

Anlage 2

Leistungsbeschreibung

1 Allgemeines

1.1 Art des Auftrags

Bei dem zu vergebenden Auftrag handelt es sich um eine Dienstleistung.

1.2 Kontext

Die Berghof Foundation Operations gGmbH ist eine unabhängige und gemeinnützige Nichtregierungsorganisation. Sie unterstützt Konfliktparteien und andere Akteur*innen in ihren Bemühungen, durch Friedensförderung und Konflikttransformation dauerhaften Frieden zu erreichen. Die Berghof Foundation hat ihren Sitz in Berlin und Tübingen. Von dort aus arbeitet ein engagiertes, internationales Team eng mit unseren Partner*innen in Deutschland und weltweit, darunter auch in Konflikt- und Krisenregionen. Das Team des Departments „Global Learning for Conflict Transformation“ konzipiert und leitet Seminare und Workshops (direkte Friedenspädagogik) und entwickelt Curricula im formellen und non-formellen Bildungsbereich (strukturelle Friedenspädagogik). Durch die Entwicklung von Lernmedien werden Räume zum gemeinsamen Nachdenken über Konflikttransformation geschaffen.

1.3 Projektbeschreibung und Hintergrundinformationen

Mit dem Ende des 2. Weltkrieges in Europa am 8. Mai 1945 endeten offiziell die Verbrechen des NS-Unrechtsstaats. Menschenfeindliche Phänomene wie Diskriminierung, Hass, Rassismus sowie Verfolgung dauern jedoch bis heute an. Vor allem die Stimmen marginalisierter Gruppen finden in der Dominanzgesellschaft kaum Gehör und werden systematisch ausgegrenzt. Auch sind ihre Erfahrungen und Erzählungen bis heute kein gleichberechtigter Teil der offiziellen Erinnerungskultur in Deutschland, und das obwohl diese Menschen während der NS-Zeit von Verfolgung betroffen waren und damals wie heute aktiv Widerstand geleistet haben.

An dieser Stelle setzt das Projekt [“ErinnerungsZeit – eine animierte Graphic Novel”](#) an und gibt Jüdinnen und Juden, Sinti und Roma, Black and Indigenous and People of Color (BIPOC) und Personen der LGTBQIA+ Communities die Möglichkeit, ihre Erfahrungen und ihre Perspektiven sichtbar zu machen. Das Format der animierten interaktiven Graphic Novel eignet sich insbesondere für Prozesse der Aufarbeitung geschichtlicher Ereignisse, da sie komplexe Erzählstränge auf vielfältige Art und Weise durch die Kombination aus Grafik und Text niederschwellig darstellt. So entsteht ein digitaler Bildungsraum, der insbesondere Jugendliche zu einem kritischen Geschichtsbewusstsein, Medienkonsum und -produktion ermutigt und diese fördert (Clark, 2013; William 2008). Der dialogorientierte und friedenspädagogische Ansatz fördert Einfühlungsvermögen, Mitgefühl und Toleranz der Jugendlichen und trägt damit zu einer

bewussten Haltung im Hinblick auf Diskriminierungen bei. Digitale Friedenspädagogik stärkt gezielt die Medienkompetenz Jugendlicher im Umgang mit menschen- und demokratiefeindlichem Verhalten im Netz.

2 Auftragsgegenstand und Leistungsbestandteile

Auftragsgegenstand ist die Entwicklung und Umsetzung einer animierten interaktiven Graphic Novel und Programmierung und Design einer dazugehörigen Website für das Projekt „ErinnerungsZeit – eine animierte Graphic Novel“. Das Projekt „ErinnerungsZeit“ wird durch die [Stiftung Erinnerung Verantwortung Zukunft \(EVZ\) in der Programmlinie „Bildungsagenda NS-Unrecht“](#) mit Mitteln des Bundesministerium der Finanzen (BMF) umgesetzt.

Zu berücksichtigende didaktische Ziele des Projekts und damit der zu animierten interaktiven Graphic Novel sind:

- ≡ die Förderung eines rassismuskritischen Bewusstseins
- ≡ die Erkennung von Stereotypen und das Verständnis, dass diese zu Ausgrenzungsmechanismen führen und diese perpetuieren
- ≡ die Wahrnehmung der Relevanz des Erinnerns der NS-Zeit und des NS-Gedenkens für die Gegenwart
- ≡ die Fähigkeit Diskriminierung nicht als Phänomene der Gegenwart, sondern in ihrer Kontinuität und Fortschreibung wahrzunehmen und verorten zu können
- ≡ die Förderung von Privilegienbewusstsein und Diskriminierungssensibilität
- ≡ das aktive Nutzen von Privilegien für prosoziales Verhalten und dem gesellschaftlichen Wandel
- ≡ die Wahrnehmung von marginalisierten Personen als handlungsfähige und handlungsmächtige Subjekte und vollwertige Mitglieder der Gesellschaft.

