

1. Allgemeine Hinweise

1.1 Grundsätzliche Bestimmungen

Die Koblenz-Touristik GmbH hat den unter Kapitel 2 näher bezeichneten Auftrag zu vergeben. Die ausgeschriebene Maßnahme wird durch öffentliche Mittel im Rahmen des EFRE-Förderaufrufs „Touristische Erlebniswelten unter Anwendung digitaler Technologien (Tourismus 4.0)“ gefördert.

Der Auftraggeber ist daher verpflichtet, im Rahmen dieses Vergabeverfahrens die Bestimmungen der Vergabeverordnung (VgV) sowie des Landesvergabegesetzes Rheinland-Pfalz (LVergabeG RLP) anzuwenden.

Es gelten zudem die Anforderungen des jeweiligen Zuwendungsbescheids.

1.2 Auftraggeber

Auftraggeber ist die

Koblenz-Touristik GmbH
Bahnhofplatz 7
56068 Koblenz

Die Vergabe erfolgt über die Zentrale Vergabestelle der Stadt Koblenz.

1.3 Vergabeverfahren

1.3.1 Losbildung

Eine Aufteilung der Leistung in Lose erfolgt nicht.

Die Maßnahme ist wirtschaftlich und organisatorisch nur sinnvoll als Gesamtauftrag zu vergeben, da Leistungsteile in einem engen technischen und zeitlichen Zusammenhang stehen.

1.3.2 Bieterfragen

Etwaige Rückfragen zu den Vergabeunterlagen oder zum Vergabeverfahren sind ausschließlich über die Vergabeplattform einzureichen. Bitte sehen Sie während des gesamten Ausschreibungsverfahrens von Anfragen per E-Mail oder Telefon ab.

Sämtliche Informationen zum Verfahren sowie Bieterfragen und Antworten grundsätzlicher Art werden allen Bietern zeitgleich elektronisch über die Vergabeplattform zur Verfügung gestellt. Sie werden Bestandteil der Vergabeunterlagen.

Alle Bieter werden spätestens zum Zeitpunkt der Zuschlagserteilung über das Ergebnis des Vergabeverfahrens informiert. Wir bitten daher, von Rückfragen zum Stand des Verfahrens nach Angebotsabgabe abzusehen.

1.3.3 Anforderungen an die Angebotsabgabe

Die Ausarbeitung des Angebots ist für den Anfragenden kostenlos und unverbindlich. Aus der Bearbeitung des Angebots kann kein Rechtsanspruch auf Auftragserteilung bzw. Ersatz der Aufwendungen für die Angebotsbearbeitung hergeleitet werden. Das Angebot muss zur Angebotsabgabe vollständig vorliegen.

Jede Position ist im Preisblatt wie ausgewiesen zu bearbeiten, es dürfen keine Positionen eigenmächtig zusammengefasst und nur einmalig bepreist werden. Alle Preisangaben sind in Euro (EUR) auszuweisen und als Nettopreise zu verstehen.

Der Bieter hat die Gültigkeit der ausgeschriebenen Leistungen betreffend aller gesetzlichen Regelungen zu prüfen. Bei Widersprüchen der Leistungsbeschreibung gegen Normen, Richtlinien, Vorschriften und technische Regeln hat der Bieter mit der Angebotsabgabe die Bedenken schriftlich zu benennen.

Jeder Bieter ist berechtigt, ein Hauptangebot entsprechend der Leistungsbeschreibung abzugeben. Alternativ- oder Nebenangebote sind nicht zugelassen.

Das Angebot ist ausschließlich in Textform über die Vergabepattform elektronisch einzureichen. Angebote, die per E-Mail, Fax oder in Papierform eingehen, werden vom Verfahren ausgeschlossen.

Das Angebot muss folgende Unterlagen vollständig enthalten:

- Alle in Formblatt 631 aufgeführten Formblätter und Erklärungen
- Ausgefülltes Preisblatt
- Projektkonzept (zur Erläuterung der Inhalte siehe Kapitel 3, Angebotswertung und Zuschlag)
- Referenzliste (zur Erläuterung der Inhalte siehe Kapitel 3, Angebotswertung und Zuschlag)
- Nachweis über Fachzulassung/Fachkenntnis
- Nachweis der Versicherung
 - Personenschäden: bis 1.000.000 €
 - Sachschäden: bis 50.000 €
 - Abhandenkommen bewachter Sachen: bis 50.000 €
 - Vermögensschäden: bis 50.000 €
 - Alternativ Erklärung des Versicherers, dass im Auftragsfalle die bestehenden Versicherungssummen aufgestockt werden.

Die Angebotssprache ist Deutsch.

Alle geforderten Unterlagen sind vollständig und fristgerecht elektronisch über die Plattform hochzuladen. Unvollständige oder verspätete Angebote werden ausgeschlossen. Der Bieter trägt das Risiko der rechtzeitigen und vollständigen Übermittlung.

1.3.4 Änderungen, Ergänzungen oder Rücknahme

Nachträgliche Änderungen oder Ergänzungen eines bereits abgegebenen Angebots sind nicht zulässig. Sofern ein Bieter Änderungen oder Ergänzungen vornehmen möchte, hat er das ursprünglich eingereichte Angebot vor Ablauf der Angebotsfrist über die Vergabepattform zurückzuziehen und ein vollständig neues Angebot mit den gewünschten Anpassungen erneut einzureichen.

Dies gilt gleichermaßen für etwaige Berichtigungen oder die Rücknahme eines abgegebenen Angebots. Nach Ablauf der Angebotsfrist sind Änderungen oder Rücknahmen nicht mehr zulässig.

Maßgeblich ist ausschließlich das zuletzt fristgerecht abgegebene Angebot. Änderungen, Rücknahmen oder Ergänzungen auf anderem Wege – etwa per E-Mail oder Post – werden nicht berücksichtigt und führen nicht zur wirksamen Angebotsabgabe.

1.3.5 Zuschlagsgrundlage, Zuschlagserteilung und Bindefrist

Der Zuschlag wird auf das wirtschaftlichste Angebot erteilt. Die jeweiligen Zuschlagskriterien mit Gewichtung entnehmen Sie bitte **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“**.

Mit der elektronischen Übermittlung der Zuschlagsmitteilung an den erfolgreichen Bieter kommt der Vertrag rechtswirksam zustande. Ein gesonderter schriftlicher Vertragsschluss ist nicht erforderlich.

Nicht berücksichtigte Bieter erhalten eine entsprechende Mitteilung.

Der Bieter ist bis zum Ablauf der Bindefrist an sein Angebot gebunden.

