Branchenübliche Vergütung in der Softwareentwicklung

Medium. Klarer Bezug zwischen den Absätzen. Logischer Fluss. Präzise Sprache.

Diese Seite bietet eine vorläufige Einschätzung zu Vergütungsmodellen in der Softwareentwicklung und wurde mit Unterstützung von ChatGPT erstellt. Die Inhalte dienen einer ersten Orientierung und bilden die Ausgangsbasis für weiterführende Analysen. Alle Daten und Spannweiten sind nicht verbindlich und müssen vor einer praktischen Anwendung unabhängig verifiziert werden.

Zur Einordnung dieser Werte wurden marktübliche Spannen aus öffentlich zugänglichen Projektausschreibungen, Fachverbandsinformationen und Branchenreports herangezogen (Bitkom[1)], freelancermap Kompass 2025[2)], heise online[3)]) sowie Erfahrungswerte aus industriellen und digitalen Transformationsprojekten. Diese Quellen bilden die Grundlage der Einschätzungen, ersetzen jedoch nicht die sorgfältige Prüfung realer Projektanforderungen.

Die dargestellten Werte variieren erheblich je nach Region, Erfahrungsniveau, Technologieauswahl und Umfang der Entwicklungsaufgaben. Daher sind für konkrete Vorhaben präzise Ausschreibungsunterlagen, klar definierte Leistungsbilder und unabhängige Kostenbewertungen zwingend erforderlich, um wirtschaftlich fundierte Entscheidungen treffen zu können. Stand: *2025-11-05 08:18*

Begriffserläuterungen

Begriff	**Bedeutung**
Tagessatz	Betrag, den die einzelne arbeitende Person dem Auftraggeber **pro produktivem Arbeitstag** in Rechnung stellt
Jahresumsatz-Spanne	**Gesamter vom Auftraggeber gezahlter Betrag** pro Jahr (ohne Abzüge). Formel: Tagessatz × abrechenbare Tage
Netto vor Steuern	Betrag, der nach **betrieblichen Kosten und Vorsorge** bleibt, jedoch **vor** Einkommensteuer

Typische abzuziehende Kosten:

- Versicherungen und Altersvorsorge (ca. 15–20 %)
- Arbeitsmittel, Büro, Reisen, Fortbildung (ca. 15–20 %)
- Akquise- und Leerlaufphasen (ca. 10–15 %)

Annahme: **55–60 %** des Jahresumsatzes verbleiben als Netto vor Steuern.

Honorarmodelle

Tagessätze sind im Projektgeschäft für Softwareentwicklung das am weitesten verbreitete Vergütungsmodell. Die Beauftragung erfolgt typischerweise für klar definierte Rollen und Kompetenzen, wobei die Abrechnung pro produktivem Arbeitstag erfolgt. Dieses Modell bietet eine hohe Flexibilität, da Funktionsumfang und Prioritäten während des Projekts angepasst werden können. Gleichzeitig erhöht es die Anforderungen an eine kontinuierliche Leistungs- und Kostenkontrolle auf Auftraggeberseite.

Festpreisvereinbarungen kommen vor allem dann zum Einsatz, wenn Aufgabenumfang, technische Rahmenbedingungen und Anforderungen bereits zu Beginn präzise spezifiziert werden können. Sie ermöglichen

eine frühzeitige Budgetplanung und klare wirtschaftliche Sicherheit für den Auftraggeber. Das Risiko für Schätzungsfehler oder technische Unwägbarkeiten liegt jedoch weitgehend beim Auftragnehmer, weshalb Festpreise in dynamischen oder unsicher definierten Projekten selten effizient sind.

Agile Vergütungsmodelle basieren auf iterativer Entwicklung in Form von Sprints oder Story Points. Auftraggeber finanzieren dabei gleichmäßig getaktete Entwicklungszyklen und behalten volle Kontrolle über Prioritäten und Veränderungen des Leistungsumfangs. Der wirtschaftliche Fokus verschiebt sich von statischer Leistungsabnahme zu kontinuierlicher Wertgenerierung. Das Modell erfordert eine aktive Rolle des Auftraggebers in Planung, Tests und Abnahme, ist dafür aber besonders geeignet für komplexe digitale Produkte mit hohem Anpassungsbedarf.

