

Allgemeine Vertragsbedingungen über die Erstellung von Individual-Software

§ 1 Anwendungsbereich

(1) Die DevBoost GmbH, Bayreuther Str. 31, 01187 Dresden (im Folgenden „DevBoost“) ist auf die Erstellung professioneller Softwareprodukte und individueller IT-Lösungen spezialisiert.

(2) Für die Erstellung individuell auf die Bedürfnisse des Auftraggebers zugeschnittener Software sowie damit zusammenhängender zusätzlich beauftragter Leistungen, wie z.B. deren Installation und Einrichtung auf dem Server des Auftraggebers, Einweisungen und Schulungen, Pflege und Support, und für die auf vorstehende Leistungen bezogene vorvertragliche Schuldverhältnisse mit DevBoost gelten im Geschäftsverkehr mit Unternehmen, juristischen Personen des öffentlichen Rechts bzw. öffentlich-rechtlichen Sondervermögen ausschließlich diese Allgemeinen Vertragsbedingungen. Sie gelten somit auch für alle künftigen Geschäftsbeziehungen mit dem vorbezeichneten Gegenstand, auch wenn sie nicht nochmals ausdrücklich vereinbart werden.

(3) Für den Fall, dass der Auftraggeber die Allgemeinen Vertragsbedingungen nicht gelten lassen will, hat er dies DevBoost vorher schriftlich anzuzeigen. Abweichenden (Einkaufs-) Bedingungen des Auftraggebers wird widersprochen. Daher finden die Geschäftsbedingungen des Auftraggebers oder Dritter auch dann keine Anwendung, wenn DevBoost ihrer Geltung im Einzelfall nicht gesondert widerspricht oder wenn DevBoost auf ein Schreiben Bezug nimmt, das Geschäftsbedingungen des Auftraggebers oder eines Dritten enthält oder auf solche verweist.

§ 2 Vertragsschluss

(1) Produkt- und Leistungsbeschreibungen, Preislisten und Werbemittel stellen mangels ausdrücklicher Bezeichnung als solche noch keine rechtsverbindlichen Angebote dar, sondern lediglich eine Aufforderung an den Auftraggeber ein solches abzugeben.

(2) Ein Vertragsabschluss kommt jedoch zustande durch schriftliche Auftragsbestätigung von DevBoost, durch schlüssiges Handeln, insbesondere wenn DevBoost nach der Bestellung des Auftraggebers mit der vertragsgemäßen Leistungserbringung beginnt, oder dadurch, dass der Auftraggeber ein verbindliches Angebot von DevBoost annimmt. DevBoost ist dann nicht mehr an sein Angebot gebunden, wenn der Auftraggeber es nicht binnen 14 Tagen annimmt.

§ 3 Vertragsgegenstand, Leistungsumfang

(1) Der Inhalt der von DevBoost geschuldeten Leistungen ergibt sich aus dem beiderseits unterzeichneten Vertrag nebst den dazugehörigen Spezifikationen sowie gegebenenfalls

vereinbarten Vertragsänderungen und -ergänzungen, und für den Fall des Fehlens einer solchen Vertragsurkunde aus der Auftragsbestätigung oder dem Angebot von DevBoost. Die Vertragsparteien sollen darauf hinwirken, dass in die vorbezeichneten Vertragsunterlagen eine möglichst konkrete und ausführliche Leistungsbeschreibung aufgenommen wird.

(2) Der Auftraggeber erhält die Software bestehend aus dem ausführbaren Programm. Der Auftraggeber hat keinen Anspruch auf Überlassung des Quellcodes, der Vorlagen oder sonstiger Ausgangsprodukte. Die Technik der Auslieferung der Software richtet sich nach der individuellen Vereinbarung. Soweit eine Dokumentation geschuldet ist, erfolgt deren Auslieferung vorbehaltlich einer abweichenden Vereinbarung mit der Software in einem gängigen Dateiformat (z.B. PDF, Word, TXT).

(3) Die Installation und Einrichtung auf dem Server des Auftraggebers, Einweisungen und Schulungen, Pflege und Support sowie sonstige Nebenleistungen sind nur auf Grund ausdrücklicher Vereinbarung geschuldet.

(4) Produktbeschreibungen, Darstellungen, Testprogramme usw. sind Leistungsbeschreibungen, jedoch keine Garantien. Eine Garantie bedarf der schriftlichen Erklärung durch einen Geschäftsführer oder Prokuristen von DevBoost. Sonstige Mitarbeiter von DevBoost sind zur Erklärung von Garantien nicht befugt.

(5) Soweit sich aus den im Rahmen des § 5 getroffenen Absprachen nichts anderes ergibt, sind nur Geschäftsführer und Prokuristen von DevBoost berechtigt, mündliche Nebenabreden zu treffen oder mündliche Zusicherungen zu geben, die über den Inhalt des schriftlichen Vertrags hinausgehen.

§ 4 Optionale Erstellung eines Pflichtenhefts

(1) Soweit dies ausdrücklich schriftlich vereinbart bzw. in der Leistungsbeschreibung geregelt wird, erarbeitet DevBoost im Auftrag des Auftraggebers ein Pflichtenheft. Grundlagen sind die Wünsche und die Aufgabenstellung des Auftraggebers sowie die objektiven Anforderungen an das Projekt.

(2) Das Pflichtenheft beschreibt den Soll-Zustand der zu entwickelnden Software, einschließlich des Soll-Zustandes ggf. vereinbarter Zusatzleistungen.

(3) Der Auftraggeber ist insoweit zur Mitarbeit verpflichtet.

(4) Falls und soweit bei der Ausarbeitung des Pflichtenheftes das Bedürfnis zu einer Anpassung der vertraglichen Regelungen, insbesondere des Zeitplans, der Vergütung oder der Funktionsprüfung erkennbar wird, entscheiden die Vertragspartner einvernehmlich über deren Umfang.