Details zu der animierten interaktiven Graphic Novel, welche die Auftragnehmer*innen (AN) umsetzen müssen, sind bei Vertragsbeginn noch nicht zu 100% festgelegt. Die Details legen die AN und die Auftraggeber*innen (AG) in Abstimmung mit dem mit der künstlerischen Umsetzung betrauten Team während der Vertragslaufzeit sowie in einem zweitägigen Präsenzworkshop in Tübingen am Anfang der Konzeptionierungsphase fest.

Die von den AN zu erbringenden Leistungen werden nachfolgend näher spezifiziert.

2.1 Anforderungen an die Auftragnehmer*innen

AG ist die Berghof Foundation Operation gGmbH.

Gesamtprojektleitung/ Ansprechpartner*innen: Die Gesamtprojektleitung obliegt dem Projektteam der Abteilung „Globales Lernen für Konflikttransformation“ der Berghof Foundation Operations gGmbH bestehend aus Dagmar Nolden (Senior Project Manager), Dr. Nicole Rieber (Senior Advisor Digital Peace Education / Senior Project Manager) und Anna Dorothea Wunderlich (Junior Project Manager).

Projektsprache: Die Projektsprache ist Deutsch. Es ist möglich, dass einzelne Meetings zwischen AG, AN und Graphic Novelist*innen auf Englisch stattfinden, da einzelne Mitglieder des Teams der Graphic

Novelist*innen nicht Deutsch als Erstsprache sprechen. Dies wird bis zur eventuellen Einladung zur Angebotsabgabe geklärt und an die AN kommuniziert werden.

Projektleitung AN: Die AN müssen ein*e Projektleiter*in benennen, der*die die Projektleitung seitens der AN verantwortet und als Ansprechpartner*in für die Projektleitung der AG fungiert.

Stellvertretung: Die AN müssen ein*e stellvertretende Projektleiter*in bestimmen. Der*die stellvertretende Projektleiter*in vertritt den*die Projektleiter*in während urlaubs- oder krankheitsbedingter Abwesenheiten der*des Projektleiter*in der AN.

Leistungszeitraum: 16.10.2023 - 15.07.2024 (9,5 Monate).

Die Zeit vom 16.10.2023 - 30.04.2024 beinhaltet die Entwicklung und Erstellung der Website und eine spielbare Beta-Version der animierten interaktiven Graphic Novel, die von Peers getestet werden soll.

Die Zeit vom 30.04.2024 - 15.07.2024 beinhaltet die Finalisierung der animierten interaktiven Graphic Novel und der dazugehörigen Website.

Agile Zusammenarbeit: Die AG setzen auf eine agile Zusammenarbeit mit iterativem Vorgehen. AN und AG sind bei dieser Zusammenarbeit Partner*innen auf Augenhöhe. Für die Umsetzung ist ein enger Austausch zwischen AN und AG sowie dem Team der Graphic Novelist*innen, bzw. dem mit der künstlerischen Umsetzung betrauten Team, im Sinne eines Co-Designs erforderlich. Die Arbeitsfortschritte des AN sind als Diskussionsgrundlage mit geeignetem Anschauungsmaterial (z. B. Schrift-/Farbschemaentwürfe, Animations- und Interaktionsvorschläge, Klick-Dummy, Storyboards) zu präsentieren. Auf formale Berichte in Schriftform wird verzichtet.

2.2 Funktionale Anforderungen

2.2.1 Generelle Anforderungen

Auftragsgegenstand bildet die Entwicklung und Umsetzung einer animierten interaktiven Graphic Novel sowie der dazugehörigen Website mit Elementen des explorativen Scrollytellings, interaktiven Storytellings und Serious Games, die einen jugendaffinen Zugang zum kritischen Umgang mit (NS-) Geschichte und Medien leisten sollen. Das Alter der Zielgruppe beträgt 14-17 Jahre und die Graphic Novel adressiert Jugendliche aller Schultypen. Die animierte interaktive Graphic Novel soll im Kontext (non-) formeller Bildung sowie im privaten Bereich genutzt werden. Ausgegangen wird von einer primären Nutzung in Bildungskontexten.

Die AG stellen ein Team aus Graphic Novelist*innen bereit. Die Graphic Novelist*innen werden das grundlegende Storytelling übernehmen und digital zeichnen und texten. Sie verfügen über unterschiedliche Kompetenzen im Zeichnen für Animation und Gaming.

