

<p style="text-align: center;">Anlage 1 zum Rahmenvertrag zwischen dem Bundesministerium der Justiz und der DigitalService GmbH des Bundes</p>

Leistungsbeschreibung

zum Rahmenvertrag über die Erbringung von
Beratungs- und Entwicklungsleistungen im Bereich der
agilen Softwareentwicklung, zur Umsetzung von
Digitalisierungs- und Veränderungsprojekten sowie den
Softwarebetrieb

A. Softwareentwicklungs- und Beratungsleistungen der Auftragnehmerin

I. Allgemeine Ziele

Die Erstellung von Software ist gekennzeichnet durch die Komplexität der Anwendung und in der Folge durch eine geringe Planbarkeit der zu erbringenden Leistungen sowie des Fertigstellungstermins und der anfallenden Kosten. Die Parteien sind sich einig, dass die Software daher mit agilen Arbeits- und Entwicklungsmethoden entwickelt wird.

Ziel eines agilen Projektmanagements ist die Beherrschung der Komplexität der Softwareerstellung durch eine weitgehende Selbstorganisation des Entwicklerteams im Rahmen der im jeweiligen Einzelvertrag vereinbarten Leistungen und Kosten.

In einer Vielzahl überschaubarer Entwicklungsschritte wird die zu Projektbeginn nur grob definierte Software im Projektverlauf in regelmäßiger Abstimmung der Parteien erstellt.

Die hierbei zum Einsatz kommenden Rollen und Arbeitsmethoden/Prozesse werden unten im Detail dargestellt und stellen die geschuldete Leistung dar.

Die Entwicklung soll unter ständiger Einbeziehung Nutzender und der Justiz durchgeführt werden, um den aktuellen Stand und die geplante Weiterentwicklung der Software frühestmöglich zu validieren und eine möglichst hohe Akzeptanz in der Bevölkerung zu erzielen.

Weiter soll die Software-Entwicklung und -Dokumentation nach dem „Open Source“-Prinzip erfolgen. Der erforderliche Aufwand für Open Sourcing (z.B. Einsatz und Modifikation von Open Source Software, Veröffentlichung von Dokumentation, Beiträge zu offenen Standards und Schnittstellen) und die damit verbundene Öffentlichkeitsarbeit (z.B. Beteiligungsformate, Community-Arbeit, Blogbeiträge, Veröffentlichungen etc.) sind integraler Bestandteil der Arbeitsleistung bei der Softwareentwicklung.

Die Softwarearchitektur gewährleistet einen stabilen Betrieb. Weiter wird ein den allgemeinen Anforderungen entsprechendes Sicherheits- und Datenschutzkonzept umgesetzt.

II. Personalbereitstellung

1. Die Auftragnehmerin wird – je nach Bedarf - folgende Profile zur Erbringung der in den Einzelverträgen vereinbarten Softwareentwicklungs- und Beratungsleistungen einsetzen:

- UX-/UI-Design umfasst insbesondere
 - Planung und Durchführung von qualitativer Recherche, Analyse erhobener Daten und Ableitung strategischer Produktziele
 - Exploration und Erarbeiten von Lösungen und Konzepten, Flows, Informationsarchitekturen und damit die Gestaltung der Nutzer:innenerlebnisse
 - Konzeption und Gestaltung der User Experience (UX) mittels Mock-Ups, Stimuli und Prototypen zur Verfestung, sowie konzeptuelle Formate wie User Journey Maps oder Service Blueprints
 - User Interface (UI)-Design und Definition des Design System, Gestalten von Keyscreens, Modulen und Nutzungs-Flows, sowie Begleiten der Implementierung
- Engineering umfasst insbesondere
 - Feedback zur Umsetzbarkeit verschiedener Anforderungen

