

Computerverträge lassen sich in zwei Arten unterteilen: Hardware- und Softwareverträge.

Hardware: Rechner, Netzwerk, Peripherie, externe Datenübertragung.

Es ist genau festzulegen, was der Vertragsgegenstand ist (Lastenheft): Die Definition des Kaufgegenstands. Leistungsbeschreibung: was will ich für mein Geld haben?

Hauptvertragspflichten sind der Kern. Nebenvertragspflichten gibt's auch (zB. Haftungsregelungen etc.).

Wie kann ein Vertrag vom Ziel aufgebaut sein? Zielschuldverhältnisse (zB. Werkvertrag) und

Dauerschuldverhältnisse (zB. Handyvertrag. Auf unbestimmte Dauer mit Kündigungsrecht).

Hardware kann auch gemietet werden -> Hardware-Mietvertrag. Es gibt eine Mindestmietdauer.

Die AGB gehören zu den Verträgen immer dazu, wenn es dabei steht, dass sie auch gelten! Auf der Rechnung allein die AGB hinzuschreiben ist zu wenig. Es muss vor der Leistungserbringung bekannt sein.

Gerichtsstand immer hinschreiben (und geltendes Recht zb. österreichisches).

Software: Betriebssystem (Kaufvertrag), Anwendungs- o. Individualsoftware (eher Lizenzvertrag, aber auch Kaufvertrag).

Wie sieht der Verlauf eines Software-Projekts?

- Bedarfsermittlung (intern)

- Typenentscheidung -> Zeitpunkt für ein Lastenheft. (intern und extern [wenn man Fachleute braucht]).

- Projekt -> Pflichtenheft (intern und extern)

Lastenheft und Pflichtenheft werden oft zu einem zusammengezogen. Zuziehen von EDV-Sachverständigen.

- Entwicklung (extern). Einbindung derer, die es auch anwenden müssen.

- Abnahme (intern und extern). muss genau geregelt sein.

- Wartung/Pflege (extern)

Der interne und externe Aufgabenbereich sollte im Vertrag auch genauso geregelt sein.

Wie ist so ein Vertrag aufgebaut?

1) Vertragsparteien. Der Vertragsverfasser muss die Vertragspartner genau definieren (also auch die Firmenbuchnummer!). Bei Vereinen: Vereinsregisternummer. Bei natürlichen Personen: Geburtsdatum und ein Lichtbildausweis (Melderegisterabfrage machen). Auch Adresse. Im Firmenbuch steht auch, wer die Firma vertreten darf u. somit unterschreiben darf. Sonst wäre der Vertrag nicht gültig. Vollmachten müssen auch im Vertrag angeführt werden (wenn jemand anderer das Recht zum Unterschreiben bekommt).

2) Präambel. kann zur Interpretation des Vertrags herangezogen werden. Man kann hier auch reinschreiben, was der Vertragspartner für Kompetenzen hat und wofür er genau qualifiziert ist.

3) Definitionen. zB. Versionswechsel/Patch (oder Service Pack). Bei einem wird das bestehende System erweitert, beim anderen ein neues Produkt erworben. Es gibt dafür aber keine technische Abgrenzung, deshalb ist es extrem wichtig solche Definitionen im Softwarevertrag einzubauen, um spätere Missverständnisse zu vermeiden.

4) Leistungsgegenstand. wird bei jedem Vertragstyp anders sein. bei techn. Verträgen ist die Grundstruktur jedoch (fast) immer gleich. Was will der Käufer für eine Leistung haben?

a) Funktionalitäten. Systemanforderungen. Das jetzige System auch hineinschreiben.

Spezifikationen. Verweis aufs Pflichtenheft. Im Pflichtenheft steht genau drinnen, was das erwünschte Programm können muss. Den Leistungserbringer einbinden. Warenpflicht! Der Erbringer der Leistung muss ihnen sagen, was möglich/unmöglich ist. Wenn der Kunde trotzdem darauf besteht, obwohl es unmöglich ist, dann haftet ausschließlich er dafür. Wenn der Kunde das Pflichtenheft erstellt, dann haftet er dafür. Im Idealfall wird das Pflichtenheft gemeinsam erstellt.

