

**Software-Projekte**  
**Erklärung über eine Zusammenarbeit**  
zwischen

**Firma**

Anschrift

vertreten durch   Name  

PLZ, Ort

(Kunde)

und

**mobix**

Ehnert & Fichtner GbR

Parkstr. 113

24399 Arnis

USt-ID DE 337398196

(Dienstleister)

erklären, gemeinsame Softwareprojekte durchzuführen zu wollen.

Die Rahmenbedingungen dieser Zusammenarbeit sind nachfolgend näher geregelt. Insbesondere soll Folgendes gelten:

- Beide Parteien erklären, die nachfolgend aufgeführte Arbeitsweise anzuerkennen und die agilen Werte zu respektieren,
- der Kunde erkennt die unten aufgeführten Auftragsbedingungen an,
- beide Parteien erklären, nach besten Kräften zum Erfolg der gemeinsamen Softwareprojekte beizutragen.

Ort, Datum

Arnis,

(  Kunde  )

mobix  
(  für mobix  )

## Projektmethodik

Wir arbeiten nach einer agilen Projektmethodik in Anlehnung an *Scrum*. Das bedeutet, dass wir zu Beginn noch nicht exakt wissen müssen, welche Funktionalitäten die fertige Software später genau haben wird. In der Praxis hat sich immer wieder gezeigt, dass Anforderungen häufig geändert werden und zudem weitere gute Ideen erst während der Entwicklung entstehen.

Dies erkennen wir an und bieten Ihnen so ein Maximum an Flexibilität und Mitsprache. Dies ist besonders in einem dynamischem Umfeld sehr wichtig und kann ein echter Wettbewerbsvorteil für Sie sein.

Auch zeigt die Erfahrung, dass gute Software nur auf Basis einer guten Kommunikation entstehen kann. Es ist allzu menschlich, dass unter einer Sache mitunter unterschiedliche Dinge zu verstehen. Dies können wir vermeiden, in dem wir möglichst eng zusammen arbeiten und häufig funktionierende Zwischenergebnisse erstellen und besprechen.

Wie funktionieren agile Softwareprojekte mit uns konkret?

- Grundsätzlich arbeiten wir in **Sprints**. Das sind - je nach Projekt - Arbeitsphasen zwischen 1 und 4 Wochen. Zu Beginn eines solchen Sprints werden gemeinsam mit Ihnen die umzusetzenden Anforderungen erarbeitet, besprochen und priorisiert.
- Nach jedem Sprint erhalten Sie eine **lauffähige Software** von uns. Das ist besonders wichtig, um einen schnellen Fortschritt zu sehen und das Programm unter realen Bedingungen testen zu können. So sehen wir ziemlich schnell, ob alles so funktioniert, wie es soll und können notfalls leicht gegensteuern.
- Zwischen den Sprints erfolgt wiederum gemeinsam mit Ihnen ein **Sprint-Review**. Hier wird das bisherige Ergebnis besprochen. Als unser Kunde können Sie in diesen Reviews jederzeit neue Anforderungen definieren, bisherige ändern oder auch ganz entfernen.
- Nach einer Reihe solcher Sprints ist die Software dann so weit entwickelt, dass eine erste Version **veröffentlicht** werden kann. Rückmeldungen von Anwendern können problemlos in weitere Sprints einfließen - so wird die Software mit der Zeit noch besser.
- Zu Projektbeginn greifen wir natürlich alle Ihre Ideen auf und erarbeiten gemeinsam erste Anforderungen. Weiterhin legen wir großes Augenmerk auf den Kontext, in dem die Software später benutzt werden soll. Nach diesem Auftakt-sprint können wir Ihnen einen konkreteren Kostenrahmen für das gesamte Projekt nennen.
- Nach jedem Sprint können Sie grundsätzlich entscheiden, ob Sie weiter mit uns zusammenarbeiten möchten - Sie haben also keinerlei Risiko durch lange Projektverträge. Die bisherigen Arbeitsergebnisse stellen wir Ihnen in jedem Fall zu Verfügung.

- Sehr sinnvoll ist es, möglichst früh auch reale **Endnutzer** in die Entwicklung mit einzubeziehen. Dazu wenden wir verschiedene Methoden der nutzerzentrierten Gestaltung (user centered design, UCD) an. Das kann von der simplen Befragung eines Anwenders über die teilnehmende Beobachtung bei der realen Nutzung der Software bis zur Bewertung der App durch Experten gehen.