- Analyse der bestehenden technischen Infrastruktur
- Verantwortung für den Entwurf, die Entwicklung, Umsetzung und den Betrieb von Software-Lösungen sowie die Implementierung der Anforderungen
- Durchführung notwendiger (automatisierter) Softwaretests
- Verantwortung der Umsetzung nicht funktionaler Anforderungen wie Wartbarkeit, Datensicherheit und -sparsamkeit
- Sicherstellung aller technischen-rechtlichen Anforderungen an die Software Entwicklung wie die IT-Sicherheit und den Datenschutz, und die Lieferung der zugehörigen Dokumentation.
- Product Management umfasst insbesondere
 - Nutzerorientierte Marktforschung, heuristische Analysen von bestehenden Lösungen, allgemeine Wettbewerbsanalyse
 - Erarbeiten von Produktzielen und passenden Kennzahlen
 - Produktstrategien basierend auf Erkenntnissen aus qualitativen und quantitativen Daten zu entwickeln
 - Arbeitspakete definieren und priorisieren und Backlog für die Umsetzung pflegen
 - Erstellung der abschließenden Projektdokumentation
- Growth Management umfasst insbesondere
 - Produkteinführungen in den Produktivbetrieb und Öffentlichkeitsarbeit
 - Strategien identifizieren und implementieren, um Nutzer:innen zu gewinnen
 - Wachstumskanäle hinsichtlich Effektivität und Erfolg testen
 - Analyse von Kennzahlen um ungenutzte Wachstumspotenziale erkennen
 - Konzeption von Funktionen für die Software, die die Verbreitung in der Zielgruppe beschleunigen
 - Gestaltung von zielgerichteter Kommunikation und Schaffung von Transparenz in Bezug auf das Projekt
 - Enge Zusammenarbeit zwischen Presse- und Öffentlichkeitsarbeitsteams der Auftragnehmerin und Auftraggebers, um Öffentlichkeitsarbeit und Wachstumsstrategie in Einklang zu bringen
- Project-Coordination umfasst insbesondere
 - Vertragsmanagement und -abwicklung
 - Controlling
 - Leistungsdokumentation
 - Projektmanagement

- Kundensupport
 - 1st Level Support
2. Innerhalb der Profile haben die Personen einen Level, der von Expertise, Erfahrung und Verantwortung abhängig ist. Diese einzelnen Level unterscheiden sich wie folgt:
- Principal
 - Fachliche Expert:innen oder Führungskräfte mit profunder Berufserfahrung
 - Verantwortung für besonders anspruchsvolle oder große Projekte und Bereiche oder beratende Unterstützung des Projektteams mit tiefer Expertise in einem inhaltlichen Bereich (bspw. IT-Sicherheit)
 - Senior
 - Fachleute mit mehrjähriger fundierter Berufserfahrung für die Gestaltung und Anleitung ihrer Fachbereiche
 - Verantwortung für Projekte oder Bereiche, und darin verortete Teammitglieder
 - Identifizierung und Planung von Aufgaben im Projekt oder Fachbereich
 - Regular
 - Fachleute mit mehrjähriger Berufserfahrung für selbstständige Arbeit
 - Verantwortung für die gründliche Ausführung der im Fachbereich verorteten Aufgaben
 - Associate
 - Team-Mitglieder ohne oder mit ersten Berufserfahrungen, die mit der Ausführung von vordefinierten Aufgaben unter Anleitung erfahrener Kolleg:innen betraut werden
3. Da die Software anhand eines agilen Entwicklungsprozess erarbeitet wird und Anforderungen an die Software und die damit zusammenhängenden Leistungen der Auftragnehmerin sich erst im Laufe des Projekts ergeben werden, muss die Teamplanung und der Einsatz der verschiedenen Rollen regelmäßig dem Projektbedarf angepasst werden. Die Auftragnehmerin wird die o. g. Rollen nach Projektbedarf einsetzen und ist berechtigt, die Teamzusammensetzung bei Bedarf anzupassen. Die Auftragnehmerin wird den Auftraggeber auf Anforderung über die konkrete Teamzusammensetzung informieren.

