

Portierung eines bestehenden VR-Systems auf die Oculus Quest für das Projekt:

Virtual Work Experience – Das virtuelle Praktikum für junge Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht

Aufforderung zur Angebotseinreichung

Öffentliche Vergabe

Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern
Projekt sprungbrett into work
Infanteriestraße 8, 80797 München

Stv. Geschäftsführung Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. Geschäftsführung SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

Michael Mötter
Tel: 089 44108 – 130, Email: michael.moetter@bbw.de

Ansprechpartner

Christina Schned, Projektleitung sprungbrett into work
Tel: 089 44108 – 175, Email: christina.schned@bbw.de

Katrin Klinger, stv. Leitung SCHULEWIRTSCHAFT – Team
Tel: 089 44108 – 135, Email: katrin.klinger@bbw.de

Dirk Schönland, Projektleitung, Technische Umsetzung
Tel: 089 44108 – 134, Email: dirk.schoenland@bbw.de

München, 14. Oktober 2019

Inhalt

1	Ausgangssituation	3
2	Umsetzung des Projekts „Virtual Work Experience“	3
2.1	Projektbeschreibung	3
2.2	Aktueller Stand	3
2.3	Aktuelle technische Rahmenbedingungen	4
3	Anforderungen an das Angebot	4
3.1	Technische Anforderungen	4
3.2	Sonstige Anforderungen	4
3.3	Mindestanforderungen an den künftigen Auftragnehmer	4
3.4	Unterlagen zum Angebot	5
4	Allgemeine Hinweise	5
4.1	Angebotsabgabe, Ansprechpartner und Fristen	5
4.2	Prüfung und Wertung der Angebote	6
4.3	Zuschlagserteilung/Vertragsabschluss	7
4.4	Schutzrechte	7
4.5	Kennlichmachung der Fabrikations-, Betriebs-, Geschäftsgeheimnisse in den Angebotsunterlagen	8
4.6	Sonstige Bestimmungen	8
5	Kostenübersicht und verbindliches Angebot	8

Hinweis zur Geschlechterbezeichnung

Soweit dies möglich ist, werden im Text geschlechtsneutrale Formulierungen verwendet. Ansonsten nutzen wir aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur die männliche Form, falls nicht ausdrücklich anders angegeben.

1 Ausgangssituation

www.sprungbrett-intowork.de ist die Praktikumsbörse für geflüchtete und zugewanderte Jugendliche in Bayern. Unser Ziel ist es, Schüler*innen aus den Berufsintegrations- und Deutschklassen zu ermöglichen, Berufe kennenzulernen und Kontakt zu einem zukünftigen Arbeitgeber zu knüpfen. Praktika bieten dafür die richtige Möglichkeit, denn sie ebnen den Weg zu einem Ausbildungsplatz. Derzeit werden auf unserer Plattform quer durch den Freistaat ca. 3.200 Praktikumsplätze explizit für junge Geflüchtete und Zugewanderte angeboten. Über die Praktikumsuche hinaus bietet sprungbrett into work eine Reihe weiterer Formate und Veranstaltungen, um die Berufsorientierung für diese Zielgruppe zu unterstützen.

Ein wichtiger Baustein der Berufsorientierung ist die Absolvierung von Praktika, die einen Einblick in die deutsche Arbeitswelt und den hohen Stellenwert einer dualen Ausbildung in unserer Gesellschaft vermitteln. Hier setzt das Projekt sprungbrett into work an:

eine branchenübergreifende Online-Praktikumsplattform zur Vermittlung von Schülerinnen und Schülern in ein betriebliches Praktikum. Die Plattform www.sprungbrett-intowork.de bringt bayerische Unternehmen und junge Geflüchtete zusammen und ermöglicht es beiden Seiten – Praktikant*innen und Unternehmen – sich gegenseitig kennenzulernen. Die Berufsorientierung wird zudem durch Veranstaltungsformate wie „sprungbrett into work - hop-on hop-off! Mit dem Praktikumsbus zum Ziel!“ unterstützt.

Mit dem neuen Format „Virtual Work Experience“, dem virtuellen Praktikum für junge Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht, wurde sprungbrett into work durch einen weiteren Baustein ergänzt. Die Virtual Work Experience ist eine für bayerische Schulen frei zugängliche Software zum Einsatz mit Schüler*innen der Berufsintegrations- und Deutschklassen. Mit Hilfe von VR-Brillen können Schüler*innen in Berufswelten eintauchen und Einblicke in wenig zugängliche Bereiche der Arbeitswelt erhalten. Der erste virtuelle Raum, der seit Juli 2019 verfügbar ist, ist die Nachbildung einer detailgetreuen Werkstatt mit den gängigen Geräten der Metall- und Elektroindustrie. Hier können eine CNC Fräse, ein Schweißgerät sowie eine Hydraulikpresse ausprobiert werden.

2 Umsetzung des Projekts „Virtual Work Experience“

2.1 Projektbeschreibung

Im virtuellen Praktikum erhalten junge Geflüchtete und Zugewanderte semipraktische Erfahrungen in wenig zugänglichen Bereichen der Arbeitswelt. Das ermöglicht Berufsorientierung trotz Sprachbarrieren. Mittels eines Virtual Reality (VR)-Systems bestehend aus einer VR-Brille (Oculus Rift S) und zwei Controllern wird den Schüler*innen der Berufsintegrations- und Deutschklassen die Durchführung eines virtuellen Praktikums ermöglicht.

2.2 Aktueller Stand

In einer virtuellen Werkhalle stehen dem User drei interaktive Stationen zur Verfügung. Mit Hilfe von zwei Controllern, die neben der VR-Brille zum Equipment des VR-Systems gehören, kann sich

der User im virtuellen Raum bewegen und Maschinen bedienen. So lernt er an drei interaktiven Stationen spielerisch typische Berufstätigkeiten in der Metallindustrie kennen.

