

Aufforderung zur Angebotsabgabe

Das Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft gGmbH führt im Rahmen des Projekts "Bildungsökosystem Nordwest", das vom Bundesministerium für Arbeit und Soziales gefördert wird, eine Markterkundung durch. Ziel des Projekts ist es, eine Community-Lösung für Bildungsanbieter und Unternehmen aus der Region zu entwickeln.

Wir streben die Schaffung einer Plattform an, die moderne und zukunftsfähige Technologien nutzt und einen Raum für den Austausch von Informationen, Bildungsangeboten, Events sowie die Präsentation von Unternehmen und Organisationen bietet. Die Plattform sollte eine regionale Anpassung ermöglichen, modular aufgebaut und erweiterbar sein sowie hauptsächlich der Zusammenarbeit dienen.

Wir laden Unternehmen und Anbieter aus der Region ein, Angebote für folgende Gewerke einzureichen:

Gewerk 1: Entwicklung einer robusten digitalen Infrastruktur für Vernetzung, Austausch und Bereitstellung von Bildungsangeboten	2
Gewerk 2: Entwicklung einer benutzerfreundlichen Softwareumgebung auf Unity für das Bildungsökosystem-Metaverse.	3
Gewerk 3: Erstellung von Avataren und Integration von verortetem Ton in die Softwareumgebung auf Unity	4
Gewerk 4: Entwicklung einer Marketing-Kampagne für das Bildungsökosystem-Metaverse mit einer Identifikationsfigur.....	5
Gewerk 5: Erstellung einer Landingpage und Erstellung von Videocontent für Videos und Reels.....	6
Gewerk 6: Entwicklung 4-Monats-Programm Aktivitätenplanung im Bildungsökosystem-Metaverse für Unternehmen und Bildungsanbieter in der Nordwest-Region"	7
Jetzt Bewerben!.....	8

Gewerk 1: Entwicklung einer robusten digitalen Infrastruktur für Vernetzung, Austausch und Bereitstellung von Bildungsangeboten

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine robuste und skalierbare digitale Infrastruktur für ein Bildungsökosystem-Metaverse/3D-Welt. Ziel dieser Infrastruktur ist es, den Benutzern die Vernetzung, den Austausch von Informationen und Ressourcen sowie die Bereitstellung und Nutzung von Bildungsangeboten zu ermöglichen. Dabei soll eine sichere und benutzerfreundliche Plattform geschaffen werden, die den Anforderungen von Unternehmen, Bildungsanbietern und Lernenden gleichermaßen gerecht wird. Die Infrastruktur sollte flexibel anpassbar sein, um verschiedenen Zielgruppen gerecht zu werden. Darüber hinaus soll die Skalierbarkeit durch die Implementierung von zielgruppenspezifischen Geschäftsmodellen gewährleistet werden.

Anforderungen:

1. Erfahrung in der Entwicklung digitaler Plattformen und Metaversen: Der Bieter sollte nachweisliche Erfahrung in der Entwicklung ähnlicher digitaler Plattformen und Metaverse-Projekte haben, um fundiertes Wissen und bewährte Methoden in die Umsetzung einzubringen.
2. Expertise in der Gestaltung und Implementierung von Netzwerk- und Kommunikationsstrukturen: Der Bieter sollte über Fachkenntnisse und Erfahrung in der Gestaltung und Implementierung effizienter Netzwerk- und Kommunikationsstrukturen verfügen, um eine nahtlose Interaktion und Kommunikation innerhalb der Plattform zu ermöglichen.
3. Skalierbarkeit und Flexibilität der Infrastruktur, um zukünftiges Wachstum zu ermöglichen: Die Infrastruktur sollte skalierbar sein, um steigende Benutzerzahlen und Anforderungen bewältigen zu können. Sie sollte auch flexibel genug sein, um neue Funktionen und Module hinzuzufügen zu können, um den sich wandelnden Bedürfnissen des Bildungsökosystems gerecht zu werden.
4. Integration von interaktiven Tools und Funktionen zur Zusammenarbeit und Wissensaustausch: Die Plattform sollte eine Vielzahl interaktiver Tools und Funktionen bereitstellen, um die Zusammenarbeit und den Wissensaustausch zwischen Benutzern zu fördern. Dazu gehören Chat-Funktionen, Video- und Audiokonferenzen, gemeinsame Dokumentenbearbeitung und andere kollaborative Werkzeuge.
5. Erstellung einer Welt in Form eines Templates, in der Workshops und Events für mindestens 50 Personen stattfinden können: Die Infrastruktur sollte ein flexibles Template bieten, das die Erstellung einer virtuellen Welt ermöglicht, in der Workshops, Events und andere Bildungsangebote für mindestens 50 Personen stattfinden können. Die virtuelle Welt sollte anpassbar sein, um den spezifischen Anforderungen verschiedener Bildungsanbieter gerecht zu werden.
6. Geschäftsmodellentwicklung in Zusammenarbeit mit dem Bildungswerk: Der Bieter sollte bereit sein, in enger Zusammenarbeit mit dem Bildungswerk ein Geschäftsmodell zu entwickeln, das sowohl den Anforderungen des Bildungswerks als auch den langfristigen Erfolg des Projekts gerecht wird. Die Zusammenarbeit sollte eine klare Aufgabenverteilung und eine transparente Kommunikation beinhalten.
9. Unterstützung für verschiedene Geräte und Betriebssysteme: Die Infrastruktur sollte mit einer Vielzahl von Geräten und Betriebssystemen kompatibel sein, einschließlich Desktop-Computern, Laptops, Tablets und mobilen Geräten, um eine breite Nutzerbasis zu erreichen.