Der agile Entwicklungs- und Produktionsprozess in Zusammenarbeit mit AG, AN und Graphic Novelist*innen beinhaltet die folgenden Komponenten:

Entwicklung des Vision Designs:

Die animierte interaktive Graphic Novel soll die Zielgruppe, vorrangig 14-17-jährige Jugendliche ansprechen und damit jugendaffin sein.

- ≡ **Learning:** vermitteltler Inhalt, z.B. Aktivitäten, die helfen, die Lernziele zu erreichen (Outcomes)

- ≡ **Narrative Design/ Storytelling:** Imagination: Die Graphic Novelist*innen stellen sich die Fragen: Wie sieht die Welt der animierten interaktiven Graphic Novel aus?, Was ist der Name dieser Welt und dieses Settings? Welche sind die Regeln und Grenzen dieser Welt?, Was sagen Dir Deine Sinneswahrnehmungen in Bezug auf diese Welt?

Die AN begleiten und beraten die Graphic Novelist*innen in der Imagination und gewährleisten, dass die Ideen für das grundlegende Storytelling und die Zeichnungen der Graphic Novelist*innen in die Welt des digitalen Storytellings wie Scrollytelling oder Serious Games überführt, animiert und interaktiv gestaltet werden können. Sie bringen hierfür aktiv Ideen ein.

- ≡ **Game Design/ Game Play:** Wie wird die Motivation der User*innen die animierten interaktiven Graphic Novel zu spielen mittels Affekt, Engagement, Immersion erzeugt und aufrechterhalten?
- ≡ **User Interface und User Experience Design:** Kontrolle über Handlungsmöglichkeiten: Kann die User*in den (Siel-)Vorgang stoppen, speichern und pausieren?

Ziel: Vision der animierten interaktiven Graphic Novel basierend auf einem Konzept

Entwicklung des Content Designs:

- ≡ Content Erstellung (Festlegung von Schriften, Texte, Sound, Design)
- ≡ interne Tests und Überarbeitung

Ziel: Spielbare/ pilotierbare Version (Beta-Version) der animierten interaktiven Graphic Novel

Entwicklung des Game Flow Designs:

- ≡ externe Tests insbesondere durch Peers
- ≡ Lektorat
- ≡ technische Fertigstellung
- ≡ Vorbereitung der Öffentlichkeitsarbeit

Ziel: finale Version der animierten interaktiven Graphic Novel bereit zur Veröffentlichung

2.2.2 Technische Anforderungen

Die konkreten technischen Anforderungen werden in gemeinsamen Gesprächen mit den AN besprochen und die Möglichkeit der Umsetzung überprüft. Absprachen werden in Schriftform festgehalten. Eine Web-Domain wird von den AG bereitgestellt. Die Website soll zum einen die Sichtbarkeit und Wiedererkennbarkeit des Projekts erhöhen und damit zur Identifikation der Peer-Gruppe sowie der Multiplikator*innen mit der animierten interaktiven Graphic Novel beitragen.

Art der Anwendung: Konzeption vereint Elemente des Scrollytellings, interaktiven Storytellings und Serious Games und ist für Single User ausgelegt. Die Anwendung soll „Mobile first“ ausgelegt sein. Ob als Browser-based oder als App angelegt, wird in der Konzeptionsphase gemeinsam von AN und AG entschieden. Die Anwendung soll auf HTML5 Elementen und/ oder JavaScript basieren, so dass Fotografien und Zeitdokumente eingebettet werden können. Der Fokus soll auf dem Frontend liegen, aber auch Backend-Elemente, wie Spielstandspeicherung durch Codes, prozentuale Ergebnisanzeige, anonymisiertes Tracking der Anzahl der Spielstarts und Spielbeendigungen sowie Spieldauer, sind

notwendig. Insgesamt handelt es sich um eine Full Stack Entwicklung. Front- und Backend sollen so angelegt sein, dass sie weiterentwickelt werden können.

Art der Interaktionen: um die genannten didaktischen Ziele zu erreichen und die Motivation der User*innen aufrechtzuerhalten, sollen Missionen erfüllt und unterschiedliche Interaktionen eingebaut werden. Darunter sind folgende Beispiele zu verstehen, die von den AN kreativ weitergedacht werden sollen:

- ≡ **Technische Interaktionen:** Anklicken von Seiten, Szenen und Panels sowie Animationen (z.B. eine Loop-Animationen oder auch ein komplett animiertes Panel mit komplexen Animationen von Erlebnissen oder Anekdoten aus dem Leben der Protagonist*innen), Audio- oder Videosequenzen (Audio sowohl als Voice Over an ausgewählten Stellen, als auch Musik- oder Noisedateien), Abrufen von Hintergrundinformation und Zeitdokumenten, Zoomen von Sprechblasen und Panels, Lesen, Gegenstände sammeln, usw.
- ≡ **Inhaltliche Interaktionen:** Badges sammeln, Entscheidungen treffen, Umgebung erkunden, Navigieren auf Karten, Erstellen von Screenshots oder Fotos, Fortbewegung, Entscheidungen treffen, Freischaltung von Funktionen oder Objekten, Quizze lösen, Zeichnen von Emotionen, Diagrammen oder Symbolen, usw.

