

Schriften zum geistigen Eigentum  
und zum Wettbewerbsrecht

119

Patrick Zurheide

## Herausforderungen bei einer Softwareentwicklung im Scrum-Verfahren

Zur Erforderlichkeit der atypischen vertraglichen  
Ausgestaltung der BGB-Vertragstypen in der Praxis



**Nomos**

Schriften zum geistigen Eigentum  
und zum Wettbewerbsrecht

Herausgegeben von

Prof. Dr. Christian Berger, Universität Leipzig  
Prof. Dr. Horst-Peter Götting, Techn. Universität Dresden

Band 119

Patrick Zurheide

## Herausforderungen bei einer Softwareentwicklung im Scrum-Verfahren

Zur Erforderlichkeit der atypischen vertraglichen  
Ausgestaltung der BGB-Vertragstypen in der Praxis



**Nomos**



Onlineversion  
Nomos eLibrary

**Die Deutsche Nationalbibliothek** verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Zugl.: Münster (Westf.), Univ., Diss. der Rechtswissenschaftlichen Fakultät, 2019

ISBN 978-3-8487-6812-7 (Print)

ISBN 978-3-7489-0913-2 (ePDF)

D6

1. Auflage 2020

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2020. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

## Vorwort

Die vorliegende Arbeit wurde im Herbst 2019 von der rechtswissenschaftlichen Fakultät der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster als Dissertation angenommen. Die Arbeit entstand 2018 und 2019, nachdem ich mich entschieden hatte, hierfür zeitweise meine Tätigkeit als Anwalt ruhen zu lassen. Insbesondere durch meine praktischen Erfahrungen mit dem Thema als Anwalt hatte ich das Gefühl, viele könnten davon profitieren, wenn das Thema aus einer eher praxisorientierten Perspektive, aber dennoch mit wissenschaftlicher Tiefe, untersucht und dargestellt würde. Dies war mein Anreiz für die Arbeit.

Besonderer Dank gilt meinem Doktorvater Herrn Prof. Dr. Thomas Hoeren. Einerseits dafür, dass er mir den Freiraum gelassen hat, die Arbeit mit größtmöglicher Freiheit zu schreiben. Andererseits, dass er bei kritischen Stellen immer mit Rat zur Seite stand und ich dadurch immer das Gefühl haben durfte, den richtigen Weg nicht zu verlieren. Herzlich bedanken möchte ich mich auch bei Prof. Dr. Herbert Kuchen, der das Zweitgutachten für meine Arbeit geschrieben hat.

Ganz besonders bedanken möchte ich mich schließlich bei meiner Schwester Alina Zurheide, meinen Eltern Angelika und Michael Zurheide und meiner Lebensgefährtin Christin Augustin, die mich während dieser Zeit immer bestärkt und insbesondere moralisch unterstützt haben. Wenn ich manchmal am Zweifeln war, wie ich weitermachen sollte, haben sie mir geholfen, wieder die richtige Perspektive zu finden.



## Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis und Glossar	21
A. Einleitung	27
I. Vorverständnis, Ziel und Umfang dieser Arbeit	28
II. Aufbau der Arbeit	30
III. Methodik	32
1. Einfluss der Rechtsinformatik	32
2. Mögliche Ausgestaltungen formallogischer Verfahren	34
a) Ausgestaltung nach Haft	35
b) Ausgestaltung nach Hammer/Pordesch/Roßnagel	36
3. Methodik für die vorliegende Arbeit	37
a) Ablehnung von Haft und KORA	37
b) Anwendung ausgewählter Erkenntnisse der Rechtsinformatik	38
B. Darstellung und Abgrenzung des Scrum-Verfahrens	40
I. Softwareentwicklung im Wasserfallmodell	43
1. Projektinitiierung	44
2. Planungsphase vor Projektdurchführung	44
a) Erstellung des Grobkonzepts	44
b) Terminologie für das Grobkonzept in Rechtswissenschaft und Informatik	46
aa) Das Lasten- und Pflichtenheft in der Informatik	46
bb) Das Pflichtenheft in der Rechtsprechung	47
c) Vergütung	48
3. Projektdurchführung	48
a) Rollen	49
b) Planungsphase zu Beginn der Projektdurchführung	49
c) Lineare Reihenfolge von Aktivitäten bei der Projektdurchführung	50
d) Testphase und Change-Request-Verfahren	51
4. Projektabnahme und -abschluss	52

