

Ludwig-Maximilians-Universität München

Ausarbeitung im Rahmen der Lehrveranstaltung

Juristisches IT-Projektmanagement



Teilabnahmeproblematik bei
agilen IT-Projekten

MARIO SCHNELLER

WINTERSEMESTER 2017/18

DOZENT: DR. FRANK SARRE

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Unterschiedliche Vertragstypen	3
2.1. Der Kaufvertrag	3
2.2. Der Werkvertrag	4
2.3. Der Dienstvertrag	5
2.4. Der Mietvertrag	5
3. Das klassische IT-Projekt	7
3.1. Vertragsgestaltung	8
3.2. Die Abnahme im Werkvertrag	8
4. Das agile IT-Projekt	10
4.1. Vertragsgestaltung	11
4.2. Abnahme agiler Softwareprojekte	11
5. Die Teilabnahme	12
5.1. Nutzen einer Teilabnahme	12
5.2. Die Teilabnahmeproblematik	13
6. Fazit	15
7. Literaturverzeichnis	16

1. Einleitung

Das Leben hat immer mehr Fälle, als der Gesetzgeber sich vorstellen kann. (Blüm, 1985)

Bereits 1985 spricht Norbert Blüm in seiner Autobiografie über das Problem, dass das Gesetz nie alle Eventualitäten abdecken kann, die das Leben mit sich bringt. Und damit hat er recht, denn es ist schier unmöglich, alle etwaigen Sonderfälle gesetzlich zu regeln.

Auch in IT-Projekten stellt das ein großes Problem dar. Anforderungen verändern sich ständig und das dynamische Umfeld im Unternehmen hat große Auswirkungen auf rechtliche Aspekte. Denn nicht nur aufgrund ihrer Komplexität können große IT-Projekte zu vertraglichen Herausforderungen werden. Durch den fortwährenden technologischen Wandel ist es heutzutage meist gar nicht mehr möglich am Anfang eines Projekts genau zu wissen, was am Ende genau dabei rauskommen soll. Dies bringt Schwierigkeiten mit sich, gerade auch im Hinblick auf die juristische Handhabung. Denn wie soll ein Produkt in Auftrag gegeben werden, das nicht benannt werden kann, aber dennoch den Vorstellungen des Auftraggebers entsprechen und Mängelfrei sein soll.

Um aber trotzdem agile IT-Projekte rechtlich absichern zu können wird versucht, die vorhandenen rechtlichen Möglichkeiten auf die neuen Vorgehensmethoden anzupassen. Ein wichtiges Thema in diesem Zusammenhang stellt die sog. Teilabnahme dar, die im Folgenden genauer untersucht werden soll.

Um das Konzept der Teilabnahme jedoch zu verstehen, sollen erst die verschiedenen, gesetzlich geregelten, Vertragstypen erklärt und Unterschiede zwischen klassischen und agilen Vorgehensmethoden herausgearbeitet werden. Im Anschluss kann dann auf die Stärken, aber auch die Probleme eingegangen werden, die eine Teilabnahme in agile IT-Projekten mit sich bringt.

2. Unterschiedliche Vertragstypen

Unter einem Vertrag versteht man im deutschen Recht ein Rechtsgeschäft, über das sich mindestens zwei Parteien einig geworden sind. Dabei besteht ein Vertrag aus übereinstimmenden Willenserklärungen, die durch Angebot (zeitlich erste und einseitig empfangsbedürftige Willenserklärung) und Annahme (zeitlich zweite und ebenfalls empfangsbedürftige Willenserklärung) zustande kommen und einen rechtlichen Erfolg bewirken. (Sarre, 2017)

Um einen rechtlich wirksamen Vertrag zu schließen ist zudem die Einhaltung der vorgeschriebenen Vertragsform entscheidend. Zwar gibt es bei vielen Vertragstypen keine genauen Vorschriften, jedoch ist ein Vertrag in falscher Form gemäß §125 BGB (Nichtigkeit wegen Formmangels) als nichtig zu erklären.