III. Agile Softwareentwicklungsleistungen

1. Soweit im Einzelvertrag keine anderweitige Regelung vereinbart wird, schuldet die Auftragnehmerin eine sorgfältige Leistungserbringung, die dem zum Zeitpunkt der Leistungserbringung jeweils den aktuellen Stand der Technik auf dem Gebiet der Beauftragung entspricht.
2. Die Leistungen werden in enger Abstimmung mit dem Auftraggeber unter angemessener Berücksichtigung seiner Vorstellungen und Wünsche erbracht. Die Parteien legen gemeinsam Zwischenziele, Zeithorizonte, Kriterien für die Erfolgsmessung sowie etwaige Risiken fest.
3. Die Auftragnehmerin informiert den Auftraggeber regelmäßig und auf Anforderung über den Projektfortschritt, den angefallenen Aufwand sowie etwaige Verzögerungen oder voraussichtliche Mehrkosten.
4. Die Auftragnehmerin dokumentiert die durchgeführten Leistungen zeitnah in angemessener Art und Weise in einem üblichen elektronischen Format und macht sie dem Auftraggeber mit Abschluss der Leistung zugänglich. Die Auftragnehmerin ist verpflichtet, zu jeder Zeit Einblick in den aktuellen Stand der Dokumentation zu gewähren.
5. Im Rahmen von Softwareentwicklungsleistungen stellt die Auftragnehmerin die Test- und Entwicklungsumgebung für die Software zur Verfügung und übernimmt das Hosting.
6. Soweit im Einzelvertrag keine anderweitige Regelung vereinbart wird, sind sich die Parteien einig, dass die Auftragnehmerin nach den folgenden Arbeitsmethoden und Prinzipien die geschuldeten Entwicklungsleistungen erbringen kann:

Um das Ziel, digitale Anwendungen für die Justiz zu entwickeln, die die Bedürfnisse von Bürger:innen und Justizmitarbeiter:innen in den Mittelpunkt stellen und trotz der Komplexität der dahinter liegenden Systeme besser für alle funktionieren, zu verwirklichen, werden moderne und in der Wirtschaft bereits etablierte Arbeitsmethoden eingesetzt. Die folgenden Arbeitsmethoden und Prinzipien sind für die Teams der Auftragnehmerin zwingende Voraussetzung, um effizient, effektiv und

nutzerzentriert zu agieren und Produkte zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse der Nutzer:innen zugeschnitten sind und einen möglichst großen Mehrwert generieren.

Arbeitsmethoden und Prinzipien der Auftragnehmerin:

Das Projektteam (bestehend aus dem von der Auftragnehmerin jeweils für den Einzelvertrag zusammengestellten Team und dem im Einzelvertrag genannten fachlichen Ansprechpartner:in des Auftraggebers) wird interdisziplinär besetzt und kombiniert bei der Produktentwicklung etablierte Arbeitsmethoden, um die Ziele des Projekts zu erreichen. Hierbei arbeitet das Team stets agil und iterativ sowie nutzerzentriert und autonom wie unten dargestellt:

Agil und iterativ

In der agilen Produktentwicklung werden kleine Bestandteile der Anwendung möglichst schnell mit der Realität der Zielgruppe konfrontiert und das Vorgehen basierend auf den gewonnenen Erkenntnissen angepasst. Dafür wird in der Anfangsphase ein technisches Gerüst aufgebaut, welches einen zügigen Produktivbetrieb ermöglicht. Danach werden Funktionen nicht sequentiell und einmalig entwickelt, sondern in einer Minimalversion konzipiert und bereitgestellt, getestet und dann angepasst, um eine hohe Nutzerzufriedenheit zu erreichen.

Nutzerzentriert und autonom

Die Anforderungen an die Anwendung leiten sich hauptsächlich aus Erkenntnissen zur Zielgruppe und deren Bedürfnissen ab. Diese können aus Sekundäranalyse (Sichtung bestehender Quellen, bspw. Studien, Vorprojekte) sowie aus Primärforschung gewonnen werden. Ergänzend werden Expert:innen aus dem Kreis der Projektpartner:innen, der Forschung oder der Zivilgesellschaft konsultiert. Hierbei ist es unerlässlich, dass das Projektteam mit den Endnutzer:innen der Software in direktem Austausch ist, um deren Bedürfnisse und Nutzerverhalten zu identifizieren. Um eine erfolgreiche Umsetzung der nutzerzentrierten Produktentwicklung zu gewährleisten ist es weiter von zentraler Bedeutung, dass das Projektteam unabhängig und autonom agieren kann, um den Fokus stets auf die Bedürfnisse der Nutzer:innen legen zu können.