Die interaktiven Stationen (Maschinen) sind:

- Schweißen: Schweißnaht entlang einer Linie durch ein Labyrinth ziehen.
- CNC-Fräse: Umwandlung eines 3D-Modells in 2D Grafik, passende Vorlage auswählen und Werkstück fräsen
- Hydraulikpresse: Werkstück pressen, Zu- und Ablauf der Hydraulikflüssigkeit beobachten

2.3 Aktuelle technische Rahmenbedingungen

Die Software wurde in Unity programmiert und für die Oculus Rift S umgesetzt. Für den Einsatz werden eine Oculus Rift S mit zwei Controllern sowie ein leistungsfähiger Laptop verwendet.

Die Bewegungen und Ausführungen des Users im virtuellen Raum können an einem Laptop oder ggf. an einem Beamer mitverfolgt werden.

3 Anforderungen an das Angebot

Die derzeitige Software läuft, wie bereits beschrieben, auf der Oculus Rift S, für die ein Laptop oder PC benötigt wird. Um die virtuelle Werkstatt zukünftig in Schulen einsetzen zu können, muss das System auf eine portable VR Lösung umgesetzt werden. Im Rahmen der Ausschreibung soll die Virtual Work Experience daher auf die Oculus Quest portiert werden. In diesem Zusammenhang soll es auch möglich sein, die Interaktionen des Nutzers mit Hilfe eines Tablets mitverfolgen zu können.

3.1 Technische Anforderungen

- Portierung/Downsizing der Virtual Work Experience für die Oculus Quest bei Beibehaltung der Interaktion
- Die Software der Experience soll zum Download für entsprechende Plattformen, z.B. Oculus Store, zur Verfügung stehen, sodass sie z. B. von Schulen oder Lehrkräften heruntergeladen und genutzt werden kann.
- Ersteinrichtung und Test auf der Oculus Quest
- Die spätere Weiterentwicklung der Virtual Work Experience durch weitere Maschinen, Räume und Auswertungsmöglichkeiten muss auf der Oculus Quest gewährleistet sein.

3.2 Sonstige Anforderungen

- Teilnahme am Erstgespräch mit dem Auftraggeber in KW 45
- Fertigstellung des Downsizing bis 16. Dezember 2019
- Abnahmegespräch in KW 51
- Der beigefügte Erstellungsvertrag ist Teil der Ausschreibung (Anlage 4).

3.3 Mindestanforderungen an den künftigen Auftragnehmer

- Erfahrungen als Unternehmen, komplexe Projekte im Virtual Reality (VR)-Bereich umzusetzen sowie fundierte Kenntnisse in diesem Umfeld; der Nachweis hat unter

anderem durch Angabe und Beschreibung von Referenzen zu abgeschlossenen Projekten zu erfolgen.

- Die Projekterfahrung und die spezifischen Kenntnisse sollten sich bei der Kalkulation des Angebotspreises niederschlagen.
- Die personelle Infrastruktur muss hinsichtlich Quantität und Qualifikation so bemessen sein, dass die Umsetzung des Konzeptes im gegebenen Zeitraum gewährleistet und die Weiterentwicklung des Projekts auf mittlerer Sicht möglich ist.
- Erfahrung mit der Portierung von VR-Systemen
- Beachtung der Regelungen zur Einschaltung Dritter (Subunternehmer) (Anlage 1)
- Beachtung der Regelungen zur Vermeidung ausbeuterischer Kinderarbeit (Anlage 2)
- Beachtung der Regelungen zum Ausschluss von Scientology (Anlage 3)

3.4 Unterlagen zum Angebot

Mit dem Angebot sind einzureichen:

- Ein Firmenprofil und Hinweis auf die Firmenwebsite.
- Eine Referenzliste
- Angaben zu Erfahrungen mit Virtual Reality Projekten.
- Eine detaillierte Kostenübersicht/Aufstellung über Kosten Stunden-, Tagessätze, Kostensätze für Schulungen, sonstige Aufwendungen etc.
- Das abgegebene Angebot enthält Reise- und Fahrtkosten.
- Den für die Leitung und Durchführung des Projektes vorgesehenen Personalschlüssel
- Unterschriebene Erklärungen (Anlage 1 bis 3)

4 Allgemeine Hinweise

Mit der Unterschrift unter dem Angebot bestätigt der Bieter, dass alle in diesem Vergabeverfahren dargestellten Anforderungen erfüllt werden bzw. danach verfahren wird.

Die Angaben haben wahrheitsgemäß zu erfolgen.

4.1 Angebotsabgabe, Ansprechpartner und Fristen

Das Angebot muss unterschrieben und innerhalb der Angebotsfrist bei folgender Adresse eingegangen sein:

Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V., Frau Christina Schned, Infanteriestraße 8, 80797 München, Kennzeichnung „Angebot sprungbrett into work“. Angebote per Email werden nicht berücksichtigt.

Für die Rechtzeitigkeit des Eingangs ist der Eingangsstempel der oben genannten Angebotsstelle maßgebend. Später eingehende Angebote oder solche, denen die geforderten Anlagen nicht beigefügt sind, werden ausgeschlossen.

Mit dem Eingang der Angebote beim Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. und mit der Abgabe der späteren Leistung des künftigen Auftragnehmers gehen alle Rechte (uneingeschränkte Nutzungsrechte, Rechte an Quellcodes und evtl. Copyrights) auf das Bildungswerk der

Bayerischen Wirtschaft e. V. über, ohne dass hierfür ein Entgelt zu zahlen ist. Für die Bearbeitung der Vergabeunterlagen und die Erstellung des Angebotes wird keine Entschädigung gewährt. Mit Angebotsabgabe ist der Bieter an sein Angebot gebunden, sofern er es nicht bis zum Ablauf der Angebotsfrist schriftlich zurückzieht.

Änderungen, Ergänzungen oder Berichtigungen der Angebote sind bis zum Ablauf der Angebotsfrist zulässig. Nebenangebote sind nicht zulässig.

Das Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. geht davon aus, dass während der Auftrags erledigungsphase eine enge Zusammenarbeit mit dem künftigen Auftragnehmer erfolgt und mindestens ein Abstimmungsgespräch in München erforderlich werden. Eventuelle Fahrt- oder Übernachtungskosten gehen zu Lasten des Auftragnehmers.

