

Vergabe E-Learning Software

Auftraggeber

Violence Prevention Network gGmbH

Alt-Reinickendorf 25

13407 Berlin

Tel.: 030 91705464

Fax: 030 39835284

Mail: gaming@violence-prevention-network.de

Ausgangslage: Violence Prevention Network – Gaming und Rechtsextremismus

Das Projekt *Gaming und Rechtsextremismus* entwickelt eine E-Learning-Plattform für Multiplikator*innen der politischen Bildung. Die modulbasierte und erweiterbare E-Learning-Plattform informiert die pädagogische Praxis über aktuelle Entwicklungen zu Rechtsextremismus in der Gaming-Szene. Es entsteht ein digitales Informations- und Weiterbildungsangebot, das rund um die Uhr verfügbar ist und praktische Ansätze für die pädagogische Bildungsarbeit enthält. Mehr als 70 Prozent der Jugendlichen in Deutschland spielen regelmäßig digitale Spiele. Digitale Räume sind nicht mehr nur ein wichtiger Ort der Lebensrealität heutiger Heranwachsender, auch Extremist*innen nutzen sie zur Kommunikation und Rekrutierung. Auf führenden Spieleplattformen gibt es eine Vielzahl relevanter Gruppen und Profile, deren Spektrum sich von rechtsaffin bis hin zu offen rechtsextremistisch erstreckt. Multiplikator*innen der politischen Bildung sollen und müssen sinnvoll und kompetent damit umgehen können. Sie brauchen dazu entsprechende Informationen, Kenntnisse und Handlungskompetenzen für die praktische Arbeit mit ihren Zielgruppen.

Zielsetzung

Das Projekt zeigt die Relevanz von Spieleplattformen als Aktionsraum für extremistische Akteur*innen und macht sie Multiplikator*innen der politischen Bildung als Handlungsfeld zugänglich. Es soll die Handlungsfähigkeit von Multiplikator*innen nachhaltig gefördert werden. Sie sollen dabei unterstützt werden, selbst im digitalen Raum aktiv zu werden oder junge Menschen, die darin aktiv sind, vor der Ansprache durch Rechtsextremist*innen zu schützen.

Zielgruppen

Zu den Multiplikator*innen der politischen Bildungsarbeit zählen:

- Akteur*innen der pädagogischen Praxis
- Jugendarbeiter*innen

- Jugendsozialarbeiter*innen
- Teamer*innen
- NGOs
- politische Bildner*innen und andere, die mit jungen Menschen zusammenarbeiten, z. B. in Beratungsstellen, Jugendfreizeiteinrichtungen, Medienkompetenzzentren, Schulen oder an ähnlichen Orten

Anforderung

Die Multiplikator*innen sollen mithilfe eines E-Learning-Portals geschult und qualifiziert werden. Das E-Learning-Portal wird im Projektzeitraum die folgenden drei Module beinhalten, die von den User*innen absolviert werden können. Perspektivisch wird es um Module/Kurse erweitert werden.

1. Faszination Gaming/digitale Spielewelten
2. Rechtsextremismus online/auf Spieleplattformen
3. Handlungsmöglichkeiten/Interventionen

Das E-Learning-Portal wird online zugänglich sein. Es dient zur Aufklärung der Zielgruppe und umschließt je Modul zwei Phasen:

Phase 1: Lernphase

Hier erhält die Zielgruppe via multimedialem Content (Videos mit Expert*innen, Animationsvideos, Infografiken etc.) Wissen und Reflexions- sowie praktische Anregungen zu den einzelnen Modulen.

Phase 2: Beantwortung von Fragen und Zertifizierung

Nach der Lernphase kann über die Beantwortung einer Multiple-Choice-Befragung zum Thema ein Zertifikat erlangt werden, das eine Teilnahme sowie die erfolgte Wissensvermittlung bestätigt.