7. Die Softwareentwicklung besteht aus zwei parallel laufenden Arbeitsprozessen, die ineinandergreifen: **Discovery und Umsetzung**

Discovery

Discovery zielt darauf ab, Erkenntnisse zur Zielgruppe zu gewinnen und Anforderungen an die Anwendung zu identifizieren. Die erforderlichen Maßnahmen orientieren sich größtenteils an Vorgehensweisen aus dem Bereich der „Nutzerorientierten Gestaltung“ (eng. User-centered Design), vor allem bekannt gemacht durch Donald A. Norman und weit verbreitet in der Fachwelt. Das umfasst insbesondere Nutzerforschung (User Research) über Interviews, Befragungen und Studien, Markt- und Wettbewerbsanalyse, Analysen des Rechtsrahmens und der technischen Gegebenheiten.

Umsetzung

Die in der Discovery-Phase identifizierten Anforderungen werden im weiteren Prozess umgesetzt. Die Organisation der Umsetzung erfolgt stets nach der agilen Arbeitsweise und orientiert sich an etablierten Projektmanagement Methoden wie Scrum oder Kanban. Im Rahmen der Umsetzung wird besonderer Wert auf eine direkte Kommunikation im Team inkl. Projektpartner:innen (über tägliche Formate wie Daily Standups und wöchentliche Formate wie Jour Fixe oder Planning), kurze Iterationen (Sprints, 1-4 Wochen) und häufige Reflektion der Arbeitsweise (über Formate wie Retrospektiven, Reviews) gelegt.

B. Beratungs- und Unterstützungsleistungen der Auftragnehmerin zur Umsetzung von Digitalisierungs- und Veränderungsprojekten (Transformationsleistungen)

1. Die Auftragnehmerin wird den Auftraggeber bei der Umsetzung von Digitalisierungs- und Veränderungsprojekten (Transformationsvorhaben) unterstützen.
2. Transformationsleistungen beinhalten Strategie-, Organisations- und Prozessberatung für Digitalisierungs- und Veränderungsprojekte unter Einsatz agiler Arbeits- und Projektmanagement-Methoden. Dies umfasst insbesondere
 - Strategieentwicklung (Produkt-Vision, Mission Statement, iteratives Vorgehen)
 - Erarbeitung von Erfolgsmetriken und begleitende Erfolgskontrolle
 - Konzeption und Umsetzung von Projektorganisationsmodellen
 - Produktfokussierte Unterstützung zur Exploration der adressierten Problemräume der Vorhaben

- Durchführung von Prozessanalysen und Identifizierung von Verbesserungs-, Optimierungspotentialen
- Nutzerzentriertes Prozess- und Service-Design, iterative Realisierung (Identifizierung und Erprobung von Lösungsansätzen) und datengetriebene Evaluation
- Aufbau von Projekt- und Organisationsstrukturen, die erfolgreiche, digitale Produktentwicklung ermöglichen
- Gestaltung von Arbeitsabläufen und Workshop Formaten, Aufbereitung und Dokumentation der in den Workshops erarbeiteten Ergebnisse
- sonstige methodische Unterstützung für agiles Arbeiten, agiles Projektmanagement und digitale Transformation

C. Weitere Dienstleistungen

Die Parteien können die Erbringung weiterer Leistungen vereinbaren. Diese können z. B. beinhalten

- Dienstleistungen zur Störungsbeseitigung
- Dienstleistungen für neue Programmstände
- Refactoring (Dienstleistungen zur stetigen Verbesserung bzw. besseren Lesbarkeit des Quellcodes)
- Schulungen
- Übersetzungen
- Lektorate

D. Betrieb

1. Die Auftragnehmerin übernimmt den Betrieb der Software außerhalb des Laborbetriebs (geschlossener Echtbetrieb und Echtbetrieb). Der Betrieb der Software umfasst im Einzelnen:

- Überwachung und Monitoring der Software Lösung
- Sicherstellung der Erreichbarkeit der Softwarelösung

2. Die Leistungszeiten für den Betrieb der Software ergeben sich aus dem Einzelvertrag.

3. Die folgenden Regelungen gelten nur für den Echtbetrieb der Software:
 - Die Auftragnehmerin betreibt die Software an allen Kalendertagen im Jahr (inkl. Sams-, Sonn- und Feiertagen), 24 Stunden pro Tag. Die Auftragnehmerin sichert dem Auftraggeber eine Verfügbarkeit im Echtbetrieb von 99,5 % pro Jahr zu.
 - Bei betriebshindernden Mängeln muss die Auftragnehmerin innerhalb von vier Stunden reagieren. Diese Reaktionszeit gilt an allen Kalendertagen (inkl. Sams- Sonn- und Feiertage), 24 Stunden pro Tag.