## Agile Werte

Wir fühlen uns den Werten des agilen Manifestes ohne Einschränkungen verpflichtet. Damit unsere Methodik funktionieren kann, bitten wir Sie ebenso um Anerkennung dieser Überzeugungen:

- **Individuen und Interaktionen** sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge,
- **Funktionierende Software** ist wichtiger als eine umfassende Dokumentation,
- **Die Zusammenarbeit** mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlungen,
- **Reagieren auf Veränderung** ist wichtiger als das strikte Befolgen eines Plans.

(Weitere Information dazu finden Sie z.B. bei Wikipedia: [Agile Softwareentwicklung](#))

### Die agile Vorgehensweise bietet handfeste Vorteile für Sie:

- Sie erhalten die Software, die Sie wirklich wollen: die App macht genau das, was sie soll.
- Sie benötigen zu Beginn kein endgültiges Konzept: eine grobe Idee oder Vision genügt.
- Sie haben maximalen Einfluss: Anforderungen können jederzeit geändert werden.
- Die Qualität ist insgesamt höher als bei herkömmlichen Projektmodellen.
- Zeitvorgaben werden eingehalten, die App ist nach jedem Sprint lauffähig.

## **Auftragsbedingungen**

*Gültig ab dem 1.1.2022*

1. mobix wird gemeinsam mit dem Kunden die benötigten Anforderungen der Software erarbeiten und in mehreren *Sprints* implementieren. Zum Ende jedes *Sprints* stellt mobix ein getestetes und lauffähiges Programm (App) bereit, das die für diesen Sprint festgelegten Funktionalitäten enthält. Die Bereitstellung erfolgt in elektronischer Form auf einem von mobix bereit gestellten Web-Server oder bei Apps für mobile Geräte auf bis zu 5 vom Kunden zu benennenden geeigneten Endgeräten.
2. Die Länge der einzelnen *Sprints* sowie deren Anzahl wird von mobix gemeinsam mit dem Kunden festgelegt. Der Kunde kann ein Maximalbudget festlegen, das von mobix nicht ohne vorherige Absprache überschritten wird.
3. Für jeden *Sprint* wird mobix vorab einen verbindlichen Kostenrahmen abschätzen und dem Kunden mitteilen. Jeder einzelne Sprint wird vom Kunden gesondert per E-Mail oder Fax beauftragt. Der Kunde verpflichtet sich, einen einmal begonnenen *Sprint* in vollem Umfang zu bezahlen.
4. Der Kunde hat das Recht, nach jedem *Sprint* Anforderungen zu überarbeiten, zu ändern oder auch zu entfernen.
5. Der Kunde erklärt sich nach jedem *Sprint* bereit, das gelieferte Programm zu begutachten, die Ergebnisse zeitnah mit mobix zu besprechen und den *Sprint* abzunehmen. Dazu benennt der Kunde genau einen für das Projekt entscheidungsberechtigten Ansprechpartner sowie nach Möglichkeit einen Stellvertreter.
6. Nach jedem *Sprint* und erfolgter Auslieferung der Ergebnisse stellt mobix die geleistete Arbeit dem Kunden in Rechnung, spätestens jedoch 4 Wochen nach Ende eines Sprints. Rechnungen sind sofort ohne Abzüge fällig.
7. Der Kunde kann nach jedem *Sprint* von mobix eine öffentliche Version der Software (Release) verlangen. Auf Wunsch kann die Bereitstellung in einem *App-Store* (z.B. von Apple oder Google) erfolgen. Der Kunde stellt mobix hierzu die nötigen Zugangsdaten für seinen App-Store Account bereit. Hält mobix die bisher erarbeiteten Ergebnisse für nicht ausreichend oder nicht sinnvoll für eine öffentliche Auslieferung, weist mobix den Kunden darauf hin.
8. Eine Nutzer- oder Programmdokumentation wird normalerweise nicht erstellt, kann jedoch zusätzlich beauftragt werden.
9. Der Kunde erhält ein zeitlich und räumlich unbegrenztes Nutzungsrecht an der erstellten Software und allen weiteren Arbeitsergebnissen. Alle weiteren Rechte verbleiben bei mobix.