Anwendungsbeispiele: Die Klima Challenge, Glasfäden, Bottom of 9th, Herbst 89', Foto-Entdeckungsspiel #LastSeen, The Unstoppables, Klim:S21, Wir leben hier, Decriminalize Poverty, I am Binadam, #StolenMemory, Shifter, Through the Darkest Times, The Land of the Magic Flute, Hidden Codes (die Reihenfolge ist willkürlich und beinhaltet keine Wertung)

Spieldauer: 10-20 Minuten pro Kapitel, welches einen Erzählstrang umfasst. Gesamtspieldauer: maximal 90 Minuten

Anzahl an Panels und Interaktionen: im Rahmen einer Graphic Novel gedacht, gehen wir von 16 Einzelseiten pro Erzählstrang aus. Daraus ergeben sich maximal 9 Panels pro Seite. Bei 5 Erzählsträngen ergibt dies maximal 720 Panels. Bei unserem Projektvorhaben, einer animierten interaktiven Graphic Novel, sprechen wir bei Panels von Szenen, die digitalisiert werden und von denen einige Interaktionen aufweisen und/ oder Animationen beinhalten sollen. Die Anzahl kann je nach Komplexität während der künstlerischen Umsetzung variieren.

Dateiformate: In die animierte interaktive Graphic Novel und dazugehörige Website sollen Videos, Fotos, Audioelemente, Grafiken, Infografiken, pdf-Dateien und zweidimensionale Animationen eingebettet werden. Die einzubettenden Elemente werden in verschiedenen Dateiformaten zur Verfügung gestellt: Videos (MP4, MOV, WMV, AVI), Animationen (FLA, SWF, AS, SWC, ASC, JSFL, APR), Fotos (JPEG, PSD, PNG) und Audioelemente (FLAC, ALAC, WMA Lossless, MP3, WMA, AAC)), pdf-Dateien. Daraufhin sollen systemspezifische Anpassungen durch die AN vorgenommen werden, um eine fehlerfreie und qualitativ hochwertige Wiedergabe zu ermöglichen.

Landingpage: die Website, in die die animierte interaktive Graphic Novel eingebettet ist, sollte den User*innen direkten Zugang dazu verschaffen. Folgende technische Anforderungen, Funktionen und Menüpunkte sollen dabei berücksichtigt werden:

- ≡ **Browserkompatibilität:** Die Website soll in möglichst vielen Browsern bei gleicher Auflösung möglichst identisch und mit voller Funktionalität dargestellt werden. Sie ist mindestens für folgende Browser zu optimieren: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge/ Internet Explorer, Apple, Safari auf iOS; Chrome und Samsung Internet auf Android abwärtskompatibel bis zwei Browser-Versionen. Die Website muss nicht auf jedem System gleich aussehen, aber zugänglich und bedienbar sein.