1.3.6 Bietergemeinschaften

In Angeboten von Bietergemeinschaften sind sämtliche Mitglieder mit Namen und Anschrift zu benennen. Ein Angebot einer Bietergemeinschaft findet nur Berücksichtigung, wenn:

- im Angebot ein Mitglied der Bietergemeinschaft als bevollmächtigter Vertreter für die Durchführung des Vertrages benannt ist und
- sich die Mitglieder der Bietergemeinschaft zur gesamtschuldnerischen Haftung für alle im Zusammenhang mit dem Vertrag entstehenden Verbindlichkeiten verpflichten.

Die Eignung ist von der Bietergemeinschaft insgesamt nachzuweisen, wobei jedes Mitglied die Anforderungen erfüllen muss, die es laut Aufgabenverteilung übernimmt.

Einer notariellen Beglaubigung dieser Erklärung bedarf es nicht.

Es steht dem Auftraggeber frei, ergänzende Nachweise oder Unterlagen anzufordern, insbesondere zur Aufgabenteilung und Haftung.

Bitte verwenden Sie das entsprechende Formblatt zur Abgabe der Bietergemeinschaftserklärung.

1.3.7 Unterauftragnehmer

Unterauftragnehmer bzw. andere Unternehmen, auf deren Eignung sich der Bieter beruft, sind im Angebot verbindlich zu benennen.

Der Bieter hat durch geeignete Erklärungen nachzuweisen, dass ihm die erforderlichen Mittel, Kapazitäten oder Fachkenntnisse dieser Unternehmen tatsächlich zur Verfügung stehen (z. B. durch Verpflichtungserklärungen).

Änderungen oder Ergänzungen der Unterauftragnehmer im laufenden Verfahren oder nach Zuschlag bedürfen der Zustimmung des Auftraggebers.

1.4 Verschwiegenheit

Alle am Vergabeverfahren beteiligten Personen und Stellen sind zur Verschwiegenheit über nicht allgemein zugängliche Informationen verpflichtet, die sie im Rahmen dieses Verfahrens erhalten.

Diese Verschwiegenheitspflicht gilt auch über den Abschluss des Verfahrens hinaus.

2. Leistungsbeschreibung

2.1 Auftragsgegenstand

2.1.1 Laufzeit

Der Auftrag umfasst die Konzeptions- und Programmierphase sowie anschließend fünf Jahre Support, Betrieb und Wartung ab Go-Live der Anwendung.

2.1.2 Ausgangslage

Die Koblenz-Touristik GmbH plant im Rahmen des Projekts „Interaktives Besucher-Leitsystem für Koblenz“ die gestalterische und bauliche Überarbeitung eines bestehenden Fußgängerleitsystems im öffentlichen Raum.

Die Maßnahme wird durch öffentliche Mittel im Rahmen des EFRE-Förderprogramms „Touristische Erlebniswelten unter Anwendung digitaler Technologien (Tourismus 4.0)“ gefördert.

Die touristische Besucherlenkung in der Stadt Koblenz erfolgt seit der Bundesgartenschau 2011 über ein System aus roten Informationsstelen, die an zentralen Punkten im Stadtgebiet installiert sind. Dieses System soll im Zuge des Projekts weiterentwickelt und modernisiert werden, um den Anforderungen eines zeitgemäßen, digital unterstützten Besucherleitsystems gerecht zu werden.

Ziel des Vorhabens ist es, die bestehenden Stelenstandorte nachhaltig aufzuwerten und sie als Träger eines interaktiven digitalen Informations- und Erlebnisangebots auszubauen. Neben der digitalen Erweiterung ist auch eine gestalterische Erneuerung sowie – an besonders beanspruchten Standorten – ein Ersatz einzelner Stelen vorgesehen.

Die Entwicklung und Umsetzung der analogen, baulichen Überarbeitung der Stelen (z. B. Beklebung, Gestaltung, Austausch) ist **nicht** Bestandteil dieser Ausschreibung, sondern wird in einem gesonderten Verfahren vergeben.

Gegenstand dieser Ausschreibung ist die Konzeption und Realisierung der digitalen Erlebnis- und Anwendungskomponenten. Kern des Projekts ist die Entwicklung einer webbasierten Anwendung, über die Besucherinnen und Besucher ortsbezogene Inhalte niedrigschwellig über das eigene Smartphone abrufen können – ohne App-Download, barrierearm und mehrsprachig.

Dabei sollen digitale Extended Reality- und Augmented-Reality-Erlebnisstationen entstehen, die historische, kulturelle und touristische Inhalte interaktiv im Stadtraum erlebbar machen. Ergänzend können interaktive digitale Figuren oder vergleichbare Elemente zur Besucherführung vorgesehen werden.

Das Projekt verbindet somit die nachhaltige Nutzung bestehender touristischer Infrastruktur mit innovativen digitalen Technologien und trägt zur Weiterentwicklung von Koblenz als zukunftsorientierte, erlebnisorientierte Destination bei.

Nachfolgend werden die zentralen Anforderungen an die geplante Anwendung sowie grundlegende Eckpunkte erläutert, die im Rahmen der Angebotserstellung zwingend zu berücksichtigen sind. Das Vorhaben soll schrittweise realisiert und entlang eines klar strukturierten Meilensteinplans umgesetzt werden. Die Ausarbeitung geeigneter Projektstrukturen erfolgt in enger Abstimmung mit dem Auftraggeber. Ziel ist die Entwicklung eines vollumfänglichen, technisch wie gestalterisch durchdachten Konzepts, das innerhalb des vorgesehenen Zeitrahmens umsetzbar ist und in mehreren Phasen realisiert wird.

2.1.3 Anforderungen an den Auftragnehmer

Der Auftragnehmer (AN) muss über die fachliche und technische Befähigung zur Durchführung der ausgeschriebenen Leistungen verfügen.

Die Umsetzung hat durch qualifiziertes Personal zu erfolgen und muss den gestalterischen, funktionalen und technischen Vorgaben der Vergabeunterlagen entsprechen.

Eine enge Abstimmung mit der Koblenz-Touristik GmbH ist sicherzustellen.

Der Auftragnehmer hat darzulegen, mit wie vielen Personen und mit welchen Qualifikationen die Konzeption, Entwicklung, Implementierung und Wartung der Software durchgeführt werden sollen. Dabei ist anzugeben, welche Rollen im Projekt vorgesehen sind und in welchem Umfang diese eingesetzt werden. Mehrere Rollen können dabei in Personalunion ausgeübt werden.

