssoftware in die technische und operative IT Umgebung des Kunden
User Story	Beschreibung eines zur erbringenden Leistungsumfangs der Vertragssoftware
Vertragssoftware	Der Standardfunktionsumfang der Lizenzsoftware und die individuellen Anpassungen der Lizenzsoftware bilden zusammen die Vertragssoftware. MKM stellt dem Kunden die Vertragssoftware im Objektcode zur Verfügung. Der Quellcode der Vertragssoftware ist nicht Gegenstand der Lieferung.

§ 2 Vertragsgegenstand

2.1 Leistungsumfang

MKM erstellt in Zusammenarbeit mit dem Kunden eine grobe Projektbeschreibung, in der die zu erreichenden Ziele des Projektes dargestellt werden. Hierzu gehört auch die Aufteilung des Projektes in einzelne Iterationen und Userstories.

MKM übernimmt die kundenspezifischen, individuellen Erweiterungen der Lizenzsoftware zur Vertragssoftware und die Einführung der Vertragssoftware in die technische und operative IT-Umgebung des Kunden.

Die Lizenzsoftware enthält Open Source Software-Komponenten, die in der Dokumentation ausdrücklich ausgewiesen und aufgelistet sind. Diese Open Source Software-Komponenten werden gemäß den jeweiligen Open Source Lizenzbedingungen überlassen, die mit Hyperlinks in der Dokumentation ebenfalls aufgelistet sind. Der Kunde erkennt an, dass diese Open Source Lizenzbedingungen bei den Open Source Software-Komponenten Anwendung finden. Der Kunde verpflichtet sich, die darin enthaltenen Bestimmungen einzuhalten.

2.2 Software von Drittanbietern

Soweit für die Installation der Lizenzsoftware die Gestellung von Software von Drittanbietern erforderlich wird, wird MKM den Kunden hierauf hinweisen. Solche Software von Drittanbietern ist nicht im Lieferumfang der Lizenzsoftware enthalten. MKM steht dem Kunden hilfsbereit zur Seite, um die Lizenzvereinbarungen mit Drittanbietern abzuschließen. Auf Wunsch des Kunden bietet MKM dem Kunden diese gegebenenfalls notwendige Software von Drittanbietern gesondert an.

2.3 Installation von Software von Drittanbietern

Der Kunde beauftragt MKM, die für die Lizenzsoftware benötigte Software von Drittanbietern herunterzuladen und zu installieren. Software von Drittanbietern wird von MKM nicht bereitgestellt oder in einer sonstigen Form im Rahmen dieses Vertrages mitgeliefert. Der Kunde ermächtigt die Mitarbeiter von MKM, die Lizenzbedingungen, soweit für die Installation erforderlich, in seinem Namen zu akzeptieren.

2.4 Besonderheiten für die Installation von Software unter Open Source Lizenzbedingungen (wie beispielsweise der General Public Licence)

Der Kunde beauftragt MKM, die für die Lizenzsoftware benötigte Open Source Software herunterzuladen und zu installieren. Open Source Software wird von MKM nicht bereitgestellt oder in einer sonstigen Form im Rahmen dieses Vertrages mitgeliefert. Der Kunde ermächtigt die Mitarbeiter von MKM, die Open Source Lizenzbedingungen, soweit für die Installation erforderlich, in seinem Namen zu akzeptieren.

2.5 Leistungsabgrenzung

Insbesondere die folgenden Leistungen sind nicht Gegenstand dieses Vertrages:

- Lieferung und Überlassung der Lizenzsoftware und/oder anderer Software-Komponenten
- Update-Abonnement für die Lizenzsoftware und Vertragssoftware
- Wartung der Lizenz- und Vertragssoftware
- Supportleistungen für die Lizenzsoftware und die Vertragssoftware oder Hardware
- Hosting von Lizenz- oder Vertragssoftware
- Entwicklung von individuellen Zusätzen (Add-Ons) zur Lizenz- oder Vertragssoftware.

2.6 Projektzeitplan

Die Vertragspartner haben einen **Projektzeitplan (Anhang 2)** vereinbart, der diesem Vertrag beigelegt ist. MKM wird im Rahmen der Erstellung der beizufügenden **Projektbeschreibung (Anhang 1)** die Ausführungsfrist durch einen detaillierten Zeitplan ergänzen, der allen Entwicklungsphasen der Vertragssoftware konkrete Terminvorgaben zuordnet.