Service- und Wartungsverträge sichern den dauerhaften Betrieb von Software nach Projektabschluss ab. Sie definieren Reaktionszeiten, Update-Intervalle, Systemmonitoring und Fehlerbehebung. Dadurch werden Planbarkeit und technische Verfügbarkeit über den gesamten Lebenszyklus eines Systems gewährleistet. Für Anbieter bieten diese Modelle wiederkehrende Einnahmen und eine nachhaltige Betreuungskontinuität, für Auftraggeber reduzieren sie Barrieren für skalierbare Weiterentwicklung und langfristige Ausfallsicherheit.

Typische Tagessatzspannweiten

- Junior Developer: 450–650 EUR
- Professional Backend/Frontend: 650–900 EUR
- Senior Developer: 900–1.200 EUR
- Lead Engineer / Software Architect: 1.100–1.500 EUR
- UX/UI in Softwareprojekten: 600–1.000 EUR
- DevOps / Cloud Engineering: 1.000–1.400 EUR
- Data Science / Machine Learning: 1.000–1.600 EUR
- AR/VR/Realtime (Unity/Unreal): 900–1.500 EUR

Umsatz und Netto-Einnahmen bei Freelancern

Berechnet mit **220 abrechenbaren Arbeitstagen/Jahr**.

Rolle	Tagessatz (EUR/Tag)	Jahresumsatz (EUR/Jahr)	Netto vor Steuern (EUR/Jahr)
Junior Developer	450–650	99.000–143.000	54.000–86.000
Professional Backend/Frontend	650–900	143.000–198.000	79.000–119.000
Senior Developer	900–1.200	198.000–264.000	109.000–158.000
Lead Engineer / Software Architect	1.100–1.500	242.000–330.000	133.000–198.000
UX/UI	600–1.000	132.000–220.000	73.000–132.000
DevOps / Cloud Engineering	1.000–1.400	220.000–308.000	121.000–185.000
Data Science / ML	1.000–1.600	220.000–352.000	121.000–211.000
AR/VR/Realtime	900–1.500	198.000–330.000	109.000–198.000

Vergleich zu Festanstellungen

Brutto-Jahresgehälter in Deutschland (Orientierungswerte):

Rolle	Festanstellung (EUR/Jahr)
Junior Developer	45.000–60.000

Rolle	Festanstellung (EUR/Jahr)
Professional Backend/Frontend	55.000–75.000
Senior Developer	70.000–95.000
Lead Engineer / Software Architect	85.000–120.000
UX/UI Designer	50.000–75.000
DevOps / Cloud Engineer	75.000–110.000
Data Scientist / ML Engineer	80.000–125.000
AR/VR Developer	60.000–100.000

Projektbezogene Pauschalen (Orientierung)

- Standard Web-App (MVP): 30.000–120.000 EUR
- Mobile App mittlere Komplexität: 60.000–250.000 EUR
- Spezialsoftware mit Hardwareintegration: 150.000–600.000+ EUR

Branchenunterschiede

- Industrie und Automotive: eher obere Spannbereiche
- Kultur, Non-Profit, Startups: oft 20–40 % darunter

Kostentreiber

- Komplexität und Sicherheitsanforderungen
- Integrationsaufwand (Datenbanken, Sensorik, Cloud)
- Anzahl Plattformen und Endgeräte
- UX-Research und Testing
- Langzeitbetrieb, Updates, SLA-Vorgaben

Hinweise

- Hohe Umsätze im Freelance-Bereich bedeuten **kein** äquivalentes privat verfügbares Einkommen
- Netto vor Steuern ist Grundlage für Versteuerung und privaten Konsum
- Tagessätze in Kultur-/Museumsprojekten signifikant niedriger

1) https://www.bitkom.org/Marktdaten/ITK-Konjunktur/ITK-Markt-Deutschland
2) https://www.elektroniknet.de/karriere/gehaltsreport/freelancer-stundensaetze-steigen-weiter.224134.html
3) https://www.heise.de/news/Stundensaetze-gestiegen-Freelancer-liegen-im-Schnitt-bei-104-Euro-10324942.html

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:project-management:verguetung-in-der-softwareentwicklung

Last update: **2025/11/05 08:28**