(5) Der Auftraggeber prüft das Pflichtenheft auf Richtigkeit und Vollständigkeit. Das abgenommene Pflichtenheft wird Teil des Vertrages. Falls und soweit Widersprüche zur Aufgabenstellung des Auftraggebers bestehen, haben die Festlegungen im Pflichtenheft Vorrang. Mit Abnahme des Pflichtenheftes beginnt DevBoost mit der Erstellung der Software.

(6) Ist bereits das Pflichtenheft fehlerhaft, so haftet DevBoost dann nicht für sich daraus ergebende Mängel der Software, wenn der Auftraggeber die Fehlerhaftigkeit des Pflichtenhefts erkennen musste.

§ 5 Projektleitung

(1) Die Projektleitung und -verantwortung ergibt sich aus dem Vertrag. Die Vertragsparteien nennen einander Ansprechpartner und deren Stellvertreter, die die Erfüllung der vertraglichen Pflichten für die sie benennende Vertragspartei überwachen und sachverständig leiten.

(2) Veränderungen in den benannten Personen hat eine Vertragspartei der jeweils anderen Vertragspartei unverzüglich mitzuteilen. Bis zum Zugang einer solchen Mitteilung gelten die zuvor benannten Ansprechpartner und/oder deren Stellvertreter als berechtigt, im Rahmen ihrer bisherigen Vertretungsmacht Erklärungen abzugeben und entgegenzunehmen.

(3) Die Ansprechpartner verständigen sich in regelmäßigen Abständen über Fortschritte und Hindernisse bei der Vertragsdurchführung, um gegebenenfalls lenkend in die Durchführung des Vertrages eingreifen zu können.

(4) Als Eskalationsgremium wird ein Lenkungsausschuss aus verantwortlichen Mitgliedern des Auftraggebers sowie aus Mitgliedern der Geschäftsführung von DevBoost gebildet. Der Lenkungsausschuss kann von DevBoost oder dem Auftraggeber einberufen werden, wenn die Einhaltung des Zeitrahmens und des Inhalts des Projektauftrages in nicht nur unerheblicher Weise gefährdet ist oder wenn über die Erweiterung des Projektauftrages zu entscheiden ist und die Entscheidungen zusätzliche Zeit und Ressourcen erfordern. Der Lenkungsausschuss tritt bei Anrufung alsbald zusammen und soll seine Entscheidungen innerhalb der Sitzung treffen.

§ 6 Änderungswünsche des Auftraggebers

(1) Will der Auftraggeber den vertraglich bestimmten Umfang der von DevBoost zu erbringenden Leistungen ändern, so wird der Auftraggeber diesen Änderungswunsch schriftlich gegenüber DevBoost äußern. Das weitere Verfahren richtet sich nach den nachfolgenden Bestimmungen. Bei Änderungswünschen, die rasch geprüft und voraussichtlich innerhalb von 8 Arbeitsstunden umgesetzt werden können, kann DevBoost von dem Verfahren nach den Absätzen 2 bis 6 absehen und die Leistungen direkt ausführen. Der Auftraggeber ist berechtigt, seinen Änderungswunsch jederzeit zurückzuziehen; das eingeleitete Änderungsverfahren endet dann.

(2) DevBoost prüft, welche Auswirkungen die gewünschte Änderung, insbesondere hinsichtlich Vergütung und Terminen, haben wird. Erkennt DevBoost, dass aktuell zu erbringende Leistungen auf Grund der Prüfung nicht oder nur verzögert ausgeführt werden sollten, so teilt DevBoost dies dem Auftraggeber mit und weist den Auftraggeber darauf hin, dass der Änderungswunsch weiterhin nur geprüft werden kann, wenn die betroffenen Leistungen um zunächst unbestimmte Zeit verschoben werden. Erklärt der Auftraggeber sein Einverständnis mit dieser Verschiebung, führt DevBoost die Prüfung des Änderungswunsches durch.

(3) Nach Prüfung des Änderungswunsches wird DevBoost dem Auftraggeber die Auswirkungen des Änderungswunsches auf die getroffenen Vereinbarungen darlegen. Die Darlegung enthält entweder einen detaillierten Vorschlag für die Umsetzung des Änderungswunsches oder Angaben dazu, warum der Änderungswunsch nicht umsetzbar ist.

(4) Die Vertragsparteien werden sich über den Inhalt eines Vorschlags für die Umsetzung des Änderungswunsches unverzüglich abstimmen und sollen das Ergebnis wenigstens in Textform festhalten.

(5) Kommt eine Einigung nicht zustande oder endet das Änderungsverfahren aus einem anderen Grund, so verbleibt es beim ursprünglichen Leistungsumfang. Gleiches gilt für den Fall, dass der Auftraggeber mit einer Verschiebung der Leistungen zur weiteren Durchführung der Prüfung nach Absatz 2 nicht einverstanden ist.

(6) Die von dem Änderungsverfahren betroffenen Termine werden unter Berücksichtigung der Dauer der Prüfung, der Dauer der Abstimmung über den Änderungsvorschlag und gegebenenfalls der Dauer der auszuführenden Änderungswünsche zuzüglich einer angemessenen Anlaufzeit, soweit erforderlich, verschoben. DevBoost wird dem Auftraggeber die neuen Termine mitteilen.

(7) Der Auftraggeber hat die durch das Änderungsverlangen entstehenden Aufwände zu tragen. Hierzu zählen insbesondere die Prüfung des Änderungswunsches, das Erstellen eines Änderungsvorschlags und etwaige Stillstandszeiten. Die Aufwände werden nach der jeweils gültigen Preisliste von DevBoost berechnet.

§ 7 Änderungsvorschläge von DevBoost

DevBoost kann dem Auftraggeber seinerseits Vorschläge zur Änderung der Leistungen, des Zeitplans und der bisher vereinbarten Vergütung unterbreiten. § 6 Absätze 3 bis 6 gelten entsprechend.

