

Vergabeunterlagen

Teilnahmewettbewerb

Verhandlungsverfahren mit Teilnahmewettbewerb (EU)(VgV)
AS260057 - Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich
VR-Schulungs-Szenarien

Vergabestelle
BG-Phoenics GmbH, Tiergartenstraße 39, 30559 Hannover

06.07.2026

Inhaltsverzeichnis

Teilnahmeunterlagen.....	1
Veröffentlichungstexte Teilnahmewettbewerb.....	1
.....	3
Information zum Teilnahmewettbewerb	3
Bewerbungsbedingungen (VgV) inkl. Formblätter	18
Bewerbungsbedingungen (VgV)	18
Formblatt Verpflichtungserklärung	29
Formblatt Erklärung der Bewerbergemeinschaft.....	32
Formblatt Eigenerklärung restriktiver Maßnahmen	34
Formblatt Unternehmensdaten.....	37
Formblatt Referenzen.....	40
Leistungsbeschreibung	42
Geheimhaltungsvereinbarung NDA.....	73
Eignungskriterien.....	80
Anlagen	83

AS260057 - Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich VR-Schulungs-Szenarien

Informationen zur Vergabe

Es ist beabsichtigt, die in anliegender Leistungsbeschreibung bezeichneten Leistungen im Namen und für Rechnung des unten angegebenen Auftraggebers zu vergeben. Einzelheiten ergeben sich aus den Vergabeunterlagen.

1. Informationen

1.1 Allgemein

Auftragsnummer	AS260057
Maßnahme	
Auftragsbezeichnung	Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich VR-Schulungs-Szenarien
Auftragsbeschreibung	Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich VR-Schulungs-Szenarien Die Auftraggeberin ist seitens ihrer Kunden beauftragt das Schulungsangebot moderner und erlebbarer zu machen. Zur Erreichung dieser Zielsetzung wurden und werden schrittweise, bestehende Schulungskonzepte und Lernpfade analysiert und bedarfsgerecht mittels Blended Learning Ansätzen modernisiert. In diesem Zusammenhang werden in einzelnen Schulungsmodulen bereits entwickelte XR-VR-Schulungs-Szenarien derzeit auf Meta Quest 3 Brillen verwendet. Das bestehende Angebot an XR-VR-Schulungs-Szenarien soll kurzfristig um neue Szenarien erweitert werden und die bestehenden XR-VR-Schulungs-Szenarien sollen bedarfsgerecht aktualisiert werden. Gegenstand des eingeleiteten Vergabeverfahrens ist es, einen Auftragnehmer für die Vertragslaufzeit zu beauftragen, der diese bedarfsgerechten Weiter- und Neuentwicklungen von XR-VR-Schulungs-Szenarien erbringen kann. Der Auftragnehmer muss die beteiligten Akteure im Bedarfsfall technisch-fachlich-didaktisch, methodisch fundiert und pragmatisch unterstützen. Dementsprechend muss jede Unterstützung methodisch und konzeptionell geplant, mit dem Auftraggeber sowie unter Einbeziehung aller Akteure umgesetzt und mit konkreten Arbeitsergebnissen begleitet und dokumentiert werden. Der Rahmenvertrag wird für den Zeitraum 01.01.2027 bis 31.12.2028 ausgeschrieben. Es besteht die Option der Verlängerung um ein weiteres Jahr.

1.2 Verfahren

Auftraggeber	BG-Phoenics GmbH
Auftraggebertyp	Öffentlicher Auftraggeber
Liefer-/Ausführungsort	.Berlin, Hannover, München
Leistungsart	Dienstleistung
Vergabeart	Verhandlungsverfahren mit Teilnahmewettbewerb (EU)(VgV)

1.3 Verfahrenseigenschaften

Losweise Vergabe	Nein				
Art der losweisen Vergabe					
Zuschlagskriterium	Wirtschaftlichstes Angebot Berechnungsmethode: Freie Verhältnismahl Preis/Leistung Gewichtung: 30%: 70%				
Klassifizierungen	<table><thead><tr><th>Code</th><th>Bezeichnung</th></tr></thead><tbody><tr><td>72000000-5</td><td>IT-Dienste: Beratung, Software-Entwicklung, Internet und Hilfestellung</td></tr></tbody></table>	Code	Bezeichnung	72000000-5	IT-Dienste: Beratung, Software-Entwicklung, Internet und Hilfestellung
Code	Bezeichnung				
72000000-5	IT-Dienste: Beratung, Software-Entwicklung, Internet und Hilfestellung				

1.4 Angebote

Nebenangebote	Nebenangebote sind nicht zugelassen
Nachlass	Ja
Skonto zugelassen	Nein
Skonto Zahlungsziel	Tag(e)
Verwendung elektronischer Mittel	Die Einreichung der Angebote/Teilnahmeanträge darf nur elektronisch erfolgen
URL für elektronische Angebote	https://portal.deutsche-evergabe.de
Zulässige Signaturen	Textform nach §126b BGB

1.5 Sonstige Angaben

Vertragsart	Rahmenvertrag
Auf-/Abgebotsverfahren	Standard

2. Termine

2.1 Allgemein

Vorausgegangene Vorinformation	Nein
Besondere Dringlichkeit	Nein

2.2 Bekanntmachung

Bekanntmachung
Vorinformation

2.3 Angebote und Bewertung

Frist Bieterfragen	29.07.2026 15:00
Eröffnungstermin (nur VOB)	
Angebotsfrist	
Bindefrist	
Versand Vorabinformation	

2.4 Auftragsdauer

Beginn
Ende
Anmerkungen

3. Elektronische Teilnahme

Bitte melden Sie sich auf der Bekanntmachungsplattform unter

<https://portal.deutsche-evergabe.de>

mit Ihrem Benutzernamen und Ihrem Passwort an.

Sofern Sie im System noch nicht registriert sind, können Sie dies auf der Plattform vornehmen.
Die Registrierung ist kostenfrei.

Anschließend können Sie auf der Startseite bspw. nach dem Titel des Verfahrens über die Direktsuche als Suchbegriff suchen. Folgen Sie anschließend der Anleitung im System, um an dem Verfahren teilzunehmen.

4. Bieterfragen

Bieterfragen müssen bis spätestens 29.07.2026 15:00 Uhr eingegangen sein.
Für später eingehende Fragen wird deren Beantwortung nicht zugesichert.
Bieterfragen müssen im Fragen-/Antwortenforum des eVergabe Bieterassistenten unter <https://portal.deutsche-evergabe.de> gestellt und Antworten ebenfalls dort geprüft werden. Fragen auf anderen Kommunikationswegen, wie telefonische, schriftliche oder E-Mail Anfragen werden nicht beantwortet.

Hinweis: Antworten auf Bieterfragen werden unmittelbar nach deren Beantwortung auch per E-Mail zugestellt, dienen aber ausschließlich der Benachrichtigung über das Vorliegen von Antworten im Fragen-/Antwortenforum. Anlagen die Antworten beigefügt wurden, werden in der E-Mail Benachrichtigung nicht mitgesendet. Daher müssen alle Antworten auf Bieterfragen im Fragen-/Antwortenforum geprüft und deren Kenntnisnahme bestätigt werden.

Information zum Teilnahmewettbewerb

Vergabenummer: AS260057

Rahmenvertrag für Softwareentwicklungs-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich XR-VR-Schulungs-Szenarien

Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der BG-Phoenics GmbH. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Darüber hinaus sind die Inhalte dieses Dokumentes vertraulich. Der Vertragspartner ist insoweit verpflichtet, die vertraulichen Informationen gemäß den Regelungen der zwischen den Parteien bestehenden Geheimhaltungsvereinbarung zu behandeln.

Inhaltsverzeichnis

Präambel	3
1. Information zum Vergabeverfahren	4
1.1. Ausgangslage und Zielsetzung der Ausschreibung	5
2. Verfahrensablauf	6
3. Schritt 1: Teilnahmewettbewerb	7
3.1. Zugelassene Bewerber	7
3.2. Form des Teilnahmeantrags	7
3.3. Zulassung der Einheitlichen Europäischen Eigenerklärung (EEE)	7
3.4. Eignungsanforderungen und geforderte Nachweise	8
3.4.1. Referenzprojekte	8
3.4.1.1. Mindestanforderungen Referenzen – Eignungskriterien im Teilnahmewettbewerb	8
3.5. Eignungsprüfung	8
3.6. Bewerberauswahl	9
3.7. Auswahlkriterien	9
4. Schritt 2: Angebotsphase/Verhandlungsphase	10
4.1. Angebote	10
4.2. Verhandlungsrunde	10
4.3. Finale Angebote	11
4.3.1. Ermittlung skalierte Leistungspunkte	11
4.3.2. Ermittlung skalierte Preispunkte	11
4.3.3. Ermittlung Kennzahl skaliert (Gesamtpunkte)	12
5. Schritt 3: Zuschlagserteilung und Vertragsabschluss	13
6. Mengengerüst	13
7. Auswechslungsbefugnis	14
8. Sonstiges / Verfahrensregeln	14
9. Terminplan	15

Präambel

Die BG-Phoenix GmbH (BG-P) als Auftraggeber¹ ist IT-Dienstleister für Berufsgenossenschaften, andere Sozialversicherungsträger, deren Einrichtungen und ähnliche Organisationen. Gesellschafter des Auftraggebers sind die Berufsgenossenschaft der Bauwirtschaft (BG BAU) mit Sitz in Berlin, die Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe (BGN) mit Sitz in Mannheim und die Berufsgenossenschaft Rohstoffe und chemische Industrie (BG RCI) mit Sitz in Heidelberg.

Der Auftraggeber entwickelt bedarfsorientierte Businesslösungen für seine Kunden - individuell maßgeschneiderte IT-Lösungen und mandantenfähige Branchensoftware. Der Betrieb von Rechenzentren, Applikationen, Hardware und Infrastruktur, der Benutzerservice für und bei den Kunden sowie die Beschaffung aller zugehörigen IT-Komponenten gehören gleichermaßen zum Leistungsportfolio des Auftraggebers. Im Mittelpunkt stehen dabei eine hohe Verfügbarkeit und Produktivität der IT sowie unbedingte Kosteneffizienz.

Neben dem Firmensitz in Hannover ist der Auftraggeber in Deutschland an weiteren Standorten vertreten.

¹ Um eine einfachere Lesbarkeit dieses Dokuments zu erreichen, wird auf die geschlechts-spezifische Differenzierung z.B. Mitarbeiter/Innen verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten daher im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

1. Information zum Vergabeverfahren

Die BG-Phoenix GmbH tritt in diesem Vergabeverfahren als ausschreibende Stelle (Vergabestelle) und künftiger Auftraggeber auf.

Gesellschafter des Auftraggebers sind neben der Berufsgenossenschaft der Bauwirtschaft (BG BAU) mit Sitz in Berlin, mit der sich die BG-Phoenix GmbH in einer umsatzsteuerlichen Organschaft befindetet, die Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe (BGN) mit Sitz in Mannheim und die Berufsgenossenschaft Rohstoffe und chemische Industrie (BG RCI) mit Sitz in Heidelberg. Zum Kreis der potenziellen Nutzer gehören weitere Sozialversicherungsträger im Bereich der Unfallversicherung. Geplant ist der Erwerb eines Gesellschaftsanteils an der BGP durch die Berufsgenossenschaft für Gesundheitsdienst und Wohlfahrtspflege (BGW).

Die BG-Phoenix GmbH ist seitens der BG Bau beauftragt das Schulungsangebot moderner und erlebbarer zu machen. Zur Erreichung dieser Zielsetzung wurden und werden schrittweise, bestehende Schulungskonzepte und Lernpfade analysiert und bedarfsgerecht mittels Blended Learning Ansätzen modernisiert.

In diesem Zusammenhang werden in einzelnen Schulungsmodulen bereits entwickelte XR-VR-Schulungs-Szenarien derzeit auf Meta Quest 3 Brillen verwendet. Das bestehende Angebot an XR-VR-Schulungs-Szenarien soll kurzfristig um neue Szenarien erweitert werden und die bestehenden XR-VR-Schulungs-Szenarien sollen bedarfsgerecht aktualisiert werden.

Gegenstand des eingeleiteten Vergabeverfahrens ist es, einen Auftragnehmer für die Vertragslaufzeit zu beauftragen, der diese bedarfsgerechten Weiter- und Neuentwicklungen von XR-VR-Schulungs-Szenarien erbringen kann. Der Auftragnehmer muss die beteiligten Akteure im Bedarfsfall technisch-fachlich-didaktisch, methodisch fundiert und pragmatisch unterstützen. Dementsprechend muss jede Unterstützung methodisch und konzeptionell geplant, mit dem Auftraggeber sowie unter Einbeziehung aller Akteure umgesetzt und mit konkreten Arbeitsergebnissen begleitet und dokumentiert werden.

Ziel des Auftraggebers ist es, jeweils bedarfsentsprechend Softwareentwicklungs-, Beratungs- und Dienstleistungen von Projekten oder Teilprojekten in Bezug auf Entwicklung von XR-VR-Schulungs-Szenarien abrufen zu können, die sodann strukturiert entwickelt und mit konkreten Arbeitsergebnissen innerhalb des jeweils vereinbarten Zeitplans erbracht werden.

Die Projektumsetzung erfolgt vollständig in deutscher Sprache, folglich wird für die gesamte Projektabwicklung und die eingesetzten Projektmitarbeitenden die fließende deutsche Sprache schriftlich wie mündlich gefordert.

1.1. Ausgangslage und Zielsetzung der Ausschreibung

Die Ausgangslage und Zielsetzungen sind in der Leistungsbeschreibung erfasst.

2. Verfahrensablauf

Der Abschluss des Rahmenvertrages erfolgt im Rahmen eines EU-weiten Verhandlungsverfahrens mit vorgeschaltetem Teilnahmewettbewerb gemäß den Vorschriften des 4. Teils des Gesetzes gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB) und der Vergabeverordnung (VgV). Für das gesamte Vergabeverfahren gelten die anliegenden Bewerbungsbedingungen der Vergabestelle.

Das Vergabeverfahren unterteilt sich in folgende drei (3) Schritte:

- Schritt 1: Teilnahmewettbewerb

Im Teilnahmewettbewerb wird die Eignung der Bewerber anhand der in den Vergabeunterlagen aufgeführten Eignungskriterien geprüft und die Bieter aus dem Kreis der geeigneten Bewerber anhand der bekannt gegebenen Auswahlkriterien ausgewählt.

- Schritt 2: Angebotsphase/Verhandlungsphase

Im Anschluss an den Teilnahmewettbewerb erhalten die ausgewählten Bewerber die für die Angebots- / bzw. Verhandlungsphase notwendigen Vergabeunterlagen (Aufforderung zur Angebotsabgabe, Vertragsunterlagen etc.). Weitere Details und die Kriterien zur Bewertung der eingereichten Angebote sind der Aufforderung zur Angebotsabgabe zu entnehmen.

- Schritt 3: Abschluss des Rahmenvertrages

Mit der Zuschlagserteilung nach Ablauf der Informations- und Wartepflicht gem. § 134 GWB erfolgt der Vertragsabschluss.

Die Vergabestelle stellt die Vergabeunterlagen und zusätzliche Dokumente vollständig im Internet über die eVergabe bereit. Das gesamte Vergabeverfahren wird von der Vergabestelle unter ausschließlicher Verwendung elektronischer Kommunikations- und Verarbeitungsmittel durchgeführt (eVergabe). Die elektronische Form ersetzt die schriftliche Form gemäß § 126 Abs. 3 BGB.

Etwaige Rückfragen zu den Vergabeunterlagen sind nur unter der Verwendung der vorgesehenen elektronischen Kommunikationsmittel (eVergabe – Bieterkommunikation) zugelassen.

3. Schritt 1: Teilnahmewettbewerb

Im Teilnahmewettbewerb wird die Eignung der Bewerber anhand der in den Vergabeunterlagen aufgeführten Eignungskriterien geprüft. Teilnahmeanträge und sonstiger Schriftverkehr sind in deutscher Sprache abzufassen. Anfragen in Sprachen, die in der Bekanntmachung oder den Vergabeunterlagen nicht ausdrücklich zugelassen wurden, werden nicht beantwortet, Bewerbungen werden ausgeschlossen.

3.1. Zugelassene Bewerber

Zum Teilnahmewettbewerb werden natürliche und juristische Personen als Einzelunternehmen (Bewerber) oder als Zusammenschluss von natürlichen und/oder juristischen Personen als Bewerbergemeinschaften zugelassen.

3.2. Form des Teilnahmeantrags

Jeder Bewerber und jedes Mitglied einer Bewerbergemeinschaft hat seinem Teilnahmeantrag zum Nachweis seiner Eignung die bezeichneten Angaben, Nachweise und Erklärungen beizufügen.

Die dafür vorgesehenen Formblätter müssen (ggf. mit Anlagen versehen) verwendet werden, diese sind als elektronisch ausfüllbare Dokumente vorgegeben.

Der Teilnahmeantrag einschließlich der beizufügenden Erklärungen und Nachweise ist vom Bewerber bzw. der Bewerbergemeinschaft unter Angabe des o.g. Aktenzeichens AS260057 einzureichen.

Die Bewerber haben sorgfältig darauf zu achten, dass ihre Teilnahmeanträge alle erforderlichen Angaben, Nachweise und Erklärungen enthalten.

