



Allgemeine Geschäftsbedingungen

1 Geltungsbereich

- 1.1** Die folgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen (die „Geschäftsbedingungen“) sind Bestandteil aller Angebote und Verträge von Interactive Things GmbH (im Folgenden „Interactive Things“) unter Ausschluss möglicher Allgemeiner Geschäfts- und Lieferbedingungen des Kunden.

2 Vertragsgegenstand

- 2.1** Die folgenden Bestimmungen dienen als Grundlage für alle Leistungen (sowohl Auftragsleistungen als auch Werkleistungen, zusammen die „Leistungen“).
- 2.2** Die von Interactive Things erbrachten Leistungen sind Auftragsleistungen im Sinne von Art. 394 OR. Interactive Things arbeitet in der Regel nach der Methode der agilen Softwareentwicklung. Projektziele werden dabei fortlaufend Schritt für Schritt gemeinsam unter Leitung des Kunden neu gesetzt.
- 2.3** Die zusätzlichen Bestimmungen „Sonderregelungen für Werkverträge“ (Artikel 15 bis 20 dieser Geschäftsbedingungen) gelten nur im Falle von werkvertraglichen Leistungen. Diese „Sonderregelungen für Werkverträge“ gelten dann zusätzlich zu den Artikeln 1 bis 14 dieser Geschäftsbedingungen. Auch unter Werkvertrag arbeitet Interactive Things nach der Methode der agilen Softwareentwicklung.
- 2.4** Die Parteien vereinbaren die Einzelheiten über die Leistungen und die Vergütung in einzelnen Projektverträgen („Verträge“) auf der Grundlage der Angebotsunterlagen von Interactive Things. Einzelheiten über den Leistungsumfang und technischen Spezifikationen sind den entsprechenden Angebotsunterlagen und resultierenden Verträgen zu entnehmen.
- 2.5** Interactive Things ist an ein Angebot für 10 Tage nach Zustellung gebunden, soweit kein anderer Zeitraum im Angebot genannt wird.

3 Leistungsumfang

- 3.1** Die in den schriftlichen Angebotsunterlagen und resultierenden Verträgen von Interactive Things enthaltenen Angaben sind alleinige Grundlage für die von Interactive Things zu erbringenden Leistungen, welche durch den Kunden sorgfältig geprüft werden.
- 3.2** Die Beschaffung und Pflege in den Angebotsunterlagen genannter Standardsoftware sowie die Beschaffung und Pflege der erforderlichen Hardware liegt in der Verantwortung des Kunden. Gleiches gilt für die zur Nutzung der Arbeitsergebnisse erforderliche Standardsoftware, Programmierwerkzeuge oder Hilfsprogramme. Abweichungen hiervon sind im Einzelfall ausdrücklich zu regeln und berechtigen Interactive Things zur zusätzlichen Vergütung. Für diesen Fall gelten die allgemeinen

Lizenzbedingungen des Lizenzgebers.

- 3.3** Technische oder sonstige Normen sind nur einzuhalten, soweit sie in den Angebotsunterlagen ausdrücklich aufgeführt sind, und zwar in der bei Vertragsabschluss geltenden Fassung.
- 3.4** Interactive Things wird den Austausch von namentlich benannten Mitarbeitern nur nach vorheriger Benachrichtigung des Kunden vornehmen. Mitarbeiter werden soweit möglich durch Mitarbeiter mit vergleichbarer Erfahrung und Qualifikationen ersetzt.
- 3.5** Erkennt Interactive Things im Verlauf des Projektes Umstände, die den Erfolg des Projektes gefährden könnten, wird Interactive Things den Kunden unverzüglich auf solche Umstände hinweisen.
- 3.6** Die Einführung und Schulung des Personals des Kunden erfolgt nur nach Vereinbarung und gegen gesonderte Entschädigung.
- 3.7** Interactive Things wird die vereinbarten Leistungen unter Beachtung der Projektziele und unter Einsatz der erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten erbringen. Interactive Things ist berechtigt, Dritte als Erfüllungsgehilfen hinzuzuziehen.