§ 8 Funktionsprüfung

(1) Das Abnahmeverfahren beginnt nach Mitteilung der Abnahmebereitschaft der Software durch DevBoost. Der Auftraggeber wird darauf hin jede Funktionalität gründlich auf ihre Verwendbarkeit in der konkreten Situation auf dem bereitgestellten Testsystem prüfen, bevor mit der operativen Nutzung der Software begonnen werden kann. Die Einzelheiten der Funktionsprüfung, insbesondere auch die Dauer, können einzelvertraglich geregelt werden. Auf begründetes Verlangen einer Vertragspartei wird die Funktionsprüfung, soweit notwendig, angemessen verlängert.

(2) DevBoost unterstützt den Auftraggeber bei der Testdurchführung, soweit erforderlich.

(3) Der Auftraggeber wird während der Funktionsprüfung Abweichungen von den Anforderungen unter konkreter Angabe der Mangelsymptomatik DevBoost unverzüglich schriftlich mitteilen. Dabei gilt die folgende Einteilung:

Fehlerkategorie	Beschreibung	Beispiele
Klasse 1 Betriebsverhindernde Mängel	Die Nutzung der Software ist unmöglich oder schwerwiegend eingeschränkt, weil die Software oder wichtige Teile der Software nicht genutzt werden können.	Eine zentrale Funktion wird gar nicht oder so fehlerhaft ausgeführt, dass die beabsichtigte Wirkung auch auf einem anderen als dem vorgeschlagenen Weg ("Umgehungslösung") nicht erreichbar ist.
Klasse 2 Betriebsbehindernde Mängel	Die Nutzung der Software ist wesentlich eingeschränkt.	Trotz Ausfalls einer zentralen Funktion können die beabsichtigten Wirkungen durch eine Umgehungslösung erreicht werden. Eine weniger zentrale Funktion fällt aus; obgleich eine Umgehungslösung nicht vorliegt, kann dennoch sinnvoll mit der Software gearbeitet werden.
Klasse 3 Leichte Mängel	Die zweckmäßige/wirtschaftlich sinnvolle Nutzung der Software ist nicht oder nur unwesentlich eingeschränkt.	(Schönheits-) Fehler, bei denen Texte in falschem Format dargestellt werden. Fehlende Prüfungen bei Eingabefunktionen, die keine Folgefehler verursachen. Fehler bei der Bedienungsfreundlichkeit. Einzelne Funktionen oder Abfragen dauern gemessen am Stand der Technik zu lange, ohne dass dies zu unzumutbaren Beeinträchtigungen führt.

(4) Führen die Mängel der Klasse 3 insgesamt zu einer wesentlichen Einschränkung der Nutzung der Software oder ihrer Teilmodule, so können die Mängel in ihrer Gesamtheit einen Mangel der Klassen 1 bzw. 2 darstellen.

(5) Die Funktionsprüfung ist erfolgreich, wenn lediglich leichte Mängel (Klasse 3) vorliegen und sich diese in ihrer Summe auch nicht als betriebsbehindernde (Klasse 2) oder gar betriebsverhindernde Mängel (Klasse 1) auswirken.

(6) DevBoost wird die Abweichungen, soweit sie einer erfolgreichen Funktionsprüfung entgegen stehen, in geeignetem Umfang zusammenfassen, beheben und nach deren Behebung wiederum die Abnahmebereitschaft erklären. Es schließt sich eine erneute Funktionsprüfung an, welche der Auftraggeber zügig durchzuführen hat.

§ 9 Abnahme

(1) Der Auftraggeber erklärt nach erfolgreichem Abschluss der Funktionsprüfung die Abnahme. Gegebenenfalls verbleibende Mängel (insbesondere die Abnahme nicht hindernde leichte Mängel der Klasse 3) werden in der Abnahmeerklärung festgehalten und von DevBoost im Rahmen seiner Haftung für Sach- und Rechtsmängel (§§ 13 und 14) beseitigt.

(2) Die Abnahme erfolgt grundsätzlich förmlich durch Erstellung und gemeinsame Unterzeichnung eines Abnahmeprotokolls.

(3) Der Abnahme steht es gleich, wenn

a) der Auftraggeber mit der operativen Nutzung der Software begonnen hat,

b) der Auftraggeber innerhalb von zehn Tagen nach Mitteilung der Abnahmebereitschaft (§ 8 Absatz 1 Satz 1) durch DevBoost keine die Abnahme hindernden Mängel gerügt hat oder

c) der Auftraggeber nicht innerhalb einer von DevBoost gesetzten angemessenen Frist die Abnahme erklärt, obwohl keine die Abnahme hindernden Mängel vorliegen.

§ 10 Teilabnahmen

(1) Der Auftraggeber ist zu Teilabnahmen nur verpflichtet, soweit dies einzelvertraglich vereinbart ist. Teilabnahmen können insbesondere für Leistungsteile vereinbart werden, die für den Auftraggeber separat nutzbar sind.

(2) Das Zusammenspiel teilabgenommener Teile mit später abzunehmenden Teilen wird im Rahmen einer Schlussabnahme geprüft.

§ 11 Rechte des Auftraggebers an der Software, Umfang der Nutzungsrechtsübertragung

(1) Das Urheberrecht, Patentrechte, Markenrechte und alle sonstigen Leistungsschutzrechte an der Software sowie an sonstigen Gegenständen, die DevBoost dem Auftraggeber im Rahmen der Vertragsanbahnung und -durchführung überlässt oder zugänglich macht, stehen im Verhältnis der Vertragspartner ausschließlich DevBoost zu. Soweit die Rechte Dritten zustehen bzw. Open Source Software eingebunden wird, hat DevBoost entsprechende Nutzungsrechte;

in diesem Falle gelten abweichend vom vorliegenden § 11 die jeweils gültigen Lizenzbedingungen.