Art und Umfang der Leistung

Der*die Einreichende stellt eine geeignete E-Learning-Lösung bereit. Die Entwicklung geeigneter Lösungskonzepte, die anschließende Installation und Einstellung der Software sowie etwaige programmiertechnische und gestalterische Anpassungen müssen vollumfassend von dem*der Einreichenden umgesetzt werden. Weiterhin ist eine technische Betreuung von mindestens einem Jahr (mind. August 2022 - August 2023) zu gewährleisten. Für die Umsetzung des Projekts ist es außerdem wichtig, die Software zielgruppenorientiert aufzubereiten. Insbesondere sollen die Inhalte multimedial und einfach verständlich an die jeweiligen Multiplikator*innen transportiert werden. Der*die Einreichende muss zur Vergleichbarkeit der Angebote eine Argumentation liefern, warum er*sie sich für einen bestimmten Lösungsweg entscheidet (z. B. Open Source oder Cloud-Dienst).

Folgende Punkte muss das Angebot mindestens umfassen:

- **Beratung:** Es werden Vor- und Nachteile eines Lösungsansatzes von dem*der Einreichenden aufgezeigt. Es erfolgt eine technische Beratung.
- **Funktionsumfang der vorgeschlagenen Softwarelösung:** Zur Vergleichbarkeit der Angebote ist eine Auflistung beizufügen, welchen Funktionsumfang die vorgeschlagene Softwarelösung

beinhaltet. Der Funktionsumfang sollte möglichst alle fortfolgend gewünschten Anforderungen beinhalten.

- **Setup:** Konzeption einer SaaS-Lösung, in der die User*innen sich unkompliziert einloggen und die E-Learning-Module/Kurse durchführen können. Das Produkt muss individualisiert werden können, sodass es als E-Learning-Portal von Violence Prevention Network gGmbH erkennbar ist und den didaktischen und gestalterischen Anforderungen entspricht.
- **Hosting:** Das Hosting der Software muss in der EU stattfinden und den europäischen DSGVO-Richtlinien genügen.
- **Onboarding und Schulung:** Die Nutzung der Software muss für die jeweiligen Benutzer*innenrollen (siehe fortfolgend) so aufbereitet werden, dass sie von allen gleichermaßen unkompliziert genutzt bzw. verwaltet werden kann. Die Nutzung soll dementsprechend auch von nicht-fachlichen Personen durchgeführt werden können. Wünschenswert ist die Bereitstellung von Anleitungsmaterial wie ein Erklärvideo (z. B. über Screensharing-Funktion) oder eine Präsentation (z. B. PowerPoint).
- **Installation und Einstellungen der Softwarelösung:** Der*die Einreichende hat die vorgeschlagene Softwarelösung vollumfassend zu installieren und zu konfigurieren und Violence Prevention Network als einsatzfähiges Produkt zu übergeben. Teil des Leistungsumfangs ist, dass von der*der Einreichenden die Gewährleistung einer technischen Betreuung (Support, Verwaltung, Wartung, Pflege etc.) von mindestens einem Jahr (mind. August 2022 bis August 2023) erfolgt.
- **Responsivität:** Die Software soll auf den üblichen Endgeräten – insbesondere Desktop, Tablet und Mobile – responsiv abgebildet werden. Der Fokus liegt auf Bildschirmen > 10 Zoll.
- **Suchfunktion:** Es gibt eine Suchfunktion nach Inhalten/Schlagnworten, die zu passenden Modulen/Kursen führt.
- **Barrierefreiheit:** Die grundlegenden Anforderungen an ein barrierefreies Nutzer*innenerlebnis sind gegeben.
- **Lernerfolgskontrollen und Auswertungen:** Automatisierte Auswertungen bzw. Wirkungsmessung der Zielerreichung, Feedbacks usw. (z. B. Wie viele Personen beginnen ein Modul und wie viele davon beenden das Modul? Wie hoch ist die Abbruchrate? Auswertung der Quiz etc.). Violence Prevention Network erhält eine Beratung über die Möglichkeiten der Auswertungen bzw. Wirkungsmessungen.
- **Aufzeigen weiterer Lerninhalte (perspektivische Bonusleistung, eine entsprechende Erweiterbarkeit sollte grundsätzlich möglich sein):** Es gibt Hinweise zu anderen Kursen und Inhalten (z. B.: „Wenn dich dieses Modul interessiert, dann könnte auch jenes relevant sein“; „du möchtest das Thema vertiefen, dann gehe zu Modul XY!“) Sobald vom User ein Modul abgeschlossen wurde, wird die Durchführung der weiteren Module vom System vorgeschlagen.

