

Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

EINLADUNG ZUR ANGEBOTSLEGUNG

Projekt: DigiUp 4.0

Externe Dienstleistung: „Analyse benötigter digitaler Kompetenzen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (12 – 24 Jahre) für die Jobwelt Industrie 4.0 und Entwicklung eines Online-Tools zur Kompetenzerfassung und Berufsorientierung“

1. Hintergrund

Das Europa Büro der Bildungsdirektion für Wien (in weiterer Folge „Europa Büro“) initiiert und führt Projekte in unterschiedlichen EU-Programmen durch. Europaweite Kooperationen ermöglichen zahlreiche Innovationen, neue Schulmodelle, moderne Unterrichtsmethoden und erfolgreiche Pilotprojekte. Im gegenständlichen Projekt „DigiUp 4.0“ (Upskilling digitaler Kompetenzen von Jugendlichen, um Fachkräftemangel in der Industrie 4.0 entgegenzuwirken) fungiert das Europa Büro als Lead-Partner (in weiterer Folge „LP“).

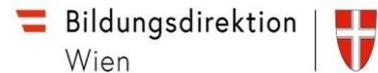
2. Projektbeschreibung

Wie in weiten Teilen Europas gibt es auch in der österreichisch-ungarischen Grenzregion das Problem des Fachkräftemangels in der Industrie 4.0, dessen Ursache in den erhöhten Anforderungen an die beruflichen Kompetenzen liegt. Um diesem Fachkräftemangel in der Projektregion entgegenzuwirken und die Fachkräftemigration zu verringern, bedarf es – so zeigen es aktuelle Studien – innovativer und grenzüberschreitender Bildungsmaßnahmen, im Speziellen in Bezug auf digitale Kompetenzen.

Das Projekt „DigiUp 4.0“ soll:

- Jugendliche und junge Erwachsene (12-24 Jahre) in der Grenzregion AT-HU für die Lehre (in der Industrie) sensibilisieren und mögliche Berufsausbildungen in Mangelberufen der Industrie aufzeigen;
- Jugendliche und junge Erwachsene mittels Berufsorientierungsmaßnahmen dem Industriesektor näherbringen und ihnen die dafür notwendigen digitalen Kompetenzen vermitteln;
- den grenzüberschreitenden Austausch fördern;
- die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Bildungseinrichtungen, Interessensvertretungen und ExpertInnen in den Bereichen digitale Kompetenzen und Industrie 4.0 fördern.

Die innovativen Kern-Outputs des Projekts sind grenzübergreifende Kompetenzzentren für die nachhaltige Entwicklung der Grenzregion im Bereich Bildung – die so genannten „Knowledge-Hubs“ – wo gemeinsam mit Stakeholdern Lösungen zu Themen wie Berufsorientierung für die Jobwelt 4.0, triale Ausbildung und Industrie 4.0 erarbeitet und angeboten werden. Das Know-How basiert auf der Analyse des Qualifizierungsbedarfs der Industrie 4.0, auf der Analyse der für die Industrie 4.0 relevanten digitalen Kompetenzen bei Jugendlichen, auf Trainer*innenausbildungen, Berufsorientierungs- bzw. Weiterbildungsworkshops und einem „Serious Game“ für Jugendliche und junge Erwachsene.



Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

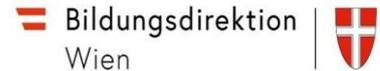
3. Auftragsgegenstand

Der Auftragsgegenstand besteht darin, die Erwartungen der Industrie 4.0 an potentielle Nachwuchskräfte und den Schulungsbedarf von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (12-24 Jahre) zu ermitteln sowie ein „Serious Game“ mit einem integrierten „Skills-Assessment-Tool“ zu entwickeln.

Der Auftrag ist in zwei Teilleistungen zu erbringen:

1. Erhebung von in der Industrie 4.0 benötigten digitalen Kompetenzen in regionalen Unternehmen
2. Konzipierung und Entwicklung eines „Serious Game“ mit integriertem „Skills-Assessment-Tool“ zur Erfassung der digitalen Kompetenzen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (12-24 Jahre) und Berufsorientierung bzw. Weiterbildung im Bereich Industrie 4.0. Dies umfasst die Konzeption, Redaktion und Erstellung sämtlicher Spielinhalte, Entwicklung, Programmierung, Gestaltung, Inbetriebnahme, Optimierung sowie Hosting und Wartung der entwickelten Applikation.

Auftraggeber (in weiterer Folge „AG“) ist das Europa Büro der Bildungsdirektion für Wien.