Ende Angebotsfrist: 31. Oktober 2019, 12:00 Uhr

Ende Zuschlags- und Bindefrist: 29. November 2019

Geschätzter Auftragswert: 13.000 Euro (zzgl. Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe). Im geschätzten Auftragswert sind alle Fahrt- und Reisekosten inbegriffen.

Bei Fragen zu dieser Ausschreibung stehen seitens des Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. Frau Christina Schned, christina.schned@bbw.de und Frau Katrin Klinger, katrin.klinger@bbw.de gerne zur Verfügung. Die Fragen bitten wir schriftlich per Email zu stellen. Die Fragen werden zeitnah öffentlich unter www.sprungbrett-intowork.de beantwortet.

4.2 Prüfung und Wertung der Angebote

Es gelangen nur diejenigen Angebote in die Prüfung und Wertung, die sämtliche Anforderungen nach diesen Vergabeunterlagen erfüllen.

Die preisliche Bewertung erfolgt auf Grundlage der unter Punkt 4 aufgeführten Einzelposten sowie des Gesamtpreises (Punkt: Angebotssumme). Die Bewertung der Angebote wird anhand der in Tabelle 1 aufgeführten Kriterien vorgenommen. Dabei werden die Bewertungskriterien wie folgt gewichtet:

- 4 = sehr wichtig
- 3 = wichtig
- 2 = eher wichtig
- 1 = „nice to have“

Für die Bewertung der Konzepte gelten folgende vier Bewertungsstufen:

- 0 Punkte: Das Leistungsangebot entspricht nicht den Anforderungen
- 1 Punkt: Das Leistungsangebot des Bieters entspricht mit Einschränkungen den Anforderungen.
- 2 Punkte: Das Leistungsangebot des Bieters entspricht den Anforderungen.
- 3 Punkte: Das Angebot des Bieters ist der Zielerreichung in besonderer Weise dienlich.

Tabelle 1: Bewertungskriterien

Nr.	Kriterium	Gewichtung	Bewertung	Erzielte Wertungspunkte (Gewichtung x Bewertung)
I. Unternehmensdaten				
I/1	Unternehmensprofil (Team, Mitarbeiter, Fokus, Darstellung)	2		
I/2	VR-Referenzen	4		
I/4	Erfahrung mit der Portierung von VR-Systemen	3		
II. Angebotsdaten				
II/1	Treffericherheit des Angebots (Wie wurde die Ausschreibung verstanden?)	3		
II/2	Professionalität des Angebots (Detaillierung, Informationsgehalt, Darstellung)	3		
II/3	Umsetzungszeitrahmen	4		
III. Kosten				
III/1	Kostensumme der Umsetzung	4		
III/2	Kostentransparenz	4		
	Summe			

Die Gesamtwertung eines Angebotes ergibt sich aus der Summe der erzielten Wertungspunkte in Spalte 4. Nach der Beurteilung hinsichtlich der oben genannten Bewertungskriterien erfolgt die Auswahl des Angebotes, das den Zuschlag zur Durchführung erhalten soll. Auszuwählen ist das Angebot, das unter Berücksichtigung aller Umstände am wirtschaftlichsten ist.

4.3 Zuschlagserteilung/Vertragsabschluss

Die Zuschlagserteilung erfolgt schriftlich. Der Bieter ist bis zum Ablauf der Bindefrist an sein Angebot gebunden. Wird bis zum Ablauf der Frist kein Zuschlag erteilt, gilt das Angebot als nicht berücksichtigt. Wird der Zuschlag rechtzeitig und ohne Änderung erteilt, ist der Vertrag mit Zuschlagserteilung zu den Vorgaben dieses Verfahrens auf der Grundlage des Angebotes rechtskräftig zustande gekommen. Der relevante Vertragsentwurf liegt der Ausschreibung unter Anlage 4.

4.4 Schutzrechte

Im Angebot ist anzugeben, ob für den Gegenstand des Angebotes gewerbliche Schutzrechte bestehen oder vom Bieter oder anderen beantragt sind.

4.5 Kenntlichmachung der Fabrikations-, Betriebs-, Geschäftsgeheimnisse in den Angebotsunterlagen

Nach § 111 des Gesetzes gegen Wettbewerbsbeschränkungen (GWB) haben die Verfahrensbeteiligten u. U. Anspruch auf Akteneinsicht bei der Vergabekammer des Bundes und können sich ggf. Ausfertigungen, Auszüge oder Abschriften erteilen lassen. Die Vergabekammer hat die Einsicht in die Unterlagen zu versagen, soweit dies aus wichtigen Gründen, insbesondere des Geheimschutzes oder zur Wahrung von Fabrikations-, Betriebs- oder Geschäftsgeheimnissen geboten ist. Jeder Beteiligte hat mit der Übersendung seiner Akten oder Stellungnahmen auf die Wahrung der Fabrikations-, Betriebs- oder Geschäftsgeheimnisse hinzuweisen und dies in den Unterlagen entsprechend deutlich kenntlich zu machen. Fehlt eine deutliche Kenntlichmachung, ist von der Zustimmung des Bieters zur Einsichtnahme auszugehen.

4.6 Sonstige Bestimmungen

Die Allgemeinen Vertragsbedingungen für die Ausführung von Leistungen (VOL/B) finden Anwendung.

5 Kostenübersicht und verbindliches Angebot

Thema/Bemerkungen	Einzelposten
Teilnahme Erstgespräch	_____ EUR
Programmierung/Umsetzung	_____ EUR
Tools und Funktionen (z. B. Download der Software)	_____ EUR
Teilnahme Gespräch zur Abnahme der Ergebnisse	_____ EUR
Summe	_____ EUR
Mehrwertsteuer	_____ EUR
Angebotssumme	_____ EUR

Mit der Abgabe des Angebotes erkennt der Anbieter die in den Ausschreibungsunterlagen genannten Bedingungen ausdrücklich an.