- ≡ **HTML/CSS Templates und Styling** sind auf Basis aktueller HTML/CSS/JS-Standards umzusetzen. Dabei ist auf W3C-Konformität zu achten. Maßgeblich ist der Validator des W3C (<http://validator.w3.org>). Es ist ein schlanker und performanter Code gewünscht. Die HTML-Struktur soll SEO-optimiert sein.
- ≡ **Javascript** : SEO-relevante Inhalte sollten ohne JavaScript im Quelltext für Suchmaschinen auslesbar sein. Der JavaScript-Code muss fehlerfrei sein und darf keine Funktionen enthalten, die als veraltet (depreceated) klassifiziert sind. Als JavaScript-Bibliothek ist jQuery zu verwenden. Andere JavaScript-Bibliotheken sind nicht zulässig (Ausnahmen können in Einzelabsprache mit der Auftragsgeberin vereinbart werden).
- ≡ **Suchmaschinen-Optimierung:** Die Projektwebsite soll unter Berücksichtigung der SEO-Prinzipien entwickelt werden, wie beispielsweise:
 - Meta Daten wie Meta Title und Description
 - Auszeichnung von Überschriften
 - Alt-Attribute bei Bildern
 - Auszeichnung nach schema.org
- ≡ **Barrierefreiheit:** Die Website soll möglichst barrierefrei gestaltet sein und inklusive Ansätze berücksichtigen. Hierzu soll sich an den Anforderungen des BITV 2.0 orientiert werden (https://www.gesetze-iminternet.de/bitv_2_0/BJNR184300011.html) bzw. die aktuellste BITV-Version). Dazu gehören beispielsweise die Vorgaben für Farb- und Helligkeitskontraste, technische Anforderungen an grundlegende Funktionen der Projektplattform, wie etwa das Kontaktformular ohne Java-Script verfügbar zu machen sowie gestalterische Anforderungen an die Darstellung von Akronymen/Abkürzungen.
- ≡ **Datenschutz:** Die Umsetzung der Anforderungen soll datenschutzkonform nach DSGVO erfolgen. Dabei sind die potenziellen Gefahren für Kinder und Jugendliche zu berücksichtigen. Die verarbeiteten Daten sollen vertraulich und korrekt bearbeitet werden. Verarbeitungsvorgänge dürfen nicht verfälscht werden. Alle Funktionen und Inhalte sind unter der Maßgabe zu entwickeln, so wenig Nutzer*innendaten wie möglich zu speichern.
- ≡ **IT-Sicherheit:** Die Website ist durchgängig per SSL zu verschlüsseln. Das Kontaktformular soll entweder durch Honeypots oder durch ein Captcha geschützt werden, um Bot-Einträgen zu vermeiden.

Inhalte:

- ≡ **Presskit:** alle Inhalte, die in der animierten interaktiven Graphic Novel verwendet werden, sollen als PDFs heruntergeladen werden können
- ≡ **Dokumente:** Zeugenaussagen, Interviews, Zeitdokumente, wie Fotos, Urkunden, Bescheinigungen usw., und Biographien sollen abrufbar sein
- ≡ **Verlinkungen:** Dokumente, auf die in der animierten interaktiven Graphic Novel Bezug genommen werden, sollen verlinkt sein, so dass sie in einem gesonderten Tab geöffnet werden können
- ≡ **Fehlerformular:** damit User*innen Fehler melden können, soll ein anonymisiertes Fehlerformular in der Website eingebettet sein
- ≡ **Informationen:** die Website liefert zusätzliche zum Projekt in Form einer Kurzdarstellung Informationen zum Impressum, Datenschutzerklärung, Nutzungsrechten, Angaben zu Mitwirkenden sowie Links zur Homepage der Berghof Foundation gGmbH und Social Media Accounts, welche im Laufe des Projekts eingebettet werden sollen.

Usability: Die Struktur der animierten interaktiven Graphic Novel und dazugehöriger Website erfolgt in Abstimmung mit den AG unter Berücksichtigung von technischen Möglichkeiten, Nutzererlebnis und Funktionsanforderungen. Die Navigation muss sich leicht erschließen, übersichtlich, klar strukturiert und für die Zielgruppe intuitiv verständlich und nutzbar (benutzerfreundlich, niederschwellig und barrierearm) sein. Besonderes Augenmerk muss hierbei gelten für:

- ≡ die Panels lassen sich durch das Drücken von „Strg“ und „+“ oder „-“ auf der Tastatur oder auf dem Touchpad oder Touchscreen durch das Auseinanderziehen zweier Finger zoomen
- ≡ die Sprechblasen lassen sich durch das Drücken von „Strg“ und „+“ oder „-“ auf der Tastatur oder auf dem Touchpad oder Touchscreen durch das Auseinanderziehen zweier Finger zoomen
- ≡ es gibt „zurück“ und „vorwärts“ Tasten
- ≡ Lautstärke soll über Systemlautstärke regelbar sein
- ≡ bei Scrollytelling sollen Stopps eingebaut werden, damit nicht einfach durchgescrollt werden kann
- ≡ ein Tutorial zu technischen Handhabungen und eine einleitende Sequenz zum Inhalt
- ≡ Hintergrundinfos zu Biographien und Zeitdokumenten sollen in extra Tabs oder Pop Up Fenstern durch Anklicken von eingebetteten Links geöffnet werden.

Generierung von Codes: Um den Spielstand speichern zu können, soll zu Beginn der Anwendung ein Code nach Zufallsprinzip generiert werden, womit sich die User*innen anmelden können ohne dafür persönliche Daten anzugeben. (Referenzbeispiel: Die Klima Challenge von Planet Schule). Zudem soll dadurch das Nutzerverhalten analysiert werden können, um den User*innen nach bestimmten Entscheidungsfragen vergleichende prozentuale Angaben anderer User*innen aufzuzeigen. (Referenzbeispiel: Hidden Codes der Bildungsstätte Anne Frank).