3.3. Zulassung der Einheitlichen Europäischen Eigenerklärung (EEE)

Die Abgabe einer Einheitlichen Europäischen Eigenerklärung (EEE) wird mit den nachfolgend spezifizierten Erklärungsinhalten akzeptiert, die Vergabestelle behält sich vor, die jeweils geforderten bzw. von den Eigenerklärungen erfassten Unterlagen und Nachweise jederzeit nachzufordern.

3.4. Eignungsanforderungen und geforderte Nachweise

3.4.1. Referenzprojekte

Nachzuweisen sind mindestens zwei (2) erfolgreich abgeschlossene Projekte der XR/VR-Entwicklung in den letzten 3 Jahren.

Mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Im Rahmen der Auswahlentscheidung wird Erfahrung im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Arbeitssicherheit, Unfallverhütung, Gesundheitsschutz etc.) nach Maßgabe der Auswahlkriterien positiv gewertet.

Abgeschlossen ist ein vergleichbares Referenzprojekt, wenn mindestens ein XR-VR-Schulungs-Szenario analysiert (Initialisierungsphase), konzeptioniert (Konzeptionsphase) und in der Umsetzungsphase technisch entwickelt und produktiv zur Nutzung dem Auftraggeber bereitgestellt wurde.

3.4.1.1. Mindestanforderungen Referenzen – Eignungskriterien im Teilnahmewettbewerb

Mindestanforderung sind zwei vergleichbare und abgeschlossene Referenzen aus den letzten drei Jahren.

Anzugeben sind (zwingende Anforderungen für die Wertbarkeit):

- Angabe des Referenzgebers
- Angabe der Ansprechperson inkl. Kontaktdaten
- Darstellung der Aufgabenstellung, der erbrachten Leistungen und der Arbeitsergebnisse
- Leistungszeitraum
- Angaben zum eingesetzten Personal mit Bezug auf die in der
- Leistungsbeschreibung benannten Rollen

3.5. Eignungsprüfung

Anhand der eingereichten Unterlagen wird geprüft, ob die Bewerber die geforderten Eignungskriterien erfüllen. Wenn geforderte Angaben und Nachweise fehlen, behält sich die Vergabestelle gemäß Abschnitt 3.2 der Bewerbungsbedingungen vor, fehlende Angaben und Erklärungen nachzufordern.

3.6. Bewerberauswahl

Im Anschluss an die Eignungsprüfung erfolgt die Auswahl der Bewerber/Bewerbergemeinschaften, die zur Angebotsabgabe aufgefordert werden.

Die Anzahl der Bieter wird hier auf maximal vier (4) beschränkt. Erfüllen mehr als vier (4) Bewerber die Eignungsanforderungen, werden nur die vier (4) Bewerber nach den nachfolgenden definierten Kriterien und Gewichtungen mit der höchsten Punktzahl zum weiteren Verfahren zugelassen.

Sollte die Auswertung der eingereichten Referenzen ergeben, dass es mehr als vier (4) Bewerber gibt, die dieselbe Gesamtpunktzahl erreichen, so wird ein Losentscheid zwischen den Bewerbern durchgeführt, die jeweils ranggleich abschneiden.

3.7. Auswahlkriterien

Im Teilnahmewettbewerb dürfen maximal 5 vergleichbare abgeschlossene Referenzen gem. Ziffer 3.4.1. dieser Bewerberinformation eingereicht werden, die gewertet werden.

Jede Referenz wird anhand des Bewertungssystems, dargestellt in der Excel-Mappe „AS260057_XR-VR-Schulungen_Bewertungsmatrix TNW“ im Tabellenblatt „Bewertung Teilnahmeanträge“, bewertet.

Die Punkte jeder Referenz werden addiert.

Die vier (4) Bewerber/Bewerbergemeinschaften mit der höchsten Gesamtpunktzahl erreichen die nächste Phase der Ausschreibung und werden zur Einreichung eines Angebots aufgefordert.

4. Schritt 2: Angebotsphase/Verhandlungsphase

Im Anschluss an den Teilnahmewettbewerb erhalten die ausgewählten Bewerber die für die Angebotsphase notwendigen Vergabeunterlagen (Aufforderung zur Angebotsabgabe, Vertragsunterlagen etc.). Weitere Details und die Kriterien zur Bewertung der eingereichten Angebote sind der Aufforderung zur Angebotsabgabe zu entnehmen.

4.1. Angebote

Einzureichen ist ein indikatives Erstangebot gemäß den Anforderungen aus der Angebotsaufforderung und den Vergabeunterlagen, sowie ein Vorgehenskonzept, in dem der geplante Entwicklungsprozess der Szenarien Entwicklung beschrieben wird.

4.2. Verhandlungsrunde

Die Inhalte des indikativen Erstangebots sind Grundlage der Verhandlungsgespräche. Die Bieter werden zu einer Verhandlungsrunde mit Präsentation der Angebotsinhalte eingeladen. Die Termine für Verhandlungsrunden mit den Bietern werden in der Aufforderung zur Angebotsabgabe bekannt gegeben. Es wird eine Verhandlung mit jedem Bieter durchgeführt, in der das Umsetzungskonzept vorgestellt wird und eine praktische Vorführung eines bereits umgesetzten/entwickelten XR-VR-Szenarios erfolgt (Szenario-Präsentation auf einer XR-VR-Brille). Darüber hinaus werden in der Verhandlungsrunde konzeptionelle, fachliche, vertragliche kaufmännischen Inhalte sowie die Vertragsregelungen und Optimierungspotentiale erörtert. Durch die Vergabestelle wird ein Ergebnisprotokoll jeder Verhandlungsrunde erstellt.

4.3. Finale Angebote

Nach Abschluss der Verhandlungsphase werden die Bieter zur Abgabe von verbindlichen finalen Angeboten aufgefordert.

Das wirtschaftlichste Angebot wird gem. § 127 GWB anhand der Zuschlagskriterien „Gesamtpreis“ (30%) und „Leistung“ (70%) ermittelt. Die konkreten Unterkriterien zur Bewertung der „Leistung“ werden mit der Angebotsaufforderung mitgeteilt.

Die Gesamtbewertung der Angebote erfolgt anhand der Einzelbewertung der Zuschlagskriterien gemäß Excel-Mappe AS260057_XR-VR-Schulungen_Bewertungsmatrix TNW und Zuschlagskriterien Angebote, Tabellenblatt „2.1 Zuschlagskriterien Leistung“ und Tabellenblatt „2.2. Preis-Leistungsbewertung“, in der die einzelnen Zuschlagskriterien, deren Punkte und die prozentuale Gewichtung zueinander aufgeführt sind.

4.3.1. Ermittlung skalierte Leistungspunkte

Die Ermittlung der Gesamtleistungspunkte erfolgt durch Addition aller Zusatzpunkte, die durch Erfüllung einzelner oder aller Bewertungskriterien je Rolle erreicht wurden.

Gesamtleistungspunkte = Summe der je Rolle erreichten Zusatzpunkte aus den Bewertungskriterien

Durch Anwendung der nachfolgenden Formel werden aus den so ermittelten Leistungspunkten anschließend die skalierten Leistungspunkte berechnet.

Skalierte Leistungspunkte = (erreichte Leistungspunkte / maximal mögliche Leistungspunkte) * 100

4.3.2. Ermittlung skalierte Preispunkte

Im Rahmen des Zuschlagskriteriums „Finanzielles Angebot“ werden die mit dem Angebot offerierten Angebotspreise (Stundensätze remote und vor Ort je Rolle) bewertet. Es werden skalierte Preispunkte vergeben.

Basis sind die im Preisblatt eingetragenen Nettopreise der Stundensätze remote und vor Ort.

Folgende Formel wird zur Punktevergabe herangezogen:

Skalierte Preispunkte = (niedrigster Durchschnittsstundensatz / Netto-Durchschnittspreis (80% remote/20% vor Ort)) * 100

4.3.3. Ermittlung Kennzahl skaliert (Gesamtpunkte)

Die Berechnung der Gesamtwertung erfolgt wie nachstehend aufgeführt. Es wird in allen Rechenschritten auf 2 Dezimalstellen nach dem Komma gerundet. Sollte das Gesamtergebnis bei zwei oder mehr Auftragnehmern identisch sein, wird jeweils so lange eine weitere Kommastelle zur Bewertung hinzugezogen, bis eine Unterscheidung zwischen den Auftragnehmern gegeben ist. Führt dies nicht zu einem Ergebnis, entscheidet das Los.

Zur Berechnung der Gesamtwertung (Kennzahl skaliert) werden die gewichteten Preis- und Leistungspunkte wie folgt addiert.

Kennzahl skaliert = skalierte Leistungspunkte (70%) + Preispunkte (30%)

Durch die Anwendung der oben dargestellten Wertungsformel ergibt sich – ausgehend von der Anzahl der erreichten Punkte gesamt - eine absteigende Reihenfolge der eingereichten Angebote.

Der Zuschlag erfolgt auf das wirtschaftlichste Angebot.

5. Schritt 3: Zuschlagserteilung und Vertragsschluss

Mit der Zuschlagserteilung erfolgt der Abschluss des Rahmenvertrages mit dem Bieter, der das wirtschaftlich günstigste Angebot eingereicht hat.

Der Rahmenvertrag bildet damit die rechtliche Grundlage für die Leistungserbringung.

Nach Abschluss des Rahmenvertrags bzw. Zuschlagserteilung sollen die Leistungen gem. der Leistungsbeschreibung (Anlage 2) beauftragt werden. Die Abstimmungen und Einhaltung der Meilensteine werden direkt mit dem Fachbereich durch den Auftragnehmer abgestimmt.

6. Mengengerüst

Die Vergabestelle plant einen Einsatz folgender Rollen:

- Rolle Senior Manager:
 - Product Owner ca. 1 Person je 10 PT pro Monat
 - Story Designer/Narrative Designer ca. 1 Person je 10 PT pro Monat
- Rolle Senior Consultant:
 - Interaction Designer/UX-Designer ca. 1 Person 10 PT pro Monat
 - Instructional Designer ca. 1 Person 10 PT pro Monat
 - XR-VR-Developer, ca. 2 Personen 20 PT pro Monat
- Rolle Consultant:
 - 3D-Artist / Environment Artist ca. 1 Person 10 PT pro Monat
 - Technical Artist ca. 1 Person 15 PT pro Monat
 - Sound Designer / Voice Artist ca. 1 Person 3 PT pro Monat
 - QA-Tester / Quality Assurance ca. 1 Person 5 PT pro Monat

Das potenzielle Gesamtauftragsvolumen ist auf 5.000.000,00 EURO netto beschränkt.

Mindestabnahmemengen werden nicht zugesichert. Der Umfang hängt insbesondere vom Projektverlauf und damit verbundenen Bedarf des Auftraggebers ab.

7. Auswechslungsbefugnis

Der Auftraggeber ist berechtigt, eine Person mit einer Frist von 2 Wochen auswechseln zu lassen, wenn sich ergibt, dass die Person nicht bereit oder in der Lage ist, sich effektiv und lösungsorientiert in die Systemumgebung einzuarbeiten und sich mit den Rahmenbedingungen auseinanderzusetzen und/oder Leistungen unzulänglich erbracht werden, bzw. fachlich, emotional oder in sonstiger Weise den Anforderungen der Vergabestelle nicht gerecht wird.

Eine unzulängliche Leistungserbringung wird zumindest einmal in Textform angemahnt mit der Aufforderung, festgestellte Mängel innerhalb der Leistungserbringung abzustellen. Die Textform ist gewahrt durch ein Protokoll.

8. Sonstiges / Verfahrensregeln

Es gelten die beigefügten Bewerbungsbedingungen.

9. Terminplan

Für den oben dargestellten Verfahrensablauf sind die folgenden Termine geplant (Änderungen vorbehalten):

Frist zur Einreichung der Teilnahmeanträge	05.08.2026
Aufforderung zur Angebotsabgabe (max. 4 Bieter)	24.08.2026
Frist zur Einreichung der Angebote	18.09.2026
Aufforderung zur Verhandlung	05.10.2026
Termine für die Bieterverhandlungen	KW 41/42
Aufforderung zur finalen Angebotsabgabe	26.10.2026
Frist zur Einreichung der finalen Angebote	06.11.2026
Zuschlagserteilung	10 Kalendertage nach Versand der Absage-schreiben, geplant bis 24.11.2026

Bewerbungsbedingungen (VgV)

für die europaweite Vergabe von Leistungen

Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der BG-Phoenixics GmbH. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Darüber hinaus sind die Inhalte dieses Dokumentes vertraulich. Der Vertragspartner ist insoweit verpflichtet, die vertraulichen Informationen gemäß den Regelungen der zwischen den Parteien bestehenden Geheimhaltungsvereinbarung zu behandeln.

Inhaltsverzeichnis

1. Vergabeverfahren	3
2. E-Vergabe (Elektronische Übermittlung)	3
3. Teilnahmeantrag/Bewerbung/Angebot	3
4. Nebenangebote	7
5. Gültige Fassung von Vorschriften	8
6. Mitteilung von Unklarheiten in den Vergabeunterlagen	8
7. Bewerber-/ Bietergemeinschaften	9
8. Übertragung von Leistungen an andere Unternehmen	9
9. Unzulässige Wettbewerbsbeschränkungen	10
10. Zusätze für ausländische Bewerber/Bieter	10
11. Kosten	11
12. Zuständige Stellen	11

1. Vergabeverfahren

Das Vergabeverfahren erfolgt nach den geltenden Regelungen des Gesetzes gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB) Teil 4, sowie den geltenden Regelungen der "Verordnung über die Vergabe öffentlicher Aufträge (Vergabeverordnung - VgV) ", ohne dass diese Bestimmungen Vertragsbestandteil werden. Zudem wendet die Vergabestelle weitere gesetzliche Vorschriften über die Vergabe von öffentlichen Aufträgen an.

2. E-Vergabe (Elektronische Übermittlung)

2.1 Die Vergabestelle stellt die Vergabeunterlagen und zusätzliche Dokumente vollständig im Internet bereit. Das gesamte Vergabeverfahren wird unter ausschließlicher Verwendung elektronischer Kommunikations- und Verarbeitungsmittel durchgeführt (E-Vergabe). Die elektronische Form ersetzt die schriftliche Form gemäß § 126 Abs. 3 BGB.

2.2 Es werden nur die Teilnahmeanträge, Angebote und sonstiger Schriftverkehr akzeptiert, die in Form der zugelassenen digitalen Übermittlung abgegeben wurden. Andere auf elektronischem Wege übermittelte Bewerbungen, Angebote und sonstiger Schriftverkehr mittels Telefax oder E-Mail sind nicht zugelassen.

3. Teilnahmeantrag/Bewerbung/Angebot

3.1 Teilnahmeanträge, Angebote und sonstiger Schriftverkehr sind in deutscher Sprache abzufassen. Anfragen in Sprachen, die in der Bekanntmachung oder den Vergabeunterlagen nicht ausdrücklich zugelassen wurden, werden nicht beantwortet, Bewerbungen und Angebote ausgeschlossen.

3.2 Teilnahmeanträge und Angebote von Bewerber- und Bietergemeinschaften müssen bereits mit der Einreichung Angaben dazu enthalten, wer Mitglied der Bewerber- und/oder Bietergemeinschaft ist sowie eine Angabe dazu, welches Mitglied als bevollmächtigter Vertreter für den Abschluss und die Durchführung des Vertrages auftritt. Wenn und soweit geforderte Angaben fehlen, ist die Vergabestelle berechtigt, fehlende Angaben und Erklärungen binnen einer **Frist von maximal 7 Kalendertagen** nachzufordern.

3.3 Für den Teilnahmeantrag/das Angebot sind die von der Vergabestelle übersandten Vordrucke und Formblätter zu verwenden. Die Vergabestelle akzeptiert als vorläufigen Eignungsnachweis alternativ zu den Vordrucken und Formblättern der Vergabeunterlagen auch eine Einheitliche Europäische Eigenerklärung (EEE). In dem Fall der Verwendung und Übermittlung im Vergabeverfahren gilt Ziffer 3.2. Die Verwendung selbstgefertigter Vervielfältigungen, Abschriften und Kurzfassungen der

Leistungsbeschreibung ist nur unter den in Abs. 14 (=Ziffer 3.14) genannten Voraussetzungen zulässig. Die Forderung weiterer Nachweise und/oder Unterlagen, die die Erfüllung der geforderten Eignungskriterien belegen, behält sich die Vergabestelle vor.

- 3.4 Für den Fall, dass eine EEE durch Wettbewerbsteilnehmer eingereicht wird, behält sich die Vergabestelle vor, von diesen jederzeit während des Vergabeverfahrens die Bewerber und/oder Bieter die Erfüllung der geforderten Eignungskriterien durch andere Unterlagen oder Nachweise zu belegen.
- 3.5 Mit dem Teilnahmeantrag/Angebot sind die geforderten Eignungsnachweise einzureichen. Der Bewerber/Bieter bzw. die Bewerber-/Bietergemeinschaft kann sich zum Nachweis seiner/ihrer Eignung auch auf die Eignung Dritter stützen, ohne dass diese Mitglieder der Bewerber-/Bietergemeinschaft sind (z. B. von Finanzierungspartnern, wie z. B. Banken oder von konzernverbundenen Unternehmen als Patronatsgeber oder Nachunternehmern etc.).

Ein Drittunternehmen, auf das sich der Bewerber/Bieter/die Bewerber-/Bietergemeinschaft zum Nachweis seiner/ihrer Eignung stützt, liegt nicht bereits bei Einschaltung eines Nachunternehmens vor. Vielmehr ist der Fall erst dann gegeben, wenn ein Bewerber/Bieter/eine Bewerber-/Bietergemeinschaft ein Unternehmen einschaltet, auf dessen Eignung er/sie sich bezieht und daher die geforderten Eignungsnachweise ganz oder teilweise nicht selbst beibringt, sondern sich insoweit auf die Eignung und Eignungsnachweise eines dritten Unternehmens bezieht.

