

Antworten auf Fragen von Auftragnehmer*innen

(zul. aktualisiert am 01.03.2021)

Zu diesem Dokument

In diesem Dokument finden Sie die gestellten Fragen sowie die zugehörigen Antworten zur Aufforderung zur Angebotsabgabe – Ausschreibung zur Gewinnung von Expert*innen zur Unterstützung des Modellprojekts »Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen«. Gestellte Fragen werden gesammelt und anonymisiert. Frage und Antwort werden allen Auftragnehmer*innen zur Verfügung gestellt. Das Dokument wird ständig aktualisiert. Weitere Fragen können bis zum 01. März 2021 18:00 Uhr an den unten genannten Ansprechpartner gestellt werden.

Frage #1

(beantwortet am 22.02.2021)

Sind Sie auf der Suche nach einer/mehreren Einzelpersonen, die als Experte*innen tätig wird/werden oder kann sich auch eine gemeinnützige Einrichtung auf die Ausschreibung bewerben?

Antwort: Die Abgabe eines Angebots steht sowohl Einzelpersonen als auch Institutionen und Einrichtungen offen. Es ist allerdings dringend erforderlich eine feste Ansprechperson zu benennen. Auch eine Angebotsabgabe und der Zuschlag für mehrere Aufträge (Auftrag A, Auftrag B oder Auftrag C) ist möglich.

Frage #2

(beantwortet am 22.02.2021)

Es geht sehr ausführlich hervor, dass die Stiftung die Projektleitungsrolle trägt. Wie genau soll das umgesetzt werden? Wie viele Abstimmungsrunden sind hier geplant? Wie setzt sich das Stiftungsteam zusammen?

Antwort: Die Stiftung Digitale Spielekultur übernimmt die Rolle der Projektleitung sowie des Projektmanagements. Sämtliche Inhalte der entwickelten Unterrichtseinheiten müssen vorab mit der Auftraggeberin abgestimmt werden. Der genaue Projektablauf wird anhand der eingereichten Konzepte mit den Auftragnehmer*innen festgelegt. Anzahl und Art der Abstimmungsschleifen werden zu Projektbeginn definiert.

Frage #3

(beantwortet am 22.02.2021)

Existiert ein Gesamtprojekt, das über die Teilbereiche hinaus durchgeführt wird? Wenn ja seit wann?

Antwort: Das vorliegende Modellprojekt ist ein alleinstehendes Projekt. Es soll die Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen untersuchen. Es ist Teil der Initiative »Games machen Schule«.

Frage #4

(beantwortet am 22.02.2021)

Welchen finanziellen Rahmen hat die Ausschreibung?

Antwort: Bei der Ausschreibung handelt es sich um eine Verhandlungsverfahren ohne Teilnahmewettbewerb (gem. § 8 Abs. 3 Nr. 2 UVgO). Auf Grund des laufenden Ausschreibungsprozesses können wir zu diesem Zeitpunkt leider keine Angaben zum finanziellen Rahmen des Projekts machen. Wir bitten um Verständnis.

Frage #5

(beantwortet am 24.02.2021)

Sind die in Punkt IX angegebenen Leistungszeiträume und Fristen als feststehend zu betrachten?

Antwort: Die genannten Leistungszeiträume und Fristen sind nach Einschätzung der Auftraggeberin entstanden und können nach Absprache mit dieser und unter Vorlage triftiger Gründe angepasst werden. Besonders aufgrund der aktuellen COVID-19-Pandemie, möchte die Auftraggeberin hier möglichst flexibel agieren, um auf eventuelle neue Ereignisse reagieren zu können. Zu jedem Zeitpunkt muss der Abschluss des Projekts innerhalb des Projektzeitraums (bis 31.12.2022) gewährleistet sein.

Frage #6

(beantwortet am 24.02.2021)

Besteht die Möglichkeit im Rahmen des Projekts Publikationen in referierten Journals und Organen zu veröffentlichen, oder dürfen die Daten ausschließlich im Rahmen der vorgesehenen Berichte und Handreichungen genutzt werden?

Antwort: Bei weiteren geplanten Veröffentlichungen ist vorab jeweils die Erlaubnis der Auftraggeberin und des Förderers (Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie) einzuholen.

Frage #7

(beantwortet am 24.02.2021)

Wie hoch soll die Anzahl der eingesetzten digitalen Spiele sein?

Antwort: Die Anzahl der verwendeten digitalen Spiele sollte sich auf durchschnittlich 1-2 Spiele pro Fach belaufen.

Frage #8

(beantwortet am 01.03.2021)

Müssen die Auftragnehmer*innen in Berlin ansässig sein, oder können sich auch Personen, Institute und Organisationen aus anderen Bundesländern bewerben?

Antwort: Es ist nicht notwendig, dass die Auftragnehmer*innen in Berlin ansässig sind.

Frage #9

(beantwortet am 01.03.2021)

Sollen im Laufe des Projekts digitale Spiele mit den Schüler*innen entwickelt werden?

Antwort: Es ist nicht vorgesehen, dass selbst digitale Spiele entwickelt werden. Geplant ist der Einsatz bestehender, bereits veröffentlichter Spiele.

Frage #10

(beantwortet am 01.03.2021)

Können die Angebote auch digital oder per Fax eingereicht werden?

Antwort: Aufgrund der Vergaberichtlinien ist es nicht möglich die Angebote digital abzugeben. Eine Angebotsabgabe per Fax ist möglich. Nutzen Sie hierzu unsere Faxnummer: 030 257 68 712. Die bestehenden Fristen zur Angebotseinreichung bleiben dadurch unverändert.

Frage #11

(beantwortet am 01.03.2021)

Ist ein Einsatz im Fach Informatik geplant?

Antwort: Im Modellprojekt sollen digitale Spiele in den Fächern Deutsch, Englisch, Mathematik und Geschichte eingesetzt werden. Ein Einsatz im Fach Informatik ist nicht geplant.

Ansprechpartner:

Matthias Heider | Projektmanager

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Marburger Straße 2 | 10789 Berlin

T +49 30 290 49 290

F 030 257 68 712

E heider@stiftung-digitale-spielekultur.de | W www.stiftung-digitale-spielekultur.de