



Players First App

**Einladung zur Anbotslegung über die Erstellung
der neuen Players First App des Österreichischen Fußball-Bundes**

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Zweck des Dokuments	1
2	Über Players First...	2
2.1	Kreismodell	2
2.1.1	Werte	2
2.2	Verhalten in Spielsituationen	3
2.3	Spieleraufgaben	3
2.4	Handlungsempfehlungen	4
2.5	Spielauffassung	4
3	Analyse & Ziele	5
3.1	Golden Circle Modell	5
3.2	Ziele	5
3.3	Zielgruppen	6
4	Funktionale Anforderungen	7
4.1	Aufbau der App	7
4.2	Funktionen & Inhalte	7
4.2.1	Splash Screen & Onboarding	8
4.2.2	Registrierung	8
4.2.3	Anmeldung	9
4.2.4	Profil	9
4.2.5	Home Screen	10
4.2.6	Intro	10
4.2.7	Werte	11
4.2.8	Verhalten in Spielsituationen	11
4.2.9	Spieleraufgaben	12
4.2.10	Handlungsempfehlung	12
4.2.11	Spielauffassung	13
4.2.12	Weitere funktionale Anforderungen	13
4.2.13	Übungssammlung	13
4.2.14	Analyse	14
5	Strategische Anforderungen	15
5.1	Push-Benachrichtigungen	15
5.2	Analyse und Tracking	15
5.3	User Testing	15

5.4	In App Survey.....	16
6	Allgemeine Anforderungen.....	17
6.1	Native App/Web-App/Cross-Plattform-App	17
6.2	Sprache	17
6.3	Registrierung.....	17
7	Content Management	18
7.1	Headless CMS	18
7.1.1	Neue Seiten anlegen & Seiten löschen	18
7.1.2	Austauschbare Piktogramme.....	18
7.1.3	Pflege von Seiteninhalten	18
8	Technische Anforderungen an die App.....	19
8.1	Responsive & Adaptive Design Cross-Plattform.....	19
8.2	Browser Support	19
8.3	Betriebssystem.....	19
8.4	Datenschutz & Consent-Management	19
8.5	Mengengerüst	20
8.6	Verfügbarkeit.....	20
9	Rahmenbedingungen	21
9.1	Rollen	21
9.2	Aufgabenverteilung	21
9.3	Source Code & Intellectual Property	22
9.4	Staging (DEV & TEST-Systeme)	22
9.5	Qualitätssicherungskonzept	23
9.6	Entwicklungswerkzeuge.....	23
9.7	Rollen nach Inbetriebnahme & technischer Betrieb	23
9.8	Schulung & Dokumentation.....	24
9.9	Initialbefüllung und Content Management.....	24
9.10	Hosting	24
9.11	Service Level Agreement	24
9.12	Wartung.....	24
10	Glossar / Technische Landschaft	25
11	Zeitplan	26
11.1	Zeitplan für die Ausschreibung.....	26
11.2	Deadline Angebot Ausschreibung.....	26

11.3	Angebotsvorgaben	26
11.4	Bewertungskriterien	27
12	Projektphasen	28
13	Ideen-Backlog und Ausblick Weiterentwicklung	29
14	Ansprechpersonen	30
15	Vorgabe für die Unterbreitung von Angeboten.....	31
16	Abbildungsverzeichnis	33

1 Einleitung

Die Direktion Sport des ÖFB möchte im Jahr 2022 eine digitale Lösung realisieren. Dabei dreht sich der Ansatz weg von alten Strukturen, hin zu einem hilfreichen Tool für die Entwicklungsarbeit von Trainerinnen und Trainern. Der Spieler bzw. die Spielerin und der dahinter stehende Mensch stehen dabei im Mittelpunkt. Damit dies gelingt, muss die Lösung so nah wie möglich am täglichen Nutzungskontext der primären Zielgruppen entwickelt werden. So kann sichergestellt werden, dass die Lösung nicht nur ein einseitiges Nachschlagewerk des ÖFB bildet, sondern ein Bedürfnis bei den Usern geweckt wird, dass sie mithilfe der "Players First" Lösung stillen können.