In diesem Fall muss der Teilnahmeantrag/das Angebot des Bewerbers/Bieters bzw. der Bewerber-/Bietergemeinschaft eine für die Drittunternehmen betroffene, auf deren Eignung er/sie sich bezieht, Verpflichtungserklärung des Drittunternehmens unter Verwendung des den Vergabeunterlagen beigegefügteten Formblattes enthalten oder eine vergleichbare Erklärung des Drittunternehmens mit identischem Inhalt, sofern sich auf Drittunternehmen bezüglich der Eignung berufen wird.

In der Verpflichtungserklärung hat das Drittunternehmen seine Verpflichtung zur Unterstützung des Projektes unter Angabe der Art und des Umfangs seiner Leistungen zu erklären. Ggf. erklärte Vorbehalte sind vor Zuschlagserteilung auszuräumen. Der Auftraggeber behält sich vor, bezüglich Nachunternehmern und sonstigen Unternehmen, auf dessen Eignung sich der Bewerber/Bieter bzw. Bewerber-/Bietergemeinschaft bezieht, Eignungsnachweise unter Fristsetzung anzufordern.

Die Vergabestelle behält sich vor, für den Fall, dass ein Bewerber oder Bieter die Kapazitäten eines anderen Unternehmens im Hinblick auf die erforderliche wirtschaftliche und finanzielle Leistungsfähigkeit in Anspruch nimmt, eine

gemeinsame Haftung des Bewerbers oder Bieters und des anderen Unternehmens für die Auftragsausführung entsprechend dem Umfang der Eignungsleihe nach Maßgabe des § 47 Abs. 3 und 4 VgV zu verlangen. Entsprechendes gilt, wenn ein Bewerber oder Bieter gem. § 36 Abs. 1 VgV die Vergabe eines Teils des Auftrags an einen Dritten im Wege der Unterauftragsvergabe beabsichtigt und sich zugleich im Hinblick auf seine Leistungsfähigkeit gem. §§ 45 und 46 VgV auf die Kapazitäten dieses Dritten beruft.

- 3.6 Die Vergabestelle behält sich vor, dass ein Bewerber oder Bieter ein Unternehmen, das er im Wege der Eignungsleihe gem. § 47 VgV oder als Nachunternehmer in Anspruch zu nehmen beabsichtigt und bei dem fakultative Ausschlussgründe gem. § 124 GWB vorliegen, binnen einer Frist von maximal sieben (7) Kalendertagen ersetzen und die geforderten Eignungsnachweise beibringen muss. Beabsichtigt der Bewerber/Bieter, sich der Kapazitäten eines Unterauftragnehmers zu bedienen, wird die Vergabestelle gem. § 36 Abs. 5 VgV bei Vorliegen zwingender Ausschlussgründe die Ersetzung des Unterauftragnehmers verlangen. Bei Vorliegen fakultativer Ausschlussgründe behält sich die Vergabestelle vor, dass der Unterauftragnehmer ersetzt wird. Ist der Unterauftragnehmer auszutauschen, setzt die Vergabestelle eine Frist von maximal sieben (7) Kalendertagen, binnen derer die geforderten Eignungsnachweise beizubringen sind.
- 3.7 Bei der elektronischen Angebotsabgabe ist das Angebot digital zu signieren und zusammen mit den Anlagen bis zum Eröffnungs- /Einreichungstermin über die Vergabepattform bei der Vergabestelle einzureichen. Erfolgt keine digitale Signatur, ist der auf der Vergabepattform bereit gestellte Mantelbogen auszudrucken und nach Maßgabe der Vorgaben für einzureichende Angebote bei der Vergabestelle ausgefüllt und unterzeichnet einzureichen.
- 3.8 Das Angebot muss die geforderten Preise und die in den Vergabeunterlagen geforderten Erklärungen, Nachweise und Bieterangaben enthalten. Entspricht der Gesamtbetrag einer Ordnungszahl (Position) nicht dem Ergebnis der Multiplikation von Mengenansatz und Einheitspreis, so ist der Einheitspreis maßgebend.
- 3.9 Enthält die Leistungsbeschreibung bei einer Teilleistung eine Produktangabe mit Zusatz „oder gleichwertig“ und wird vom Bieter dazu eine Produktangabe verlangt, ist das Produkt (insbesondere Herstellerangabe und genaue Typenbezeichnung) auch dann anzugeben, wenn der Bieter das vorgegebene Produkt anbieten will.
- 3.10 Änderungen an den Vergabeunterlagen sind unzulässig. Muster und Proben müssen als zum Angebot gehörig gekennzeichnet sein.
- 3.11 Alle Preise sind in Euro, Bruchteile in vollen Cent anzugeben. Die Preise sind ohne Umsatzsteuer anzugeben. Wenn gefordert, ist der Umsatzsteuerbetrag unter

Zugrundelegung des geltenden Steuersatzes am Schluss des Angebots hinzuzufügen. Soweit Preisnachlässe ohne Bedingungen gewährt werden, sind diese an der bezeichneten Stelle aufzuführen. Es werden nur Preisnachlässe gewertet, die als Vomhundertsatz auf die Abrechnungssumme gewährt werden. Preisnachlässe mit Bedingungen für die Zahlungsfrist (Skonto) werden bei der Ermittlung der Wertungssumme nur berücksichtigt, wenn sie als Vomhundertsatz auf die Abrechnungssumme gewährt werden und eine angemessene Zeit für die Bearbeitung bieten (Skontofrist mindestens 14 Tage). Nicht zu wertende Preisnachlässe bleiben Inhalt des Angebots und werden im Fall der Auftragserteilung Vertragsinhalt. Sie werden bei der Ermittlung der Wertungssumme nicht berücksichtigt, werden jedoch im Fall der Auftragserteilung Vertragsinhalt.

- 3.12 Ein in einem Vertrag vereinbartes Skonto gilt automatisch auch für im Zusammenhang mit diesem Vertrag vereinbarte Nachträge. Vereinbarte Preisnachlässe mit Bedingungen für die Zahlungsfrist (Skonti) werden von jeder Abschlags-, Teilschluss- und Schlusszahlung einbehalten.
- 3.13 Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGBs) der Bieter sind unzulässig und werden kein Vertragsbestandteil.
- 3.14 Selbstgefertigte Abschriften oder Kurzfassungen der Leistungsbeschreibung können nur verwendet werden, wenn eine von der Vergabestelle erstellte Kurzfassung nicht vorliegt. Vom Bieter erstellte Kurzfassungen müssen mit der von der Vergabestelle übersandten Leistungsbeschreibung hinsichtlich Ordnungszahlen (Positionen) vollständig übereinstimmen; sie müssen die Mengenangaben, einen Kurztext der Leistungsbeschreibung, die Einheitspreise und die Gesamtbeträge zu den einzelnen Ordnungszahlen sowie der Leistungsbeschreibung entsprechende Zwischensummen der Leistungsabschnitte und die Angebotsendsumme enthalten. Die Kurzfassung ist zusammen mit der von der Vergabestelle übersandten Leistungsbeschreibung Bestandteil des Angebots. Der Bieter ist verpflichtet, auf Aufforderung der Vergabestelle vor Auftragserteilung eine vollständig ausgefüllte Leistungsbeschreibung innerhalb von maximal sieben (7) Kalendertagen nachzureichen.
- 3.15 Beabsichtigt der Bieter, Angaben aus seinem Angebot für die Anmeldung eines gewerblichen Schutzrechtes zu verwenden, hat er in seinem Angebot darauf hinzuweisen.
- 3.16 Wird eine Leistung angeboten, deren Ausführung nicht in den Vergabeunterlagen oder in den einschlägigen allgemeinen technischen Vorschriften geregelt ist, sind im Angebot entsprechende Angaben über Ausführung und Beschaffenheit dieser Leistung zu machen.

3.17 Die Vergabestelle behält sich vor, nach Maßgabe des § 56 VgV fehlende Erklärungen, Nachweise oder Angebotsunterlagen binnen einer Frist von maximal sieben (7) Kalendertagen nachzufordern. Gleiches gilt, wenn Angaben fehlerhaft, unklar und aufklärungs- oder ergänzungsbedürftig im Sinne des § 56 Abs. 2 VgV. Sollten nachgeforderte Unterlagen binnen dieser Frist nicht nachgereicht werden, erfolgt eine Prüfung und Wertung ausschließlich anhand der eingereichten Unterlagen. Die Nachreichung von Unterlagen nach Ablauf der gesetzten Frist ist ausgeschlossen.

4. Nebenangebote

4.1 Nebenangebote können nur gewertet werden, wenn und soweit sie in der Bekanntmachung zugelassen sind. Sofern Nebenangebote zugelassen sind, müssen sie die geforderten Mindestanforderungen erfüllen.

4.2 Zugelassene Nebenangebote, die in technischer Hinsicht von der Leistungsbeschreibung der Vergabestelle abweichen, sind auch ohne gleichzeitige Abgabe eines Hauptangebotes möglich, sofern die Vergabestelle nichts anderes bestimmt. Die Vergabestelle behält sich vor, die Einreichung von Nebenangeboten zu fordern, sie behält sich ferner vor, die Einreichung eines Hauptangebotes als eine Mindestanforderung für die Einreichung von Nebenangeboten zu fordern. Zugelassene Nebenangebote mit der Forderung nach abweichenden Zahlungsbedingungen, Ausführungsfristen oder Preisvorbehalten sind nur in Verbindung mit dem Hauptangebot möglich.

4.3 Nebenangebote müssen als Mindestanforderung, sofern in den Vergabeunterlagen keine weitergehenden Anforderungen gestellt werden, den von der Vergabestelle vorgesehenen Vorgaben (zu erzielendes Ergebnis, Beschaffenheit, Rahmenbedingungen etc.) entsprechen.

4.4 Die in den Nebenangeboten enthaltenen Leistungen und Ausführungsvarianten sind eindeutig und erschöpfend zu beschreiben. Sie müssen alle Lieferungen/Leistungen umfassen, die zu einer einwandfreien Erfüllung der Vertragspflichten erforderlich sind. Für nicht in den zusätzlichen Bedingungen oder den Vergabeunterlagen geregelte Leistungen sind im Angebot entsprechende Angaben über die Ausführung und Beschaffenheit dieser Leistungen zu machen. Ziffer 3.17 gilt entsprechend.

4.5 Die Erfüllung der Mindestanforderungen und der vorgenannten Anforderungen ist mit dem Angebot nachzuweisen. Ziffer 3.17 gilt entsprechend.

- 4.6 Sollen Preisnachlässe (ohne Bedingungen) auch für Nebenangebote gelten, so hat der Bieter dies im Nebenangebot anzugeben. Die fehlende Angabe führt dazu, dass der Preisnachlass ansonsten nur für das Hauptangebot gewertet werden kann.
- 4.7 Nebenangebote, die den Forderungen aus 4.1 bis 4.6 nicht entsprechen, werden von der Wertung ausgeschlossen.

5. Gültige Fassung von Vorschriften

5.1 Die Allgemeinen Vertragsbedingungen für die Ausführung von Leistungen (VOL/B), genannte DIN und sonstige Vorschriften sind

- bei offenem Verfahren in der am Tag der Bekanntmachung der Ausschreibung gültigen Fassung
- bei nichtoffenem Verfahren oder Verhandlungsverfahren in der am Tag der Versendung der Vergabeunterlagen gültigen Fassung

maßgebend.

5.2 Falls in der Leistungsbeschreibung bei der Verwendung von technischen Spezifikationen auf Normen (DIN, EN, etc.) Bezug genommen wird, kann auch der Norm gleichwertig angeboten werden. Es gelten die gesetzlichen Vorgaben, insbesondere §§ 32 ff VgV. Wird von den angegebenen Normen abweichend angeboten, ist dies unter Nennung der betreffenden Ordnungszahl (Position) gesondert anzugeben. Die Gleichwertigkeit ist mit dem Angebot nachzuweisen.

5.3 Sind zum Zeitpunkt der Angebotsabgabe bevorstehende Änderungen der DIN oder sonstiger Vorschriften bekannt und wirkt sich die Änderung auf die angebotenen Preise aus, so ist dies der Vergabestelle schriftlich anzuzeigen. Mehr- oder Minderkosten sind gesondert anzugeben.

6. Mitteilung von Unklarheiten in den Vergabeunterlagen

Der Bewerber/Bieter hat sich unverzüglich nach Erhalt der Vergabeunterlagen von deren Vollständigkeit zu überzeugen und etwaig fehlende Unterlagen von der Vergabestelle in Textform oder schriftlich nachzufordern. Enthalten die Vergabeunterlagen nach Auffassung des Bieters Unklarheiten, so hat der Bieter unverzüglich die Vergabestelle vor Angebotsabgabe unter Verwendung der vorgesehenen elektronischen Kommunikationsmittel in Textform darauf hinzuweisen.

7. Bewerber-/ Bietergemeinschaften

7.1 Teilnahmeanträge von Bewerbergemeinschaften und Angebote von Bietergemeinschaften und anderen gemeinschaftlichen Bietern werden nur berücksichtigt, wenn mit dem Teilnahmeantrag/Angebot der Vergabestelle unter Verwendung des den Vergabeunterlagen beigefügten Formblattes oder mittels einer entsprechend ausgefüllten EEE eingereicht werden:

- ein Verzeichnis der Mitglieder der Gemeinschaft mit Bezeichnung des bevollmächtigten Vertreters
- eine von allen Mitgliedern unterzeichnete Erklärung, dass
 - der bevollmächtigte Vertreter die im Verzeichnis aufgeführten Mitglieder gegenüber dem Auftraggeber vertritt,
 - der bevollmächtigte Vertreter berechtigt ist, mit uneingeschränkter Wirkung für jedes Mitglied Zahlungen anzunehmen,
 - alle Mitglieder für die Vertragserfüllung und etwaige Schadensersatzansprüche gesamtschuldnerisch haften.

7.2 In Vergabeverfahren, in denen die Bieter von der Vergabestelle festgelegt werden, dürfen die aufgeführten Unternehmen Bietergemeinschaften vor Angebotsabgabe nur mit Zustimmung der Vergabestelle bilden.

7.3 Eine Veränderung der Zusammensetzung einer Bewerbergemeinschaft nach Ablauf der Frist zur Einreichung von Teilnahmeanträgen bzw. einer Bietergemeinschaft nach Ablauf der Angebotsfrist ist unzulässig. In begründeten Ausnahmefällen kann der Auftraggeber der Bewerber-/ Bietergemeinschaft seine Zustimmung zur Änderung erteilen, soweit dies vergaberechtlich zulässig ist. Es besteht kein Anspruch auf Zustimmung.

7.4 Es ist unzulässig, als Mitglied einer Bewerber-/ Bietergemeinschaft und gleichzeitig als einzelner Bewerber einen Teilnahmeantrag zu stellen bzw. ein Angebot für die gleiche Leistung (z.B. innerhalb eines Loses) abzugeben. Gleiches gilt für den Fall, dass sich ein Bieter an verschiedenen Bietergemeinschaften beteiligt.

8. Übertragung von Leistungen an andere Unternehmen

8.1 Beabsichtigt der Bieter, sich bei der Erfüllung eines Auftrages anderer Unternehmen als Nachunternehmer zu bedienen, muss er Art und Umfang der dafür vorgesehenen Leistungsbereiche in seinem Angebot bezeichnen. Die Vergabestelle behält sich vor, Namen und weitere Unterlagen zur Eignung zu einem beabsichtigten Nachunternehmereinsatz anzufordern, die im Fall der Anforderung durch die Vergabestelle innerhalb einer angemessenen Frist vorzulegen sind. Die Frist beginnt

am Tag nach der Absendung der Aufforderung durch den Auftraggeber. Wird der/werden die anderen Unternehmen nicht innerhalb der Frist benannt und die Eignung nicht nachgewiesen, wird das Angebot von der Wertung ausgeschlossen.

- 8.2 Der Bieter darf Leistungen nur an andere Unternehmen übertragen, die fachkundig, leistungsfähig und zuverlässig sind; dazu gehört auch, dass sie ihren gesetzlichen Verpflichtungen zur Zahlung von Steuern und Sozialabgaben nachgekommen sind und die gewerberechtlichen Voraussetzungen erfüllen. Auf die Vorgaben der Ziffern 3.5 und 3.6 dieser Bewerbungsbedingungen wird verwiesen.
- 8.3 Der Bieter hat die anderen Unternehmen bei Anforderung eines Angebotes davon in Kenntnis zu setzen, dass es sich um einen öffentlichen Auftrag handelt. Der Bieter hat den anderen Unternehmen auf Verlangen den Auftraggeber zu benennen.
- 8.4 Der Bieter darf den anderen Unternehmen keine ungünstigeren Bedingungen insbesondere hinsichtlich Mängelansprüche, Vertragsstrafe, Zahlungsweise und Sicherheiten auferlegen, als zwischen ihm und dem Auftraggeber vereinbart sind. Auf Verlangen des Auftraggebers hat er dies nachzuweisen.

