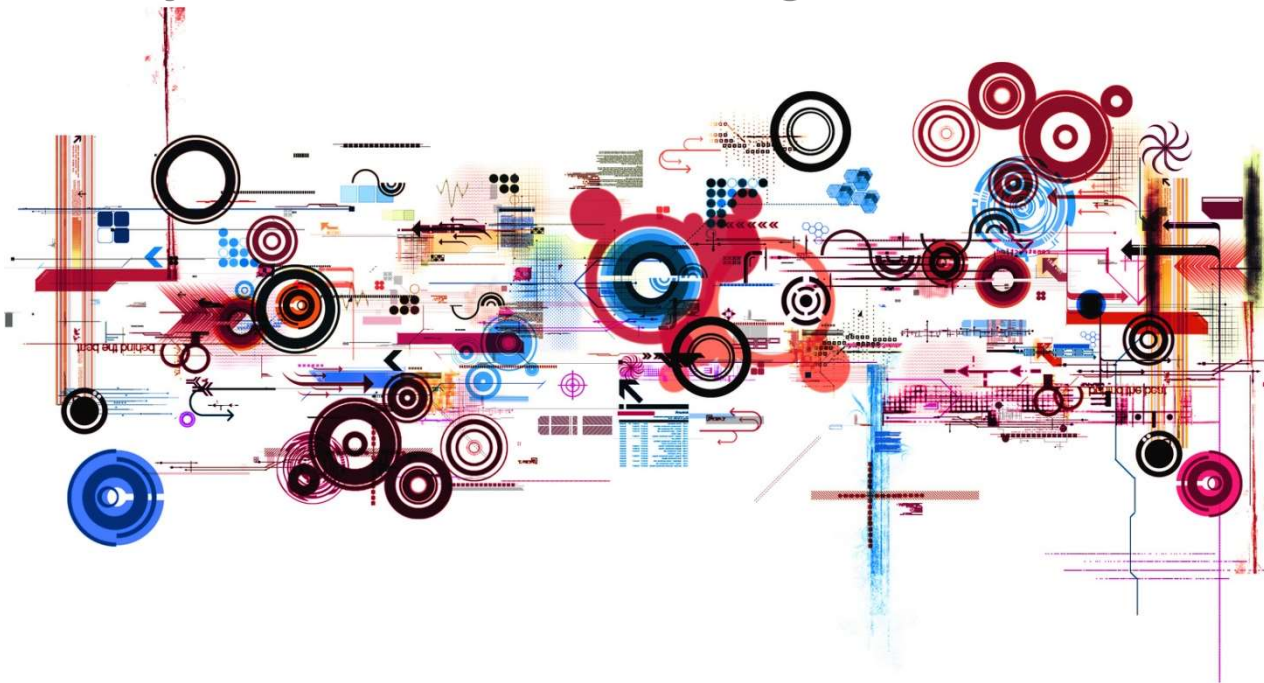


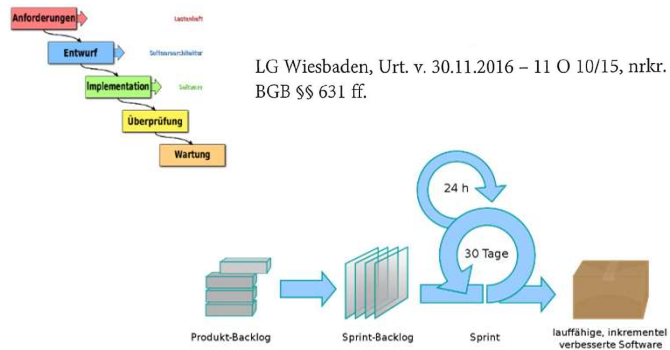
# Projektmanagement im IT-Projektvertrag