Anzahl an User*innen: Die animierte interaktive Graphic Novel mit dazugehöriger Website kann von einer unbegrenzten User*innenanzahl zur selben Zeit bedient werden. Alle Entscheidungspfade müssen zeitgleich von einer unbegrenzten Zahl User*innen spielbar sein.

2.3 Nichtfunktionale Anforderungen

Technische Standards: Die AN sorgen bei der Entwicklung und Umsetzung der animierten interaktiven Graphic Novel mit dazugehöriger Website für die Einhaltung aller technischen Standards, insbesondere für einen standardkonformen Aufbau der Website, aktuelle Parameter innerhalb der Programmierstruktur sowie neuste Anforderungen an den Server und eine geprüfte Funktionalität für alle gängigen Browsertypen (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge/ Internet Explorer, Apple, Safari auf iOS; Chrome und Samsung Internet auf Android abwärtskompatibel bis zwei Browser-Versionen), sowie für die Anwender*innen-fertige Bereitstellung der animierten interaktiven Graphic Novel und der dazugehörigen Website für die Betriebssysteme Windows, IOS und gegebenenfalls Linux und der technischen Dokumentation der Umsetzung entsprechend der üblichen Standards. Die aktuellsten digitalen (Daten-)Sicherheitsstandards und die Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) sind einzuhalten.

Qualitätssicherung: Die Anwendung soll eine gute Wartbarkeit aufweisen und leicht veränderbar sein. Die Nutzereingaben und das Systemfeedback sollen zuverlässig und schnell ausgeführt werden. Die Anwendung soll niederschwellig und ressourcensparend sein und auf allen gängigen Geräten (Computer, Tablets und Smartphones) ohne Probleme laufen („ruckelfrei“). Falls hiervon abgewichen wird, muss dies im Angebot kenntlich gemacht und umfassend begründet werden.

Die Anforderungen an die Anwendung sollen die Ansprüche nach Funktionalität, Zuverlässigkeit, Benutzbarkeit, Effizienz, Übertragbarkeit erfüllen. Die AG führen die Usability-Tests mit unterschiedlichen Vertreter*innen der Zielgruppe durch.

Die Funktionalität der Anwendung wird in einem sukzessiven Abnahmeprozess sichergestellt. Nach der Entwicklung der Features (Stufen des Entwicklungsprozesses) werden diese einzeln von den AG abgenommen. Abschließend erfolgt die Abnahme des Gesamtsystems.

Dabei stellen die AN die Funktionsfähigkeit der Anwendung entsprechend der Leistungsbeschreibung sicher und gewährleisten die Behebung von Fehlern, die die Funktionsfähigkeit der Anwendung einschränken. Wird die Funktionsfähigkeit der Anwendung nicht im festgelegten Erbringungszeitraum sichergestellt, haben die AN diese aus eigenen Stücken zu erbringen.

Nach Abnahme des Gesamtsystems und aller darin enthaltenen Funktionalitäten gilt der Auftrag als abgeschlossen.

Implementierung & Deployment Hosting: Das Angebot soll einen bis einschließlich 30.11.2024 dauernden Servicevertrag beinhalten, um mögliche Bugs und Fehlermeldungen zu beheben.

Angaben zu Cookies: muss im Konzept erarbeitet werden, denkbar ist eine Speicherung der Anzahl an User*innen und Verweildauer sowie die Auswertung der Entscheidungen nicht jedoch personenbezogener Daten.

Lizenzen: Lizenzen für Softwaretools, APIs müssen im Angebot beinhaltet sein.

Nutzungsrechte: Die animierte interaktive Graphic Novel wird unter der Creative Commons Lizenz "CC BY-NC-ND 4.0 DE - Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 Deutschland" veröffentlicht.

Datenschutz und Datensicherheit: Die Anwendung (Front- und Backend) und das Webhosting soll im Einklang mit den Datenschutzbestimmungen Deutschlands entwickelt werden (SSL-Verschlüsselung, Server in Deutschland, Blockierung von Cookies). Es müssen die Datenschutzstandards nach dem Bundesdatenschutzgesetz (insbesondere § 11 BDSG) sowie Zertifizierung der Datenverarbeitung der erhobenen Daten nach ISO/IEC 27001 erfüllt werden.