Mindestens sind folgende Rollen mit entsprechender Qualifikation und Erfahrung vorzusehen und im Angebot zu beschreiben:

- **Projektleitung:** Nachzuweisende mindestens dreijährige Berufserfahrung in der Projektleitung mit Bezug zum Ausschreibungsgegenstand.
- **Projektmanagement:** Nachzuweisende mindestens dreijährige Berufserfahrung mit belegbarer fachlicher Kompetenz.
- **Softwareentwicklung (AR / 3D / Game Engine):** Nachzuweisende Erfahrung in AR-Technologien, 3D-Modellierung und Game-Engine-Entwicklung, belegt durch geeignete Referenzen (mindestens zwei, nicht älter als drei Jahre). Mindestens eine Referenz muss ein abgeschlossenes Projekt betreffen.
- **UX/UI-Design:** Nachzuweisende mindestens zweijährige Berufserfahrung in der Entwicklung von Benutzeroberflächen und Interaktionen, belegt durch geeignete Referenzen (mindestens zwei, nicht älter als drei Jahre). Mindestens eine Referenz muss ein abgeschlossenes Projekt betreffen.

Der Auftragnehmer hat im Angebot darzustellen, welche Personen bzw. Rollen für das Projekt vorgesehen sind, welche Qualifikationen diese aufweisen und in welchem zeitlichen Umfang sie eingesetzt werden.

2.2 Eigentumsrechte, Datenformate und Lizenzvorgaben

Sämtliche im Rahmen des Auftrags durch den Auftragnehmer erstellten Dokumente, Dateien, Zwischenergebnisse und sonstigen Arbeitsergebnisse gehen in das Eigentum der Koblenz-Touristik GmbH über. Auf Wunsch sind diese dem Auftraggeber in digitaler sowie in einer zur weiteren Verarbeitung geeigneten Form und in üblichen Dateiformaten zu übergeben.

Alle übermittelten Grafiken, Bilder und Texte müssen frei von Rechten Dritter sein. Es ist sicherzustellen, dass die im Projekt verwendeten Medien- und Content-Daten (insbesondere Bildmaterial, Audio- und Videoinhalte, 3D-Renderings, Augmented-Reality-Objekte sowie Texte) offen lizenziert bereitgestellt werden (CC-0, CC-BY oder CC-BY-SA). Sofern es der jeweilige Content-Typ ermöglicht, sind die Daten zudem strukturiert nach schema.org gemäß erweitertem ODTA-Standard aufzubereiten, um eine gemeinschaftliche, flexible Nutzung sowie eine verbesserte Vernetzung der Inhalte zu gewährleisten.

2.3 Anforderungen

2.3.1 Konzeption & Projektsteuerung

Zu Beginn des Projekts liegt der Fokus auf der gemeinsamen Erarbeitung einer tragfähigen inhaltlichen und technischen Grundlage für die Entwicklung des digitalen Besucher-Leitsystems. Sie umfasst neben der Zieldefinition auch die strategische, technische und kreative Ausgestaltung des Projekts sowie die koordinierende Projektführung.

Workshops und Anforderungsanalyse

- Durchführung von mindestens einem gemeinsamen Kick-Off-Workshop vor Ort zur Zieldefinition, Meilensteinplanung sowie zur Abstimmung technischer und gestalterischer Rahmenbedingungen. Die Anzahl weiterer Workshops ist vom Auftragnehmer vorzuschlagen und bedarf der Abstimmung mit dem Auftraggeber. Diese Workshops dienen insbesondere der Vor-Ort-Abstimmung von ausgewählten Stelenstandorten hinsichtlich Storytelling, technischer Möglichkeiten und lokalem Nutzungskontext.
- Erhebung und Konkretisierung aller funktionalen und inhaltlichen Anforderungen in enger Abstimmung mit der Koblenz-Touristik GmbH.

Digitale Erlebnis- und Story-Konzeption

- Entwicklung eines kreativen, roten Fadens durch den Auftragnehmer, der sich durch die gesamte Anwendung zieht, inklusive Vorschlägen zur Storyline, Nutzerführung und XR-Erlebnisgestaltung.
- Ausarbeitung eines digitalen Feinkonzepts. Das Feinkonzept umfasst insbesondere:
 - die inhaltliche Ausgestaltung der digitalen Erlebnisstationen
 - die technischen Anforderungen je Standort
 - Storyboards zu AR-/XR-Szenen inkl. Interaktionen und einzusetzender Medien
 - den Einsatz, die Rolle und Ausgestaltung eines oder mehrerer Avatare
 - einen Vorschlag zur konzeptionellen Verknüpfung zwischen den Stelenstandorten (inkl. digitaler Besucherführung) sowie zu Zugriffslösungen vor Ort
 - die Planung erforderlichen Schnittstellen, z. B. zu Open-Data, CMS, Sprachversionen
- Das Konzept soll auch eine Perspektive auf thematisch verknüpfte, potenzielle Erweiterungen bieten (z. B. neue Stationen, Verknüpfung mit anderen Angeboten der Stadt).

Abstimmung und Qualitätssicherung

Der Auftragnehmer stellt regelmäßige konzeptionelle und technische Abstimmungstermine während des Projektverlaufs sicher. Diese finden in der Regel digital in einem zweiwöchigen Rhythmus mit dem Auftraggeber statt.

Während der Projektlaufzeit ist zudem eine verbindliche Abstimmung mit weiteren Beteiligten sicherzustellen. Je nach Themenstellung sind hierbei weitere fachlich relevante Personen, wie z. B. Gästeführer:innen, Vertreter:innen der Denkmalpflege oder Expert:innen aus den Bereichen Stadtgeschichte, einzubeziehen. Entsprechende Kontakte können über den Auftraggeber bereitgestellt werden.

Der Auftragnehmer ist für die Qualitätssicherung der erarbeiteten Inhalte und Ergebnisse verantwortlich. Dies umfasst insbesondere die fachliche, technische und redaktionelle Prüfung der Zwischenergebnisse sowie die Berücksichtigung von Abstimmungsergebnissen und Rückmeldungen des Auftraggebers.

Festgestellte Mängel oder erforderliche Anpassungen sind durch den Auftragnehmer eigenständig vorzunehmen. Die finale Freigabe der jeweiligen Arbeitsergebnisse erfolgt durch den Auftraggeber.

Grundsätzliche konzeptionelle, inhaltliche oder technische Entscheidungen werden in Abstimmung mit dem Auftraggeber getroffen; die finale Entscheidung obliegt dem Auftraggeber.