Abbildung von klassischem und agilem  
Projekt- und Rollenmanagement

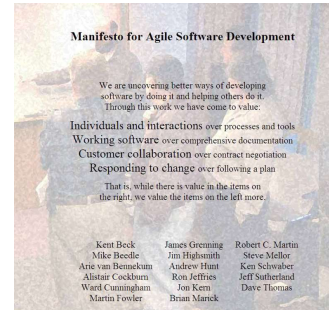


# Übersicht

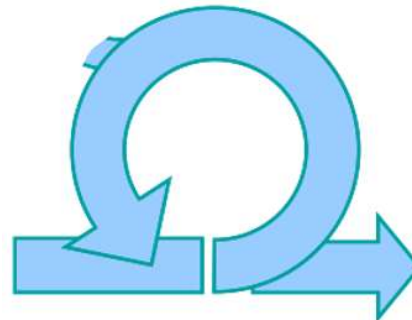
- Projektmethoden



LG Wiesbaden, Urt. v. 30.11.2016 – 11 O 10/15, nrkr. BGB §§ 631 ff.

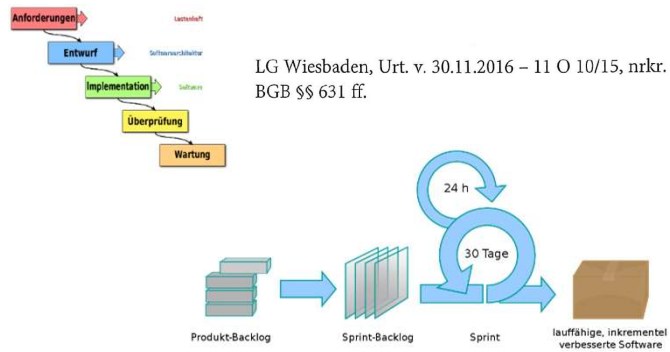


- Vertragliche Abbildung

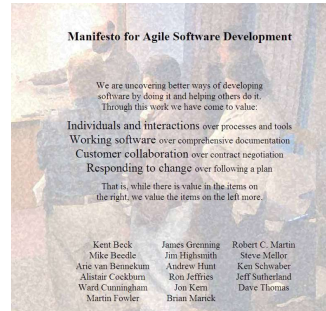


# Übersicht

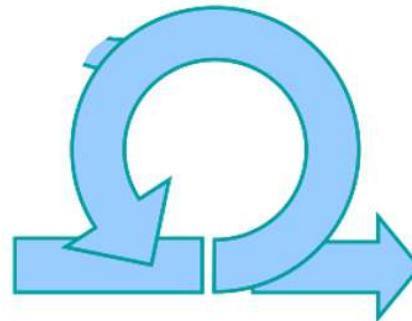
## • Projektmethoden



LG Wiesbaden, Urt. v. 30.11.2016 – 11 O 10/15, nrkr.  
BGB §§ 631 ff.

