

Ausschreibung

**Konzeption, Screen-Design,
Entwicklung und Testing
eines interaktiven, virtuellen Simulations-Tools**

**„Virtuelle Erfahrungs- und Lernwelten“
Im Rahmen des Projekts „JMD digital – virtuelle
Beratungsstrukturen für ländliche Räume (onLänd BW5287)“**

Inhaltsverzeichnis:

<u>1 Projektvorstellung</u>	<u>3</u>
<u>1.1 Intro</u>	<u>3</u>
<u>1.2 Zielgruppe</u>	<u>4</u>
<u>1.3 Projektziel.....</u>	<u>5</u>
<u>2 Aufbau</u>	<u>7</u>
<u>2.1 Intro</u>	<u>7</u>
<u>2.2 Aufbau von Bewerbungsunterlagen</u>	<u>7</u>
<u>2.3 Vorbereitung auf ein Bewerbungsgespräch</u>	<u>7</u>
<u>2.4 Simulation eines Bewerbungsgesprächs</u>	<u>8</u>
<u>2.5 Informationsbereich.....</u>	<u>8</u>
<u>2.6 Einstellungen.....</u>	<u>8</u>
<u>3 Requirements</u>	<u>10</u>
<u>3.1 Technische Requirements</u>	<u>10</u>
<u>3.2 Inhaltliche Requirements.....</u>	<u>12</u>
<u>3.3 Optionale Features</u>	<u>13</u>
<u>3.4 Erforderliche Leistungen</u>	<u>14</u>
<u>4 Zeitplan</u>	<u>15</u>
<u>5 Vertragsdetails</u>	<u>16</u>
<u>6 Benötigte Unterlagen</u>	<u>17</u>
<u>7 Kontakt.....</u>	<u>18</u>
<u>8 Anhang</u>	<u>19</u>

1 Projektvorstellung

1.1 Intro

Ungefähr 500 Jugendmigrationsdienste (JMD) unterstützen deutschlandweit junge Menschen mit Migrations- und Fluchterfahrung im Alter von 12-27 Jahren in ihrem Integrationsprozess durch professionelle Beratung und Begleitung. Seit Dezember 2020 und bis September 2022 wird dieses Angebot durch das Projekt "JMD digital – virtuelle Beratungsstrukturen für ländliche Räume" ergänzt. Hier werden an 16 Modellstandorten digitale Strukturen für die gelingende Beratung von jungen Zugewanderten erarbeitet.

Das Projekt soll die Zugänge für alle Ratsuchenden zu den JMDs erleichtern. Besonders in ländlichen Regionen nehmen die jungen Menschen oder aber die Mitarbeitenden der Beratungsstelle oft lange Anfahrtswege auf sich, damit eine Beratung vor Ort möglich ist. Neben dem Zeitaufwand ist dies auch mit einem finanziellen Mehraufwand verbunden. Des Weiteren ist manchen Ratsuchenden das Unterstützungsspektrum des Jugendmigrationsdienstes nicht bekannt. An dieser Stelle erarbeitet das Projekt eine Kommunikationsstrategie und setzt diese um. Insgesamt werden vier Strukturmaßnahmen im Rahmen des Projekts durchgeführt.

1. Konzipierung, Bereitstellung und **Umsetzung** des interaktiven Simulations-Tools „**Digitale Erfahrungswelten**“ (Hier ausgeschrieben: Technische Umsetzung)
2. Entwicklung und Umsetzung (Schulungen, Handlungsempfehlungen) des **pädagogischen Konzepts „Digital Streetwork“**
3. Bereitstellung von Online-Beratungsräumen und Entwicklung bzw. Umsetzung (Schulungen, Handlungsempfehlungen) eines **pädagogischen Konzepts von Beratungsmethoden in der Online-Kommunikation**.
4. **Öffentlichkeitsarbeitskonzept der digital aufsuchenden Arbeit** in Social Media und der Online-Beratung in der ländlichen Region für die Träger der Jugendmigrationsdienste.

