



Hamburg, 23.03.2026

Angebotsanfrage

Im Rahmen einer Verhandlungsvergabe nach § 12 und § 8 Abs. 4 lit. 1 UvgO.

Auftraggeberin:

RBX GmbH

Neuer Pferdemarkt 1

20359 Hamburg

Ansprechpartner*in: Christian Haasen

vergabestelle@reeperbahnfestival.com

Projekt: Reeperbahn Festival 2026

VergabeNr.: VV_260323_01

Leistung: Konzeption, prototypische Entwicklung und Produktion eines webbasierten MVP für "RBX Immersive" (kreativ-, gestaltungs- und entwicklungsorientierte Dienstleistung)

Leistungszeitraum: ab Beauftragung bis 31.12.2026

Leistungsort: Hamburg, remote

Liebe Bietende,

wir bitten um die Abgabe eines Angebots unter Angabe eines **Gesamtpauschalpreises** und unter Berücksichtigung der in der Leistungsbeschreibung (Abschnitt 10) genannten Leistungspunkte. Alle Preise sind Netto anzugeben.

1. Angebotsfrist: Angebote sind **bis zum 07.04.2026 12:00 Uhr** per per E-Mail an vergabestelle@reeperbahnfestival.com abzugeben. Maßgeblich ist der Eingang bei der Auftraggeberin. Diese Frist gilt auch für nachträgliche Änderungen und/oder Ergänzungen des Angebots. Angebote, die nach Ablauf der Frist eingehen, werden ausgeschlossen. Dies gilt nicht, wenn der verspätete Eingang auf Umstände zurückzuführen ist, die nicht

von der Bietenden zu vertreten sind. Dies muss von jeder*jedem Bietenden unverzüglich nachgewiesen werden. Bis zum Ende der Angebotsfrist kann das Angebot zurückgezogen werden.

2. Bindefrist: Die Bietenden halten sich bis zum 24.04.2026 an ihre Angebote gebunden.
3. Fragen zu den Vergabeunterlagen: Bieter*innenfragen sollen bis drei Werktage vor Angebotsschluss schriftlich per E-Mail, an die oben genannte Emailadresse gerichtet werden. Später gestellte Bieter*innenfragen behält sich die Auftraggeberin vor, nicht mehr zu beantworten. Bieter*innenfragen und die dazugehörigen Antworten werden allen Bietenden anonymisiert auf der Website der Auftraggeberin zur Verfügung gestellt. Mündliche Auskünfte werden keine erteilt; sie wären – würden sie doch erteilt – nicht verbindlich.
4. Das Verfahren wird als Verhandlungsvergabe durchgeführt. Die Auftraggeberin behält sich vor, den Zuschlag ohne Verhandlungen auf Basis der Erstangebote zu erteilen.

Die Erstangebote sind daher auf Basis der unveränderten Vergabeunterlagen zu kalkulieren und abzugeben. Bei Bedarf können die Bietenden Ihrem Angebot ein separates Blatt beifügen, auf dem sie – für den Fall, dass die Auftraggeberin sich entscheidet, Verhandlungen durchzuführen – bestehenden Verhandlungsbedarf anmelden.

5. Beabsichtigen Bietende, sich bei der Erfüllung eines Auftrages der Fähigkeiten anderer Unternehmen zu bedienen, müssen Art und Umfang der dafür vorgesehenen Leistungsbereiche im Angebot bezeichnet sein. In diesem Fall haben Bietende auf gesondertes Verlangen der Auftraggeberin zu einem von ihr bestimmten Zeitpunkt nachzuweisen, dass die oben genannten Unternehmen geeignet sind.
6. Zuschlag: Den Zuschlag erhält das wirtschaftlichste Angebot unter Berücksichtigung der Wertungskriterien und der Bewertung gemäß des hiernach folgenden Punktesystems. Das Angebot mit der höchsten Punktzahl erhält den Zuschlag.

Die Wertung der Zuschlagskriterien erfolgt in einem Punktesystem von 5 – 1 bzw. 0 Punkten.