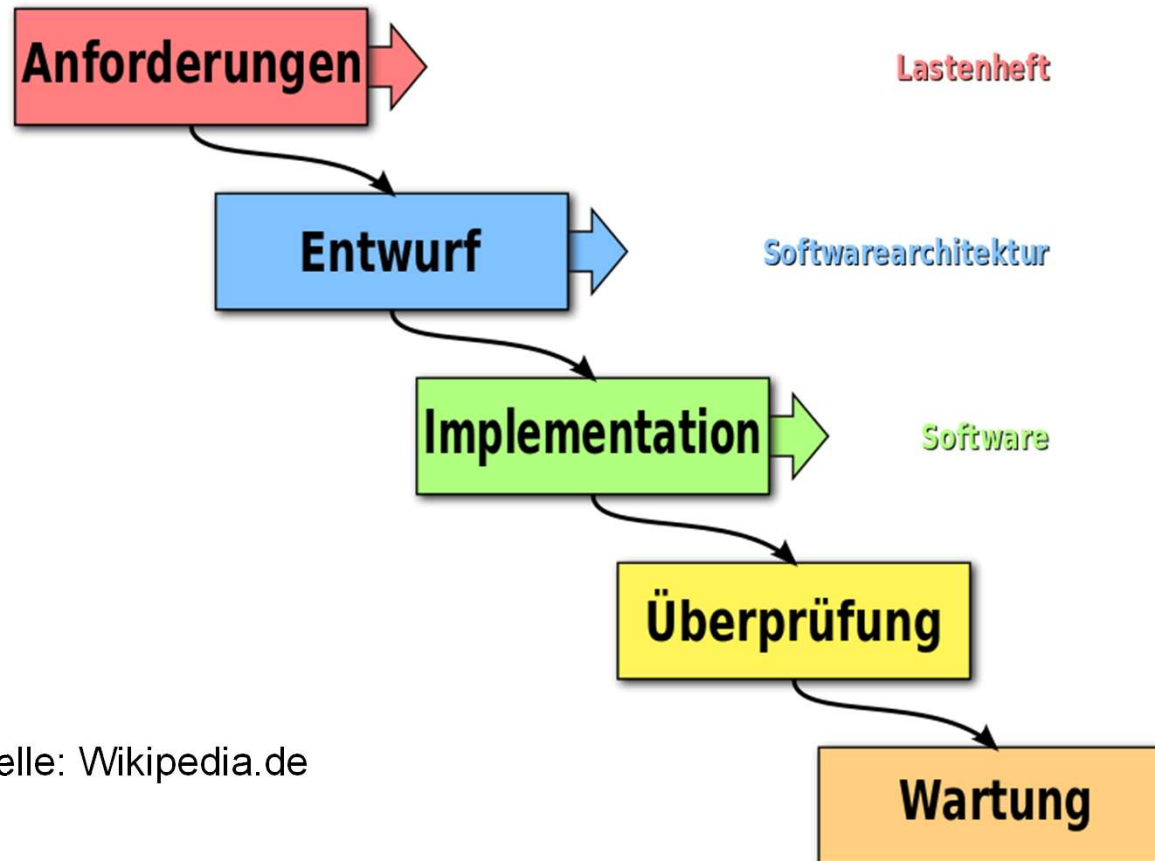


## • Vertragliche Abbildung



Referent: Christian R. Kast

# Das „klassische“ IT Projekt



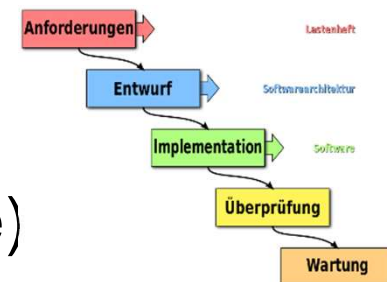
- Quelle: Wikipedia.de



# Das „klassische“ IT Projekt

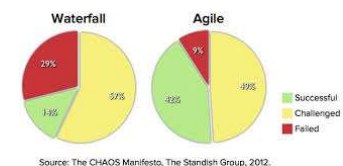
Das klassische Projektvorgehen in IT Projekten umfasst üblicher Weise die folgenden Schritte:

- Planung (mit Erstellung des Lastenhefts, Projektkalkulation und Projektplan) (engl. Systems Engineering)
- Definition (mit Erstellung des Pflichtenhefts, Produktmodell, GUI-Modell und evtl. schon Benutzerhandbuch) (engl. Analysis)
- Entwurf (UML, Struktogramme) (engl. Design)
- Implementierung (engl. Coding)
- Testen (engl. Testing)
- Einsatz und Wartung (engl. Maintenance)