1.1 Zweck des Dokuments

Dieses Lastenheft ist die inhaltliche Grundlage für die Ausschreibung von App-Umsetzung und Betrieb. Das Lastenheft soll den Anbietern ausreichend Information bieten, um ein treffsicheres und kompetitives Angebot zu legen. Der Fokus soll dabei darauf liegen, WAS umzusetzen ist. Dadurch soll die Basis für vergleichbare Angebote und ein faires Projekt-Setup gelegt werden.

Dieses Lastenheft soll dabei aber nicht zu detaillierte Vorgaben für die Art der Umsetzung geben. Das **WIE** der Umsetzung soll in Zusammenarbeit mit dem gewählten Umsetzungspartner während der Umsetzungsphase erarbeitet werden.

2 Über Players First...

- ist keine Spielphilosophie
- besteht nicht aus starren Prinzipien
- orientiert sich nicht an Formationen/Systemen
- verfolgt keinen Top-Down-Ansatz
- ist ein wertvolles Tool bzw. eine Methode zur Unterstützung für Trainer, um am Ende den einzelnen Spieler bzw. die einzelne Spielerin, das Team und somit den gesamten Fußball zu verbessern
- bietet unterstützende Handlungsempfehlungen/Heuristiken
- orientiert sich in erster Linie an der Funktion bzw. Aufgabe des Spielers bzw. der Spielerin
- verfolgt einen Bottom-Up-Ansatz, bei dem das Individuum der Ausgangspunkt ist

Grundsätzlich war „die Logik des Fußballspiels“ und ein komplett objektiver Zugang, weg von Meinungen/Erfahrungen usw. unser Ausgangspunkt. Darüber hinaus verfolgt Players First einen komplett anderen Ansatz als es im Fußball üblich ist. Wenn man den systemischen Ansatz heranziehen möchte, dann sind in der herkömmlichen Herangehensweise die Formation und das Spielsystem die Ordnungsparameter und deshalb auch relativ starr. Im Players First Ansatz werden die Ordnungsparameter dynamischer und flexibler gehalten, sowie in Folge mit taktischen Handlungsempfehlungen für jede einzelne Spieleraufgabe versehen - unabhängig von der Spielposition.

2.1 Kreismodell

Players First besteht aus einem Kreismodell. Dieses Modell besteht aus:

1. Werte
2. Verhalten in Spielsituationen
3. Spieleraufgaben
4. Handlungsempfehlungen
5. Spielauffassung

Im äußeren Kreis ist das Ziel-Maßnahme-Analyse Modell abgebildet, das uns in all unserem Tun begleiten sollte.

2.1.1 Werte

- Werte sind etwas Fundamentales.
- Gesamte Gesellschaften sind auf Werten aufgebaut.
- Werte geben Orientierung und Halt, und sind Grundlage für all unsere Entscheidungen.
- Werte werden zu einer Haltung und im Idealfall zu einer Kultur.

Im ersten Kreis rund um den Spieler bzw. die Spielerin befindet sich der für uns so wichtige **Wertebaum**. Er besteht in den **Wurzeln** aus Werten, die in erster Linie den Selbstwert fördern, sowie Werten in der **Krone**, welche die körperliche und mentale Gesundheit fördern. Grundsätzlich ist alles miteinander verbunden und bedingt sich gegenseitig.

Für jeden Wert gibt es **sechs Ebenen**

1. Übersicht
2. Video
3. Frage
4. Definition
5. Metapher bzw. Foto/Grafik
6. Verhalten

Das Zusammenspiel aus Selbstwert, körperlicher und mentaler Gesundheit ergibt die Leistungsfähigkeit.

2.2 Verhalten in Spielsituationen

Man kann nicht „nicht kommunizieren“ und sich auch nicht „nicht verhalten“.