Anlage 1: Erklärung zur Subunternehmerschaft

Anlage 2: Erklärung zur Vermeidung des Erwerbs von Produkten ausbeuterischer Kinderarbeit

Anlage 3: Scientologyschutzerklärung

Anlage 4: Erstellungsvertrag

Anlage 1 zur Ausschreibung:

Portierung eines bestehenden VR-Systems auf die Oculus Quest
für das Projekt: Virtual Work Experience – Das virtuelle Praktikum für junge
Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht

Erklärung zur Subunternehmerschaft

1. Die Einschaltung Dritter (Subunternehmer) durch den Auftragnehmer zur Leistungserbringung bedarf der vorherigen Benennung des jeweiligen Subunternehmers sowie der schriftlichen Zustimmung des Auftraggebers. Der Auftragnehmer haftet für Handlungen der Subunternehmer wie für eigene Handlungen.
2. Der Auftragnehmer hat bei der Leistungserbringung dafür Sorge zu tragen, dass er seiner Nachweispflicht gemäß Art. 5 DSGVO lückenlos nachkommt und hat dementsprechend sämtliche Subunternehmer auf die Einhaltung des Datengeheimnisses gemäß DSGVO zu verpflichten.
3. Der Auftragnehmer bestätigt gegenüber dem Auftraggeber hiermit ausdrücklich die ausnahmslose Einhaltung der oben genannten Bestimmungen.

Ort, Datum

Stempel und rechtsverbindliche Unterschrift

Anlage 2 zur Ausschreibung:

Portierung eines bestehenden VR-Systems auf die Oculus Quest
für das Projekt: Virtual Work Experience – Das virtuelle Praktikum für junge
Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht

Erklärung zur Vermeidung des Erwerbs von Produkten aus ausbeuterischer Kinderarbeit

1. Von ausbeuterischer Kinderarbeit sind insbesondere folgende Produkte betroffen:

- Sportbekleidung, Sportartikel, insbesondere Bälle;
- Spielwaren;
- Teppiche;
- Textilien;
- Lederprodukte;
- Billigprodukte aus Holz;
- Natursteine;
- Agrarprodukte wie z. B. Kaffee, Kakao, Orangen- oder Tomatensaft.

Enthält die Leistung oder Lieferung derartige Produkte, die in Afrika, Asien oder
Lateinamerika hergestellt bzw. bearbeitet werden oder wurden?

Ja Nein

2. Falls ja, ist eine der beiden folgenden Erklärungen erforderlich. Bitte die entsprechende
Erklärung **ankreuzen!**

a) Ich/Wir sichere/n zu, dass die Herstellung bzw. Bearbeitung der zu liefernden Produkte
ohne ausbeuterische Kinderarbeit im Sinn des IAO-Übereinkommens Nr. 182 erfolgt
bzw. erfolgt ist sowie ohne Verstöße gegen Verpflichtungen, die sich aus der Umsetzung
dieses Übereinkommens oder aus anderen nationalen oder internationalen Vorschriften
zur Bekämpfung von ausbeuterischer Kinderarbeit ergeben. Ja

Kann die Erklärung unter Buchst. a nicht abgegeben werden, ist folgende Erklärung
notwendig:

b) Ich/Wir sichere/n zu, dass mein/unsere Unternehmen, meine/unsere Lieferanten und deren
Nachunternehmer aktive und zielführende Maßnahmen ergriffen haben, um ausbeuterische
Kinderarbeit im Sinn des IAO-Übereinkommens Nr. 182 bei Herstellung
bzw. Bearbeitung der zu liefernden Produkte auszuschließen. Ja

3. Ich bin mir/Wir sind uns bewusst, dass eine wissentlich oder vorwerfbar falsche Abgabe
der vorstehenden Erklärung meinen/unsere Ausschluss von diesem Vergabeverfahren zur
Folge hat bzw. – nach Vertragsschluss – den Auftraggeber gegebenenfalls zur Kündigung
aus wichtigem Grund ohne Einhaltung einer Frist berechtigt.

Ort, Datum

Stempel und rechtsverbindliche Unterschrift

Grundlage hierfür ist die Bekanntmachung der Bayerischen Staatsregierung
73-W: „Öffentliches Auftragswesen: Vermeidung des Erwerbs von Produkten aus
ausbeuterischer Kinderarbeit“ vom 29. April 2008, Az.: B II 2-515-252.

Anlage 3 zur Ausschreibung:

Portierung eines bestehenden VR-Systems auf die Oculus Quest für das Projekt: Virtual Work Experience – Das virtuelle Praktikum für junge Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht

Scientologyschutzerklärung

1. Erklärung zum Vergabeverfahren:

Der Bewerber/Bieter nimmt zur Kenntnis, dass die Nichtabgabe der Erklärung nach Nummer 2 oder die Abgabe einer wissentlich falschen Erklärung den Ausschluss von diesem Vergabeverfahren zur Folge hat.

2. Erklärung für den Fall der Zuschlagserteilung:

2.1 Der Bewerber/Bieter versichert,

- dass er gegenwärtig sowie während der gesamten Vertragsdauer die Technologie von L. Ron Hubbard nicht anwendet, lehrt oder in sonstiger Weise verbreitet, er keine Kurse oder Seminare nach dieser Technologie besucht und Beschäftigte oder sonst zur Erfüllung des Vertrags eingesetzte Personen keine Kurse oder Seminare nach dieser Technologie besuchen lässt;
- dass nach seiner Kenntnis keine der zur Erfüllung des Vertrags eingesetzten Personen die Technologie von L. Ron Hubbard anwendet, lehrt oder in sonstiger Weise verbreitet oder Kurse oder Seminare nach dieser Technologie besucht.

2.2 Der Bewerber/Bieter verpflichtet sich, solche zur Erfüllung des Vertrags eingesetzte Personen von der weiteren Durchführung des Vertrags unverzüglich auszuschließen, die während der Vertragsdauer die Technologie von L. Ron Hubbard anwenden, lehren, in sonstiger Weise verbreiten oder Kurse oder Seminare nach dieser Technologie besuchen.

2.3 Die Abgabe einer wissentlich falschen Erklärung nach Nummer 2.1 sowie ein Verstoß gegen die Verpflichtung nach Nummer 2.2 berechtigt den Auftraggeber zur Kündigung aus wichtigem Grund ohne Einhaltung einer Frist. Weitergehende Rechte des Auftraggebers bleiben unberührt.