*Inhaltsverzeichnis*

II. Softwareentwicklung im Scrum-Verfahren	53
1. Projektinitiierung	55
a) Terminologie Scrum-Verfahren	55
b) Scrum-Verfahren als Framework	56
2. Planungsphase vor Projektdurchführung	56
3. Projektdurchführung	60
a) Artefakte und Ereignisse	60
aa) Product Backlog	61
(1) User Stories	62
(2) Agiles Schätzen mit User Stories	63
bb) Sprint	64
(1) Sprint Planning Meeting	65
(2) Sprint Backlog und Sprint Review	67
b) Rollen	68
aa) Product Owner	68
bb) Team	70
cc) Scrum-Master	72
4. Projektabnahme und -abschluss	73
5. Hybride Projektmethoden: Konkretisierung und Ergänzung des Scrum-Verfahrens	74
a) Konkretisierung des Scrum-Verfahrens durch andere agile Projektmethoden	75
aa) Scrum-Verfahren und Kanban („Scrumban“)	75
bb) Scrum-Verfahren und XP	76
b) Ergänzung des Scrum-Verfahrens durch sequenzielle Projektmethoden	78
aa) Wasserfallmodell und Scrum-Verfahren („Water-Scrum-Fall“)	79
bb) V-Modell-XT und Scrum-Verfahren	80
III. Differenzierung nach Scrum-Ausgestaltungen	82
1. Differenzierung der Projekte nach dem Planungsbedarf	83
a) Vor- und Nachteile der Projektmethoden	84
aa) Vor- und Nachteile beim Wasserfallmodell	84
bb) Vor- und Nachteile beim Scrum-Verfahren	85
b) Planungsbedarf	86
aa) Standardprojekte	86
bb) Innovationsprojekte	87
cc) Kooperationsprojekte	88



2. Differenzierung der Projekte nach der Zusammensetzung des Teams und der Art der Zusammenarbeit (Nutzungsrechte)	89
3. Zwischenergebnis	91
IV. Ergebnis	91
C. Vertragsnatur bei einer Softwareentwicklung im Scrum-Verfahren	94
I. Lizenzvertrag	97
1. Die Entwicklung des Vertragstyps „Lizenzvertrag“	97
2. Voraussetzungen und Kernvorschriften eines Lizenzvertrags	100
3. Anwendbarkeit des Vertragstyps Lizenzvertrag	100
4. Zwischenergebnis	102
II. GbR-Vertrag	102
1. Voraussetzungen für einen GbR-Vertrag	102
2. Kernvorschriften eines GbR-Vertrags	104
3. Anwendung auf die Scrum-Ausgestaltungen	105
a) Klassische sowie gemischte Standard- und Innovationsprojekte	105
aa) Vollständige Anwendung der GbR-Vorschriften	105
bb) Teilweise Anwendung bei einem typengemischten Vertrag, einem Vertrag sui generis oder atypischen Rechtsverhältnissen	107
(1) Gemeinsame Projektverantwortung	108
(2) Mitwirkungshandlungen als Pflicht	109
(a) Mitwirkungshandlungen beim Werkvertrag	110
(b) Mitwirkungshandlungen beim Dienstvertrag	111
(3) Eignung der Kernvorschriften eines GbR-Vertrags als Indiz	113
cc) Zwischenergebnis	114
b) Kooperationsprojekte	114
aa) Gemeinsame Zweckverfolgung	115
bb) Förderpflicht	115
cc) Eignung der Kernvorschriften eines GbR-Vertrags als Indiz	116
dd) Strengere Gesellschaftsform	116

*Inhaltsverzeichnis*

ee) Zwischenergebnis	117
III. Dienstvertrag und Werkvertrag	118
1. Erfolg oder Tätigkeit	120
a) Bestimmtheit des Erfolgs	120
b) Indizien für und gegen einen Werkvertrag	121
2. Für einen Ähnlichkeitsvergleich geeignete Sachverhalte	123
a) Architektenvertrag (Werkvertrag)	123
aa) Gemeinsame Parameter als Vergleichskriterien	124
bb) Bestimmtheit des Erfolgs beim Architektenvertrag	124
cc) Risikoverteilung als Indikator beim Architektenvertrag	126
dd) Zwischenergebnis	128
b) Künstlervertrag (Werkvertrag)	128
aa) Gemeinsame Parameter als Vergleichskriterien	129
bb) Bestimmtheit des Erfolgs beim Künstlervertrag	129
cc) Zwischenergebnis	130
c) Zuruf-Projekte (Dienstvertrag oder Arbeitnehmerüberlassung)	130
aa) Gemeinsame Parameter als Vergleichskriterien	131
bb) Kein bestimmter Erfolg bei Zuruf-Projekten	132
cc) Fehlende Projektverantwortung als Indikator bei Zuruf-Projekten	132
dd) Zwischenergebnis	133
d) Forschungs- und Entwicklungsverträge (Dienst- oder Werkvertrag)	133
aa) Gemeinsame Parameter als Vergleichskriterien	134
bb) Hinreichend bestimmter Erfolg durch Verfahrensregeln	134
cc) Risikoverteilung als Indikator bei Forschungs- und Entwicklungsverträgen	135
dd) Zwischenergebnis	137
e) Sequenzielle Softwareentwicklung im Wasserfallmodell (Werkvertrag)	137
aa) Gemeinsame Parameter als Vergleichskriterien	137
bb) Bestimmtheit des Erfolgs und Risikoverteilung als Indikator bei Variante 1	138