(2) DevBoost räumt dem Auftraggeber ein einfaches, unbefristetes und beschränkt übertragbares Nutzungsrecht an der Software einschließlich des Rechts zur Fehlerbeseitigung ein. Der konkrete Inhalt des Nutzungsrechts ergibt sich aus dem Einzelvertrag, hilfsweise aus dem Zweck der Nutzungsrechtsüberlassung. Der Erwerb des Nutzungsrechts steht unter der aufschiebenden Bedingung vollständiger Zahlung der geschuldeten Vergütung. Zuvor hat der Auftraggeber nur ein vorläufiges, schuldrechtliches Nutzungsrecht in Form einer jederzeit nach Absatz 11 widerruflichen Gestattung.

(3) Der Auftraggeber darf Kopien der Software ausschließlich zur Ausübung seines Nutzungsrechtes und zu Sicherungszwecken herstellen. Die Sicherungskopien müssen sicher verwahrt werden und, soweit technisch möglich, mit dem Hinweis auf die Urheberschaft von DevBoost versehen werden. Kopien im Arbeitsspeicher darf der Auftraggeber im Rahmen des bestimmungsgemäßen Programmablaufes erstellen. Nicht mehr benötigte Kopien sind zu löschen oder zu vernichten. Das Benutzerhandbuch und andere von DevBoost überlassene Unterlagen dürfen nur für betriebsinterne Zwecke kopiert werden. Eine Weitergabe an Dritte ist vorbehaltlich Absatz 5 untersagt.

(4) DevBoost versieht den Code der Software, die Benutzeroberfläche und die Dokumentation mit Hinweisen auf die Urheberschaft von DevBoost. Der Auftraggeber darf diese Hinweise ohne Zustimmung von DevBoost nicht ändern oder verfälschen. Der Auftraggeber versieht im Falle der zulässigen Veränderung oder Verbindung von Software oder Dokumentation in zumutbarem Umfang den Code der Software, die Benutzeroberfläche und die Dokumentation mit Hinweisen auf die Urheberschaft von DevBoost.

(5) Für Software, welche im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum von DevBoost in den Verkehr gebracht wurde, ist der Auftraggeber nur nach den folgenden Regeln und nach Durchführung der folgenden Vorgänge berechtigt, die Software oder Teile davon an einen Dritten weiterzugeben:

a) Der Auftraggeber übergibt dem Dritten die Software in der letzten von DevBoost dem Auftraggeber zur Verfügung gestellten Version. Andere Software oder die Software in einem anderen Stand dürfen nicht weitergegeben werden.

b) Der Auftraggeber löscht alle anderen Kopien der Software (gleich in welchem Stand), insbesondere auf Datenträgern, in Fest- oder Arbeitsspeichern, gibt die Nutzung endgültig auf und bestätigt DevBoost schriftlich die Erfüllung dieser Pflichten.

c) Die Weitergabe an den Dritten erfolgt auf Dauer, also ohne Rückgabeanspruch oder Rückerwerbsoption.

d) Der Auftraggeber erklärt schriftlich gegenüber DevBoost, dass er dem Dritten die Vereinbarungen der Vertragsparteien zum Umfang der Übertragung der Nutzungsrechte an der Software, insbesondere diese Allgemeinen Vertragsbedingungen, zur Kenntnis gegeben hat.

Im Falle eines Verstoßes des Auftraggebers gegen diese Regeln schuldet der Auftraggeber DevBoost eine Vertragsstrafe in Höhe der Hälfte des Betrages, den der Dritte im Zeitpunkt der Weitergabe bei DevBoost hätte zahlen müssen, zumindest in Höhe der Hälfte der vereinbarten Vergütung.

(6) Software, welche nicht im Gebiet der Europäischen Union oder eines anderen Vertragsstaates des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum von DevBoost in den Verkehr gebracht wurde, darf nicht ohne schriftliche Zustimmung von DevBoost an Dritte weitergegeben werden.

Im Falle eines Verstoßes des Auftraggebers gegen diese Regel schuldet der Auftraggeber DevBoost eine Vertragsstrafe in Höhe der Hälfte des Betrages, den der Dritte im Zeitpunkt der Weitergabe bei DevBoost hätte zahlen müssen, zumindest in Höhe der Hälfte der vereinbarten Vergütung.

(7) Nach erfolglosem Ablauf einer vom Auftraggeber zur Fehlerbeseitigung bestimmten angemessenen Frist darf der Auftraggeber einen Fehler der Software selbst beseitigen, soweit sich dadurch die vertraglich bestimmte Nutzung nicht ändert oder erweitert; eine Pflicht von DevBoost zur Herausgabe des Quellcodes ergibt sich hieraus nicht. § 323 Absatz 2 BGB findet entsprechende Anwendung. Der Bestimmung einer Frist bedarf es auch dann nicht, wenn die Fehlerbeseitigung fehlgeschlagen oder dem Auftraggeber unzumutbar ist. Nach Beendigung der Mängelhaftung und außerhalb des Anwendungsbereichs eines Softwarewartungs- bzw. -pflegevertrages kann DevBoost die Fehlerbeseitigung von der Zahlung eines angemessenen Vorschusses abhängig machen. Die Regeln nach den Absätzen 2, 3, 5 und 6 gelten für eine Fehlerbeseitigung des Auftraggebers oder (soweit zulässig) eine sonstige Bearbeitung der Programme entsprechend.

(8) Der Auftraggeber darf die Schnittstelleninformationen der Software nur in den Schranken des § 69e UrhG dekompileieren und erst dann, wenn er schriftlich DevBoost von seinem Vorhaben unterrichtet und mit einer Frist von wenigstens einem Monat um Überlassung der erforderlichen Informationen gebeten hat. Für alle Kenntnisse und Informationen, die der Auftraggeber im Rahmen des Dekompilierens erlangt, gilt § 23. Vor jeder Einschaltung von Dritten verschafft der Auftraggeber DevBoost eine schriftliche Erklärung des Dritten, dass dieser sich unmittelbar DevBoost gegenüber zur Einhaltung dieser Allgemeinen Vertragsbedingungen von DevBoost, insbesondere der in §§ 11 und 23 festgelegten Regeln verpflichtet.