Ort, Datum

Stempel und rechtsverbindliche Unterschrift

Hinweis nach Art. 16 Abs. 3 des Bayerischen Datenschutzgesetzes:

Hinsichtlich des Zwecks der Schutzerklärung wird auf die Bekanntmachung der Bayerischen Staatsregierung vom 29. Oktober 1996 verwiesen (abrufbar unter:

www.stmas.bayern.de/wir/vergabe.htm)

Anlage 4: Erstellungsvertrag

Portierung eines bestehenden VR-Systems auf die Oculus Quest
für das Projekt: Virtual Work Experience – Das virtuelle Praktikum für junge
Geflüchtete und Zugewanderte im berufsorientierenden Unterricht

Zwischen

Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern
sprungbrett into work
Infanteriestraße 8
80797 München

– im Folgenden: „Kunde“ –

und der Agentur

N.N

im Folgenden: „Agentur“ –

wird folgender **Vertrag** geschlossen:

§ 1 Vertragsgegenstand

(1) Gegenstand dieses Vertrages ist die Portierung eines bestehenden Virtual Reality (VR)-Systems auf die Oculus Quest. Das bestehende VR-System bezieht sich auf die virtuelle Praktikums Umgebung im Rahmen des Projektes Virtual Work Experience gemäß Leistungsbeschreibung

(2) Als Vertragsbestandteile des Vertrags gelten in folgender Reihenfolge:

- die Bestimmungen dieses Vertrags
- das Aufforderungsschreiben zur Abgabe eines Angebots vom 14.10.2019, insbesondere mit der dort enthaltenen Leistungsbeschreibung
- das Angebot des Auftragnehmers vom <<Datum>> auf der Grundlage der Vergabeunterlagen
- die Allgemeinen Bestimmungen für Leistungen (VOL/B).

Dieser Vertrag ist ein Werkvertrag. Ergänzend zu den Regelungen dieses Vertrages finden die §§ 631 ff BGB Anwendung.

§ 2 Mitwirkungspflichten

Der Kunde hat den Erfolg des Projekts in jeder Phase durch aktive und angemessene Mitwirkungshandlungen zu fördern. Er wird insbesondere der Agentur die zur ordnungsgemäßen Durchführung des Projekts notwendigen Informationen und Daten zur Verfügung stellen.

§ 3 Projektleitung

(1) Die Parteien benennen zum Projektstart je einen Ansprechpartner („Projektleiter“) und einen Stellvertreter als feste Bezugspersonen für alle das Projekt betreffende Angelegenheiten. Sie sind in die Lage zu versetzen, alle das Projekt betreffenden Entscheidungen entweder selbst zu treffen oder zeitnah herbeizuführen.

(2) Bevor eine Vertragspartei den Projektleiter oder seinen Stellvertreter austauscht, wird sie das Einverständnis der anderen Partei einholen, das diese nur versagen darf, wenn sachliche Gründe gegen die Person des Nachfolgers sprechen.

(3) Die Projektleiter oder ihre Stellvertreter besprechen regelmäßig, mindestens jedoch alle 4 Wochen, den Projektfortschritt, insbesondere hinsichtlich der Einhaltung des Projektzeitplans festgelegten Anforderungen an das Projekt.

§ 4 Informationsrecht und Reporting

(1) Der Kunde hat jederzeit das Recht, sich über den Projektfortschritt zu informieren. Zu diesem Zwecke wird die Agentur dem Kunden auf Anforderung die erforderlichen Informationen übersenden oder in den eigenen Räumlichkeiten zu üblichen Geschäftszeiten zur Einsichtnahme vorhalten.

(2) Die Agentur wird den Kunden darüber hinaus regelmäßig und mindestens monatlich über den Stand des Projekts, insbesondere die Einhaltung der Anforderungen der Leistungsbeschreibung und des Zeitplans, Bericht erstatten („Performance-Reports“). Benutzt die Agentur Projektierungstools, wird sie dem Kunden Lesezugriff auf diese verschaffen.

§ 5 Leistungen der Agentur

(1) Maßgeblich für die Definition des Leistungsumfangs von der Agentur ist die Leistungsbeschreibung.

(2) Die Agentur kennt die in der Leistungsbeschreibung beschriebenen Vorstellungen des Kunden und hat diese auf Vollständigkeit, Eignung, Eindeutigkeit, Realisierbarkeit und Widerspruchsfreiheit geprüft. Sollte die Agentur erkennen, dass die enthaltenen Vorgaben nicht die zur Erstellung erforderlichen Qualitäten haben, so wird die Agentur den Kunden unverzüglich darauf hinweisen und einen schriftlichen Vorschlag für eine geeignete Ergänzung und/oder Anpassung unterbreiten. Der Änderungsvorschlag muss die dadurch verursachten eventuellen zusätzlichen Kosten und die eventuell notwendige Anpassung des terminlichen Ablaufs spezifizieren. Der Kunde wird zu diesem Änderungsvorschlag innerhalb von 14 Tagen nach Zugang verbindlich Stellung nehmen.

(3) Nach Abnahme der Leistungsbeschreibung und des Konzeptes wird die Agentur nach Maßgabe des vom Kunden abgenommenen Konzeptes sowie der Leistungsbeschreibung, deren Inhalte nach Abnahme durch den Kunden Teil der nach diesem Vertrag geschuldeten Leistungen werden, die VR-Umgebung portieren.

(4) Die Agentur hat die Leistungen fachmännisch nach dem aktuellen Stand der Technik in einem gehobenen Ausführungsstandard, der über einem Ausführungsstandard der mittlern Art und Güte liegt, zu erbringen.