Durch einen Vertragsschluss verpflichten sich Schuldner und Gläubiger, bestimmte Leistungen zu erbringen, wodurch vertragliche Schuldverhältnisse gemäß §311 I BGB (Rechtsgeschäftliche und rechtsgeschäftsähnliche Schuldverhältnisse) begründet werden. (Klamroth, 1979)

Im Zusammenhang mit IT-Projekten tauchen vor allem vier Vertragstypen auf, die in diesem Zusammenhang im BGB gesetzlich geregelt sind und im Folgenden detaillierter erklärt werden sollen. Generell wird zwischen Kaufvertrag, Werkvertrag, Dienstvertrag und Mietvertrag unterschieden. Wichtig zu erwähnen ist, dass jeder Vertragstyp unterschiedliche Verantwortlichkeiten für Auftraggeber, bzw. Auftragnehmer, impliziert. Auch in den Rechtsfolgen bei Verletzung von Vertragspflichten unterscheiden sich die unterschiedlichen Vertragstypen zum Teil deutlich. (Bartsch, 2000)

2.1. Der Kaufvertrag

Einen der wichtigsten und am häufigsten verwendeten Vertragstypen stellt der Kaufvertrag dar, der in §433 BGB (Vertragstypische Pflichten beim Kaufvertrag) geregelt ist. Hierbei verpflichtet sich der Verkäufer gegenüber dem Käufer zur Übergabe und Verschaffung des Eigentums an einer Sache. Dabei hat die Sache frei von Sach- und Rechtsmängeln zu sein. Im Gegenzug ist der Käufer verpflichtet den vereinbarten Kaufpreis zu zahlen und die gekaufte Sache abzunehmen.

Um einen wirksamen Kaufvertrag abzuschließen benötigt es also zwei inhaltlich übereinstimmende jeweils einseitig empfangsbedürftige Willenserklärungen (Angebot und Annahme). Das Angebot muss die wesentlichen Vertragsbestandteile, nämlich die Leistung, Gegenleistung, sowie die entsprechenden Parteien beinhalten. (Klamroth, 1979)

Beispiele für Kaufverträge im Zusammenhang mit IT-Projekten wären z.B. der Kauf von Hardware oder der Erwerb von Standardsoftware. (Sarre, 2017)

2.2. Der Werkvertrag

Im Werkvertrag schuldet der Auftragnehmer gemäß §631 BGB (Vertragstypische Pflichten beim Werkvertrag) die Herstellung des versprochenen Werkes. Die Verantwortung für die Umsetzung des Projekts liegt beim Auftragnehmer, der im Werkvertrag einen Erfolg schuldet. Ferner verpflichtet er sich, das Werk frei von Sach- und Rechtsmängeln, gemäß §633 BGB (Sach- und Rechtsmangel) zu übergeben. Dabei hat er jedoch das Recht zwischen Neulieferung und Mängelbeseitigung zu wählen, falls nötig.

Der Auftraggeber auf der anderen Seite ist zu Beistellungs-, bzw. Mitwirkungsleistungen verpflichtet. Gemäß §640 BGB (Abnahme) ist er verpflichtet, das vertragsmäßig hergestellte Werk abzunehmen, falls kein erheblicher Mangel besteht. Dann muss der Auftraggeber auch die vereinbarte Vergütung gemäß §631 I BGB (Vertragstypische Pflichten beim Werkvertrag) an den Auftragnehmer bezahlen. Bei unwesentlichen Mängeln besteht ferner der Anspruch auf Nacherfüllung. (Klamroth, 1979)

Ein typischer Werkvertrag wäre zum Beispiel das Beauftragen der Herstellung eines Maßanzugs. Der Schneider schuldet dabei einen bestimmten Erfolg, nämlich das Fertigstellen eines Maßanzugs. Dabei kommt es nicht darauf an, wie viele Stunden er daran geschneidert hat, nur bei Erfolg ist der Auftraggeber verpflichtet das Werk abzunehmen und die vereinbarte Vergütung zu bezahlen. Fehlt beim Abholen des Anzugs nun ein Knopf, ist der Schneider verpflichtet diesen Mangel noch zu beseitigen.

Beispiele für Werkverträge in IT-Projekten sind bspw. die Neuerstellung von Software, das Beauftragen eines Gutachtens, die Durchführung einer Abnahmeprü-

fung oder Wartungsarbeiten. (Sarre, 2017)

2.3. Der Dienstvertrag

Gemäß §611 BGB (Vertragstypische Pflichten beim Dienstvertrag) verpflichtet sich ein Auftragnehmer dazu einen bestimmten Dienst gegen eine zuvor vereinbarte Vergütung zu erfüllen. Im Dienstvertrag schuldet der Auftragnehmer lediglich die Bereitstellung seiner Arbeitskraft, ein bestimmter Erfolg ist dabei nicht geschuldet. Die Verantwortung über das Projekt liegt, anders als beim Werkvertrag, beim Auftraggeber. Auch das Entgeldrisiko liegt beim Auftraggeber, der den Auftragnehmer für alle geleisteten Dienste vergüten muss. Während kein Mängelanspruch besteht, ist jedoch sehr wohl ein Anspruch wegen Pflichtverletzung bei Schlechtleistung vorgesehen.