Das hat aber nichts damit zu tun, wer die Verantwortung trägt. Die Verantwortung für das Pflichtenheft sollte im Vertrag genauso definiert werden.

b) Nutzungsrechte. können so gestaltet sein, dass sie einem Kauf fast gleich kommen. man kann es zeitlich/funktional/örtlich/ oder auf den Benutzerkreis einschränken. Das betrifft auch die Folgeverträge, also auch für den Wartungsvertrag. Jedesmal, wenn ein Recht übertragen wird, dann muss man immer festlegen in welchem Umfang die Nutzungsrechte vorhanden sind.

c) Erstellung. Wie soll es aufgebaut sein? Wann sollen bestimmte Stadien der Erstellung erreicht sein? Präsentationstermine. Stellungnahme von eingebundenen Entwicklern. Was sollte im Rahmen des Erstellungsprozesses berücksichtigt werden?

d) Implementierung. muss genau geregelt sein. Wer implementiert? Wo wird implementiert? Lieferort. Was passiert, wenn es beim Transport beschädigt wird? Namen von Mitwirkenden (auch Externe)

e) Support und Einschulung. Wer steht in welchem Ausmaß zur Verfügung?

5) Liefer- und Leistungsort. Gefahrtragung, Transportkosten, Zeit (zB. übers Wochenende)

6) Fristen. und auch Pönalen/Boni. Konventionalstrafen: verschuldensunabhängig, d.h., es ist egal, warum er zu spät dran ist, er muss auf jeden Fall zahlen. Schadenersatz klären. Vorteil von Konventionalstrafen: Prinzip des Schadenersatzes. Nur der tatsächliche Schaden muss ersetzt werden und darf darüber hinaus keinen Gewinn bringen. Man muss das schuldhafte Verhalten des Schädigers beweisen. Alles, was über die Konventionalstrafe hinaus geht, wird mit Schadenersatz geregelt.

7) Change Management. Wenn es neue Produktvarianten gibt oder man die Leistung ändern will, sollte man so etwas einführen. Wichtig hier: was und wer? Was wird geändert? Wer ist für die Änderungen und bis zu welchem Ausmaß zuständig? Sonst hat man bei jeder Leistungsänderung eine Vertragsänderung.

8) Abnahme. Test, ob das, was man haben wollte, auch erfüllt worden ist. Kriterien, wie dieser Test abläuft. Der Test sollte objektiviert werden. Testkriterien müssen bei Änderungen auch geändert werden. Ein Teilnehmer von jeder Partei sollte involviert werden (eventuell auch Dritte zB. Sachverständige). Kriterien, wie die Abstimmung erfolgt. Nur Tests oder Testbetrieb? Fehler definieren. 3 - 4 Fehlerkategorien (kritische Fehler, schwerwiegende Fehler (Bsp. irgendwo stimmt was nicht), leichte Fehler (optische Sachen und kleine Testkomponenten, die nicht das Programm selber schwerwiegend beeinflussen)). Im Rahmen der Abnahme kann man andere Fristen einbauen, bis zu denen die Fehler behoben sein müssen (zB. binnen 2 Wochen oder bis zur nächsten Teilabnahme). Die selben Fehlerkriterien für die Wartung nehmen, nur andere Fristen einbauen. Entgelt. Einmal-Entgelt.

Verweise beim Vertrag vermeiden! Der Vertrag wird dadurch unlesbar und fehleranfällig.

Wartungsvertrag: Gleiches Strickmuster. nur: feste Stundensätze und Entgelte regeln! Support. Schulungen betreffend allfälliger Neuerungen. neue Versionen, Releases. Pauschalen oder Entgelt auf Stundenbasis. Fristen! Kündigungsklausel: außerordentlich (mit Kündigungsfrist) oder ordentlich.