cc)	Bestimmtheit des Erfolgs und Risikoverteilung als Indikator bei Variante 2	140
(1)	Bei Vertragsschluss erkannte Lücken im Pflichtenheft	140
(a)	Urteile zu Variante 2a	141
(b)	Vermeintliches Urteil zu Variante 2a	144
(c)	Zwischenergebnis	145
(2)	Bei Vertragsschluss nicht erkannte Lücken im Pflichtenheft	145
dd)	Zusammenfassung und Ähnlichkeiten mit dem Scrum-Verfahren	147
3.	Vertragstypologische Zuordnung der einzelnen Scrum-Ausgestaltungen	148
a)	Klassische Standardprojekte	148
aa)	Bestimmtheit des Erfolgs und Indizien für einen Werkvertrag	149
(1)	Bestimmtheit des Erfolgs	149
(2)	Die Projektverantwortung als Indiz	152
(3)	Das Parteiinteresse als Indiz	152
(4)	Eignung der Kernvorschriften eines Werkvertrags als Indiz	154
bb)	Zwischenergebnis	156
(1)	§ 650b BGB als weiteres Argument für einen Werkvertrag	156
(2)	Kein Werklieferungsvertrag nach § 650 BGB	158
b)	Klassische Innovationsprojekte	159
aa)	Bestimmtheit des Erfolgs und Indizien für einen Werkvertrag	160
(1)	Das Parteiinteresse als Indiz	160
(2)	Der Stand der Technik als Umstand beim Indiz „Risikoverteilung“	161
(3)	Eignung der Kernvorschriften eines Dienstvertrags als Indiz	162
bb)	Zwischenergebnis	162
c)	Gemischte Standard- und Innovationsprojekte	163
aa)	Indizien für einen Dienstvertrag	163
(1)	Einfluss der Projektverantwortung auf das Indiz „Parteiinteresse“	163
(2)	Eignung der Kernvorschriften eines Dienstvertrags als Indiz	164

*Inhaltsverzeichnis*

bb) Zwischenergebnis	164
IV. Ergebnis	165
V. Vertragstypologische Zuordnung von hybriden Projektmethoden	165
D. Rechtsvergleich mit der Schweiz und den USA	167
I. Schweiz	168
1. Argumentation für die vertragstypologische Zuordnung	168
a) Werkvertrag und Auftrag (Dienstvertrag)	169
b) Einfache Gesellschaft (GbR) und Personalverleih (Arbeitnehmerüberlassung)	170
c) Übertragbarkeit der Wertungen zur Vertragsnatur	171
2. Vertragsgestaltung in der Schweiz	172
II. USA	174
1. Vertragsgestaltung in den USA	175
2. Übergeordnete Gesichtspunkte	179
III. Ergebnis	179
E. Atypische Ausgestaltung der BGB-Vertragstypen beim Scrum-Verfahren	181
I. Ausgangsüberlegungen für die Vertragsgestaltung: Das Parteiinteresse, der Vertragsumfang und der Vergleich zum Wasserfallmodell	181
II. Vertragstypologische Zuordnung zum am besten geeigneten BGB-Vertragstypen	184
1. Werkvertragliche Qualifizierung beim Wasserfallmodell	185
2. Werkvertragliche Qualifizierung von klassischen Standard- und Innovationsprojekten	186
a) Werkvertragliche Qualifizierung durch Aufteilung des Rechtsverhältnisses	187
b) Variante 1: Aufteilung nach Phasen	188
aa) Anwendbarkeit auf die Scrum-Ausgestaltungen	189
bb) Bewertung	189
c) Variante 2: Funktionale Aufteilung mit Schwerpunkt auf Rahmenvertrag	190
aa) Anwendbarkeit auf die Scrum-Ausgestaltungen	192