Eine Kündigung gemäß §620 ff. BGB (Beendigung des Dienstverhältnisses) ist im Dienstvertrag möglich. Während Dienstverträge grundsätzlich auch formfrei gültig sind, bedarf es bei der Kündigung oder Auflösung gegebenenfalls der Schriftform. (Klamroth, 1979)

Typische Dienstverträge im Zusammenhang mit IT-Projekten bilden bspw. Schulungen, Beratungsleistungen oder externes Projekt-Controlling. (Sarre, 2017)

2.4. Der Mietvertrag

Eine weitere Vertragsform, die sehr oft im Alltag vorkommt, stellt der Mietvertrag gemäß §535 BGB (Inhalt und Hauptpflichten des Mietvertrags) dar. Der Vermieter verpflichtet sich hierbei, dem Mieter den Gebrauch der Mietsache während der Mietzeit zu gewähren. Während der Vermieter die Mietsache in einem vertragsgemäßen Zustand übergeben muss, ist der Mieter verpflichtet diese während der Mietzeit in diesem Zustand zu erhalten und die vorher vereinbarte Miete zu bezahlen. (Klamroth, 1979)

Den gängigsten Mietvertrag stellt wohl der Wohnraummietvertrag dar, für den besondere Vorschriften gelten. Aber auch in der IT gibt es Beispiele von Mietverträgen, wie z.B. die Miete und Pflege von (Standard-)Software. (Sarre, 2017)

Eine Sonderform des Mietvertrages bildet der sog. Leasingvertrag, der jedoch nicht im BGB gesetzlich behandelt wird. Beim Leasingvertrag steht dem Leasing-

nehmer der Erwerb des Eigentums einer Sache nach vereinbarter Leasingdauer offen. (Sarre, 2017)

Während sowohl Kauf- als auch Mietverträge in IT-Projekten durchaus ihre Daseinsberechtigung besitzen, wird meist eine höchst individuelle oder stark angepasste Softwarelösung von den Auftraggebern verlangt, um im Konkurrenzkampf wettbewerbsfähig zu bleiben. Da jedoch die Abnahme im BGB nur beim Werkvertrag vorgesehen ist, stellen vermeintliche Dienstverträge oft ein Risiko für die Auftraggeber dar, wodurch die meisten IT-Projekte mithilfe werkvertraglicher Konstrukte durchgeführt werden. (Bartsch, 2000) Wie dies im Genauen aussieht und welche Vorteile Teilabnahmen in diesem Zusammenhang haben können, soll im Folgenden noch näher erörtert werden.

3. Das klassische IT-Projekt

Seit den 90er Jahren führt die rasant steigende Leistung der Hardware, sowie der digitale Umbruch zu dem Verlangen nach immer komplexeren Softwaresystemen. Während IT-Projekte früher noch auf einige wenige Leute aufgeteilt werden konnten, führt der andauernde ökonomische Umbruch zu einem schier unstillbaren Bedarf an qualifizierten Entwicklern. Da es jedoch in den Unternehmen selbst oftmals an qualifizierten Entwicklern mangelt und eine hohe Nachfrage nach Individualsoftware besteht, steigen die Kosten großer IT-Projekte enorm.

Um in diesem Wettbewerbsdruck bestehen zu bleiben beauftragen Unternehmer immer öfter hochspezialisierte Dienstleister, die den Betrieb mit innovativer, auf den Kunden zugeschnittener Software, unterstützen und den Gewinn, bzw. die Effizienz so gezielt steigern können.

Diese Softwarehäuser arbeiten mit systematischen Vorgehensmodellen, die eine schnelle und reibungsfreie Entwicklung ermöglichen sollen. Als Beispiele für diese Vorgehensmodelle sind u.a. das Wasserfallmodell, Spiralmodell oder das V-Modell XT zu nennen. Diese spielen in der Qualitätssicherung eine besondere Rolle und unterteilen den Entwicklungsprozess in abgesteckte Phasen, denen jeweils bestimmte Aufgabenpakete zugeordnet werden. Je nach Modell ist die Ordnung dieser Phasen z.B. sequentiell angeordnet und erlaubt eventuell Rücksprünge in ältere Phasen. So wird ein genauer Ablaufplan geschaffen, der die Softwareentwicklung in kleinere, überschaubare und sinnvolle Prozesse gliedert.