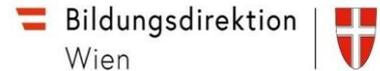


Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

Teilleistung 1: Erhebung der in der Industrie 4.0 benötigten digitalen Kompetenzen in regionalen Unternehmen (Ausführungszeitraum 07/2020 -12/2020)

Folgende Leistungen sind vom AN zu erbringen:

Pos.	Beschreibung der Leistung	Preis in Euro exkl. USt
1	Desk Research zu vorhandenen Studien in Österreich (Fokus Ostregion Wien, Burgenland).	
2	<p>Primärforschung: Erarbeitung eines Konzepts (Methode, Stichprobe, etc.) zur Erhebung der von Industrie 4.0 Unternehmen benötigten digitalen Kompetenzen. Dabei sind folgende Kriterien zu Berücksichtigung:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Regionen: AT (Wien, Burgenland und Nachbarregionen), HU (Vas & Zala) b. Größe der Unternehmen und Branchen: Streuung hinsichtlich Unternehmensgröße (KMU's bevorzugt) und Spezialisierung auf „Elektronik/Robotik“, „3D-Druck/CNC“ und „Kreativ-Metall“ c. Einbindung von relevanten fünf Stakeholdern/ Expert*innen der Industrie 4.0 d. Konzept auf Deutsch und Ungarisch <p>Detailfragen erfolgen in Absprache mit dem AG, der die Abstimmung mit den weiteren vier Projektpartnern koordiniert.</p>	
3	Erstellen der Erhebungsinstrumente auf Deutsch und Ungarisch.	
4	Rekrutierung von Unternehmen aus der Region Wien und benachbartes Niederösterreich: N= mind. 10. Hinweis: Die Rekrutierung in den anderen Regionen (Burgenland, Vas, Zala) erfolgt durch die jeweiligen Projektpartner.	
5	a) Durchführung der Erhebung bei den ausgewählten Unternehmen in der Region Wien und benachbartes Niederösterreich und b) Zurverfügungstellung der zweisprachigen Erhebungsinstrumente für die eigenständige Erhebung in den anderen Regionen der Projektpartner.	
6	Zusammenführen der Ergebnisse der regionalen Erhebungen in AT und HU in einer Anforderungsmatrix; Analyse, Auswertung und Darstellung in Form eines Berichts, der auf Deutsch und Ungarisch auszufertigen ist (Abgabetermin: 15.12.2020).	
7	Vier Arbeitstreffen mit dem LP und/oder den Projektpartnern; die Einberufung der Besprechungen erfolgt nach Absprache.	
8	Speaker bei zwei Projektveranstaltungen in der Projektregion AT-HU und zwei Fachexpert*innenbeiträge mit Bezug zu den Ergebnissen der Teilleistung 1.	
Gesamtpreis für Teilleistung 1 (exkl. USt)		

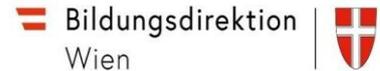


Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

Teilleistung 2: Zweisprachiges „Serious Game“ mit „Skills-Assessment-Tool“ zur Kompetenzerfassung und Berufsorientierung bzw. Weiterbildung im Bereich Industrie 4.0 (Ausführungszeitraum: 07/2020 -02/2021)

Folgende Leistungen sind vom AN zu erbringen:

Pos.	Beschreibung der Leistung	Preis in Euro exkl. USt
1	Konzeption eines zweisprachigen (auf Deutsch und Ungarisch) „Serious Game“ (Evaluierungs- und Edutainmentplattform), das junge Erwachsene im Alter von 12 bis 24 Jahren motiviert, auf spielerische Weise ihre digitalen Kompetenzen mit Fokus Industrie 4.0 sowie Berufsfelder der Industrie 4.0 kennenzulernen. Dies beinhaltet die Erstellung und Visualisierung sämtlicher Spielinhalte und der Spielmechanik, der Interaktionen und Dialoge. D.s. u.a. dynamische und für Abwechslung sorgende Spielkomponenten, Methodenmix aus Single- und Multiple Choice Fragestellungen, Drag & Drop Elemente, Belohnungssystem, Figuren (Guide, der durch das Spiel führt; Spieler*in schlüpft in diverse Rollen,...). Das Spiel soll skalierbar sein mit einer Spieldauer bis zu 1,5 Stunden. Die Ergebnisse aus Teilleistung 1 sowie die Kompetenzmodelle des BMBWF, u.a. DigiKomp (www.digikomp.at) sind in der Applikation zu berücksichtigen.	
2	Konzeption eines „Assessment-Tools“, um die vom „Serious Game“ erfassten Rohdaten für befugte Benutzer*innen verfügbar zu machen für die Durchführung von detaillierten Auswertungen und Darstellung der Ergebnisse. Die Funktionen umfassen auch die Benutzer*innenverwaltung und den Download der Daten in einem üblichen Format.	
3	Darstellung der konzeptuellen Ergebnisse aus Pkt. 1a und 1b als Storyboards und Abstimmung mit dem AG.	
4	Iterative Implementierung des „Serious Game“ als „Progressive Web App“ (PWA), die in allen üblichen Browsern auf Android- und iOS-Mobilgeräten sowie auf Desktop-PCs lauffähig ist.	
5	Iterative Implementierung des „Assessment-Tools“. Als integrativer Teil des Serious Game ist es ebenso in allen üblichen Browsern auf mobilen Geräten und Desktop-PCs lauffähig.	
6	Installation des „Serious Game“ und des „Assessment-Tools“ auf einem vom AN auf eigene Kosten beizustellenden Webserver eines namhaften deutschsprachigen Providers bis spätestens 28. Februar 2021 . Die Domain wird vom AG bereitgestellt.	
7	Erstellung und Übergabe einer Bedienungsanleitung (in elektronischer Form) für die Benutzer*innen des „Assessment-Tools“ bis 28. Februar 2021 .	
8	Hosting, Wartung und Aufrechterhaltung des ordnungsgemäßen Betriebs des „Serious Game“ und des „Assessment-Tools“ bis zum Ende des Projekts „DigiUp 4.0“. Auf die Projektlaufzeit bis zum 30.09.2022 wird ausdrücklich hingewiesen.	