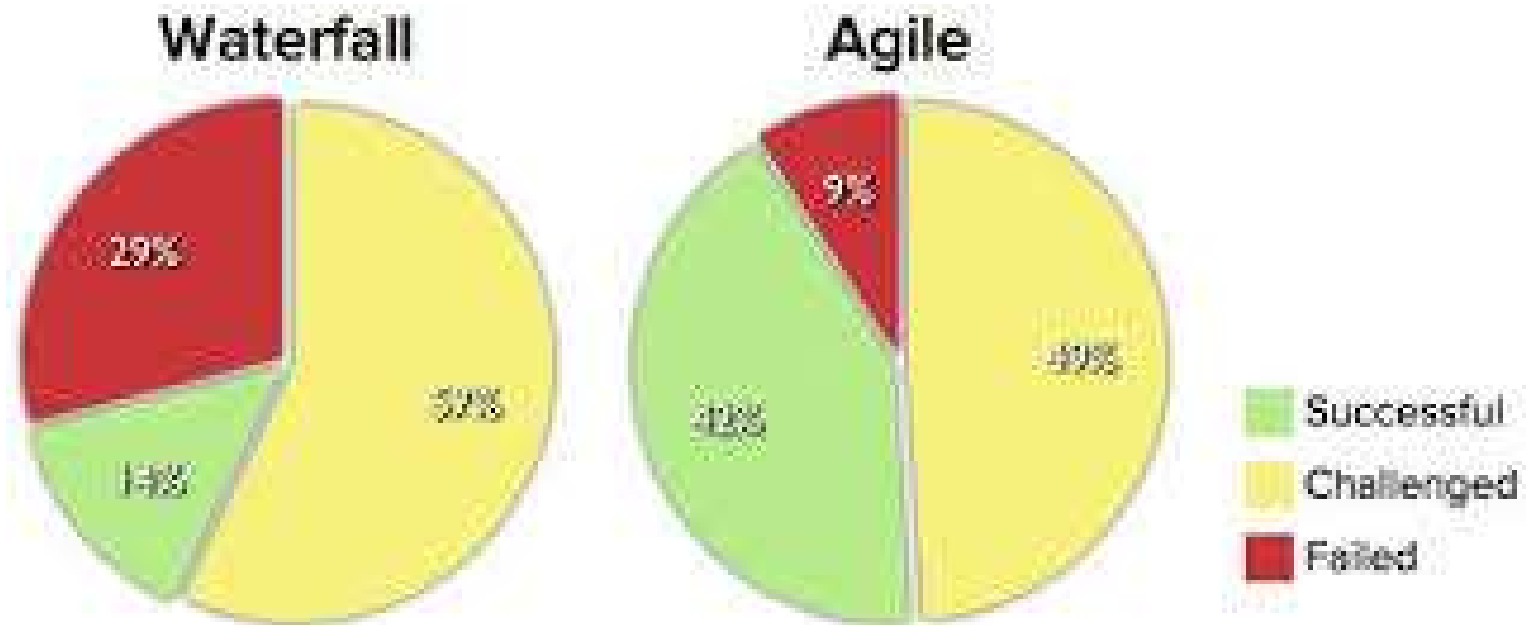


# Agile Projektmethoden

- Agile Prozesse nutzen Veränderungen (selbst spät in der Entwicklung) zum Wettbewerbsvorteil des Kunden.
- Lieferung von funktionierender Software in regelmäßigen, bevorzugt kurzen Zeitspannen (wenige Wochen oder Monate)
- Nahezu tägliche Zusammenarbeit von Fachexperten und Entwicklern während des Projektes (Bsp.: Gemeinsamer Code-Besitz - Collective Code Ownership)
- Bereitstellung des Umfeldes und der Unterstützung, welche von motivierten Individuen für die Aufgabenerfüllung benötigt wird



# Agile Projektmethoden



Source: The CHAOS Manifesto, The Standish Group, 2012.