Die klare Unterteilung eines Softwareprojekts in Phasen, sowie umfassende Vertragsgestaltungen haben ein starres Vertragskonstrukt zur Folge, das einen fest definierten Anforderungskatalog beinhaltet. Dem Auftragnehmer liegen also bereits vor Projektbeginn die genauen Spezifikationen des Projekts in Form eines Lastenheftes vor und er kann sich isoliert und eigenständig um die Entwicklung des Softwareprojekts kümmern.

Dabei liegen die Vorteile eines Vorgehensmodells in IT-Projekten auf der Hand. So nehmen Übersichtlichkeit und Planbarkeit bei der Durchführung des Projekts zu, es kann eine bessere Kommunikation innerhalb sowie außerhalb des Projekts gewährleistet werden und mögliche Fehler werden leichter erkannt. In Summe ermöglichen diese Faktoren eine erhebliche Steigerung der Ergebnisqualität im Projekt. Generell ist festzuhalten, dass Softwareprojekte die ein Vorgehensmodell

nutzen mit höherer Wahrscheinlichkeit zu einem festgesetzten Termin, in geforderter Qualität und mit geplantem Budget abgeschlossen werden.

3.1. Vertragsgestaltung

In der Praxis sieht die Vertragsgestaltung großer klassischer IT-Projekte meist so aus, dass die unterschiedlichen Leistungen entweder alle einem einzelnen der eingangs erwähnten Vertragstypen (Kaufvertrag, Werkvertrag, Dienstvertrag und Mietvertrag) zugeordnet werden. In bestimmten Fällen ist es aber auch möglich einzelne Leistungen unterschiedlich im Bezug auf ihre Vertragsart zu behandeln. (Koch, 2009)

Generell ist zu beobachten, dass klassische IT-Projekte üblicherweise mit Hilfe von Werkverträgen realisiert werden, während Kauf- bzw. Dienstverträge eher selten sind. Werkverträge sind dabei sehr angenehm für den Auftraggeber, da diese eine Kostensicherheit vorsehen und das Ergebnis der Tätigkeit von entscheidender Bedeutung ist, da der Auftragnehmer im Werkvertrag einen Erfolg schuldet. Ferner besitzt der Auftraggeber auch nach der Abnahme umfassende Gewährleistungsansprüche und kann somit im Bedarfsfall die kostenlose Beseitigung von Mängeln in Anspruch nehmen. (Bartsch, 2000)

Dabei ist anzumerken, dass der Werkvertrag als Grundlage klassischer IT-Projekte vor allem dann funktioniert, wenn sich Auftraggeber, als auch Auftragnehmer einig über den Sollzustand eines Projekts sind. Dieser detaillierte Sollzustand, der die Arbeitsgrundlage des Werkvertrags bildet, darf anschließend bis zur Abnahme nicht geändert werden, da sonst das starre, klassische Vorgehensmodell in Gefahr geraten kann.

3.2. Die Abnahme im Werkvertrag

Mit der Abnahme gemäß §640 ff. BGB (Abnahme) bestätigt der Auftraggeber die werkvertragsgerechte Erfüllung eines Vertrags durch den Auftragnehmer. Wichtig ist, dass eine Abnahme im Gesetz nur beim Werkvertrag vorgesehen ist.

Die Abnahme ist dabei nicht freiwillig, sondern der Auftraggeber ist verpflichtet, das vertragsgemäß hergestellte Werk abzunehmen. Nur wegen erheblicher Mängel kann die Abnahme verweigert werden. Gemäß §640 III BGB (Abnahme) stehen

dem Auftraggeber nach der Abnahme bei ihm bekannten Mängeln nur dann Mängelansprüche zu, wenn er sich seine Rechte wegen des Mangels bei der Abnahme vorbehält. (Bartsch, 2006)

