



Staatskanzlei des Landes NRW

- Zentrale Vergabestelle -

Öffentliche Ausschreibung

Vergabe-Nr.: I B 2 - 01.04.03.01.13.03 – 13/2019

Leistungsbeschreibung

Handmade Adventure Videospiele zur Förderung von Medienkompetenz mit dem Fokus auf Extremismusprävention

(Arbeitstitel - "Dr. Politico")

Diese Leistungsbeschreibung ist Vertragsbestandteil.

Sie ist dem Angebot unterschrieben beizufügen.

Inhaltsverzeichnis

1	Auftraggeber	4
2	Ausgangslage	4
3	Leistungsgegenstand	5
3.1	Konzept (in 2019)	8
3.2	Entwicklung (in 2020)	8
3.2.1	Ästhetik und Akustik	8
3.2.2	Zielgruppen	9
3.2.3	Motivation / Abwechslung	9
3.2.4	Entwicklung Hauptspielumgebung	9
3.2.5	Entwicklung eigenständige Episode	9
3.2.6	Endformat / Plattform für Veröffentlichung	10
3.2.7	Betatest und Release	10
3.3	Input- und Feedback-Workshops	10
3.4	Vermarktung	11
4	Vertragszeitraum	11
4.1	Produktion	11
4.2	Distribution	11
5	Budget: Festpreis und Kalkulation	11
6	Eignungsanforderung Unternehmen	12
6.1	Nachweise	12
6.1.1	Nachweis der Zuverlässigkeit	13
6.1.2	Nachweis der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit	13
6.1.3	Nachweis der fachlichen Leistungsfähigkeit (Fachkunde)	13
6.2	Prüfung der Eignung	13
7	Bietergemeinschaft und Unterauftragnehmer	14
8	Urheberrechte / Nutzungsrechte	14
9	Vertragsunterlagen	15
10	Angebot	15
10.1	Bestandteile	15
10.2	Form	16
10.3	Präsentation	17
11	Zuschlagskriterien / Wertung der Angebote	18

11.1	Bewertung des Konzeptentwurfs.....	18
11.2	Bewertung der Präsentation.....	18
11.3	Bewertungsmethode	18
12	Wertungsskala	19
13	Kommunikation.....	19

1 Auftraggeber

Das Land Nordrhein-Westfalen, vertreten durch den Ministerpräsidenten, dieser vertreten durch den Chef der Staatskanzlei, im Folgenden Auftraggeber genannt.

Das Ministerium des Innern ist ebenfalls Vertragspartner der vorliegenden Leistung.

2 Ausgangslage

Die Sicherung von Teilhabe und Medienvielfalt sind in der digitalen Gesellschaft ein wichtiges gesellschaftliches Anliegen. Um dieses Ziel nachhaltig zu erreichen, ist die Förderung von Medienkompetenz ein zentraler Ansatzpunkt. Hier geht es darum, zielgruppenspezifische Kompetenzangebote in Form von passenden Formaten und Orten und zu den jeweils maßgeblichen Themen zu machen. Digitale Medien verändern Wege der Kommunikation und der Zusammenarbeit. Sie ermöglichen neue Formen des kreativen Schaffens, fordern aber auch eine kritische Auseinandersetzung mit Medien. Diese Chancen und Herausforderungen gilt es durch entsprechende Angebote zu fördern, aber auch abzufedern, um allen Bürgerinnen und Bürgern einen verantwortungsvollen, vor allem aber einen selbstbestimmten Umgang mit Medien zu ermöglichen und Teilhabe zu sichern.

Im Bereich der schulischen Bildung setzt Nordrhein-Westfalen den sogenannten „Medienkompetenzrahmen NRW“ ein. Auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmen NRW wurde bis Ende November 2018 eine Machbarkeitsstudie für einen „#Digital-CheckNRW“ entwickelt, die den Medienkompetenzrahmen um entsprechende Items für Erwachsene erweitert. Auf der Basis dieses Konzepts wird nun bis Anfang 2020 ein konkretes Angebot „#DigitalCheckNRW“ als Selbsttest der eigenen Medienkompetenz für alle Bürgerinnen und Bürger in Nordrhein-Westfalen entwickelt und ausgerollt werden. Dieses Angebot sollen weitere, zielgruppenspezifische Angebote im Onlinebereich flankieren, um Medienkompetenzförderung in die Fläche zu bringen.

