

Bedingungen zum Einsatz von Fremdkräften in Scrum Projekten (Bedingungen Scrum Projekte)

1. Geltungsbereich

- 1.1. Die nachstehenden Bedingungen gelten für die Anwendung der Projektmethode Scrum unter gleichzeitigem Einsatz von Fremdkräften, wie im Folgenden näher definiert.
- 1.2. Mit diesen Bedingungen soll sichergestellt werden, dass Auftraggeber und Auftragnehmer den Anforderungen zur Vermeidung von Scheinselbständigkeit und verdeckter bzw. illegaler Arbeitnehmerüberlassung gerecht werden und zu einem sachgerechten Einsatz von Werk- und Dienstverträgen in den zeitgemäßen Formen des kreativen und komplexen Projektgeschäfts finden.
- 1.3. Auftraggeber“ im Sinne dieser Bedingungen Scrum Projekte ist die bestellende Partei, „Auftragnehmer“ der Lieferant, unabhängig davon, welche Terminologie im jeweiligen Rahmenvertrag oder den AEB benutzt wird.

2. Vertragsbestandteile

- 2.1. Die vorliegenden „Bedingungen zum Einsatz von Fremdkräften in Scrum Projekten“ (Bedingungen Scrum Projekte) ergänzen die im Einzelauftrag einbezogenen Allgemeinen Einkaufsbedingungen der Deutschen Telekom AG (siehe: <https://www.telekom.com/de/konzern/einkauf> unter „Allgemeine Einkaufsbedingungen“) oder einen entsprechenden mit dem Auftraggeber geschlossenen Rahmenvertrag.
- 2.2. Vertragsbestandteile sind in der nachstehenden Rangfolge:
 - a) der Auftrag,
 - b) weitere im Auftrag angegebene Vertragsbestandteile (z.B. Leistungsbeschreibung),
 - c) diese Bedingungen Scrum Projekte,
 - d) die AEB oder ein entsprechender Rahmenvertrag,
 - e) der Verhaltenskodex für Lieferanten (DTAG Supplier Code of Conduct) in seiner jeweils aktuellen Fassung; (siehe <https://www.telekom.com/de/konzern/einkauf>)

3. Definitionen

Scrum ist ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können. Es besteht aus Scrum Teams und den zu ihnen gehörenden Rollen (Product Owner, Scrum Master, Entwicklungsteam), Ereignissen (Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective), Artefakten (Product Backlog, Sprint Backlog, Increment) und Regeln.

Ein **Scrum Team** besteht aus dem Product Owner, dem Entwicklungsteam sowie dem Scrum Master. Es ist selbstorganisierend und entscheidet selbst, wie es seine Arbeit am besten erledigt.

Der **Product Owner** ist dafür verantwortlich, den Wert des Produktes zu maximieren, und insofern für die Steuerung der Entwicklungsleistungen, die schrittweise Formulierung und Konkretisierung der geschäftlichen und funktionalen Erwartungen an ein Produkt gegenüber dem Entwicklungsteam. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management, insbesondere die verbindliche Erstellung und Aktualisierung, des Product Backlogs verantwortlich ist. Er kann sich beim Management des Product Backlogs unterstützen lassen, bleibt jedoch immer rechenschaftspflichtig.

Der **Scrum Master** ist dafür verantwortlich, Scrum zu fördern und zu unterstützen. Scrum Master tun dies, indem sie allen Beteiligten helfen, die Theorie, Praktiken, Regeln und Werte des Scrum-Rahmenwerks richtig zu verstehen und zu nutzen, also vor allem auch die Sprints und deren Ereignisse zu organisieren. Der Scrum Master ist dafür verantwortlich das Scrum Team bei der Erreichung der Ziele zu unterstützen und Impediments zu beseitigen. Hierzu zählt auch, die Einwirkungen des Umfelds auf das Scrum Team zu steuern und Abstimmungen mit dem Umfeld zu koordinieren.