Pflichtenheft / Dokumentation

- Erstellung eines vollständigen, digitalen Feinkonzepts inklusive Pflichtenheft. Der inhaltliche und konzeptionelle Umfang des Feinkonzepts ergibt sich aus den unter dem Punkt „Digitale Erlebnis- und Story-Konzeption“ beschriebenen Anforderungen.
- Die Ergebnisse sind in geeigneter Form (mindestens eine Online-Demo inkl. Präsentation) dem Auftraggeber vorzustellen.
- Erst nach Abnahme des Feinkonzepts durch die Koblenz-Touristik GmbH beginnt die Umsetzungsphase.
- Das Feinkonzept sowie das Pflichtenheft sind während des Projektverlaufs fortzuschreiben und bei relevanten Änderungen zu aktualisieren. Änderungen am freigegebenen Feinkonzept oder Pflichtenheft sind zu dokumentieren und mit dem Auftraggeber abzustimmen. Zum Projektabschluss ist eine konsolidierte, vollständige und durch den Auftraggeber freigegebene Fassung in digitaler Form zu übergeben.

Projektsteuerung

- Kontinuierliche Projektleitung und Kommunikationskoordination durch den Auftragnehmer in enger Abstimmung mit der Projektleitung der Koblenz-Touristik GmbH.
- Sicherstellung eines transparenten Projektverlaufs inkl. Terminplanung, Aufgabenkoordination und Dokumentation der Zwischenschritte.

2.3.2 Technische Entwicklung und Umsetzung

Endgeräte-Optimierung

- Die Anwendung ist primär für die Nutzung auf Smartphones auszurichten („Mobile First“) und muss auf den gängigen mobilen Betriebssystemen (Android und iOS) uneingeschränkt nutzbar sein. Eine hohe Performance und stabile Nutzerführung auf allen gängigen Gerätetypen ist sicherzustellen.
- Die Umsetzung erfolgt in Form einer browserbasierten WebXR- Lösung, die als Progressive Web App (PWA) mit responsiver Darstellung realisiert wird. Diese Lösung ermöglicht eine appstore-freie Nutzung direkt im mobilen Browser.
- Über geeignete WebAPIs ist sicherzustellen, dass sämtliche Funktionen der Anwendung zuverlässig und mit angemessener Performance auf den Endgeräten zur Verfügung stehen.

Zugriff und Contentpflege

Zur Pflege und Aktualisierung der Inhalte ist ein Content-Management-System (CMS) oder ein vergleichbares Backend bereitzustellen, das dem Auftraggeber eine eigenständige redaktionelle Bearbeitung ermöglicht. Die Eingabe- und Bearbeitungsoberfläche muss niedrigschwellig, intuitiv und ohne Programmierkenntnisse nutzbar sein.

Da die Contentpflege überwiegend an stationären Endgeräten (PC/Laptop) erfolgt, ist besonderer Wert auf eine nutzerfreundliche Backend-Gestaltung mit klarer Struktur, übersichtlicher Nutzerführung und effizienten Arbeitsabläufen zu legen.

Benutzerfreundlichkeit

Die Anwendung muss sich durch eine besonders nutzerfreundliche Gestaltung auszeichnen, um eine möglichst breite Zielgruppe anzusprechen – unabhängig von Alter, digitaler Kompetenz oder körperlicher Einschränkung.

Folgende Anforderungen sind umzusetzen:

- **Intuitive Bedienbarkeit**
Die Webanwendung ist als niedrigschwellige, selbsterklärende Lösung zu konzipieren. Sie soll eine einfache und klar strukturierte Interaktionsmaske bieten, die sich ohne Vorkenntnisse bedienen lässt.
- **Appstore-freie Nutzung & einfache Installation**
Die Installation der PWA sollte mühelos über den Browser erfolgen ohne Umwege über App-Stores gehen zu müssen.
- **Mehrsprachigkeit**
Alle Inhalte der Anwendung – inklusive Benutzeroberfläche, Navigation und inhaltlichen Elementen – sind mindestens in Deutsch, Englisch, Niederländisch und Französisch bereitzustellen. Die Sprache soll entweder automatisch anhand der Geräteeinstellungen erkannt oder manuell auswählbar sein.
- **Digitale Barrierefreiheit**
Umsetzung grundlegender Anforderungen an die digitale Barrierefreiheit, insbesondere durch ausreichende Kontraste, verständliche Sprache und eine intuitiv bedienbare Nutzerführung.

Standortbezogene Aktivierung

Die Inhalte der Anwendung sollen standortgenau ausgelöst und erlebbar gemacht werden. Dabei sind vorrangig geeignete, nutzerfreundliche Technologien vorzusehen, die eine möglichst intuitive und niedrigschwellige Aktivierung der Inhalte ermöglichen, ohne dass eine App-Installation erforderlich ist. Das Scannen eines QR-Codes an der jeweiligen Stele kann hierbei lediglich als ergänzende oder alternative Zugangsmöglichkeit dienen, sofern andere technische Lösungen nicht in gleicher Weise zuverlässig umsetzbar sind.

Die konkrete technische Umsetzung obliegt dem Auftragnehmer. Dieser hat sicherzustellen, dass die gewählte Lösung barrierearm, zuverlässig und mit gängigen Endgeräten problemlos nutzbar ist.

Temporäre Offline-Nutzung

Für Nutzungsszenarien mit eingeschränkter oder nicht verfügbarer Netzabdeckung, insbesondere bei Veranstaltungen oder an Außenstandorten, ist eine temporäre Offline-Verfügbarkeit der Inhalte sicherzustellen. Die Anwendung muss es ermöglichen, relevante Inhalte vorab bereitzustellen und während einer Offline-Phase nutzbar zu machen. Nach Wiederherstellung der Internetverbindung muss eine Synchronisation der Inhalte möglich sein.

Energieeffizienz und Akkuschonung

Die Anwendung ist so zu konzipieren und technisch umzusetzen, dass ein möglichst geringer Energieverbrauch auf den Endgeräten gewährleistet wird. Ziel ist es, den Akkuverbrauch während der Nutzung zu minimieren und eine längere Verwendung der Anwendung zu ermöglichen, ohne dass Nutzerinnen und Nutzer ihre Geräte kurzfristig aufladen müssen oder die Geräte heißlaufen..

Anpassung und Wartung

Die Benutzeroberfläche der Anwendung ist an das visuelle Erscheinungsbild und die funktionalen Anforderungen des Auftraggebers anzupassen. Grundlage hierfür ist eine nutzerfreundliche Gestaltung, die sich harmonisch in das bestehende Designumfeld einfügt.

Zur Sicherstellung eines nachhaltigen und erweiterbaren Betriebs ist ein zeitgemäßes, verbreitetes AR- oder XR-Framework einzusetzen, das eine unkomplizierte Weiterentwicklung sowie Anpassungen ermöglicht.