(9) Alle anderen Verwertungshandlungen, insbesondere die Vermietung und der Gebrauch der Software durch und für Dritte (z.B. durch Outsourcing, Rechenzentrumstätigkeiten, Application Service Providing, Cloud Services) sind ohne vorherige schriftliche Zustimmung von DevBoost nicht erlaubt.

(10) Die Software, Unterlagen, Vorschläge, Testprogramme usw., die dem Auftraggeber vor oder nach Vertragsabschluss zugänglich werden, gelten als geistiges Eigentum und als Geschäfts- und Betriebsgeheimnis von DevBoost. Sie dürfen, soweit sich aus dem Vorstehenden nichts Abweichendes ergibt, ohne schriftliche Gestattung von DevBoost nicht, gleich in welcher Weise, genutzt werden und sind nach § 23 geheim zu halten.

(11) DevBoost kann die Nutzungsrechte des Auftraggebers aus wichtigem Grund unter den Voraussetzungen des § 20 widerrufen. Ein wichtiger Grund liegt insbesondere vor, wenn der Auftraggeber trotz schriftlicher Abmahnung in erheblicher Weise gegen seine Pflichten aus den vorstehenden Absätzen verstößt. Wenn das Nutzungsrecht nicht entsteht oder endet, kann DevBoost vom Auftraggeber die Rückgabe der überlassenen Gegenstände und Software sowie die Vernichtung aller Kopien der Gegenstände und Software verlangen oder die schriftliche Versicherung des Auftraggebers, dass die Gegenstände und Software einschließlich aller Kopien vernichtet sind.

§ 12 Rügeobliegenheit

(1) Der Auftraggeber hat die Software einschließlich der Dokumentation, soweit keine Funktionsprüfung gemäß § 8 durchgeführt wird und soweit dies nach dem ordnungsgemäßen Geschäftsgang tunlich ist, unverzüglich nach der Ablieferung durch DevBoost, zu untersuchen und, wenn sich ein Mangel zeigt, DevBoost unverzüglich schriftlich Anzeige zu machen.

(2) Unterlässt der Auftraggeber die Anzeige, so gilt die Software einschließlich der Dokumentation als genehmigt, es sei denn, dass es sich um einen Mangel handelt, der bei der Untersuchung nicht erkennbar war.

(3) Zeigt sich, unabhängig von einer Funktionsprüfung gemäß § 8, später ein solcher Mangel, so muss die Anzeige unverzüglich nach der Entdeckung gemacht werden; anderenfalls gilt die Software einschließlich der Dokumentation auch in Ansehung dieses Mangels als genehmigt.

(4) Zur Erhaltung der Rechte des Auftraggebers genügt die rechtzeitige Absendung der Anzeige.

(5) Hat DevBoost den Mangel arglistig verschwiegen, so kann DevBoost sich auf die vorstehenden Vorschriften nicht berufen.

§ 13 Sachmängel

(1) Die Software hat die vereinbarte Beschaffenheit und eignet sich für die vertraglich vorausgesetzte, sonst die gewöhnliche Verwendung und hat die bei Software dieser Art übliche Qualität; sie ist jedoch nicht fehlerfrei. Eine unerhebliche Minderung der Qualität bleibt unberücksichtigt.

(2) DevBoost hat DevBoost bekannte Mängel unverzüglich, spätestens innerhalb einer vom Auftraggeber gesetzten angemessenen Frist zu beheben. Die Nacherfüllung erfolgt nach Wahl von DevBoost durch Beseitigung des Mangels, durch Lieferung von Software, die den Mangel nicht hat, oder dadurch, dass DevBoost Möglichkeiten aufzeigt, die Auswirkungen des Mangels zu vermeiden. Handelt es sich um einen Mangel in einer Standardsoftware, kann DevBoost bis zur Überlassung eines den Mangel beseitigenden Programmstandes eine Umgehungslösung zur Verfügung stellen, soweit und solange dies für den Auftraggeber zumutbar ist. Ein gleichwertiger neuer Programmstand oder der gleichwertige vorhergehende Programmstand, der den Fehler nicht enthalten hat, ist vom Auftraggeber zu übernehmen, wenn dies für ihn

zumutbar ist. Wegen eines Mangels sind zumindest drei Nachbesserungsversuche hinzunehmen.

(3) Der Auftraggeber wird DevBoost bei der Fehleranalyse und Mängelbeseitigung unterstützen, indem der Auftraggeber auftretende Probleme konkret beschreibt, DevBoost umfassend informiert und DevBoost die für die Mängelbeseitigung erforderliche Zeit und Gelegenheit gewährt. DevBoost kann die Mängelbeseitigung nach eigener Wahl vor Ort oder in den Geschäftsräumen von DevBoost durchführen. DevBoost kann Leistungen auch durch Fernwartung erbringen. Der Auftraggeber hat auf eigene Kosten für die erforderlichen technischen Voraussetzungen zu sorgen und DevBoost nach entsprechender vorheriger Ankündigung elektronischen Zugang zur Software zu gewähren.

(4) Wenn DevBoost die Nacherfüllung endgültig verweigert oder diese endgültig fehlschlägt oder dem Auftraggeber nicht zumutbar ist, kann der Auftraggeber im Rahmen des § 20 entweder vom Vertrag zurücktreten oder die Vergütung angemessen herabsetzen und zusätzlich nach § 21 (Haftung von DevBoost) Schadensersatz oder Aufwendungsersatz verlangen.

(5) Die Mängelansprüche des Auftraggebers verjähren nach § 22.

§ 14 Rechtsmängel

(1) DevBoost gewährleistet, dass der vertragsgemäßen Nutzung der Software durch den Auftraggeber keine Rechte Dritter entgegenstehen. Bei Rechtsmängeln leistet DevBoost dadurch Gewähr, dass DevBoost dem Auftraggeber nach Wahl von DevBoost eine rechtlich einwandfreie Nutzungsmöglichkeit an der Software oder an einer gleichwertigen Software verschafft.