1. Preis: 45%

Maßgeblich ist der Gesamtpauschalpreis, wie er sich aus dem Angebot des Bietenden ergibt. Wertung:

Niedrigster Preis

= 5 Punkte

1,5-fach so hoher oder höherer Preis = 1 Punkt

Dazwischen wird linear interpoliert, wobei auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet wird.

2. Konzept: 35 %

Teil des Konzept ist die plausible Darstellung des Zeitplans und Vorstellung der Zusammenarbeit zwischen Kreativdirektion, Creative Producing und Development-Prototyping.

Sehr gutes Konzept = 5 Punkte
Mangelhaftes Konzept = 1 Punkt

Maßgebend für die Bewertung ist, wie gut die folgenden Zielsetzungen der Auftraggeberin (vgl. dazu jeweils auch die Leistungsbeschreibung) erfüllt werden:

- Ist der Zeitplan vollständig, nachvollziehbar und realistisch dargestellt? Sind die vorgegeben Timings mit berücksichtigt inkl. Freigabeschleifen?
- Sind Rollen, Verantwortlichkeiten und Abstimmungsprozesse zwischen Kreativdirektion, Creative Producing und Development klar definiert?
- Ist die Zusammenarbeit zwischen Kreativdirektion, Creative Producing und Development und Auftraggeberin klar dargestellt?

3. Referenzen der*des für die Projektdurchführung vorgesehenen Creative Producer*in: 20%

Hinweis: Die angebotene Projektleitung wird Vertragsbestandteil und darf im Auftragsfall nur mit Zustimmung der Auftraggeberin gegen eine mindestens gleichermaßen qualifizierte Person ausgetauscht werden.

Referenzen in vergleichbaren Projekten/ Anzahl, (Formblatt 8):

Mindestanforderung: 3 Referenzen, im Rahmen derer Konzeption, prototypische Entwicklung und/oder Produktion von webbasierten Anwendungen oder digitalen Erlebnissen umgesetzt wurden. Die Person muss dabei als Creative Producer*in oder in ähnlicher Rolle fungiert haben.

Für jede weitere Referenz wird ein weiterer Punkt vergeben (also 2 passende Referenzen = 2 Punkte etc.), so dass maximal mit 5 passenden Referenzen 5 Punkte erreicht werden können.

Wertung:

Ein Angebot, das eine Projektleitung mit keiner passenden Referenz vorsieht, erhält 0 Punkte und wird ausgeschlossen.

7 oder mehr Referenzen = 5 Punkte
3 Referenzen = 1 Punkt



Die Wertungsergebnisse werden nicht veröffentlicht.

7. Bei dem zu vergebenden Auftrag handelt es sich um eine geförderte Maßnahme, für die nur begrenzte finanzielle Mittel zur Verfügung stehen. Die Auftraggeberin behält sich daher vor, die Vergabe aufzuheben, sofern Bietende mit dem wirtschaftlich günstigsten Angebot die Gesamtleistung zu einem **Gesamtpreis von mehr als 96.000,00 EUR** netto anbieten.
8. Mit Zuschlag kommt ein Vertrag mit dem Inhalt der Leistungsbeschreibung und dem vorliegenden Angebot unter Einbeziehung der VOL/B zustande. Der*die Auftragnehmer*in erkennt die Auftragsbedingungen der Auftraggeberin uneingeschränkt an. Änderungen an den Vergabeunterlagen, wozu auch die Beifügung eigener Vertragsbedingungen zählen kann, führen zum Ausschluss des Angebots.
Mit Angebotsabgabe akzeptieren Bietende die Zahlungsbedingungen der Auftraggeberin.

Etwaige Vorverträge, Protokolle oder sonstige Korrespondenz im Zusammenhang mit dem Abschluss des Vertrages, insbesondere Liefer-, Vertrags- und Zahlungsbedingungen des Auftragnehmers sind nicht Vertragsbestandteil.

9. Hintergrundinformationen

Kurzbeschreibung der RBX GmbH

Die RBX GmbH ist Veranstalterin des Reeperbahn Festivals. Dies umschließt eine vier-tägige Präsenzveranstaltung in Hamburg sowie verschiedene unterjährige Digitalformate und Programmangebote.

