

Dezember 2021

**VERTRAG ÜBER IT-DIENSTLEISTUNGEN IM  
RAHMEN EINES  
DISCOVERY SPRINTS**  
(nachfolgend „Vertrag“)

zwischen

**BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND**  
**VERTRETEN DURCH DAS BUNDESMINISTERIUM DER JUSTIZ**  
Mohrenstraße 37,  
10117 Berlin  
(nachfolgend „Auftraggeberin“)

und

**DIGITALSERVICE4GERMANY GMBH,**  
vertreten durch  
die Geschäftsführerin [REDACTED] und den Geschäftsführer [REDACTED]  
Prinzessinnenstraße 8-14, 10969 Berlin,  
(nachfolgend „Auftragnehmerin“)

(nachfolgend einzeln auch „Partei“ und gemeinsam die „Parteien“)

**Präambel**

- A. Die Parteien beabsichtigen die Entwicklung von Software für die Auftraggeberin auf Grundlage eines agilen Projektvorgehens. Ziel des Projekts ist die Digitalisierung des Zugangs zum Recht und der Gerichtsverfahren. Die Umsetzung des Projektvorhabens soll nach agilen und nutzerzentrierten Vorgehensweisen erfolgen.

- B. Die Parteien setzen auf bestehende Vorarbeiten und Überlegungen aus den Projekten "Chatbot für die Rechtsantragstelle" und "Digitale Klagewege" auf, welche die Auftraggeberin in 2021 unabhängig voneinander vorangetrieben hat. Im Projekt „Chatbot für die Rechtsantragstelle“ wurde mit Praktiker:innen aus den Rechtsantragstellen in fünf Bundesländern ein Rahmenkonzept für die Entwicklung eines Online-Dienstes erarbeitet, der anhand von Angaben, die auch in natürlicher Sprache (Chatbot-Funktionalität) erfolgen können, das Anliegen der Rechtssuchenden identifiziert und bei der Inanspruchnahme der Dienstleistungen der Justiz hilft. Für das Projekt "Digitale Klagewege" wurde im Rahmen des Tech4Germany Fellowships 2021 eine Vision für ein Justizportal entwickelt. Dieses ermächtigt Bürger:innen, ihre Rechtsprobleme und mögliche Ansprüche bei Alltagsproblemen zu verstehen, Handlungsoptionen für ihren Fall zu finden und falls nötig auch eine Klage einzureichen. Das Projekt gliedert sich in eine laufende Reform zur Modernisierung des Zivilprozesses. Auf Basis dieser Vorarbeiten und der gewonnenen Erkenntnisse insbesondere aus der Perspektive der Nutzer:innen verfolgt die Auftraggeberin das Ziel, die beiden Projekte künftig zusammen weiterzuführen.
- C. Kern der agilen Entwicklung ist das iterative Vorgehen, in dem Ergebnisse schnell getestet werden und Feedback in den weiteren Entwicklungsprozess einfließt. Anforderungen werden demnach im Laufe des Projektes basierend auf Bedürfnissen und Feedback der Nutzer:innen definiert, statt im Rahmen einer Konzeption abschließend vor Beginn der Entwicklungsarbeiten.
- D. Die Parteien bekennen sich zum "Open Source"-Prinzip und fördern damit die von der Bundesregierung im Koalitionsvertrag festgeschriebenen Ziele, Entwicklungsaufträge als Open Source zu gestalten und die entsprechende Software, Arbeitsmethoden und -ergebnisse unter Beachtung der erforderlichen Sicherheits- und Datenschutzerfordernungen grundsätzlich öffentlich zu machen.
- E. Um den Projektrahmen planbar und kalkulierbar zu machen, werden die Parteien im Rahmen eines vorgelagerten "Discovery Sprints" die grundlegenden Rahmenbedingungen, Herausforderungen und Chancen des Projekts analysieren. Dies dient den Parteien als Entscheidungsgrundlage für den Einstieg in ein Projekt zur agilen Entwicklung einer nutzerzentrierten Softwarelösung. Die Problemlösung ist ausdrücklich nicht Gegenstand des "Discovery Sprints". Die Problemlösung wäre dann Aufgabe des gemeinsamen Projektteams der Parteien im Rahmen der konkreten Umsetzung.
- F. Soweit sich die Parteien nach der Durchführung des "Discovery Sprints" dazu entschließen, das Projekt weiter gemeinsam umzusetzen, werden sie dafür einen separaten Dienstvertrag (Hauptvertrag) abschließen.