## Auftragsbedingungen

10. Der Quellcode wird normalerweise nicht ausgeliefert, kann aber zu jeder Zeit vom Kunden durch eine einmalige Zahlung in Höhe von 50% der bisher angefallenen Zahlungen ausgelöst werden und wird in elektronischer Form auf einem geeigneten Datenträger übergeben. In diesem Fall erhält der Kunde das Recht zur Veränderung und beliebigen freien Verwendung der Software. Für Veränderungen der Software durch den Kunden übernimmt mobix keinerlei Gewährleistung.
11. Für den Fall, dass mobix dauerhaft verhindert ist und somit keine weiteren Arbeiten mehr vornehmen kann, hat mobix entsprechende Vorsorge getroffen. Der Kunde erhält in diesem Fall Zugriff auf den Quellcode.
12. Diese Vereinbarung ist von jeder Partei mit einer Frist von 4 Wochen schriftlich kündbar. Im Falle einer Kündigung werden keine weiteren Sprints mehr durch mobix durchgeführt und die bisherigen Ergebnisse werden an den Kunden übergeben. Bei Aufkündigung durch den Kunden und den Fall, dass weniger als **\_(2)\_** Sprints beauftragt wurden, wird der Kunde ein Ausfallhonorar in Höhe von **\_(2.500,-)\_** € an mobix zahlen.
13. Erhält der Kunde Kenntnis von Programmierfehlern, wird er mobix diese unmittelbar mitteilen. mobix wird den Fehler innerhalb von 5 Werktagen prüfen und durch mobix fest-gestellte Fehler innerhalb von maximal 14 Werktagen beheben, sofern der Fehler im Einflussbereich von mobix liegt.
14. Für entstandene Schäden haftet mobix nur bei nachgewiesener grober Fahrlässigkeit und in maximaler Höhe der bisherigen Auftragssumme. Darüber hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.
15. Kommen Programmier-Bibliotheken oder Frameworks von Drittanbietern zum Einsatz (z.B. in Form von *Open Source* Software), übernimmt mobix keinerlei Haftung bei eventuellen Mängeln dieser Komponenten.
16. mobix ist in keiner Weise für eventuelle Verzögerungen bei der Freigabe auf Marktplätzen (App Stores) verantwortlich, die durch die jeweiligen Anbieter (z.B. Apple) auftreten können. mobix wird den Kunden jedoch auf Probleme hinweisen, die nach Meinung von mobix einer Veröffentlichung im Wege stehen könnten.
17. Stellt der Kunde Grafiken, Texte, Fotos oder andere Materialien bereit, erklärt er ausdrücklich, die notwendigen Nutzungsrechte dafür zu besitzen. Er stellt den mobix weiterhin explizit von eventuellen Ansprüchen Dritter frei.
18. mobix hat das Recht, die erstellte Software im Rahmen von eigenen Marketingaktivitäten vorzustellen und als Referenz zu verwenden. Details werden dazu gesondert mit dem Kunden abgestimmt.
19. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Schleswig.  
Änderungen an dieser Vereinbarung bedürfen der Schriftform.

**Preisliste**  
*Gültig ab dem 1.1.2022*

**Stunden- und Tagessätze**

• Allgemeine Recherche-Tätigkeiten, Inhaltspflege, Support	100,- € / h	800,- € / Tag
• Programmierung	125,- € / h	1.000,- € / Tag
• Projektleitung, Konzeption und Beratung	140,- € / h	1.120,- € / Tag
• Einstellen oder Aktualisierung auf App-Marktplätzen (Apple App Store, Android Market, pro Bereitstellung/Aktualisierung)		150,- €

Die Berechnung erfolgt auf Basis angefangener Stunden mit Ausnahme von Recherche-Tätigkeiten/Inhaltspflege/Support, hier beträgt die Abrechnungseinheit 0,25 h.

**Reisekosten**

• Großraum Kappeln (bis ca. 25 km Gesamtstrecke)	kostenfrei
• Schleswig, Flensburg, Rendsburg, Kiel	pauschal 80,- €
• größere Entfernungen / bundesweit / international	nach Aufwand

Besprechungen und Tätigkeiten vor Ort werden zusätzlich auf Basis von angefangenen halben Manntagen berechnet.

*Alle Preise zzgl. der gesetzlichen Umsatzsteuer. Verkauf nur an Gewerbetreibende.  
Änderungen vorbehalten.*