9. Unzulässige Wettbewerbsbeschränkungen

- 9.1 Teilnahmeanträge/Angebote von Bewerbern/Bietern, die sich im Zusammenhang mit diesem Vergabeverfahren an einer unzulässigen Wettbewerbsbeschränkung beteiligen, werden ausgeschlossen.
- 9.2 Der Auftraggeber ist berechtigt, vom Vertrag zurückzutreten, wenn nachträglich festgestellt wird, dass gegen vorstehende Regelung verstoßen wurde.
- 9.3 Zur Bekämpfung der Verhinderung, Einschränkung oder Verfälschung des Wettbewerbs hat der Bewerber/Bieter auf Verlangen der Vergabestelle Auskünfte darüber zu geben, ob und auf welche Art er wirtschaftlich und/oder rechtlich mit anderen Unternehmen verbunden ist.

10. Zusätze für ausländische Bewerber/Bieter

- 10.1 Für die Ausführung der Leistungen muss der Betrieb des Bewerbers/Bieters, soweit er auf dem Gebiet der Bundesrepublik Deutschland tätig wird, bei der deutschen für die Arbeiten zuständigen Berufsgenossenschaft angemeldet sein; ist der Bewerber/Bieter aufgrund internationaler Vereinbarungen von dieser Verpflichtung befreit, so hat er dies durch eine Bescheinigung der deutschen Berufsgenossenschaft zu belegen oder eine Bescheinigung des für ihn zuständigen Versicherungsträgers vorzulegen.

- 10.2 Ausländische Bewerber/Bieter haben, wenn die geforderten Unterlagen und Nachweise in ihrem Herkunftsland nicht vorhanden sind, gleichwertige Bescheinigungen vorzulegen.
- 10.3 Neben den Vergabeunterlagen, die bei Auftragserteilung Vertragsbestandteil werden, gelten die deutschen Rechtsvorschriften.
- 10.4 Auf die Verpflichtung des Auftraggebers, die Umsatzsteuer des ausländischen Bewerbers/Bieters erforderlichenfalls von der Gegenleistung einzubehalten und an das Finanzamt abzuführen, wird hingewiesen.

11. Kosten

- 11.1 Für das Bearbeiten und Einreichen des Teilnahmeantrags/Angebotes wird keine Entschädigung gewährt, es sei denn, dass dies in der Aufforderung zur Angebotsabgabe ausdrücklich angegeben ist.

12. Zuständige Stellen

- 12.1 Vergabestelle, ausschreibende Stelle, Ansprechpartner und Auftraggeber

BG-Phoenics GmbH
Vergabestelle
Tiergartenstr. 39
30559 Hannover

- 12.2 Zuständige Vergabekammer

Vergabekammer des Bundes
Villemomblerstr. 76
53123 Bonn

Fax: 0228/9499-163

Vergabenummer: AS260057 - Rahmenvertrag für Software-,
Beratungs- und Dienstleistungen im
Bereich VR-Schulungs-Szenarien

VERPFLICHTUNGSERKLÄRUNG VON EINGEBUNDENEN DRITTUNTERNEHMEN¹

Name des Bewerbers bzw. der Bewerbungsgemeinschaft, der/die sich für die wirtschaftliche und/oder technische Leistungsfähigkeit auf ein Drittunternehmen stützt

Name des Drittunternehmens: _____

Adresse des Drittunternehmens: _____

Ansprechpartner
des Drittunternehmens: _____

Telefonnummer
des Drittunternehmens: _____

¹ Dieses Formblatt ist von Drittunternehmen, auf deren Eignung sich der Bewerber in diesem Verfahren stützt, auszufüllen. Das Formblatt ist erforderlichenfalls zu vervielfältigen und ggf. zusätzlich mit Anlagen (z. B. Verpflichtungsschreiben, Patronatserklärung etc.) zu versehen.

Beschreibung der vom Drittunternehmen zu erbringenden Leistungen bzw. der von ihm zur Verfügung zu stellenden Mittel und ihres Umfangs

Ich/Wir verpflichte(n) mich/uns

- vorbehaltlos
- unter den folgenden Vorbehalten:

gegenüber dem oben genannten Bewerber bzw. Bewerbergemeinschaft im Falle der Zuschlagserteilung die beschriebenen Leistungen zu erbringen und/oder die Mittel zur Verfügung zu stellen.

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Name des Unterzeichners

Vergabenummer: AS260057 - Rahmenvertrag für Software-,
Beratungs- und Dienstleistungen im
Bereich VR-Schulungs-Szenarien

ERKLÄRUNG DER BEWERBERGEMEINSCHAFT

Die nachstehend aufgeführten Unternehmen der Bewerbergemeinschaft, bestehend aus
folgenden Mitgliedern:

dem bevollmächtigten Vertreter _____

dem Mitglied _____

dem Mitglied _____

dem Mitglied _____

dem Mitglied _____

dem Mitglied _____

erklären,

- dass alle Mitglieder gesamtschuldnerisch haften;
- dass der bevollmächtigte Vertreter die Bewerbergemeinschaft gegenüber der Auftraggeberin rechtsverbindlich vertritt;
- dass der bevollmächtigte Vertreter berechtigt ist, im Rahmen dieses Vergabeverfahrens uneingeschränkt im Namen aller Mitglieder der Bewerbergemeinschaft zu handeln.

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

von jedem Mitglied der Bewerbergemeinschaft zu unterschreiben.

Vergabenummer: - AS260057

**EIGENERKLÄRUNG DES BIETERS / BEWERBERS / DER BIETER-,
BEWERBERGEMEINSCHAFT GEM. ARTIKEL 5 k) DER VERORDNUNG 833/2014
(EU) IN DER FASSUNG DES ART. 1 ZIFF. 23 DER VERORDNUNG (EU) 2022/576
DES RATES VOM 08. APRIL 2022¹**

Name des Bieters / Bewerbers bzw. des Mitglieds der Bieter-, Bewerbergemeinschaft
oder des Drittunternehmens

**Die nachfolgende Erklärung gebe/n ich/wir verbindlich ab (ggf. zugleich in
Vertretung für die lt. Teilnahmeantrag / Angebot Vertretenen auch für diese):**

1. Der / die **Bewerber / Bieter** gehört / gehören nicht zu den

in **Artikel 5 k)** Absatz 1 der Verordnung (EU) Nr. 833/2014 in der Fassung des Art. 1
Ziff. 23 der Verordnung (EU) 2022/576 des Rates vom 8. April 2022 über restriktive
Maßnahmen angesichts der Handlungen Russlands, die die Lage in der Ukraine
destabilisieren,

**genannten Personen oder Unternehmen, die einen Bezug zu Russland im Sinne
der Vorschrift aufweisen,**

- a) durch die russische Staatsangehörigkeit des Bewerbers/Bieters oder die
Niederlassung des Bewerbers/Bieters in Russland,**
- b) durch die Beteiligung einer natürlichen Person oder eines Unternehmens,
auf die eines der Kriterien nach Buchstabe a zutrifft, am Bewerber/Bieter
über das Halten von Anteilen im Umfang von mehr als 50%,**
- c) durch das Handeln der Bewerber/Bieter im Namen oder auf Anweisung
von Personen oder Unternehmen, auf die die Kriterien der Buchstaben a
und/oder b zutrifft.**

¹ vom Bieter, Bewerber, bei Bieter- oder Bewerbergemeinschaften von jedem Mitglied
sowie von jedem eingebundenen Drittunternehmen, auf dessen Eignung sich der Bieter,
Bewerber stützt, auszufüllen. Das Formblatt ist erforderlichenfalls zu vervielfältigen.

2. Die am Auftrag als **Unterauftragnehmer, Lieferanten oder Unternehmen, deren Kapazitäten im Zusammenhang mit der Erbringung des Eignungsnachweises in Anspruch genommen werden**, beteiligten Unternehmen, auf die mehr als 10 % des Auftragswerts entfällt, gehören ebenfalls nicht zu dem in der Vorschrift genannten Personenkreis mit einem Bezug zu Russland im Sinne der Vorschrift.

3. Es wird bestätigt und sichergestellt, dass auch während der Vertragslaufzeit keine als **Unterauftragnehmer, Lieferanten oder Unternehmen, deren Kapazitäten im Zusammenhang mit der Erbringung des Eignungsnachweises in Anspruch genommen werden**, beteiligten Unternehmen eingesetzt werden, auf die mehr als 10 % des Auftragswerts entfällt.

Ort, Datum

Firmenstempel, Unterschrift

Name des Unterzeichners

Artikel 5k der Verordnung (EU) Nr. 833/2014 in der Fassung des Art. 1 Ziff. 23 der Verordnung (EU) 2022/576 des Rates vom 8. April 2022 lautet wie folgt:

(1) Es ist verboten, öffentliche Aufträge oder Konzessionen, die in den Anwendungsbereich der Richtlinien über die öffentliche Auftragsvergabe sowie unter Artikel 10 Absatz 1, Absatz 3, Absatz 6 Buchstaben a bis e, Absatz 8, Absatz 9 und Absatz 10 und die Artikel 11, 12, 13 und 14 der Richtlinie 2014/23/EU, unter die Artikel 7 und 8, Artikel 10 Buchstaben b bis f und h bis j der Richtlinie 2014/24/EU, unter Artikel 18, Artikel 21 Buchstaben b bis e und g bis i, Artikel 29 und Artikel 30 der Richtlinie 2014/25/EU und unter Artikel 13 Buchstaben a bis d, f bis h und j der Richtlinie 2009/81/EG fallen, an folgende Personen, Organisationen oder Einrichtungen zu vergeben bzw. Verträge mit solchen Personen, Organisationen oder Einrichtungen weiterhin zu erfüllen:

a) russische Staatsangehörige oder in Russland niedergelassene natürliche oder juristische Personen, Organisationen oder Einrichtungen,

b) juristische Personen, Organisationen oder Einrichtungen, deren Anteile zu über 50 % unmittelbar oder mittelbar von einer der unter Buchstabe a genannten Organisationen gehalten werden, oder

c) natürliche oder juristische Personen, Organisationen oder Einrichtungen, die im Namen oder auf Anweisung einer der unter Buchstabe a oder b genannten Organisationen handeln,

auch solche, auf die mehr als 10 % des Auftragswerts entfällt, Unterauftragnehmer, Lieferanten oder Unternehmen, deren Kapazitäten im Sinne der Richtlinien über die öffentliche Auftragsvergabe in Anspruch genommen werden.

(2) Abweichend von Absatz 1 können die zuständigen Behörden die Vergabe oder die Fortsetzung der Erfüllung von Verträgen genehmigen, die bestimmt sind für

a) den Betrieb ziviler nuklearer Kapazitäten, ihre Instandhaltung, ihre Stilllegung, die Entsorgung ihrer radioaktiven Abfälle, ihre Versorgung mit und die Wiederaufbereitung von Brennelementen und die Weiterführung der Planung, des Baus und die Abnahmetests für die Indienstellung ziviler Atomanlagen und ihre Sicherheit sowie die Lieferung von Ausgangsstoffen zur Herstellung medizinischer Radioisotope und ähnlicher medizinischer Anwendungen, kritischer Technologien zur radiologischen Umweltüberwachung sowie für die zivile nukleare Zusammenarbeit, insbesondere im Bereich Forschung und Entwicklung,

b) die zwischenstaatliche Zusammenarbeit bei Raumfahrtprogrammen,

c) die Bereitstellung unbedingt notwendiger Güter oder Dienstleistungen, wenn sie ausschließlich oder nur in ausreichender Menge von den in Absatz 1 genannten Personen bereitgestellt werden können,

d) die Tätigkeit der diplomatischen und konsularischen Vertretungen der Union und der Mitgliedstaaten in Russland, einschließlich Delegationen, Botschaften und Missionen, oder internationaler Organisationen in Russland, die nach dem Völkerrecht Immunität genießen.

e) den Kauf, die Einfuhr oder die Beförderung von Erdgas und Erdöl, einschließlich raffinierter Erdölzeugnisse, sowie von Titan, Aluminium, Kupfer, Nickel, Palladium und Eisenerz aus oder durch Russland in die Union, oder

f) den Kauf, die Einfuhr oder die Beförderung von Kohle und anderen festen fossilen Brennstoffen, die in Anhang XXII aufgeführt sind, bis 10. August 2022.

(3) Der betreffende Mitgliedstaat unterrichtet die anderen Mitgliedstaaten und die Kommission über jede nach diesem Artikel erteilte Genehmigung innerhalb von zwei Wochen nach deren Erteilung.

(4) Die Verbote gemäß Absatz 1 gelten nicht für die Erfüllung — bis zum 10. Oktober 2022 — von Verträgen, die vor dem 9. April 2022 geschlossen wurden.

Vergabenummer: AS260057**Unternehmensdaten¹**

Nr.	Frage	Antwort
1.	Vollständige Bezeichnung des Unternehmens (inkl. Rechtsform)	
2.	Anschrift (Straße, PLZ, Ort)	
3.	Kontaktdaten (mail, Telefon)	
4.	Vertretungsbefugnis (Funktion/Name des Vertreters/der Vertreterin bzw. der Vertreter/Vertreterinnen:	
5.	Unternehmensgröße (Anzahl Geschäftsstellen, Standorte):	
6.	Personalbestand Interne MitarbeiterInnen (Festanstellung): Externe MitarbeiterInnen (Subunternehmer, Freelancer, etc.):	
7.	Einzelunternehmen: Nur bei Antwort „Ja“ muss die Seite 2 ausgefüllt werden!	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
8.	Gründungsjahr:	
9.	Mitglied folgender Berufsgenossenschaft:	
10.	Umsatzsteuer-Identifikationsnummer:	
11.	Unternehmenssitz (Land):	
12.	Internetadresse:	

¹ Vom Bieter/Bewerber, bei Bieter-/Bewerbergemeinschaften von jedem Mitglied sowie von jedem Drittunternehmen auszufüllen, auf dessen Eignung sich der Bieter/Bewerber stützt. Das Formblatt ist erforderlichenfalls zu vervielfältigen.

Zusatzklärung

Nur auszufüllen, wenn es sich um ein Einzelunternehmen handelt!

Die Beantwortung der nachfolgenden Fragen soll bereits vor Angebotszuschlag zeigen, ob Anhaltspunkte für eine Beschäftigung vorliegen könnten, die für beide Vertragsparteien Sozialversicherungspflicht auslöst.

Die Beantwortung der Zusatzklärung hat keinen Einfluss auf einen etwaigen Angebotszuschlag.

Nr.	Frage	Antwort
1.	Besteht Ihre Tätigkeit in eigenverantwortlicher, kreativer, freiberuflicher Leistung?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
2.	Ist Ihre Tätigkeit als Gewerbe angemeldet oder in einem Handelsregister eingetragen?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
3.	Können Sie im Auftragsfall die Tätigkeit und die Arbeitszeit frei gestalten und müssen grundsätzlich keine Weisungen des Auftraggebers befolgen (allenfalls Absprachen bezüglich des Arbeitsergebnisses)?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
4.	Erbringen Sie Ihre Leistung unabhängig von anderen Personen?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
5.	Ist Ihnen parallel oder in zeitlicher Abfolge das Tätigwerden für weitere Auftraggeber möglich?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
6.	Ist es zutreffend, dass in den vergangenen drei Jahren keine weiteren Vertragsverhältnisse mit der BG-P bestanden haben bzw. zurzeit bestehen?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
7.	Beschäftigen Sie Mitarbeitende?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
8.	Setzen Sie zur Durchführung Ihrer Tätigkeit regelmäßig eigenes Kapital ein, das mit der Gefahr eines Verlustes verbunden ist?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
9.	Erbringen Sie Ihre Tätigkeit überwiegend in eigenen Arbeitsräumen, deren Kosten Sie selbst tragen?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
10.	Ist es zutreffend, dass für Sie im Urlaubs- oder Krankheitsfall die Vergütung nicht fortgezahlt wird?	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
11.	Ist es zutreffend, dass Sie keine Pflichtbeiträge zur Krankenversicherung zahlen? <i>(Nicht gemeint ist eine freiwillige Versicherung bei einer gesetzlichen Krankenkasse.)</i>	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein
12.	Besteht Versicherungspflicht in der Rentenversicherung? <i>(Nicht gemeint ist die Zahlung freiwilliger Beiträge zur DRV.)</i>	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein

Abschlussklärung

Ich versichere, die vorstehenden Fragen wahrheitsgemäß beantwortet zu haben. Mir ist bewusst, dass im Zuschlagsfall ein Vertragsverhältnis als Auftragnehmer mit der BG-Phoenics GmbH zustande kommt und Änderungen in den Verhältnissen – auch während der Vertragslaufzeit – zu einer Änderung der sozialversicherungsrechtlichen Beurteilung führen können. Insofern verpflichte ich mich, solche Änderungen umgehend der BG-Phoenics GmbH mitzuteilen.

Erklärende Person (Vor- und Zuname):	
Unternehmensbezeichnung des Bieters/Bewerbers:	
Datum der Erklärung:	

Vergabenummer: AS260057 Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich VR-Schulungs-Szenarien

REFERENZEN:

Kundenreferenzen erfolgreich abgeschlossener Projekte der XR/VR-Entwicklung in den letzten 3 Jahren, gem. 3.4.1. Informationsschreiben

Name des Bieters bzw. des Bewerbergemeinschaftsmitglieds

Auftragsgegenstand: _____

Auftraggeber und Branche: _____

Leistungsinhalte: _____

Leistungszeitraum: _____

Nettoauftragswert (€): _____

Ansprechpartner/Telefonnummer: _____

Beschreibung der erbrachten Leistungen der Referenzprojekte:
Auftrag, Entwicklungsprozess und Herausforderungen, besetzte Rollen



Leistungsbeschreibung

Vergabenummer: AS260057

Rahmenvertrag für Softwareentwicklungs- Beratungs- und
Unterstützungsleistungen im Bereich XR-VR-Schulungs-Szenarien

Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der BG-Phoenics GmbH. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Darüber hinaus sind die Inhalte dieses Dokumentes vertraulich. Der Vertragspartner ist insoweit verpflichtet, die vertraulichen Informationen gemäß den Regelungen der zwischen den Parteien bestehenden Geheimhaltungsvereinbarung zu behandeln.