## § 1 Vertragsbestandteile

- EVB-IT Dienstleistungs-AGB Version 2.1 vom 01.04.2018, Anlage V1.
- Hinweise zur Elektronischen Rechnungsstellung, Anlage V2.

## § 2 Gegenstand des Discovery Sprints

1. Die Auftragnehmerin verpflichtet sich, einen Discovery Sprint zu dem von der Auftraggeberin geplanten Projekt "Digitalisierung des Zugangs zum Recht und der Gerichtsverfahren" durchzuführen.

Ziel eines Discovery Sprints ist es, schnell ein gemeinsames Verständnis des Projektkontextes, der Herausforderungen und Chancen zu schaffen und die anfängliche Konzeption und Planung des Projekts, insbesondere eines minimal funktionsfähigen ersten Produkts (Minimum Viable Product - MVP), anzustoßen.

2. Dazu werden in der Discovery Phase durch ein interdisziplinäres Team die untenstehenden Fragen untersucht. Dabei wird das Team sich alle existierenden Projektunterlagen aus den Vorprojekten erschließen, möglichst viele Umfeldgespräche und Interviews mit Projektpartner:innen, Stakeholdern und Nutzer:innen durchführen und die rechtlichen, technischen, organisatorischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen sowie Anforderungen (z.B. Schnittstellen zu Gerichten, Betriebsmöglichkeiten) analysieren.

- Was ist eine realistische Zielvision des Projekts?
- Was ist ein erstes Minimum Viable Product (MVP), also eine erste Version des Produkts die produktiv gehen kann?
- Welches Team brauchen wir zur Umsetzung dieses MVPs?
- Was sind die größten Projektrisiken und was sind unserer Mitigationsansätze?
- Welche externen Abhängigkeiten bestehen?
- Welcher Zeitrahmen ist realistisch und welches Budget erforderlich?
- Wie sollte die Projektorganisation (inkl. Rollen und Verantwortlichkeiten) aussehen?
- In welchem technischen und organisatorischen Modell kann das Produkt betrieben werden?

3. Als Ergebnisse des Discovery Sprints werden übergeben:

- Visualisierung der gemeinsamen Produktvision
- Initiale Stakeholder-Übersicht
- Zusammenfassung der gesammelten Erkenntnisse, identifizierten Herausforderungen und Lösungsempfehlungen
- Vorschlag für das weitere Projektvorgehen (Definition eines MVP, Team-, Budget- und Zeitplan zur Entwicklung eines MVP, Projektorganisation)
- Vorschlag für das künftige Betriebsmodell der Software

4. Die Auftragnehmerin schuldet eine sorgfältige Leistungserbringung, die dem zum Zeitpunkt der Leistungserbringung jeweils aktuellen Stand der Technik auf dem Gebiet der Beauftragung entspricht, soweit nichts anderes vereinbart ist. Die Leistung ist in deutscher Sprache zu erbringen. Die Dokumentation kann in Abstimmung mit der Auftragnehmerin auch in englischer Sprache erfolgen.

5. Die Arbeitsergebnisse des Discovery Sprints und die eingesetzten Methoden zur Entwicklung der Ergebnisse sind keine vertraulichen Informationen i. S. d. EVB IT Dienstleistung AGB. Die Auftragnehmerin ist berechtigt, im Sinne des Open Source Gedanken ihre Arbeitsergebnisse und die eingesetzten Methoden jedermann offen zu legen, sofern dem keine zwingenden Regelungen entgegenstehen.

### **§ 3 Laufzeit des Vertrags und Leistungsbeginn**

Dieser Vertrag tritt mit der Unterzeichnung durch beide Parteien in Kraft und endet automatisch mit Abschluss des Discovery Sprints, ohne dass es einer Kündigung bedarf, spätestens jedoch am 31. März 2022, es sei denn, die Parteien haben einvernehmlich eine Verlängerung der Laufzeit des Vertrages vereinbart.