Hier betrachten wir **zwei Modelle**:

1. Das erste Modell bildet die Situation an sich ab, deren numerische Konstellation und den verbundenen (Raum-, Gegner- und Zeit-) Druck.
2. Das zweite Modell bildet die Aktion ab, welche vom Umfeld bzw. von Körper, Geist und Seele beeinflusst wird, und dann durch „Technik und Taktik“ zur Umsetzung gebracht wird

2.3 Spieleraufgaben

Wir denken nicht in Systemen, sondern in Funktionen/Aufgaben. **Jeder** Spieler bzw. **jede** Spielerin hat **immer** eine Aufgabe zu erfüllen.

Wir haben für die Offensive und die Defensive **jeweils vier Spieleraufgaben** entwickelt.

Offensive

1. Ballaktion
2. Anbieten
3. Räume öffnen
4. Absichern

Defensive

1. Verteidigen
2. Absichern
3. Kontrollieren
4. Umschalten

2.4 Handlungsempfehlungen

Um die Aufgabe bestmöglich zu erfüllen, bekommt der Spieler bzw. die Spielerin **Handlungsempfehlungen**.

Diese Empfehlungen/Heuristiken, sollen den Spieler bzw. die Spielerin dabei unterstützen, auf dem Platz gute **Entscheidung** zu treffen.

2.5 Spielauffassung

Players First beinhaltet ein eigenes Spielphasenmodell in einer Infinity-8er-Schleife. Dieses soll in Unendlichkeitsform die **immer wechselnden und gegenseitig verknüpften** Spielphasen, gegliedert in **Angriff, Abwehr** und **Umschalten**, aufzeigen.

- Unter Angriff (Konstruktion, Vollendung) fallen Positionsspiel, Konter und 2. Ball.
- Unter Abwehr (Verhinderung, Eroberung) fallen Pressing und Raumdeckung.
- Zu Umschalten zählen Gegenpressing und Ballbesitz sichern (offensiv) ...
- ... sowie schneller Konter und Fallen (defensiv).

Ein eigenes Feld bilden **Standardsituationen** und **Spielunterbrechung**. Diese stehen aber ebenfalls mit allem in Verbindung.

3 Analyse & Ziele

3.1 Golden Circle Modell

Warum?

Das übergeordnete Ziel ist die nachhaltige Verbesserung der österreichischen Fußballgesellschaft und der fußballerischen Qualität jedes Spielers bzw. jeder Spielerin.

Wie?

Über eine innovative digitale Lösung werden hochwertige Inhalte für Trainer:innen sowie einer breiten sekundären Zielgruppe zugänglich gemacht.

Was?

Durch die Vermittlung des neuartigen Werte-Modells wird bei Trainer:innen angesetzt, zur Reflexion und dem Annehmen neuer Denkweisen inspiriert und so ein nachhaltiger Wandel herbeigeführt, der an Spieler:innen weitergegeben wird. Ebenso werden ein Nachschlagewert und Werkzeugset für Trainer:innen zur Verfügung gestellt, welches sie in ihrer Tätigkeit unterstützt.

3.2 Ziele

Hochwertiger Inhalt

User bekommen neuartigen Inhalt rund um das Fußballspiel und die Fußballgesellschaft bereitgestellt.

Inspiration geben

Trainer:innen sollen zur Reflexion und zum Umdenken angeregt werden.

Know-how Transfer

Trainer:innen sollen in ihrer Lehrtätigkeit am Fußballplatz – und darüber hinaus – unterstützt werden und mit der App ein Werkzeug zur Hand haben.

Image stärken

Der ÖFB wird als richtungsweisender Enabler und Innovationstreiber positioniert.

Spielerisch und benutzerfreundlich

Die Handhabung soll einfach und intuitiv sein und Freude bereiten.

Basis für On-Top-Innovationen

Ausbau durch Integration weiterer Features soll möglich sein.