Zu 1. Virtuelle Erfahrungs- und Lernwelten

In der Strukturmaßnahme „Virtuelle Erfahrungs- und Lernwelten“ sind wir als ein Team aus vier Mitarbeitenden der 16 Modellstandorte tätig. Dieser Projektteil zielt darauf ab, den JMD-Teilnehmer*innen durch ein Online-Tool (App/browsegestützt) relevante Informationen zu vermitteln und innerhalb einer Simulation erfahrbar zu machen. Nähere Ausführungen hierzu finden sich im Punkt 1.2 Projektziel.

Ziel: Konzipierung, Bereitstellung und Umsetzung des interaktiven Simulations-Tools „Virtuelle Erfahrungs- und Lernwelten“ (Hier ausgeschrieben: Technische Umsetzung)

Zu 2. Digital Streetwork

Die Strukturmaßnahme „Digital Streetwork“ zielt darauf ab, Erfahrungen im Bereich der digital aufsuchenden Arbeit in Sozialen Netzwerken zu sammeln. Es werden berufliche Accounts erstellt, um dann in relevanten Gruppen und Kanälen Fragen der Ratsuchenden aufzugreifen, ggf. schon zu beantworten oder an zuständige Beratungsstellen zu verweisen.

Ziel: Entwicklung und Umsetzung (Schulungen, Handlungsempfehlungen) des pädagogischen Konzepts „Digital Streetwork“

Zu 3. Online-Beratung (Beratungsmethoden in der Online-Kommunikation)

Im Bereich der Onlineberatung wird eine bereits bestehende Fortbildung für Mitarbeitende des JMD (*pädagogisches Konzept von Beratungsmethoden in der Online-Kommunikation*) weiterentwickelt und neu strukturiert. Auch die bereits bestehende Beratungsplattform JMD4YOU (Online-Beratungsraum) wird in Hinblick auf UX angepasst.

Ziel: Bereitstellung von Online-Beratungsräumen und Entwicklung bzw. Umsetzung (Schulungen, Handlungsempfehlungen) eines pädagogischen Konzepts von Beratungsmethoden in der Online-Kommunikation.

Zu 4. Öffentlichkeitsarbeit

Die Strukturmaßnahme „Öffentlichkeitsarbeit“ entwirft ein Kommunikationskonzept, welches neben den klassischen Medien insbesondere digitale Kanäle (insbes. Social Media Spaces) betrachtet. Dabei steht eine gezielte Ansprache der Nutzer*innengruppen in ihren Lebenswelten, sowie die Verbreitung der JMD Angebote im Fokus.

Ziel: Kommunikationskonzept der digital aufsuchenden Arbeit in Social Media und der Online-Beratung in der ländlichen Region für die Träger der Jugendmigrationsdienste.

Insgesamt ist im Projekt vorgesehen, die einzelnen Strukturmaßnahmen untereinander so zu verzahnen, dass eine optimale Erreichbarkeit der Zielgruppe möglich wird. Im Digital Streetwork wird zum Beispiel bei sensiblen Themen der Klient*innen immer wieder auf den sicheren Online-Beratungsraum JMD4YOU verwiesen. Das zu entwickelnde Online-Tool (Hier ausgeschrieben) kann über öffentlichkeitswirksame Maßnahmen und berufliche Accounts der Digital Streetworker beworben werden und bei auftretenden Fragen auf die Onlineberatung verweisen.

1.2 Zielgruppe

Die Zielgruppe für das zu entwickelnde Online-Tool ist zwischen 15 und 27 Jahren alt und hat Migrations- und Fluchterfahrung. Ein zentrales Merkmal unserer Zielgruppe ist die Mehrsprachigkeit. Viele junge zugewanderte Menschen sind in der Lage, sich auf Deutsch zu verständigen. Dies bedeutet, dass die Anwendung standardmäßig in einfachem Deutsch (Sprachniveau A2 / B1) verfügbar sein soll.

Weiterhin existiert häufig ein Bedürfnis, bei Unklarheit auf die Muttersprache oder eine andere verhandlungssichere Sprache zurückgreifen zu können. Die drei meistgesprochenen Muttersprachen in der JMD-Beratungslandschaft sind Arabisch, Dari und Kurdisch.