Das **Entwicklungsteam** ist für die Verwaltung, Organisation und Durchführung aller Entwicklungsarbeiten verantwortlich, die erforderlich sind, um ein Inkrement zu erstellen. Es ist interdisziplinär und verfügt über alle Kompetenzen, die erforderlich sind, um die Arbeit zu erledigen. Entwicklungsteams sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen.

Der **Sprint** ist ein feststehender Zeitraum [Time Box] von in der Regel maximal einem Monat Länge, innerhalb dessen ein fertiges [„Done“], nutzbares und potenziell auslieferbares Inkrement hergestellt wird. Alle Sprints innerhalb eines Entwicklungsvorhabens sollten die gleiche Dauer haben. Der neue Sprint startet sofort nach Abschluss des vorherigen Sprints. Ein Sprint beinhaltet und umfasst die Scrum Tätigkeiten und Ereignisse, insbesondere das Sprint Planning, die Daily Scrums, die Entwicklungsarbeit, das Sprint Review und die Sprint Retrospektive.

Das **Sprint Planning** ist ein zeitlich begrenztes Ereignis von in der Regel 8 Stunden oder weniger [Time Box], um einen Sprint zu starten. Es dient dem Scrum Team dazu, die Arbeit aus dem Product Backlog, die als nächstes erledigt werden muss, zu evaluieren, zu planen und in den Sprint Backlog zu überführen.

Das **Daily Scrum** ist eine Besprechung mit einem festen Zeitrahmen [Time Box] von 15 Minuten für das Entwicklungsteam. Das Daily Scrum findet an jedem Tag des Sprints statt. Das Entwicklungsteam plant dabei die Arbeit für die nächsten 24 Stunden. Es überprüft die Arbeitsergebnisse seit dem letzten Daily Scrum und prognostiziert die im Sprint bevorstehende Arbeit. Aktualisierungen werden im Sprint Backlog festgehalten.

Die **Sprint Retrospective** ist ein zeitlich begrenztes Ereignis von in der Regel 3 Stunden oder weniger [Time Box], um einen Sprint zu beenden. Es dient dem Scrum Team dazu, den vergangenen Sprint zu überprüfen und Verbesserungen für den nächsten Sprint zu planen.

Das **Sprint Review** ist ein zeitlich begrenztes Ereignis von in der Regel 4 Stunden oder weniger [Time Box], um die Entwicklungsarbeit eines Sprints abzuschließen. Es dient dem Scrum Team und den Stakeholdern dazu, dass aus dem Sprint resultierende Inkrement zu inspizieren, die Auswirkungen der durchgeführten Arbeiten auf den Gesamtfortschritt zu bewerten und die erfolgreiche Implementierung der betreffenden Anforderungen zu verifizieren. Bei Bedarf wird das Product Backlog auf Basis der Erkenntnisse des Sprint Review angepasst.

Das **Product Backlog** ist eine geordnete Liste von allem, von dem bekannt ist, dass es im Produkt enthalten sein soll. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt. Der Product Owner ist für das Product Backlog, seine Inhalte, den Zugriff darauf und die Reihenfolge der Einträge verantwortlich. Ein Product Backlog ist niemals vollständig. Während seiner ersten Entwicklungsschritte zeigt es die anfangs bekannten und am besten verstandenen Anforderungen auf. Das Product Backlog entwickelt sich mit dem Produkt und dessen Einsatz weiter. Es ist dynamisch; es passt sich konstant an, um für das Produkt klar herauszustellen, was es braucht, um seiner Aufgabe angemessen zu sein, im Wettbewerb zu bestehen und den erforderlichen Nutzen zu bieten. Die Einträge im Product Backlog sind in Form einer User Story festgehalten.

Das **Product Backlog Refinement** ist ein kontinuierlicher Prozess, in dem der Product Owner und das Entwicklungsteam gemeinsam die Product Backlog-Einträge detaillieren, begutachten, schätzen, priorisieren und revidieren. Der Product Owner kann auch außerhalb des Refinement jederzeit die Einträge im Product Backlog aktualisieren oder aktualisieren lassen.