Kurzbeschreibung Reeperbahn Festival

Das Hamburger Reeperbahn Festival ist das größte Clubfestival Europas und die international größte europäische Plattform für Popkultur und Musikwirtschaft. Seit 2006 wird die Hamburger Reeperbahn im September für vier Tage zum Zentrum der internationalen Musikwelt. Gemeinsam entdecken Publikum, Musikwirtschaftende und Künstler*innen bei Livekonzerten in den Clubs auf St. Pauli neue Musik und Talente. Das vielfältige Programm bietet außerdem filmische, literarische und diskursive Angebote. Clubs, Konzerthäuser, Kinos, Galerien und Off-Spaces werden zu Spielorten für Konzerte, Lesungen, Filmvorführungen und Ausstellungen.

Fachbesucher*innen finden zusätzlich ein breit gefächertes Angebot aus Sessions, Vorträgen, Netzwerkveranstaltungen, Galas und Preisverleihungen vor, die die Pflege und den Ausbau bestehender Netzwerke und den fachlichen Austausch ermöglichen.



Das Reeperbahn Festival ist gleichsam Bühne für internationales Talent und Diskussionsraum aktueller Entwicklungen der globalen Musik- und Digitalwirtschaft.

Das Angebot wird durch unterjährige Digitalformate und Programme vervollständigt. Der Anspruch lautet, im Dialog mit Künstler*innen, Publikum und Musikbranche starke und weitreichende Impulse für Musik, Wirtschaft und Gesellschaft zu setzen.

Das Festival agiert als internationale Kulturbotschafterin, die wirtschaftliche und kulturelle Trends jenseits von Ländergrenzen begleitet. Durch alle Aktivitäten zieht sich das klare Bekenntnis zu Diversität, Gender Balance und Nachhaltigkeit.

Die Repräsentanz der kulturellen Vielfalt unserer Gesellschaft ist uns ein wichtiges Anliegen, daher begrüßen wir alle Dienstleister*innen, Unternehmen und Gewerke, deren Teams unabhängig von Geschlecht, Alter, Nationalität, ethnischer oder sozialer Herkunft, Religion/Weltanschauung, Behinderung, sexueller Orientierung und Identität zusammenarbeiten.

Das Reeperbahn Festival soll ein Ort sein, an dem sich alle Menschen wohl und sicher fühlen können. Wir dulden auf dem Reeperbahn Festival keine Form von Gewalt, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit, Sexismus oder Homophobie. Ebenso ist es untersagt, Gewalt gegen andere zu verharmlosen oder Äußerungen zu tätigen, die die Menschenwürde anderer in Frage stellen. Etwaige Straftaten werden zur Anzeige gebracht. Dieser Grundsatz gilt für jeden auf dem Festivalgelände, für uns, für Festivalbesucher*innen, für Künstler*innen, für Mitarbeiter*innen, Moderator*innen für die Arbeitscrews und für Gäste.

Weitere Informationen: www.reeperbahnfestival.com

Kurzbeschreibung RBX Immersive

RBX Immersive ist ein Projekt der RBX GmbH zur Entwicklung einer webbasierten digitalen Plattform für Musik- und audiovisuelle Inhalte. Ziel ist es, eine interaktive Umgebung zu schaffen, in der Musik in Verbindung mit visuellen Elementen innerhalb eines digitalen Raumes präsentiert und erlebbar wird. Nutzer*innen können sich durch diese Umgebung bewegen und Inhalte über verschiedene Interaktionsmechanismen entdecken.

Die Plattform verfolgt zugleich einen Direct-to-Fan-Ansatz, der es Künstler*innen ermöglicht, ihre Inhalte in einer kuratierten digitalen Umgebung direkt ihrem Publikum zugänglich zu machen und neue Formen der digitalen Fan-Interaktion und -bindung zu entwickeln.

10. Leistungsbeschreibung

Zielsetzung:



Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines künstlerisch digitalen Formats, das neue Formen der Vermarktung und Interaktion und Interaktion mit Musik- und Medieninhalten (z.B. Videos, Audio-snippets, virtuelle Assets) ermöglicht.

Die Plattform soll eine visuelle und narrative Umgebung schaffen, in der Inhalte in Form eines generativen digitalen Raumes erlebbar werden.

