

**Deutschland-Weiherhammer: Softwareprogrammierung und -beratung**  
**OJ S 11/2023 16/01/2023**  
**Bekanntmachung vergebener Aufträge**  
**Dienstleistungen**

**Rechtsgrundlage:**  
Richtlinie 2014/24/EU

---

**Abschnitt I: Öffentlicher Auftraggeber**

**I.1. Name und Adressen**

Offizielle Bezeichnung: Lars und Christian Engel Stiftung  
Postanschrift: Paul-Engel-Straße 1  
Ort: Weiherhammer  
NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Postleitzahl: 92729  
Land: Deutschland  
E-Mail: [abbo@luce-stiftung.de](mailto:abbo@luce-stiftung.de)  
Telefon: +49 96059199294  
**Internet-Adresse(n):**  
Hauptadresse: <http://www.luce-stiftung.de>

**I.4. Art des öffentlichen Auftraggebers**

Einrichtung des öffentlichen Rechts

**I.5. Haupttätigkeit(en)**

Bildung

---

**Abschnitt II: Gegenstand**

**II.1. Umfang der Beschaffung**

**II.1.1. Bezeichnung des Auftrags**

Entwicklung virtuelle ABBO Lernwelt  
Referenznummer der Bekanntmachung: 2022-LUCE-ABBO

**II.1.2. CPV-Code Hauptteil**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

**II.1.3. Art des Auftrags**

Dienstleistungen

**II.1.4. Kurze Beschreibung**

Auftraggeber ist die Lars und Christian Engel (LUCE) Stiftung. Ziel der Ausschreibung ist die Realisierung eines modularen Softwaresystems zur interaktiven, digitalen und virtuellen Umsetzung und Darbietung von Lernangeboten. Das zu gestaltende System soll ein „interaktives personal learning environment (iple)“ orchestrieren. Offener Aufbau, Variabilität, Skalierbarkeit und Zukunftssicherheit sind zentrale Gestaltungsprinzipien. Im Mittelpunkt stehen sowohl die Inhaltsvermittlung an die Lernenden als auch die funktionale Anwendbarkeit des Systems durch die Lehrenden. Mit einem zeitgemäßen, digitalisierten Angebot sollen unterschiedlichste Formen von Lernen, Informationsaustausch und Wissenstransfer

ermöglicht werden. Zusammengefasst wird ein Lern-Ökosystem gesucht, das als digital HUB alle Learning Services bereitstellt. Das bereits vorhandene Moodle Lernmanagementsystem (LMS) und das Videomanagementsystem sollen hier die Grundlage für den späteren virtuellen ABBO Campus darstellen.

#### **II.1.6. Angaben zu den Losen**

Aufteilung des Auftrags in Lose: ja

#### **II.1.7. Gesamtwert der Beschaffung**

Wert ohne MwSt.: 10,00 EUR

### **II.2. Beschreibung**

#### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Design ABBO Campus

Los-Nr.: 1

#### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

#### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab

Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

#### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

An das Layout der virtuellen ABBO Lernwelt werden folgende Anforderungen gestellt: Die ABBO Lernwelt beinhaltet zwei feste Bereiche (Campus, virtuelle Gebäude). Gebäude im Campus sind multipel erweiterbar (die nachfolgenden Bezeichnungen sind fiktiv). Das Design des Campus ist zeitgemäß, freundlich und einladend zu gestalten, angelehnt an die Gamingindustrie, orientiert an den am Markt einschlägigen Produkten der Lernweltanbieter sowie umgesetzt gemäß den nachfolgenden Anforderungen. Folgende Gebäude sollen äußerlich nachgebaut und in den Campus integriert werden: • Denkwelt Oberpfalz – 1 Turm (ABBO Center) • Future Lab (ABBO Bildung) • Gebäude C4 (ABBO Bildung) Modelldaten werden vom Auftraggeber bereitgestellt. Das Design zur Landschafts-Silhouette des Campus ist nach Absprache mit dem Auftraggeber und ausgerichtet an den Örtlichkeiten des Stifungssitzes zu erstellen. Campus und Gebäude sind alternativ im .fbx, .obj oder .glb Format (in Absprache mit Entwicklern Los 4-6) zu erstellen. Die Auflösung ist in Absprache mit dem Auftraggeber so zu wählen, dass eine reibungslose Darstellung auf den Endgeräten (PC, Tablet, Smartphone, VR-/AR-Brillen) über Browser gewährleistet werden kann. Das Interieur obiger Campus Gebäude ist in Absprache mit dem Auftraggeber zu entwickeln. Nachfolgende Räumlichkeiten sollen multipel erweiterbar vorgehalten werden: • Eingangsbereich sowie • Lehr- und Lernräumlichkeit. Während bei den Gebäuden Denkwelt Oberpfalz und Gebäude C4 die Interieurgestaltung noch offen ist, ist für das Gebäude Future Lab ein exaktes Abbild des Innenlebens vorgesehen. Eine campusübergreifende Kongruenz zwischen Exterieur und Interieur ist erwünscht.

#### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

#### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

#### **II.2.13.**

## **Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

#### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Design ABBO Berufsorientierungs (BO) Campus  
Los-Nr.: 2

##### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

##### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

##### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Das ABBO BO Campus Gebäude ist im Design eines Messebereichs und in Absprache mit dem Auftraggeber zu erstellen. Das Gebäude ist alternativ im .fbx, .obj, .glb (in Absprache mit Entwicklern Los 4-6) Format zu erstellen. Die Auflösung ist in Absprache mit dem Auftraggeber so zu wählen, dass eine reibungslose Darstellung auf den Endgeräten (PC, Tablet, Smartphone, VR-/AR-Brillen) über Browser gewährleistet werden kann. Das Interieur des ABBO BO Campus Gebäudes ist an marktüblichen Online-Messebereichen zu orientieren und mit dem Auftraggeber abzusprechen. Eine campusübergreifende Kongruenz zwischen Exterieur und Interieur ist erwünscht.

##### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

#### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Design ABBO Events  
Los-Nr.: 3

##### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

##### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

##### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Gebäude ALIA – ABBO Events bzw. ein Eventbereich/Eventcenter nach Absprache mit dem Auftraggeber. Das Gebäude ABBO Events ist im .fbx, .obj, .glb (in Absprache mit Entwicklern Los 4-6) Format zu erstellen. Die Auflösung ist in Absprache mit dem Auftraggeber so zu wählen, dass eine reibungslose Darstellung auf den Endgeräten (PC, Tablet, Smartphone, VR-/AR-Brillen) über Browser gewährleistet werden kann. Das Interieur des Gebäudes ABBO Events ist als virtueller Veranstaltungsort zu konzipieren und mit dem Auftraggeber abzusprechen. Eine campusübergreifende Kongruenz zwischen Exterieur und Interieur ist erwünscht.

#### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

#### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

#### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

#### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

##### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

ABBO Campus technische Anforderungen  
Los-Nr.: 4

##### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

##### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

##### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

TeilnehmerInnen, die einen Moodle Account besitzen, oder TeilnehmerInnen mit Gastzugang können sich hier frei bewegen, kommunizieren und sich in den flexibel durch die Administratoren örtlich platzierbaren Audiozonen austauschen. TeilnehmerInnen eines Kurses können sich hier ferner z. B. über Kursinhalte austauschen oder sich im Bereich ABBO Center in einen freien Lernspace begeben, um gemeinsam an Projekten zu arbeiten bzw. zu lernen. Optisch soll der ABBO Campus an ein reales Campusgelände angelehnt sein. Im Hintergrund sollen die Gebäude der anderen Bereiche und Landschaft zu sehen sein. Mit Klick oder Durchlaufen der Eingangstüren gelangen die TeilnehmerInnen in die Foyers der jeweiligen Gebäude. Innerhalb der virtuellen Gebäude sollen Übergang- bzw. Absprungmöglichkeiten in virtuelle Schulungsräumlichkeiten (Learnspaces) ermöglicht werden. Die Learnspaces sollen alle über dieselben funktionalen Einstellungs- und Gestaltungsoptionen verfügen und an das jeweilige Schulungsszenario angepasst werden können. Schulungsbezogene Themenmotive der Räumlichkeiten (Interieur) sind in Absprache mit dem Auftraggeber zu designen. Im Rahmen dieser Ausschreibung werden 20 verschiedene Designs für Learnspaces erwartet. Individuelle Learnspaces müssen durch den Auftraggeber, Lehrende und externe Anbieter optional und multipel erweiterbar und jederzeit konfigurierbar sein.

#### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

#### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

ABBO Berufsorientierungs (BO) Campus  
Los-Nr.: 5

##### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

##### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

##### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Der ABBO BO Campus bildet eine Berufsorientierungsplattform, integriert in den ABBO Campus. Als eine Art Messe Bereich in 3D dient er teilnehmenden Institutionen - der Selbst-Präsentation, - ermöglicht Stellen- und Praktika-Ausschreibungen, - kann auf Wunsch der Aussteller mit einer separaten, frei nutzbaren Räumlichkeit für Besprechungen bzw. individuelle Showroom-Optionen und Austauschräumen verknüpft werden und dient Interessierten zur Kontaktaufnahme und der Kommunikation mit dem Aussteller. Der ABBO BO Campus soll in virtueller Form gestaltet sein. Eine Kombination aus virtuellem Messeevent am Monitor, Live VR-Headset-Präsentation und live vor Ort-Veranstaltung soll möglich gemacht werden. Der ABBO BO Campus soll über den ABBO Campus, über Schnittstellen aus dem LMS und auch von außerhalb über Verlinkungen ohne Anmeldung erreichbar sein. Für den Aussteller sollen fünf vordefinierte Standard-Präsentationsplattformen, -flächen bzw. -stände zur Auswahl stehen, die in Absprache mit dem Auftraggeber entwickelt werden und welche von den Ausstellern mit individuellen Inhalten (Logos, Fotomaterialien, PDFs, PPTXs, Videos oder auch vorgefertigten 3D Objekten in sequenzieller Reihenfolge etc.) befüllt werden können. Der Auftraggeber kann die Präsentationsplattformen jederzeit eigenständig erweitern.

##### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

#### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

ABBO Events

Los-Nr.: 6

### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab

Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Der ABBO Events Bereich ist für größere virtuelle Veranstaltungen vorgesehen. Es sollen bis zu 500 TeilnehmerInnen an einer Veranstaltung mit ihren Avataren teilnehmen können. Die Umgebung soll einem großen Kongressgebäude mit Kongresshalle und Breakouträumen nachempfunden sein. Das ABBO Eventgebäude soll auf dem ABBO Campus eingebunden sein. Für Breakout-Sessions sollen multipel erweiterbare Räumlichkeiten angeboten werden können. Die Räume beinhalten alle Funktionen eines Learnspaces. Themenmotive der Räumlichkeiten (Interieur) sind in Absprache mit dem Auftraggeber zu designen. Im Rahmen dieser Ausschreibung werden 10 verschiedene Designs erwartet. Die Räumlichkeiten der Breakout-Sessions müssen optional und multipel erweiterbar durch den Auftraggeber jederzeit konfigurierbar sein und weiterentwickelt werden können. Campusübergreifend sollen ferner Audiozonen (wünschenswert in Kreisform) für persönliche Gespräche raumunabhängig hinzugefügt werden können. Der Auftraggeber verfügt über die notwendige Hardware (Kamera, Mikrofone) um Präsenzveranstaltungen ins Internet zu streamen. Dieser Stream soll auch auf den Leinwänden im Event-Bereich ausgegeben werden können, um Teilnehmenden hybride Formate anbieten zu können.

### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

#### **II.2. Beschreibung**

### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Avatar Editor

Los-Nr.: 7

### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab

Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Jede(r) TeilnehmerIn erhält zur Navigation im virtuellen ABBO Campus einen Avatar. Avatare sind im ABBO Campus Figuren in Ganzkörperdarstellung, die hinsichtlich ihrer Optik und ihren Bewegungen dem Menschen nachempfunden sind. Die individuellen Merkmale der Avatare (Gender, Kleidung, Haare etc.) können von den TeilnehmerInnen in einem Avatar Editor konfiguriert werden. Das Design des Avatar Editors soll an das Layout der ABBO Lernwelt angepasst sein. ABBO Campus-TeilnehmerInnen sollen die Bewegungen ihres Avatars individuell steuern können. Die Navigation der Avatare soll sowohl über PC als auch über VR Technik möglich sein. Der Avatar soll frei im Raum bewegt werden können und per Mausklick bzw. per VR Controller teleportierbar sein. Am PC ist eine Steuerung des Avatars per Maus und Tastatur zu gewährleisten. In den Lernspaces muss eine Steuerung per VR Technik möglich sein, sodass die Bewegungen der TeilnehmerInnen im Lernspace repliziert werden. Die Bewegung des Avatars ist zu synchronisieren, damit die anderen Teilnehmer die Bewegung in Echtzeit sehen können.

#### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

#### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

#### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

#### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

##### **II.2. Beschreibung**

##### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Bibliothek 3D-Modelle  
Los-Nr.: 8

##### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

##### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

##### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

In der Bibliothek sollen alle entwickelten, zugekauften oder frei erhältlichen 3D-Modelle (z. B. Download von Unity Asset Store und Upload in Bibliothek) hinterlegt werden können. Dies können 3D-Modelle für Lerninhalte sein (z. B. Maschinen, Bauteile, Motoren), Einrichtungsgegenstände (z. B. Möbel, Pflanzen, Monitore, Klassenzimmereinrichtung, Medienboard) oder verschiedene virtuelle Räume (Klassenzimmer, Auditorium, Workshopraum, usw.). Die Struktur / Kategorie innerhalb der Bibliothek soll frei von den Administratoren konfigurierbar sein (vgl. Windows Explorer). Über eine vom Administrator eingestellte und veränderbare Filterfunktion soll nach Kategorien gefiltert werden können. Über eine Suchleiste soll direkt nach den Modellen gesucht werden können. Die einzelnen Modelle sollen mit Bild, Titel und ggf. einer kurzen Beschreibung in der Bibliothek abgelegt werden können. Administratoren können einzelne Nutzergruppen für Bibliotheksordner oder Modelle freischalten. Letztlich sollte die 3D-Bibliothek der zentrale Ablageort für die 3D-Modelle sein.

## **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

## **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

## **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

## **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

### **II.2. Beschreibung**

#### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

Autorentool VR/XR/CAD

Los-Nr.: 9

#### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

#### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab

Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

#### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

Unter der Autorenapplikation VR / XR / CAD versteht sich eine Softwarelösung, welche es ermöglicht, eigenständig erzeugte, interaktive Lernbausteine und 3D Präsentationen zu generieren und über das LMS zur Verfügung zu stellen. Aus einer Datenbasis von z. B. Präsentationen (z.B. .ppt), Videos (.mp4), Fotos (.jpeg) CAD Daten (z.B. .stp), Unity (unitypackage), Blender (.fbx, .obj, .glb) und Interaktionsbasis sollen unterschiedliche Anwendungsbausteine erzeugt werden können. Ausgabeformate wie SCORM (direkte Einbindung in Moodle), WebAR, WebVR, oder XR runden die Autorenapplikation ab.

## **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

## **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

## **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

## **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

### **II.2. Beschreibung**

#### **II.2.1. Bezeichnung des Auftrags**

ABBO Home

Los-Nr.: 10

#### **II.2.2. Weitere(r) CPV-Code(s)**

72200000 Softwareprogrammierung und -beratung

#### **II.2.3. Erfüllungsort**

NUTS-Code: DE237 Neustadt a. d. Waldnaab  
Hauptort der Ausführung: in den Vergabeunterlagen aufgeführt