Inhalt

1	Über dieses Dokument	4
2	Ausgangslage und Zielsetzung	5
3	Ausschreibungsgegenstand.....	7
4	Rollenbezogene Anforderungen	9
4.1	Product Owner (Rolle: Senior Manager)	11
4.1.1	Aufgaben	11
4.1.2	Mindestanforderungen	12
4.1.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	12
4.2	Story Designer / Narrative Designer (Rolle: Senior Manager)	13
4.2.1	Aufgaben	13
4.2.2	Mindestanforderungen	13
4.2.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	14
4.3	Interaction Designer / UX Designer XR-VR (Rolle: Senior Consultant)	14
4.3.1	Aufgaben	14
4.3.2	Mindestanforderungen	15
4.3.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	16
4.4	XR-VR-Developer (Rolle: Senior Consultant).....	16
4.4.1	Aufgaben	16
4.4.2	Mindestanforderungen	17
4.4.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	18
4.5	Instructional Designer (Rolle : Senior Consultant).....	18
4.5.1	Aufgaben	18
4.5.2	Mindestanforderungen	19
4.5.3	Wünschenswert	20
4.6	3D-Artist / Environment Artist (Rolle: Consultant)	20
4.6.1	Aufgaben	20
4.6.2	Mindestanforderungen	21
4.6.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	22
4.7	Technical Artist (Rolle: Consultant)	22
4.7.1	Aufgaben	22
4.7.2	Mindestanforderungen	23
4.7.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	24
4.8	Sound Designer / Voice Artist (Rolle: Consultant)	24
4.8.1	Aufgaben	24
4.8.2	Mindestanforderungen	25
4.8.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	25

4.9	QA Tester Quality Assurance (Rolle: Consultant)	26
4.9.1	Aufgaben	26
4.9.2	Mindestanforderungen	27
4.9.3	Zusatzkriterien (Bewertungskriterien).....	27
5	Dokumentation	28
6	Dauer der Leistungserbringung	29
7	Ort der Leistungserbringung	29
8	Mengenangaben	30
9	Preisblatt und Mengengerüst.....	31
10	Maximaler Auftragswert	31
	Der maximale Auftragswert beträgt 5 Mio. EURO netto.	31

1 Über dieses Dokument

Die Vergabestelle als Auftraggeber¹ ist IT-Dienstleister für Berufsgenossenschaften, andere Sozialversicherungsträger, deren Einrichtungen und ähnliche Organisationen. Gesellschafter des Auftraggebers sind die Berufsgenossenschaft der Bauwirtschaft (BG BAU) mit Sitz in Berlin, die Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe (BGN) mit Sitz in Mannheim und die Berufsgenossenschaft Rohstoffe und chemische Industrie (BG RCI) mit Sitz in Heidelberg.

Dieses Dokument stellt die Leistungsbeschreibung zur Ausschreibung für Entwicklungs-, Beratungs- und Unterstützungsleistungen im Rahmen des Projekts „XR-VR-Schulungen“, mit dem Ziel der Weiter- und Neuentwicklung inkl. Bereitstellung von Virtual-Reality-Schulungs-Szenarien (im Folgenden als „XR-VR-Schulungs-Szenarien“ bezeichnet), dar.

In der Leistungsbeschreibung sind die Ziele, die mit der eingeleiteten Ausschreibung verfolgt werden, ebenso definiert wie die fachlichen, organisatorischen und technischen Anforderungen an die zu erbringenden Leistungen.

¹ Zur Vereinfachung der Lesbarkeit des Dokumentes wird die männliche Form für alle Geschlechter und Rechtsform verwendet.

2 Ausgangslage und Zielsetzung

2.1. Ausgangslage und Akteure

Die BG-Phoenix GmbH (nachfolgend: „BGP“) tritt in dieser Ausschreibung als ausschreibende Stelle (Vergabestelle) und künftiger Auftraggeber auf.

Die BG-Phoenix GmbH wurde im Jahr 2000 als ausgelagerte IT gegründet und ist IT-Dienstleister für Berufsgenossenschaften, andere Sozialversicherungsträger, deren Einrichtungen und ähnliche Organisationen.

Gesellschafter des Auftraggebers sind neben der BG BAU, mit der sich die BG-Phoenix GmbH in einer umsatzsteuerlichen Organschaft befindet, die Berufsgenossenschaft Nahrungsmittel und Gastgewerbe (BGN) mit Sitz in Mannheim und die Berufsgenossenschaft Rohstoffe und chemische Industrie (BG RCI) mit Sitz in Heidelberg. Zum Kreis der potenziellen Nutzer gehören weitere Sozialversicherungsträger im Bereich der Unfallversicherung, insbesondere die Berufsgenossenschaft für Gesundheitsdienst und Wohlfahrtspflege (BGW), die BG Verkehr, BG ETEM, BGHW und weitere Unfallkassen.

Die Kunden der BG-Phoenix GmbH stehen vor der Herausforderung der gesetzlichen Pflicht zur Digitalisierung ihrer Geschäftsprozesse und der Kundenservices. Die Hauptabteilungen „Prävention“ und „Bildung“ der Berufsgenossenschaften sind inhaltlich und organisatorisch für die Schulungsangebote verantwortlich.

Die Versicherten der beteiligten Berufsgenossenschaften sind die Hauptzielgruppe der Schulungsangebote. Ziel der Kunden ist es, durch ein geeignetes, digitales und modernes Bildungsangebot zur Unfallprävention beizutragen.

Daher wurden die Möglichkeiten und Chancen geprüft, dass Schulungsmodulare bestehender Lernpfade, durch die Bereitstellung von XR-VR-Schulungs-Szenarien moderner, erlebbarer und für Nutzende attraktiver und zielbringender zu gestalten.

Hierfür werden schrittweise bestehende Schulungskonzepte und Lernpfade analysiert und Schulungsmodulare, die für den Einsatz von XR-VR-Technologien geeignet sind, identifiziert. Durch die modulare Integration von XR-VR-Schulungs-Szenarien für geeignete Lerninhalte in einzelne Schulungsmodulare sollen Lernerfolge, Transferleistungen und die Individualisierung der Lernpfade gestärkt werden.

Dazu sollen XR-VR-Schulungs-Szenarien neu entwickelt und auf bereits vorhandenen Meta Quest 3 Brillen den Lehrgangsteilnehmern zur Verfügung gestellt werden.

Lehrgangsteilnehmer/Endanwender sind derzeit:

1. Seminardurchführende oder Dozenten: Seminarlehrende werden mit den XR-VR-Szenarien einen Teil ihrer Schulungen didaktisch abbilden.
2. Versicherte und Unternehmer: Versicherte und Unternehmer durchlaufen verschiedene mehrstufige Qualifizierungspfade. Im Rahmen des Blended-Learningkonzeptes werden hier die entwickelten XR-VR-Szenarien für geeignete Lernmodule und -inhalte eingesetzt.

Die Projektumsetzung erfolgt vollständig in deutscher Sprache. Erforderliche Sprachniveaus sind rollenspezifisch im Kapitel 4 beschrieben.

Die BG-Phoenix GmbH ist durch die Kunden mit der Gesamtkoordination des Themas „XR-VR-Schulungen“ beauftragt. Die BG-Phoenix übernimmt somit im Auftrag der Kunden die Federführung für die Ausschreibung, Steuerung der Umsetzung der XR-VR-Schulungs-Szenarien-Entwicklung und ist künftiger Auftraggeber des künftigen Auftragnehmers. Der künftige Auftragnehmer wird als Teil der BG-Phoenix GmbH die Interessen aller Stakeholder erfassen, vertreten und koordinieren.

2.2. Zielsetzung und Aufgabenstellung

Ziel der eingeleiteten Ausschreibung ist es, einen Rahmenvertrag mit einem Auftragnehmer über Leistungen zur Beratung- und Unterstützung bei der Konzeption sowie der technischen Neuentwicklungen von XR-VR-Schulungs-Szenarien nach Maßgabe des jeweils bestehenden Bedarfs des Auftraggebers sowie über Leistungen zur Beratung und Unterstützung bei der Weiterentwicklung bereits bestehender XR-VR-Schulungs-Szenarien abzuschließen.

Die Aufgabenstellung besteht einerseits in der Analyse bestehender XR-VR-Schulungs-Szenarien, der Beratung, der technischen und didaktischen Konzeption und Unterstützung sowie ggf. der technischen Umsetzung von Weiterentwicklungen bereits vorhandene XR-VR-Schulungs-Szenarien.

Die Aufgabenstellung besteht andererseits in der Beratung, der technischen und didaktischen Konzeption und Unterstützung sowie ggf. der technischen Umsetzung auf Basis der fachlichen Anforderungen der beteiligten Akteure bei der Entwicklung neuer XR-VR-Schulungs-Szenarien.

Der Auftraggeber erwartet jeweils in beiden Konstellationen Maßnahmen zur Befähigung des Auftraggebers.

Ziel des Auftraggebers ist es, jeweils bedarfsentsprechend in einem Statement of work (SOW) den jeweils bestehenden Bedarf mitsamt funktionaler Zielsetzung, der terminlichen Anforderungen und den aus Sicht des Auftraggebers erforderlichen Rollen zu erfassen. Der Auftraggeber wird den künftigen Auftragnehmer auf dieser Grundlage zur Abgabe eines Angebots binnen eines Zeitraums von maximal 5 Werktagen auffordern.

2.3. Abgrenzung

Die gesetzlichen Aufgaben und Verantwortlichkeiten gegenüber den jeweiligen Rechts- und Fachaufsichten verbleiben vollständig bei den einzelnen Kooperationspartnern.

Rechtsberatungsleistungen sind explizit kein Bestandteil der ausgeschriebenen Leistungen.

3 Ausschreibungsgegenstand

Ausgeschrieben wird der Abschluss eines Rahmenvertrages mit einem Wirtschaftsteilnehmer über technische und didaktische Beratungs-, Unterstützungs- und Softwareentwicklungsleistungen.

Der Auftraggeber wird den jeweils bestehenden Bedarf in einem Statement of Work (SOW) erfassen, beispielsweise die Aufgabenstellung zur Entwicklung eines XR/VR-Schulungsszenario für best. Lernziel, die Zielgruppe, Ausgangslage sowie Abnahmekriterien/Lieferobjekte mitsamt den geforderten Qualitäten definieren. Das einschlägige Regelwerk mitsamt der bisher genutzten Schulungsunterlagen werden mit dem SOW zur Verfügung gestellt und der künftige Auftragnehmer aufgefordert, ein Angebot mit einem Umsetzungsvorschlag und den erforderlichen Rollen binnen einer Frist von maximal xx Werktagen einzureichen.

Die Mindestanforderungen an die Profile, die im Bedarfsfall durch einen Einzelabruf/Statement of Work (SOW) durch den Auftragnehmer zur Leistungserbringung eingesetzt werden, werden jeweils bedarfsentsprechend durch weitere Skillanforderungen ergänzt, entsprechendes gilt für Termine und die Menge an personellen Ressourcen.

Der Auftragnehmer muss die geforderten XR-VR-Schulung-Szenarien als eigenständig nutzbare Software der BG-Phoenics GmbH zur Verfügung stellen. Der Auftragnehmer muss

die beteiligten Akteure methodisch fundiert unterstützen. Jede Unterstützung muss methodisch und konzeptionell geplant, mit dem Auftraggeber sowie unter Einbeziehung aller Akteure umgesetzt und mit konkreten Arbeitsergebnissen begleitet und dokumentiert werden.

Leistungsinhalte werden **beispielsweise** sein:

- (1.) Übernahme und Weiterentwicklung (technisch und didaktisch) bestehender XR-VR-Schulungs-Szenarien zur Verwendung auf existierender Hardware (derzeit Meta Quest 3 Brillen),
- (2.) Erst- und Weiterentwicklung neuer XR-VR-Schulungs-Szenarien zur Verwendung auf vorhandener Hardware (derzeit Meta Quest 3 Brillen),
- (3.) Bereitstellung lauffähiger HTML-Versionen von XR-VR-Schulungs-Szenarien
- (4.) Unterstützung der Einbindung von XR-VR-Schulungsszenarien in Lern-Management-Systeme.
- (5.) Analyse, Erarbeitung und Weiterentwicklung didaktischer Schulungskonzepte,
- (6.) Didaktisch-konzeptionelle Begleitung und Beratung im Rahmen der technischen Erst- und Weiterentwicklung sowie bei der Bereitstellung der XR-VR-Schulungs-Szenarien,
- (7.) Gemeinsame Projektleitung mit den Vertretern der BG-Phoenix GmbH und deren Kunden,
- (8.) Beratung und Unterstützung BG-Phoenix GmbH und deren Kunden,
- (9.) Übernahme der internen Projektleitung bzw. Übernahme von Teilprojektleitungsaufgaben des Auftragnehmers,
- (5.) Beratung und Unterstützung der Projekt- und/oder Teilprojektleitungen, z.B. durch Übernahme von Projektmanagementaufgaben,
- (6.) Beratung bei der Ausgestaltung des gemeinsamen Zielbildes und des Vorgehens zur Umsetzung,
- (7.) Erarbeitung von Gestaltungsvorschlägen, Dokumenten und Dokumentationen,

- (8.) Erarbeitung und Fortschreibung von Architekturbildern und Konkretisierungen,
- (9.) Vor- und Nachbereitung sowie Moderation von Workshops,
- (10.) Erarbeitung fachlicher und technischer Gestaltungsvorschläge,

4 Rollenbezogene Anforderungen

Von der Ausschreibung umfasst sind nachfolgende Profile, die in der Angebots- und Verhandlungsphase **jeweils durch minimal ein (1) und maximal zwei (2) anonymisierte** Profile anzubieten sind. In die Angebotswertung fließen beide Profile ein, in dem die erreichte Punktzahl addiert wird.

Einen ersten Gesamtüberblick zu den Profilen und deren Skills gibt folgende Tabelle:

Rolle	Muss	Wichtig	Bonus
Product Owner	Führung & Steuerung	Organisation	Zertifizierung
Instructional Designer	Didaktik	E-Learning	XR-VR
Story Designer / Narrative Designer	Storytelling	Interaktivität	Training
Interaction Designer / UX Designer	Usability	Interaktion	XR-VR
XR-VR Developer	Engine + Code	Interaktion	Learning
3D Artist / Environment Artist	Modeling	Optimierung	Realismus
Technical Artist	Performance	Shader	Tools
Sound Designer / Voice Artist	Audio	Voice	3D Sound
QA Tester / Quality Assurance	Testing	Usability	Learning

Tabelle 1 - Rollen- und Skill-Matrix

Die in Tabelle 1 - Rollen- und Skill-Matrix beschriebenen Rollen, können bei Vorhandensein aller Anforderungen, wie nachfolgend dargestellt, auch in Personalunion angeboten werden:

Bezeichnung Rolle Einzelbesetzung	Bezeichnung Rolle Personalunion
Instructional Designer	Learning Experience Designer
Story Designer / Narrative Designer	
Interaction Designer / UX Designer	UX Research & Testing
QA Tester / Quality Assurance	
XR-VR Developer	Tech Generalist
Technical Artist	
3D Artist / Environment Artist	Real-time Artist
Technical Artist	

Tabelle 2 - Darstellung möglicher Rollenkombinationen

4.1 Product Owner (Rolle: Senior Manager)

4.1.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Product Owner zu erfüllen:

- Verantwortet und priorisiert das Team Backlog mit Blick auf die Projektprioritäten und unter Berücksichtigung aller Stakeholder, zur konzeptionellen und technischen Integrität der Features.
- Anwendung von relevanten Metriken und KPIs, um die Wertschöpfung kontinuierlich zu optimieren.
- Sicherstellung, dass klar verständliche Anforderungen mit Akzeptanzkriterien beschrieben sind.
- Priorisierung der Anforderungen nach Wirtschaftlichkeit (Kosten/Nutzen-Verhältnis).
- Verantwortet die Budget- und Bedarfsplanung einschließlich Controlling.
- Kundenkommunikation und Stakeholder-Management, einschließlich der Klärung von Abhängigkeiten mit POs anderer Teams.
- Qualitätskontrolle und Verantwortung zum Abschluss der Tickets.
- Verantwortung der Spezifikation und Dokumentation.
- Gestaltet im Einklang mit der Unternehmensvision die Produktvision und -ziele.
- Beobachtet und analysiert den Markt und versteht die Wettbewerbsaktivitäten.
- Unterstützung der Verantwortlichen der BG-Phoenics GmbH;
- Koordinierung des Teams auf Seiten des Auftragnehmers und Abstimmung mit dem Auftraggeber und den Akteuren;
- Verantwortet und koordiniert die Sprint-/Phasenplanung;
- Ansprechpartner für BG-Phoenics-Projektleitungen;

- Beratung und Begleitung des TOP-Managements in anlassbezogene, herausfordernden Managementsituationen und Entscheidungen (Beispiel: Projektzielgefährdung, Veränderungsmanagement, Krisensituationen);
- Beratung und Coach in der Lösungsfindung bei komplexen Fragestellungen zum;
- Impulse und Empfehlungen zur Nutzung von passenden Projektmanagement-Werkzeugen und deren Anwendung;
- Berichterstattung, Reporting und Dokumentation.