bb) Bewertung	192
d) Variante 3: Funktionale Aufteilung mit Schwerpunkt auf Teilprojektverträgen	193
aa) Vorprojektvertrag	193
bb) Rahmenvertrag	195
cc) Teilprojektverträge	197
dd) Anwendbarkeit auf die Scrum-Ausgestaltungen	198
(1) Änderung der Rahmenanforderungen unwahrscheinlich	199
(2) Änderung der Rahmenanforderungen wahrscheinlich	199
ee) Bewertung klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	200
ff) Bewertung klassische Innovationsprojekte Variante 4	202
gg) Zwischenergebnis	202
3. Teilweise werkvertragliche Qualifizierung bei gemischten Standard- und Innovationsprojekten sowie bei Kooperationsprojekten	203
a) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte	203
aa) Vertragliche Ausgestaltung	204
bb) Bewertung	205
b) Kooperationsprojekte	206
aa) Vertragliche Ausgestaltung	206
bb) Bewertung	207
III. Regelungsgegenstände mit Einfluss auf die Vertragsnatur	208
1. Rollenverteilung, Artefakte, Ereignisse	208
a) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	209
aa) Rollenverteilung	210
(1) Product Owner	210
(2) Team	212
(3) Scrum-Master	213
bb) Artefakte	213
(1) Product Backlog	214
(2) Sprint Backlog	214
cc) Ereignisse	218
b) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	219
aa) Rollenverteilung	219
bb) Artefakte	220

*Inhaltsverzeichnis*

cc) Ereignisse	221
c) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	221
d) Kooperationsprojekte	221
aa) Rollenverteilung	222
bb) Artefakte	223
cc) Ereignisse	223
2. Festpreis, Time & Material, agiler Festpreis	223
a) Vergütungskategorien	224
aa) Festpreis	224
bb) Time & Material	226
cc) Agiler Festpreis	227
b) Anwendung auf die Scrum-Ausgestaltungen	230
aa) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	230
bb) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	233
cc) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	235
dd) Kooperationsprojekte	235
3. Verhinderung einer Arbeitnehmerüberlassung	236
a) Rechtslage ohne Vertragsgestaltung	239
b) Vertragsgestaltung bei klassischen Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	240
aa) Geschuldete Leistung	240
bb) Weisungsrecht	241
cc) Eingliederung in die Betriebsorganisation des Auftraggebers	242
c) Vertragsgestaltung bei gemischten Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	243
aa) Geschuldete Leistung	243
bb) Weisungsbefugnis	244
cc) Eingliederung in die Betriebsorganisation des Auftraggebers	246
dd) Verzicht auf ein gemischtes Team oder Freistellungsklausel	247
d) Vertragsgestaltung bei klassischen und gemischten Innovationsprojekten Variante 4	247
e) Vertragsgestaltung bei Kooperationsprojekten	248
aa) Geschuldete Leistung	248

bb) Weisungsbefugnis	248
cc) Eingliederung in die Betriebsorganisation einer Vertragspartei	249
dd) Privileg der Arbeitsgemeinschaft	249
IV. Regelungsgegenstände ohne Einfluss auf die Vertragsnatur	250
1. Meilensteine/Milestones	251
a) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	252
aa) Verbindliche Meilensteinplanung für das gesamte Projekt	252
bb) Verbindliche Meilensteinplanung für Teile des gesamten Projekts	253
cc) Unverbindliche Meilensteinplanung für das gesamte Projekt	255
b) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3 sowie Kooperationsprojekte	255
c) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	256
d) Darstellung und Informationspflichten	256
2. Abnahme und Sachmängelhaftung	257
a) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	257
aa) Soll-Beschaffenheit	257
bb) Abnahme und Freigabe	258
(1) Abnahmefrequenz	259
(2) Abnahmemodalitäten	262
(3) Mängelkategorien	263
(4) Nacherfüllung bei Mängeln	264
(5) Gewährleistung und Verjährung	266
cc) Beschränkung des Verzögerungsschadens beim agilen Festpreis	267
b) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	268
aa) Soll-Beschaffenheit	268
bb) Abnahme bei werkvertraglichen Teilprojektverträgen	269
cc) Freigabe für dienstvertragliche Teilprojektverträge und das Projektziel	269
c) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	270