Gewerk 2: Entwicklung einer benutzerfreundlichen Softwareumgebung auf Unity für das Bildungsökosystem-Metaverse.

Aufgabe: Die Aufgabe besteht darin, eine hochwertige und benutzerfreundliche Softwareumgebung auf der Unity-Plattform für das Bildungsökosystem-Metaverse zu entwickeln. Diese Umgebung soll den Benutzern ermöglichen, virtuelle Räume zu erkunden, interaktive Bildungsinhalte zu erleben und sich mit anderen Lernenden und Experten auszutauschen. Dabei ist besonders darauf zu achten, dass die Umgebung reibungslos funktioniert, eine ansprechende visuelle Gestaltung aufweist und eine intuitive Steuerung bietet. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Einhaltung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) in Bezug auf den Umgang mit personenbezogenen Daten.

Anforderungen:

1. Umfangreiche Erfahrung in der Entwicklung von Software mit Unity: Der Bieter sollte über umfangreiche Erfahrung und Fachkenntnisse in der Entwicklung von Softwarelösungen mit der Unity-Plattform verfügen, um eine hochwertige und stabile Softwareumgebung zu gewährleisten.
2. Expertise in der Gestaltung von interaktiven virtuellen Umgebungen: Der Bieter sollte über Expertise in der Gestaltung von interaktiven virtuellen Umgebungen verfügen, um eine ansprechende und immersive Lernerfahrung zu schaffen.
3. Fähigkeit, ansprechende visuelle Elemente zu gestalten: Der Bieter sollte in der Lage sein, hochwertige visuelle Elemente zu gestalten, die die Nutzer ansprechen und in die virtuelle Umgebung eintauchen lassen.
4. Implementierung von Funktionen für Kommunikation und Kollaboration innerhalb des Metaversums: Die Softwareumgebung sollte Funktionen bereitstellen, die den Benutzern eine effektive Kommunikation und Kollaboration innerhalb des Metaversums ermöglichen, zum Beispiel durch Chat, Sprachkommunikation, Gruppenarbeit und virtuelle Meetings.
5. Unterstützung verschiedener Geräte und Plattformen: Die Softwareumgebung sollte mit verschiedenen Geräten und Plattformen kompatibel sein, um eine breite Nutzerbasis zu erreichen. Dazu gehören Desktop-Computer, Laptops, Tablets, Smartphones und Virtual-Reality-Geräte.
6. Implementierung einer Schnittstelle zur Integration von Avataren und räumlichem Ton: Die Softwareumgebung sollte eine Schnittstelle bieten, um Avatare einzuführen und mit räumlichem Ton zu integrieren. Dadurch wird eine realistische und immersivere Erfahrung für die Benutzer geschaffen.
7. Zusammenarbeit mit anderen Gewerken zwecks optimalen Ergebnisses: Es ist zwingend erforderlich, dass der Bieter eng mit den anderen Gewerken zusammenarbeitet, um eine nahtlose Integration der entwickelten Softwareumgebung mit anderen Komponenten der digitalen Infrastruktur sicherzustellen. Der Austausch von Informationen, die Abstimmung von Schnittstellen und die gemeinsame Planung sind entscheidend, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Gewerk 3: Erstellung von Avataren und Integration von verortetem Ton in die Softwareumgebung auf Unity

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine Funktion innerhalb der Softwareumgebung auf Unity, die es den Benutzern ermöglicht, Avatare zu erstellen und in die virtuelle Umgebung zu integrieren. Zusätzlich soll die Möglichkeit geschaffen werden, verorteten Ton zu implementieren, um eine realistische und immersivere Erfahrung zu ermöglichen. Die Avatare sollten anpassbar sein, um den Benutzern eine individuelle Darstellung in der virtuellen Welt zu bieten.