Neben sprachlichen Aspekten ist die Nutzung digitaler Geräte und der Internetzugang der Zielgruppe von Bedeutung. Die meisten Teilnehmer*innen nutzen das Smartphone regelmäßig. Zu beachten ist an dieser Stelle auch, dass viele junge Menschen der JMD- Zielgruppe über begrenzten Speicherplatz auf ihren Endgeräten verfügen. Internetzugänge sind teils nur über WLAN, teils nur über ein begrenztes mobiles Datenvolumen möglich.

Eine detaillierte Persona unserer Zielgruppe befindet sich im Anhang dieses Dokumentes.

1.3 Projektziel

In der Beratung haben viele Teilnehmer*innen Schwierigkeiten bei ihren Bewerbungsprozessen. Die Informationslandschaft, Vorgaben und Möglichkeiten erscheinen zu unübersichtlich, als dass eine selbstständige Auseinandersetzung der Zielgruppe mit der Thematik möglich ist. Hinzu kommen Sorgen um Fehler, angemessenen Ausdruck und Verhalten in Bewerbungsschreiben und -gesprächen. Das Thema Bewerbungsverfahren ist in der JMD-Beratung vor Ort von längerfristigem und ständigem Interesse. Auf Grund dessen soll ein virtuelles Simulations- und Beratungstool mit Gamification-Aspekten zur Verfügung gestellt werden, das die JMD-Berater*innen in diesen Bereichen unterstützen.

In der Strukturmaßnahme der **Virtuellen Erfahrungs- und Lernwelten** sollen die jungen Migrant*innen für sich relevantes Handlungswissen und Handlungskompetenzen erwerben und sich so mit dem Thema "Berufliche Integration/ Bewerbungsverfahren" in Deutschland spielerisch auseinandersetzen können.

Unser Ziel ist es, eine virtuelle Erfahrungs- und Lernwelt zu diesem Thema zu erschaffen, die jungen migrantischen Ratsuchenden helfen soll, typische Situationen, die ihnen hier in Deutschland begegnen können, in einem sicheren Raum erfahrbar zu machen.

Die Virtuelle Erfahrungs- und Lernwelt soll darauf abzielen, vielfältige Informationen zum Prozess zu bündeln und mittels spielerischer und anregender Interaktionen sowohl Sorgen abzubauen, als auch Kompetenzen und selbstständige Aneignung aufzubauen. Und dies mit der Möglichkeit sich die Dinge selbst anzueignen.

Der Informationsbereich bündelt bestehende und vertrauenswürdige Angebote. Hier wird auf externe Seiten hingewiesen mit Hilfe von Verlinkungen. Im größeren Bereich des Bewerbungsprozesses gibt es 3 Stationen:

- Im ersten Bereich wird spielerisch der Aufbau, Inhalt von Bewerbungsunterlagen vermittelt und wie man diese einreicht.

- Der zweite Bereich, Vorbereitung auf das Bewerbungsgespräch vermittelt in einem Spiel, worauf vor einem Gespräch zu achten ist.
- Der dritte Bereich, Simulation eines Bewerbungsgespräches, zeigt spielerisch auf, welche Phasen ein Bewerbungsgespräch hat und wie auf die Fragen geantwortet werden sollte. Das Verständnis von den Unterschieden von einer guten und einer eher weniger guten Antwort soll geschaffen werden.

2 Konzeptioneller Aufbau der Anwendung

2.1 Intro

Im Folgenden wird der Aufbau der verschiedenen Seiten der Anwendung bezüglich ihrer Zielsetzung und aus Nutzer*innensicht beschrieben. Die Anwendung soll aus fünf unterschiedlichen Funktionen bestehen, die z.B. über eine Menüleiste oder eine extra Start- und Menüseite aufrufbar sein sollen.