Die Abnahme laut Gesetz benötigt somit eine gewisse Einigkeit des Auftraggebers und Auftragnehmers über den Sollzustand eines Projekts, welcher üblicherweise im Pflichtenheft, bzw. in der fachlichen Feinspezifikation noch vor Projektbeginn ausgearbeitet wird. Ist eine solche Dokumentation nicht vorhanden wird vom Auftragnehmer beim Erfüllen des Vertrags ein sog. mittlerer Ausführungsstandard erwartet. Wie dieser mittlere Ausführungsstandard in der Praxis aussieht, muss unter Umständen auch mit Hilfe von Sachverständigen bei Gericht bestimmt werden. (Adrians, 2015)

Bei der Form der Abnahme ist der Auftragnehmer relativ offen, so kann diese mündlich, schriftlich, durch sog. schlüssiges Verhalten (wie z.B. die Ingebrauchnahme einer reparierten Sache) oder auch automatisch (nach Verstreichen einer angemessenen Abnahmefrist) erfolgen.

Doch welche Folgen hat eine Abnahme im juristischen Sinne nun für Auftraggeber und Auftragnehmer? Zum einen erlischt der Erfüllungsanspruch des Auftragnehmers und der Auftraggeber muss die Vergütung gemäß §641 BGB (Fälligkeit der Vergütung) entrichten. (Bartsch, 2006) Zudem geht die Gefahrtragung, also das Risiko für den zufälligen (von keinem Vertragspartner verschuldeten) Untergang des zu liefernden Werkes, gemäß §644 BGB (Gefahrtragung) vom Auftragnehmer auf den Auftraggeber über. Ferner beginnt mit der Abnahme die Verjährungsfrist für Mängelansprüche gemäß §634a (Verjährung der Mängelansprüche). (vgl. Adrians, 2015)

4. Das agile IT-Projekt

Doch das starre Konstrukt der klassischen Vorgehensmodelle reicht in der heutigen Zeit oft nicht mehr aus, um komplexe IT-Projekte erfolgreich umzusetzen.

Eine Studie von Roland Berger zeigt, dass mit zunehmender Dauer und Komplexität auch die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns von Großprojekten steigt. Generell kann von einer Abbruchrate von 20 Prozent aller IT-Projekte gesprochen werden. Dabei dauern Projekte oft länger als geplant, haben andere Ergebnisse als erwartet und kosten weit mehr als anfangs vereinbart. (Roland Berger, 2008)

Die verminderte Erfolgsquote und die damit verbundene Unsicherheit in IT-Projekten resultiert in einer vermehrten Umorientierung der Vertragspartner hin zu alternativen Vorgehensmethoden, die sowohl eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit in Aussicht stellen, als auch eine beidseitige und flexiblere Einflussnahme auf den Projektverlauf ermöglichen. In diesem Zusammenhang werden of sog. agile Vorgehensmodelle, wie XP (Extreme Programming) oder Scrum, angewandt.

Ein Hauptmerkmal dieser agilen IT-Projekte sind ständige Anpassungen und eine enge Zusammenarbeit von Auftraggeber und Auftragnehmer. Als Stärke ist auch die Flexibilität zu nennen, noch während des Projekts den Umfang der fertigen Software anpassen zu können. So kann der Auftraggeber auch ohne genaue Vorstellung und ausgearbeitetes Pflichtenheft eine Software in Auftrag geben und zeitnah in die Entwicklung übergehen. (Egli, 2015)

Als Grundprinzipien der agilen Vorgehensmodelle gelten vor allem die im Manifest für Agile Softwareentwicklung genannten Punkte: (Beck, 2001)

- **Individuen und Interaktionen** sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge
- **Funktionierende Software** ist wichtiger als umfassende Dokumentation
- **Zusammenarbeit mit dem Kunden** ist wichtiger als Vertragsverhandlung
- **Reagieren auf Veränderung** ist wichtiger als das Befolgen eines Plans

Auch wenn die fett markierten Punkte als wichtiger für agile Methoden erachtet werden, heißt das nicht, dass die Punkte auf der rechten Seite nicht auch einen hohen Stellenwert für das jeweilige Projekt besitzt. Denn ebenso wie eine Implementierung in kurzen und regelmäßigen Zeitabständen mit anschließendem Test und Beurteilung, gehört ebenso eine gute Dokumentation und regelmäßige Re-

ports über den Projektfortschritt zu den agilen Vorgehensmodellen (wie bspw. den Sprints in Scrum). (Beck, 2001)

Dabei sind die Anforderungskriterien der kurzen Teilabschnitte, oft auch Leistungspakete, nicht in Stein gemeißelt, sondern werden ständig neu bewertet und an die aktuelle Situation angepasst. (Schwaber & Sutherland, 2013)

4.1. Vertragsgestaltung

Der Werkvertrag gemäß §631 BGB (Vertragstypische Pflichten beim Werkvertrag) ist bei agilen Vorgehensmodellen nicht ohne weiteres anzuwenden, da der Sollzustand des Endprodukts zu Projektstart nicht exakt genug definiert werden kann, wie das in klassischen IT-Projekten mithilfe des Lastenheftes der Fall ist. Hier starten Planungs- und Entwicklungsprozess vielmehr gleichzeitig und werden in der gesamten Projektzeit fortgeführt.