E. Hosting

1. Die Auftragnehmerin übernimmt das Hosting der Software ab Projektstart (Beginn des ersten Einzelvertrages). Das Hosting der Software umfasst im Einzelnen:
 - Bereitstellung einer Serverinfrastruktur für Test- und Produktivbetrieb
2. Die Leistungszeit für den Test- und Echtbetrieb der Software ergeben sich aus dem Einzelvertrag.

F. Beschaffung und Bereitstellung von Software und Serverleistungen

Soweit erforderlich wird die Auftragnehmerin die Beschaffung und Bereitstellung von kommerziellen Softwareprodukten und/oder Serverleistungen Dritter, während der Projektlaufzeit übernehmen.

G. Kundensupport

Nach dem „Live-Gang“ der Software (geschlossener Echtbetrieb und Echtbetrieb) vereinbaren die Parteien, welche Maßnahmen von der Auftragnehmerin umzusetzen sind, um den Nutzer:innen der Software einen Kundensupport zur Verfügung zu stellen.

H. Öffentlichkeitsarbeit - begleitend

Die Parteien sind sich einig, dass die Nutzung der Software durch entsprechende Öffentlichkeitsarbeit gefördert wird. Die Parteien werden gemeinsam festlegen, welche Maßnahmen von der Auftragnehmerin umzusetzen sind, um die Software in der Öffentlichkeit bekannt zu machen und deren Nutzung zu fördern.

I. Fortsetzung dieser Leistungsbeschreibung

Auftraggeber und Auftragnehmerin werden diese Leistungsbeschreibung im weiteren Projektverlauf ohne Zusatzkosten einvernehmlich konkretisieren und aktualisieren. Werden zusätzliche Leistungen erforderlich sein, wird der Auftraggeber mit der Auftragnehmerin einvernehmlich die Leistungsbeschreibung ergänzen.

**Anlage 2 zum Rahmenvertrag zwischen dem Bundesministerium der Justiz
und der DigitalService GmbH des Bundes**

Preisblatt

zum Rahmenvertrag über die Erbringung von Beratungs- und Entwicklungsleistungen im Bereich der agilen Softwareentwicklung, zur Umsetzung von Digitalisierungs- und Veränderungsprojekten sowie den Softwarebetrieb

Für die von der Auftragnehmerin nach den jeweiligen Einzelverträgen zu erbringenden Leistungen wird die nachfolgende Vergütung vereinbart, soweit im jeweiligen Einzelvertrag keine anderweitige Vereinbarung getroffen wurde.

A. Vergütung Softwareentwicklungsleistungen

Entwicklungsleistungen für die Software werden gemäß den u. g. Tagessätzen nach Aufwand monatlich vergütet.

B. Vergütung für Transformationsleistungen

Transformationsleistungen werden gemäß den u. g. Tagessätzen nach Aufwand monatlich vergütet.

C. Vergütung für weitere Dienstleistungen an der Software

1. Sonstige Dienstleistungen an der Software werden nach Aufwand gemäß den u. g. Tagessätzen monatlich vereinbart.

Sofern die Auftragnehmerin einen Unterauftragnehmer mit der Erbringung der Leistung beauftragt, reicht sie die Kosten der Unterbeauftragung zzgl. einer Aufwandspauschale in Höhe von 10 % dieser Kosten an den Auftraggeber weiter.

2. Im Übrigen vereinbaren die Parteien eine Erhöhung dieser Vergütung erstmalig 12 Monate nach dem die Software von der Auftragnehmerin in Betrieb genommen wurde. Es werden weitere Erhöhungen jeweils 12 Monate nach Wirksamwerden der vorherigen Erhöhung vereinbart. Für das Wirksamwerden der Erhöhung bedarf es keiner vorherigen Ankündigung. Die Erhöhung beträgt 2 % der zum Zeitpunkt der Erhöhung geltenden Vergütung. Im Übrigen gilt Ziffer 9.5 AGB der EVB-IT Dienstleistung.