Ein Wechsel zwischen den einzelnen Bereichen der Anwendung sollte während der Nutzung uneingeschränkt möglich sein. Die drei Bereiche des Bewerbungsverfahrens (2.2; 2.3.; 2.4) sollen den Großteil der Anwendung bilden, während der Informationsbereich und die Einstellungsseite die Anwendung eher ergänzen sollen.

2.2 Aufbau von Bewerbungsunterlagen

Auf dieser Seite möchte ich als Nutzer*in alle relevanten Informationen über die Bewerbungsunterlagen bekommen.

- Ich möchte die verschiedenen Dokumente einer Bewerbungsmappe (Anschreiben, Lebenslauf etc.) spielerisch kennen lernen und erfahren, was wichtige Inhalte sind und wie ich die Dokumente formatieren soll.
- Dabei sollen mir Vorlagen und Beispiele helfen, die ich mir entweder herunterladen kann oder die ich über einen weiterführenden Link aufrufen kann.

2.3 Vorbereitung auf ein Bewerbungsgespräch

In dieser zweiten Phase des Bewerbungsprozesses soll es thematisch um die persönliche Vorbereitung auf ein bereits terminiertes Bewerbungsgespräch gehen.

- Ich als Nutzer*in möchte spielerisch lernen, welche Vorbereitungsschritte unternommen werden sollten, um gut auf ein Bewerbungsgespräch vorbereitet zu sein.
- Gemeint sind Schritte wie z.B. die Routenplanung zum Gesprächsort, die Sortierung und Mitnahme der Bewerbungsunterlagen, die Kleidungsauswahl etc.
- Weiterhin sollen mir optionale Tipps gegeben werden, die mir helfen ruhig zu bleiben und selbstbewusst in ein Bewerbungsgespräch gehen zu können.
- Ich möchte mich durch die Seite klicken und scrollen können, zu den einzelnen Vorbereitungsschritten Informationen und Anleitungen bekommen und diese spielerisch testen können.

2.4 Simulation eines Bewerbungsgesprächs

Auf dieser Seite soll ein Bewerbungsgespräch für den/die Nutzer*in simuliert werden.

- Durch ein Multiple-Choice basierendes, interaktives Spiel soll mir als Nutzer*in die Möglichkeit gegeben werden, verschiedene Situationen in Bewerbungsgesprächen kennenzulernen und unterschiedliche Antwortmöglichkeiten und Aktionen ausprobieren zu können.
- Mir sollen in dieser Simulation typische Floskeln und Redewendungen, sowie Fragestellungen aus deutschen Bewerbungsgesprächen begegnen.
- Je nach Aktion oder Antwort, die ich auswähle, soll mir die Reaktion des / der Personalverantwortlichen durch die verbale Antwort (als Text dargestellt) und die entsprechende Emotion (grafisch dargestellt) zeigen, ob die Antwort gut oder eher schlecht war.
- Als Nutzer*in kann ich zu einer Frage auf Wunsch eine ausführlichere Erklärung bekommen.
- Mir soll die Möglichkeit geboten werden, jederzeit zu einem vorherigen Punkt des Bewerbungsgesprächs zurück springen zu können und eine andere Antwortmöglichkeit ausprobieren zu können.

2.5 Informationsbereich

Der Informationsbereich soll als eine Art Sammelstelle und Verlinkungsseite für externe Angebote aus dem Bereich der beruflichen Integration fungieren.

- Die Angebote können in Form einer Internetseite, App oder Telefonnummer vorkommen.
- Ich als Nutzer*in möchte auf dieser Seite grafisch kreativ aufbereitet einen einfachen Überblick über die bereits bestehenden Angebote erhalten und diese direkt thematisch gruppiert vorfinden.
- Ich möchte durch einen Klick auf die entsprechenden Flächen / Buttons weitergeleitet werden auf die externen Internetseiten bzw. Store-Seiten oder die Möglichkeit haben, durch einen Klick auf eine Telefonnummer, diese mit der Telefon-App direkt anzuwählen oder sie in meine Kontaktseite einzutragen.

2.6 Einstellungen

Die Einstellungsseite gibt mir als Nutzer*in die Möglichkeit grundlegende Settings zu bearbeiten und anzusehen.