Der Minimum Viable Product (MVP) dient dabei als erste produktionsfähige Version der Plattform und soll die kreative und technische Grundlage für eine mögliche Weiterentwicklung und Skalierung schaffen.

Das Angebot soll folgende Leistungspunkte (Kapitel A - I) enthalten:

A. ÜBERGEORDNETE LEISTUNGEN

1. Meetings, allg. Abstimmung und Kommunikation mit Auftraggeberin
2. Alle Planungen müssen unter Berücksichtigung der spezifischen Gegebenheiten und Vorschriften des Veranstaltungsortes stattfinden
3. Nachbereitung und Feedback mit Erstellung eines Abschlussberichtes zum Gesamtauftrag (2-3 Seiten)

B. Konzeption, Prototyping und MVP-Produktion der Plattform

Erstellung eines Konzepts welches sich aus den 3 Bereichen Kreativdirektion, Creative Producing und Development-Prototyping zusammenschließt - das Konzept soll für die Plattform „RBX Immersive“ unter Berücksichtigung folgender Punkte in zwei Phasen angeboten werden:

B.1 Phase 1 – Grobkonzept & Prototyp

Aufbau der Plattform und Entwicklung des Prototyps. In Phase 1 wird die technische und konzeptionelle Grundlage der Plattform „RBX Immersive“ entwickelt. Ziel ist der Aufbau eines browserbasierten Systems, das Künstlerinnen ermöglicht, ihre Musik in interaktiven audiovisuellen Räumen zu präsentieren und so neue Formen der digitalen Fan-Experience zu schaffen. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung eines generativen visuellen Raums, die Integration von Audio-Streaming sowie erste Interaktions- und Monetarisierungsfunktionen. Auf dieser Basis entsteht ein funktionsfähiger Prototyp der Plattform, der gemeinsam mit

ausgewählten Künstlerinnen und Partnern getestet und bis zum Launch des MVP weiterentwickelt wird.

B.1.1. Kreativdirektion

Die Kreativdirektion entwickelt die tragende Leitidee der Plattform und definiert die visuelle Identität des generativen Raumes. Basierend darauf entsteht ein visuelles System zur Darstellung von Musik- und Kampagneninhalten sowie eine visuelle Dramaturgie zur Inszenierung von Nutzererlebnissen. Zu den Ergebnissen gehören Styleframes, Key-Moments und grundlegende UI-Prinzipien sowie ein Konzept für das zentrale Interaktionsfeature. Ziel ist ein dokumentiertes, anschlussfähiges Grobkonzept, das sowohl gestalterische Vorgaben als auch die angestrebte Erlebnislogik klar beschreibt. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Entwicklung der kreativen Leitidee der Plattform
- Definition der visuellen Identität des generativen Raumes
- Entwicklung eines visuellen Systems zur Darstellung von Musik- und Kampagneninhalten
- Erstellung von Styleframes und Key-Moments
- Definition grundlegender UI-Prinzipien
- Entwicklung eines zentralen Interaktionsfeatures
- Definition der visuellen Dramaturgie
- Art Direction der Plattform
- Deliverables (durch Auftragnehmer*in entsprechend des eigenen Konzepts zu definieren)
- Kreatives Grobkonzept (Dokumentation) als Teil eines Gesamtkonzeptes
- Styleframe-Set
- Visuelle Systemlogik für den generativen Raum

B.1.2. Creative Producing

Das Creative Producing organisiert und steuert das Projektteam, strukturiert den MVP-Scope und bereitet Entscheidungsgrundlagen für die Auftraggeberin vor. Es umfasst die Erstellung eines Projekt- und Zeitplans, sowie die Koordination zwischen Kreativdirektion, Development und Auftraggeberin. Ergebnis ist ein Grobkonzept-Dokument mit Feature-Definitionen und einer Produktionsplanung, das als Basis für die Prototyp-Entwicklung und die anschließende MVP-Produktion dient. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Aufbau und Steuerung des Projektteams
- Strukturierung des MVP-Scopes
- Definition des zentralen Interaktionsfeatures
- Projekt- und Zeitplanung
- Schnittstelle zwischen Kreativdirektion, Development und Auftraggeberin
- Vorbereitung von Entscheidungsgrundlagen
- Grobkonzept-Dokument inkl. Feature-Definition und Produktionsplanung, als Teil eines Gesamtkonzeptes