Videospiele als Teil der digitalen Lebenswelten, nicht nur von Jugendlichen sind zu einem Bestandteil einer „Kultur der Digitalität“ geworden. (Video)Spiele eignen sich durch die davon ausgehende starke Motivation, durch die Zusammenarbeit im Team, durch kreative Aspekte und durch Förderung der Kommunikation zwischen den Spielern gut dafür, Lerninhalte zu transportieren und Zusammenarbeit und Kreativität zu

fördern. Durch die Identifikation und Faszination, die von (Video)Spielen ausgeht, bieten sie z.B. Extremisten auch eine Plattform, um extremistische Inhalte zu senden und Menschen für ideologische Ziele zu gewinnen und/oder zu manipulieren. Diesem Umstand soll das zu entwickelnde Spiel entgegenwirken, indem es die motivatorischen Aspekte eines Spiels zum Zweck der Prävention nutzt.

3 Leistungsgegenstand

Das Lernpotential von (Video-)Spielen soll im geförderten Projekt ausgeschöpft werden. Konkreter Gegenstand dieses Auftrages ist die Entwicklung eines "Handmade Adventure Videospiele". Durch einen niedrighschwelligigen Zugang soll mittels eines Games die Förderung von Kompetenzen einer breiten Zielgruppe in einer digital geprägten Welt ermöglicht werden. Das Digital Game Based Learning soll sich den aktuellen Instrumenten und Mechaniken des Videospielemarktes bedienen und eine Akzeptanz und somit Relevanz in der Ansprache der Zielgruppe erreichen.

Der Auftragnehmer entwickelt eine Videospieleumgebung inklusive einer eigenständigen Geschichte.

Übergeordnetes Ziel soll es sein, eine Förderung von Medienkompetenz so anzulegen, dass Bürgerinnen und Bürger sicher und selbstbestimmt im Netz unterwegs sind, digitale Medien in Zukunft ohne Angst, aber auch ohne Risiken nutzen können, um weiter an der Gesellschaft und gesellschaftlichen Themen partizipieren zu können, um sich ihrer eigenen Rolle als Mitgestalterin oder Mitgestalter des digitalen Lebensraumes bewusst zu werden und schließlich auch, um selbstständig lebenslang weiter lernen zu können. Die vielfältigen Themen der Landesregierung sollen spielerisch und niedrighschwellig in Episoden transportiert werden - das Produkt soll der Landesregierung neue Kommunikationswege eröffnen.

Um dem komplexen Inhalten zu entsprechen, diese zu geeignet zu transportieren und von der Zielgruppe angenommen zu werden, sind einzigartige Ästhetik und Genre sowie eine adäquate Vermarktung von ausschlaggebender Bedeutung.

Ausgangs- und Grundlage soll ein Handmade Adventure Videospiele bilden, das durch seine unverwechselbare und hervorstechende Optik für diesen Kontext als einzigartiges Projekt steht und ein Alleinstellungsmerkmal bildet.

Bezug des Videospiele zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmen NRW:

Das zu entwickelnde Spiel fördert vor allem die in den Kompetenzbereichen 2 ("Informieren und Recherchieren"), 3 ("Kommunizieren und Kooperieren") und 5 ("Analysieren und Reflektieren") des Medienkompetenzrahmens aufgelisteten Teilkompetenzen (medienkompetenzrahmen.nrw.de).

Dies sind für den Kompetenzbereich 2 vor allem:

- Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen

Für den Kompetenzbereich 3:

- Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
- Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

und für den Kompetenzbereich 5:

- Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen, analysieren und reflektieren
- Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
- Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Strukturell / Verfahrensmäßig sollen zusätzlich folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Teilaspekte der Prävention

- Bezüge von Medienkompetenz zu politischer Bildung und Teilhabe allgemein
- Datensicherheit des Angebotes
- Bereitstellung von Datensätzen zur anonymen Evaluation und möglicher wissenschaftlicher Auswertung (nach Auftragende) nach einer Pilotphase von sechs Monaten nach Launch und darüber hinaus.