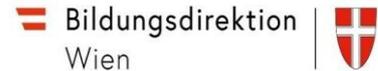
Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

9	Der AG und die Projektpartner sollen in der Lage sein, mit Hilfe des Frameworks auch nach Projektende Content, Bilder, Videos, usw. einzupflegen bzw. Änderungen vorzunehmen und werden für diesen Zweck vom AN vor Ort geschult und beraten.	
10	Wiederkehrende Evaluationen in der Konzept- und Implementierungsphase mit dem LP: der Stand lt. Pkt. 1 - 6 wird beim AG demonstriert und die weiteren Entwicklungsschritte werden gemeinsam festgelegt. Geplant: Sechs Arbeitstreffen in Wien.	
11	Der AN überträgt die Applikationen im letztaktuellen Stand auf einen vom AG zur Verfügung gestellten Webserver. Alternativ: Übertragung vom bestehenden Webserver in die Verfügungsgewalt des AG.	
12	Speaker bei zwei Projektveranstaltungen in der Projektregion AT-HU und zwei Fachexpert*innenbeiträge mit Bezug zu den Ergebnissen der Teilleistung 2.	
Opt. 13	Optional: Beide Applikationen in dritter Sprache Englisch: EUR..... (nicht in die Angebotssumme einrechnen).	
Gesamtpreis für Teilleistung 2 (exkl. USt)		

Alle unter Teilleistung 2 angeführten Leistungen sind vom AN in enger Abstimmung mit dem AG zu erbringen. Im Durchführungszeitraum sind bis zu **sechs Arbeitstreffen in Wien (siehe Pos 10)** vorgesehen (etwa zum Abschluss/Beginn von definierten Entwicklungsphasen oder Meilensteinen). Reisekosten und Übersetzungskosten werden nicht gesondert vergütet.

Bei der Kalkulation der oben angeführten Positionen sind folgende Bedingungen zu beachten:

1. Die geplante Applikation wird auf das eigene Endbenutzergerät der Spielenden heruntergeladen.
2. Einfache und intuitive Bedienung ohne Einweisung.
3. Berücksichtigung von Accessibility Guidelines.
4. SCORM-Kompatibilität und ein responsive Design sind erforderlich.
5. Oberfläche zweisprachig, umschaltbar von Benutzer*innen.
6. Die Spielinhalte müssen von der Auftraggeberin ohne die erneute Beauftragung einer Firma selbstständig erzeugt und verändert werden können.
7. Nach Projektabschluss soll die Applikation um weitere fremdsprachige Versionen, neue Dialoge, Interaktionen und Spiellevels angepasst und erweitert werden können. Dies muss beim Erstellen von Interaktions- und Screendesign berücksichtigt und die Schnittstellen für spätere Erweiterungen beschrieben werden.
8. Übergabe der Quellcodes von „Serious Game“ und „Assessment Tool“ in maschinenlesbarer Form an den AG und Nachweis ihrer Vollständigkeit an Hand eines Build- und Deployment-Vorgangs bis zu den lauffähigen Anwendungen. Mit dieser Übergabe erhält der AG das ausschließliche, örtlich, zeitlich und zahlenmäßig unbeschränkte unwiderrufliche Nutzungsrecht an den im Rahmen dieses Auftrags vom AN erstellten Werken. Ebenso gehen alle für das Projekt vom AN erworbenen, fremden Nutzungsrechte und getätigten Anschaffungen digitaler Natur auf den AG über.



Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

9. Der AN garantiert, dass mit seinen Leistungen keine fremden Rechte verletzt werden (z.B. Patente, Nutzungsrechte, Markenrechte, etc.).
10. Der AN garantiert die Einhaltung aller notwendigen Nutzungs- und Datenschutzvorgaben (z.B. lt. DSGVO). Sicherheit, Implementierung, etc. nach dem Stand der Technik.
11. Bei der Gestaltung der Benutzer*innenoberflächen sind die programmspezifischen Publizitätsrichtlinien Interreg AT-HU einzuhalten, z.B. Logo. (<https://www.interreg-athu.eu/>)

4. Vertragsdauer/Leistungszeitraum

Der Vertragszeitraum beginnt mit dem Datum der Vertragsunterzeichnung im Juli 2020 und endet am 30. September 2022.

5. Angebotslegung

Die Angebote müssen **Pauschalangebote** sein und die folgenden Informationen enthalten:

- Pauschale Positionspreise für einzelne Leistungen innerhalb der jeweiligen Teilleistung
- Pauschale Gesamtpreise je Teilleistung 1 und 2
- Pauschaler Angebotspreis ist brutto und netto anzubieten
- Stundensätze für evtl. Zusatzleistungen
- Nachvollziehbare Referenzen zu abgeschlossenen Projekten und/oder Links zu Demo-Games oder anderen Demo Tools
- Übermittlung folgender Beilagen: Firmenbuchauszug, Gewerbeberechtigung

Entsprechend den Prinzipien der Nicht-Diskriminierung, Gleichbehandlung, Proportionalität und Transparenz wenden wir uns an alle befugten, leistungsfähigen und zuverlässigen Personen und Unternehmen, welche über die notwendig fachliche und/oder professionelle Eignung verfügen und in der Lage sind, professionelle Leistungen in den gewünschten Bereichen zu erbringen.

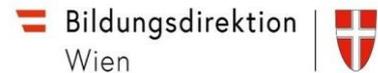
Falls es sich beim AN um ein aus mehreren Personen bestehendes Büro mit Freien Mitarbeiter*innen handelt, teilt der AN dem AG den Namen der mit der Leistungserbringung beauftragten Person(en) mit. Das gilt auch für eine etwaige Weitergabe an Dritte und Subunternehmen.

Es ist möglich, ein Angebot nur für einzelne der beiden Teilleistungen zu legen. Angestrebt ist die Vergabe als Gesamtpaket.

6. Abrechnung/Zahlung

Die erfolgten Leistungen sind ausschließlich mittels elektronischer, strukturierter Rechnung (e-Rechnung) einzureichen, wenn der/die Leistungserbringer*in in Österreich ansässig ist. Ausgenommen von dieser Regelung sind Rechnungsleger*innen mit Sitz im Ausland.

Die Bezahlung erfolgt nach einem vertraglich festgelegten Leistungs- und Zahlungsplan.



Europa Büro
Auerspergstr. 15/42
1080 Wien

7. Sonstige Angaben

Der AN ist zu unbedingtem Stillschweigen gegenüber Dritten über alle ihm bzw. ihr während der Erfüllung des Auftrags zur Kenntnis gelangenden Informationen verpflichtet. Die Schweigepflicht reicht unbegrenzt über das Ende des Vertrags hinaus.

Gemäß den Bestimmungen der EU-Datenschutz-Grundverordnung 2016/679 und dem Datenschutz-Anpassungsgesetz 2018 werden für den Verfahrenszweck der Verwaltung alle angegebenen Daten gesammelt, registriert, organisiert und aufbewahrt. Diese werden mittels traditioneller und technischer Hilfsmittel bearbeitet, zum Zwecke des spezifischen Verfahrens und gemäß den geltenden gesetzlichen Vorschriften und Bestimmungen

8. Angebotsfrist

Die Angebote sind bis **Montag, 29. Juni 2020**, per E-Mail an folgende E-Mail-Adressen zu senden: arnold.gutmayer@bildung-wien.gv.at und martina.herzog@bildung-wien.gv.at

9. Auswahl

Die Auftragsvergabe erfolgt gemäß § 46 BVergG 2018 Direktvergabe.

Das Auswahlverfahren und die Zuschlagserteilung erfolgen innerhalb von zwei Wochen nach Ende der Angebotsfrist.

10. Ansprechperson für ausschreibungsbezogene Fragen

Arnold Gutmayer
Bildungsdirektion für Wien, Europa Büro
Telefon: +43 699 170 857 60
E-Mail: arnold.gutmayer@bildung-wien.gv.at