# Agile Projektmethoden

- Informationsübertragung nach Möglichkeit im Gespräch von Angesicht zu Angesicht
- Als wichtigstes Fortschrittsmaß gilt die Funktionsfähigkeit der Software
- Einhalten eines gleichmäßigen Arbeitstempos von Auftraggebern, Entwicklern und Benutzern für eine nachhaltige Entwicklung
- Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design
- Selbstorganisation der Teams bei Planung und Umsetzung
- Selbstreflexion der Teams über das eigene Verhalten zur Anpassung im Hinblick auf Effizienzsteigerung



## Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.  
Through this work we have come to value:

**Individuals and interactions** over processes and tools  
**Working software** over comprehensive documentation  
**Customer collaboration** over contract negotiation  
**Responding to change** over following a plan

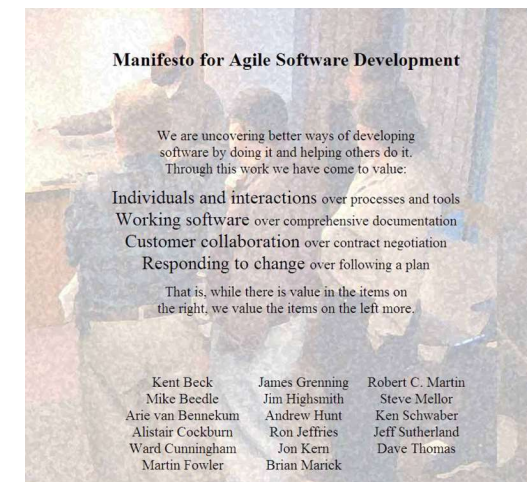
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Kent Beck	James Grenning	Robert C. Martin
Mike Beedle	Jim Highsmith	Steve Mellor
Arie van Bennekum	Andrew Hunt	Ken Schwaber
Alistair Cockburn	Ron Jeffries	Jeff Sutherland
Ward Cunningham	Jon Kern	Dave Thomas
Martin Fowler	Brian Marick	



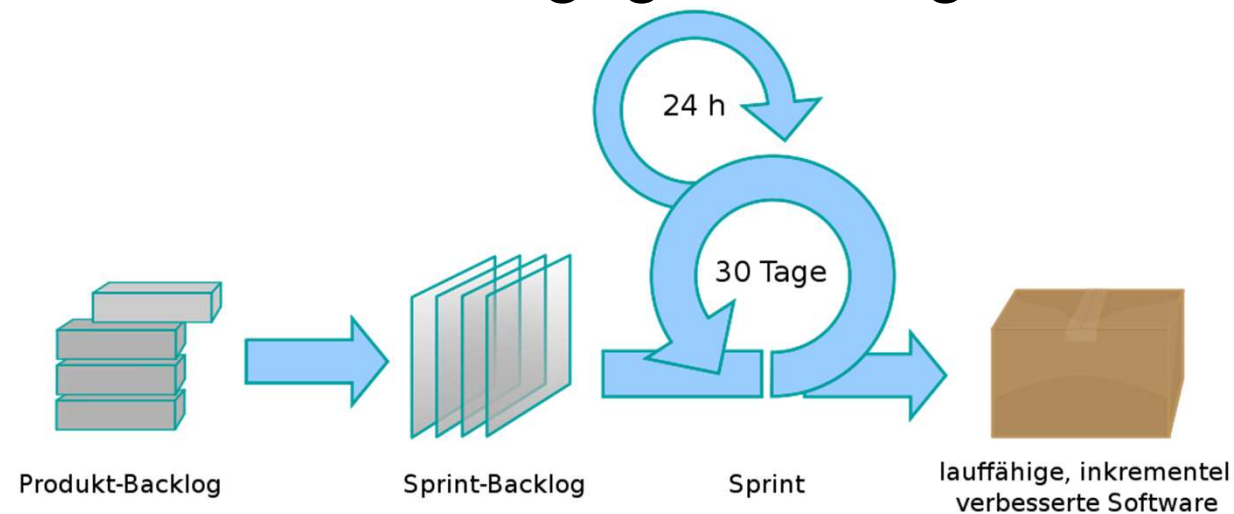
# Agiles Manifest - Grundsätze

- Menschen und Interaktionen stehen über Prozessen und Werkzeugen
- Funktionierende Software steht über einer umfassenden Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden steht über der Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung steht über dem Befolgen eines Plans