Eine mögliche Lösung für diese Problematik bieten sog. Rahmenverträge. Diese regeln einen großen Teil der Vertragsverhandlungen und somit die Beziehung zwischen dem Auftraggeber und dem Auftragnehmer. Für jeden Sprint wird anschließend ein eigener Vertrag mit entsprechenden Vorgaben bezüglich Umfang, Sollzustand und Preis nach werkvertraglichem Vorbild geschlossen. (Frank, 2011)

Die Stärken dieses Modells liegen in der hohen Flexibilität und dennoch hohen Qualitätssicherung, die der Auftraggeber durch die einzelnen Werkverträge erhält. Jedoch sollte angemerkt werden, dass ein sehr hoher Verhandlungsaufwand durch die vielen Werkverträge entsteht. Auch besteht eine sehr hohe Unsicherheit über die Projektkosten, die zu Beginn sehr schwer abschätzbar sind und sich durch die hohe Flexibilität im Laufe des Projekts jederzeit ändern können.

4.2. Abnahme agiler Softwareprojekte

Das Konstrukt des Rahmenvertrags in Kombination mit separaten Werkverträgen für die einzelnen Sprints bringt einige Vorteile mit sich. So können auftretende Mängel nach jeder Sprint-Abnahme anschließend im Rahmen der Gewährleistungspflicht beseitigt werden. Diese sog. Teilabnahmen sind ein wichtiger Teil der Qualitätssicherung, jedoch sind mit diesen auch einige Probleme verbunden, die im Folgenden genauer erörtert werden sollen. (Kirsch, 2013)

5. Die Teilabnahme

Teilabnahmen werden immer häufiger als zentraler Bestandteil agiler IT-Projekte verlangt. Dies liegt nicht selten am Wunsch des Auftragnehmers, sich zum Zeitpunkt der Teilabnahme einen Teil der Vergütung sichern zu können.

Bei sog. Teilabnahmen wird, wie der Name vermuten lässt, nicht ein gesamtes Werk, sondern lediglich ein abgeschlossener Projektteil abgenommen. Dieser fertige Projektteil kann bspw. ein bestimmtes Modul darstellen oder auch eine Entwicklungsstufe eines Produkts. Auch können bestimmte Funktionen oder Gestaltungselemente abgenommen werden. (Schneider, 2016)

5.1. Nutzen einer Teilabnahme

Wichtig ist, dass Teilabnahmen nur möglich sind, wenn sich das IT-Projekt in abgeschlossene Segmente (z.B. Sprints nach Scrum oder wichtige Meilensteine) zerlegen lässt, die auch abnahmefähig sind. Ist dies der Fall, so bestätigt der Auftraggeber mit der Teilabnahme die teilweise Erfüllung des Werkvertrags. Dabei handelt es sich um einen rechtsverbindlichen Vorgang.

Teilabnahmen können sogar notwendig sein, falls Teile eines Projekts nur im Einzelnen betrachtet werden können und die Abnahme bestimmter Teile im Gesamtwerk unmöglich ist. Teilabnahmen machen des Weiteren bestimmte Projektabschnitte vergleichbar und geben dem Auftraggeber einen guten Überblick, wodurch die Planbarkeit weiterer Schritte (wie z.B. Sprints) gesteigert wird. (Koch, 2013)

Auch bei sehr komplexen oder modularen IT-Projekten ist es durchaus sinnvoll, bestimmte abgeschlossene Teile getrennt voneinander und noch vor der Abnahme des gesamten Projekts teilabzunehmen. (Koch, 2013)

Nicht zuletzt stellt eine Teilabnahme eine gewisse Sicherheit für den Auftragnehmer dar, der sich Teile seiner bereits geleisteten Arbeit vom Auftraggeber rechtlich absegnen lassen kann. (Schneider, 2016)