Benutzer*innenrollen und Funktionen

Die Softwarelösung ermöglicht mehrere Benutzer*innenrollen. Diese werden, soweit möglich, in User*in, Autor*in, Admin, Super-Admin und VViolence Prevention Network gGmbH als Organisation unterteilt. Nachfolgend werden gewünschte Anforderungen an die jeweiligen Benutzer*innenrollen aufgelistet – diese und deren Umsetzung können je nach Beratung des*der Einreichende noch angepasst werden:

A) Anforderungen aus User- bzw. Nutzer*innen-Sicht

- Besitzt ein Profil, einen Log-in (Nutzer*innenname, Passwort).
- Hat die Fähigkeit, den Lerninhalt zu konsumieren bzw. zu verarbeiten.
- Gewährleistung einer intuitiven Bedienung

- Gewährleistung einer übersichtlichen, klaren Benutzeroberfläche
- Einrichtung eines übersichtlichen Dashboards mit klarer Gliederung
- Umsetzung visuell ansprechend und hochwertig
- Onboarding, z. B. über Guided Tour zum Einstieg durch die wichtigsten Funktionen, Handbuch, Video-Tutorials o. Ä.
- Leicht verständliche und bedienbare Lernerfolgskontrollen zu Leistungen und entsprechende Rückmeldungen
- Möglichkeit, Feedback zur Kursqualität zu geben
- Ausstellung eines Zertifikats nach erfolgreicher Teilnahme

B) Anforderungen aus Autor*innen-/Redakteur*innen-/Content-Manager*innen-Sicht

- Neue Inhalte können schnell und einfach erstellt werden.
 - Es gibt im CMS Templates bspw. für Kurse, bestimmte Medienformate, Lernkontrolle o. Ä. Die Templates sind individualisierbar und an VPN-Gestaltungskriterien anpassbar.
 - Inhalte können wiederverwendet werden (Datenbank).
 - Neue Inhalte können schnell implementiert werden (z. B. per Schnittstellen zu Autor*innensystemen per SCORM oder xAPI oder cmi5-basiert oder sonstigen Standards – dazu erwartet die Violence Prevention Network eine technische Beratung).
 - Einfacher Import und Export von Content
 - Lernpfade können problemlos erstellt werden.
 - Es erfolgt ein Reporting/eine Auswertung, die individualisiert werden kann.
 - Es gibt einen Support zur Bedienung des Autor*innen-Tools.
- **Bonusleistung:** Individuelle Unterrichtsmethoden wie Live-Unterricht, Webinar, begleiteter Kurs sind möglich (perspektivisch), aktuell geplant während der Projektlaufzeit ist ein Selbstlern-Videokurs.

C) Anforderungen aus Admin-Sicht

- Möglichkeit, User*innen hinzuzufügen
- Möglichkeit, neue Module/Kurse zu hinterlegen
- Die Registrierungen sollten automatisiert erfolgen.
- Integrierbare und integrierte Tools und Funktionen > Software as a Service (SaaS)
- Verfügbarkeit von potenziellen Schnittstellen zu eigenen Systemen

D) Anforderungen aus Sicht von Violence Prevention Network als Organisation und Anbieter