3.3 Zielgruppen

Primär

Die primäre Zielgruppe sind alle ausgebildeten sowie auch nicht vom ÖFB ausgebildete Trainer:innen in Österreich. Diese Zielgruppe umfasst in etwa 10.000 Personen. Pro Jahr werden 700–900 Trainer:innen von ÖFB ausgebildet. Als ausgebildete Trainer:innen gelten jene, die einen ÖFB Trainer:innen-Lehrgang absolviert haben und im Besitz eines Diploms sind.

Nicht ausgebildete Trainer:innen sind jene, die im Amateur-Bereich ehrenamtlich tätig sind und vor allem junge Spieler:innen coachen und diese beim Einstieg in das Fußballspiel begleiten.

Sekundär

Als nachrangige Zielgruppen gelten Spieler:innen ab 16 Jahren, Fußballbegeisterte (Fans, Familie), sportlich verantwortliche Personen (Funktionäre), Mitarbeiter:innen des ÖFB, Sport-Lehrer:innen und Bundesliga-Vereine. Diese Personen können die App nutzen, die Inhalte werden aber nicht auf sie zugeschnitten.

Weiterführende Dokumente

- TrainerInnenZieleWerte.pdf

4 Funktionale Anforderungen

Wenn Sie zur Anbotserstellung vom ÖFB ausgewählte Inhalte des Players First Ansatzes benötigen, bitten wir Sie um Kontaktaufnahme per eMail an stefan.gogg@oefb.at. Voraussetzung ist die Unterzeichnung einer ebenfalls vom ÖFB übermittelten Geheimhaltungsvereinbarung.

4.1 Aufbau der App

In der nachfolgenden Darstellung ist ein möglicher Aufbau der App grob skizziert und beschreibt, welche Inhalte wo verankert sind. Detaillierte Beschreibung der Funktionen für User und weiteren Unterebenen folgen im Kapitel Funktionen & Inhalte.