Die EU-Datenschutzgrundverordnung sieht die personenbezogenen **Daten von Kindern sowie Jugendlichen besonderen Gefahren ausgesetzt**, da nach Auffassung der Verordnungsgeber Kinder sich der entsprechenden Risiken und Recht weniger bewusst seien als Erwachsene. Rechtsgrundlage für den Datenschutz der Kinder ist primär Art. 8 DSGVO, dessen Geltungsbereich durch den Erwägungsgrund 38 konkretisiert werden soll. Die Landingpage soll einen Überblick über die wichtigsten Punkte, die User*innen zum Thema DSGVO und Kinder wissen müssen, liefern.

3 Hinweise zur Angebotskalkulation und Leistungsausführung

Allgemeine Anforderungen an das Angebot: Das Angebot hat sich an den Inhalten und der Struktur der Leistungsbeschreibung zu orientieren. Es muss eine klar nachvollziehbare Darstellung der Vorgehensweise zur Erfüllung der Leistungen/ Produktionskonzept enthalten.

Das Angebot muss einen Arbeitsplan, einen Zeitplan mit Kenntlichmachung möglicher Meilensteinen und eine Kostenkalkulation enthalten.

Angebote von Bieter*innengemeinschaften sind möglich. Auch können für die Bearbeitung von eigenständigen Teilleistungen Unteraufträge vergeben werden, welche im Angebot gesondert aufzulisten sind. In diesem Fall sind Umfang, Inhalt und Kosten von Unteraufträgen detailliert aufzuführen und die fachliche Eignung und das Kompetenzprofil der Unterauftragnehmer*innen sind darzulegen. Ein vollumfängliches Angebot ist erst nach eventueller Einladung zur Angebotsabgabe von den AN einzureichen.

Leistungszeitraum und Zeitplan: Das Vorhaben beginnt unmittelbar nach Zuschlagserteilung mit einem Leistungszeitraum von 16.10.2023 - 15.07.2024 (9,5 Monate).

Für 16.-17.10.2023 ist ein Kick-off Meeting in Präsenz in Tübingen mit AG, Graphic Novelist*innen und AN geplant.

Die Zeit vom 16.10.2023 - 30.04.2024 beinhaltet die Entwicklung und Erstellung der Website und eine spielbare Beta-Version der animierten interaktiven Graphic Novel, die von Peers getestet werden soll.

Die Zeit vom 30.04.2024 - 15.07.2024 beinhaltet die Finalisierung der animierten interaktiven Graphic Novel und der dazugehörigen Website.

Projektbudget: Das für die Digitalisierung der animierten interaktiven Graphic Novel einschließlich Programmierung der dazugehörigen Website zur Verfügung stehende Budget liegt im maximal hohen fünfstelligen Bereich.

Ablauf: Auf die erste Stufe der Prüfung der Eignung, anhand der mit den Teilnahmeanträgen der Bewerber*innen übermittelten Informationen, erfolgt vom AG eine gezielte Einladung zur Angebotsabgabe an eine begrenzte Bewerber*innenzahl (mindestens drei, maximal fünf Bewerber*innen). Diese umfasst auch die Einreichung einer Ideenskizze und die Präsentation der Ideenskizze und des Produktionskonzepts in einem Kreativwettbewerb/Pitch umfassen.

Entwicklungsteam: Die AN müssen im Angebot das für dieses Projekt zusammengestellte Entwicklungsteam und die Expertise des Teams angeben.

Verfügbarkeit des Entwicklungsteams: Die AN müssen im Angebot die Verfügbarkeit des Projektteams für die gesamte Projektlaufzeit bestätigen. Dies beinhaltet die Verfügbarkeit und aktive Teilnahme an einem zweitägigen Kick-Off Workshop mit AG, AN und Graphic Novelist*innen. Der **Kick-Off Workshop wird von 16.-17.10.2023 in Präsenz in Tübingen** stattfinden. Die AN müssen mindestens am zweiten Tag des Kick-Off Workshops aktiv teilnehmen. Die aktive Teilnahme am ersten Tag des Kick-Off Workshops ist erwünscht. Die Kosten für Teilnahme, Anfahrt, Unterkunft und Verpflegung sollen in der Gesamtsumme des Angebots enthalten sein und werden nicht extra abgerechnet. Der AG stellt während des Kick-Off Workshops Verpflegung in Form von Mittagessen und Pausensnacks.

Eventuelle Entwicklung einer Ideenskizze und Präsentation im Kreativwettbewerb/

Pitch: Entwicklung einer Ideenskizze zur animierten interaktiven Graphic Novel, welche zusammen mit dem Produktionsplan im Rahmen eines Kreativwettbewerbs/ Pitch präsentiert wird.