Es muss gewährleistet sein, dass Inhalte, Funktionen oder Erzählformate bei Bedarf flexibel ergänzt oder angepasst werden können. Darüber hinaus ist ein kontinuierlicher Wartungs- und Update-Service über einen Zeitraum von fünf Jahren ab Go-Live bereitzustellen, um Funktionalität, Sicherheit und Kompatibilität der Anwendung dauerhaft sicherzustellen.

Sichtbarkeit und Serverinfrastruktur

Zur Sicherstellung einer zuverlässigen und leistungsstarken Anwendung ist eine skalierbare und sichere Serverarchitektur bereitzustellen:

- **Leistungsfähigkeit & Ladezeiten:** Die Anwendung soll eine reibungslose Nutzung für mindestens 100 gleichzeitige User gewährleisten, ohne Performanceeinbußen. Die durchschnittliche Ladezeit beim Start darf 2 Sekunden nicht überschreiten, und Benutzerinteraktionen sollen mit einer Reaktionszeit von unter 1 Sekunde erfolgen.
- **Cloud-Infrastruktur & Hosting:** Der Betrieb der Anwendung erfolgt über eine DSGVO-konforme Cloud-Lösung mit Serverstandorten innerhalb der Europäischen Union. Die eingesetzte Infrastruktur muss ISO 27001-zertifiziert sein und regelmäßigen Sicherheitsüberprüfungen unterliegen.
- **Verfügbarkeit & Sicherheit:** Es sind geeignete Maßnahmen zur Ausfallsicherheit (z. B. redundante Systeme), regelmäßige Datensicherungen und ein effektives Wiederherstellungskonzept vorzusehen, um eine durchgängige Verfügbarkeit über mindestens fünf Jahre sicherzustellen.

Datenschutz und Sicherheit

Die Anwendung muss den Vorgaben der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) sowie des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) entsprechen. Personenbezogene Daten sind datensparsam zu erheben, sicher zu speichern und ausschließlich zweckgebunden zu verarbeiten. Die Hoheit über die personenbezogenen Daten der Nutzenden muss stets bei ihnen selbst liegen.

Die technische Umsetzung hat den aktuellen Sicherheitsstandards zu entsprechen. Die Web-Anwendung ist über eine verschlüsselte HTTPS-Verbindung bereitzustellen, um die Vertraulichkeit und Integrität der übertragenen Daten sicherzustellen.

Seitens der Koblenz-Touristik GmbH wird mit dem Projekt kein kommerzielles Interesse verfolgt. Es handelt sich um ein öffentliches, nicht gewinnorientiertes Angebot zur Verbesserung der touristischen Infrastruktur.

Open Data und Schnittstelle

Alle im Rahmen des Projekts erarbeiteten Medien- und Content-Daten (z. B. Texte, Bilder, Audio, Video, Metadaten) sind offen, strukturiert und nachnutzbar bereitzustellen. Die Aufbereitung hat so zu erfolgen, dass eine Weiterverwendung im Sinne von Open Data möglich ist, insbesondere durch Dritte, Partner oder öffentliche Plattformen.

Zur digitalen Verknüpfung mit bestehenden touristischen Angeboten ist zudem eine Open-Data-kompatible Schnittstelle bereitzustellen, insbesondere zur Anbindung an den Digitalen Touristischen Wissensschatz Rheinland-Pfalz. Dieser Wissensschatz wird von der Rheinland-Pfalz Tourismus GmbH (RPT) gemeinsam mit den touristischen Regionen des Landes betrieben und umfasst zentrale Daten zur touristischen Infrastruktur und zum touristischen Angebot, wie z. B. Sehenswürdigkeiten, Touren, Veranstaltungen, Unterkünfte oder Erlebnisse.

Die touristischen Inhalte werden zentral über den DataHub Rheinland-Pfalz zusammengeführt und unter data.rlp-tourismus.de bereitgestellt. Der Zugriff auf die Daten erfolgt in der Regel über eine API, die strukturierte Ausgaben im JSON-Format ermöglicht.

Die über diese Schnittstelle bezogenen Inhalte sollen – sofern technisch möglich – automatisiert übernommen, durch geeignete KI-Technologien aufbereitet und redaktionell angepasst sowie in die Anwendung integriert werden, um eine dynamische, aktuelle und qualitativ hochwertige Nutzererfahrung sicherzustellen.

Die konkrete technische Umsetzung der Schnittstellenanbindung hat auf Basis der jeweils aktuellen Spezifikationen und Vorgaben des DataHub Rheinland-Pfalz zu erfolgen.

Nachfolgende Übersicht zeigt die in Rheinland-Pfalz zur Verfügung stehenden Schnittstellen; zur tiefergehenden Information und ggf. Angebotserstellung befassen Sie sich bitte vorab mit den hier bereitgestellten Schnittstellen-Informationen:

System	Content	Darstellung	Buchbarkeit	Link zur Schnittstellen-Doku	Kosten
Deskline®-DSI	Unterkünfte Gastronomie POIs Veranstaltungen Pauschalen Erlebnisse	Reine Daten	JA	https://feratel.atlassian.net/wiki/spaces/CONNECTIVITY/pages/62429683/Deskline+Standard+Interface+DSI (Account anlegen und anmelden notwendig)	für RLP-Partner einmaliger Einrichtungspreis, keine laufenden Kosten
Outdooractive-DataAPI	Touren, Tourensammlungen	Reine Daten	NEIN	http://developers.outdooractive.com/	Kostenpflichtig: konkrete Kosten auf Anfrage bei Outdooractive
Outdooractive FlexViewAPI		Vorgefertigte Ausgabedesigns	NEIN		
Outdooractive Widgets		Einbau in Webseiten per Skript	NEIN		
DataHubRLP (Data Cycle)-API	ALLE	Reine Daten	Nein, aber Buchungslin k in TOSC	https://data.rlp-tourismus.de/docs/	Derzeit keine, bei Anpassungsnotwendigkeit auf Anfrage
DataHubRLP - Widgets	ALLE	Einbau in Webseiten mittels Scripts	NEIN	Java-Script-Code, wird durch die Agentur oder redaktionell auf der Webseite eingebaut	Keine

Dokumentation

Die Veröffentlichung muss von einer vollständigen, nachvollziehbaren technischen Dokumentation begleitet sein. Während der Projektlaufzeit ist der Code mindestens quartalsweise zu aktualisieren, sodass stets die aktuellste Version zur Verfügung steht.

Für den Einsatz der Software dürfen keine Lizenzkosten anfallen. Die Systemarchitektur muss so gestaltet sein, dass kein Vendor Lock-in entsteht – insbesondere muss es jederzeit möglich sein, weitere Funktionen oder Applikationen unabhängig vom ursprünglichen Dienstleister anzubinden und weiterzuentwickeln.