Das **Sprint Backlog** ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Product Backlog-Einträge, die notwendig sind, um das Inkrement zu liefern und das Sprint-Ziel zu erreichen [Tasks]. Das Sprint Backlog ist eine Prognose des Entwicklungsteams darüber, welche Funktionalität im nächsten Inkrement enthalten sein wird, sowie über die erforderliche Arbeit, um diese Funktionalität in einem fertigen [„Done“] Inkrement zu liefern. Das Sprint Backlog macht die gesamte Arbeit sichtbar, die das Entwicklungsteam für notwendig erachtet, um das Sprint-Ziel zu erreichen.

Das **Inkrement** ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product Backlog-Einträgen und ergänzt bzw. erweitert damit das Resultat der Inkremente aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement fertig [„Done“] sein; das heißt es muss in einem inspizierbaren und verwendbaren Zustand sein. Das Inkrement ist ein Schritt in Richtung einer Vision oder eines Ziels. Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch nicht ausliefern will. Die Summe aller Inkremente bildet letztlich das entwickelte Produkt.

Impediments sind Hindernisse für das Scrum Team, die während eines Sprints auftreten und das Team bei der Erfüllung seiner Aufgabe behindern. Impediments werden durch den Scrum Master beseitigt.

Eine **User Story** („Anwendererzählung“) ist eine in Alltagssprache formulierte Anforderung. Sie ist bewusst kurz formuliert und besteht in der Regel nur aus wenigen Sätzen, umfasst dabei das gewünschte Ziel inklusive bestimmter Akzeptanzkriterien. Der Product Owner verfasst die User Stories und fügt diese dem Product Backlog hinzu.

4. **Gemeinsames Verständnis zur Abwicklung der Einzelaufträge / Grundregeln**

4.1. Selbständige Leistungserbringung / Unterauftragnehmer

- 4.1.1. Der Auftragnehmer erbringt die vertragsgegenständlichen Leistungen selbständig sowie eigenverantwortlich.
- 4.1.2. Der Auftragnehmer ist bei der Erbringung seiner Leistungen grundsätzlich in der Wahl des Leistungsorts frei. Erfordert das Projekt jedoch, die Leistungen teilweise in den Räumlichkeiten des Auftraggebers oder eines Dritten durchzuführen, so ist der Auftragnehmer bereit, die Leistungen insoweit in den betreffenden Räumlichkeiten zu erbringen; über den jeweiligen Leistungsort werden sich die Vertragsparteien unter Berücksichtigung der Erfordernisse des Projekts abstimmen.
- 4.1.3. Der Auftragnehmer hat die alleinige Weisungsbefugnis für die von ihm eingesetzten eigenen Angestellten und etwaige von ihm eingesetzte Unterauftragnehmer. Er ist in der Organisation der Leistungserbringung und in der Einteilung der Zeit seiner Tätigkeit frei. Er wird sich jedoch insoweit, als das Projekt dies erforderlich macht, mit anderen am Projekt Beteiligten abstimmen zwecks Einhaltung von vereinbarten Terminen.
- 4.1.4. Im Falle des Einsatzes von Mitarbeitern, Erfüllungsgehilfen und Unterauftragnehmern sichert der Auftragnehmer zu, dass alle erforderlichen behördlichen Genehmigungen (wie z. B. Arbeitsgenehmigung, Aufenthaltstitel) vorliegen. Der Auftragnehmer stellt den Auftraggeber von sämtlichen Rechtsfolgen frei, die sich aus der Nichteinhaltung dieser Anforderung ergeben.
- 4.1.5. Der Auftragnehmer und dessen Unterauftragnehmer sind für die Erfüllung von sämtlichen Arbeitgeberpflichten verantwortlich, insbesondere auch in Bezug auf die Zahlung von Gehältern und Sozialversicherungsbeiträgen. Der Auftraggeber haftet nicht für die Zahlung -

insbesondere - von Gehältern, Tagessätzen, Steuern, Sozialversicherungsbeiträgen und Versicherungsbeiträgen für vom Auftragnehmer bzw. dessen Unterauftragnehmern eingesetzte Kräfte. Weder ein Rahmenvertrag noch ein Einzelauftrag begründen einen Arbeitsvertrag zwischen dem Auftraggeber und irgendeiner bei dem Auftragnehmer oder einem Unterauftragnehmer beschäftigten Person.