§ 3 Agile Methodik

Bezüglich der Anpassung und Implementierung der Vertragssoftware wird die sogenannte „Agile Methodik“ vereinbart, so dass die nachfolgenden Bestimmungen gelten.

3.1 Verfahrensbeschreibung

Bei der agilen Methodik handelt es sich um ein spezielles Verfahren, bei dem die Software inkrementell und iterativ in Zyklen (sog. „Sprints“) entwickelt oder angepasst wird. Der Zeitraum der einzelnen Sprints wird in dem **Anhang 2 (Projektzeitplan)** zu diesem Vertrag sowie im Planungstool (aktuell ...) festgelegt und kann einvernehmlich geändert werden. Standard für die Ausführung ist der aktuell anerkannte Stand der Informationstechnik.

3.2 Verfahrensgang

Im **Anhang 2 (Projektzeitplan)** werden zunächst sämtliche funktionale Anforderungen an die Vertragssoftware in einem priorisierten initialen sog. Product Backlog (Projektprotokoll) festgelegt. Weitere Anforderungen, wie z.B. nicht-funktionale Anforderungen, werden übergreifend dokumentiert. Mit jedem laufendem Projektfortschritt werden die Anforderungen von den Vertragspartnern gemeinsam detaillierter erarbeitet und unter fortlaufender Priorisierung in das Product Backlog eingepflegt.

Die einzelnen Anforderungen werden über ein Szenario oder Vorgang in allgemein verständlicher Sprache beschrieben (sog. „User Stories“). Das Product Backlog wird vom Kunden beschrieben und dokumentiert und von dem vom Kunden benannten Product Owner gepflegt. Eintragungen in das Product Backlog stellen die gemeinsame Ausarbeitung der zwischen den Vertragspartnern abgestimmten Anforderungen an die Software dar.

Vor Beginn eines jeden Sprints findet ein Planungstreffen statt. An diesem Treffen nimmt auf Seiten von MKM das vereinbarte Projektteam und auf Seiten des Kunden mindestens der Product Owner teil. Ist ausnahmsweise eine Teilnahme der genannten Personen nicht möglich, so sorgt der jeweilige Vertragspartner für die Teilnahme eines geeigneten Vertreters. In diesem Treffen wird vereinbart, welche der im Product Backlog hinterlegten Anforderungen in dem jeweiligen Sprint umgesetzt werden. Höher priorisierte Anforderungen werden vorrangig umgesetzt. Zudem wird in diesem Treffen ein Sprint Goal als verbindliches mit dem Sprint zu erreichende Ziel vereinbart. Die so ausgearbeiteten Anforderungen werden zu Beginn des Sprints von dem Product Owner in ein Sprintprotokoll („Sprint Backlog“ = Feinspezifikation) übertragen. Für jeden Sprint wird ein neues Sprint Backlog erstellt. Darüber hinaus wird im Planungstreffen der Aufwand für die Umsetzung jeder einzelnen Anforderung geschätzt und mit Aufwandspunkten („Story Points“) bewertet. Ziel der Planung ist, bis zum Ende des Sprints ein lauffähiges, auslieferbares Produktinkrement der Software fertigzustellen, das die Anforderungen des Story Backlogs für den jeweiligen Sprint erfüllt. Zu diesem Zweck bemühen sich die Vertragspartner, die Anforderungen an die Software für den jeweils nächsten Sprint in den Planungstreffen so zu gestalten, dass am Ende eines jeden Sprints immer ein theoretisch und funktionsfähiges Inkrement der Software zur Verfügung steht. Die gemeinsam abgestimmten Anforderungen an die Sprint Backlogs werden im Planungstool hinterlegt und dokumentiert.

Eintragungen im Product Backlog und im Sprint Backlog, welche im Sinne der vorgenannten Absätze die gemeinsam abgestimmten Anforderungen enthalten, sind verbindlich. Die Kombination aus Product Backlog und sämtlichen Sprint Backlogs stellt die verbindliche Beschreibung der Anforderungen an die Software dar. Bei Widersprüchen innerhalb unterschiedlicher Sprint Backlogs haben zeitlich nachfolgende Sprint Backlogs Vorrang. Die sich aus den Sprint Backlogs ergebenden Anforderungen sind stets im Lichte des Product Backlog und der zeitlich vorausgehenden Sprint Backlogs auszulegen.