D. Vergütung für den Betrieb der Software (gemäß Leistungsbeschreibung Teil D)

1. Soweit im Einzelvertrag keine anderweitige Regelung vorgesehen ist, wird für den Betrieb der Software eine monatliche Pauschalvergütung vereinbart.
2. Im Übrigen vereinbaren die Parteien eine Erhöhung der Pauschalvergütung erstmalig 12 Monate nach dem die Software von der Auftragnehmerin in Betrieb genommen wurde (Vertragsbeginn). Es werden weitere Erhöhungen jeweils 12 Monate nach Wirksamwerden der vorherigen Erhöhung vereinbart. Für das Wirksamwerden der Erhöhung bedarf es keiner vorherigen Ankündigung. Die Erhöhung beträgt 2% der zum Zeitpunkt der Erhöhung geltenden Vergütung betragen. Im Übrigen gilt Ziffer 9.5 AGB der EVB-IT Dienstleistung.

E. Vergütung für das Hosting der Software

1. Soweit im Einzelvertrag keine anderweitige Regelung vorgesehen ist, wird für das Hosting der Software eine monatliche Vergütung nach Aufwand vereinbart, sowie eine initiale Zahlung für die Bereitstellung.
2. Im Übrigen vereinbaren die Parteien eine Erhöhung der Vergütung erstmalig 12 Monate nach dem die Software von der Auftragnehmerin in Betrieb genommen wurde (Vertragsbeginn). Es werden weitere Erhöhungen jeweils 12 Monate nach Wirksamwerden der vorherigen Erhöhung vereinbart. Für das Wirksamwerden der Erhöhung bedarf es keiner vorherigen Ankündigung. Die Erhöhung beträgt 2% der zum Zeitpunkt der Erhöhung geltenden Vergütung betragen.
3. Sofern die Auftragnehmerin einen Unterauftragnehmer mit der initialen Bereitstellungen und/oder dem Hosting beauftragt, reicht sie die Kosten der Unterbeauftragung zzgl. einer Aufwandspauschale in Höhe von 10 % dieser Kosten an den Auftraggeber weiter.

F. Vergütung für Beschaffung und Bereitstellung von Software

Sofern die Auftragnehmerin kommerzielle Softwareprodukte und/oder Serverleistungen Dritter während der Vertragslaufzeit beschafft und bereitstellt, die nicht in die von der Auftragnehmerin zu entwickelnden Software integriert werden, reicht sie diese Kosten zzgl. einer Aufwandspauschale in Höhe von 10 % dieser Kosten an den Auftraggeber weiter. Diese Kosten sind nicht auf ein etwaiges Gesamtbudget für die Softwareentwicklung anzurechnen.

Kommerzielle Softwareprodukte Dritter, die in die von der Auftragnehmerin zu entwickelnde Software integriert werden, sind im Rahmen der Entwicklungskosten zu berücksichtigen und nicht gesondert zu vergüten. Für diese Softwareprodukte fällt keine Aufwandspauschale an.

G. Vergütung von Material-, Sach- und Nebenkosten

Material-, Sach- und Nebenkosten werden gesondert und nach Absprache in Rechnung gestellt und vergütet.

Nebenkosten sind hierbei Aufwendungen der Auftragnehmerin, die zur Leistungserbringung notwendig, aber weder Reisekosten noch Materialkosten sind.

H. Kundensupport

Für den Kundensupport wird eine monatliche Vergütung nach Aufwand nach den u. g. Tagessätzen vereinbart.