*Inhaltsverzeichnis*

d) Kooperationsprojekte	271
aa) Soll-Beschaffenheit und Abnahme bei werkvertraglichen Teilprojektverträgen	271
bb) Freigabe der übrigen Sprints	271
3. Vertragsänderungen (Change-Request-Verfahren, einseitiges Änderungsrecht) oder Konkretisierungen	272
a) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	273
aa) Vertragsänderung des Rahmenvertrags	274
bb) Vertragsänderung von Teilprojektverträgen	275
b) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3 sowie Kooperationsprojekte	277
aa) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte: Werkvertragliche Teilprojektverträge	277
bb) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte: Rahmenvertrag sowie dienstvertragliche Teilprojektverträge	277
cc) Kooperationsprojekte	278
c) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	279
d) Exchange for free für mehr Flexibilität	279
e) Konkrete Ausgestaltung des Change-Managements	279
4. Regelungen zum einzusetzenden Personal	280
a) Erforderlichkeit einer Regelung	281
b) Regelungsmöglichkeiten zur Qualifikation	281
c) Regelungsmöglichkeiten zum Austausch	282
5. Mitwirkungspflichten des Auftraggebers	283
a) Konkrete Mitwirkungspflichten	285
b) Regelung der Rechtsfolgen bei Verletzung der Mitwirkungspflichten	286
6. Kündigung	286
a) Regelung bei klassischen Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	286
aa) Geeignetheit von §§ 648, 648a und 620 BGB	287
bb) Vertragliches Kündigungsrecht	287
(1) K.O.-Kriterien für den Auftraggeber	289
(2) K.O.-Kriterien für den Auftragnehmer	290
cc) Rechtsfolgen	290
dd) Verhältnis von Kündigung und Rücktritt	292



b)	Regelung bei gemischten Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	293
aa)	Geeignetheit von §§ 620, 621 und § 648 BGB	293
bb)	Vertragliches Kündigungsrecht	294
cc)	Rechtsfolgen	295
c)	Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	296
d)	Regelung bei Kooperationsprojekten	296
aa)	Vertragliches Kündigungsrecht	296
bb)	Rechtsfolgen	297
7.	Dokumentation	298
a)	Dokumentation bei klassischen Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	298
aa)	Product Backlog und Sprint Backlogs	298
bb)	Weitergehende Dokumentation	299
(1)	Anwenderdokumentation	300
(2)	Dokumentation des Quellcodes sowie der Systemarchitektur und Basistechnologie	300
(3)	Vorteile einer vertraglichen Regelung	303
(4)	Zeitpunkt der Erstellung der Dokumentation	303
b)	Dokumentation bei gemischten Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	304
c)	Dokumentation bei klassischen und gemischten Innovationsprojekten Variante 4	305
d)	Dokumentation bei Kooperationsprojekten	305
8.	Urheberrechtliche Besonderheiten durch Miturheberrechte und Insolvenz	306
a)	Miturheberrechte	306
aa)	Nutzungsrechteübertragung gemäß §§ 69b Abs. 1, 8 Abs. 1 UrhG	308
bb)	Miturheberrechte bei klassischen Standard- und Innovationsprojekten Variante 3	309
cc)	Miturheberrechte bei gemischten Standard- und Innovationsprojekten Variante 3 sowie bei Kooperationsprojekten	310
dd)	Miturheberrechte bei klassischen und gemischten Innovationsprojekten Variante 4	311
b)	Insolvenz	312
aa)	Rechtsfolgen von § 103 InsO für Nutzungsrechte an der Software	313

*Inhaltsverzeichnis*

bb) Insolvenzfestigkeit nach der Rechtsprechung	314
cc) Insolvenzfestigkeit durch Regelungen beim Wasserfallmodell	315
dd) Insolvenzfestigkeit durch Regelungen beim Scrum-Verfahren	317
(1) Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	317
(2) Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	319
(3) Klassische und gemischte Innovationsprojekte Variante 4	319
(4) Kooperationsprojekte	320
ee) Zwischenergebnis	321
c) Patente	321
9. Governance: Entscheidungsfindungsprozesse und Streitschlichtungsmechanismen	321
a) Dokumentation von Entscheidungsfindungsprozessen	322
b) Streitschlichtungsmechanismen: Eskalationsprozess	323
aa) Steuerungsausschuss (interner Eskalationsprozess)	323
bb) Mediation oder Schlichtung durch IT-Sachverständige (externer Schlichtungsprozess)	324
cc) Kostenregelung	325
c) Schiedsgerichtsverfahren (Arbitration) oder gerichtliches Verfahren	325
V. Ergebnis	326
F. Zusammenfassung und Ausblick	327
I. Kernaussagen der Kapitel B, C, D	327
II. Kernaussagen von Kapitel E	328
1. Aufteilung des Rechtsverhältnisses	329
2. Konkrete Regelungsgegenstände und Regelungsmöglichkeiten	330
III. Limitationen	331
IV. Gründe für die Erforderlichkeit einer atypischen Ausgestaltung der BGB-Vertragstypen	332
V. Verwendung in der Praxis und Ausblick	333