Der Kunde erhält das Recht, Anforderungen, die noch nicht im Rahmen eines vergangenen oder aktuellen Sprints bearbeitet wurden und nicht im Sprint Backlog des aktuellen Sprints eingeplant sind, gegen Anforderungen in gleichwertigem Umfang zu tauschen. Gleichwertig in diesem Sinne sind Anforderungen, die in einem objektiven Schätzverfahren mit gleichem Aufwand bewertet werden. Bei Anforderungstausch mit Anforderungen mit insgesamt geringerem Aufwand wird die Differenz dem Kunden für eine spätere Verwendung im Projekt gutgeschrieben. In einem Changeverfahren gemäß § 7 werden darüberhinausgehende Änderungen behandelt.

3.3 Freigabe/ Abnahme von Stories

Zur Feststellung der Nicht- oder Schlechterfüllung (Mängel) sind die in 3.2 genannten Standards, die in den User Stories des Product Backlogs beschriebenen Funktionalitäten, Szenarien und Akzeptanzkriterien, die Anforderungen der Sprint Backlogs sowie die jeweilige sogenannte „Definition of Done“ maßgebend. Jüngere Eintragungen im Planungstool gehen bei Widersprüchen älteren Eintragungen vor.

Werden nach dieser Maßgabe Mängel festgestellt, so werden diese in das Product Backlog eingestellt und von MKM behoben. Sodann gibt der Kunde die jeweilige Story frei und erklärt damit, gegebenenfalls auch konkludent, die Abnahme der Story. Mängel, auch erhebliche Mängel, können nach gemeinsamer Absprache vorgetragen und in einem späteren Sprint behoben werden, insoweit gelten sie als freigegeben.

Die Software ist fertiggestellt, wenn die Anforderungen des Product Backlog (Funktionalitäten, Szenarios, User Stories) abgearbeitet und erfüllt sind und keine Mängel der Fehlerklasse 1 mehr bestehen.

3.4 Zusammenarbeit

Es besteht Einigkeit, dass Retrospektiven ein wesentlicher Bestandteil für die Verbesserung der Zusammenarbeit bei der Agilen Methodik sind. Die Vertragspartner werden daher regelmäßig für Retrospektiven zur Verfügung stehen.

MKM trägt die alleinige Verantwortung für die Steuerung ihrer Mitarbeiter sowie die Projekt- und Teamorganisation.

Soweit die Leistung in den Räumen des Kunden erbracht wird, hat dieser für ausreichende Räumlichkeiten, Büromaterialien und Netzwerkinfrastruktur, sowie einen Internetzugang zu sorgen.

MKM installiert die Software im jeweils aktuellen Fertigstellungsgrad regelmäßig, spätestens bis zum Beginn des Abschlusstreffens des jeweiligen Sprints, auf ein durch den Kunden bereitgestelltes Testsystem.

§ 4 Verantwortlichkeiten

Der Kunde und MKM benennen folgende Personen als projektverantwortliche Ansprechpartner:

Für den Kunden	Funktion im Projekt	Mailadresse
XXXX	Leiter des IT-Teams	XXXXX
XXXXXX	IT-Projektleitung	XXXXXX
XXXXXX	Product Owner	XXXXXXX
XXXXX	Gesamtprojektleitung	XXXXXX
Für MKM	Funktion im Projekt	Mailadresse

XXXXX	Scrum-Master	XXXXXX
XXXXXX	Projektleiter	XXXXXXX
XXXXX	CEO	XXXXXXXXX

Sollte es ausnahmsweise erforderlich werden, dass einzelne Positionen neu besetzt werden müssen, so hat der austauschende Vertragspartner die Position mit einer ebenso qualifizierten Person neu zu besetzen. Durch die Neubesetzung entstehende etwaige Mehrkosten hat der austauschende Vertragspartner zu tragen.

4.1 Projektpositionen:

Product Owner: Er steht über die gesamte Laufzeit zur Verfügung. Der Product Owner kennt die Prozesse und Geschäftsabläufe innerhalb des Kunden sehr gut. Er arbeitet mit dem Scrum Master zusammen und unterstützt ihn und die Projektleiter dabei, dass eine ausreichende Zahl an User Stories für die Sprint Planung bereitsteht. Er koordiniert, beschreibt und priorisiert Anforderungen des Kunden an das Projekt.