5.2. Die Teilabnahmeproblematik

Gemäß §640 BGB (Abnahme) sind keine Teilabnahmen für werkvertragliche Leistungen vom Gesetzgeber vorgesehen. Grundsätzlich wird erwartet, dass der Auftragnehmer erst alle im Werkvertrag vereinbarten Leistungen erbringt und das Werk vollständig erstellt, bevor dieses vom Auftragnehmer abgenommen werden kann. In der Praxis ist dieses Vorgehen für agile IT-Projekte jedoch meist nicht ausreichend, wodurch sich die Vertragspartner über den Zeitpunkt und die entsprechenden Punkte einig werden müssen, an denen eine Teilabnahme stattfinden sollte. (Kremer, 2010)

Dabei muss festgehalten werden, dass Teilabnahmen in der Praxis immer etwas problematisch sind. So sind Auftraggeber nur verpflichtet Teilabnahmen durchzuführen, wenn diese zuvor vertraglich gemäß §266 BGB (Teilleistungen) vereinbart wurden. Ist dies nicht der Fall, muss der Auftraggeber Teilleistungen nicht akzeptieren und kann die Auslieferung der gesamten Leistung beanspruchen. Das Ablehnen einer Teilleistung setzt den Auftraggeber somit auch nicht in Annahmeverzug, anders als bei der werkvertraglichen Abnahme. Sind Teilabnahmen vertraglich vereinbart, kann auch durch die Ingebrauchnahme von Teilen bereits eine Teilabnahme erfolgen, nicht jedoch, wenn das Gesamtwerk als noch nicht vertragsgerecht erstellt gilt. (Koch, 2013)

Gerade bei IT-Bezug ergibt sich eine Besonderheit bei Teilabnahmen. So kann es vorkommen, dass bestimmte Leistungsteile nicht auf deren Funktionsfähigkeit überprüft werden können, ohne Zugriff auf andere, noch nicht erstellte Teile zu haben. Um diese Sonderfälle umgehen zu können, muss sich der Auftraggeber einen Vorbehalt der Abnahme zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. mit Hilfe eines Integrationstests) einräumen und dies vertraglich festhalten.

Eine weitere Besonderheit besteht bei der Verjährungsfrist der Mängel gemäß §438 I (3) BGB (Verjährung der Mängelansprüche). So läuft diese Frist erst nach dem zur Verfügung Stellen und Erläutern aller Teile, da bis dahin eine Prüfung des Gesamtwerks durch den Auftraggeber in der Regel nicht möglich ist. (Koch, 2013)

Da es keine genauen Regelungen zu den Teilabnahmen gibt, ist es wichtig, die Abnahmebedingungen und Verbindlichkeiten detailliert vertraglich zu dokumentieren. Dies ist besonders wichtig, da bei einer Teilabnahme alle Risiken, sowie etwaige Beweislasten bei auftretenden Mängeln an den Auftraggeber übergehen.

Teilabnahmen liegen jedoch auch im Interesse des Auftraggebers, da er dadurch die Arbeit des Auftragnehmers bestätigen und somit eine pünktliche Fertigstellung der anderen Teile, sowie des Gesamtwerks aktiv unterstützen kann. Durch zu späte Einforderung von Mängelbeseitigungen kann es sonst unter Umständen zu erheblichen Verzögerungen im Gesamtprojekt kommen.

Um Streitigkeiten bei Teilabnahmefragen vorzubeugen ist es deshalb zwingend notwendig, möglichst detailliert schon im Projektauftrag festzulegen, zu welchen Zeitpunkten Teilabnahmen im IT-Projekt durchgeführt werden und welche Bedeutung diese sowohl für den Auftraggeber, als auch Auftragnehmer darstellen. Auch sollte der Auftraggeber Teilabnahmen nur mit Einschränkungen zulassen und sich zwingend die Abnahme des Gesamtwerkes vorbehalten, da die Summe der Teilabnahmen meist keine Endabnahme in IT-Projekten ersetzen kann. Auf der anderen Seite ist es für den Auftragnehmer möglich, sich durch eine Teilabnahmeregelung eine Vergütung abhängig vom Projektfortschritt zu sichern und sich seine Arbeit vom Auftraggeber bestätigen zu lassen.

6. Fazit

Mit Hilfe von agilen Vorgehensmethoden, ist es möglich komplexe und hochindividualisierte IT-Projekte umzusetzen. Das werkvertragliche Konstrukt bringt jedoch einige Probleme mit sich und ist nicht ohne weiteres auf agile Vorgehensmethoden anzuwenden.