4.1.2 Mindestanforderungen

- Mindestens 5 Jahre Berufserfahrung im Bereich agile XR-VR-Entwicklung mit „einschlägigen Kenntnissen“ in der Erarbeitung von Produkt-Visionen unter Berücksichtigung aller Interessengruppen, der Übersetzung in operative Ziele und der Verwaltung und Priorisierung von Produkt Backlogs im Rahmen des Anforderungs-Managements
- Verhandlungssichere Deutschkenntnisse (C1) in Wort und Schrift. Nachzuweisen durch Sprachzertifikat oder Muttersprache.
- Erfolgreich abgeschlossenes Studium der Mathematik, (Wirtschafts-)Informatik, Betriebswirtschaftslehre oder „vergleichbare Ausbildung“. Nachzuweisen durch eine Kopie des Abschlusszeugnisses, bzw. einer Eigenerklärung des Bieters.

4.1.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Referenzprojekt im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf.

4.2 Story Designer / Narrative Designer (Rolle: Senior Manager)

4.2.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Story Designer / Narrative Designer zu erfüllen:

- Entwicklung didaktisch fundierter Storylines für XR-VR-basierte Schulungs- und Trainingsszenarien;
- Übersetzung von Fachinhalten, Lernzielen und Schulungsinhalten in praxisnahe, interaktive Storylines, Szenarien und Simulationen;
- Gestaltung von realistischen Anwendungssituationen (z. B. Gesprächssituationen, sicherheitskritische Abläufe, Entscheidungsprozesse), Dialogen und Nutzerpfaden (Branching Narratives);
- Entwicklung von Entscheidungsbäumen und Szenarien mit klarem Lernfokus (Fehler, Konsequenzen, Feedback);
- Erstellung von Storyboards, Drehbüchern und Szenenbeschreibungen für Trainingsmodule;
- Enge Zusammenarbeit mit Fachexperten und Instructional Design zur Sicherstellung der fachlichen Korrektheit und Lernwirksamkeit;
- Integration von Feedbackmechaniken, Reflexionsmomenten und Lernkontrollen in die Narrative;
- Iterative Optimierung der Szenarien basierend auf Testergebnissen und Lernfeedback.

4.2.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation in Medien, Pädagogik, Kommunikation, Dramaturgie oder verwandten Bereichen
- Verhandlungssichere Deutschkenntnisse (C1) in Wort und Schrift. Nachzuweisen durch Sprachzertifikat oder Muttersprache.
- Erfahrung im Storytelling für interaktive Medien (z. B. XR/VR/AR, Simulationen) oder für Lernformate (z. B. E-Learning, Blended Learning, Simulationen,

XR/VR/AR) sowie Verständnis für didaktische Konzepte und Lernprozesse, Lernziele und Kompetenzentwicklung

- mindestens zweijährige Berufserfahrung als Story Designer / Narrative Designer im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.2.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung in der Konzeption von Trainings für Unternehmen oder Bildungseinrichtungen
- Kenntnisse gängiger Lernstandards (z. B. SCORM, xAPI)
- Erfahrung mit Autorentools oder Game Engines (z. B. Unity, Unreal)
- Erfahrung in der Entwicklung von Assessments und Lernzielkontrollen
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.3 Interaction Designer / UX Designer XR-VR (Rolle: Senior Consultant)

4.3.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Interaction Designer / UX Designer (XR-VR) zu erfüllen:

- Konzeption und Gestaltung intuitiver Interaktionskonzepte für XR-VR-basierte Trainingsanwendungen;
- Entwicklung nutzerzentrierter User Journeys unter Berücksichtigung von Lernzielen und Nutzungskontext;
- Definition von Interaktionsmustern (z. B. Hand-Tracking, Controller-Input, Blicksteuerung);

- Gestaltung von Interaktionen, die reale Arbeitssituationen sinnvoll abbilden (z. B. Abläufe, Entscheidungsprozesse, Gesprächssituationen);
- Gestaltung von Navigationsstrukturen und Informationsarchitektur innerhalb virtueller Lernumgebungen;
- Reduktion von Komplexität und kognitiver Belastung zur optimalen Unterstützung des Lernprozesses;
- Entwicklung von Navigations- und Orientierungskonzepten in virtuellen Lernumgebungen;
- Erstellung von Wireframes, Prototypen und UX-Konzepten für immersive Anwendungen;
- Sicherstellung einer hohen Usability sowie Minimierung von kognitiver Belastung und Motion Sickness;
- Enge Zusammenarbeit mit Instructional Design, Story Design, Entwicklung und 3D-Art;
- Durchführung und Auswertung von Usability-Tests sowie iterative Optimierung der Nutzererfahrung;
- Integration von Feedback-, Hilfesystemen und Lernunterstützung und Reflexionsmöglichkeiten in die Nutzerführung und Interaktion.

4.3.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation in UX-Design, Interaction Design, Human-Computer Interaction, Medieninformatik oder verwandten Bereichen;
- Verhandlungssichere Deutschkenntnisse (B2) in Wort und Schrift. Nachzuweisen durch Sprachzertifikat oder Muttersprache.
- Erfahrung in der Gestaltung von Benutzererlebnissen für interaktive Anwendungen und für Lernanwendungen (z. B. E-Learning, Simulationen, XR/VR/AR oder 3D-Umgebungen);

- Fundiertes Verständnis von nutzerzentrierten Designmethoden und Usability- und Lernprinzipien;
- Erfahrung in der Entwicklung von Interaktionskonzepten für komplexe Anwendungen
- Sicherer Umgang in gängigen Prototyping- und Design-Tools (z. B. Figma, Adobe XD, Sketch);
- mindestens fünfjährige Berufserfahrung als Interaction Designer / UX Designer im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.3.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung in der Konzeption von Trainingslösungen für Unternehmen oder Bildungseinrichtungen
- Kenntnisse in Lernstandards und Tracking (z. B. SCORM, xAPI)
- Verständnis ergonomischer und wahrnehmungspsychologischer Aspekte in XR-VR (z. B. Motion Sickness, Aufmerksamkeit, räumliche Orientierung)
- Erfahrung in der Entwicklung von Assessments und Lernzielkontrollen
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.4 XR-VR-Developer (Rolle: Senior Consultant)

4.4.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil XR-VR-Developer zu erfüllen:

- Entwicklung und Umsetzung von XR-VR-basierten Trainings- und Schulungsanwendungen (z.B. mit Unity oder Unreal Engine);

- Technische Umsetzung didaktischer Konzepte in interaktive Lernabläufe (z.B. Szenarienlogik, Fortschrittssteuerung, Feedbackmechaniken);
- Implementierung interaktiver Lernszenarien, inklusive Entscheidungslogiken und Feedbackmechaniken;
- Integration von didaktischen Konzepten in technische Abläufe (z.B. Fortschrittslogik, Lernfeedback, Szenariensteuerung);
- Integration von Lernhilfen, Feedbacksystemen und Lernzielkontrollen in die Anwendung;
- Anbindung an Lernplattformen und Tracking-Systeme (z.B. SCORM, xAPI) zur Auswertung von Lernerfolgen;
- Umsetzung von Interaktionskonzepten (z.B. Controller, Hand-Tracking, Blicksteuerung) in enger Abstimmung mit UX Design und Instructional Design;
- Einbindung und Optimierung von 3D-Assets, Animationen, Audio und UI-Elementen;
- Entwicklung von Schnittstellen zu Lernplattformen und Tracking-Systemen (z.B. SCORM, xAPI);
- Durchführung von Tests, Fehleranalyse und kontinuierliche Optimierung der Anwendung;
- Sicherstellung von Performance, Stabilität und Benutzerfreundlichkeit in XR-VR-Umgebungen für unterschiedliche Zielgruppen;
- Enge Zusammenarbeit mit Fachexperten, Instructional Design, Story Design, UX und 3D-Art.

4.4.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation in Informatik, Medieninformatik, Game Development oder verwandten Bereichen;

- Erfahrung in der Entwicklung interaktiver Anwendungen, idealerweise im Bereich XR/VR/AR, 3D, Simulationen oder Lernsoftware;
- Sehr gute Kenntnisse in C# (Unity) oder C++ (Unreal Engine);
- Erfahrung im Umgang mit Game Engines (z. B. Unity, Unreal Engine) sowie mit Echtzeit-3D-Anwendungen;
- Verständnis für Softwarearchitektur, Performance-Optimierung, technische Umsetzung von Lernprozessen, Nutzerinteraktionen und Debugging;
- mindestens dreijährige Berufserfahrung als XR-VR-Developer im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.4.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Verständnis von UX/UI-Prinzipien und deren technischer Umsetzung in XR-VR
- Erfahrung mit XR-VR-Hardware und SDKs (z. B. Meta Quest, HTC Vive)
- Grundverständnis didaktischer Konzepte und Kompetenzmodelle
- Erfahrung in agilen Entwicklungsprozessen
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.5 Instructional Designer (Rolle : Senior Consultant)

4.5.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Instructional Designer zu erfüllen:

- Konzeption didaktischer Gesamtkonzepte für XR-VR-basierte Trainings- und Schulungslösungen;

- Definition von Lernzielen, Kompetenzen und Lernpfaden in Abstimmung mit Fachbereichen;
- Strukturierung und Aufbereitung von Schulungsinhalten in didaktisch sinnvolle, praxisnahe, handlungsorientierte und interaktive Lernszenarien;
- Entwicklung von Lernstrategien (z. B. problemorientiertes Lernen, Simulationen, handlungsorientierte Trainings);
- Entwicklung von Trainingskonzepten zur Förderung von Handlungskompetenz (z.B. Simulationen, Entscheidungsübungen, Anwendungsszenarien)
- Übersetzung komplexer Fachinhalte in verständliche, praxisnahe und zielgruppengerechte Lernformate;
- Enge Zusammenarbeit mit Story Design, UX, Entwicklung und 3D-Art zur Umsetzung der Lernkonzepte;
- Integration von Feedbackmechanismen, Übungsphasen, Reflexionsphasen und Lernzielkontrollen in die Trainingszenarien;
- Entwicklung von Assessments und Evaluationskonzepten zur Messung des Lernerfolgs;
- Qualitätssicherung der Lerninhalte hinsichtlich Didaktik, Verständlichkeit und Zielgruppenorientierung;
- Iterative Optimierung der Trainingskonzepte basierend auf Feedback und Lerndaten.

4.5.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation im Bereich Pädagogik, Bildungswissenschaften, Erwachsenenbildung, Instructional Design oder verwandten Bereichen;
- Mehrjährige Erfahrung in der Konzeption von Schulungen oder Weiterbildungsmaßnahmen (z. B. E-Learning, Blended Learning, Simulationen);
- Fundiertes Wissen in Didaktik, Lernpsychologie und Kompetenzentwicklung;

- Erfahrung in der Entwicklung von Lernzielen, Trainingskonzepten und Assessments;
- mindestens zweijährige Berufserfahrung als Instructional Designer im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.5.3 Wünschenswert

- Erfahrung in der Konzeption von XR-VR- oder simulationsbasierten Trainings
- Kenntnisse von Lernstandards und Tracking (z. B. SCORM, xAPI)
- Erfahrung mit Lernplattformen oder Autorentools
- Grundverständnis von UX/UI und Interaktionsdesign
- Erfahrung in der Entwicklung von Trainings für Unternehmen oder Bildungseinrichtungen
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.6 3D-Artist / Environment Artist (Rolle: Consultant)

4.6.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil 3D-Artist / Environment Artist zu erfüllen:

- Erstellung realistischer, funktionaler und didaktisch sinnvoller 3D-Umgebungen für XR-VR-basierte Schulungs- und Trainingsszenarien;
- Modellierung, Texturierung und Optimierung von Objekten, Assets und Szenen (z. B. Arbeitsumgebungen, Maschinen, Räume);

- Visualisierung von Arbeitsplätzen, Prozessen und Situationen zur Unterstützung des Lerntransfers;
- Visuelle Umsetzung realer Arbeitsprozesse und -situationen in enger Abstimmung mit Fachexperten;
- Gestaltung von Umgebungen, die Orientierung, Aufmerksamkeit und Verständnis der Lernenden fördern;
- Sicherstellung einer hohen visuellen Verständlichkeit und Orientierung für Lernende;
- Optimierung von 3D-Assets hinsichtlich Performance und XR-VR-Anforderungen (z. B. Polygonanzahl, LODs, Lighting);
- Unterstützung bei der Entwicklung von Interaktionsflächen und visuellen Feedbackelementen;
- Enge Abstimmung mit Fachexperten zur korrekten und praxisnahen Darstellung von Abläufen und Kontexten;
- Unterstützung bei der visuellen Hervorhebung relevanter Lerninhalte (z. B. Fokus, Hinweise, Zustandsänderungen);
- Optimierung von 3D-Assets hinsichtlich Performance und Lesbarkeit in XR-VR-Anwendungen
- Zusammenarbeit mit UX Design und Entwicklung zur Integration der Assets in die Anwendung;
- Mitwirkung bei der Definition visueller Standards und Stilrichtlinien für Trainingsumgebungen

4.6.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation im Bereich 3D-Design, Game Art, Mediengestaltung oder verwandten Bereichen;

- Erfahrung in der Erstellung von 3D-Assets für Echtzeit-Anwendungen (z. B. Simulationen, XR/VR/AR, Lernanwendungen);
- Sicherer Umgang mit gängigen 3D-Tools (z. B. Blender, Maya, 3ds Max oder vergleichbar) insbesondere in den Bereichen Texturing, UV-Mapping, Lighting und Rendering für Echtzeitumgebungen;
- mindestens dreijährige Berufserfahrung als 3D-Artist / Environment Artist im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.6.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung in der Visualisierung von Schulungs- oder Trainingsumgebungen (z. B. Industrie, Medizin, Dienstleistung)
- Grundkenntnisse in Game Engines (z. B. Unity oder Unreal Engine)
- Verständnis von UX/UI-Prinzipien in immersiven Lernumgebungen
- Erfahrung mit Animation (z. B. Darstellung von Prozessen oder Zustandsänderungen)
- Kenntnisse in Material- und Shader-Erstellung
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.7 Technical Artist (Rolle: Consultant)

4.7.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Technical Artist zu erfüllen:

- Schnittstellenfunktion zwischen 3D-Art, Entwicklung, UX Design und Instructional Design zur Umsetzung performanter XR-VR-Trainingsanwendungen;

- Optimierung von 3D-Assets und Szenen hinsichtlich Performance, Speicherverbrauch, Stabilität, visueller Klarheit und Darstellungsqualität in XR-VR-Umgebungen und für Lernanwendungen;
- Entwicklung und Implementierung von Materialien, Shadern und visuellen Effekten für Echtzeitumgebungen;
- Sicherstellung einer flüssigen und störungsfreien Nutzererfahrung zur Unterstützung des Lernprozesses (z. B. Framerate, Ladezeiten, Responsivität);
- Unterstützung bei der Integration von Assets in Game Engines (z. B. Unity oder Unreal Engine);
- Analyse und Behebung von Performance-Engpässen (z. B. Framerate, Latenzen);
- Entwicklung und Optimierung von Tools, Workflows und Pipelines zur effizienten Content-Produktion / Erstellung von Trainingsinhalten;
- Unterstützung bei der visuellen Umsetzung von Interaktions- und Feedbackmechaniken;
- Sicherstellung visueller Qualität bei gleichzeitiger Einhaltung technischer Anforderungen;
- Unterstützung bei der Umsetzung von Interaktions- und Visualisierungskonzepten;
- Enge Zusammenarbeit mit allen Gewerken und Projektbeteiligten zur kontinuierlichen Verbesserung der Produktionsprozesse und Trainingsanwendungen.

4.7.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation im Bereich Game Development, Medieninformatik, Computergrafik oder verwandten Bereichen;
- Erfahrung als Technical Artist oder in einer vergleichbaren Rolle in Echtzeit-3D-Projekten (z.B. Simulationen, XR/VR/AR, Lernanwendungen);
- Erfahrung im Umgang mit Game Engines (z. B. Unity, Unreal Engine);

- Kenntnisse in mindestens einer Programmiersprache oder Skriptsprache (z. B. C#, C++, Python, HLSL);
- mindestens dreijährige Berufserfahrung als Technical Artist im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.7.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung in der Entwicklung von Schulungs- oder Trainingslösungen
- Verständnis von UX/UI- sowie didaktischen Anforderungen in immersiven Lernumgebungen
- Kenntnisse in Animation, Rigging oder VFX
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.8 Sound Designer / Voice Artist (Rolle: Consultant)

4.8.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil Sound Designer / Voice Artist zu erfüllen:

- Konzeption und Umsetzung von Audio- und Sprachkonzepten für XR-VR-basierte Trainingsanwendungen;
- Gestaltung von räumlichem (3D-)Sound zur Unterstützung von Orientierung, Immersion und Lernprozessen (z. B. Anleitung, Feedback, Orientierung);
- Aufnahme, Bearbeitung und Integration von Sprachinhalten (z. B. Instruktionen, Dialoge, Simulationen);
- Entwicklung von Soundeffekten zur Unterstützung von Interaktionen, Zuständen, Aktionen und Konsequenzen und Lernfeedback im Lernkontext;

- Enge Abstimmung mit Story Design, UX und Instructional Design zur optimalen Einbettung von Audio in den Lernkontext;
- Sicherstellung einer klaren, verständlichen und zielgruppengerechten Sprachführung;
- Sicherstellung einer klaren, verständlichen und zielgruppengerechten Sprachführung;
- Anpassung von Audioinhalten an unterschiedliche Zielgruppen und Lernniveaus;
- Optimierung von Audio hinsichtlich Performance und technischer Anforderungen in XR-VR;
- Integration von Audio-Assets in Game Engines (z. B. Unity oder Unreal Engine);
- Iterative Verbesserung von Audio- und Sprachkonzepten basierend auf Nutzerfeedback und Lernergebnissen.