4 Preise und Zahlungsbedingungen

- 4.1** Die in Verträgen genannten Preise sind Schätzungen auf Basis der durch den Kunden zur Verfügung gestellten Informationen. Änderungen oder Ergänzungen der Informationen oder der Zielsetzungen sowie Anpassungen der Projektziele im Rahmen der Methode der agilen Softwareentwicklung können zu Preisanpassungen führen.
- 4.2** Die vereinbarten Preise sind nicht Fixpreise, sondern Kostendächer. Bei Erreichen des Kostendaches wird gemeinsam durch den Kunden und Interactive Things entschieden, ob das Kostendach angepasst wird oder ob der Kunde auf Leistungen verzichtet.
- 4.3** Soweit nicht etwas anderes vereinbart ist, werden die im Rahmen des Projektes zu erbringenden Gesamtleistungen zu 50% bei Projektbeginn als Akonto-Leistung in Rechnung gestellt. Die im Rahmen des Projektes erbrachten Leistungen werden jeweils nach Abschluss der einzelnen Phasen oder Iterationen in Rechnung gestellt. Dauern Phasen oder Iterationen länger als einen Monat werden die Leistungen jeweils per Monatsende abgerechnet. „Arbeitstage“, „Personentage“, „Leistungstage“ u. ä. sind Arbeitstage zu je acht Stunden.
- 4.4** „Arbeitstage“, „Personentage“, „Leistungstage“ u. ä. sind Arbeitstage zu je acht Stunden.
- 4.5** Sofern eine Abrechnung nach Aufwand erfolgt und in den Verträgen keine entsprechende Stundensätze vereinbart sind, stellt Interactive Things Leistungen zum Stundensatz von CHF 175.– in Rechnung.
- 4.6** Reisekosten, Spesen und gegenüber Dritten getätigte Barauslagen, die mit der Erbringung der Leistung durch Interactive Things anfallen, werden



- zusätzlich in Rechnung gestellt.
- 4.7** Alle Preise verstehen sich netto in Schweizer Franken, zuzüglich der jeweils gültigen gesetzlichen Mehrwertsteuer, ohne sonstige Abzüge.
- 4.8** Rechnungen sind jeweils innert 20 Tagen seit Rechnungsdatum zur Zahlung fällig.
- 4.9** Im Falle des Zahlungsverzuges ist Interactive Things berechtigt, Zinsen in der Höhe von 5% zu berechnen. Interactive Things bleibt es vorbehalten, höhere Verzugschäden geltend zu machen.
- 4.10** Bei Zahlungsverzug des Kunden und fruchtlosem Verstreichen einer angemessenen Nachfrist ist Interactive Things berechtigt, von dem jeweiligen Vertrag zurückzutreten und nach ihrer Wahl die gesetzlich vorgesehenen Ansprüche oder eine Schadenspauschale in Höhe von 50% der noch ausstehenden Teile der vereinbarten Gesamtvergütung oder Ersatz des nachgewiesenen Nichterfüllungsschadens geltend zu machen. Ist zwischen den Parteien eine Aufwandsvergütung vereinbart worden, so ist die Summe des noch ausstehenden geplanten Aufwands multipliziert mit den Personen-Tagessätzen Grundlage der 50% Schadenspauschale.

5 Projekt Management

- 5.1** Interactive Things und der Kunde bilden gemeinsam eine Projektleitung.
- 5.2** Interactive Things arbeitet primär nach der Methode der agilen Softwareentwicklung. Ziele werden fortlaufend Schritt für Schritt gemeinsam unter Leitung des Kunden neu gesetzt. Es ist entscheidend, dass der Kunde die hierfür notwendigen Ressourcen zur Verfügung stellt und die jeweiligen Entscheidungen mit Interactive Things gemeinsam zeitgerecht fällt.
- 5.3** Der Kunde ist verpflichtet, einen entscheidungsberechtigten Product Owner zu bezeichnen, der an den Projektsitzungen teilnimmt und nächste Ziele und Phasen mitbestimmt und freigibt. Die Zusammensetzung und Aufgaben der Projektleitung werden im Einzelnen festgelegt.
- 5.4** Das Projekt wird dergestalt durchgeführt, dass Probleme oder mögliche Störungen, die im Rahmen des Projektes eintreten, in der Projektleitung im Interesse der Parteien und des Projektes gelöst werden.
- 5.5** In den Projektleitungssitzungen sollen ausserdem der Fortgang der Arbeiten auf dem Projekt und die aufgetretenen Probleme besprochen und Problemlösungen vorgeschlagen werden. Darüber hinaus soll überprüft werden, ob der Kunde seinen Mitwirkungspflichten entsprechend gehandelt hat, und alle erforderlichen Entscheidungen im Hinblick auf die Weiterführung des Projekts getroffen werden.
- 5.6** In den Fällen, in denen auftretende Probleme nicht im Rahmen der Projektleitungssitzungen gelöst werden können, wird das Problem zur Behandlung an ein übergeordnetes Gremium weitergeleitet, das aus Mitgliedern der Geschäftsführung der Parteien besteht.