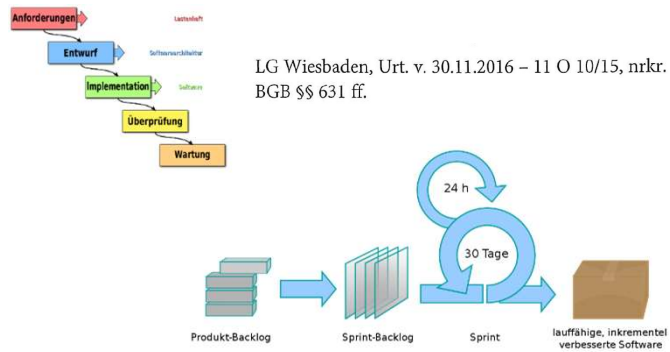
# Scrum als agile Projektmethode

- Definition der Rollen
- Definition des WAS?
- Definition des WIE?
- Umsetzung in kleinen Entwicklungsschritten
- Entsprechende Vertragsgestaltung notwendig

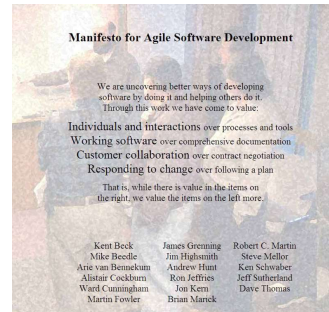


# Übersicht

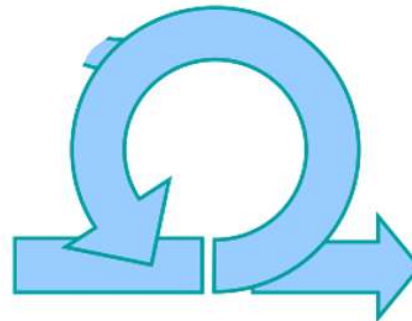
- Projektmethoden



LG Wiesbaden, Ur. v. 30.11.2016 – 11 O 10/15, nrkr.  
BGB §§ 631 ff.



- Vertragliche Abbildung



## Projektmethode und Vertragstyp

- Das „klassische“ IT Projekt wird üblicher Weise als Werkvertrag eingestuft.
- Bei den agilen Methoden kann sowohl Werkvertragsrecht, wie Dienstvertragsrecht Anwendung finden, auch kumulativ.
- Wenn die Realisierung des angestrebten Projekts entscheidend ist, sei Werkvertragsrecht anwendbar.
- Erste Entscheidungen zum Thema
  - LG Wiesbaden, MMR 2017, 561 f, ITRB 2017, 36f
  - OLG Frankfurt, ITRB 2017, 231 f



## Projektmethode und Vertragstyp (Zitate)

- Erfolgt die Entwicklung von Software im SCRUM Verfahren, bei dem sich die Softwareentwicklung in kleinen Schritten an den vom Auftraggeber fortlaufend definierten Aufgaben orientiert, findet hierauf Werkvertragsrecht Anwendung.
- Dies gilt insbesondere dann, wenn die zu erledigenden Aufgaben und der Umfang der Aufgabe von den Beteiligten konkret festgelegt werden und die Realisierung des angestrebten Projekts entscheidend ist.
- Es bleibt offen, ob SCRUM Projekte dienst- oder werkvertraglich einzuordnen sind. Beides ist möglich, sogar kumulativ.
- Die regelmäßige Fortschrittsplanung kann zugleich eine Billigung des bisher geleisteten und damit eine konkludente Abnahme darstellen.



