

## Auswahlmatrix Teilnahmewettbewerb

- Anlage 3 -

### **Auswahl geeigneter Unternehmen, Angaben zur Verringerung der Zahl der Wirtschaftsteilnehmer**

Nach **Ziffer IV.1) der Auftragsbekanntmachung** sollen **maximal drei Bewerber** zur Angebotsabgabe aufgefordert werden. Sollten **mehr als drei Teilnahmeanträge** geeigneter Bewerber / Bewerbergemeinschaften infrage kommen, werden die Bewerber / Bewerbergemeinschaften zur Angebotsabgabe in der Rangfolge aufgefordert, die im Rahmen des **eignungsbasierten Auswahlmodus (§ 51 VgV)** die meisten der zu vergebenden Punkte erhalten (s.u.).

Die Summe der Punkte bestimmt die Reihenfolge der Bewerber. Sollten Bewerber / Bewerbergemeinschaften dieselbe Punktzahl bei der Bewertung erreichen, entscheidet die höchste Punktzahl über die Auswahl. Führt dies nicht zu einem eindeutigen Ergebnis, wird sich der Losentscheid vorbehalten.

Die eignungsorientierte Auswahl **erfolgt auf Grundlage der Angaben zu den unternehmensbezogenen Referenzprojekten** der Bewerber bzw. Bewerbergemeinschaft gem. Ziffer 1.12 des Bewerberbogens, konkret anhand der im Formblatt 10 des Bewerberbogens als solche gekennzeichneten Auswahlkriterien (§ 51 VgV). Reicht ein Bewerber oder Bewerbergemeinschaft mehr als zwei Unternehmensreferenzen ein, werden für die eignungsorientierte Auswahlentscheidung ausschließlich die ersten zwei angegebenen Referenzprojekte berücksichtigt. Die Auswahlkriterien werden wie folgt gewichtet:

Kriterium / Unterkriterium	Max. Leistungspunkte	Wichtung des Einzelkriteriums bei der Ermittlung der Wertungspunkte	
		Gewichtung von 1000 Wertungspunkte	Max. Wertungspunkte: 1000
1. Implementierung von „Mini Games“	10	30 %	300
2. Implementierung von Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR)	10	20 %	200
3. Berücksichtigung von Inklusion und Barrierefreiheit	10	20 %	200
4. Gästezahlen der Kultureinrichtung im Jahr 2019 über 300.000	10	30 %	300
<b>Gesamtsumme</b>		<b>100 %</b>	<b>1000</b>

Die Teilnahmeanträge werden demnach im Einzelnen **wie folgt bewertet und bepunktet:**

	Kriterium	Beschreibung	Max. Leistungspunkte	Gewichtung	Max. Wertungspunkte
1.	<b>Implementierung von „Mini Games“</b>	<p>Gewertet wird der <b>Durchschnitt</b> aus den gem. Ziffer 1.12 des Bewerberbogens (Anlage 2) anzugebenden zwei Unternehmensreferenzen.</p> <p>Erfüllt = 10 Punkte</p> <p>Nicht erfüllt = 0 Punkte</p> <p><u>Rechenbeispiel:</u></p> <p>Referenzprojekt Nr. 1: erfüllt = 10 Punkte            Referenzprojekt Nr. 2 = nicht erfüllt = 0 Punkte</p> <p>Durchschnitt: <math>10 / 2 = 5</math> Leistungspunkte</p>	10	30 %	<b>300</b>
2.	<b>Implementierung von Virtual Reality (VR) oder Augmented Reality (AR)</b>	<p>Gewertet wird der <b>Durchschnitt</b> aus den gem. Ziffer 1.12 des Bewerberbogens (Anlage 2) anzugebenden zwei Unternehmensreferenzen.</p> <p>Erfüllt = 10 Punkte</p> <p>Nicht erfüllt = 0 Punkte</p>	10	20 %	<b>200</b>
3.	<b>Berücksichtigung von Inklusion und Barrierefreiheit</b>	<p>Gewertet wird der <b>Durchschnitt</b> aus den gem. Ziffer 1.12 des Bewerberbogens (Anlage 2) anzugebenden zwei Unternehmensreferenzen.</p> <p>Erfüllt = 10 Punkte</p> <p>Nicht erfüllt = 0 Punkte</p>	10	20 %	<b>200</b>

4.	<b>Gästezahlen der Kultureinrichtung im Jahr 2019 über 300.000</b>	Gewertet wird der <b>Durchschnitt</b> aus den gem. Ziffer 1.12 des Bewerberbogens (Anlage 2) anzugebenden zwei Unternehmensreferenzen.  Erfüllt = 10 Punkte  Nicht erfüllt = 0 Punkte	10	30 %	<b>300</b>
<b>Summe</b>				<b>100 %</b>	<b>1000</b>