- Ich kann die Sprache auswählen und wechseln.
- Ich erhalte Informationen und Kontakt zum JMD digital Team.
- Ich kann wichtige Informationen wie die Datenschutz-Vereinbarung, das Impressum oder die Credits lesen.
- Ich kann potenziell notwendige Spieleinstellungen vornehmen.

3 Requirements

3.1 Technische Requirements

Plattform / Kompatibilität

- Das Tool darf nur wenig Datenvolumen verbrauchen. Grund ist die begrenzte Möglichkeit der Datennutzung.
- In der Umsetzung ist uns eine Hybrid-Lösung wichtig. Das Tool sollte im Browser auf einem mobilen Endgerät und auf einem Desktop nutzbar, sowie als App (für iOS und Android) im App-Store herunterladbar sein.
- Der Vorteil der hybriden Lösung ist, dass die zwei Hauptherausforderungen der Zielgruppe (wenig Speicherplatz und/oder wenig Datenvolumen) leichter überwunden werden können. Hat ein Jugendlicher wenig Speicherplatz wird eher auf die Browser-Variante zurückgegriffen, während bei wenig vorhandenen mobilen Daten der einmalige Download einer App bevorzugt wird.
- Ist eine hybride Variante nicht umsetzbar, ist eine reine Browser-Variante für Handy und Desktop bevorzugt.
- Optional zur hybriden Variante wünschen wir ein Angebot für eine reine Browser Variante für Handy und Desktop

herunterladbare Inhalte

- Die wichtigsten Inhalte sollen als grafisch aufgearbeitete Zusammenfassung außerhalb der Anwendung zur Verfügung gestellt sein, als Bild- und/oder als PDF-Datei.

Mehrsprachigkeit

- Die Anwendung soll standardmäßig in einfachem Deutsch (Sprachniveau A2 / B1) verfügbar sein.
- Übersetzungen in Englisch, Arabisch und Kurdisch, sowie in einfacher Sprache (Niederschwelligkeit) sind angedacht, nicht jedoch Teil dieses Auftrags.
- Teil des Auftrags ist lediglich die Möglichkeit einzuschließen, zu einem späteren Zeitpunkt sprachliche Anpassungen unabhängig vornehmen zu können. Die Übersetzungen der Texte werden dabei von uns übernommen, womit lediglich die technische Umsetzung des Sprachwechsels und die grafische Unterbringung in der Anwendung anfällt.
- Die Nutzer*innen sollen bei Verständnisproblemen im Spiel möglichst einfach die Sprache kurzfristig wechseln können.

Nutzungsdaten / Evaluation

- Mit Hilfe von Metrics/KPIs sollen mindestens zwei Mal im Jahr anonymisierte Nutzungsdaten, zum Beispiel Anzahl der Spielenden und Nutzung einsehbar sein.

Kontaktformular / Terminierung mit externen Partnern

- Nach erfolgreichem Durchlaufen der Anwendung soll es für die Nutzer*innen zum Beispiel die Möglichkeit geben, mit unseren externen Partnern als „Bonuslevel“ Kontakt aufzunehmen und ein persönliches Übungsgespräch zu terminieren.

3.2 Inhaltliche und grafische Requirements

Gamification-Ansatz – Interaktivität

- Die Inhalte sollen in der Anwendung spielerisch und interaktiv umgesetzt werden und den Fähigkeiten der Zielgruppe entsprechen.
- Ein Gamification-Ansatz soll verwendet werden, um das Thema Bewerbungsverfahren mit Spaß zu erkunden.
- Es soll eine Balance gefunden werden zwischen Informations- und Wissensvermittlung und Unterhaltungsaspekten.
- Die pädagogischen Inhalte werden vom Team Virtuelle Welten erarbeitet und bereitgestellt.

Sensibilität

- Es wird Wert auf eine Sensibilität für Kulturen und Gender gelegt. Das bedeutet unter anderem, dass beispielsweise Personen mit unterschiedlichen Geschlechtern und Hautfarben dargestellt werden.
- Das Spielen und Zeigen von Gefahrensituationen und Gewalt sind auf Grund der gegebenen Hintergründe der Zielpersonen nicht angebracht.