Auftragsgegenstand ist ferner die eigenständige Entwicklung eines spielbaren Adventure-Videospiels (basierend auf einer lauffähigen Spielengine) mit Hauptspielumgebung und einer vollständigen Spielepisode sowie der Vermarktung und Bereitstellung auf mit dem Auftraggeber festgelegten Plattformen. Ebenfalls Gegenstand ist die inhaltliche Entwicklung von Konzept, Storyboard und Story durch einen Auftragnehmer.

Inhaltlicher Input und Informationsmaterial zu den jeweiligen Themen werden durch den Auftraggeber, sofern möglich/nötig, jederzeit bereitgestellt.

Im Verlauf der Entwicklung ist es wichtig, dass auch Feedbackschleifen mit Vertretern des Auftraggebers erfolgen, damit der Fortgang der Konzeptentwicklung im Prozess transparent ist und ggf. nachgesteuert werden kann. Dies soll in Form von Workshops/ganztägigen Besprechungen mit Vertretern des Auftraggebers im Rahmen der Vorbereitung und Durchführung nebst Zwischenpräsentationen sowie eine Präsentation des abschließenden Konzeptes erfolgen.

Vor der Entwicklung der Episode findet ein Input-Workshop mit dem Auftraggeber statt. In dieser werden Eckdaten und eine grobe inhaltliche Richtung festgelegt und verschriftlicht. Im Anschluss an die Ergebnisse aus dem Workshop, soll eine Einbindung mit Vertretern aus der Zielgruppe erfolgen. Diese Erkenntnisse sollen in den weiteren Prozess einfließen.

Das Projekt soll mit Fristablauf bis Ende August 2020 final fertiggestellt sein und ist unterteilt in zwei Meilensteine inklusive Abnahme:

- Konzeptphase (bis Jahresende 2019) und
- Umsetzung (bis Mitte August 2020)

3.1 Konzept (in 2019)

Vor der Umsetzung der Hauptspielumgebung und der eigenständigen Geschichte wird durch den Auftragnehmer ein Konzept und eine Storyline entwickelt. Inhaltliche Eckpunkte werden in einem Input-Workshop mit dem Auftraggeber festgehalten. In diesem Treffen werden Eckdaten und die grobe inhaltliche Richtung definiert und verschriftlicht. Im Spiel soll der thematische und inhaltliche Fokus auf einen Extremismusbereich gesetzt werden, dieser wird nach Auftragserteilung festgelegt.

Die Umsetzung der Produktion setzt eine finale Abstimmung des Konzeptes/Storyline mit dem Auftraggeber voraus. Die Präsentation des Storyboards findet im Rahmen eines zweiten Workshops nach 4 Wochen nach Beginn des Vertragsverhältnisses statt. Je nach inhaltlicher Ausrichtung können Workshops beim Auftragnehmer oder Auftraggeber stattfinden.

Kernziele des Spiels:

- Politische Urteilsfähigkeit bilden und erweitern
- Demokratieverständnis festigen
- Extremistische Strömungen und Ideologien erkennen
- Medienkompetenz und Partizipation fördern

Neben der Entwicklung einer Storyline umfasst das Konzept konkrete Ziele, wie und auf welchen Wegen die entsprechende Zielgruppe erreicht und wie dies umgesetzt wird.

Ein Projektplan mit wesentlichen Meilensteinen und Reach Goals wird gemeinsam mit dem Auftraggeber im ersten gemeinsamen Workshop festgelegt.

3.2 Entwicklung (in 2020)

3.2.1 Ästhetik und Akustik

Eine besonders hohe Anforderung an das Projekt, stellt eine ästhetische Einzigartigkeit und damit ein Alleinstellungsmerkmal durch einen in diesem Kontext einmaligen, speziellen visuellen Stil dar. So soll die Welt und ihre Charaktere mittels realer, haptischer Miniaturkulissen und Modelle erschaffen und später am Computer zusammengeführt und in Animationen umgesetzt werden. Eine individuelle, handgemachte Äs-

thetik soll eine Nähe zu der Landesregierung und ihren Mitarbeitern vermitteln. Demokratie wird zum anfassen und mitgestalten verstanden. Diese Ästhetik ist festgelegt.