Monitoring und Auswertung

Die Anwendung muss die Auswertung der Nutzung ermöglichen, z. B. durch Zugriffszahlen, Verweildauer oder Interaktionen. Der Auftraggeber erhält hierfür ein Monitoring-Tool oder ein entsprechendes Dashboard, über das er monatlich Einblicke in die anonymisierte Nutzung (z. B. Aufrufe, Nutzerwege) einsehen und kontinuierlich abrufen kann.

Berücksichtigung technischer Rahmenbedingungen

Bei der Umsetzung der XR-Inhalte ist sicherzustellen, dass diese auf einer möglichst breiten Auswahl an Smartphones stabil und zuverlässig funktionieren. Dabei sind sowohl moderne Geräte mit erweiterten Funktionen (z. B. Tiefenkameras, Bildstabilisierung) als auch ältere Modelle zu berücksichtigen, bei denen möglicherweise Einschränkungen bestehen. Eventuelle technische Grenzen sollen frühzeitig aufgezeigt und im Konzept entsprechend berücksichtigt werden.

Darüber hinaus sind die örtlichen Gegebenheiten – insbesondere Lichtverhältnisse wie Schattenwurf, Reflexionen oder wechselnde Beleuchtung – bei der Konzeption der Inhalte zu beachten, um eine gute Nutzbarkeit im öffentlichen Raum sicherzustellen. Die Anforderungen an die Darstellung werden vorab gemeinsam mit dem Auftraggeber abgestimmt.

Berücksichtigung technischer Weiterentwicklungen

Der Auftragnehmer verpflichtet sich, im Projektverlauf technologische Entwicklungen – insbesondere im Bereich Künstliche Intelligenz (KI), Web-Technologien und AR/XR – fortlaufend zu beobachten und bei der weiteren Umsetzung zu berücksichtigen.

2.3.3 Inhaltliche Entwicklung und Umsetzung

Im Zentrum des Projekts steht die Entwicklung von mindestens 20 digitalen XR-Erlebnisstationen, die Nutzerinnen und Nutzer auf innovative Weise zu ausgewählten Orten in Koblenz führen und dort digitale Inhalte erlebbar machen. Mindestens 8 dieser Stationen sind als standortbasierte Augmented-Reality-Anwendungen umzusetzen. Die Stationen sollen auf kreative und barrierearme Weise historische, kulturelle oder touristische Inhalte erlebbar machen.

Je nach Standort kommen animierte 3D-Szenen, virtuelle Tourguides oder inszenierte historische Szenen zum Einsatz. Zentrales Element ist ein oder mehrere KI-gestützte Avatare, die Besucher durch die Stadt begleiten und dabei zielgruppengerecht Informationen zur Stadtgeschichte, aktuellen Veranstaltungen und touristischen Highlights vermitteln. Zur Steigerung der Interaktivität und Informationsqualität sind ergänzend geeignete KI-Technologien vorzusehen.

Ergänzt wird das immersive Erlebnis durch kurze, gut verständliche Texte, 2D-/3D-Grafiken, Audiokommentare (ggf. mit SFX) sowie die Integration von relevanten Bild- und Textmaterialien. Die Einholung, Sichtung und Aufbereitung dieser Inhalte erfolgt durch den Auftragnehmer. Auch die Nutzung von Video- oder Drohnenaufnahmen kann – falls sinnvoll – vorgesehen werden.

Alle Inhalte sind in mindestens vier Sprachen – Deutsch, Englisch, Niederländisch und Französisch – bereitzustellen. Zur effizienten Umsetzung ist eine KI-gestützte Übersetzungsunterstützung einzusetzen, um die Inhalte qualitativ hochwertig und konsistent in alle Sprachen zu übertragen. Redaktionelle Endkontrollen durch den Auftragnehmer sind sicherzustellen, um sprachliche Korrektheit und kulturelle Angemessenheit zu gewährleisten.

Die Aufbereitung der Inhalte soll größtenteils automatisiert erfolgen, einschließlich barrierearmer Darstellung, visueller Nutzerführung und sprachlicher Feinabstimmung.

Die inhaltliche und visuelle Konzeption sowie die kreative Ausgestaltung der einzelnen XR-Erlebnisstationen erfolgt durch den Auftragnehmer in enger Abstimmung mit dem Auftraggeber und ggf. weiteren fachlich zuständigen Stellen. Die Abstimmung soll im Rahmen der zuvor genannten Workshops erfolgen.

Der Auftraggeber bringt dabei seine fachliche, historische, kulturelle und touristische Expertise ein und stellt – soweit verfügbar – inhaltliche Grundlagen, Hinweise und vorhandenes Material zur Verfügung. Die kreative, redaktionelle und gestalterische Umsetzung der Inhalte obliegt dem Auftragnehmer. Die inhaltliche Abstimmung und finale Freigabe der Inhalte erfolgt durch den Auftraggeber.

2.3.4 Optionale Leistungen

Optional sollen die folgenden Punkte umgesetzt werden. Der Auftraggeber hat das Recht, die optionalen Leistungen abzurufen. Eine Verpflichtung zur Beauftragung besteht nicht.

Gamification Elemente

Entwicklung und Integration spielerischer Elemente zur Steigerung der Nutzerbindung, z. B. durch digitale Sammelobjekte, Quiz-Fragen oder eine interaktive „Stadtmission“. Die Inhalte sollen thematisch zur Stadt Koblenz passen und unterschiedliche Nutzergruppen ansprechen (z. B. Familien, Kulturinteressierte, Jugendliche, Schulklassen). Eine spätere Erweiterbarkeit der Funktionen soll berücksichtigt werden.

Selfie-Funktion mit AR-Hintergrund

Umsetzung einer Funktion, die es Nutzer:innen ermöglicht, an ausgewählten Stationen Selfies mit virtuellen AR-Elementen zu erstellen (z. B. mit historischen Figuren, Wahrzeichen oder individuellen Motiven). Die Bilder sollen lokal gespeichert oder mit anderen Personen teilbar sein (z. B. mit Hinweistext und Branding der Stadt Koblenz).

2.3.5 Implementierung und Inbetriebnahme

Qualitätssicherung

Zur Sicherstellung der Funktionalität und Nutzerfreundlichkeit sind Usability- und Feldtests durchzuführen. Die Ergebnisse fließen in die Fehlerbehebung und technische Optimierung der Anwendung vor dem Go-Live ein.