(2) Der Auftraggeber unterrichtet DevBoost unverzüglich schriftlich, falls Dritte Schutzrechte (z.B. Urheber- oder Patentrechte) an der Software geltend machen. Der Auftraggeber ermächtigt DevBoost, die Auseinandersetzung mit dem Dritten allein zu führen. Macht DevBoost von dieser Ermächtigung Gebrauch, darf der Auftraggeber von sich aus die Ansprüche des Dritten nicht ohne Zustimmung von DevBoost anerkennen. DevBoost wehrt dann die Ansprüche des Dritten auf eigene Kosten ab und stellt den Auftraggeber von allen mit der Abwehr dieser Ansprüche verbundenen Kosten frei, soweit diese nicht auf pflichtwidrigem Verhalten des Auftraggebers (z.B. der vertragswidrigen Nutzung der Programme) beruhen.

(3) § 13 Absätze 2 bis 5 gelten entsprechend.

§ 15 Neben- und Mitwirkungspflichten des Auftraggebers

(1) Der Auftraggeber unterstützt DevBoost bei der Erfüllung seiner vertraglich geschuldeten Leistungen. Dazu gehört insbesondere das rechtzeitige Zurverfügungstellen von Informationen, von Zugängen zu den Servern des Auftraggebers, von fachkundigen Mitarbeitern, von Kommunikationsmitteln und -anschlüssen sowie von Hard- und Software und das Zugänglichmachen von Räumlichkeiten, soweit dies erforderlich ist. Der Auftraggeber

wird DevBoost hinsichtlich zu beachtender Umstände bei Arbeiten von DevBoost in den Räumlichkeiten und an den technischen Einrichtungen des Auftraggebers eingehend instruieren. Mitwirkungshandlungen nimmt der Auftraggeber auf seine Kosten vor.

(2) Der Auftraggeber trifft angemessene Vorkehrungen für den Fall, dass die Software ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß arbeitet (z.B. durch Datensicherung, Störungsdiagnose, regelmäßige Prüfung der Ergebnisse, Notfallplanung). Es liegt in seiner Verantwortung, den Betrieb der Arbeitsumgebung der Software sicherzustellen. Er wird hierbei alle ihm vorliegenden, für die Beseitigung der Störung erforderlichen Informationen an DevBoost weiterleiten.

(3) Der Auftraggeber verpflichtet sich, DevBoost unverzüglich mitzuteilen, sofern eine Änderung in der Person, eine Änderung der Anschrift, des Namens, der Rechtsform oder der Firma eintritt.

§ 16 Leistungszeit, Verzögerungen

(1) Liefer- und Leistungstermine oder -fristen können als verbindlich oder unverbindlich vereinbart werden. Sollen sie verbindlich sein, so bedürfen sie zur ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Der für die zu erbringenden Leistungen vorgesehene Zeitplan kann in der Leistungsbeschreibung geregelt werden.

(2) Für Unmöglichkeit der Lieferung oder Leistungsverzögerungen auf Grund höherer Gewalt oder sonstige, zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses nicht vorhersehbare Ereignisse – hierzu gehören insbesondere Betriebsstörungen jeglicher Art, Schwierigkeiten in der Material- oder Energiebeschaffung, Transportverzögerungen, Streiks, rechtmäßige Aussperrungen, behördliche Anordnungen oder ausbleibende, nicht richtige oder nicht rechtzeitige Belieferung durch Lieferanten, auch wenn sie bei Lieferanten von DevBoost oder deren Unterlieferanten eintreten, Probleme mit Produkten Dritter (z.B. Änderungen oder Ausfälle von Schnittstellen angebundener Drittsoftware) –, und die DevBoost nicht zu vertreten hat, haftet DevBoost nicht. Sofern solche Ereignisse DevBoost die Lieferung oder Leistung wesentlich erschweren oder unmöglich machen und die Behinderung und das Hindernis nicht nur von vorübergehender Dauer ist, ist DevBoost zum Rücktritt vom Vertrag berechtigt. Bei Hindernissen von vorübergehender Dauer verlängern sich die Liefer- oder Leistungsfristen oder verschieben sich die Liefer- oder Leistungstermine um den Zeitraum der Behinderung zuzüglich einer angemessenen Anlaufzeit. Wenn die Behinderung länger als zwei Monate dauert, ist der Auftraggeber nach angemessener Nachfristsetzung mit Ablehnungsandrohung berechtigt, hinsichtlich des noch nicht erfüllten Teils vom Vertrag zurückzutreten. Fristen gelten auch um den Zeitraum als verlängert, in welchem der Auftraggeber vertragswidrig eine Mitwirkungsleistung nicht erbringt, z.B. eine Information nicht gibt, einen Zugang nicht schafft, eine Beistellung nicht liefert oder Mitarbeiter nicht zur Verfügung stellt, oder der Auftraggeber sich in Zahlungsverzug aus dem Vertrag befindet.

(3) Vereinbaren die Vertragspartner nachträglich andere oder zusätzliche Leistungen, die sich auf vereinbarte Fristen auswirken, so verlängern sich diese Fristen um einen angemessenen Zeitraum.

(4) Mahnungen und Fristsetzungen des Auftraggebers bedürfen zur Wirksamkeit der Schriftform. Eine Nachfrist muss angemessen sein. Eine Frist von weniger als zwei Wochen ist nur bei besonderer Eilbedürftigkeit angemessen.

§ 17 Preise

(1) Die Höhe und Fälligkeit der Vergütung folgt aus der vertraglichen Vereinbarung. Soweit dort nichts anderes geregelt ist, erfolgt die Leistungserbringung nach Aufwand gemäß aktueller Preisliste. Von DevBoost erstellte Kostenvoranschläge oder Budgetplanungen sind unverbindlich; entscheidend ist die vertragliche Vereinbarung.