I. Vergütung für Öffentlichkeitsarbeit (Growth Management)

1. Die Parteien vereinbaren, das Nutzeraufkommen der Software durch Öffentlichkeitsarbeit zu fördern. Dazu wird die Auftragnehmerin entsprechende Maßnahmen in Abstimmung mit dem Auftraggeber umsetzen oder ggf. einen Unterauftragnehmer mit der Öffentlichkeitsarbeit beauftragen. Für die umgesetzten Maßnahmen wird eine monatliche Vergütung nach Aufwand und den u. g. Tagessätzen vereinbart. Sofern die Auftragnehmerin einen Unterauftragnehmer mit dem Service beauftragt, reicht sie die Kosten der Unterbeauftragung zzgl. einer Aufwandspauschale in Höhe von 10 % dieser Kosten an den Auftraggeber weiter.
2. Im Übrigen vereinbaren die Parteien eine Erhöhung dieser Vergütung erstmalig 12 Monate nach dem die Software von der Auftragnehmerin in Betrieb genommen wurde (Vertragsbeginn). Es werden weitere Erhöhungen jeweils 12 Monate nach Wirksamwerden der vorherigen Erhöhung vereinbart. Für das Wirksamwerden der Erhöhung bedarf es keiner vorherigen Ankündigung. Die Erhöhung beträgt 2 % der zum Zeitpunkt der Erhöhung geltenden Vergütung. Im Übrigen gilt Ziffer 9.5 AGB der EVB-IT Dienstleistung.

J. Tagessätze

1.

Lfd Nr	Kategorie	Fachprofile	Ort der Leistung	Tagessätze netto 2022
1	Principal (Experte)	UX-/UI-Design, Engineering, Product Management, Growth Management, Transformation Management, Customer Support (2nd Level)	Berlin	██████████
2	Senior	UX-/UI-Design, Engineering, Product Management, Growth Management, Transformation Management, Customer Support (2nd Level)	Berlin	██████████
3	Regular	UX-/UI-Design, Engineering, Product Management, Growth Management, Transformation Management, Customer Support (2nd Level)	Berlin	██████████
4	Associate	UX-/UI-Design, Engineering, Product Management, Growth Management	Berlin	██████████
5	Senior	Project Coordination	Berlin	██████████
6	Regular	Project Coordination	Berlin	██████████
7	Regular	Customer Support	Berlin	██████████
8	Associate	Customer Support	Berlin	██████████

2. Ein vereinbarter Tagessatz kann in Rechnung gestellt werden, wenn acht Zeitstunden pro Tag und Person geleistet wurden. Werden weniger als acht Zeitstunden pro Tag und Person geleistet, sind diese anteilig in Rechnung zu stellen. Bei entsprechendem Nachweis können bis zu zehn Stunden pro Tag und Person (d.h. bis zu 1,25 Personentage) abgerechnet werden. Pausen werden nicht vergütet und müssen nicht ausgewiesen werden. Die Auftragnehmerin wird ausschließlich die geleisteten Zeitstunden exklusive der Pausenzeiten abrechnen.

3. Ist für die Vergütung nach Aufwand eine Obergrenze vereinbart, teilt die Auftragnehmerin dem Auftraggeber jeweils unaufgefordert den Bearbeitungsstand und den voraussichtlichen Restaufwand mit, wenn die Obergrenze zu ca. 75% und zu 100% erreicht ist oder wenn sich abzeichnet, dass Hinderungsgründe der vollständigen Erbringung der Leistung innerhalb der Obergrenze entgegenstehen. Die Auftragnehmerin ist bei Überschreitung der Obergrenze zur vollständigen Erbringung der vereinbarten Leistung nur verpflichtet, wenn sie die Überschreitung zu vertreten

hat. Soweit die Auftragnehmerin kein Verschulden trifft, kann sie die vereinbarte Leistung gegen zusätzliche Vergütung nach Aufwand zu den vereinbarten Sätzen vollständig erbringen, sofern der Auftraggeber dies verlangt.

4. Sofern Leistungen über das Jahr 2022 erbracht werden, finden die o. g. Tagessätze zzgl. einer Preisanpassung in Höhe von 2 % Anwendung. Die Parteien werden dieses Preisblatt jährlich aktualisieren. Soweit keine Aktualisierung des Preisblatts erfolgt, vereinbaren die Parteien eine automatische Erhöhung der Tagessätze. Für das Wirksamwerden der Erhöhung bedarf es keiner vorherigen Ankündigung. Die Erhöhung beträgt 2 % der zum Zeitpunkt der Erhöhung geltenden Tagessätze des Vorjahres.

K. Fortsetzung dieses Preisblatts

Auftraggeber und Auftragnehmerin werden dieses Preisblatt nach Bedarf im weiteren Projektverlauf einvernehmlich ergänzen.