Des Weiteren ist eine qualitative Vertonung von hoher Relevanz. Hochwertige Synchronsprecher (auf deutsch) und eine authentische Akustik der Spielwelt sollen den Spieler zum Spielen animieren und das Projekt hervorheben.

3.2.2 Zielgruppen

Die Zielgruppen können je nach Episode variieren und auch unterschiedlich angesprochen werden. Die erste, im Auftrag umzusetzende Episode (siehe Punkt 3.3) richtet sich vornehmlich an Jugendliche ab 12 Jahren und junge Erwachsene.

3.2.3 Motivation / Abwechslung

Um den Spieler zu motivieren und um Abwechslung zu bieten, sollten Quicktime-Events und Minispiele eingesetzt werden, die sinnvoll in den Spiel-/Handlungsverlauf eingebunden werden.

3.2.4 Entwicklung Hauptspielumgebung

In einer Ausgangswelt (Hauptspielumgebung) soll sich der Spieler bewegen und die zu erarbeitende Episode ansteuern können. Die Hauptspielfigur ist noch nicht definiert, eine Auswahlmöglichkeit des Geschlechts ist wünschenswert.

Der Spieler soll in der Hauptspielumgebung in das Spielprinzip eingeführt werden. Ob diese als eigener Raum ("Zentrum der Demokratie"), von dem später die Episode angesteuert werden kann, oder sie sich in den Spielfluss einfügt, ist offen.

"Dr. Politico" stellt den bisherigen Arbeitstitel dar.

3.2.5 Entwicklung eigenständige Episode

Das Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen mit dem Verfassungsschutz des Landes Nordrhein-Westfalen ist das inhaltlich beteiligte Ressort. Unter anderem sensibilisiert und klärt der Verfassungsschutz die Öffentlichkeit zum Thema Extremismus auf.

Die fertige Episode soll sich inhaltlich mit diesem Thema auseinandersetzen und den Spieler zu einer kritischen Auseinandersetzung bewegen. Der Auftragnehmer entwi-

ckelt eigenständig Storyline (fiktiv) und Look, lediglich eine grobe thematische Vorgabe in einem Input-Workshop und zwei Zwischenpräsentationen und ein abschließender Feedback-Workshop (siehe 3.4) finden statt.

3.2.6 Endformat / Plattform für Veröffentlichung

Das fertige Spiel soll möglichst breitflächig und niedrigschwellig zugänglich gemacht und gängige Stores plattformübergreifend bedient werden. Eine Veröffentlichung soll im ersten Schritt, mobil für Android und Apple iOS und stationär für Mac, Windows und Xbox stattfinden. Optional, je nach zeitlichem Aufwand, sind Veröffentlichungen für Nintendo Switch, Playstation 4 und als webbasierte Html5 Anwendung angedacht.

Der Auftragnehmer stellt sicher, dass die Anwendung über einen Publisheraccount in den genannten Stores für die Dauer von 2 Jahren bereitgestellt wird. Die anonymen Daten sind so aufbereitet, dass sie zu einer Evaluation genutzt werden können (z.B. CSV Datei). Die ausführbaren Daten und alle weiteren benötigten Dateien und Daten zum Betreiben dieser Accounts obliegen und verbleiben beim Auftraggeber.

3.2.7 Betatest und Release

Ein erster spielbarer Alpha/Beta-Teaser soll im Mai 2020 zur Verfügung stehen, um ihn gegebenenfalls einem Testpublikum zu präsentieren und es von diesem testen zu lassen.

Das fertige Spiel muss bis Mitte August 2020 finalisiert und veröffentlicht werden.

3.3 Input- und Feedback-Workshops

Der Auftrag umfasst vier Workshops, die je nach Bedarf und inhaltlicher Ausrichtung beim Auftraggeber oder Auftragnehmer stattfinden.

Ein erster thematischer Input-Workshop findet kurz nach Auftragserteilung im Oktober 2019 statt, in der Auftraggeber und Auftragnehmer die Eckdaten für die Entwicklung einer Storyline festlegen.

Zwei Zwischenpräsentationen (Workshop 2 und Workshop 3) finden im Januar 2020 und im April 2020 vor der re:publica 2020 statt.

Vor der Finalisierung wird mit der Endabnahme ein abschließender Feedback-Workshop im Sommer 2020 ausgerichtet.