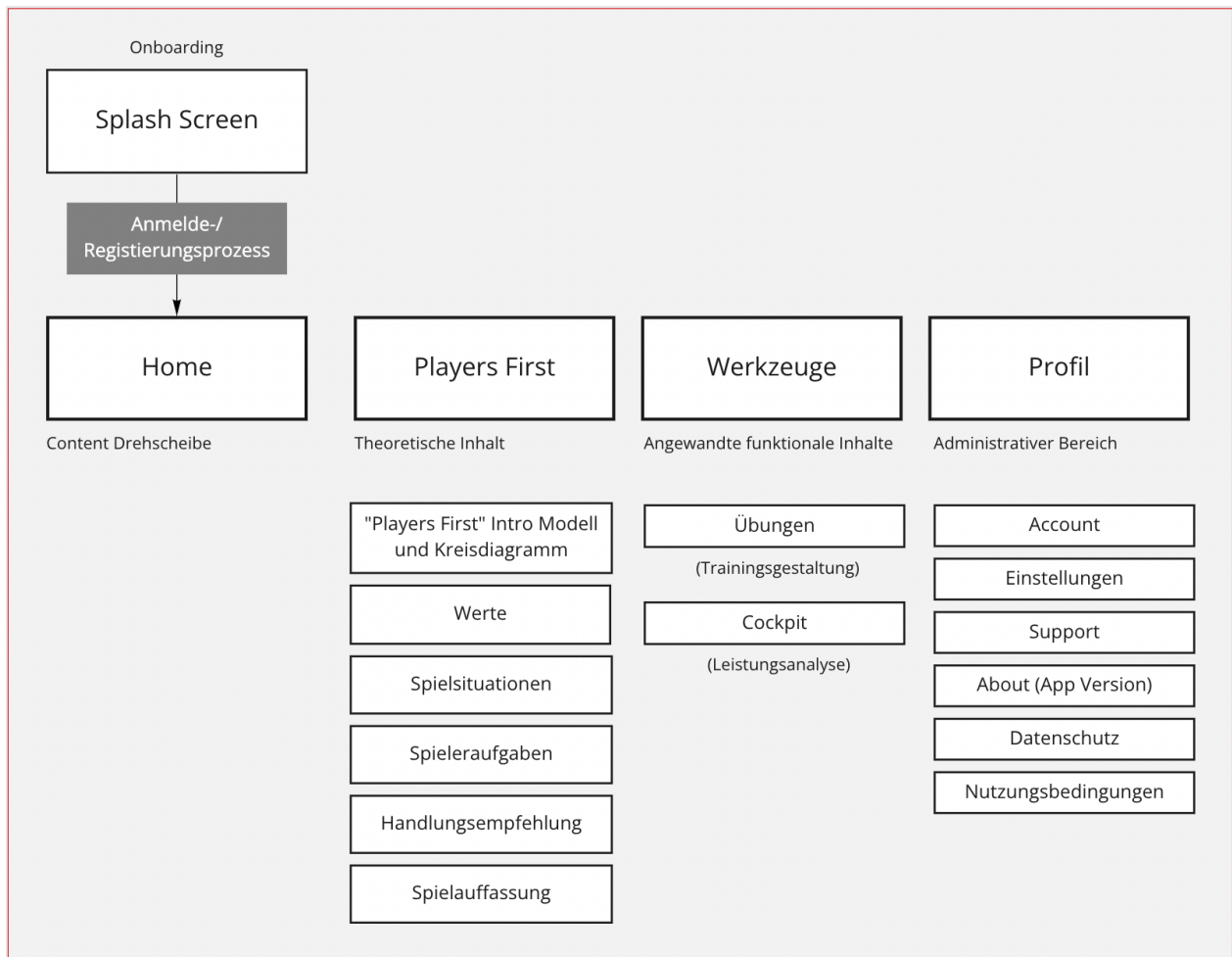


Abbildung 1 Schematischer App-Aufbau

4.2 Funktionen & Inhalte

Die in diesem Kapitel angeführten Punkte mit der Priorität 1 bilden das Minimum an Inhalten und Funktionen, die die App bereitstellen muss. Darüber hinaus gibt es Features der Priorität 2, die als zusätzliches Angebot der App fungieren. Diese können in einer zweiten Phase entwickelt werden, sollen aber in der Konzeption mitgedacht werden. Die Inhalte der App sind für alle Nutzer gleich.

Erklärung zur Priorität:

1 = Must Have

2 = Nice to Have

4.2.1 Splash Screen & Onboarding

Neue User oder ausgeloggte User starten mit dem App Splash Screen. Im Hintergrund soll ein Video eingebunden und die Hauptfunktionen der App angeführt werden.

Funktion	Priorität
User können sich in 3 bis 5 Slides über die Haupt-USPs der Players First App informieren	1
User können über den primären Call to Action (z.B. "Jetzt loslegen") zum Anmeldescreen navigieren	1
User können über einen sekundären Call to Action (z.B. "Jetzt registrieren") zur Erstanmeldung navigieren	1
User können über einen tertiären Call to Action (z.B. "Als Gast loslegen") zum Home Screen navigieren.	1

4.2.2 Registrierung

Die App ist nur für registrierte User vollständig nutzbar. Nach der Registrierung soll der Benutzer innerhalb der App gut ersichtlich aufgefordert werden, seine Daten in seinem Profil zu ergänzen. Die zusätzlichen Daten dienen zur Analyse der Zielgruppe und haben keinen Einfluss auf das Verhalten der App.

Für bereits beim ÖFB registrierte Trainer:innen dient eine Schnittstelle zu FußballOnline als Source of Truth.