6 Mitwirkungspflichten des Kunden

- 6.1** Die Erbringung der vereinbarten Leistungen durch Interactive Things bedarf der engen Kooperation der Parteien und der Mitwirkung durch den Kunden. Er wird nebst der Mitwirkung im Projektmanagement insbesondere die für die Erbringung der Leistungen von Interactive Things geforderten und angemessenen Informationen, Räumlichkeiten, technischen Umgebungen, Auskunftspersonen und Unterlagen kostenlos und rechtzeitig zur Verfügung stellen und ihm etwa obliegende Entscheidungen über Projektdurchführung und Projektkinhalt unverzüglich treffen und Interactive Things mitteilen. Änderungsvorschläge von Interactive Things wird der Kunde unverzüglich prüfen.
- 6.2** Zur Erfüllung seiner Mitwirkungspflicht setzt der Kunde ausreichend qualifizierte Mitarbeiter ein. Die Mitarbeiter des Kunden weisen Interactive Things insbesondere unaufgefordert auf branchentypische oder unternehmensspezifische Erfordernisse und Usancen hin, soweit diese nicht in den Angebotsunterlagen aufgeführt sind. Der Kunde stellt alle technischen Unterlagen, die ggf. zur erfolgreichen Abwicklung des Projektes erforderlich sind, in der von Interactive Things spezifizierten Form zur Verfügung. Der Kunde trägt dafür Sorge, dass die von ihm eingesetzten Mitarbeiter die zur Durchführung des Projektes erforderlichen Entscheidungs- und Vertretungsbefugnisse haben. Dies gilt insbesondere für die Vereinbarung von Auftragsänderungen oder Auftragsergänzungen.
- 6.3** Der Kunde wird Interactive Things ständig über alle Umstände aus seiner Sphäre informieren, die eine Auswirkung auf die vertraglichen Pflichten von Interactive Things, insbesondere auf die Arbeitsergebnisse, Zeitpläne, Preise, und den weiteren Verlauf des Projektes haben können. Der Kunde ist weiterhin verpflichtet, sämtliche für die Durchführung des Projekts erforderlichen behördlichen Genehmigungen einzuholen.
- 6.4** Erfüllt der Kunde eine seiner Mitwirkungspflichten nicht ordnungsgemäss oder nicht unverzüglich, so verlängern sich die vertraglich vereinbarten Ausführungsfristen. Soweit nicht eine längere oder kürzere Verzögerung konkret nachgewiesen oder etwas anderes vereinbart wird, erfolgt die Verlängerung um den Zeitraum, der bis zur ordnungsgemässen oder verspäteten Erfüllung der Mitwirkungspflichten vergeht. Interactive Things kann durch mangelhafte Mitwirkung des Kunden verursachten Mehraufwand insbesondere für die verlängerte Bereitstellung des eigenen Personals oder der eigenen Sachmittel zu den vereinbarten Raten in Rechnung stellen.
- 6.5** Der Projektstarttermin wird in den Angebotsunterlagen oder den Verträgen festgelegt. Verschiebt sich der vereinbarte Projektstartzeitpunkt ohne Verschulden von Interactive Things oder wird das Projekt weniger als 30 Tage vor Projektbeginn abgesagt, so ist Interactive Things berechtigt die Bereitstellung des eigenen Personals oder der eigenen Sachmittel zu den im Angebot vereinbarten Raten in Rechnung zu stellen.



7 Änderungen der zu erbringenden Leistung

- 7.1** Soweit die Angebotsunterlagen Lücken oder Unklarheiten enthalten, kann Interactive Things diese nach eigenem billigen Ermessen angemessen konkretisieren.
- 7.2** Entsteht aufgrund von Lücken in den vom Kunden zur Verfügung gestellten Unterlagen Mehraufwand, so ist Interactive Things berechtigt, den entstehenden Mehraufwand zu den vereinbarten Raten in Rechnung zu stellen. Dies gilt auch für Mehraufwand, der auf widersprüchliche oder fehlerhafte Angaben des Kunden, seiner Mitarbeiter oder seiner sonstigen Erfüllungsgehilfen zurückzuführen ist.
- 7.3** Interactive Things behält sich die Annahme von Änderungs- oder Ergänzungswünsche vor. Führt Interactive Things Änderungswünsche aus, so entfallen die vereinbarten Ausführungs- und Abnahmefristen, wenn sie nicht bestätigt oder neu festgesetzt werden. Interactive Things stellt den durch die Ausführung von Änderungs- oder Ergänzungsaufträgen entstehenden Mehraufwand gemäss den vereinbarten Raten in Rechnung.
- 7.4** Interactive Things behält sich vor, dem Kunden den Aufwand zur Prüfung von Änderungs- und Ergänzungswünschen sowie zur Ausarbeitung von Kostenvoranschlägen auf der Grundlage der vereinbarten Raten in Rechnung zu stellen.
- 7.5** Interactive Things setzt die Arbeiten auf der Grundlage des geschlossenen Vertrages bis zur schriftlichen Einigung über etwaige Änderungen/ Ergänzungen fort.