Scrum Master: *Der Scrum Master ist dafür verantwortlich, dass die Methodik „Scrum“ korrekt umgesetzt wird. Dazu arbeitet er mit seinem Entwicklungsteam zusammen, erkennt Verbesserungsmöglichkeiten und setzt diese zusammen mit seinem Team um. Er moderiert die Treffen und kümmert sich um die Behebung von Störungen und Hindernissen. Dazu gehören mangelnde Kommunikation und Zusammenarbeit in seinem Entwicklungsteam, aber auch Störungen in der Zusammenarbeit zwischen dem Product Owner und seinem Entwicklungsteam sowie Störungen von außen, beispielsweise Aufforderungen der Fachbereiche zur Bearbeitung zusätzlicher Aufgaben während eines Sprints.*

Projektleiter: Die beiden Projektleiter stehen über die gesamte Projektlaufzeit zur Verfügung. Sie koordinieren die einzelnen Aktivitäten zwischen den verschiedenen Beteiligten im Hinblick auf Termine und Inhalte. Ferner steuern sie externe Abhängigkeiten und halten Störfaktoren vom Projektteam fern. Jeder der beiden Projektleiter trägt dafür Verantwortung, dass die Voraussetzungen für den Projekterfolg in seiner Organisation hergestellt werden. Die Projektleiter erstellen Statusberichte der Projekte und überwachen den Projektfortschritt.

Die vorgenannten Personen sind verpflichtet, an Jour fixe Treffen teilzunehmen. Der Jour fixe findet monatlich statt und wird in der Regel in Form einer Telefonkonferenz abgehalten. In diesen Sitzungen wird MKM über die aktuelle Situation des Projekts berichten, ggf. seine Projektfortschrittsberichte erläutern und dem Kunden notwendige Maßnahmen vorschlagen. Die Vertragspartner werden gemeinsam eine Tagesordnung erstellen; diese ist spätestens 1 Tag vor dem geplanten Sitzungstermin den Teilnehmern bekannt zu machen. Bei Bedarf können auch außerplanmäßige Sitzungen anberaumt werden. MKM protokolliert die Ergebnisse der Projektsitzungen, wenn die Vertragspartner nicht in der jeweiligen Sitzung etwas anderes bestimmen. Das Protokoll wird dem Kunden innerhalb von 5 Arbeitstagen nach der jeweiligen Sitzung in Textform zugeleitet. Das Protokoll gilt als genehmigt und die darin getroffenen Abreden gelten als vereinbart, sofern der Kunde nicht innerhalb von 3 Arbeitstagen nach dem Erhalt in Textform widerspricht.

§ 5 Budgets/Vergütung

5.1 Gesamtprojekt

Für das Gesamtprojekt gehen die Vertragspartner bei Unterzeichnung davon aus, dass ein Budgetrahmen von € xxxxxxxxx ausreichen sollte, um die im Rahmen der Projektbeschreibung beschriebenen Ziele der Vertragssoftware zu erreichen.

5.2 User Stories/ Iterationen

Jede User Story wird nach einer vorausgegangen Kostenschätzung von MKM im Rahmen einer Einzelbeauftragung in Textform vom Kunden freigegeben. Mehrere User Stories können in einer sogenannten Iteration zusammengefasst werden.

5.3 Abrechnung

MKM ist monatlich zur Abrechnung der erbrachten Leistung berechtigt.

5.4 Fälligkeit

Die Rechnungen von MKM sind X **Tage** nach ordnungsgemäßen Zugang beim Kunden fällig.

§ 6 Einzelbeauftragung der User Stories

Die zu erreichenden Einzelziele der Vertragssoftware werden vom Kunden in Zusammenarbeit mit MKM in sogenannten User Stories ausführlich beschrieben.

Jede User Story wird vom Kunden innerhalb dieses Rahmenvertrages gesondert beauftragt. Der Kunde ist für die Einhaltung des Budgets im Rahmen der User Stories alleine verantwortlich.

§ 7 Change Management

7.1 Changes können von jedem Vertragspartner angeregt werden.

7.2 Bei Changes handelt es sich um Sachverhalte und/oder User-Stories die den Umfang des Gesamtprojektes aus diesem Rahmenvertrag übersteigen.

7.3 Changes werden von MKM als gesondertes Angebot formuliert und müssen vom Kunden gesondert schriftlich beauftragt werden, E-Mail genügt. Aus dem Angebot muss der bisher geplante bzw. aktuelle Zustand des Projekts und die durch den Change angestrebte Änderung, sowie der dafür benötigte Zeitaufwand und die Kostenaufstellung ersichtlich sein.