Funktion	Priorität
User können über das Registrierungsformular ihr Benutzerprofil anlegen. Erforderliche Felder: <ul style="list-style-type: none"> – Vorname – Nachname – E-Mail-Adresse (Sollte die FußballOnline-Schnittstelle die eingegebene eMail-Adresse bereits kennen, soll der User darauf hingewiesen werden, dass diese eMail-Adresse bereits verwendet wurde.) – Passwort 	1
User können sich alternativ mit einem bestehenden Benutzerkonto wie z.B. einer Social Media Plattform neu registrieren	2
User, die keinen bestehenden FußballOnline-Account verwenden, können innerhalb der App ihr Profil mit weiteren Informationen anreichern: <ul style="list-style-type: none"> – Geburtsjahr 	2

<ul style="list-style-type: none"> - Nationalität - Trainer:innen Qualifikation - Trainernummer (ID) - Fußballliga (optional) 	
---	--

4.2.3 Anmeldung

Benutzer:innen sollen angemeldet bleiben (kein Timeout) und nur wenn notwendig wieder zum Login aufgefordert werden.

Funktion	Priorität
User können sich mit ihrer E-Mail-Adresse und Passwort in ihr Profil einloggen	1
User können über einen Link das Zurücksetzen ihres Passworts beantragen	1
User können sich nach erstmaliger Eingabe der E-Mail-Adresse und des Passworts auch via Face ID/Touch ID einloggen.	1

4.2.4 Profil

Im administrativen Bereich der App werden Accountdaten und Einstellungen verwaltet und rechtliche Themen abgebildet.

Funktion	Priorität
User, die nicht mit einem bestehenden FußballOnline-Account angemeldet sind, können Daten in ihrem Benutzer-Profil ändern. <ul style="list-style-type: none"> - Vorname - Nachname - E-Mail-Adresse - Passwort - Trainer:innen-Qualifikation - Fußball-Liga (optional) 	1
User, die mit einem bestehenden FußballOnline-Account angemeldet sind, können die persönlichen Daten nicht ändern.	
User können sich über Support-Möglichkeiten und rechtliche Themen (Nutzungsbedingungen, Datenschutz, Impressum) informieren	1
User können die App weiterempfehlen	2
User können Änderungen in den Einstellungen vornehmen (z.B. Benachrichtigungen, Push-Notifications)	2
User können sich von der App ausloggen	1
User können ihr Benutzerkonto löschen - gilt nur für User, die keinen FußballOnline-Account verwenden	1

4.2.5 Home Screen

Nach dem Login befinden sich User auf dem Home Screen. Dort wird er:sie mit dem Vornamen begrüßt. Der Home Screen agiert als Drehscheibe und soll zum Einstieg in die verschiedenen Inhalte der App animieren.

Benutzt jemand die App zum ersten Mal, wird die Person aufgefordert:

- mit dem Entdecken eines Wertes aus dem Wertebaum zu starten,
- sich mit dem Players-First-Modell auseinanderzusetzen und
- Werkzeuge (Übungen, Analyse-Cockpit) auszuprobieren.

Wiederkehrende User können von dort wieder in zuletzt angesehenen und favorisierten Content einsteigen.

Funktion	Priorität
User können ihre zuletzt verwendeten Inhalte sehen und von dort wieder einsteigen und fortsetzen, wo sie aufgehört haben	1
User können in tiefere inhaltliche Ebenen der App eintauchen	1
User können die App weiterempfehlen	2
User können ihre zuletzt angesehenen Übungen sehen	2
User können ihre Übungsfavoriten sehen	2
Aufforderung zur Profil-Vervollständigung	1

Beispiel: Die im Bild ersichtliche Darstellung einer Drehscheibe, soll in der App als Fußball (3D) mit rot-weiß-roten Balken gestaltet sein. "Kickt" man den Ball mittels Touch-Befehl nach vor oder zurück, navigiert man durch die Menüpunkte. Dreht man den Ball seitlich, navigiert man zwischen Ziel, Analyse und Maßnahme.