### **§ 4 Durchführung und Zusammenarbeit**

1. Die Auftragnehmerin wird ihre Leistungen in ständigem Kontakt mit der Auftraggeberin durchführen und diese laufend über den Fortgang der Leistungen in angemessener Weise unterrichten.
2. Da der Discovery Sprint anhand eines iterativen Prozesses erfolgt, können sich die Anforderungen an den Sprint und die damit zusammenhängenden Dienstleistungen der Auftragnehmerin im Laufe des Sprints ändern. Das kann sich auf die Teamplanung und dem Einsatz der verschiedenen Rollen auswirken, so dass die Teamzusammensetzung stetig dem Projektbedarf angepasst werden muss. Die Auftragnehmerin wird die unter § 5 genannten Rollen/Profile nach Projektbedarf einsetzen und die Teamzusammensetzung stetig anpassen sowie die Auftraggeberin darüber informieren.
3. Die Auftraggeberin benennt eine:n Ansprechpartner:in für vertragliche und wirtschaftliche Fragen sowie mindestens eine:n Ansprechpartner:in für fachliche Fragen, die/der bei Bedarf an den agilen Meetings vor Ort oder über eine Web-/ Telefonkonferenz teilnehmen sollte.
4. Die Auftraggeberin stellt der Auftragnehmerin die zur Durchführung des Discovery Sprints erforderlichen Informationen unverzüglich und vollständig zur Verfügung. Die erforderlichen Informationen werden in gemeinsamer Absprache im Verlaufe der Discovery Sprints festgelegt.

### **§ 5 Vergütung**

1. Die Vergütung erfolgt nach Aufwand gemäß der u. g. Tagessätze. Die Obergrenze für die Vergütung aller Leistungen aus diesem Vertrag beträgt 120.000, -- Euro zzgl. geltender Umsatzsteuer und umfasst auch die unter Abs. 2 genannten Reise-, Material- und sonstige Nebenkosten.
2. Die Vergütung nach Aufwand ist das Entgelt für den Zeitaufwand. Reisezeiten, Reisekosten, Materialkosten und/oder Nebenkosten werden gesondert und nach Absprache in Rechnung gestellt und vergütet. Die Reisezeiten für vom Auftraggeber veranlasste Reisen an andere Orte als den Sitz des Auftragnehmers gelten zu 50 % als Arbeitszeiten.
3. Von der Auftraggeberin zu vertretende Wartezeiten der Auftragnehmerin werden wie Arbeitszeiten vergütet. Die Auftragnehmerin muss sich jedoch das anrechnen lassen, was sie durch die Nichterbringung seiner Leistung erspart oder durch anderweitige Verwendung ihrer Dienste erwirbt oder zu erwerben böswillig unterlässt. Die Zahlung einer Vergütung nach Aufwand setzt von der Auftragnehmerin unterschriebene Nachweise über die Leistungen und die weiteren geltend gemachten Kosten voraus.
4. Die Discovery Leistungen werden mit den u. g. Tagessätzen nach Aufwand vergütet.

#### **Tagessätze für Vergütung nach Aufwand**



## § 8 Sonstiges

1. Der Vertragsschluss erfolgt im Wege einer Inhouse-Vergabe als Einzelauftrag.
2. Änderungen und Ergänzungen des Vertrages, einschließlich dieser Klausel, bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Textform, sofern keine strengeren Formvorschriften bestehen.
3. Dieser Vertrag enthält sämtliche Abreden der Parteien im Hinblick auf den Discovery Sprint und verdrängt etwaige frühere schriftliche oder mündliche Absprachen, Vereinbarungen oder Zusagen durch die oder zwischen den Parteien im Hinblick auf den Discovery Sprint.
4. Sollte eine Bestimmung des Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder aus Rechtsgründen nicht durchführbar sein oder sollte diese Vereinbarung Lücken aufweisen, so wird dadurch die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung gilt diejenige wirksame oder durchführbare Bestimmung als vereinbart, die dem wirtschaftlichen und rechtlichen Sinn und Zweck der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung am nächsten kommt. Im Falle von Lücken gilt diejenige rechtlich zulässige Bestimmung als vereinbart, die am ehesten dem entspricht, was nach dem wirtschaftlichen und rechtlichen Sinn und Zweck vereinbart worden wäre, wenn man die Angelegenheit von vornherein bedacht hätte.
5. Dieser Vertrag unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Ausschließlicher Gerichtsstand ist Berlin.

Berlin, 20.12.2021

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

DigitalService4Germany GmbH

Bundesministerium der Justiz

\_\_\_\_\_  
Geschäftsführerin

\_\_\_\_\_  
Referent

\_\_\_\_\_  
Geschäftsführer