B.1.3. Development – Prototyping

Die Entwicklungsleitung erstellt ein technisches Grobkonzept, trifft Technologieempfehlungen für eine webbasierte Umsetzung und realisiert einen funktionalen generativen Raum-Prototypen. Der Prototyp dient der Validierung der Interaktionslogik und der ersten Performance-Bewertung. Ergänzend wird eine technische Machbarkeitsprüfung durchgeführt und eine Einschätzung der Skalierbarkeit für die MVP-Produktion geliefert. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Erstellung eines technischen Grobkonzepts als Teil eines Gesamtkonzeptes
- Auswahl geeigneter Technologien (webbasierte Umsetzung)
- Entwicklung eines generativen Raum-Prototyps
- Durchführung erster Performance-Tests
- Technische Machbarkeitsprüfung
- Funktionsfähiger Prototyp
- Bewertung der technischen Skalierbarkeit für die MVP-Produktion

B.2 Phase 2 – MVP-Produktion

Umsetzung des MVP und Pilotbetrieb mit Künstler*innen und Partner*innen. In Phase 2 wird die entwickelte Infrastruktur in einen marktfähigen **Minimum Viable Product (MVP)** überführt und erstmals im realen Anwendungskontext eingesetzt. Künstler*innen erhalten die Möglichkeit, ihre Werke in immersiven digitalen Erlebnisräumen zu präsentieren und direkt mit ihrem Publikum zu interagieren. Die Plattform wird in dieser Phase gemeinsam mit Partner*innen aus Musik- und Kreativwirtschaft getestet, um Nutzungsszenarien, technische Stabilität und erste Formen der Monetarisierung zu validieren. Ziel ist es, ein funktionierendes System zu etablieren, das als Grundlage für eine spätere Skalierung und Erweiterung auf weitere audiovisuelle Inhalte dient.

B.2.1. Kreativdirektion

Auf Grundlage des validierten Prototyps finalisiert die Kreativdirektion die visuelle Welt und verfeinert die User Journey sowie die UI-Gestaltung. Styleframes werden erweitert, visuelle Details ausgearbeitet und eine Qualitätssicherung der visuellen Umsetzung durchgeführt. Ziel ist eine konsistente, produktionstaugliche visuelle Sprache, die in allen relevanten Assets dokumentiert ist. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Weiterentwicklung und Finalisierung der visuellen Welt
- Ausarbeitung der User Journey
- Art Direction und Erweiterung der Styleframes
- Verfeinerung der UI-Gestaltung
- Qualitätssicherung der visuellen Umsetzung

B.2.2. Creative Producing

Das Creative Producing übernimmt in Phase 2 die Gesamtsteuerung aller involvierten Gewerke, steuert Budget und Ressourcen, plant detaillierte Meilensteine und führt das Iterationsmanagement durch. Es sorgt für die laufende Abstimmung mit der Auftraggeberin, die Vorbereitung von Präsentationen und die Begleitung von Abnahmen bis zur Übergabe des MVP. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Gesamtsteuerung aller Gewerke
- Budget- und Ressourcensteuerung
- Meilensteinplanung
- Iterationsmanagement
- Abstimmung mit der Auftraggeberin
- Präsentation der Projektergebnisse

B.2.3. Development – MVP-Produktion

Die Development-Leistungen bringen den Prototyp in eine produktionsfähige, webbasierte Experience: Implementierung der finalen generativen Raumlogik, Entwicklung des Interaktionsfeatures in produktionsreifer Qualität, Integration visueller und audio-basierter Assets, ggf. API-Anbindung, Performance-Optimierung sowie Cross-Browser- und Mobile-Optimierung. Abschließend werden Deployment-Vorbereitungen getroffen und eine technische Dokumentation (Architektur, Schnittstellen, Deployment-Anleitung, Wartungshinweise) erstellt. Ergebnis ist ein funktionsfähiger MVP der Plattform. Folgende Leistungspunkte sind anzubieten:

- Weiterentwicklung des Prototyps zu einer webbasierten Experience
- Implementierung der finalen generativen Raumlogik
- Entwicklung des Interaktionsfeatures in produktionsfähiger Qualität
- Integration visueller und audio-basierter Assets
- API-Integration (falls erforderlich)
- Performance-Optimierung
- Cross-Browser-Testing und Mobile-Optimierung
- Deployment-Vorbereitung
- Funktionsfähiger MVP der Plattform
- Technische Dokumentation

C. Optionale-Bausteine

Folgende Bausteine (C.1.-C.3.) sind optional mit anzubieten und separat zu bepreisen:

C.1.