Schulung und Wissensvermittlung

Zur Sicherstellung der eigenständigen Contentpflege ist eine Schulung des Projektteams vor Ort durchzuführen. Die Schulung soll praxisnah, verständlich und auf die spätere Anwendung im laufenden Betrieb ausgerichtet sein.

Dokumentation

Zum Projektabschluss ist eine umfassende technische und redaktionelle Dokumentation zu erstellen und dem Auftraggeber vollständig und ohne Zugriffsbeschränkungen zu übergeben.

Die Dokumentation muss alle relevanten Informationen zur Nutzung, Pflege und Weiterentwicklung der Anwendung enthalten und in einer gängigen, dauerhaft nutzbaren Form vorliegen.

Sie ist so auszugestalten, dass eine eigenständige Betreuung sowie zukünftige Anpassungen durch das Projektteam der Koblenz-Touristik GmbH oder durch Dritte ohne Mitwirkung des Auftragnehmers möglich sind.

2.3.6 Abnahmefähiges Auftragsziel

Das Endprodukt des Auftrags ist eine Progressive Web App (PWA), die bis zum 15.06.2027 fristgerecht bereitgestellt wird. Zu diesem Zeitpunkt müssen alle Testläufe beendet sein, die benötigten Schulungen durchgeführt und die vollständige Dokumentation vorliegen und abgenommen sein.

2.3.7 Vertragsrichtlinien

2.3.7.1 Lieferung und Installation

Die Anwendung ist bis zum vereinbarten Liefertermin in vollständig betriebsbereitem Zustand bereitzustellen. Der Auftragnehmer übernimmt die vollständige Implementierung sowie die technische Inbetriebnahme der Lösung. Dazu gehören insbesondere:

- **Bereitstellung der Anwendung:** Die funktionsfähige Software wird dem Auftraggeber digital zur Verfügung gestellt.
- **Installation und Konfiguration:** Die Installation erfolgt durch den Auftragnehmer auf den vorgesehenen Servern bzw. Systemen. Dies schließt die Integration der bereitgestellten und entwickelten Inhalte sowie die Einrichtung der Benutzeroberfläche nach den Vorgaben des Auftraggebers ein.
- **Technischer Support:** Der Auftragnehmer stellt werktags zwischen 9:00 und 18:00 Uhr einen Supportdienst zur Verfügung. Die vorgesehenen Reaktionszeiten sind im Angebot transparent darzulegen. Ein entsprechendes Service-Level-Agreement (SLA) ist beizufügen.

2.3.7.2 Lieferzeit

In den ersten zwei Monaten nach Beauftragung sind Workshops zur Erhebung und Konkretisierung der Anforderungen sowie zur abschließenden Konzeption der Anwendung durchzuführen.

Ein erster Prototyp, beispielsweise in Form eines Klickdummys, ist spätestens zwei Monate nach Abschluss der initialen Workshop-Phase vorzulegen, um die geplante Lösung frühzeitig anschaulich und nachvollziehbar darzustellen.

Die Bereitstellung und Implementierung der Anwendung für den ersten Standort hat innerhalb von maximal zehn (10) Monaten nach Beauftragung zu erfolgen. Die Umsetzung an allen weiteren Standorten ist spätestens zwölf (12) Monate nach Auftragsvergabe abzuschließen. Das Go Live der Anwendung soll spätestens im Juni 2027 erfolgen.

2.3.7.3 Lieferkonditionen

Bei Nichteinhaltung des vereinbarten Bereitstellungstermins trägt der Auftragnehmer sämtliche Mehrkosten, die im Zusammenhang mit einer erneuten Bereitstellung und Installation der Anwendung entstehen.

2.3.7.4 Installation

Implementierung und Bereitstellung

Die im Auftrag spezifizierte Software ist durch den Auftragnehmer fachgerecht zu installieren, zu konfigurieren und dauerhaft bereitzustellen. Die vollständige Implementierung sowie das fortlaufende Hosting erfolgen gemäß den Anforderungen des Auftraggebers und liegen in der Verantwortung des Auftragnehmers.

Die Leistungen umfassen:

- Installation und Konfiguration der Software gemäß den technischen und gestalterischen Vorgaben des Auftraggebers, inklusive umfassender technischer Dokumentation.
- Inbetriebnahme mit dem Ziel einer sofortigen Funktions- und Anwendungsbereitschaft.
- Hosting der Anwendung.

2.4 Support, Wartung und Instandsetzung

2.4.1 Allgemein

Vom Auftragnehmer ist ein Gesamtpreis für die Erbringung sämtlicher ausgeschriebener Leistungen anzugeben. Darüber hinaus sind die Kosten sowie die Rahmenbedingungen für einen möglichen Weiterbetrieb der Anwendung über den Förderzeitraum hinaus transparent darzustellen. Hierbei ist insbesondere auf Wartung, Hosting, Support sowie etwaige Lizenz- oder Betriebskosten einzugehen. Für Wartungsarbeiten, die mit vorübergehenden Einschränkungen oder Ausfallzeiten verbunden sein können, werden Zeitfenster nach vorheriger Abstimmung mit dem Auftraggeber zur Verfügung gestellt. Wartungsleistungen außerhalb der üblichen Geschäftszeiten dürfen nicht mit zusätzlichen Zuschlägen verbunden sein.

Der Vertragsschluss erfolgt auf Grundlage der einschlägigen EVB-IT-Vertragsbedingungen in der jeweils gültigen Fassung.

Es ist sicherzustellen, dass Wartung, Updates und technischer Support für die entwickelte Anwendung für einen Zeitraum von mindestens fünf (5) Jahren ab Inbetriebnahme gewährleistet sind. Dies umfasst insbesondere funktionale Updates, sicherheitsrelevante Aktualisierungen sowie die Sicherstellung der technischen Betriebsfähigkeit.

2.4.2 Support: Reaktions- und Wiederherstellungszeiten

Für den 1st Level Support und die Annahme von Störungen muss die Kommunikation mindestens über ein Ticketsystem in deutscher Sprache 365 Tage x 24 Stunden möglich sein.

Es werden folgende Reaktions- und Wiederherstellungszeiten vereinbart:

Mängelklasse	Reaktionszeit in Stunden	Wiederherstellungszeit in Stunden
Betriebsverhindernder Mangel	12 h (Montag bis Freitag)	24 h (von Montag bis Samstag)
Betriebsbehindernder Mangel	24 h (Montag bis Freitag)	48 h (von Montag bis Samstag)
Leichter Mangel	48 h (Montag bis Freitag)	2 Wochen (von Montag bis Samstag)

Im Falle von Softwareproblemen müssen vom Entwickler umgehend Lösungen bereitgestellt und, falls erforderlich, Implementierungen und Konfigurationen durchgeführt werden.