(2) Die genannten Preise verstehen sich zzgl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer, soweit diese anfällt, sowie im grenzüberschreitenden Warenverkehr gegebenenfalls weiterer Steuern und Zölle sowie Nebenkosten des Geldverkehrs.

(3) Sofern nicht anders vereinbart, trägt der Auftraggeber gegen Nachweis sämtliche Auslagen wie Reise- und Übernachtungskosten, Spesen und im Rahmen der Vertragsdurchführung anfallende Entgeltforderungen Dritter. Reisezeiten sind zu vergüten.

(4) Haben die Vertragsparteien keine Vereinbarung über die Vergütung einer Leistung von DevBoost getroffen, deren Erbringung der Auftraggeber den Umständen nach nur gegen eine Vergütung erwarten durfte, so hat der Auftraggeber die für diese Leistung übliche Vergütung zu entrichten. Im Zweifel gelten die von DevBoost für seine Leistungen verlangten Vergütungssätze als üblich.

§ 18 Zahlung und Verzug

(1) Soweit nicht anderes vereinbart, sind die Rechnungen von DevBoost 14 Tage nach Rechnungsstellung ohne Abzug zahlbar.

(2) Gerät der Auftraggeber in Verzug, so werden ihm von dem betreffenden Zeitpunkt an Zinsen in Höhe von 9 Prozentpunkten über dem Basiszinssatz berechnet. Die Geltendmachung eines höheren Verzögerungsschadens bleibt DevBoost vorbehalten.

(3) DevBoost ist berechtigt, trotz anders lautender Bestimmungen des Auftraggebers, Zahlungen zunächst auf dessen ältere Schulden anzurechnen und wird den Auftraggeber über die Art der erfolgten Verrechnung informieren. Sind bereits Kosten und Zinsen entstanden, so ist DevBoost berechtigt, die Zahlung zunächst auf die Kosten, dann auf die Zinsen und zuletzt auf die Hauptforderung anzurechnen.

(4) Eine Zahlung gilt erst dann als erfolgt, wenn DevBoost über den Betrag verfügen kann. Im Falle von Schecks gilt die Zahlung erst als erfolgt, wenn der Scheck eingelöst wird.

(5) Wenn DevBoost Umstände bekannt werden, welche die Kreditwürdigkeit des Auftraggebers objektiv in Frage stellen, insbesondere der Auftraggeber seine Zahlungen einstellt oder ein Scheck in Ermangelung ausreichender Deckung zurückgegeben wird, ist DevBoost berechtigt, die gesamte Restschuld fällig zu stellen, auch wenn DevBoost Schecks

angenommen hat. DevBoost ist in diesem Falle außerdem berechtigt, Vorauszahlungen oder Sicherheitsleistung zu verlangen.

§ 19 Aufrechnung, Zurückbehaltung und Abtretung

(1) Der Auftraggeber ist zur Aufrechnung und Zurückbehaltung nur berechtigt, wenn die fälligen Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt wurden oder unstreitig sind. Der Auftraggeber ist jedoch ohne die weiteren Voraussetzungen aus Satz 1

a) zur Aufrechnung auch dann berechtigt, wenn er mit einem Anspruch gegen eine Forderung von DevBoost aufrechnen will, welche zu dem Anspruch des Auftraggebers in einem Gegenseitigkeitsverhältnis steht (z.B. Aufrechnung mit einem Schadensersatzanspruch wegen Nichterfüllung oder Verzuges gegen den Anspruch auf Zahlung der geschuldeten Vergütung),

b) zur Zurückbehaltung auch dann berechtigt, wenn das Zurückbehaltungsrecht wegen Gegenansprüchen aus demselben Vertragsverhältnis geltend gemacht wird.

(2) Außer im Bereich des § 354a HGB kann der Auftraggeber Ansprüche aus diesem Vertrag nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von DevBoost an Dritte abtreten.

§ 20 Vertragsbindung und Vertragsbeendigung

(1) Die Beendigung des weiteren Leistungsaustausches (z.B. bei Rücktritt, Kündigung aus wichtigem Grund, Minderung oder Schadensersatz statt der Leistung) muss stets unter Benennung des Grundes und mit angemessener Fristsetzung zur Beseitigung (üblicherweise zumindest zwei Wochen) angedroht werden und kann nur binnen zwei Wochen nach Fristablauf erklärt werden. In den Fällen des § 323 Absatz 2 BGB kann die Fristsetzung entfallen. Wer die Störung ganz oder überwiegend zu vertreten hat, kann die Rückabwicklung nicht verlangen.

(2) Alle Erklärungen in diesem Zusammenhang bedürfen zur Wirksamkeit der Schriftform.

§ 21 Haftung von DevBoost

(1) Die Haftung von DevBoost auf Schadensersatz, gleich aus welchem Rechtsgrund (z.B. aus Unmöglichkeit, Verzug, mangelhafter oder falscher Lieferung oder Leistung, Vertragsverletzung und unerlaubter Handlung), ist, sofern die Haftung ein Verschulden von DevBoost voraussetzt, nach Maßgabe dieses § 21 (Haftung von DevBoost) eingeschränkt.

(2) Die Haftung von DevBoost für einfache Fahrlässigkeit ist ausgeschlossen, soweit nicht die Verletzung einer vertragswesentlichen Pflicht vorliegt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Auftraggeber vertrauen durfte und deren Nichterfüllung die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet (sog. "Kardinalpflicht"). Im Falle der Verletzung einer solchen vertragswesentlichen Pflicht ist die Haftung von DevBoost bei einfacher Fahrlässigkeit auf bei Vertragsschluss

vorhersehbare, vertragstypische Schäden begrenzt. DevBoost haftet bei einfacher Fahrlässigkeit jedoch höchstens in Höhe der im Einzelvertrag vereinbarten Haftungsgrenzen.

(3) Bei grober Fahrlässigkeit ist die Haftung von DevBoost auf bei Vertragsschluss vorhersehbare, vertragstypische Schäden begrenzt.