Nutzungsdauer

- Die Gesamtdauer der Anwendungsnutzung ist von geringer Bedeutung, da der Inhalt und die Qualität der Anwendung im Fokus stehen. Die Nutzungsdauer der Gesamtanwendung sollte 60 Minuten nicht überschreiten.

Grafik

- Wenige Texte und mehr Bilder innerhalb des Spiels sollen ein leichtes Verständnis ermöglichen.
- Der Grafik-Stil sollte sowohl die Zielgruppe ansprechen, als auch die Vertrauenswürdigkeit und Seriosität des Jugendmigrationsdienstes widerspiegeln.

Virtueller Assistent

- Ein virtueller Assistent soll als Navigations- und Informationshilfe in der ganzen Anwendung dienen.
- Beispielsweise kann dieser helfen zu verstehen, warum eine gegebene Antwort in dem simulierten Bewerbungsgespräch mit der / dem Personalverantwortlichen falsch oder richtig war.

3.3 Optionale Features

Wie schon Eingangs erwähnt, preferieren wir eine Hybrid-Lösung bezüglich der Plattformen, die unsere Anwendung abdecken soll. (siehe 3.1: „Plattformen / Kompatibilität“). Sollten die Preise für eine hybride oder eine browser-only Variante bei Ihnen stark unterscheiden, würden wir uns zwei separate Kostenaufstellungen wünschen.

Weiterhin könnten folgende Unterpunkte im Verlauf des Projektes relevant werden. Daher wünschen wir uns auch einen separaten Kostenvoranschlag für die folgende Auflistung:

- Der Lebenslaufgenerator besteht aus einer Dokumentenmaske, die ausgefüllt werden kann. Dieses Prinzip des Ausfüllens ist der Zielgruppe meistens aus dem Ausfüllen von Anträgen bekannt. Daten werden eingegeben und ein Lebenslauf wird automatisch erstellt und kann ausgedruckt werden. Sofern dies das Speichern von Nutzerdaten beinhaltet, kann auch ein Log-In-System zum Einsatz kommen. Entsprechend soll auch ein Admin-Backend zum aktuellen Zeitpunkt nicht ausgeschlossen werden.
- Eine Anmeldung und Upload bei den relevanten App-Stores (ready to use) ist ein optionales Feature.

3.4 Erforderliche Leistungen

Konzeption & Screen-Design

- Unter Berücksichtigung unserer definierten Ziele und Requirements erwarten wir die Erstellung eines Umsetzungskonzeptes, welches sich strukturell an unserem Aufbau der Anwendung orientiert.
- Das Konzept soll grafisch durch einen Screendesigner für die Zielgruppe ansprechend gestaltet werden.
- Weiterhin benötigen wir einzelne Screenshots der Anwendung in allen gängigen Formaten für die Ausrollung in den App-Stores und für weitere Marketing-Zwecke.

Entwicklung & Testing

- Programmierung auf Basis des ausgearbeiteten Konzepts und auf Basis des gelieferten Screendesigns.
- Mehrere Iterationsschleifen nach User-Tests: Ziel ist eine Anwendung, die neben der technischen Fehlerfreiheit vor allem Spaß macht – dies muss gewährleistet sein.
- Das Testing der Anwendung wird durch uns direkt mit der Zielgruppe der Jugendmigrationsdienste durchgeführt und die Ergebnisse an die Entwickler weitergegeben.
- Dazu benötigen wir zu verschiedenen Zeitpunkten Testversionen, die wir den Jugendlichen vorführen können.