4.8.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossene Ausbildung oder Studium im Bereich Sound Design, Audioproduktion, Medienproduktion oder vergleichbare Qualifikation;
- Erfahrung in der Erstellung von Audioinhalten für interaktive Anwendungen oder Lernanwendungen (z. B. E-Learning, Simulationen, XR/VR/AR);
- Verständnis für die Rolle von Audio in Lernprozessen und Interaktionskontexten (z. B. kognitive Entlastung, Aufmerksamkeit, Verständlichkeit) sowie Erfahrung im Umgang mit interaktiven Audioformaten und verzweigenden Dialogen;
- mindestens zweijährige Berufserfahrung als Sound Designer / Voice Artist im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.8.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung in der Entwicklung von Trainingslösungen für Unternehmen oder Bildungseinrichtungen

- Kenntnisse in 3D-Audio und Spatial Sound für XR-VR-Anwendungen
- Erfahrung mit Game Engines (z. B. Unity, Unreal Engine)
- Grundverständnis von UX/UI- sowie didaktischen Anforderungen
- Erfahrung mit mehrsprachigen Trainingsformaten und Lokalisierung
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

4.9 QA Tester Quality Assurance (Rolle: Consultant)

4.9.1 Aufgaben

Folgende Aufgaben sind durch das Skill-Profil QA Tester (Quality Assurance) zu erfüllen:

- Planung, Durchführung und Dokumentation von Tests für XR-VR-basierte Trainings- und Schulungsanwendungen;
- Überprüfung von Funktionalität, Stabilität und Benutzerfreundlichkeit im Kontext realer Trainingssituationen;
- Identifikation, Analyse und Nachverfolgung von Fehlern (Bug Tracking) sowie Abstimmung mit Entwicklung und Design zur Behebung;
- Sicherstellung der korrekten Umsetzung von Lernabläufen, Szenarienlogiken und Feedbackmechaniken
- Sicherstellung einer konsistenten und intuitiven Nutzererfahrung in XR-VR-Lernumgebungen;
- Überprüfung der korrekten Umsetzung von Lernabläufen, Szenarienlogiken und Feedbackmechaniken;
- Durchführung von Usability-Tests mit Fokus auf Lernende und Trainingskontext zur Bewertung der Nutzerführung und Verständlichkeit;

- Enge Zusammenarbeit mit Entwicklung, UX, Story Design und Instructional Design zur Fehlerbehebung und Optimierung;
- Erstellung und Pflege von Testplänen, Testfällen und Testberichten;
- Unterstützung bei der Qualitätssicherung von Releases und Updates;
- Enge Zusammenarbeit mit Instructional Design, UX, Story Design und Entwicklung.

4.9.2 Mindestanforderungen

- Abgeschlossenes Studium oder vergleichbare Qualifikation im Bereich Informatik, Medieninformatik, Qualitätsmanagement oder verwandten Bereichen;
- Erfahrung im Testing von Software oder interaktiven Anwendungen, idealerweise im Bereich Lernanwendungen, Simulationen oder XR/VR/AR;
- Kenntnisse von Testmethoden, Testprozessen und Qualitätssicherung;
- mindestens dreijährige Berufserfahrung als QA Tester (Quality Assurance) im Bereich agile XR/VR-Entwicklung, nachgewiesen durch entsprechende zeitliche Angaben der betreuten Projekte und der eigenen Rolle im Lebenslauf (CV);

4.9.3 Zusatzkriterien (Bewertungskriterien)

- Erfahrung im Bereich Schulungen, E-Learning oder Weiterbildung
- Kenntnisse in Usability-Testing und Nutzerforschung im Lernkontext
- Erfahrung mit XR-VR-Hardware und immersiven Anwendungen
- Grundverständnis von UX/UI- sowie didaktischen Konzepten
- Kenntnisse in Testautomatisierung
- mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Optimalerweise im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Unfallverhütung etc.). Ziel des Projektes ist/war die Entwicklung von XR-VR-Szenarien.

5 Dokumentation

Aufgabe des künftigen Auftragnehmers ist es, die jeweils erbrachten Leistungen, Handlungsempfehlungen, Entscheidungsalternativen, offene Aufgaben, Abhängigkeiten, Statusberichte und erreichte Ziele jeweils für den Auftraggeber nachvollziehbar und repetierbar zu dokumentieren.

Der Auftraggeber erwartet

5.1. eine transparente und detaillierte Dokumentation des technischen, didaktischen und visuellen Aufbaus der Ergebnisobjekte, beispielsweise durch Storyboards, User Flows, Journey Maps, BPMN-Diagramme und Zustandsdiagramme,

5.2. eine detaillierte Interaktionsdokumentation;

5.3. eine technische Dokumentation mit der Beschreibung der Softwarearchitektur, verwendete Engine, Datenmodell, Schnittstellen, Tracking-Systeme, Netzwerkkommunikation und Performancs-Anforderungen, Klassendiagramme, Komponentendiagramme, Sequenzdiagramme und Datenflussdiagramme;

5.4. eine Raum- und Umgebungsdokumentation,

5.6. eine Asset-Dokumentation mit einem Verzeichnis aller verwendeten Inhalte;

5.7. eine Test- und Evaluationsdokumentation,

5.8. eine Betriebs- und Wartungsdokumentation.

Aufgabe der Bieter ist es, die angebotenen Leistungen zur Dokumentation in dem Umsetzungskonzept darzustellen.

6 Dauer der Leistungserbringung

Die Beauftragung erfolgt für eine Grundlaufzeit von zwei (2) Jahren. Der Auftraggeber ist berechtigt, die Vertragslaufzeit einmalig um bis zu ein (1) weiteres Jahr zu verlängern.

Für den initialen Leistungsbeginn nach

1. Erteilung des Zuschlags;
2. Erstellung der Anforderungen an die benötigten Profile inkl. Tätigkeit, Aufgabe und Termin durch BGP;
3. Einzelabruf durch BGP an Auftragnehmer

verpflichtet sich der Auftragnehmer mit Abgabe seines Angebots, dass die erforderlichen Beraterressourcen innerhalb von maximal vier (4) Wochen nach Abruf/SOW bereitgestellt werden und die Leistungserbringung aufgenommen wird.

Im Übrigen ist der Auftragnehmer verpflichtet, dass personelle Ressourcen innerhalb von maximal vier (4) Wochen nach Abruf/SOW bereitgestellt werden und die Leistungserbringung aufgenommen wird.

7 Ort der Leistungserbringung

Die Leistungen dieses Rahmenvertrages werden in einem hybriden Arbeitsmodell erbracht. Der überwiegende Teil der Softwareentwicklungs-, Beratungs-, Unterstützungs- und Umsetzungsleistungen erfolgt remote in den Räumlichkeiten des Auftragnehmers. Hierbei kommen geeignete digitale Kommunikations- und Kollaborationsplattformen zum Einsatz, um eine effiziente und transparente Zusammenarbeit sicherzustellen. Die Nutzungsmöglichkeit von durch den Auftraggeber gestellten Plattformen wie WebEx, Teams, Confluence und Jira ist sicherzustellen.

Ergänzend werden Präsenztermine und Workshops an den Standorten der beteiligten Unfallversicherungsträger und IT-Dienstleister (Hannover, Berlin und München) durchgeführt. Schwerpunkte der Vor-Ort-Aktivitäten sind insbesondere Fach-Workshops, Abstimmungen mit den Gremien sowie Review- und Abnahmetermine.

Darüber hinaus können projektbezogene Termine an weiteren Standorten der beteiligten Organisationen und IT-Dienstleister innerhalb Deutschlands erforderlich sein.

Die genaue Termin- und Einsatzplanung erfolgt im Rahmen der Umsetzungsorganisation in enger Abstimmung zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer und wird fortlaufend aktualisiert.

8 Mengenangaben

Die im Rahmen dieser Ausschreibung zu erbringenden Leistungen beziehen sich auf die phasenweise Umsetzung von XR-VR-Schulungs-Szenarien, das auf eine schrittweise Modernisierung und Weiterentwicklung des Schulungsportfolios der Kunden des Auftraggebers ausgerichtet ist.

Da es sich um ein mehrjähriges, phasenorientiertes Umsetzungsvorgehen handelt, können die exakten Leistungsumfänge zum Zeitpunkt der Ausschreibung nicht abschließend festgelegt werden.

Die nachfolgenden Angaben dienen daher der Orientierung hinsichtlich des zu erwartenden Leistungsvolumens und der voraussichtlichen Inanspruchnahme der beauftragten Leistungen.

Die Bedarfsplanung umfasst mehrere parallele und aufeinander abgestimmte Umsetzungsprojekte zur Entwicklung von XR-VR-Schulungs-Szenarien, sowie übergreifende Querschnittsaufgaben (Wartung, Bug Fixing, Kommunikation, Architektur).

Der Leistungsumfang wird nach aktuellem Planungsstand wie folgt eingeschätzt:

- Laufzeit der Bedarfsumsetzung: 01. Januar 2027 bis 31.12.2028 + 1 Jahr optionale Laufzeitverlängerung
- Potenzielles Gesamtvolumen an Softwareentwicklungs-, Beratungs- und Unterstützungsleistungen: Liegt bei max. 5 Mio. Euro netto über die Rahmenvertragslaufzeit inkl. der optionalen Verlängerung
- Erwartete Aufteilung der Leistungserbringung: ca. 80 % remote, ca. 20 % vor Ort (Workshops, Gremien, Abnahmen)

Die genannten Werte dienen der Angebotskalkulation und als Bezugsgröße für die Planung und Steuerung der Rahmenvertragsleistungen. Sie stellen keine verbindliche Abnahmeverpflichtung dar. Der tatsächliche Leistungsumfang ergibt sich aus den im Rahmen der Projektplanung festgelegten Arbeitspaketen und Beauftragungen.

Änderungen in der zeitlichen Taktung, der Projektausprägung oder der Mengengerüste sind während der Laufzeit möglich und werden im Rahmen des laufenden Programmmanagements abgestimmt und dokumentiert.

9 Preisblatt und Mengengerüst

Zur Angebotsbewertung und Vertragsgestaltung ist dem Angebot ein vollständig ausgefülltes Preisblatt beizufügen. Das Preisblatt bildet die Grundlage für die wirtschaftliche Bewertung der Angebote sowie für die spätere Beauftragung im Rahmen des Rahmenvertrages.

Die Vergütung erfolgt auf Basis von Stundensätzen je Rolle und Erfahrungsstufe. Der Auftraggeber erwartet die Bereitstellung von Leistungen in Form eines abgestuften Rollenmodells (Consultant, Senior Consultant, Senior Manager), wie in Kapitel 4. beschrieben.

Eine verbindliche Abnahme der genannten Mengen erfolgt nicht.

Die angegebenen Stundensätze werden als vor Ort- und remote-Satz angegeben. Der vor Ort-Satz muss sämtliche Nebenkosten (z. B. Reisezeiten, Kommunikationsaufwand, Infrastruktur, Lizenz- und Materialkosten) beinhalten. Der remote-Satz ist exklusiv Reisekosten. Der Tagessatz umfasst 8 Stunden je Personentag.

10 Maximaler Auftragswert

Der maximale Auftragswert beträgt 5 Mio. EURO netto.

Geheimhaltungsvereinbarung

Non-Disclosure Agreement (NDA)

zwischen

nachstehend **Auftragnehmer** genannt

und

BG-Phoenixics GmbH . Tiergartenstraße 39 . 30559 Hannover

nachstehend **Auftraggeber** genannt

Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung der BG-Phoenixics GmbH. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Darüber hinaus sind die Inhalte dieses Dokumentes vertraulich. Der Vertragspartner ist insoweit verpflichtet, die vertraulichen Informationen gemäß den Regelungen der zwischen den Parteien bestehenden Geheimhaltungsvereinbarung zu behandeln.

1. Präambel

Im Hinblick darauf, dass der Auftragnehmer im Rahmen der geplanten bzw. bereits bestehenden gemeinsamen vertraglichen Beziehungen der Parteien Einblick in vertrauliche Informationen und Unterlagen des Auftraggebers erhält, die vor Missbrauch und nicht erlaubter Verwendung geschützt werden sollen, vereinbaren die Parteien Folgendes:

2. Vertragsgegenstand

- 2.1 Diese Vereinbarung findet Anwendung auf sämtliche vertraulichen Informationen – wie nachfolgend definiert –, die der Auftragnehmer vom Auftraggeber im Rahmen der gemeinsamen vertraglichen Beziehungen der Parteien erhält.
- 2.2 „Informationen“ im Sinne dieser Vereinbarung sind alle Tatsachen, die sich auf die individuellen geschäftlichen, finanziellen, technischen oder sonstigen Angelegenheiten des Auftraggebers beziehen und die der Auftragnehmer im Zusammenhang mit der gemeinsamen vertraglichen Beziehung der Parteien erlangt oder erlangen wird. Hierzu gehören insbesondere Informationen in Bezug auf Technologien, Forschung und Entwicklung, Produkte, Dienstleistungen, Know-how sowie Arbeitsergebnisse, die im Rahmen des jeweiligen Vertrags erzielt oder verwendet werden, die Beschreibung des jeweiligen Vertragsgegenstandes, die in Aussicht genommenen Zeitpläne, Ziele und Ideen für die Ausführung des jeweiligen Vertrags.
- 2.3 Als „vertrauliche Informationen“ gelten solche Informationen, die als „vertraulich“ oder ähnlich gekennzeichnet sind oder deren vertraulicher Charakter sich für den Auftragnehmer aus dem Sachzusammenhang heraus ergibt, unabhängig davon, ob die Informationen dem Auftragnehmer in mündlicher, schriftlicher oder elektronischer Form bekannt werden. Vertrauliche Informationen sind insbesondere Geschäftsgeheimnisse im Sinne von § 2 Nr. 1 des Gesetzes zum Schutz von Geschäftsgeheimnissen (GeschGehG), auch ohne besondere Kennzeichnung.

3. Geheimhaltungspflicht und -umfang

- 3.1 Der Auftragnehmer verpflichtet sich hiermit alle im Rahmen der gemeinsamen vertraglichen Beziehungen der Parteien vom Auftraggeber direkt oder indirekt erlangten vertraulichen Informationen, geheim zu halten und nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Vertrag bzw. zur Erreichung des jeweiligen Vertragszwecks zu verwenden.

- 3.2 Der Auftragnehmer wird alle angemessenen technischen und organisatorischen Vorkehrungen und Sicherheitsmaßnahmen treffen, um die vertraulichen Informationen vor unberechtigter Bekanntgabe, Vervielfältigung und Verwendung, unerlaubtem Zugriff, unerlaubter Nutzung oder Missbrauch zu schützen. In diesem Zusammenhang trägt der Auftragnehmer dafür Sorge, dass nur die Mitarbeiter Zugang zu den vertraulichen Informationen haben, für die eine Einsichtnahme zur Erreichung des jeweiligen Vertragszwecks zwingend erforderlich ist. Sollte der Auftragnehmer Zweifel über das Vorliegen einer vertraulichen Information haben, hat er sich unaufgefordert vor der weiteren Verwendung der entsprechenden Informationen mit dem Auftraggeber abzustimmen und sicherzustellen, dass etwaige Zweifel ausgeräumt werden.
- 3.3 Der Auftragnehmer wird vertrauliche Informationen nicht ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Auftraggebers an Dritte weitergeben. Einer solchen vorherigen Zustimmung bedarf es nicht, sofern es sich bei den Dritten um verbundene Unternehmen des Auftragnehmers im Sinne der §§ 15ff AktG handelt, die ihren Geschäftssitz innerhalb der Europäischen Union bzw. des Europäischen Wirtschaftsraumes haben und die Weitergabe der vertraulichen Informationen an diese verbundenen Unternehmen zur Erfüllung der von dem Auftragnehmer in dem jeweiligen Vertrag übernommenen Pflichten bzw. zur Erreichung des jeweiligen Vertragszwecks zwingend erforderlich ist.
- 3.4 Der Auftragnehmer ist verpflichtet,
- a) solche Mitarbeiter, Subunternehmer, Erfüllungsgehilfen und sonstigen Dritten, die Kenntnis von vertraulichen Informationen des Auftraggebers erlangen, auf die vertrauliche Natur der Informationen hinzuweisen;
 - b) zu gewährleisten, dass Mitarbeiter, Subunternehmer, Erfüllungsgehilfen und sonstigen Dritten, die Kenntnis von vertraulichen Informationen des Auftraggebers erlangen, die in dieser Geheimhaltungsvereinbarung festgelegten Bestimmungen einhalten. Hierzu wird der Auftragnehmer mit den betreffenden Personen entsprechende schriftliche Vereinbarungen abschließen. Über den Abschluss dieser Vereinbarungen kann der Auftraggeber vom Auftragnehmer einen entsprechenden Nachweis verlangen;
 - c) die Haftung seiner Mitarbeiter, Subunternehmer, Erfüllungsgehilfen und sonstigen Dritten für die Verletzung der vorliegenden Geheimhaltungspflichten zu übernehmen.