8 Urheber- und Nutzungsrechte

- 8.1** Nach vollständiger Bezahlung sämtlicher aus dem jeweiligen Projektvertrag bestehender Zahlungsansprüche von Interactive Things durch den Kunden an Interactive Things räumt Interactive Things dem Kunden ein nicht übertragbares und nicht-ausschliessliches Nutzungsrecht an den speziell für ihn geschaffenen Projektergebnissen (die "Arbeitsergebnisse") ein. Interactive Things gestattet dem Kunden ab diesem Zeitpunkt die Nutzung der Arbeitsergebnisse in dem Umfang wie zum vertraglich vorausgesetzten Zweck erforderlich. Im übrigen stehen Interactive Things die ausschliesslichen und alleinigen Nutzungs- und Verwertungsrechte an den geschaffenen Projektergebnissen zu. Sämtliche Immaterialgüterrechte, insbesondere Urheberrechte am Arbeitsergebnis sowie alle weiteren Schutzrechte stehen – unter dem Vorbehalt des soeben genannten Nutzungsrechts des Kunden – ausschliesslich Interactive Things zu.
- 8.2** Dem Kunden ist bekannt und er akzeptiert, dass bezüglich von Projektergebnissen, die Open Source Software oder Bearbeitung dieser Software beinhalten, Restriktionen hinsichtlich der Möglichkeit der Einräumung von Nutzungsrechten an den Projektergebnissen entsprechend den Bedingungen unter welchen die Open Source Software verwendet wird (z.B. GPL Standards) bestehen. Soweit aus solchen Bedingungen Restriktionen oder Offenlegungspflichten bestehen, ist Interactive Things daran gebunden und kann dem Kunden an den Projektergebnissen nur ein entsprechend nicht-exklusives Nutzungsrecht einräumen.

- 8.3** Der Kunde ist berechtigt, die Arbeitsergebnisse in seinem Geschäftsbetrieb für seine eigenen internen Geschäftszwecke zu nutzen. Er ist berechtigt, die ihm als Bestandteil der Arbeitsergebnisse überlassenen Unterlagen einschliesslich Datenträger, in dem hierfür erforderlichen Umfang zu kopieren. Der Kunde wird die Ausübung der eingeräumten Rechte durch sein Personal durch geeignete Mittel kontrollieren. Soweit Standardsoftware überlassen wird, gelten die allgemeinen Lizenzbedingungen für Standardsoftware des Lizenzgebers.
- 8.4** Die Rechtseinräumung in Artikel 8.1 gilt nicht für im Rahmen eines Projektes oder Produktes verwendete Standardprodukte der Interactive Things oder Dritter. Die Einräumung von Nutzungsrechten an solchen Standardprodukten für den Kunden ist Gegenstand gesonderter Lizenzverträge und -bedingungen, die der Kunde direkt mit Interactive Things oder den sonstigen Lizenzgebern vereinbart.
- 8.5** Die Rechtseinräumung unter Artikel 8.1 gilt nicht für vorbestehende Materialien oder Lösungen sowie Erweiterungen, Ergänzungen oder Änderungen an vorbestehenden Materialien und Standardprodukten der Interactive Things oder von Drittparteien, welche Interactive Things für das Projekt verwendet. Die ausschliesslichen und uneingeschränkten Rechte an solchen Erweiterungen, Ergänzungen oder Änderungen stehen Interactive Things zu. Der Kunde erhält das nicht-ausschliessliche, nicht übertragbare Recht zur Nutzung solcher vorbestehender Materialien oder Lösungen sowie der Erweiterungen, Ergänzungen oder Änderungen zu den Interactive Things Standardprodukten oder vorbestehenden Materialien, soweit dies für die Nutzung im Zusammenhang mit den im Rahmen des Projektes der Interactive Things für den Kunden geschaffenen sonstigen Arbeitsergebnissen im Rahmen der Zweckbestimmung und Nutzungsrechtseinräumung erforderlich ist.
- 8.6** Unbeschadet der Rechtseinräumung in Artikel 8.1 oder sonstiger Regelungen in diesem Vertrag oder den Einzelverträgen behält Interactive Things das Recht, weiterhin unabhängig für sich oder Dritte Arbeitserzeugnisse zu entwickeln, in materieller oder immaterieller Form, welche ähnlich, vergleichbar oder identisch mit den für den Kunden geschaffenen Projektergebnissen sind. Interactive Things ist frei, alle den geschaffenen Arbeitsergebnissen zugrunde liegenden allgemeinen Erkenntnisse, Konzepte, Verfahrensweisen, Methoden, Know-How, Vorgehensweisen, etc. und Zwischenergebnisse, uneingeschränkt zu nutzen, zu verändern, zu verbreiten und zu verwerten.
- 8.7** Jede Partei behält die ausschliesslichen Rechte an gewerblichen Schutzrechten, Urheberrechten sowie sonstigem Know-How, welche die jeweilige Partei bei Vertragsabschluss innehatte oder ausserhalb des Projektes erworben hat.
- 8.8** Der Kunde räumt Interactive Things das nicht-ausschliessliche Recht ein, bei ihm jeweils bestehendes geistiges Eigentum insoweit gebührenfrei zu nutzen, als es für die Aufgabenerfüllung im Rahmen der Leistungserbringung im Projekt erforderlich ist. Hierzu gehört insbesondere die