Anforderungen:

1. Erstellung anpassbarer Avatare: Die Softwareumgebung sollte Funktionen bereitstellen, um benutzerdefinierte Avatare zu erstellen. Dies beinhaltet die Auswahl von Aussehen, Kleidung, Frisuren und anderen individuellen Merkmalen, um den Benutzern eine persönliche Repräsentation in der virtuellen Welt zu ermöglichen.
2. Integration von verortetem Ton: Die Softwareumgebung sollte eine Funktionalität bieten, um verorteten Ton zu implementieren. Dadurch können Benutzer eine realistische räumliche Klangkulisse erleben, die zur Immersion beiträgt und eine authentische Lernerfahrung in der virtuellen Umgebung schafft.
3. Unterstützung von Audioformaten: Die Softwareumgebung sollte eine breite Palette von Audioformaten unterstützen, um eine vielfältige Auswahl an verortetem Ton zu ermöglichen. Dies umfasst stereo, 3D-Audio und andere Formate, um eine realistische Klangwiedergabe zu gewährleisten.
4. Anpassung der Avatarbewegungen: Die Avatare sollten in der Lage sein, sich natürlicherweise zu bewegen und Gesten auszuführen. Die Softwareumgebung sollte Funktionen zur Anpassung der Avatarbewegungen bieten, um eine lebendige und realitätsnahe Interaktion zwischen den Benutzern zu ermöglichen.
5. Einfache Bedienbarkeit: Die Funktionen zur Erstellung von Avataren und Integration von verortetem Ton sollten benutzerfreundlich und intuitiv gestaltet sein. Benutzer sollten in der Lage sein, die gewünschten Anpassungen schnell und einfach vorzunehmen, um ihre individuellen Avatare zu erstellen.
6. Kompatibilität mit anderen Modulen: Die Softwareumgebung sollte nahtlos mit anderen Modulen der digitalen Infrastruktur, wie der Kommunikationsfunktion und den interaktiven virtuellen Umgebungen, interagieren können. Eine reibungslose Integration gewährleistet eine umfassende und kohärente Funktionalität des gesamten Bildungssystem-Metaverse.
7. Zusammenarbeit mit anderen Gewerken zwecks optimalen Ergebnisses: Es ist zwingend erforderlich, dass der Bieter eng mit den anderen Gewerken zusammenarbeitet, um eine nahtlose Integration der entwickelten Softwareumgebung mit anderen Komponenten der digitalen Infrastruktur sicherzustellen. Der Austausch von Informationen, die Abstimmung von Schnittstellen und die gemeinsame Planung sind entscheidend, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Gewerk 4: Entwicklung einer Marketing-Kampagne für das Bildungssystem-Metaverse mit einer Identifikationsfigur.

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine umfassende und wirkungsvolle Marketing-Kampagne für das Bildungssystem-Metaverse. Die Kampagne sollte das Potenzial und die Vorteile des Metaversums für Unternehmen, Bildungsanbieter und Lernende hervorheben. Um eine starke Markenpräsenz aufzubauen, wird eine Identifikationsfigur benötigt, die als Sympathieträger und Markenbotschafter für das Metaversum fungiert. Die Marketing-Kampagne soll sowohl Online- als auch Offline-Marketingkanäle nutzen, um eine breite Aufmerksamkeit zu generieren und das Interesse potenzieller Zielgruppen zu wecken.

Anforderungen:

1. Erfahrung in der Entwicklung von Marketing-Kampagnen für technologiebasierte Produkte oder Dienstleistungen: Der Bieter sollte über nachgewiesene Erfahrung in der Entwicklung und Umsetzung von Marketing-Kampagnen für technologiebasierte Produkte oder Dienstleistungen verfügen. Dies umfasst das Verständnis für Zielgruppenanalyse, Messaging-Strategien und die Auswahl geeigneter Marketingkanäle.
2. Kreativität bei der Gestaltung ansprechender Werbeinhalte: Der Bieter sollte über kreative Fähigkeiten verfügen, um überzeugende und ansprechende Werbeinhalte zu entwickeln. Dies umfasst die Gestaltung von visuellen Elementen, Texten und anderen Medien, die das Potenzial des Bildungssystem-Metaversums vermitteln und die Zielgruppe ansprechen.
3. Fähigkeit zur Entwicklung einer Identifikationsfigur, die das Metaversum repräsentiert: Der Bieter sollte in der Lage sein, eine Identifikationsfigur zu entwickeln, die als Sympathieträger und Markenbotschafter für das Metaversum dient. Diese Figur sollte die Werte und die Vision des Bildungssystems repräsentieren und dazu beitragen, eine starke emotionale Verbindung zur Zielgruppe herzustellen.
4. Kenntnisse in der Nutzung von Online- und Offline-Marketingkanälen: Der Bieter sollte über umfassendes Wissen und Erfahrung in der Nutzung sowohl von Online- als auch von Offline-Marketingkanälen verfügen. Dies umfasst digitales Marketing, Social-Media-Strategien, Printmedien, Veranstaltungen und andere Marketinginstrumente, um eine breite Reichweite und Wirkung zu erzielen.
5. Zusammenarbeit mit anderen Gewerken zwecks optimalen Ergebnisses: Es ist zwingend erforderlich, dass der Bieter eng mit den anderen Gewerken zusammenarbeitet, um eine nahtlose Integration der entwickelten Softwareumgebung mit anderen Komponenten der digitalen Infrastruktur sicherzustellen. Der Austausch von Informationen, die Abstimmung von Schnittstellen und die gemeinsame Planung sind entscheidend, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Gewerk 5: Erstellung einer Landingpage und Erstellung von Videocontent für Videos und Reels

Aufgabe:

Entwickeln Sie eine ansprechende und leicht zugängliche Landingpage sowie Videocontent für Videos und Reels im Rahmen der Marketing-Kampagne für das Bildungsökosystem-Metaverse. Die Landingpage sollte eine klare Botschaft vermitteln und potenzielle Nutzer überzeugen, sich näher mit dem Metaversum auseinanderzusetzen. Der Videocontent soll informativ, unterhaltsam und viral sein, um die Reichweite der Kampagne zu maximieren und das Interesse der Zielgruppe zu wecken.

Anforderungen:

1. Erfahrung in der Entwicklung von Landingpages und Videocontent: Der Bieter sollte über nachgewiesene Erfahrung in der Entwicklung von Landingpages und der Erstellung von Videocontent verfügen. Dies umfasst Kenntnisse über benutzerfreundliches Design, visuelle Gestaltung und Storytelling-Techniken, um eine überzeugende Darstellung des Bildungsökosystems-Metaversums zu ermöglichen.
2. Kreativität bei der Gestaltung der Landingpage und des Videocontents: Der Bieter sollte über kreative Fähigkeiten verfügen, um eine ansprechende Landingpage zu entwickeln und attraktiven Videocontent zu erstellen. Dies beinhaltet die Auswahl von visuellen Elementen, Texten und Medien, die das Potenzial des Metaversums vermitteln und die Aufmerksamkeit der Zielgruppe auf sich ziehen.
3. Einhaltung der Markenrichtlinien und Identifikationsfigur: Der Bieter sollte sicherstellen, dass die Gestaltung der Landingpage und des Videocontents den Markenrichtlinien des Bildungsökosystems-Metaversums entspricht. Zudem sollte die Identifikationsfigur, sofern bereits entwickelt, in die Gestaltung integriert werden, um eine einheitliche Markenkommunikation sicherzustellen.
4. Optimierung für verschiedene Plattformen und Geräte: Die Landingpage und der Videocontent sollten für verschiedene Plattformen und Geräte optimiert sein, um eine reibungslose Darstellung und Nutzung auf unterschiedlichen Endgeräten zu gewährleisten. Dies umfasst die Anpassung des Designs und der Funktionalität für Desktop, Mobile und andere relevante Plattformen.
5. Abstimmung mit anderen Gewerken zwecks optimalen Ergebnisses: Eine enge Zusammenarbeit mit den anderen Gewerken ist notwendig, um eine nahtlose Integration der Landingpage und des Videocontents in die Gesamtmarketing-Kampagne sicherzustellen. Die Abstimmung von Inhalten, Design-Elementen und der Verbindung zur Identifikationsfigur ist von entscheidender Bedeutung für ein konsistentes und erfolgreiches Gesamtkonzept.