(4) Soweit DevBoost nicht selbst zur Durchführung von Maßnahmen der Datensicherung verpflichtet ist, ist die Haftung für Datenverlust durch den typischen Wiederherstellungsaufwand begrenzt; dieser bemisst sich nach dem Schaden, der bei der Vornahme zumutbarer Sicherungsmaßnahmen (wie z.B. Anfertigung von Sicherungskopien) durch den Vertragspartner eingetreten wäre.

(5) Soweit DevBoost nach Vertragsschluss technische Auskünfte gibt oder beratend tätig wird und diese Auskünfte oder Beratung nicht zu dem von DevBoost geschuldeten, vertraglich vereinbarten Leistungsumfang gehören, geschieht dies unentgeltlich und unter Ausschluss jeglicher Haftung für eine fahrlässige Falschauskunft bzw. -beratung.

(6) Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen dieses § 21 (Haftung von DevBoost) gelten für Ansprüche auf Ersatz von vergeblichen Aufwendungen entsprechend.

(7) Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen dieses § 21 (Haftung von DevBoost) gelten in gleichem Umfang zugunsten der Organe, gesetzlichen Vertreter, Angestellten und sonstigen Erfüllungsgehilfen von DevBoost.

(8) Die Einschränkungen dieses § 21 (Haftung von DevBoost) gelten nicht für die Haftung von DevBoost wegen vorsätzlichen Verhaltens, wegen Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, in Fällen der Arglist, bei Übernahme einer Garantie oder bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz.

§ 22 Verjährung

(1) Die Verjährungsfrist beträgt

a) für Ansprüche auf Rückzahlung der Vergütung aus Rücktritt oder Minderung ein Jahr, jedoch nicht weniger als drei Monate ab Abgabe der wirksamen Rücktritts- oder Minderungserklärung;

b) bei Ansprüchen aus Sachmängeln, welche nicht die Rückzahlung der Vergütung aus Rücktritt oder Minderung zum Gegenstand haben, ein Jahr;

c) bei Ansprüchen aus Rechtsmängeln zwei Jahre, wenn der Rechtsmangel nicht in einem Ausschließlichkeitsrecht eines Dritten liegt, auf Grund dessen der Dritte Herausgabe oder Vernichtung der dem Auftraggeber überlassenen Gegenstände verlangen kann;

d) bei nicht auf Sach- oder Rechtsmängeln beruhenden Ansprüchen auf Schadensersatz oder Ersatz vergeblicher Aufwendungen zwei Jahre.

(2) Die Verjährung beginnt vorbehaltlich einer abweichenden einzelvertraglichen Regelung in den Fällen von Absatz 1 lit. a) bis c) nach den gesetzlichen Vorschriften des anzuwendenden Mängelhaftungsrechts, im Falle des lit. d) ab dem Zeitpunkt, in dem der Auftraggeber von den anspruchsbegründenden Umständen Kenntnis erlangt hat oder ohne grobe Fahrlässigkeit erlangen musste.

(3) Die Verjährung tritt spätestens mit Ablauf der in § 199 BGB bestimmten Höchstfristen ein.

(4) In den in § 21 Absatz 8 genannten Fällen gelten jedoch stets die gesetzlichen Verjährungsfristen.

§ 23 Vertraulichkeit und Datenschutz

(1) Die Vertragspartner verpflichten sich, alle ihnen vor oder bei der Vertragsdurchführung von dem jeweils anderen Vertragspartner zugehenden oder bekannt werdenden Gegenstände (z.B. Software, Unterlagen, Testprogramme, Informationen), die rechtlich geschützt sind oder Geschäfts- oder Betriebsgeheimnisse beinhalten oder als vertraulich bezeichnet sind, auch über das Vertragsende hinaus vertraulich zu behandeln, es sei denn, sie sind ohne Verstoß gegen die Geheimhaltungspflicht öffentlich bekannt. Die Vertragspartner verwahren und sichern diese Gegenstände so, dass ein Zugang durch Dritte ausgeschlossen ist.

(2) Der Auftraggeber macht die Vertragsgegenstände nur den Mitarbeitern und sonstigen Dritten zugänglich, die den Zugang zur Ausübung ihrer Dienstaufgaben benötigen. Der Auftraggeber belehrt diese Personen über die Geheimhaltungsbedürftigkeit der Gegenstände und verpflichtet diese hierzu.

(3) Der Auftraggeber ist verpflichtet, die Software einschließlich der Benutzerdokumentation durch geeignete Vorkehrungen vor dem unbefugten Zugriff Dritter zu schützen. Der Auftraggeber wird Zugangsdaten von Benutzer-Accounts sowie die Benutzerdokumentationen an einem gesicherten Ort verwahren. Der Auftraggeber wird Mitarbeiter und sonstige Dritte, welche die Software entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages nutzen, nachdrücklich auf die Einhaltung der vorliegenden Vertragsbedingungen und der Bestimmungen des Urheberrechts hinweisen.

(4) DevBoost speichert die zur Geschäftsabwicklung erforderlichen Daten des Auftraggebers unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Vorschriften.

§ 24 Einräumung des Rechts zur Referenzbenennung

DevBoost ist berechtigt, nach erfolgreichem Abschluss der Leistungen den Auftraggeber als Referenzkunden zu benennen.

§ 25 Schlussbestimmungen

(1) Änderungen oder Ergänzungen des auf Grundlage dieser Allgemeinen Vertragsbedingungen geschlossenen Vertrages bedürfen, soweit nicht im Einzelfall zwingend

eine andere Form vorgeschrieben ist oder sich aus dem Vorstehenden etwas anderes ergibt, der Schriftform.

(2) Besteht zwischen den Vertragsparteien Streit darüber, ob eine empfangene E-Mail tatsächlich von dem in der E-Mail bezeichneten Absender stammt, so gilt die E-Mail im Zweifel als von dem bezeichneten Absender stammend.

(3) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts. Erfüllungsort und Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus und im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist Dresden.

Stand: 1.4. 2015