- Einräumung von Nutzungsrechten an beim Kunden bestehenden Datenverarbeitungs-Anlagen und Anwendungsprogrammen.
- 8.9** Soweit im Rahmen der Leistungserbringung von Interactive Things Arbeitsergebnisse entstehen, die patent- oder muster- und modellfähig sind, behält sich Interactive Things vor, eine entsprechende Anmeldung im eigenen Namen und auf eigene Rechnung vorzunehmen. Der Kunde erhält in diesem Fall eine gebührenfreie Lizenz zur Nutzung in dem Umfang wie zur vertragsgemässen Nutzung der durch Interactive Things geschuldeten Arbeitsergebnisse erforderlich.
- 9 Geheimhaltung**
- 9.1** Interactive Things und der Kunde sind verpflichtet, Betriebs- und Geschäftsgeheimnisse sowie sonstige vertrauliche und schutzwürdige Angelegenheiten der anderen Partei, die ihr aus oder im Zusammenhang mit der Auftragserfüllung anvertraut oder bekannt werden, geheimzuhalten und nicht für eigene oder fremde Zwecke, sondern nur zur rechtmässigen Aufgabenerfüllung zu verwenden. Sie werden eine entsprechende Verpflichtung auch ihren von ihnen im Projekt eingesetzten Mitarbeitern sowie sonstigen von ihnen ins Projekt involvierten Dritten auferlegen.
- 9.2** Die Verpflichtung zur vertraulichen Behandlung gilt jedoch nicht für Informationen, die (a) bereits bekannt sind oder waren, oder (b) unabhängig und ohne Verwendung geheimhaltungsbedürftiger Informationen einer anderen Partei entwickelt wurden, oder (c) von der Partei von einem Dritten, der nicht zur Geheimhaltung verpflichtet war, erworben wurden, oder (d) ohne Verpflichtung zur Geheimhaltung bereits im Besitz der Partei waren. Weitergehende gesetzliche Verpflichtungen zur Geheimhaltung bleiben unberührt.
- 9.3** Diese Geheimhaltungsverpflichtung kann keinesfalls dahingehend ausgelegt werden, dass Interactive Things gehindert wäre, sich an anderen Projekten gleicher oder ähnlicher Aufgabenstellung zu beteiligen oder vergleichbare Leistungen für andere Kunden zu erbringen. Die Verpflichtung zur Geheimhaltung bleibt hiervon unberührt.
- 9.4** Diese Geheimhaltungsverpflichtung bleibt auch nach Beendigung dieses Vertrages bestehen.
- 9.5** Die Parteien werden die einschlägigen Vorschriften zum Datenschutz und zur Wahrung des Berufs- und Bankgeheimnisses beachten und nur entsprechend verpflichtete Mitarbeiter zur Leistungserfüllung einsetzen. Im Rahmen dieser Geschäftsbedingungen ist Interactive Things berechtigt, den Kunden, seine Mitarbeiter, Geschäftsführer und sonstige leitende Angestellte betreffende personenbezogene Daten zu erheben, zu verarbeiten und zu allen mit diesem Vertrag zusammenhängenden zu nutzen und offenzulegen. Der Kunde erklärt hiermit seine Einwilligung im eigenen Namen sowie im Namen seiner Mitarbeiter, Geschäftsführer und leitenden Angestellten.
- 10 Haftung**
- 10.1** Für Schäden des Kunden haftet Interactive Things nur, soweit Interactive Things oder deren Erfüllungsgelhilfen Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit zur Last fällt.