Gewerk 6: Entwicklung 4-Monats-Programm | Aktivitätenplanung im Bildungsökosystem-Metaverse für Unternehmen und Bildungsanbieter in der Nordwest-Region"

Aufgabe:

Erstellen Sie einen detaillierten und gut durchdachten Spielplan bzw. ein Programm für die Aktivitäten im Bildungsökosystem-Metaverse über einen Zeitraum von etwa 4 Monaten. Dieser Plan sollte eine Vielzahl von Bildungsangeboten, Workshops, Vorträgen und anderen Aktivitäten umfassen, die speziell auf die Bedürfnisse von Unternehmen und Bildungsanbietern in der Nordwest-Region zugeschnitten sind. Das Ziel ist es, die Vorteile des Metaversums zu demonstrieren und die Zusammenarbeit sowie den Austausch zwischen den Teilnehmenden zu fördern. Innerhalb des Plans sollen zwei "größere" Veranstaltungen, regelmäßige Formate wie beispielsweise wöchentliche "Lunch & Learn"-Sessions sowie offene Begegnungs- und Austauschformate eingeplant werden. Weitere Aktivitäten können ebenfalls berücksichtigt werden.

Anforderungen:

1. Erfahrung in der Organisation von Bildungsveranstaltungen oder ähnlichen Events: Der Bieter sollte nachweisliche Erfahrung in der Planung und Durchführung von Bildungsveranstaltungen oder ähnlichen Events haben. Dies umfasst die Kenntnis bewährter Praktiken und Herangehensweisen für eine erfolgreiche Veranstaltungsorganisation.
2. Kenntnisse über die Bedürfnisse und Anforderungen von Unternehmen und Bildungsanbietern: Der Bieter sollte ein Verständnis für die spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen von Unternehmen und Bildungsanbietern in der Nordwest-Region haben. Dies ermöglicht eine maßgeschneiderte Gestaltung der Aktivitäten, um den Teilnehmenden einen größtmöglichen Mehrwert zu bieten.
3. Fähigkeit zur Koordination und Planung von vielfältigen Aktivitäten über einen längeren Zeitraum: Der Bieter sollte in der Lage sein, eine Vielzahl von Aktivitäten über einen Zeitraum von etwa 4 Monaten zu koordinieren und zu planen. Eine strukturierte Herangehensweise und gute organisatorische Fähigkeiten sind erforderlich, um sicherzustellen, dass alle Aktivitäten reibungslos ablaufen.
4. Flexibilität bei der Anpassung des Spielplans an die Bedürfnisse der Beteiligten: Der Bieter sollte flexibel sein und in der Lage, den Spielplan entsprechend den Bedürfnissen und Anforderungen der teilnehmenden Unternehmen und Bildungsanbieter anzupassen. Eine offene Kommunikation und enge Zusammenarbeit mit den Stakeholdern ist erforderlich, um eine optimale Abstimmung zu gewährleisten.
5. Effektive Kommunikation und Zusammenarbeit mit verschiedenen Stakeholdern: Der Bieter sollte über ausgezeichnete Kommunikationsfähigkeiten verfügen und in der Lage sein, effektiv mit verschiedenen Stakeholdern zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.
6. Zusammenarbeit mit anderen Gewerken zwecks optimalen Ergebnisses: Es ist zwingend erforderlich, dass der Bieter eng mit den anderen Gewerken zusammenarbeitet, um eine nahtlose Integration der entwickelten Softwareumgebung mit anderen Komponenten der digitalen Infrastruktur sicherzustellen. Der Austausch von Informationen, die Abstimmung von Schnittstellen und die gemeinsame Planung sind entscheidend, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Jetzt Bewerben!

Bitte senden Sie Ihre Bewerbungen für die einzelnen Gewerke gesondert ein, selbst wenn Sie sich auf mehrere Gewerke bewerben.

Wir bitten die Bewerber, detaillierte Informationen über ihre Erfahrungen, Referenzen und ihre Herangehensweise zur Erfüllung der Anforderungen bereitzustellen.

Bitte richten Sie Ihr Angebot, einschließlich Angaben

- zum möglichen Umsetzungsbeginn,
- zu den geplanten Umsetzungsschritten (MVP, Meilensteine, Prototyp, Iterationen usw.),

bis zum 07. Juli 2023 per E-Mail an:

Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft gGmbH

"Bildungsökosystem Nordwest"

Frau Christine Löschinger

E-Mail: christine.loeschinger@bnw.de

Adresse: Damm 35, 26135 Oldenburg

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbungen und stehen Ihnen bei weiteren Fragen gerne zur Verfügung.