

Auftraggeber: Stiftung Schalker Markt
Projekt: VR-Erlebniszentrum Kampfbahn Glückauf
Ausgeschriebene Maßnahme: Entwicklung, Implementierung und Vermarktung einer VR-Erlebnis-Station

Formular Eignungsnachweise - Anlage 6

1. Referenzprojekt (VR-Kompetenz)

Titel des Projekts: _____

Auftraggeber (Institution/Firma): _____

Ansprechpartner beim
Auftraggeber. Name, Tel/ E-Mail: _____

Leistungszeitraum (Monat/Jahr
von – bis): _____

Projektbeschreibung
(Kurzfassung, max. 1.500
Zeichen, inkl. Leerzeichen):

Bestätigung der Mindestanforderung (Bitte zutreffendes ankreuzen):

- ☐ Ja, die VR-Softwareentwicklung/Programmierung wurde nachweislich eigenständig (Inhouse) durch eigenes Personal des Bieters durchgeführt.
- ☐ Ja, das Projekt wurde ganzheitlich von der Konzeption bis zum laufenden Betrieb begleitet.
- ☐ Die Referenz weist einen Auftragswert von mindestens 150.000 EUR (netto) auf.

2. Referenzprojekt (VR-Kompetenz)

Titel des Projekts:

Auftraggeber (Institution/Firma):

Ansprechpartner beim

Auftraggeber. Name, Tel/ E-Mail:

Leistungszeitraum (Monat/Jahr
von – bis):

Projektbeschreibung
(Kurzfassung, max. 1.500
Zeichen, inkl. Leerzeichen):

Bestätigung der Mindestmerkmale (Bitte zutreffendes ankreuzen):

- ☐ Ja, die VR-Softwareentwicklung/Programmierung wurde nachweislich eigenständig (Inhouse) durch eigenes Personal des Bieters durchgeführt.
- ☐ Ja, das Projekt wurde ganzheitlich von der Konzeption bis zum laufenden Betrieb begleitet.
- ☐ Die Referenz weist einen Auftragswert von mindestens 150.000 EUR (netto) auf.

Hinweis: Wenn das Kriterium "Thematische Vermittlungskompetenz" bereits durch eine der oberen Referenzen abgedeckt wird, tragen Sie hier bitte einfach ein: „Siehe Referenz 1 (bzw. 2)

3. Referenzprojekt (Thematische Vermittlungskompetenz)

Titel des Projekts:

Auftraggeber (Institution/Firma):

Ansprechpartner beim

Auftraggeber. Name, Tel/ E-Mail:

Leistungszeitraum (Monat/Jahr
von – bis):

Projektbeschreibung
(Kurzfassung, max. 1.500
Zeichen, inkl. Leerzeichen):

Bestätigung der Mindestmerkmale (Bitte zutreffendes ankreuzen):

- ☐ Ja, das Projekt beinhaltet die didaktische/konzeptionelle Aufarbeitung eines historischen, kulturellen oder touristischen Themas für eine breite Öffentlichkeit.
- ☐ Ja, die Umsetzung erfolgte im digitalen Raum (z. B. App, Website, interaktive Medienstation, VR/AR, etc.).
- ☐ Die Referenz weist einen Auftragswert von mindestens 150.000 EUR (netto) auf.