*Inhaltsverzeichnis*

Literaturverzeichnis	335
Monographien und Lehrbücher	335
Kommentare und Sammelwerke	340
Aufsätze	344
Internetquellen	354



## Abkürzungsverzeichnis und Glossar

Agile Manifesto	Katalog von Kriterien, die eine Projektmethode erfüllen muss, um agil zu sein
Agile Projektmethoden	Projektmethoden, die die Kriterien des Agile Manifesto erfüllen
Agiles Schätzen	Methodik zur Schätzung der Projektdauer bei Verwendung von agilen Projektmethoden
Agile Werte	Die vier Werte aus dem Agile Manifesto
Agiles Requirements Engineering	Ermittlungsprozess der Anforderungen bei einer Softwareentwicklung mit einer agilen Projektmethode
Atypische Rechtsverhältnisse	Rechtsverhältnisse, bei denen der Normaltypus eines BGB-Vertragstypen nicht geeignet ist, sondern eine Anpassung erforderlich ist
AÜG	Arbeitnehmerüberlassungsgesetz
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
Burn-Down-Chart	Dokument, welches den Projektfortschritt visualisiert
Business Owner	Ansprechpartner, der bei finanziellen Fragen entscheidet
Daily Scrum	Die tägliche Besprechung des Teams
Definition of Done (DoD)	Alle Akzeptanz- und Testkriterien zusammen
Deployment	Inbetriebnahme der Software in der Produktivumgebung
Dienstvertragliches Element	Die Einhaltung der Scrum-Regeln als Tätigkeit
DS-GVO	Datenschutz-Grundverordnung
EDV	Elektronische Datenverarbeitung – Ein Teilbereich der Informationstechnik
Epic	Mehrere User Stories, die zusammen eine übergeordnete Funktionalität bilden
Erfüllungsgehilfen	Begriff, der sowohl Arbeitnehmer als auch freie Mitarbeiter des Auftraggebers oder Auftragnehmers umfasst
Feinkonzept	Dokument, in dem die Ausführungen zur technischen Umsetzung der Anforderungen des Auftraggebers durch den Auftragnehmer hinterlegt sind
FSPS	Fixed scope and fixed price

*Abkürzungsverzeichnis und Glossar*

Funktionale Anforderungen	Beschreibung, welche Aufgaben das System umsetzt, welche Daten eingehen sowie verarbeitet und ausgegeben werden
Gemischte Innovationsprojekte	Softwareprojekt im Scrum-Verfahren, bei dem lediglich eine reduzierte anfängliche Planung erfolgt, das Team gemischt zusammengesetzt ist und die Nutzungsrechte an der Software zu großen Teilen dem Auftraggeber eingeräumt werden
Gemischte Innovationsprojekte Variante 4	Gemischte Innovationsprojekte, bei denen die Rahmenanforderungen weder als Erfolg noch als Projektziel vereinbart werden und ein werkvertraglicher Erfolg nur mitunter auf Ebene der Teilprojektverträge vereinbart wird
Gemischte Standardprojekte	Softwareprojekt im Scrum-Verfahren, bei dem eine umfangreiche anfängliche Planung erfolgt, das Team gemischt zusammengesetzt ist und die Nutzungsrechte an der Software zu großen Teilen dem Auftraggeber eingeräumt werden
Gemischte Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	Gemischte Standard- und Innovationsprojekte, bei denen die Rahmenanforderungen als Projektziel angestrebt werden und auf Ebene der Teilprojektverträge mitunter werkvertragliche Erfolge vereinbart werden
Gemischtes Team	Team, bei dem sowohl der Auftragnehmer als auch der Auftraggeber Mitglieder stellen
Gesamterfolg	Werkvertraglicher Erfolg, der sich auf die gesamte Software bezieht und nicht nur Teile hiervon
Grobkonzept	Dokument, in dem die Anforderungen an die Software aus Auftraggebersicht dargestellt sind – in der Rechtswissenschaft als Pflichtenheft, in der IT als Lastenheft, bezeichnet
Grundfunktionalitäten	Funktionalitäten, die im Hinblick auf den Umfang und den Inhalt der zu erstellen Software die Basis bilden
Hermes	Handbuch der Elektronischen Rechenzentren des Bundes, eine Methode zur Entwicklung von Systemen – Eine Projektmethode aus der Schweiz
HGB	Handelsgesetzbuch
h.M.	Herrschende Meinung
Hybride Projektmethoden	Eine Kombination aus sequenziellen und agilen Projektmethoden
Impediments	Hindernisse und Störungen, die einer reibungslosen Softwareentwicklung entgegenstehen