(5) Der Kunde ist bis zur Abnahme des Produktes jederzeit berechtigt, Änderungen des Leistungsumfangs zu verlangen. Die Agentur wird dem Kunden innerhalb von 10 Arbeitstagen nach Zugang des Änderungswunsches eine Aufstellung der dadurch verursachten Mehrkosten und eine eventuell notwendige Änderung des terminlichen Ablaufs übergeben. Sollte die verlangte Änderung maßgebliche Abweichungen von der abgenommenen Leistungsbeschreibung bzw. vom Konzept beinhalten, so verlängern die Vertragsparteien die Fristen des vereinbarten Zeit- und Arbeitsplans einvernehmlich um einen angemessenen Zeitraum. Übergibt die Agentur die vorstehend genannte Aufstellung dem Kunden nicht innerhalb des vereinbarten Zeitraums, so ist der Kunde berechtigt, der Agentur hierfür eine Frist von weiteren 5 Arbeitstagen zu setzen, nach deren Ablauf die Agentur die verlangten Änderungen ohne zusätzliche Vergütung und ohne Änderungen des Zeit- und Arbeitsplans ausführen wird.

(6) Die Agentur wird dem Kunden die gemäß dem vereinbarten Zeit- und Arbeitsplan fertig portieren Virtual Reality auf einem geeigneten, vom Kunden freigegebenen Datenträger bis zum dort vereinbarten Termin übergeben bzw. betriebsbereit auf den spezifizierten Geräten installieren, so dass spätestens am 16. Dezember 2019 der Zugriff auf die von der Agentur portierte VR-Umgebung, voll funktionsfähig auf der Oculus Quest möglich ist.

(7) Mit der Fertigstellung und Übergabe ist dem Kunden

- a) ein Exemplar des Quellcodes bzw. einer Virtual Reality entsprechender in einer Programmiersprache geschriebener Text eines Computerprogrammes und
- b) die Entwicklungsdokumentation der Virtual Reality zu übergeben.

(8) Die in Abs. 6 genannten Leistungsgegenstände müssen in einem Zustand übergeben werden, der fachkundigen Dritten die Fehlerbeseitigung und Weiterentwicklung der VR-Umgebung ermöglicht.

(9) Nach der Fertigstellung wird die Agentur falls nötig die Wartung und Pflege nach einem gesondert abzuschließenden Wartungs- und Pflegevertrag übernehmen.

§ 6 Leistungen des Kunden

(1) Der Kunde stellt der Agentur eigenverantwortlich die zur Portierung der VR-Umgebung erforderlichen Inhalte zur Verfügung. Die Agentur ist nicht verpflichtet, die vom Kunden zur Verfügung gestellten Inhalte zu überprüfen, insbesondere nicht im Hinblick darauf, ob sie geeignet sind, den mit der Erstellung der VR-Umgebung verfolgten Zweck zu erreichen.

(2) Zu den vom Kunden bereitzustellenden Inhalten gehören insbesondere alle nach dem Wunsch des Kunden zu verwendenden Texte, Photographien, Grafiken, Beschreibungen und Vorgaben für Maschinen / Geräte, die in der VR-Umgebung verwendet werden sollen.

(3) Die in Abs. 1 und 2 umschriebenen Daten werden der Agentur in digitaler Form zur Verfügung gestellt.

§ 7 Abnahme

(1) Nach vollständiger Übergabe und Installation der gemäß dem vereinbarten Zeit- und Arbeitsplan von der Agentur fertig gestellten Software, wird eine zweiwöchige Testphase vereinbart. Diese beginnt mit der vollendeten und betriebsbereiten Zurverfügungstellung der Virtual Reality für die Oculus Quest. Die Testphase ermöglicht dem Kunden eine Überprüfung der Funktionsfähigkeit der Virtual Reality auf der Oculus Quest und ihrer Übereinstimmung mit den Spezifikationen der Leistungsbeschreibung sowie auf etwaige sonstige Mängel.

(2) Der Kunde wird der Agentur, während der Testphase, auftretende Fehler der Virtual Reality schriftlich anzeigen. Die Agentur steht dem Kunden auch während der Testphase zur Verfügung, um angezeigte Mängel der Virtual Reality unverzüglich zu untersuchen und zu beheben.

(3) Sollten noch während der Testphase Fehler der Virtual Reality auf der Oculus Quest auftreten und zeigt der Kunde diese Fehler der Agentur schriftlich an, so verlängert sich die Testphase bis zur Behebung des Fehlers und um eine sich daran anschließende angemessene Prüfungsfrist.

(4) Treten während der Testphase auch während eines Lastbetriebes, keine wesentlichen Fehler auf oder werden der Agentur keine wesentlichen Fehler schriftlich angezeigt, so wird der Kunde eine schriftliche Erklärung abgeben, dass die fertig gestellte Virtual Reality in vertragsgemäßem Zustand zur Verfügung gestellt worden ist (Abnahme).

§ 8 Rechte an Arbeitsergebnissen und Namensnennung

(1) Die Agentur räumt dem Kunden das ausschließliche und unbeschränkte Recht ein, die von der Agentur für den Kunden erstellte Virtual Reality, einschließlich der dazu gehörenden Unterlagen, Skizzen, Entwürfe, Dokumentation sowie Quellcodes bzw. ein einer Virtual Reality entsprechender, in einer Programmiersprache, geschriebener Text eines Computerprogrammes- im Folgenden Arbeitsergebnisse- , in sämtlichen bei Vertragsschluss bekannten und unbekanntem Nutzungsarten zu nutzen und zu verwerten, insbesondere diese in allen Medien zu vervielfältigen und zu verbreiten. Diese Rechtegewährung umfasst sämtliche urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an Arbeitsergebnissen der Virtual Reality ab deren jeweiliger Entstehung, insbesondere auch sämtliche Rechte an der von der Agentur geschaffenen Benutzeroberfläche („look and feel bzw. das für individuell gestaltete Virtual Reality entsprechende Recht, das Online- und Internet-Recht sowie das Recht zur Verfügungstellung auf Abruf („on demand“-Recht bzw. das individuell für die Virtual Reality entsprechende Recht).

(2) Der Kunde wird den Hersteller der Virtual Reality bei deren Einsatz kennzeichnen.