3D-Art: Raum-Blockout, 3D-Modelling, Material- und Lichtdefinition, Animation generativer Elemente und Optimierung der 3D-Assets für die Webdarstellung.

C.2.

Informationsarchitektur: Definition von User-Flows, Struktur und Navigation, Interaktionslogiken sowie Erstellung von Wireflows und Prototyp-Screens.

C.3.

Sound Design: Entwicklung einer Sounddramaturgie, Gestaltung atmosphärischer und generativer Soundelemente sowie deren technischer Integration.

D. Freigabeschleifen vom Prototypen und MVP

- Pro Arbeitsschritt sind bis zu 2 Freigabeschleifen einzuplanen. Die Arbeitsschritte werden nach Konzepterstellung mit der Auftraggeberin definiert. Der erste Arbeitsschritt umfasst den Prototypen und der zweite den MVP. Unzureichend oder nicht umgesetztes Feedback der Auftraggeberin in einer Korrekturschleife sind hier nicht als Freigabeschleife zu zählen und die*der Auftragnehmer*in hat das nicht umgesetzte Feedback nachzubessern. Die Freigaben erfolgen durch die Auftraggeberin.

E. Rechteübertrag

- Zwischen Auftragnehmer*in und Auftraggeberin wird ein Auftragsproduktionsvertrag geschlossen.
- Mit diesem überträgt der*die Auftragnehmer*in der Auftraggeberin sämtliche im Zusammenhang mit der Umsetzung entstandenen Nutzungsrechte zeitlich, räumlich und inhaltlich uneingeschränkt.
- Die Rechte sind frei übertragbar und umfassen insbesondere alle digitalen und zukünftigen Nutzungsformen.

F. Materialübergabe

Alle im Rahmen des Projektes produzierten Materialien sind der Auftraggeberin nach Projektabschluss geordnet und beschriftet zu übergeben.

Dies umfasst insbesondere:

- sämtliche Projektdateien
- visuelle Assets
- Entwicklungsdateien
- Dokumentationen

G. Reise- und Nebenkosten

- Alle Reise-, Übernachtungs- und Verpflegungskosten des eingesetzten Personals sind durch den*die Auftragnehmer*in zu tragen und in der Kalkulation zu berücksichtigen.

H. Testing

- Testing erfolgt in gemeinsamer Verantwortung von Auftragnehmer*in und Auftraggeberin.
- Dies umfasst insbesondere:
 - Funktionstests (Mai: Prototyp, Mitte Sep – Mitte Aug: MVP)
 - Performance-Tests
 - Browser- und Gerätekompatibilität
 - Validierung der Nutzerführung

I. Timing

Voraussichtlicher übergeordneter zeitlicher Ablauf:

- Voraussichtlicher Projektzeitplan (Änderungen vorbehalten):
- Phase 1 – Konzept & Prototyp
Q2 2026
- Phase 2 – MVP-Produktion
Q3–Q4 2026
- MVP Vorstellung beim Reeperbahn Festival – September 2026

Folgende Leistungen sind ausdrücklich nicht anzubieten

- inhaltliche Kuration der Plattforminhalte (Künstler*innen, Marken, etc.)
- redaktionelle Content-Produktion
- Distribution der Inhalte
- Betrieb und langfristiges Hosting der Plattform über die MVP-Phase hinaus

Folgende Unterlagen sind mit dem Angebot einzureichen:

- Angebot unter Angabe eines Gesamtpauschalpreis
- Unterschriebene Eigenerklärung zur Eignung, Formblatt 1
- Referenzen des Unternehmens, mind. 3 jünger als 01.01.2020; Formblatt 2
- Ggf. Verzeichnis der Nachunternehmer*innenleistungen, Formblatt 3
- Ggf. Erklärung Bieter*innengemeinschaft, Formblatt 4
- Eigenerklärung nach § 19 MiLoG, Formblatt 7
- Referenzen der Projektleitung, vgl. Wertungskriterien, Formblatt 8