- Die Umsetzung muss als VPN-Angebot erkennbar sein (nach Corporate-Design-Vorgaben wie Logo, Farben, Schriften etc.) und sollte gestalterisch ansprechend und individualisierbar sein.
- Sinnvolle Navigation
- Hochwertiger, klarer Look
- Möglichkeit von Lernerfolgskontrollen, Auswertungen, Feedbacks und Wirkungsmessung der Zielerreichung (z. B.: Wie viele Personen beginnen ein Modul und wie viele davon beenden das Modul? Was sind Ausstiegspunkte? Wirkungsmessung / Wissenszuwachs in den Modulen über Vorher-Nachher-Abfragen, Quiz-Abfragen, Auskunft über korrekt beantwortete Fragen

o. ä.; inklusive Auswertung der Ergebnisse user*innen-spezifisch anonymisiert oder personalisiert)

E) Anforderungen aus Super-Admin-Sicht

- Gewährleistung uneingeschränkter Zugriffsrechte auf das Produkt
- Gewährleistung der E-Learning-Lösung über den Projektzeitraum
- Aufwandsarme Verwaltung, Wartung, Pflege, Integration des Produkts, da Violence Prevention Network keine Ressourcen hat, um Updates und Wartung zu realisieren

Für die Umsetzung des Projekts ist es wichtig, die Thematik zielgruppenorientiert aufzubereiten. Insbesondere sollen die Inhalte multimedial, interaktiv, aktivierend und einfach verständlich an die jeweiligen Multiplikator*innen transportiert werden.

F) Anforderungen aus Tutor*innen-Sicht (perspektivische Bonusleistung, eine entsprechende Erweiterbarkeit sollte grundsätzlich möglich sein)

- Wiederverwendbarkeit von Inhalten (Datenbank)
- Tauschmöglichkeit von Inhalten mit anderen Systemen
- Suchfunktion nach Inhalten
- Gewährleistung der mobilen Nutzung
- Support
- Nutzung von Gruppenräumen
- Webinar

Bitte reichen Sie mit dem Angebot auch eine Preisliste mit Ihren Stundensätzen (für etwaige Zusatzleistungen) zu den oben genannten Bereichen (Beratung, Setup, Hosting, Schulung der Benutzerrollen, Suchfunktion, Barrierefreiheit etc.) ein.

Zeitplan bis zur Beauftragung

Die Frist zur Einreichung eines finalen Angebots endet am **10.07.2022, 24:00 Uhr (Eingang bei Violence Prevention Network)**. Bis zum 17.07.2022 findet die Prüfung der eingereichten Angebote statt.

Bis zum **24.07.2022** erfolgt die Auftragserteilung durch Violence Prevention Network gGmbH. Die Fertigstellung des Projekts inkl. Korrekturschleifen ist bis zum 28. Februar 2023 vorgesehen. Eine Nutzung zur Produktion von Lern-Content ist ab Mitte September 2022 vorgesehen, eine Veröffentlichung einer ersten Version inkl. Lern-Content/Kurse (diese werden von Violence Prevention Network realisiert), die mit Multiplikator*innen getestet und anschließend ggf. überarbeitet wird, ist zum 14.11.2022 vorgesehen. Bitte reichen Sie daher mit Ihrem Angebot einen Meilensteinplan über die Fertigstellung ein.

Rückfragen zum Angebot

Bis zum 01.07.2022 können Rückfragen gestellt werden. Eingehende Fragen sowie die erteilten Antworten werden parallel auf <https://violence-prevention-network.de/vergabe-gaming-und-rechtsextremismus/> aufgelistet (Bieter bleiben dabei anonym) und können dort eingesehen werden.

Anschrift zur Einreichung der Unterlagen

Bitte übersenden Sie Ihr Angebot mit einer Bindefrist bis mind. 24.07.2022 **digital per E-Mail als PDF-Datei** bis zum **10.07.2022, 24:00 Uhr** mit Darstellung der Kosten (Kostenangebot), eines verbindlichen Zeitplans sowie eines Kurzkonzpts an **Violence Prevention Network gGmbH, E-Mail-Adresse: gaming@violence-prevention-network.de**

Bitte weisen Sie im Angebot für alle Positionen die Einzelpreise aus und geben Sie diese als Bruttobetrag (inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer) sowie als Nettobetrag mit separater Mehrwertsteuer an.