§ 9 Vergütung und Zahlungsmodalitäten

(1) Die Parteien vereinbaren eine Pauschalvergütung von EUR <<Preis>> zzgl. Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe für die Erstellung und betriebsbereite Zurverfügungstellung der Virtual Reality, sowie für die übrigen vertragsgegenständlichen Leistungen.

(2) Mit dieser Pauschalvergütung ist auch die Einräumung der Rechte an der Virtual Reality gemäß § 8 dieses Vertrages vollständig abgegolten.

(3) Einen etwaigen Mehraufwand trägt der Kunde nur in Fällen des § 5 Abs. 5 und nur nach vorheriger schriftlicher Autorisierung durch den Kunden.

(4) Der in Abs. 1 vereinbarte Gesamtpreis wird in zwei Raten ausbezahlt. Die erste Rate in Höhe von <<Preis>> zzgl. Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe ist fällig mit Vertragsunterzeichnung. Die zweite Rate in Höhe von EUR <<Preis>> zzgl. Umsatzsteuer in gesetzlicher Höhe ist mit der vollständigen Abnahme der fehlerfreien Virtual Reality (§7 Abs. 4 dieses Vertrages) fällig.

(5) Zahlungen für erbrachte Leistungen leistet der Kunde innerhalb von 14 Werktagen nach Rechnungsstellung.

§ 10 Gewährleistung

(1) Die Agentur leistet dafür Gewähr, dass die Virtual Reality vertragsgemäß erstellt ist und keine Mängel aufweist, die ihren Wert oder ihre Tauglichkeit zu dem nach dem Vertrag vorausgesetzten aufheben oder mindern.

(2) Die Agentur erbringt die Gewährleistung durch Nachbesserung oder Lieferung eines fehlerfreien Programmstandes oder einer fehlerfreien Dokumentation. Gelingt die Beseitigung eines angezeigten Mangels innerhalb angemessener Frist nicht, so kann der Kunde die Rechte gemäß §§ 634, 635 BGB geltend machen oder nach fruchtlosem Ablauf einer der Agentur zur Mängelbeseitigung schriftlich gesetzten angemessenen Frist, die Mängelbeseitigung auf Kosten der Agentur ausführen oder ausführen lassen.

§ 11 Haftung

(1) Die Parteien haften einander im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen unbeschränkt für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf Vorsatz oder Fahrlässigkeit ihrerseits oder ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen.

(2) Die eine Partei haftet der anderen unbeschränkt für Schäden, die auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit ihrerseits oder eines ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen.

(3) Die Agentur haftet für Schäden, die auf einer leicht fahrlässigen Verletzung von wesentlichen Vertragspflichten durch sie oder eines ihrer gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen.

§12 Subunternehmer

Die Einschaltung Dritter (Subunternehmer) durch die Agentur zur Leistungserbringung bedarf der vorherigen Benennung des jeweiligen Subunternehmers sowie der schriftlichen Zustimmung des Kunden. Die Agentur haftet für Handlungen der Subunternehmer wie für eigene Handlungen.

§ 13 Rechte Dritter

(1) Die Agentur steht dafür ein, dass der Ausübung der dem Kunden durch diesen Vertrag eingeräumten Rechte keine Rechte Dritter entgegenstehen. Soweit die Agentur für die Erstellung der Virtual Reality von Dritten entwickelte Basistechnologie oder Software benutzt, sichert die Agentur zu, über die dafür erforderlichen Bearbeitungsrechte zu verfügen und zur Einräumung der in § 8 genannten Rechte an den Arbeitsergebnissen und der von der Agentur im Übrigen für die Erstellung der Virtual Reality benutzten Software berechtigt zu sein.

- (2) Für den Fall, dass ein Dritter dem Kunden gegenüber Rechte behauptet, die den Kunden in der vertragsgemäßen Nutzung der Virtual Reality behindern, wird der Kunde die Agentur unverzüglich schriftlich über diese Ansprüche informieren. Die Agentur wird den Kunden bei der Abwehr solcher Ansprüche unterstützen, ihn auf erste Anforderung von allen damit in Zusammenhang stehenden Ansprüchen des Dritten freistellen und ihm jeglichen Schaden, der dem Kunden wegen des Rechts des Dritten entsteht, einschließlich etwaiger dem Kunden für die Rechtsverteidigung anfallenden Gerichts- und Anwaltskosten ersetzen.

§ 14 Geheimhaltung

(1) „Vertrauliche Informationen“ sind alle der jeweils anderen Partei zur Kenntnis gelangenden Informationen und Unterlagen über Geschäftsvorgänge der betroffenen anderen Partei, insbesondere, jedoch nicht ausschließlich Druckunterlagen, Layouts, Storyboards, Zahlenmaterial, Zeichnungen, Tonbänder, Bilder, Videos, DVDs, CD-ROMs, interaktive Produkte und solche anderen Daten, die Filme und/oder Hörspiele und/oder sonstige urheberrechtlich geschützte Materialien des Kunden oder mit dem Kunden verbundener Unternehmen enthalten.

(2) Beide Parteien verpflichten sich, über die jeweils andere Partei betreffende vertrauliche Informationen Stillschweigen zu bewahren und diese nur für die Durchführung dieses Vertrages und den damit verfolgten Zweck zu verwenden. Diese Verpflichtung besteht nach Beendigung des Vertrags für einen Zeitraum von 24 Monaten fort.

(3) Beide Parteien verpflichten sich, die Geheimhaltungspflicht sämtlichen Angestellten, und/oder Dritten (bspw. Lieferanten, Grafiker, Repro-Anstalten, Druckereien, Filmproduzenten, Tonstudios etc.), die Zugang zu den vorbezeichneten Geschäftsvorgängen haben, aufzuerlegen. Auch diese Verpflichtung besteht nach Beendigung des Vertrags für einen Zeitraum von 24 Monaten fort.