- Eigenerklärung Verpflichtungserklärung nach § 1 Abs. 1 Verpflichtungsgesetz, Formblatt 9
- **Aktueller Handelsregisterauszug**, nicht älter als 6 Monate, gerechnet ab dem Datum der Angebotsfrist; **Alternativ für nicht im Handelsregister eingetragene Unternehmen/Personen:** Kopie der Gewerbeanmeldung (nicht älter als 6 Monate, gerechnet ab dem Datum der Angebotsfrist) oder bei Freiberufler*innen eine vergleichbare Bescheinigung über die selbstständige Tätigkeit (z.B. Nachweis der Kammermitgliedschaft oder eine aktuelle Bestätigung des Finanzamtes über die Steuernummer für die selbstständige Tätigkeit), jeweils nicht älter als 6 Monate

Folgende Anlagen sind zu der Angebotsanfrage an die Bietenden beigefügt:

- **Formblatt 1:** Eigenerklärung zur Eignung
- **Formblatt 2:** Referenzen des Unternehmens. Mind. 3 Referenzen, im Rahmen derer die Entwicklung und Programmierung von Minimum Viable Products (MVPs) oder vergleichbaren frühen Produktphasen erfolgreich umgesetzt wurde. Sämtliche Referenzen müssen aus dem Zeitraum vom 01.01.2020 bis zum Ende der Angebotsfrist stammen.
- **Formblatt 3:** Verzeichnis der Nachunternehmer*innenleistungen (wenn zutreffend),
- **Formblatt 4:** Erklärung Bieter*innengemeinschaft (wenn zutreffend),
- **Formblatt 7:** Eigenerklärung nach § 19 MiLoG
- **Formblatt 8:** Referenzen der Projektleitung (vgl. die Wertungskriterien)
- **Formblatt 9:** Eigenerklärung, dass Bietende sich im Falle einer beabsichtigten Zuschlagserteilung auf ihr Angebot bereit erklären, eine Verpflichtungserklärung nach § 1 Abs. 1 Verpflichtungsgesetz unterzeichnen

11. Änderung und Kündigung des Auftrags

Da gleichwohl nicht ausgeschlossen werden kann, dass es bei der Durchführung des Festivals zu Einschränkungen kommt, werden im Zuschlagsfall die folgenden Regelungen Vertragsbestandteil:

Sofern aus Gründen, die die Auftraggeberin nicht zu vertreten hat, insbesondere durch höhere Gewalt, aufgrund behördlicher Anordnung, Maßnahmen zur Seuchenbekämpfung oder ähnlicher Ereignisse, Änderungen des Auftrages erforderlich werden, wird die Auftraggeberin zwecks Anpassung der betroffenen Leistungspunkte auf den*die Auftragnehmer*in zugehen. Sollte über diese Änderungen keine Einigung zwischen der Auftraggeberin und dem*der Auftragnehmer*in erzielt werden können, ist die Auftraggeberin zur Kündigung des Vertrages berechtigt. Unbeschadet sonstiger vertraglicher oder gesetzlicher Rechte ist die Auftraggeberin zur Kündigung des Vertrages berechtigt:



- wenn eine Veranstaltung aus Gründen, die die Auftraggeberin nicht zu vertreten hat, insbesondere durch höhere Gewalt, aufgrund behördlicher Anordnung, Maßnahmen zur Seuchenbekämpfung oder ähnlicher Ereignisse, nicht durchgeführt werden darf oder nicht in wirtschaftlich vertretbarer Weise durchgeführt werden kann.
- wenn die zur Finanzierung der vertragsgegenständlichen Leistungen beantragten öffentlichen Fördergelder nicht gewährt werden.

Hat der*die Auftragnehmer*in vor Zugang der Kündigungserklärung schon Arbeiten erbracht oder nicht stornierbare Kosten ausgelöst, vergütet ihm die Auftraggeberin die erbrachten Teilleistungen bzw. erstattet die entstandenen Kosten.