- 10.2** Jede weitere Haftung ist ausgeschlossen. Sollte aufgrund zwingender Gesetzesbestimmungen eine Haftung nicht gänzlich ausgeschlossen werden können, wird die Haftung – sofern gesetzlich zulässig – auf den Ersatz des direkten Schadens bis max. 10% der gesamten Auftragssumme (bzw. des Gesamtwerkpreises) beschränkt.
- 10.3** Mit Ausnahme von grober Fahrlässigkeit oder Vorsatz, haftet Interactive Things nicht für den Ersatz von mittelbaren, indirekten Schäden oder von Folgeschäden, entgangenen Gewinn sowie Schäden an Programmen und Datenträgern.
- 10.4** Diese Haftungsbeschränkung wirkt auch zugunsten der Mitarbeiter von Interactive Things.
- 10.5** Greift der Kunde ohne schriftliche Zustimmung von Interactive Things in die gelieferten Arbeitsergebnisse ein, so entfällt insoweit die Haftung von Interactive Things für die Arbeitsergebnisse. Schadenersatzansprüche seitens Interactive Things bleiben vorbehalten. Als Eingriff im Sinne dieses Artikels gelten auch Modifikationen von Software oder deren Dekompilierung.
- 10.6** Die Verpflichtung des Kunden zur Schadensvermeidung, insbesondere im Fall von Daten- oder Dateiverlusten bleibt unberührt. Der Verlust von Daten ist nicht ersatzfähig, soweit für diese nicht regelmässig, mindestens einmal täglich, Sicherungskopien auf getrennten Datenträgern erstellt wurden.
- 10.7** Voraussetzung für die Geltendmachung von Haftungsansprüchen ist, dass diese gegenüber der anderen Partei schriftlich binnen zwei Jahren nach Beendigung des Auftrages oder im Falle des Werkvertrages nach Abnahme geltend gemacht werden.
- 11 Gewerbliche Schutzrechte**
- 11.1** Interactive Things gewährleistet, dass die überlassenen Arbeitsergebnisse bei vertragsgemässer Nutzung keine Rechte Dritter verletzen. Der Kunde wird Interactive Things von solchen Schutzrechtsbehauptungen Dritter in Kenntnis setzen und Interactive Things die Kontrolle über die Rechtsverteidigung oder die Vergleichsverhandlungen überlassen.
- 11.2** Rechte im Sinne der Ziffer 11.1 sind nur solche, die dem Dritten in der Schweiz zustehen.
- 11.3** Interactive Things ist berechtigt, aufgrund der Schutzrechtsbehauptungen Dritter notwendige Änderungen des Arbeitsergebnisses auf eigene Kosten auch bei abgenommenen und bezahlten Arbeitsergebnissen durchzuführen.
- 11.4** Im übrigen behält sich Interactive Things im Einzelfall vor, das Nutzungsrecht des Kunden über verletzende Arbeitsergebnisse zu kündigen und dem Kunden den nicht amortisierten Teil des gezahlten Entgelts zu erstatten, berechnet auf der Grundlage einer linearen Abschreibung der Software über die betriebsgewöhnliche Nutzungsdauer.
- 11.5** Unbeschadet des Artikels 11.1 wird der Kunde Interactive Things von Ansprüchen Dritter im Zusammenhang mit der Nutzung der Arbeitsergebnisse durch den Kunden freistellen.