3.4 Vermarktung

Vor der Umsetzung der Hauptspielumgebung und eigenständigen Episode wird durch den Auftragnehmer ein Konzept und eine Storyline entwickelt (siehe 3.1). Inhaltliche Eckpunkte werden in einem Input-Workshop (siehe 3.3) mit dem Auftraggeber und der jeweils zuständigen Fachabteilung festgehalten. In diesem Treffen stellt der Auftragnehmer dem Auftraggeber Ansätze und Wege zur Vermarktung des Spiels dar und wie diese Ziele realisiert werden.

Alle im Leistungsgegenstand benannten Punkte müssen durch die abgegebene Preiskalkulation abgedeckt sein.

4 Vertragszeitraum

4.1 Produktion

Das Vertragsverhältnis beginnt frühestens am 27.10.2019 und endet am 15. August 2020 ohne dass es einer Kündigung bedarf. Das Recht zur Kündigung aus wichtigem Grunde bleibt unbenommen.

4.2 Distribution

Die Bereitstellung in den unter Punkt 3.2.3 benannten Stores ist davon unberührt und wird über den Zeitraum von 2 Folgejahren sichergestellt.

Für den Fall einer außerordentlichen Kündigung gelten die Vorschriften des Bürgerlichen Gesetzbuches (§ 626 BGB).

5 Budget: Festpreis und Kalkulation

Der Betrag der Mehrwertsteuer ist gesondert auszuweisen.

Die Vergütung erfolgt jeweils nach Lieferung der Produkte oder Dienstleistungen und Vorlage einer prüffähigen Rechnung innerhalb von 14 Tagen.

Für die Erarbeitung des Konzeptes/Storyline und der finalen Umsetzung einschließlich der im Rahmen der Vorbereitung und Durchführung erforderlichen Besprechungen/Workshops mit Zwischenpräsentationen sowie einer mündlichen und schriftlichen Präsentation und Abnahme des abschließenden Konzeptes wird ein Festpreis vereinbart. Der Festpreis umfasst auch sämtliche Auslagen und Nebenkosten (z. B. Fahrgelder, Reise- und Aufenthaltskosten, Post- und Fernspreckgebühren, Druckkosten, Versandkosten, Bürokosten, Versicherungsprämien) sowie die Mehrwertsteuer.

Für die Umsetzung steht ein Gesamtbudget von maximal 210.000 netto zur Verfügung, welches nicht überschritten werden darf. In diesem Nettopreis sind alle anfallenden Kosten enthalten. Angebote, die über dem Maximalpreis liegen, werden nicht berücksichtigt.

Die Vergütung wird in Teilbeträgen wie folgt nach Vorlage einer prüffähigen Rechnung ausgezahlt:

1. 20 % des Gesamtbetrages nach Vorstellung und Abnahme der grundsätzlichen Projektplanung und Vorgehensweise für die Erarbeitung des Konzepts mit Feedbackmöglichkeit seitens des Auftraggebers (Workshop/ Besprechung 1) in 2019
2. 20 % nach einer weiteren erfolgten Zwischenpräsentation und Zwischenabnahme (Workshop/Besprechung 2)
3. 20% nach einer weiteren erfolgten Zwischenpräsentation und Zwischenabnahme (Workshop/Besprechung 3)
4. 40 % nach einer mündlichen und schriftlichen Präsentation und Abnahme des abschließenden Produkts (Workshop/Besprechung 4).

6 Eignungsanforderung Unternehmen

6.1 Nachweise

Zur Prüfung der Eignung sind mit dem Angebot folgende Nachweise vorzulegen:

6.1.1 Nachweis der Zuverlässigkeit

- Eigenerklärung zu Ausschlussgründen mit Formular 521,

6.1.2 Nachweis der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit

- Unternehmensdarstellung mit Angaben zur Unternehmensgeschichte, dem Gesamtumsatz des letzten Jahres, der aktuellen Geschäftstätigkeit und der aktuellen Marktposition.
- Liste der wesentlichen Leistungen des Unternehmens innerhalb der letzten drei Jahre unter Angabe von Auftraggeber, Auftragsgegenstand, Auftragsvolumen und Laufzeit.