4 Zeitplan

Ausschreibung:	18.11.2021
(ein-stufiges Ausschreibungsverfahren)	
Angebotsabgabefrist:	23.12.2021
voraussichtliche Zuschlagsfrist:	1. KW 2022
Der Umsetzungszeitraum:	01.01.2022 bis spätestens 31.08.2022

- Das Modellprojekt JMD Digital endet am 30.09.2022. Auf Grund dieses Zeitrahmens soll die Umsetzung des Tools Anfang Januar 2022 starten und spätestens Ende August 2022 fertig gestellt sein.
- In dem Umsetzungszeitraum sollen zwei Feedback-Schleifen mit Testpersonen der Zielgruppe durchgeführt werden. Der September wird für eine weitere Feedback-Schleife mit der Zielgruppe genutzt, sowie für die Evaluation und den Transfer für das Projekt. Insgesamt sind es damit 3 Schleifen bis Ende September. Bitte berücksichtigen sie diese in der Erstellung ihres Zeitplanes.
- Die Schleifen mit der Zielgruppe werden von dem Team der Virtuellen Welten übernommen. Das dort gesammelte Feedback wird an die Agentur weitergegeben.

5 Vertragsdetails

Sie räumen uns als Auftraggeber das einfache sowie räumlich, zeitlich und inhaltlich unbeschränkte Nutzungsrecht an den urheberrechtlich geschützten Arbeitsergebnissen ein. Zudem werden uns nach Fertigstellung die offenen Dateien zur Verfügung gestellt.

- Soweit Dritte mit Arbeiten betraut werden, räumen diese dem Auftraggeber das ausschließliche Nutzungsrecht ein und stellen diesen ihrerseits von eventuellen Ansprüchen Dritter frei.

Kosten für die Bewerbung, Angebotserstellung, Präsentation und eventuelle Verhandlungsrunden können nicht erstattet werden.

6 Benötigte Unterlagen

Bitte erstellen Sie auf Grundlage der oben genannten Anforderungen ein Angebot und berücksichtigen Sie dabei folgende Angaben:

1. Unternehmensvorstellung
2. Methodisches Vorgehen innerhalb des Projektes
3. Referenzprojekte in den folgenden Bereichen:
 - Bildungsbereich
 - Screendesign
 - App-Entwicklung
4. Projektverantwortliche für die Bereiche:
 - Projektmanagement
 - Konzeption
 - Screendesign
 - App-Entwicklung
5. Projektplanung:
 - grobe Zeitplanung für 01.01.2022 bis 30.08.2022

Der Zuschlag wird nach den Bewertungskriterien Preis und Qualität erteilt. Der Qualität werden die oben genannten Angaben zugrunde gelegt.

7 Kontakt

Bei Fragen wenden Sie sich an folgende E-Mail: digital@jugendmigrationsdienste.de. Bitte bedenken Sie, dass keine direkten Auskünfte gegeben werden können. Antworten werden gesammelt und am Ende der Ausschreibungszeit an alle Bewerber*innen verschickt.

Angebote richten Sie bitte an folgende Adresse:

- Bundesarbeitsgemeinschaft Evangelische Jugendsozialarbeit e.V. (BAG EJSA)
Servicebüro Jugendmigrationsdienste / Projekt JMD digital
Julija Lleshi
Adenauerallee 12-14
53113 Bonn
Email: digital@jugendmigrationsdienste.de

8 Anhang

Persona: JMD-Klient

Name: Muhammed



Sprache: arabisch
Alter: 21 Jahre
Geschlecht: männlich
Abschluss: mittlerer Bildungsabschluss; keine Berufsausbildung
Status: Sucht Ausbildungsplatz
Wohnsituation: eigener Wohnraum im ländlichen Bereich

Technische Ausstattung:

- Hat ein Smartphone
- Keinen Laptop/PC

Nutzungsverhalten:

- Hat eine E-Mail-Adresse, nutzt diese eingeschränkt
- Nutzt in dieser Reihenfolge:
WhatsApp; Facebook, Instagram

Hürden:

- Eingeschränkte Mobilität
- Sprachbarrieren
- 2GB mobiles Internet
- Hat eingeschränkten Speicherplatz auf dem Handy frei

Bezug zu JMD:

- Freunde und Familien empfehlen JMD
- Bevorzugt telefonische Beratung & Einzelberatung