7.4 Wird der Change vom Kunden beauftragt und während der Projektlaufzeit umgesetzt, so verschieben sich die Termine, insbesondere der Endtermin, entsprechend um den für die Umsetzung benötigten Zeitraum.

§ 8 Mitwirkungs- und Kooperationspflichten des Kunden

8.1 Festlegung der Mitwirkungspflichten des Kunden

Der Kunde hat den Erfolg des Projekts in jeder Phase durch aktive und angemessene Mitwirkungshandlungen zu fördern. Er wird insbesondere MKM die zur ordnungsgemäßen Durchführung des Projekts notwendigen Informationen und Daten zur Verfügung stellen und, soweit erforderlich, den Mitarbeitern von MKM zu seinen Geschäftszeiten den Zutritt zu seinen Geschäftsräumen ermöglichen.

Die Beschreibung der Mitwirkungs- und Kooperationspflichten ist in einem Projektplan enthalten, der integraler Bestandteil der beizufügenden **Projektbeschreibung (Anhang 1)** ist. Die Details der Mitwirkungs- und Kooperationspflichten basieren auf der Auflistung in § 8.2. Die Liste der Mitwirkungspflichten ist dabei nicht abschließend. Weitere Mitwirkungspflichten des Kunden können während des Projekts näher spezifiziert und aufgenommen werden. Dies gilt auch bei Leistungsänderungen/Change Requests, die sich im Rahmen des Projektes ergeben.

8.2 Einzelne Mitwirkungs- und Kooperationspflichten

Vorbehaltlich einer weitergehenden Festlegung gemäß § 8.1 hat der Kunde insbesondere folgende Mitwirkungspflichten:

- Teilnahme an Workshops und Besprechungen
- Bereitstellung der erforderlichen Hardware
- Bereitstellung eines Datenbankservers, der den Hardwareempfehlungen von MKM entspricht, mit einer ausreichenden Anzahl von Clients
- Bereitstellung von Datenfernzugang per SSH oder VPN Site2Site
- Bereitstellung einer ausreichenden Anzahl von Arbeitsplätzen für die Mitarbeiter von MKM
- Durchführung von Datensicherungen in regelmäßigen, gefahrensprechenden Abständen
- Anzeige von Sach- und Rechtsmängeln
- Bereitstellung von Testdaten und Testfällen, nach Vorgabe von MKM
- Durchführung der Altdatenübernahme, sofern Bestandteil des Projektes
- Definition von Reports und statistischen Auswertungen, wie in der jeweiligen Projektstufe festgelegt
- Bereitstellung/Entwicklung von Schnittstellen, wie in der jeweiligen Projektstufe festgelegt
- Durchführung von Tests, basierend auf Testfällen
- Beseitigung von durch den Kunden verursachten Anwenderfehlern, Bereinigung von vom Kunden zur Verfügung gestellten mangelhaften Daten, Mängelbeseitigung bei vom Kunden zur Verfügung gestellten Schnittstellen und Reports
- Durchführung der Abnahmeprüfung
- Schulung der Endanwender des Kunden durch die Key User des Kunden.

8.3 Bedeutung der Mitwirkungs- und Kooperationspflichten

Die Vertragspartner sind sich einig, dass das Projekt eine intensive Zusammenarbeit erfordert. Ohne die Mitwirkung und Kooperation des Kunden kann das Projekt nicht erfolgreich durchgeführt werden. Daher haben die Mitwirkungspflichten des Kunden für das Gelingen des Projekts eine ebenso hohe Relevanz wie seine Hauptleistungspflichten. Der Kunde ist verpflichtet, seine Mitwirkungspflichten innerhalb der im Projektplan festgelegten Termine und Meilensteine zu erfüllen.

8.4 Information, Nachfrist, Kündigung

Sofern der Kunde seine Mitwirkungs- und Kooperationspflichten nicht innerhalb der im Projektplan festgelegten Termine und Meilensteine erfüllt, verlängern sich die für die Leistungserbringung von MKM festgelegten Termine und Meilensteine entsprechend. MKM kann dem Kunden eine angemessene Nachfrist zur Erfüllung der Mitwirkungs- und Kooperationspflichten setzen.