6.1.3 Nachweis der fachlichen Leistungsfähigkeit (Fachkunde)

- Vergleichbare, umgesetzte Projekte entsprechend dem in der ausgeschriebenen Leistung geforderten Stil und Genre, die die visuelle und fachliche Expertise belegen als Nachweis zur Leistungsfähigkeit unter Angabe von Auftraggeber, Auftragsgegenstand, Laufzeit.

6.2 Prüfung der Eignung

Ein Anbieter ist geeignet, wenn er sowohl zuverlässig als auch wirtschaftlich und fachlich leistungsfähig ist. Die Prüfung der Eignung erfolgt aufgrund der Nachweise des Anbieters gemäß Nr. 6.1.1, 6.1.2 und 6.1.3. Sie wird für alle nach der formalen Prüfung verbliebenen Angebote durchgeführt.

- Der Nachweis über die Zuverlässigkeit des Anbieters gilt als erbracht, wenn die Eigenerklärung zur Zuverlässigkeit gemäß Nr. 6.1.1 unterzeichnet vorgelegt wird.
- Der Nachweis über die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit des Anbieters gilt als erbracht, wenn aus den vorgelegten Unterlagen gemäß Nr. 6.1.2 hervorgeht, dass der Gesamtumsatz des Anbieters im letzten Jahr mindestens die Hälfte seines abgegeben Auftragswertes beträgt.
- Der Nachweis über die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit des Anbieters gilt als erbracht, wenn aus den vorgelegten Unterlagen gemäß Nr. 6.1.2 hervorgeht, dass der Anbieter in den letzten drei Jahren mind. einen Auftrag,

der mit dem Auftragsvolumen der zu erbringenden Leistung vergleichbar ist, durchgeführt hat.

- Der Nachweis über die fachliche Leistungsfähigkeit des Anbieters gilt als erbracht, wenn aus den vorgelegten Unterlagen gemäß Nr. 6.1.3 hervorgeht, dass mind. ein vom Anbieter genanntes Referenzprojekt mit den zu erbringenden Leistungen vergleichbar ist und erfolgreich durchgeführt worden ist. Die Darstellung der fachlichen Leistungsfähigkeit ist auf die Nutzung des **Formulars fachliche Leistungsfähigkeit (Anlage 1)** zu beschränken (ggf. kopieren).

7 Bietergemeinschaft und Unterauftragnehmer

Bei der Bildung von Bietergemeinschaften ist dem Angebot die den Vergabeunterlagen beiliegende „Bewerber- / Bietergemeinschaftserklärung“ beizufügen. Eine Änderung im Bestand der Bietergemeinschaft nach Abgabe des Angebots führt zwingend zum Angebotsausschluss.

Die Einbeziehung von Unterauftragnehmern ist grundsätzlich zugelassen. In den Angebotsunterlagen ist Art und Umfang der Leistungen anzugeben, die an Unterauftragnehmer übertragen werden sollen. Hierzu ist der beiliegende Vordruck „Erklärung Unterauftragnehmer“ zu verwenden.

Auf Ziff. 4 und Ziff. 5 der den Vergabeunterlagen beiliegenden Bewerbungs- und Vergabebedingungen des Landes Nordrhein-Westfalen (Formular 511) wird hingewiesen.

8 Urheberrechte / Nutzungsrechte

Der Auftragnehmer räumt dem Auftraggeber das ausschließliche, dauerhafte, unbeschränkte, unwiderrufliche und übertragbare Nutzungsrecht an den Dienstleistungs- und (Zwischen)Ergebnissen und Daten ein. Dies gilt auch für die Hilfsmittel, die der Auftragnehmer bei der Erbringung der Dienstleistung entwickelt hat. Der Auftragnehmer bleibt zur beliebigen Verwendung der Hilfsmittel und Werkzeuge, die er bei der Erbringung der Dienstleistung verwendet hat, berechtigt.

9 Vertragsunterlagen

Es gilt folgende Rangfolge:

- die ausgefüllte unterzeichnete Leistungsbeschreibung inkl. Preisblatt,
- der unterzeichnete Dienstleistungsvertrag, welcher mit Zuschlagserteilung verschickt wird
- das ausgefüllte und unterzeichnete Angebotsschreiben - Formular 324
- die Zusätzlichen Vertragsbedingungen des Landes NRW - Formular 512,
- die Besonderen Vertragsbedingungen des Landes NRW zur Einhaltung des Tariftreue- und Vergabegesetzes Nordrhein-Westfalen (BVB TVgG NRW) – Formular 513.

Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Auftragnehmers sind ausgeschlossen.

10 Angebot

10.1 Bestandteile

Das Angebot beinhaltet folgende **wertungsrelevante Unterlagen**:

- ausgefüllte und unterschriebene Leistungsbeschreibung, inkl. Preisblatt
- eine kurze und prägnante Beschreibung der Art der Projektdurchführung (Konzeptentwurf) auf max. fünf DIN A4-Seiten - Schriftgröße 12pt, Zeilenabstand: 1,5.
Der **Konzeptentwurf** ist nicht die Grundlage für das spätere Konzept und die Umsetzung, es soll lediglich als Nachweis (Mood) dienen, wie an die Thematik „Extremismus“ herangegangen wird. Der Konzeptentwurf beinhaltet:
 - visuelle Ebene: erste Scribbles, Zeichnungen, Artworks
 - inhaltliche Ebene: einen groben Storyline/board-Entwurf als Nachweis für die Fähigkeit des Storytellings.
- Angabe eines Festpreises nach Ziffer 4 mit einer aussagekräftigen Kalkulation zu den Einzelposten (Personaleinsatz und Sachkosten)
- Angaben zu den im Projekt einzusetzenden Synchronsprechern

- Kurzbeschreibung zur Distribution und Verbreitung des Spiels u.a. Vorüberlegungen wie:
 - Wieso sollten Spieler das Spiel spielen (Motivation) und wie soll das Ziel erreicht werden
 - Wie wird der Spieler überhaupt auf das Spiel aufmerksam und wie und wo kann er es spielen

Das **vollständige Angebot** besteht aus den in der Anlage "Zusammenstellung der vom Unternehmen einzureichenden Unterlagen, Erklärungen und Nachweise" (Formular 325) genannten Unterlagen.

10.2 Form

Verzichten Sie bei der Angebotserstellung auf Bindungen jeglicher Art. Die Abgabe des schriftlichen Angebots auf einem einfachen Heftstreifen ist hingegen willkommen.

Es werden **ausschließlich schriftliche und elektronisch in Textform eingereichte Angebote** zugelassen.

Schriftliche Angebote sind an die Postfachanschrift:

Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen
Referat I B 4
Angebotssammelstelle

40190 Düsseldorf

oder

an die Poststelle der Landesregierung:

Poststelle der Landesregierung NRW
Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen
Referat I B 4
Angebotssammelstelle

Fürstenwall 25
40219 Düsseldorf

zu übersenden (**Ausschlussfrist**). Eine persönliche Angebotsabgabe vor Ort und während der Dienstzeiten ist ausschließlich in der Poststelle der Landesregierung NRW möglich.

An der Hausanschrift der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen (Horionplatz 1, 40213 Düsseldorf) werden keine Angebote entgegengenommen.

Die schriftlichen Angebote sind in einem verschlossenen Umschlag einzureichen, der außen mit dem beiliegenden Angebotskennzettel versehen sowie mit Ihrem Namen (Firma) und Ihrer Anschrift bezeichnet ist.

Elektronische Angebote in Textform sind ausschließlich über den Vergabemarktplatz <https://www.evergabe.nrw.de/> hochzuladen. **Eine Einreichung per E-Mail ist nicht zulässig.**

Das vollständige Angebot muss bis zum Ende der Angebotsfrist (12:00 Uhr) eingegangen sein. Bitte achten Sie insbesondere auf die Vollständigkeit der Angaben in der Leistungsbeschreibung und auf die Unterschrift des Angebotsschreibens (Formular 324) bzw. der geforderten Eigen- und Verpflichtungserklärungen.

Durch die Unterschrift des Bieters am Ende dieser Leistungsbeschreibung werden die unten angegebenen Vertragsbedingungen des Landes Nordrhein-Westfalen sowie die Regelungen der vorliegenden Leistungsbeschreibung anerkannt, daher ist diese un-
abdingbar.