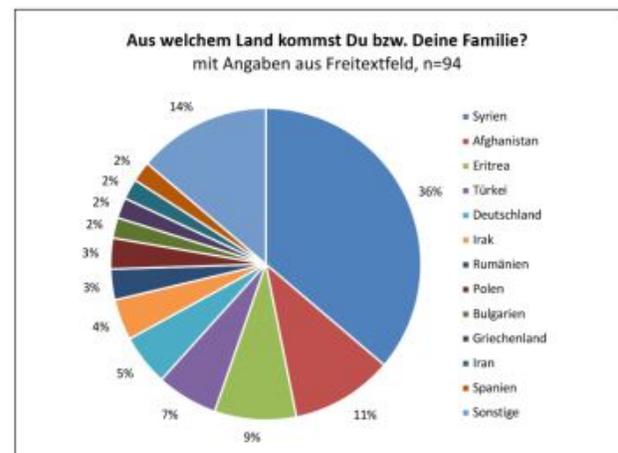
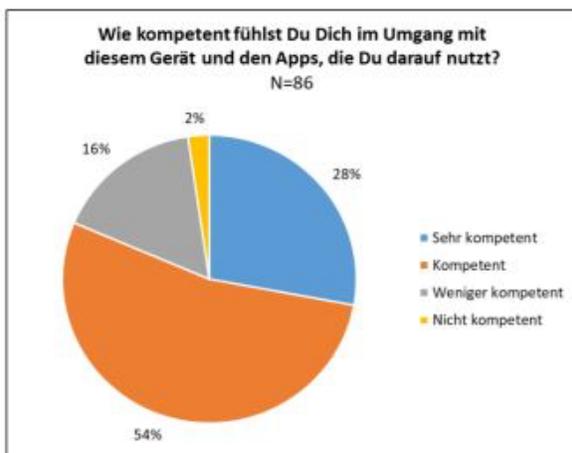
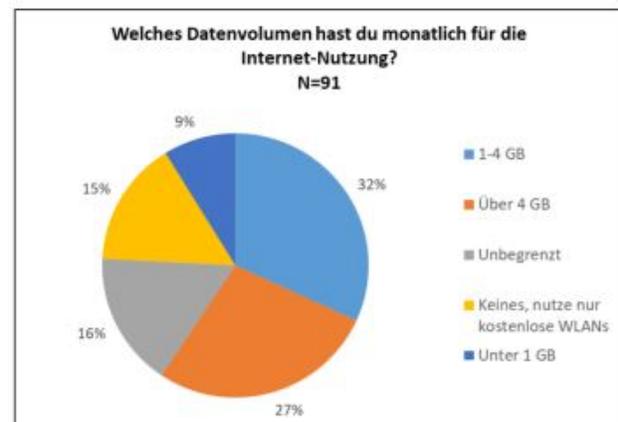
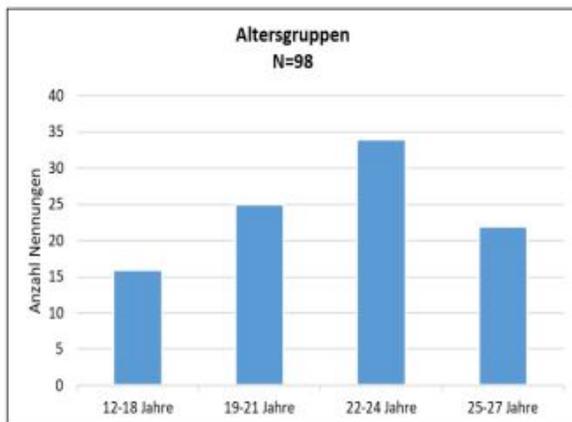
Statistik JMD-Klienten

Favorisiertes Endgerät:

- 71% Smartphone/Tablet
- 26% PC/Laptop

Nutzungsverhalten:

- 93% haben eine E-Mail-Adresse, 75% nutzen diese
- 80% Facebook
- 50% Instagram
- 93% WhatsApp



Quellen:

Interne Daten des JMD-Servicebüros. Erhoben im Rahmen von JMD-impuls Jahresbericht 2020 und JMD-DigIT Befragung 2021