- 4.1.6. Die Beauftragung eines Unterauftragnehmers (hierzu zählen auch externe Berater und Freiberufler) bedarf der schriftlichen Zustimmung des Auftraggebers, welche ohne die Angabe von Gründen versagt werden kann. Vom Auftragnehmer gewünschte Unterauftragnehmer müssen im Angebot mit Namen des Beraters und den Firmendaten ausgewiesen werden. Verbundene Unternehmen des Auftragnehmers sind ebenfalls Unterauftragnehmer im Sinne dieser Ziffer.
- 4.2. Spezielle Regeln zur Umsetzung von Scrum
 - 4.2.1. Der Auftragnehmer bzw. die von ihm eingesetzten Personen dürfen an den verschiedenen Meetings gemäß des Scrum Modells teilnehmen und in ihnen organisatorisch mitwirken. Diese Meetings sind insbesondere Daily Scrum, Sprint Planning, Sprint Retrospective und Sprint Review. Der Fokus liegt hier auf dem Austausch von Informationen, Leistungsergebnissen und Statusreports sowie der Abstimmung z.B. des weiteren Vorgehens. Nicht Gegenstand der Mitwirkung ist jegliche Form der Kollaboration mit Mitarbeitern des Auftraggebers im Sinne einer gemeinschaftlichen Erarbeitung von Arbeitspaketen / Tasks.
 - 4.2.2. Die Mitwirkung und die entsprechende Kommunikation mit Mitarbeitern des Auftraggebers sind auf ein fachliches und zweckdienliches Maß sinnvoll zu beschränken. Der Austausch von Informationen etc. soll das jeweilige Gegenüber in die Lage versetzen, die Leistungserbringung bzw. Bearbeitung von Tasks auf Basis eigener Entscheidungen und eigenständig durchzuführen. Inhaltlich dürfen keine Weisungen enthalten sein oder gegeben werden. Szenarien bzw. Vorgehensweisen wie Pair Programming [Gleichberechtigtes Programmieren und lösen von Problemstellungen durch zwei Entwickler, die gemeinsam ein Arbeitspaket bearbeiten] sind absolut zu unterlassen soweit dazu interne Mitarbeiter des Auftraggebers und der Auftragnehmer bzw. von ihm eingesetzte Personen einbezogen werden.
 - 4.2.3. Eine Zuweisung von Aufgaben findet nicht statt und wird nicht akzeptiert. Aufgaben, die zum Gegenstand der Leistungserbringung werden, werden aus User Stories gemeinsam oder eigenständig abgeleitet, es werden entsprechende Tasks definiert, die im Weiteren eigenständig ausgewählt bzw. gezogen und bearbeitet werden. Hierbei ist es jedoch unschädlich, wenn die Auswahl entlang einer gemeinsam getroffenen Priorisierung von Tasks erfolgt.
 - 4.2.4. Die Gewährleistung der überschneidungsfreien Bearbeitung von Aufgabe bzw. Tasks erfolgt anhand der unten dargestellten Optionen der Arbeitspaketzuordnung.
 - 4.2.5. Störungen und Impediments müssen vom Auftragnehmer bzw. den von ihm eingesetzten Personen über den Scrum Master kanalisiert werden und dürfen nicht eigenständig

mit anderen Mitarbeitern in der Organisation des Auftraggebers geklärt werden. Auch sonstige Rückfragen des Auftragnehmers bzw. der von ihm eingesetzten Personen, z.B. an den Product Owner während eines Sprints, müssen über den Scrum Master koordiniert werden.