12 Kündigung

- 12.1** Soweit Auftragsrecht anwendbar ist, kann der Vertrag von beiden Parteien jederzeit schriftlich auf Ende einer Projekt-Phase widerrufen bzw. gekündigt werden. Kündigt der Kunde, hat er die von Interactive Things bis zum Vertragsende erbrachten Leistungen vollständig zu bezahlen.
- 12.2** Die Schadenersatzpflicht im Sinne des Art. 404 Abs. 2 OR besteht darin, dass der zurücktretende Kunde die von Interactive Things bereits geleisteten und die bis zum Ende der betroffenen Phase anfallenden Arbeiten vollständig bezahlt und von den noch nicht geleisteten Arbeiten pauschal 50% als Schadenersatz übernimmt. Wurden für die einzelnen Projektphasen, insbesondere die Design & Entwicklungs-Phase, bereits eine Anzahl Sprints geschätzt, genannt oder definiert, so gilt diese Anzahl für die Berechnung der Entschädigung. Interactive Things steht es frei, einen höheren Schaden zu belegen.

13 Allgemeine Bestimmungen

- 13.1** Soweit die Leistungen in den Gebäuden der anderen Partei zu erbringen sind, behält jede Partei ihre Stellung als Arbeitgeber der jeweiligen Mitarbeiter mit den entsprechenden Weisungsrechten. Die Mitarbeiter unterliegen jedoch den Sicherheitsvorschriften der anderen Vertragspartei.
- 13.2** Ergänzungen, Änderungen oder Nebenabreden zu diesen Bedingungen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Dies gilt auch für die Aufhebung des Schriftformerfordernisses.
- 13.3** Sollten einzelne Bestimmungen dieser Geschäftsbedingungen unwirksam oder nichtig sein, so ist diese Bestimmung durch eine zwischen den Parteien vereinbarte Bestimmung mit dem Inhalt zu ersetzen, die der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung am nächsten kommt.
- 13.4** Interactive Things darf den Kunden und das Projekt als Referenz für Marketingzwecke angeben.
- 13.5** Die Abtretung von Rechten und Pflichten des Kunden aus dem Vertrag ohne vorherige Zustimmung von Interactive Things ist ausgeschlossen.
- 13.6** Die Aufrechnung durch den Kunden ist nur mit einer unbestrittenen oder rechtskräftig festgestellten Gegenforderung möglich.
- 13.7** Interactive Things ist berechtigt, jeweils eine Kopie der Projektunterlagen zu Qualitätssicherungs- und Beweis Zwecken auch nach Beendigung des Projektes zurückzubehalten.

14 Gerichtsstand und anwendbares Recht

- 14.1** Das Rechtsverhältnis zwischen den Parteien wie auch die Beurteilung dessen Zustandekommens und der Gerichtsstandsvereinbarung unterliegt ausschliesslich schweizerischem Recht, unter Ausschluss staatsvertraglicher Vereinbarungen, insbesondere der UNCITRAL-Regeln.
- 14.2** AUSSCHLIESSLICHER GERICHTSSTAND IST ZÜRICH, SCHWEIZ.

Sonderregelungen für Werkverträge

15 Leistungsumfang

- 15.1** Vor Auftragserteilung prüft der Kunde die Angebotsunterlagen sorgfältig, insbesondere eventuelle Angaben über Mengengerüst einschliesslich Reservekapazität, Reaktionszeiten, fachliche und branchentypische Vorgaben, Interoperabilität und technische Einsatzvoraussetzungen.

16 Mitwirkungspflichten des Kunden

- 16.1** Der Kunde wird alle sich aus dem Werkvertrag ergebenden Mitwirkungspflichten als Hauptleistungspflichten erfüllen..
- 16.2** Zusätzlich zu der Regelung nach Artikel 6.4 gelten die Rechte aus Art. 107-109 OR.