# Klassische Abbildung des Wasserfalls



- *Die Parteien werden spätestens bei Vertragsschluss jeweils einen Projektleiter, dessen Stellvertreter sowie einen Manager für das Eskalationsgremium benennen (Projektteam).*
- *Ist eine der vorgenannten Personen absehbar auf unangemessen lange Zeit verhindert oder scheidet aus dem Unternehmen aus, ist rechtzeitig eine Ersatzperson zu benennen.*
- *Der Anbieter wird darüber hinaus die Mitarbeiter bei Vertragsschluss benennen, die mit der Ausführungen der Leistungen betraut sein werden. Ein Austausch ist nur mit Zustimmung des Auftraggebers zulässig.*



# Klassische Abbildung des Wasserfalls



- *Die Projektleiter der Parteien und deren Stellvertreter sind zur Entgegennahme sämtlicher Erklärungen im Zusammenhang mit diesem Vertrag befugt. Sie bereiten notwendige Entscheidungen ihrer Unternehmen zügig vor und sorgen, soweit sie nicht selbst vertretungsbefugt sind, für eine rasche Herbeiführung der Entscheidung.*
- *Mitglieder des Eskalationsgremiums müssen stets einzelvertretungsberechtigt im Hinblick auf Entscheidungen unter diesem Vertrag sein und zum Treffen anstehender Entscheidungen befugt sein.*



# Klassische Abbildung des Wasserfalls

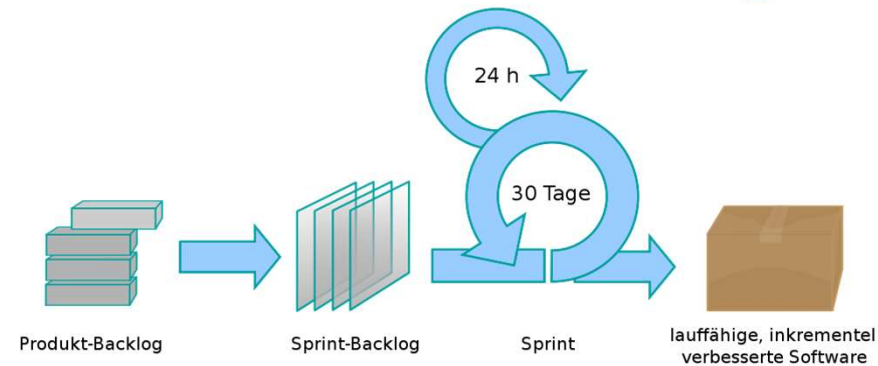


- *Die Projektleitertreffen finden auf Wunsch einer Partei regelmäßigen statt. Der Auftraggeber kann bis zur Abnahme Besprechungen nach billigem Ermessen mit angemessener Frist einberufen.*
- *Danach finden Besprechungen nur bei Bedarf statt, wobei der Auftraggeber wenigstens eine Besprechung innerhalb von zwei Monaten einberufen kann.*
- *In Streitfällen sollen die Projektleiter auf eine Einigung hinwirken. Kommt es zu keiner Einigung, kann sich jede Partei unmittelbar an das Eskalationsgremium wenden. Dieses ist verpflichtet, unverzüglich eine Entscheidung über die ungeklärte Frage zu treffen und die Entscheidung den Projektleitern mitzuteilen.*




# Abbildung agiler Projektmethoden

- **Definition der Rollen**
- **Definition des WAS?**
- **Definition des WIE?**
- **Definition der Entwicklungsschritte**



## Aber auch im „klassischen Modell“

- **Definition der Rollen**
  - **Definition des WAS?**
  - **Definition des WIE?**
- 
- Häufig wird nur eine formelhafte Beschreibung der Rollen vorgenommen
  - Aber die wesentlichen Aspekte und Aufgaben der Rolle werden nicht beschrieben, sondern häufig nur über die Bezeichnung definiert
  - Wie übt die Rolle ihre Funktion aus



# Abbildung von Projektmethoden



- Von der schematische Definition der Rollen hin zur auf das Projekt angepassten Rollendefinition
- Definition des WAS, also welche Aufgabe nimmt die Rolle genau wahr
- Definition des WIE, also wie und mit welchen Vollmachten ist die Rolle ausgestaltet
- Wer übernimmt die Definition der Entwicklungsschritte und stimmt diese mit den Rollen ab



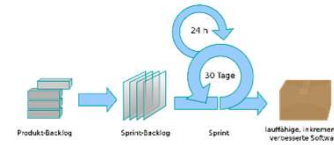
# Abbildung von Projektmethoden



- Klarstellen, ob die vereinbarte Projektmethode wirklich die Projekt-Umsetzungs-Methode ist oder (nur) die Projekt-Management- Methode
- Denn auch bei einer Umsetzung im Wasserfall-Modell kann eine agilere Definition von Rollen im Projekt erfolgen und zum Beispiel auch das „Fachwissen“ über eigene Rollen eingebunden werden.