#### **II.2.4. Beschreibung der Beschaffung**

ABBO-Home ist ein separater Raum für jede(n) TeilnehmerIn. Die TeilnehmerInnen (Schüler, Azubis, Lehrer, Ausbilder) können ihren eigenen Raum konfigurieren. Der Raum ist vielseitig nutzbar, z.B. Lernen, Dokumente suchen, Kurs vorbereiten, Home-Bereich bearbeiten, Freunde einladen (max. 5), Videos mit Freunde anschauen usw. ABBO-Home liegt nicht auf dem Campus, d.h. es gibt kein eigenes Gebäude für ABBO Home Bereiche. Nach dem Anmelden auf der LMS Plattform können die TeilnehmerInnen direkt in den ABBO-Home-Bereich gelangen und weiter in die ABBO Welt. ABBO-Home ist ein Vorbereitungsraum und auch ein eigener Ruheraum für jeden Teilnehmer. Der Besitzer des Raumes kann andere User einladen oder durch Zustimmung eintreten lassen. Die TeilnehmerInnen können sich jederzeit an jeden beliebigen Ort teleportieren.

#### **II.2.5. Zuschlagskriterien**

Preis

#### **II.2.11. Angaben zu Optionen**

Optionen: nein

#### **II.2.13. Angaben zu Mitteln der Europäischen Union**

Der Auftrag steht in Verbindung mit einem Vorhaben und/oder Programm, das aus Mitteln der EU finanziert wird: nein

#### **II.2.14. Zusätzliche Angaben**

### **Abschnitt IV: Verfahren**

---

#### **IV.1. Beschreibung**

##### **IV.1.1. Verfahrensart**

Verhandlungsverfahren

##### **IV.1.3. Angaben zur Rahmenvereinbarung oder zum dynamischen Beschaffungssystem**

##### **IV.1.8. Angaben zum Beschaffungsübereinkommen (GPA)**

Der Auftrag fällt unter das Beschaffungsübereinkommen: nein

#### **IV.2. Verwaltungsangaben**

##### **IV.2.1. Frühere Bekanntmachung zu diesem Verfahren**

Bekanntmachungsnummer im ABl.: [2022/S 164-465655](#)

##### **IV.2.8. Angaben zur Beendigung des dynamischen Beschaffungssystems**

##### **IV.2.9. Angaben zur Beendigung des Aufrufs zum Wettbewerb in Form einer Vorinformation**

### **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

Los-Nr.: 1

**Bezeichnung des Auftrags:**

Design ABBO Campus

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Master Solution AG

Ort: Plauen

NUTS-Code: DED44 Vogtlandkreis

Postleitzahl: 08523

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

### **V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**

Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

### **V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 2**

### **Bezeichnung des Auftrags:**

Design ABBO Berufsorientierungs (BO) Campus

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Master Solution AG

Ort: Plauen  
NUTS-Code: DED44 Vogtlandkreis  
Postleitzahl: 08532  
Land: Deutschland  
Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 3**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
Design ABBO Events

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

### **V.2. Auftragsvergabe**

**V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**  
16/12/2022

#### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

#### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Master Solution AG

Ort: Plauen

NUTS-Code: DED44 Vogtlandkreis

Postleitzahl: 08532

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 4**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
ABBO Campus technische Anforderungen

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Master Solution AG

Ort: Plauen

NUTS-Code: DED44 Vogtlandkreis

Postleitzahl: 08532

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

### **V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**

Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

### **V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 5**

### **Bezeichnung des Auftrags:**

ABBO Berufsorientierungs (BO) Campus

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)

Ort: Königswinter  
NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis  
Postleitzahl: 53639  
Land: Deutschland  
Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## Abschnitt V: Auftragsvergabe

---

**Los-Nr.: 6**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
ABBO Events

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

### V.2. Auftragsvergabe

**V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**  
16/12/2022

#### V.2.2. Angaben zu den Angeboten

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

#### V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)

Ort: Königswinter

NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis

Postleitzahl: 53639

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## Abschnitt V: Auftragsvergabe

---

**Los-Nr.: 7**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
Avatar Editor

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)

Ort: Königswinter

NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis

Postleitzahl: 53639

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

### **V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**

Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

### **V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 8**

### **Bezeichnung des Auftrags:**

Bibliothek 3D-Modelle

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)