Nutzt man jedoch die Möglichkeit des Vereinbaren von Teilabnahmen, kann das zu Vorteilen für Auftraggeber und Auftragnehmer führen. Das Problem ist allerdings, dass Teilabnahmen nicht im Gesetz verankert sind und individuell auf das jeweilige Projekt abgestimmt, sowie vertraglich geregelt werden müssen. Auch sollte der Auftraggeber unbedingt darauf achten, dass Meilensteine oder Programmteile die teilabgenommen werden sollen, überhaupt einzeln getestet werden können. Ist dies nicht der Fall, muss er sich unbedingt eine Abnahme zu einem späteren Zeitpunkt vorbehalten.

Diese genaue Regelung der Teilabnahme im Vertragswerk bedeutet natürlich auch einen höheren Planungsaufwand, der in agilen IT-Projekten so gering wie möglich gehalten werden soll. Jedoch ist dies zwingend notwendig, um etwaige spätere Streitfälle vorzubeugen und eine reibungslose Zusammenarbeit zu ermöglichen.

Zusammenfassend ist zu bemerken, dass auch das Vereinbaren von Teilabnahmen nicht perfekt und nach wie vor nicht gesetzlich geregelt ist. Aber ebenso wie sich die unternehmerische Welt im Wandel befindet, muss sich die juristische Perspektive anpassen und gegebenenfalls mit Hilfe von vertraglichen Vereinbarungen die Zusammenarbeit zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer besser unterstützen.

7. Literaturverzeichnis

1. Adrians, Günter. (2015) *Die Abnahme der Leistung im Werkvertragsrecht*.
2. Bartsch, Michael. (2000) *Qualitätssicherung für Software durch Vertragsgestaltung und Vertragsmanagement*.
3. Bartsch, Michael. (2006) *Themenfelder einer umfassenden Regelung der Abnahme*.
4. Blüm, Norbert. (1985) *Unverblühtes von Norbert Blüm*.
5. Egli, Urs. (2015) *Agile Softwareprojekte: Rechtliche Qualifikation und vertragliche Umsetzung*.
6. Frank, Christian. (2011) *Bewegliche Vertragsgestaltung für agiles Programmieren*.
7. Kirsch, Michael. (2013) *Die werkvertragliche Abnahme bei agilen IT-Projekten*.
8. Klamroth Sabine. (1979) *Vertragsarten*. In: Rechtskunde, S. 26-35.
9. Koch, Dr. Frank. (2009) *IT-Projektverträge rechtssicher gestalten*.
10. Koch, Dr. Frank. (2013) *Handbuch Software-und Datenbank-Recht*.
11. Kremer, Sascha. (2010) *Gestaltung von Verträgen für die agile Softwareerstellung*.
12. Beck, Kent et al. (2001) *Manifesto for Agile Software Development*
<http://agilemanifesto.org> (aufgerufen am 17.01.2018)
13. Müller-Hengstenberg, Claus & Kirn, Stefan. (2008) *Die technologischen und rechtlichen Zusammenhänge der Test- und Abnahmeverfahren bei IT Projekten*.
14. Roland Berger Studie zum Launch Management. (2008) *Warum IT-Großprojekte häufig scheitern*.
<https://www.presseportal.de/pm/32053/1253776> (aufgerufen am 19.01.2018)
15. Sarre, Dr. Frank. (2017) *Skript zur Vorlesung „Juristisches IT-Projektmanagement“ an der Ludwig-Maximilians-Universität München (WS 2017/18)*.
<https://www.sosy-lab.org/Teaching/2017-WS-JurPM/171017-Juristisches-IT-Projektmanagement-F001-068-v106.pdf>
<https://www.sosy-lab.org/Teaching/2017-WS-JurPM/171112-Juristisches-IT-Projektmanagement-v107-F070-098.pdf>
<https://www.sosy-lab.org/Teaching/2017-WS-JurPM/171210-Juristisches-IT->

Projektmanagement-F254-278-v109.pdf

(aufgerufen am 18.01.2018)

16. Schneider, Jochen. (2010) „*Neue*“ *IT-Projektmethoden* und „*altes*“ *Vertragsrecht*.
17. Schneider, Jochen. (2016) *Was taugt die Abnahme im Werkvertrag heute noch für IT-Verträge?*
18. Schwaber, Ken & Sutherland, Jeff. (2013) *The Scrum Guide*.