# Rollen im Projekt



- Projektmanager
- Stellvertreter
- Eskalationsgremium
- Programmierer
- Fachabteilung
- Einkauf
- .....?
- Product Owner
- Scrum Master
- Entwicklungsteam
- Stakeholder
- Kunden/Anwender
- Management
- .....?



## Mögliche Regelungen

- Der Auftraggeber benennt den Product Owner, der insbesondere das Recht hat, den Product Backlog zu Beginn und während des Projektes jederzeit neu zu priorisieren.
- Der Product Owner nimmt stets an den Sprint Meetings (Planung sowie Retrospective) teil und hat jederzeit das Recht, an Daily Scrum Meetings teilzunehmen.
- Bei Konflikten im Team kann der Product Owner die benannten Ansprechpartner für Eskalation zu den Meetings einladen.



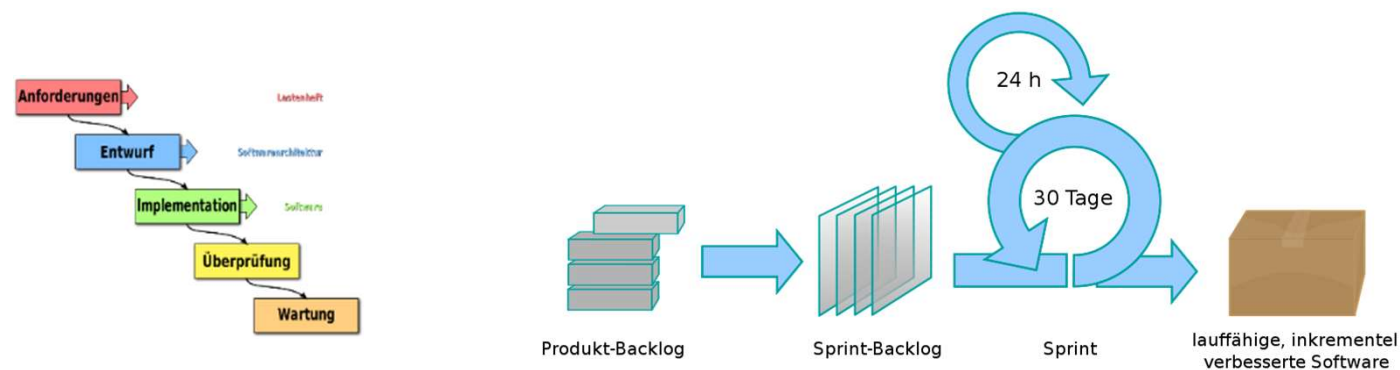
## Mögliche Regelungen

- Der Auftragnehmer benennt den Scrum Master sowie die Mitglieder des Entwicklungsteams.
- Der Scrum Master trägt die Verantwortung für die Durchführung des gesamten Scrum-Prozesses und dessen korrekte Umsetzung.
- Er plant und moderiert insbesondere die Sprint Meetings (Planung sowie Retrospektive) und die Daily Scrum Meetings und lädt die dafür erforderlichen Personen ein.



# Rat für alle Projektmethoden

- Definition der Rollen
- Definition des WAS?
- Definition des WIE?
- Definition der Entwicklungsschritte



**VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT !**



**ANWALTSCONTOR**



**@ITANWALT**

**RECHTSANWALT UND FA FÜR IT RECHT CHRISTIAN R. KAST**

**WWW.ANWALTSCONTOR.DE**



 Referent: Christian R. Kast