Ort: Königswinter  
NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis  
Postleitzahl: 53639  
Land: Deutschland  
Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 9**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
Autorentool VR/XR/CAD

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

### **V.2. Auftragsvergabe**

**V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**  
16/12/2022

#### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 5  
Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1  
Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0  
Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0  
Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 5  
Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

#### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)  
Ort: Königswinter  
NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis  
Postleitzahl: 53639  
Land: Deutschland  
Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

**V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**  
Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

**V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt V: Auftragsvergabe**

---

**Los-Nr.: 10**

**Bezeichnung des Auftrags:**  
ABBO Home

Ein Auftrag/Los wurde vergeben: ja

## **V.2. Auftragsvergabe**

### **V.2.1. Tag des Vertragsabschlusses**

16/12/2022

### **V.2.2. Angaben zu den Angeboten**

Anzahl der eingegangenen Angebote: 4

Anzahl der eingegangenen Angebote von KMU: 1

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus anderen EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der eingegangenen Angebote von Bietern aus Nicht-EU-Mitgliedstaaten: 0

Anzahl der elektronisch eingegangenen Angebote: 4

Der Auftrag wurde an einen Zusammenschluss aus Wirtschaftsteilnehmern vergeben: nein

### **V.2.3. Name und Anschrift des Wirtschaftsteilnehmers, zu dessen Gunsten der Zuschlag erteilt wurde**

Offizielle Bezeichnung: Senselab.io (SoftVR GmbH)

Ort: Königswinter

NUTS-Code: DEA2C Rhein-Sieg-Kreis

Postleitzahl: 53639

Land: Deutschland

Der Auftragnehmer ist ein KMU: ja

### **V.2.4. Angaben zum Wert des Auftrags/Loses**

Gesamtwert des Auftrags/Loses: 1,00 EUR

### **V.2.5. Angaben zur Vergabe von Unteraufträgen**

## **Abschnitt VI: Weitere Angaben**

---

### **VI.3. Zusätzliche Angaben**

### **VI.4. Rechtsbehelfsverfahren/Nachprüfungsverfahren**

#### **VI.4.1. Zuständige Stelle für Rechtsbehelfs-/Nachprüfungsverfahren**

Offizielle Bezeichnung: Vergabekammer Nordbayern

Postanschrift: Promenade 27

Ort: Ansbach

Postleitzahl: 91522

Land: Deutschland

E-Mail: [vergabekammer.nordbayern@reg-mfr.bayern.de](mailto:vergabekammer.nordbayern@reg-mfr.bayern.de)

Telefon: +49 981531277

Fax: +49 981531837

#### **VI.4.3. Einlegung von Rechtsbehelfen**

Genaue Angaben zu den Fristen für die Einlegung von Rechtsbehelfen:

(1) Etwaige Vergabeverstöße muss der Bewerber/Bieter gemäß § 160 Abs. 3 Nr. 1 GWB innerhalb von 10 Tagen nach Kenntnisnahme rügen.

(2) Verstöße gegen Vergabevorschriften, die aufgrund der Bekanntmachung erkennbar sind, sind nach § 160 Abs. 3 Nr. 2 GWB spätestens bis zum Ablauf der in der Bekanntmachung benannten Frist zur Abgabe der Bewerbung oder der Angebote gegenüber dem Auftraggeber zu rügen.

(3) Verstöße gegen Vergabevorschriften, die erst in den Vergabeunterlagen erkennbar sind, sind nach § 160 Abs. 3 Nr. 3 GWB spätestens bis zum Ablauf der Frist zur Bewerbungs- oder Angebotsabgabe gegenüber dem Auftraggeber zu rügen.

(4) Ein Vergabenachprüfungsantrag ist nach § 160 Abs. 3 Nr. 4 GWB innerhalb von 15 Kalendertagen nach der Mitteilung des Auftraggebers, einer Rüge nicht abhelfen zu wollen, bei der Vergabekammer einzureichen.

#### **VI.5. Tag der Absendung dieser Bekanntmachung**

11/01/2023