3.5 Die Verpflichtung zur Vertraulichkeit gilt nicht, sofern

- a) die betreffenden Informationen vor Abschluss des jeweiligen Vertrags bereits allgemein bekannt und verfügbar waren oder später ohne das Zutun des Auftragnehmers öffentlich bekannt werden, oder
- b) der Auftragnehmer die betreffenden Informationen rechtmäßig von einem Dritten erhalten hat, der diesbezüglich keiner Geheimhaltungsverpflichtung unterlag, oder
- c) der Auftragnehmer die betreffenden Informationen selbständig und ohne Verbindung zu dem jeweiligen Vertrag entwickelt hat, oder
- d) der Auftragnehmer aufgrund gesetzlicher Bestimmungen verpflichtet ist, die Informationen zu offenbaren, vorausgesetzt der Auftragnehmer räumt dem Auftraggeber in angemessenem Umfang die Möglichkeit ein, die Offenbarung der Informationen zu verhindern.

4. Dauer der Geheimhaltungspflicht, Herausgabepflichten

4.1 Die Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung bestehen auch für einen Zeitraum von 5 Jahren nach Beendigung des jeweils betroffenen Vertrags bzw. – sofern ein Vertrag nicht abgeschlossen wurde – nach Offenlegung der vertraulichen Informationen fort.

4.2 Der Auftragnehmer ist verpflichtet, bei Beendigung des jeweils betroffenen Vertrags bzw. jederzeit auf Wunsch des Auftraggebers sämtliche vertraulichen Informationen an den Auftraggeber herauszugeben. Der Auftragnehmer ist ferner verpflichtet, sämtliche Kopien von vertraulichen Informationen, von denen der Auftraggeber keine Herausgabe wünscht, zu löschen bzw. zu vernichten und dem Auftraggeber die Löschung/Vernichtung schriftlich zu bestätigen.

Die Verpflichtung zur Rückgabe oder Vernichtung der erhaltenen Unterlagen und der zugänglich gemachten Informationen gilt nicht, soweit die IT-Systeme des Bieters elektronische Sicherungskopien (Backup-Dateien) erstellen, die im ordentlichen Geschäftsgang angelegt werden und deren Löschung einen unverhältnismäßigen Aufwand erfordern würde. In diesem Fall überdauert die Geheimhaltungsverpflichtung die Dauer der Vertraulichkeits- und Geheimhaltungsklausel bis zu der tatsächlichen Löschung oder Rückgabe der erhaltenen Unterlagen und/oder der zugänglich gemachten Informationen.

5. Rechte an vertraulichen Informationen, Unrichtige oder unvollständige Informationen

- 5.1 Der Auftraggeber bleibt Inhaber sämtlicher Rechte an den vertraulichen Informationen. Keine Bestimmung dieses Vertrages ist ausdrücklich oder konkludent als Übertragung eines Rechts oder Einräumung einer Lizenz in Bezug auf die vertraulichen Informationen zu verstehen.
- 5.2 Der Auftraggeber übernimmt keine Gewähr für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der offenbarten vertraulichen Informationen.

6. Sanktionen, Haftung

- 6.1 Der Auftragnehmer wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Verletzung von Geschäftsgeheimnissen im Sinne von § 2 Nr. 1 GeschGehG nach § 23 GeschGehG strafbar ist und mit Freiheitsstrafe bis zu 5 Jahren oder Geldstrafe geahndet werden kann.
- 6.2 Der Auftragnehmer haftet dem Auftraggeber für Schäden aus oder im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung nach Maßgabe der Haftungsregelungen des jeweils betroffenen Vertrags bzw. – sofern ein Vertrag nicht abgeschlossen wurde – nach den allgemeinen gesetzlichen Bestimmungen.
- 6.3 Die Geltendmachung von Schadensersatz oder sonstigen Ansprüchen gegenüber dem Auftraggeber durch den Auftragnehmer wegen etwaiger Unrichtigkeiten oder Unvollständigkeits der durch den Auftraggeber offenbarten Informationen wird ausdrücklich ausgeschlossen. Die vorliegende Vereinbarung begründet keine Verpflichtung, einen Vertrag miteinander zu schließen.

7. Schlussbestimmungen

- 7.1 Sollte der Auftragnehmer im Rahmen der gemeinsamen vertraglichen Beziehungen der Parteien personenbezogene Daten i. S. d. EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) zur Verfügung gestellt bekommen, so ist er verpflichtet, zusätzlich die Datenschutzvereinbarung des Auftraggebers zu unterzeichnen.
- 7.2 Änderungen und Ergänzungen dieser Vereinbarung bedürfen der Schriftform, soweit gesetzlich keine strengere, insbesondere notarielle Form vorgeschrieben ist. Dies gilt auch für einen Verzicht auf das vorstehende Schriftformerfordernis. Mündliche Nebenabreden sind nicht getroffen. Sofern nicht abweichend gesetzlich geregelt, entspricht E-Mail nicht der Schriftform.
- 7.3 Diese Vereinbarung unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland.
- 7.4 Ausschließlicher Gerichtsstand für alle sich aus oder im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung ergebenden Streitigkeiten ist, soweit gesetzlich zulässig, Hannover, Bundesrepublik Deutschland.

7.5 Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden oder sollte die Vereinbarung eine Regelungslücke enthalten, so soll davon die Wirksamkeit der Vereinbarung im Übrigen nicht berührt werden. § 139 BGB wird insgesamt abbedungen. An die Stelle der unwirksamen Bestimmung tritt die gesetzlich zulässige Regelung, die demjenigen, was die Vertragspartner bei Abschluss der Vereinbarung wollten, wirtschaftlich am nächsten kommt. Beruht die Unwirksamkeit einer Bestimmung auf einem in dieser Vereinbarung festgelegten Maß oder einer in dieser Vereinbarung festgelegten Zeit, so soll ein dem Gewollten möglichst nahekommendes rechtlich zulässiges Maß oder eine rechtlich zulässige Zeit an die Stelle der vereinbarten Bestimmung treten. An die Stelle einer Regelungslücke soll eine Bestimmung treten, die dem entspricht, was die Vertragspartner nach Sinn und Zweck der Vereinbarung unter Berücksichtigung aller Umstände vereinbart hätten, wenn ihnen das Vorhandensein der Lücke bewusst gewesen wäre.

_____, den _____

Hannover, den _____

BG-Phoenix GmbH

Firmenstempel und rechtsverbindliche Unterschrift

Firmenstempel und rechtsverbindliche Unterschrift

Verfahren: AS260057 - Rahmenvertrag für Software-, Beratungs- und Dienstleistungen im Bereich VR-Schulungs-Szenarien

EIGNUNGSKRITERIEN

1 III.1.1) Befähigung und Erlaubnis zur Berufsausübung

Gewichtung: 0,00%

1.1 a) Angaben zum Firmenprofil [Mussangabe]

a) Angaben zum Firmenprofil, zur Unternehmensgröße und zum Personalbestand insgesamt. Geschäftsstellenstruktur und Ansprechpartner vor Ort. Ausgefülltes Formblatt Unternehmensdaten beigelegt?

- Keine Auswahl getroffen (0)
 Ja (0)
 Nein (0)

Nur eine Antwort wählbar

1.2 c) Handelsregisterauszug [Mussangabe]

c) Handelsregisterauszug. Handelsregisterauszug beigelegt?

- Keine Auswahl getroffen (0)
 Ja (0)
 Nein (0)

Nur eine Antwort wählbar

1.3 d) Haftpflichtversicherung [Mussangabe]

d) Ich/Wir erkläre(n), dass ich/wir gem. den Teilnahmebedingungen der Vergabebekanntmachung eine gültige Betriebshaftpflichtversicherung im Sinne der geforderten Versicherungssummen für Personen-, Sach- und Vermögensschäden mit einer Haftsumme je Schadensfall von mindestens 1 000 000,- EUR besteht.

- Keine Angabe (0)
 Ja (0)
 Nein (0)

Nur eine Antwort wählbar

1.4 e) Haftpflichtversicherung [Mussangabe]

e) Ich/Wir erkläre(n), dass ich/wir gem. den Teilnahmebedingungen der Vergabebekanntmachung bereit bin/sind eine Betriebshaftpflichtversicherung im Sinne der geforderten Versicherungssummen für Personen-, Sach- und Vermögensschäden mit einer Haftsumme je Schadensfall von mindestens 1 000 000,- EUR abzuschließen.

- Keine Angabe (0)
 Ja (0)
 Nein (0)

Nur eine Antwort wählbar

1.5 Nichtvorliegen von Ausschlussgründen [Mussangabe]

Ausschlusskriterium

Erklärung über das Nichtvorliegen von Ausschlussgründen

Ich/Wir erkläre(n), dass

a) eine Person, deren Verhalten dem Unternehmen zuzurechnen ist, nicht rechtskräftig verurteilt oder gegen das Unternehmen keine Geldbuße nach § 30 OWiG rechtskräftig festgesetzt worden ist wegen einer der nachfolgenden Straftaten:

1. § 129 des Strafgesetzbuchs (Bildung krimineller Vereinigungen), § 129a des Strafgesetzbuchs (Bildung terroristischer Vereinigungen) oder § 129b des Strafgesetzbuchs (Kriminelle und terroristische Vereinigungen im Ausland),
2. § 89c des Strafgesetzbuchs (Terrorismusfinanzierung) oder wegen der Teilnahme an einer solchen Tat oder wegen der Bereitstellung oder Sammlung finanzieller Mittel in Kenntnis dessen, dass diese finanziellen Mittel ganz oder teilweise dazu verwendet werden oder verwendet werden sollen, eine Tat nach § 89a Absatz 2 Nummer 2 des Strafgesetzbuchs zu begehen,
3. § 261 des Strafgesetzbuchs (Geldwäsche),
4. § 263 des Strafgesetzbuchs (Betrug), soweit sich die Straftat gegen den Haushalt der Europäischen Union oder gegen Haushalte richtet, die von der Europäischen Union oder in ihrem Auftrag verwaltet werden,
5. § 264 des Strafgesetzbuchs (Subventionsbetrug), soweit sich die Straftat gegen den Haushalt der Europäischen Union oder gegen Haushalte richtet, die von der Europäischen Union oder in ihrem Auftrag verwaltet werden,
6. § 299 des Strafgesetzbuchs (Bestechlichkeit und Bestechung im geschäftlichen Verkehr), §§ 299a und 299b des Strafgesetzbuchs (Bestechlichkeit und Bestechung im Gesundheitswesen),
7. § 108e des Strafgesetzbuchs (Bestechlichkeit und Bestechung von Mandatsträgern),
8. den §§ 333 und 334 des Strafgesetzbuchs (Vorteilsgewährung und Bestechung), jeweils auch in Verbindung mit § 335a des Strafgesetzbuchs (Ausländische und internationale Bedienstete),
9. Art. 2 § 2 des Gesetzes zur Bekämpfung internationaler Bestechung (Bestechung ausländischer Abgeordneter im Zusammenhang mit internationalem Geschäftsverkehr) oder
10. den §§ 232, 232a Absatz 1 bis 5, den §§ 232b bis 233a des Strafgesetzbuchs (Menschenhandel, Zwangsprostitution,

Zwangsarbeit, Ausbeutung der Arbeitskraft, Ausbeutung unter Ausnutzung einer Freiheitsberaubung).

b) über unser Vermögen nicht das Insolvenzverfahren oder ein vergleichbares gesetzlich geregeltes Verfahren eröffnet oder die Eröffnung beantragt oder beantragt worden ist oder der Antrag mangels Masse abgelehnt wurde;

c) sich mein/unser Unternehmen nicht in Liquidation befindet,

d) ich/wir keine schwere Verfehlung begangen habe(n), die meine/unsere Integrität des Unternehmens als Bieter in Frage stellt;

e) ich meine /wir unsere Verpflichtungen zur Zahlung von Steuern und Abgaben sowie der Beiträge zur gesetzlichen Sozialversicherung ordnungsgemäß erfüllt habe(n),

f) ich/wir keine vorsätzlich unzutreffenden Erklärungen im Vergabeverfahren, insbesondere in Bezug auf unsere Fachkunde, Leistungsfähigkeit und Zuverlässigkeit, abgegeben habe(n) und auch nicht abgeben werde(n).

g) ich/wir nicht eine wesentliche Anforderung bei der Ausführung eines früheren öffentlichen Auftrags oder Konzessionsvertrags erheblich oder fortdauernd mangelhaft erfüllt habe(n) und dies zu einer vorzeitigen Beendigung, zu Schadensersatz oder zu einer vergleichbaren Rechtsfolge geführt hat.

h) ich/wir in Bezug auf Ausschlussgründe oder Eignungskriterien keine schwerwiegende Täuschung begangen oder Auskünfte zurückgehalten habe(n) und in der Lage bin/sind, die erforderlichen Nachweise zu übermitteln,

i) Erklärungen zum Lieferkettensorgfaltspflichtengesetz (LkSG)

1. ich/wir erkläre/n, dass das Unternehmen nicht aufgrund eines Verstoßes gem.

§ 22 LkSG verurteilt worden ist, (Inkrafttreten ab 01.01.2023),

2. ich/wir erkläre/n, dass ich/wir den Auftraggeber im Zuschlagsfall während der Laufzeit des Vertrages darüber unverzüglich informieren, wenn das Unternehmen aufgrund eines Verstoßes gegen § 22 Lieferkettensorgfaltspflichtengesetz (LkSG) verurteilt wird.

Ich/Wir nehme(n) zur Kenntnis, akzeptiere(n) und bestätige(n), dass ein Bieters vom Verfahren ausgeschlossen werden kann, wenn sich im Rahmen der Überprüfungen anlässlich der Bieterauswahl oder der Angebotsprüfung Angaben als unrichtig erweisen.

Keine Angabe

Ja

Nein

Nur eine Antwort wählbar

2 III.1.2) Wirtschaftliche und finanzielle Leistungsfähigkeit

Gewichtung: 0,00%

2.1 a) Vorlage v. Bilanzen o. Bilanzauszügen [Mussangabe]

a) Vorlage von Bilanzen oder Bilanzauszügen des Unternehmens für die letzten 3 Geschäftsjahre pro Jahr nach Maßgabe des § 45 Abs. 4 Punkt 3. VgV. Anlagen beigefügt?

Keine Auswahl getroffen (0)

Ja (0)

Nein (0)

Nur eine Antwort wählbar

2.2 b) Gesamtumsätze der letzten 3 Geschäftsjahre jew. pro Geschäftsjahr

Gewichtung: 0,00%

2.2.1 Gesamtumsatz 2025 [Mussangabe]

Angaben über die Gesamtumsätze der letzten 3 Geschäftsjahre jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2025

2.2.2 Gesamtumsatz 2024 [Mussangabe]

Angaben über die Gesamtumsätze der letzten 3 Geschäftsjahre jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2024

2.2.3 Gesamtumsatz 2023 [Mussangabe]

Angaben über die Gesamtumsätze der letzten 3 Geschäftsjahre jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2023

2.3 c) Umsatz der letzten 3 Geschäftsjahre im Bereich der Leistungsbeschr.

Gewichtung: 0,00%

2.3.1 Umsatz 2025 [Mussangabe]

Umsatz der letzten 3 Geschäftsjahre der mit der ausgeschriebenen Leistung vergleichbar ist, jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2025

2.3.2 Umsatz 2024 [Mussangabe]

Umsatz der letzten 3 Geschäftsjahre der mit der ausgeschriebenen Leistung vergleichbar ist, jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2024

2.3.3 Umsatz 2023 [Mussangabe]

Umsatz der letzten 3 Geschäftsjahre der mit der ausgeschriebenen Leistung vergleichbar ist, jeweils pro Geschäftsjahr. Gesamtumsatz 2023

3 III.1.3) Technische und berufliche Leistungsfähigkeit

Gewichtung: 0,00%

3.1 a) Kundenreferenzen [Mussangabe]

Ausschlusskriterium

a) Mindestens zwei (2) erfolgreich abgeschlossene Projektreferenzen der XR/VR-Entwicklung in den letzten 3 Jahren.

Mindestens ein (1) Referenzprojekt weist in Grundzügen Bezug zum Bereich Schulungen und oder Fortbildungen allgemein auf. Im Rahmen der Auswahlentscheidung wird Erfahrung im Präventionsumfeld (Arbeitsschutz, Arbeitssicherheit, Unfallverhütung, Gesundheitsschutz etc.) nach Maßgabe der Auswahlkriterien positiv gewertet.

Abgeschlossen ist ein vergleichbares Referenzprojekt, wenn mindestens ein XR-VR-Schulungs-Szenario analysiert (Initialisierungsphase), konzeptioniert (Konzeptionsphase) und in der Umsetzungsphase technisch entwickelt und produktiv zur Nutzung dem Auftraggeber bereitgestellt wurde.

Anzugeben sind (zwingende Anforderungen für die Wertbarkeit):

- Angabe des Referenzgebers
- Angabe der Ansprechperson inkl. Kontaktdaten
- Darstellung der Aufgabenstellung, der erbrachten Leistungen und der Arbeitsergebnisse
- Leistungszeitraum
- Angaben zum eingesetzten Personal mit Bezug auf die in der
- Leistungsbeschreibung benannten Rollen

Keine Angabe

Ja

Nein

Nur eine Antwort wählbar

Typ	Dateiname	Größe	MIME-Type
Dateianlage	AS260057_XR-VR-Schulungen_Bewertungsmatrix_TNW_V1_0.xlsx	25,10 KB	xlsx