4.2.6 Intro

Einleitung und Einführung in das Players First Modell und den Kreislauf von Ziel – Analyse – Maßnahme mit jeweils einem Video, Text und Bild

Funktion	Priorität
User können über eine Übersicht zum Detailscreen von <ul style="list-style-type: none"> – Players First Modell – Ziele – Analyse – Maßnahmen gelangen.	1

4.2.7 Werte

Der Wertebaum behandelt grundlegende fußballgesellschaftliche Werte und soll Trainer:innen in regelmäßigen Abständen Denkanstöße geben.

Es sollen nicht alle Werte sofort zugänglich sein, sondern in einem Zeitintervall nach und nach freigeschaltet z.B. alle zwei Wochen nach Start der Nutzung kann ein neuer Wert gewählt werden, über den man im Anschluss reflektiert. In dieser Zwischenphase sollen User animiert werden in die Reflexion zu gehen. Über Push-Benachrichtigungen und auf dem Home-Screen wird der User über neu zugängliche Werte informiert.

Zu jedem Wert gibt es Detailinhalte in Form von:

- O-Ton Spieler:in (Video)
- Frage (Text)
- Beschreibung (Text)
- Metapher (Grafik)
- Verhalten (Text und/oder Bild und/oder Video)
- Verhalten am Spielfeld (Text und/oder Bild und/oder Video)

Es ist zu berücksichtigen, dass es möglich sein soll, zu einem späteren Zeitpunkt weitere Werte zu ergänzen.

Es soll eine Volltextsuche in den Inhalten zu Werten sowie semantische Suche mit verwandten Begriffen umgesetzt werden.

Funktion	Priorität
User können über eine Werteübersicht zum Detailscreen des jeweiligen Wertes navigieren	1
User können Werte filtern. z.B. nach: <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit • Selbstwert 	1
User können Veränderungen der Stimmung über die Seitengestaltung wahrnehmen.	2
User können über eine Suchfunktion zu relevanten Werten finden	1

4.2.8 Verhalten in Spielsituationen

Wesentlicher Inhalt ist die graphische Visualisierung und Erläuterung zweier geistiger Modelle. Es gibt vertiefende Detailinformationen in Form von Text, Bild und Video zur Erklärung von:

- Situationsmodell und
- Aktionsmodell

Funktion	Priorität
User können über eine Übersicht zum Detailscreen von Situationsmodell 1 und Modell 2 gelangen.	1

4.2.9 Spieleraufgaben

In diesem Abschnitt befinden sich vier Hauptebenen für Spieleraufgaben. Bei jeder Spieleraufgabe soll es drei Unterebenen für Text, Bild und Video geben.

1. Angriff

- Ballaktion
- Anbieten
- Räume öffnen
- Absichern

2. Verteidigung

- Verteidigen
- Absichern
- Kontrollieren
- Umschalten

3. Wechsel der Spieleraufgaben im Angriff

4. Wechsel der Spieleraufgaben in der Verteidigung

Für jede Spieleraufgabe gibt es weitere vertiefende Informationen in textlicher Form einer

- Rollen-Definition,
- direkte Ziele und übergeordnete Ziele,
- sowie Maßnahmen zur Umsetzung

mit passenden Videoszenen, Animationen und Bildmaterial.

Funktion	Priorität
User können über eine Übersicht zum jeweiligen Detailscreen der acht Spieleraufgaben navigieren	1

4.2.10 Handlungsempfehlung

Handlungsempfehlungen sind die Fortsetzung zu den jeweiligen Spieleraufgaben und haben dieselbe inhaltliche Einteilung in Angriff und Verteidigung mit jeweils 4 Spieleraufgaben. Sie geben Tipps zum besseren Umsetzen der jeweiligen Spieleraufgabe.