10.3 Präsentation

Für die Ermittlung der Zuschlagerteilung ist eine Präsentation des Konzepts der Projektdurchführung zeitnah vor der Auftragsvergabe in der KW41/42 2019 vorgesehen. Hierzu werden die nach Auswertung der Angebote (Bewertung der inhaltlichen Qualität des Konzeptentwurfs nebst Preisbewertung) auf Rang 1 bis 3 stehenden Bieter

eingeladen. Inhalt der Präsentation ist die Darstellung der Vorgehensweise zur Erbringung der unter Ziffer 2 geforderten Leistung. Eine Einladung in die Staatskanzlei NRW in Düsseldorf, ergeht eine Woche vor dem jeweiligen Präsentationstermin über den Kommunikationsbereich des Vergabemarktplatzes NRW. Es wird erwartet, dass die Projektleitung und ggf. die vorgesehenen Mitarbeiter des Projektteams an diesem Termin teilnehmen.

11 Zuschlagskriterien / Wertung der Angebote

Die Angebote werden in der nachstehenden Rangfolge nach folgenden Zuschlagskriterien bewertet:

- | | |
|--------------------------------------------------------------|--------|
| - Qualität (Inhaltlich -Konzeptentwurf, Beschaffenheit etc.) | (60 %) |
| - Preis (Festpreis) | (35 %) |
| - Präsentation | (5 %) |

11.1 Bewertung des Konzeptentwurfs

Die Bewertung des Konzeptentwurfs, nach dem die unter Ziffer 2 beschriebenen Ziele erreicht werden sollen, erfolgt nach folgenden Kriterien:

- | | |
|---------------------------------|--------|
| - Aufgabenverständnis | (30 %) |
| - Methodik der Herangehensweise | (50 %) |
| - Arbeits- und Zeitplanung | (20 %) |

11.2 Bewertung der Präsentation

Die Bewertung der Präsentation erfolgt nach folgenden Kriterien:

- | | |
|----------------------------------------|--------|
| - Schlüssigkeit des Ansatzes | (30 %) |
| - Angemessenheit der Darstellungsweise | (30 %) |
| - Medienadäquater Designansatz | (40 %) |

11.3 Bewertungsmethode

Nutzwertanalyse

Die gehört zu den quantitativen nicht-monetären Analysemethoden der Entscheidungstheorie. Sie ist die Analyse einer Menge komplexer Handlungsalternativen mit dem Zweck, die Elemente dieser Menge entsprechend den Präferenzen des Entscheidungsträgers bezüglich eines multidimensionalen Zielsystems zu ordnen. Die Abbildung der Ordnung erfolgt durch die Angabe der Nutzwerte (Gesamtwerte) der Alternativen.

12 Wertungsskala

Es wird nach folgender Wertungsskala bewertet:

Entspricht in vollem Umfang <u>nicht</u> den Erwartungen	Entspricht im <u>Wesentlichen nicht</u> den Erwartungen	Entspricht mit <u>Einschränkungen</u> den Erwartungen	Entspricht mit <u>leichten Einschränkungen</u> den Erwartungen	Entspricht <u>grundsätzlich</u> den Erwartungen	Entspricht im <u>Wesentlichen</u> den Erwartungen	Entspricht in vollem Umfang den Erwartungen
0	1	2	3	4	5	6

13 Kommunikation

Zur vorliegenden Leistungsbeschreibung sind nur schriftliche Rückfragen zugelassen. Diese sind über den Kommunikationsbereich des Vergabemarktplatzes NRW unter www.evergabe.nrw.de zu stellen. Die Beantwortung der gestellten Fragen erfolgt schriftlich über den Vergabemarktplatz zeitgleich und anonymisiert an alle am Verfahren beteiligten Bieter.

Diese Leistungsbeschreibung ist Vertragsbestandteil und ist daher dem Angebot unterschrieben beizufügen. Das Fehlen dieser Leistungsbeschreibung führt zwingend zum Ausschluss vom Verfahren.

Die Leistungsbeschreibung habe ich zur Kenntnis genommen. Die sich hieraus ergebenden Anforderungen, Aufgaben und Verpflichtungen werden akzeptiert.

Unternehmen:

(Firmenname)

(gesetzliche Vertretung)

(Anschrift)

(Telefon, Fax, Email)

(Ort, Datum)

(Firmenstempel, Unterschrift)