Innovationsprojekte	Überwiegend komplexe Projekte, die einen eher innovativen Charakter aufweisen
IT	Informationstechnik
IT-Literatur	Literatur aus dem Fachbereich der Informationstechnik
Kernvorschriften	Vorschriften, die einem BGB-Vertragstypen jeweils das Gepräge für dessen Gesamtbild geben
Klassisches Innovationsprojekt	Softwareprojekt im Scrum-Verfahren, bei dem lediglich eine reduzierte anfängliche Planung erfolgt, das Team klassisch zusammengesetzt ist und die Nutzungsrechte an der Software zu großen Teilen dem Auftraggeber eingeräumt werden
Klassische Innovationsprojekte Variante 4	Klassische Innovationsprojekte, bei denen die Rahmenanforderungen weder als Erfolg noch als Projektziel vereinbart werden, aber zumindest auf Ebene der Teilprojektverträge überwiegend werkvertragliche Erfolge vereinbart werden
Klassisches Standardprojekt	Softwareprojekt im Scrum-Verfahren, bei dem eine umfangreiche anfängliche Planung erfolgt, das Team klassisch zusammengesetzt ist und die Nutzungsrechte an der Software zu großen Teilen dem Auftraggeber eingeräumt werden
Klassische Standard- und Innovationsprojekte Variante 3	Klassische Standard- und Innovationsprojekte, bei denen die Rahmenanforderungen verbindlich vereinbart werden und auch auf Ebene der Teilprojektverträge überwiegend werkvertragliche Erfolge vereinbart werden
Klassisches Team	Team, bei dem alle Mitglieder vom Auftragnehmer gestellt werden
Klassische und gemischte Standard- und Innovationsprojekte	Bezeichnung, wenn Ausführungen für diese vier Scrum-Ausgestaltungen zusammen gelten
Kooperationsprojekte	Projekte, bei denen beide Vertragsparteien IT-Know-how einbringen und gemeinsam und gleichberechtigt die Software planen und erstellen – die Planung kann umfangreich oder reduziert sein, das Team ist gemischt und die Nutzungsrechte werden in der Regel gleichmäßig aufgeteilt
KORA	Konkretisierung rechtlicher Anforderungen – Eine Methodik im Sinne der Rechtsinformatik
Kündigungsmodell	Eine Vertragsgestaltung, durch die über eine Kündigung im Falle der Insolvenz der Wegfall von Nutzungs-/ Schutzrechten verhindert werden soll

*Abkürzungsverzeichnis und Glossar*

Lizenzvertrag im engeren Sinne	Lizenzvertrag als Vertrags sui generis
Lizenzvertrag im weiteren Sinne	Lizenzvertrag als Kauf-, Miet- oder Pachtvertrag
Minimum Viable Product	Software, mit der der grundlegende Funktionsbedarf des Auftraggebers gedeckt wird
Nicht-funktionale Anforderungen	Technische und insbesondere qualitative Anforderungen
Nießbrauchmodell	Eine Vertragsgestaltung, durch die über die Einräumung eines Nießbrauchs im Falle der Insolvenz der Wegfall von Nutzungs-/Schutzrechten verhindert werden soll
Normaltypus	Rechtsverhältnis, bei dem ein BGB-Vertragstyp mit den gesetzlich normierten Vorschriften umfassend geeignet ist
Meilenstein	Abgrenzbares Ziel mit fester Start- und Endzeit
Organisatorische Weisungen	Anweisungen zur Art und Weise der Arbeitsleistungen
OR	Obligationenrecht der Schweiz
Product Backlog	Chronologische Auflistung und Dokumentation der funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen an die zu erstellende Software
Product Owner	Führt insbesondere das Product Backlog, indem er funktionale und nicht-funktionale Anforderungen hinzufügt, austauscht oder entfernt
Projektarten	In der Praxis vorkommende Arten von Softwareprojekten
Pull-Prinzip	Scrum-Prinzip, wonach dem Team nicht von außen Aufgaben zugewiesen werden können
Rahmenanforderungen	Die Grundplanung in Form der Produktvision, der Grundfunktionalitäten und des Entwurfs der Softwarearchitektur
Rechtswissenschaftliche Methodenlehre	Klassische rechtswissenschaftliche Methodenlehre zur Untersuchung von Rechtsfragen
Referenzepic	Epic, anhand dessen der agile Festpreis geschätzt wird
Release	Bezeichnung für ein Teil-Deployment
Remotezugriff	Fernzugriff auf eine Software
Scrum-Ausgestaltungen	Mögliche Modifikationen des Scrum-Verfahrens, mit denen verschiedene Projektarten umgesetzt werden können