Die Ideenskizze umfasst kreative Ideen:

- ≡ Wie ist die Welt gestaltet, in die die verschiedenen Erzählstränge (ein Gegenwartserzählstrang und bis zu vier Erzählstränge in der NS-Zeit) eingebettet sind?
- ≡ Wie können die Erzählstränge von den User*innen ausgewählt werden? Wie sind diese miteinander verwoben?
- ≡ Was könnte die Mission der animierten interaktiven Graphic Novel sein?
- ≡ Welche Arten der Interaktionen und Animation treiben die Mission voran und motivieren User*innen bis zum Ende durchzuspielen oder durchzuklicken?

Weiterhin ist darzulegen und zu begründen:

- ≡ Wie werden Projektidee und die didaktischen Ziele (siehe 1.3 Projektbeschreibung und Hintergrundinformationen) umgesetzt?
- ≡ Wie wird die Zielgruppe angesprochen?
- ≡ Wie werden eine dem Thema angemessene sensible Darstellungsweise, Animationen und Interaktionen gewährleistet?
- ≡ Wie gewährleistet der Produktionsplan die termingerechte Umsetzung des Projekts und welche Mechanismen und Tools werden für die gelingende Zusammenarbeit zwischen AN, AG und Graphic Novelist*innen genutzt?

Der Kreativwettbewerb/ Pitch ist Teil der zweiten Verfahrensstufe. Der Kreativwettbewerb/ Pitch mit persönlichem Treffen zwischen AG und AN wird am **11.10. oder ggf. 12.10.2023** in Präsenz in Berlin (für AN aus dem Norden Deutschlands) oder am **9.10. in Präsenz in Tübingen** (für AN aus dem Süden Deutschlands) stattfinden. Der konkrete Termin wird zwischen AG und AN abgestimmt werden.

Für die Entwicklung und Präsentation der Ideenskizze und des Produktionsplans sowie die aktive Teilnahme an dem Kreativwettbewerb/ Pitch erhalten die AN eine **Aufwandsentschädigung von 800,00EUR inklusive Umsatzsteuer**. Zudem werden gegebenenfalls anfallende Auslagen für **Reisekosten mit öffentlichen Verkehrsmitteln bis zu maximal 150,00EUR inklusive Mehrwertsteuer** erstattet.

Supportkonzept: Zudem müssen die AN einreichen: ein Supportkonzept für die animierte interaktive Graphik Novel und dazugehörige Website bis zum Ende der Projektlaufzeit am 30.11.2024.

Hinweise zur umweltverträglichen Durchführung des Vorhabens:

- ≡ Im Rahmen des Vorhabens erforderliche Reisetätigkeiten sollen nach Möglichkeit mit öffentlichen Verkehrsmittel durchgeführt werden und soweit möglich die [Leitlinien des UBA für umweltverträgliche Dienstreisen](#) berücksichtigen.
- ≡ Veranstaltungen im Rahmen des Vorhabens sollen sich nach Möglichkeit am [BMU/UBA-Leitfaden zur nachhaltigen Organisation von Veranstaltungen](#) orientieren.
- ≡ Im Rahmen des Auftrages sind Papiererzeugnisse nach Möglichkeit zu vermeiden, indem z.B. (Teil-)Ergebnisse, sofern nicht anders in der Leistungsbeschreibung gefordert, und/oder sonstiger Schriftverkehr mit dem Umweltbundesamt in elektronischer Form anstatt in Papierform übersandt werden. Papier ist möglichst doppelseitig zu bedrucken, etwaige verteilte Handouts, ausgelegte Folder und Broschüren auf ein Minimum zu reduzieren.

Allgemeine Hinweise zur Kostendarstellung: Für die Kalkulation wird darauf hingewiesen, dass der Bearbeitungszeitraum nicht dem tatsächlichen Arbeitsaufwand entspricht, sondern auch Zeiten einschließt, in der die Bearbeitung des Vorhabens ruhen kann.

Die voraussichtlichen Kosten/Ausgaben der einzelnen Positionen sind durch ein transparentes Preis- und Mengengerüst für Personal- und Sachkosten, ggf. Reisekosten und Spesen, darzustellen.

Bei Bieter*innengemeinschaften müssen die Mengen/ Kosten einzelner Kooperationspartner*innen den entsprechenden Leistungen so dargestellt werden, dass eine Zuordnung und Bewertung der Mengen/ Kosten zu den jeweiligen Arbeitspaketen ermöglicht wird.

Die Kalkulation ist mit Nettobeträgen durchzuführen. Der Gesamtpreis des Angebotes ist jeweils als Nettogesamtkosten und Bruttogesamtkosten aufzuführen. Der in Ansatz gebrachte Umsatzsteuersatz/ Mehrwertsteuersatz ist gesondert auszuweisen.