2.4.2.1 Definition der Mängelklassen

Ein **betriebsverhindernder Mangel** liegt vor, wenn die Web-Anwendung oder wesentliche Kernfunktionen vollständig oder nahezu vollständig nicht nutzbar sind und der ordnungsgemäße Betrieb unmöglich ist.

Beispiele:

- Die Web-Anwendung ist nicht erreichbar.
- Login ist für alle oder nahezu alle Nutzer nicht möglich.
- Zentrale Funktionen sind vollständig außer Funktion.
- Datenverluste oder schwerwiegende Sicherheitsprobleme, die eine sofortige Abschaltung erforderlich machen.

Ein **betriebsbehindernder Mangel** liegt vor, wenn die Web-Anwendung grundsätzlich nutzbar ist, jedoch wesentliche Funktionen eingeschränkt oder fehlerhaft arbeiten und dadurch Arbeitsprozesse oder Nutzerabläufe erheblich beeinträchtigt werden.

Beispiele:

- Einzelne zentrale Funktionen sind nur teilweise nutzbar.
- Starke Performance-Probleme (sehr lange Ladezeiten), die die Nutzung deutlich erschweren.
- Fehlerhafte Darstellung oder Funktion in gängigen Browsern oder auf mobilen Endgeräten.

Ein **leichter Mangel** liegt vor, wenn die Nutzung der Web-Anwendung nur geringfügig beeinträchtigt ist und keine wesentlichen Funktionen betroffen sind.

Beispiele:

- Darstellungsfehler (Layout, CSS) ohne funktionale Einschränkung.
- Tippfehler oder falsche Texte.
- Nicht kritische Fehlermeldungen im Hintergrund ohne Auswirkungen auf Nutzer.

2.4.2.2 Nicht Einhaltung der vereinbarten Reaktions- und Wiederherstellungszeiten

Sofern die vereinbarten Reaktions- und/oder Wiederherstellungszeiten nicht eingehalten werden und dies vom Auftragnehmer zu vertreten ist, behält sich der Auftraggeber das Recht vor, die Vergütung angemessen zu reduzieren. Weitergehende gesetzliche Ansprüche des Auftraggebers, insbesondere Schadensersatzansprüche, bleiben hiervon unberührt.

2.4.3 Wartung

Die Wartung der Software ist auf Anforderung des Auftraggebers als umfassende Serviceleistung zu erbringen.

2.4.4 Nutzungszeitraum

Die Anwendung ist an den jeweiligen Standorten für eine Nutzungsdauer von jeweils mindestens fünf Jahren vorgesehen. Maßgeblich für den Beginn dieses Zeitraums ist der Zeitpunkt der vollständigen Installation und Inbetriebnahme der Software. Der Vertrag verlängert sich automatisch um jeweils zwölf Monate, sofern er nicht von einer der Parteien mit einer Frist von 3 Monaten vor Ablauf der Laufzeit schriftlich gekündigt.

3. Angebotswertung und Zuschlag

3.1 Angebotswertung

Die Bieterangebote sowie das Konzept werden auf Grundlage der aufgeführten Kriterien bewertet. Anhand der erreichten Gesamtpunktzahl je Bieter wird eine Reihenfolge aller Bieterangebote vom Angebot mit der höchsten Gesamtpunktzahl zum Angebot mit der geringsten Gesamtpunktzahl ermittelt.

Zur Bewertung der qualitativen Zuschlagskriterien ist mit dem Angebot ein Konzeptpapier einzureichen. Das Konzeptpapier dient der Darstellung des fachlichen, technischen und organisatorischen Lösungsansatzes des Bieters und bildet neben der Bieterpräsentation die Grundlage der Angebotswertung. Das Konzeptpapier muss mindestens die nachfolgend aufgeführten Inhalte enthalten:

- Darstellung des Verständnisses der Aufgabenstellung und Zielsetzung
- Fachliches und funktionales (Grob-)Konzept
- Skizzierung des technischen Lösungskonzepts
- Beschreibung der geplanten Herangehensweise an das Projekt
- Darstellung der Projektorganisation (inkl. Projektteam, Rollen, Zuständigkeit und Ansprechpartner)

Grundlage für das in der Bewertungsmatrix aufgeführte Zuschlagskriterium „Erfahrung“ bilden unter anderem die einzureichenden Referenzen. Der Auftragnehmer muss über nachweisebare Erfahrung in der Umsetzung von Projekten mit touristischem Bezug verfügen. Diese ist durch mindestens zwei geeignete Referenzen nachzuweisen, die nicht älter als drei Jahre sind. Als touristische Projekte gelten insbesondere Anwendungen oder digitale Lösungen für Destinationen, Tourismusorganisationen, kulturelle Einrichtungen oder vergleichbar touristische Nutzungskontexte. Die Referenzen müssen mindestens folgende Angaben umfassen:

- Auftraggeber (Name, Art des Auftraggebers, Ansprechpartner mit Kontaktdaten)
- Leistungszeitraum
- Projektbezeichnung und -beschreibung
- Projektumfang

Bei Abgabe mehrerer Referenzen werden nur die ersten beiden bewertet.

3.2 Bieterpräsentation und Angebotsüberarbeitung

Nach Ablauf der Angebotsfrist werden max. drei ausgewählte Bieter zu einer Bieterpräsentation eingeladen. Die Präsentationen finden vor Ort bei der Auftraggeberin in Koblenz statt. Ziel der Präsentation ist die Erläuterung des eingereichten Angebots, insbesondere des fachlichen Konzepts, der technischen Umsetzung sowie des Projektvorgehens.

Im Anschluss an die Bieterpräsentationen erhalten alle teilnehmenden Bieter die Möglichkeit, ihre Angebote innerhalb einer von der Auftraggeberin festgelegten Frist zu überarbeiten und erneut einzureichen. Gegenstand der Überarbeitung können insbesondere inhaltliche Klarstellungen, Präzisierungen sowie Anpassungen auf Basis der Erkenntnisse aus der Präsentation sein.

Die endgültige Angebotswertung erfolgt auf Grundlage der überarbeiteten Angebote.

Ein Anspruch auf Zuschlagserteilung besteht nicht. Der Auftraggeber behält sich vor, das Vergabeverfahren ganz oder teilweise aufzuheben, sofern ein Aufhebungsgrund gemäß § 63 VgV vorliegt.

4. Schlussbedingungen

Änderungen und Ergänzungen dieser Leistungsbeschreibung bedürfen der Schriftform.

Gerichtsstand ist 56068 Koblenz.

Anlagen

Anlage 1	Preisblatt
Anlage 2	Bewertungsmatrix