Scrum-Guide	Rahmenwerk für die Anwendung des Scrum-Verfahrens im Bereich der Informationstechnik
Scrum-Master	Ist insbesondere für die korrekte Einhaltung der Scrum-Regeln verantwortlich
Sequenzielle Projektmethoden	Projektmethoden, die einen linearen und sequenziellen Projektverlauf vorsehen
Softwareumfang	Rahmenanforderungen einschließlich der übrigen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen
Sprint	Entwicklungszyklus im Scrum-Verfahren
Sprint-Backlog	Enthält die konkretisierten User Stories, die in einem bestimmten Sprint umgesetzt werden sollen
Sprint-Ziel	Übergeordnetes Ziel bei jedem Sprint
Stacey Landscape Diagram	Diagramm, über welches Projekte über die Kriterien einfach, kompliziert, komplex und chaotisch differenziert werden
Stakeholder	Alle Interessenvertreter des Softwareprojekts
Standardprojekte	Überwiegend komplizierte Projekte
Story Map	Eine unverbindliche Meilensteinplanung im Scrum-Verfahren
Story Points	Einheit zur Bemessung der Projektdauer beim agilen Schätzen
Task	Arbeitspaket im Rahmen der Softwareentwicklung
Tailoring	Anpassung einer Projektmethode an die individuellen Anforderungen eines Projekts
Tatsächliches Parteiinteresse	Parteiinteresse, bei dem entgegen dem agilen Ideal von einem Mittelweg zwischen vollkommener Flexibilität und vollkommener Fixierung der Anforderungen auszugehen ist
Team	Die Personen, die für die Erstellung der Software verantwortlich sind
Technik	Technik im Bereich der Informationstechnologie
Technisches Backlog	Gesonderte Auflistung der nicht-funktionalen Anforderungen
Teilerfolg	Werkvertraglicher Erfolg, der sich nur auf einen Teil der insgesamt zu erstellenden Software bezieht
Timeboxing	Scrum-Prinzip, wonach vereinbarte Zeiteinheiten strikt eingehalten werden müssen
TMG	Telemediengesetz
UCC	Uniform Commercial Code (USA)

*Abkürzungsverzeichnis und Glossar*

User Story	Übliche Darstellungsform für Anforderungen beim Scrum-Verfahren
Variante 1 des Wasserfallmodells	Bei dieser Variante gibt es einen vorgelagerten Vertrag über die Pflichtenhefterstellung, sodass bei Abschluss des Vertrags über die Softwareentwicklung bereits ein vollständiges Pflichtenheft gegeben ist.
Variante 2a des Wasserfallmodells	Bei dieser Variante ist das Pflichtenheft vor Abschluss des Vertrags über die Softwareentwicklung nicht vollständig, wobei den Vertragsparteien die Lücken im Pflichtenheft bekannt sind
Variante 2b des Wasserfallmodells	Bei dieser Variante ist das Pflichtenheft vor Abschluss des Vertrags über die Softwareentwicklung nicht vollständig, wobei den Vertragsparteien die Lücken im Pflichtenheft nicht bekannt sind
Velocity	Die Durchschnittsgeschwindigkeit des Teams bei der Softwareentwicklung
Vermutetes Parteiinteresse	Parteiinteresse, bei dem im Sinne eines agilen Ideals möglichst viel Flexibilität erhalten bleibt
Vertrag über die Softwareentwicklung	Ein Vertrag über die Erstellung der Software
Vertrag über die Pflichtenhefterstellung	Ein gesonderter Vertrag, der nur die Erstellung des Pflichtenhefts zum Gegenstand hat
VSVP	Variable scope and variable price
Werkvertragliches Element	Die technische Erstellung und das Ergebnis der Softwareentwicklung
XP	eXtreme Programming – eine agile Projektmethode
ZKS	Zugangskontrollsystem