5. Optionen der Arbeitspaketzuordnung

Um der eigenständigen Erbringung von Leistungen durch den Auftragnehmer bzw. den von ihm eingesetzten Personen gerecht zu werden und diese überschneidungsfrei zur Arbeit der Mitarbeiter des Auftraggebers zu organisieren, sind folgende Optionen der Arbeitspaketzuordnung vorgesehen. Die konkrete, zur Anwendung kommende Option wird im Auftrag verbindlich festgelegt.

5.1. Team-basierte Zuordnung

5.1.1. Bei der „team-basierten“ Zuordnung wird das Entwicklungsteam in Sub-Teams aufgeteilt. Die internen Mitarbeiter des Auftraggebers bilden das eine Sub-Team während der Auftragnehmer bzw. die von ihm eingesetzten Personen Mitglieder des anderen Sub-Teams sind. Beide Sub-Teams haben den gleichen Scrum Master jedoch jeweils eigenständige Sprint Backlogs. Dazu wird der Product Backlog vor jedem Sprint in zwei unterschiedliche Sprint Backlogs aufgeteilt, einen für das interne und einen für das externe Sub-Team.

5.1.2. Der Auftragnehmer stellt sicher, dass er bzw. die von ihm eingesetzten Personen keine Arbeitspakete aus dem internen Backlog ziehen und bearbeiten. Er bzw. die von ihm eingesetzten Personen werden hingegen nur Arbeitspakete des externen Backlogs ziehen und bearbeiten und dies im Backlog entsprechend dokumentieren. Der Auftragnehmer bzw. die von ihm eingesetzten Personen sind im Backlog deutlich als „extern“ zu kennzeichnen bzw. in einer anderen geeigneten Form, die eine Abgrenzung zu den internen Mitarbeitern des Auftraggebers deutlich macht.

5.2. Skill-basierte Zuordnung

5.2.1. Bei der „skill-basierten“ Zuordnung erfolgt die Abgrenzung zwischen internen Mitarbeitern des Auftraggebers und dem Auftragnehmer bzw. den von ihm eingesetzten Personen anhand der im Auftrag festgelegten Skill-Beschreibung. Ein Skill wird in einem Entwicklungsteam entweder nur intern oder nur extern besetzt. Die im Auftrag festgelegte Skill-Beschreibung wird im Sprint Backlog weitergeführt, so dass deutlich gekennzeichnet und nachvollziehbar ist, welche Skills erforderlich sind, um das jeweilige Arbeitspaket zu erledigen.

5.2.2. Arbeitspakete, die mit einem Skill gekennzeichnet sind, für den der Auftragnehmer nicht beauftragt wurde, dürfen vom Auftragnehmer bzw. den von ihm eingesetzten Personen nicht gezogen und bearbeitet werden. Der Auftragnehmer stellt sicher, dass er bzw. die von ihm eingesetzten Personen nur solche Arbeitspakete aus dem Sprint Backlog ziehen und bearbeiten und dies im Backlog entsprechend dokumentieren, die mit Skills gekennzeichnet sind, für die der Auftragnehmer beauftragt wurde.

5.3. Kombinationen bei der Arbeitspaketzuordnung

- 5.3.1. In einem Projekt können beide Optionen der Arbeitspaketzuordnung miteinander kombiniert werden. Es kann z.B. eins von zwei Sub-Teams vollständig aus externen Kräften bestehen, ggf. unter Beteiligung mehrerer Auftragnehmer. Im zweiten Sub-Team würden ein oder mehrere Skills durch Auftragnehmer abgedeckt werden, während weitere Skills vom Auftraggeber abgedeckt werden.
- 5.3.2. Der Auftragnehmer stellt sicher, dass er bzw. die von ihm eingesetzten Personen auch bei der Kombination die jeweiligen Anforderungen der Optionen erfüllen, also der team-basierten bzw. der skill-basierten Zuordnung gerecht werden. Insofern der Auftragnehmer für beide Optionen der Kombination beauftragt wird, stellt er sicher, dass er für beide Optionen unterschiedliche Personen einsetzt, um die Abgrenzung der Sub-Teams zu gewährleisten.