(4) Die Geheimhaltungspflicht nach Abs. 2 gilt nicht für Informationen,

- a) die der jeweils anderen Partei bei Abschluss des Vertrags bereits bekannt waren,
- b) die zum Zeitpunkt der Weitergabe durch die Agentur bereits veröffentlicht waren, ohne dass dies von einer Verletzung der Vertraulichkeit durch die jeweils andere Partei herrührt,
- c) die die jeweils andere Partei ausdrücklich schriftlich zur Weitergabe freigegeben hat,
- d) die die jeweils andere Partei rechtmäßig und ohne die Vertraulichkeit betreffende Einschränkung aus anderen Quellen erhalten hat, sofern die Weitergabe und Verwertung dieser Vertraulichen Informationen weder vertragliche Vereinbarungen noch gesetzliche Vorschriften oder behördliche Anordnungen verletzen,
- e) die die jeweils andere Partei selbst ohne Zugang zu den vertraulichen Informationen des Kunden entwickelt hat,
- f) die aufgrund gesetzlicher Auskunfts-, Unterrichts- und/oder Veröffentlichungspflichten oder behördlicher Anordnung offengelegt werden müssen. Soweit zulässig, wird die hierzu verpflichtete Partei die jeweils andere Partei hiervon so früh wie möglich benachrichtigen und sie bestmöglich dabei unterstützen, gegen die Pflicht zur Offenlegung vorzugehen.

(5) Werden der Agentur vertrauliche Informationen von dritter Seite bekannt gemacht, hat sie dem Kunden hierüber unverzüglich schriftlich zu benachrichtigen.

§ 15 Qualitätssicherung

(1) Die Agentur unterhält ein Qualitätssicherungssystem gemäß den Regelungen der Normgruppe DIN/ISO 9000-9004. Alle Leistungen der Agentur werden einer entsprechenden internen Qualitätssicherungskontrolle unterzogen. Ein Zertifizierungsnachweis nach DIN/ISO 9000-9004 ist nicht erforderlich.

(2) Der Kunde kann jederzeit verlangen, bei der Agentur die internen Unterlagen zur Qualitätssicherung der vertragsgegenständlichen Software einzusehen.

§ 16 Kündigung

- (1) Jede Partei kann diesen Vertrag aus wichtigem Grund kündigen.
- (2) Ein wichtiger Grund liegt insbesondere dann vor, wenn die Abnahme des Konzeptes gemäß der Leistungsbeschreibung scheitert oder wenn über das Vermögen der anderen Vertragspartei das Insolvenzverfahren eröffnet oder mangels Masse die Eröffnung eines Insolvenzverfahrens abgelehnt wird.
- (3) Kündigt eine der Vertragsparteien diesen Vertrag außerordentlich nach Absatz 1, so entfällt jegliche Zahlungspflicht des Kunden an die Agentur; bereits in Rechnung gestellte Leistungen werden anteilig bis zum Zeitpunkt der Kündigung abgerechnet. Die Agentur ist zur Rückzahlung der bereits durch den Kunden gezahlten Beträge verpflichtet, soweit die bis zum Zeitpunkt der Kündigung von der Agentur erbrachten Leistungen zu dem vertraglich vorgesehenen Zweck nicht verwertbar sind.

§ 17 Servicevertrag

Nach Erfüllung dieses Vertrages und erfolgter Auslieferung des Produktes wird zwischen dem Kunden und der Agentur bei Bedarf ein Servicevertrag geschlossen, der die weitere Zusammenarbeit, insbesondere die Wartung und Pflege bzw. Support regelt.

§18 Ausschluss ausbeuterischer Kinderarbeit

Die Agentur sichert zu, dass die Herstellung bzw. Bearbeitung des zu liefernden Produktes ohne ausbeuterische Kinderarbeit im Sinn des IAO-Übereinkommens Nr.182 erfolgt sowie ohne Verstöße gegen Verpflichtungen, die sich aus der Umsetzung dieses Übereinkommens oder aus anderen nationalen oder internationalen Vorschriften zur Bekämpfung von ausbeuterischer Kinderarbeit ergeben. Grundlage hierfür ist die Bekanntmachung der Bayerischen Staatsregierung 73-W: „Öffentliches Auftragswesen: Vermeidung des Erwerbs von Produkten aus ausbeuterischer Kinderarbeit“ vom 29. April 2008, Az.: B II 2-515-252.

§ 19 Scientology-Ausschluss

- (1) Die Agentur verpflichtet sich bzw. stellt sicher, dass weder er noch seine Beschäftigten noch gegebenenfalls von ihm beauftragte Dritte bei der Erfüllung der Beauftragung die „Technologie von L. Ron Hubbard“ anwenden bzw. verbreiten.
- (2) Bei einem Verstoß gegen Absatz 1 ist der Kunde berechtigt, den Vertrag aus wichtigem Grund ohne Einhaltung einer Frist zu kündigen. Weitergehende Rechte bleiben unberührt.

§ 20 Schlussbestimmungen

- (1) Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrages einschließlich der Vereinbarung der Aufhebung dieses Schriftformerfordernisses bedürfen der Schriftform.
- (2) Die Agentur darf die ihr aus diesem Vertrag zustehenden Rechte ohne vorherige schriftliche Zustimmung weder ganz noch teilweise an Dritte abtreten.
- (3) Sollte eine Bestimmung dieses Vertrags unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, so wird die Gültigkeit des Vertrages im Übrigen hiervon nicht berührt. Die Parteien werden sich bemühen, die unwirksame oder undurchführbare Bestimmung durch eine wirksame und durchführbare Regelung zu ersetzen, die der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung wirtschaftlich so nahe wie möglich kommt. Das gleiche gilt im Falle einer Regelungslücke.
- (4) Die Agentur ist verpflichtet, dem Kunden ihre aktuelle Anschrift bei jeder Änderung mittels eingeschriebenen Briefs schriftlich mitzuteilen. Für Mitteilungspflichten des Kunden nach diesem Ver-

trag und nach dem Urheberrechtsgesetz gilt die im Vertragsrubrum genannte Anschrift der Agentur bzw die jeweils zuletzt per eingeschriebenen Brief mitgeteilte Anschrift der Agentur.

(5) Ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten zwischen den Parteien aus oder in Verbindung mit diesem Vertrag ist München. Dieser Vertrag unterliegt deutschem Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.

München, den xx.xx.xx

N.N.

Michael Mötter
stv. Geschäftsführer
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e.V.