17 Abnahme

- 17.1** Nach Zugang der Bereitstellungsanzeige hat der Kunde das vereinbarte Werk (bzw. die gemäss der Methode der agilen Softwareentwicklung gemeinsam bestimmten Ziele einer Phase oder Iterationen) abzunehmen. Der Kunde stellt Testdaten in der vereinbarten Menge in maschinenlesbarer Form sowie die von ihm erwarteten Testergebnisse rechtzeitig vor Beginn der Tests- und Funktionsprüfungen in den von Interactive Things angegebenen für ihn zumutbaren Formaten zur Verfügung. Interactive Things ist berechtigt, an den Test- und Funktionsprüfungen teilzunehmen.
- 17.2** Hat ein Werk den Abnahmetest bestanden, ist der Kunde verpflichtet, innerhalb von 10 Werktagen nach Beendigung des Abnahmetests eine schriftliche Abnahmeerklärung abzugeben.
- 17.3** Die Abnahme darf nicht wegen Mängeln verweigert werden, welche die Nutzbarkeit des Werkes nur unwesentlich beeinträchtigen. Die Verpflichtung von Interactive Things zur Mängelbeseitigung gemäss Artikel 19 bleibt unberührt.
- 17.4** Die Abnahme gilt als erteilt wenn der Kunde innerhalb von 10 Werktagen nicht schriftlich abschliessend die Gründe für eine Abnahmeverweigerung geltend gemacht hat, oder wenn der Kunde ein Arbeitsergebnis produktiv einsetzt.
- 17.5** Interactive Things ist berechtigt, die Abnahme von abgrenzbaren Teilleistungen und Zwischenergebnissen zu verlangen. Ist unter anderem die Erstellung einer Leistungsbeschreibung, eines fachlichen Grob- oder Feinkonzepts oder eines Pflichtenhefts vereinbart, so kann Interactive Things gleichfalls die Abnahme dieser Zwischenergebnisse durch den Kunden verlangen. Interactive Things kann die Funktionsprüfung und Bestätigung auch solcher Leistungen verlangen, die keine Werkleistungen sind. Das jeweils zuletzt abgenommene Dokument ersetzt die früher vereinbarten Leistungsbeschreibungen.

18 Urheber- und Nutzungsrechte

- 18.1** Das Nutzungsrecht erstreckt sich insbesondere auf Software in maschinenlesbarem ablauffähigen Programmcode und Anwenderdokumentation.
- 18.2** Der Kunde wird das Arbeitsergebnis nicht bearbeiten oder dekompileieren. Soweit der Kunde Informationen zur Herstellung der Interoperabilität des Arbeitsergebnisses mit unabhängig vom



Arbeitsergebnis geschaffenen Programmen benötigt, behält Interactive Things sich vor, ihm diese gegen angemessenes Entgelt zur Verfügung zu stellen.

19 Gewährleistung

Dem Kunden stehen Gewährleistungsrechte nach Massgabe der folgenden Bestimmungen zu:

- 19.1** Die Gewährleistung erstreckt sich nur auf Mängel, die nachstellbar und nachvollziehbar sind.
- 19.2** Interactive Things behält sich vor, Mängel durch Änderung des Werks oder durch Austausch mit einem anderen funktional gleichwertigen Werk zu beseitigen.
- 19.3** Mängel hat der Kunde Interactive Things unverzüglich nach Entdeckung schriftlich mitzuteilen und konkret zu beschreiben. Unwesentliche Mängel werden von Interactive Things gesammelt und in angemessener Zeit nach Inkennrnissetzung zusammen behoben.
- 19.4** Solange die Nachbesserung nicht endgültig fehlgeschlagen ist, kann der Kunde weder Herabsetzung des Werklohns (Minderung) noch Rückgängigmachung des Vertrages (Wandlung) verlangen.
- 19.5** Der Kunde hat das Recht, Herabsetzung des Werklohns (Minderung) oder Rückgängigmachung des Vertrages (Wandlung) nach Massgabe des Artikels 19.3 zu verlangen. Weitere Rechte stehen ihm nicht zu.
- 19.6** Der Kunde wird Interactive Things bei der Beseitigung unterstützen und insbesondere Rechner, Räume und Telekommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung stellen. Interactive Things kann verlangen, dass das Personal des Kunden übersandte Programmteile mit Korrekturen ("bug fixes") einspielt. Der Kunde stellt Interactive Things auf Anforderung im zumutbaren Umfang Unterlagen und Informationen zur Verfügung, die Interactive Things die Beurteilung und Beseitigung ermöglichen. Seine Mitarbeiter werden Interactive Things zum Zwecke der Mängelerkennung und -beseitigung umfassend – auch mündlich – Auskunft erteilen.

20 Kündigung

- 20.1** Soweit Werkvertragsrecht Anwendung findet, kann der Vertrag von beiden Parteien in den vom Gesetz ausdrücklich vorgesehenen Fällen oder aber bei Vorliegen wichtiger Gründe gekündigt werden. Sofern eine Partei aus wichtigem Grunde kündigt, wird Interactive Things bis zum Vertragsende vergütet. Schadensersatzansprüche bleiben vorbehalten.
- 20.2** Volle Schadloshaltung im Sinne des Art. 377 OR besteht darin, dass der zurücktretende Kunde die von Interactive Things bereits geleisteten Arbeiten vollständig bezahlt und von den noch nicht geleisteten Arbeiten pauschal 50 Prozent als Schadenersatz übernimmt. Interactive Things steht es frei, einen höheren Schaden zu belegen.