Sofern der Kunde seinen Mitwirkungs- und Kooperationspflichten auch nicht innerhalb der angemessenen Nachfrist nachkommt, wird MKM dem Kunden eine weitere, zweite Nachfrist setzen. Erfüllt der Kunde seine Mitwirkungs- und Kooperationspflichten auch innerhalb der zweiten Nachfrist nicht, ist MKM berechtigt, diesen Vertrag außerordentlich und fristlos zu kündigen.

Darüber hinaus kann MKM nach der ersten Nachfristsetzung eine Erstattung der Mehraufwände verlangen, die durch die Nichterfüllung der Mitwirkungs- und Kooperationspflichten entstanden sind. Die Erstattung wird auf Basis der aktuellen **MKM Dienstleistungspreisliste (Anhang 3)** von MKM berechnet.

§ 15 Einzelaufträge

15.1 Form der Einzelaufträge

Für die Einzelbeauftragung erstellt MKM zunächst ein schriftliches Angebot, E-Mail genügt, welches durch den Kunden mindestens in Textform angenommen wird.

15.2 Vorrang der Einzelaufträge

Sollten die Einzelaufträge Bestimmungen enthalten, die über diesen Rahmenvertrag hinausgehen, oder von diesem abweichen, so gehen die Regelungen des jeweiligen Einzelauftrags den Regelungen dieses Rahmenvertrages vor.

§ 16 Abnahmen

16.1 Teilabnahmen

Teilabnahmen können nach Abschluss jeder User Story durchgeführt werden. Auf Verlangen von MKM sind diese durchzuführen.

16.2 Gesamtabnahme

Zwecks rechtzeitiger Planung der Einweisung und der Abnahmeprüfung wird MKM dem Kunden rechtzeitig mindestens zwei Wochen vor geplanter Abnahme informieren und konkrete Terminangaben machen, wann und wie genau die Einweisung und Abnahme erfolgen kann.

Daraufhin wird MKM die Installation der Vertragssoftware zunächst auf einem Testsystem und sodann nach erfolgreichem Abschluss der Tests und Freigabe durch beiderseitige Erklärungen der Vertragspartner auf dem Integrationssystem beim Kunden installieren.

Nach der Installation auf dem Test- und/oder Integrationssystem wird MKM die Software in geeigneter Weise einrichten und zur Abnahme und Nutzung freigeben. Der dazu benannte Termin ist grundsätzlich verbindlich.

Die Abnahme der oben genannten bzw. in diesem Vertrag festgelegten Leistungen erfolgt auf der Grundlage eines noch zwischen den Vertragspartnern bis zum Ende der Produktivsetzung festzulegenden Abnahmeverfahrens.

Die Dokumentation erfolgt im MKM-Wiki.

Für die Abnahme gelten die folgenden Fehlerklassen:

Fehlerklasse 1: Die vertragsgemäße und damit wirtschaftlich sinnvolle Nutzung ist nicht möglich oder unzumutbar eingeschränkt oder behindert.

Fehlerklasse 2: Die vertragsgemäße und damit wirtschaftlich sinnvolle Nutzung ist nicht wesentlich eingeschränkt oder behindert.

Die Zuordnung der festgestellten Fehler und Mängel in eine der obigen Fehlerklassen erfolgt einvernehmlich zwischen dem Kunden und MKM. Bei Fehlern und Mängeln der Fehlerklasse 1 handelt es sich um „erhebliche Fehler“, die eine wirksame Abnahme verhindern. Bei Fehlern und Mängeln der Fehlerklasse 2 handelt es sich um unerhebliche Fehler.

Über das Ergebnis der Abnahme wird vom Kunden und MKM ein gemeinsames Abnahmeprotokoll mit einer Darstellung der erkannten Fehler sowie deren Art, Umfang und Termine für deren Beseitigung erstellt.

Wird eine geänderte oder angepasste Software nach Beendigung des Projektes in den Betrieb übernommen, so gilt diese als wirksam abgenommen.

§ 17 Vorzeitige Beendigung

17.1 Ausschluss von § 649 Satz 1 BGB

Das Kündigungsrecht des Kunden nach § 649 Satz 1 BGB ist ausgeschlossen.

17.2 Außerordentliche Kündigung

Unbeschadet der Bestimmungen in § 17.1 bleibt das Recht beider Vertragspartner zur außerordentlichen fristlosen Kündigung aus wichtigem Grund unberührt.