Funktion	Priorität
User können über eine Übersicht zum jeweiligen Detailscreen der acht Spieleraufgaben navigieren	1

4.2.11 Spielauffassung

Erklärung und jeweils vertiefende Inhalte zu den fünf Spielphasen:

- Angriff
- Umschalten
- Abwehr
- Standardsituation
- Spielunterbrechung

Funktion	Priorität
User können über eine Übersicht zum jeweiligen Detailscreen der fünf Spieleraufgaben navigieren	1

4.2.12 Weitere funktionale Anforderungen

Funktion	Priorität
User können durch Abschließen von Lerneinheiten weitere Inhalte freischalten und so dem Lernpfad folgen	1
User können vom letzten Aktivitätspunkt wieder zurück in den Lernpfad einsteigen und dort fortsetzen, wo sie unterbrochen haben.	1
User können Videos von dem Timestamp fortsetzen, an dem sie die Wiedergabe unterbrochen haben	1
User können ein Transkript zu Videoinhalten einsehen	2
User können eine ungefähre Lese- und Ansehdauer eines Moduls vorab sehen	2
User können über einen visuellen Hinweis erkennen, welche Inhalte, sie bereits angesehen haben	2
User können Inhalte offline verfügbar machen	2

4.2.13 Übungssammlung

In der Übungssammlung finden Trainer:innen eine Vielzahl an Übungen, die sie mit ihrem Team durchführen können. Übungen werden im Laufe der Zeit ergänzt. Der Bereich soll laufend ausbaubar sein.

Funktion	Priorität
User können über die Übersicht aller Übungen zum jeweiligen Detailscreen einer Übung navigieren	1
User können Übungen filtern nach <ul style="list-style-type: none"> • Spieleraufgabe • Anzahl der Spieler:innen • verfügbare Spielfläche • Mentale Komplexität 1–10 (Wert aus Analyse Cockpit Kognition+Technik) 	1

<ul style="list-style-type: none">• Schwierigkeitsgrad der Ausführung 1–10 (Wert aus Analyse Cockpit Taktik+Kondition)	
User können eine Übung favorisieren (Lesezeichen-Funktion)	1
User können ihre favorisierten Übungen in einem eigenen Bereich einsehen und über diesen darauf zugreifen	1
User können persönliche Notizen zu einer Übung hinzufügen	2
User können eine Übung bewerten	2
User können eine Übung kommentieren	2
User können über eine Volltextsuche nach Übungen suchen	2

4.2.14 Analyse

Im Bereich Analyse befinden sich Werkzeuge zur Leistungsevaluierung. Verschiedene Aspekte einer Trainingsübung oder Spielsituation können jeweils auf einer Skala von 1-10 bewertet werden, um eine Aussage über den Schwierigkeitsgrad und die Komplexität zu geben.

Inhaltliche Anforderungen sind im folgenden Dokument zu entnehmen:
Cockpit und Kognitives Modell.pdf

5 Strategische Anforderungen

5.1 Push-Benachrichtigungen

Zur Engagement-Steigerung sollen Push-Benachrichtigungen eingesetzt werden, die bei bestimmten Ereignissen getriggert werden, wie zum Beispiel:

- Erinnerung zum Weiterlernen nach einer gewissen Zeitspanne.
- Erinnerung für zur Übungswiederholung, um das Gelernte zu festigen.
- Anregung zur Reflexion zwischendurch.
- Hinweis wenn ein neuer Inhalt verfügbar ist.

Eine genaue Empfehlung soll erarbeitet werden.

5.2 Analyse und Tracking

Es soll möglich sein die Demographie und das Nutzungsverhalten der Benutzer:innen detailliert einzusehen und auszuwerten. Im Idealfall wird dies mit Matomo umgesetzt. Mögliche Metriken zu den Key Performance Indikatoren können sein:

Awareness

- Downloads
- Installs/Uninstalls
- Abgeschlossene Registrierungen

Engagement

- Retention Rate
- Sessions (Anzahl, Länge, Intervall, Tiefe)

User Experience

- Load Time
- Crashes
- Social Shares der App

Marketing

- OS
- Device Resolution
- Demographische Merkmale

5.3 User Testing

Als Mittel zur Qualitätssicherung soll die App vor Veröffentlichung von echten Benutzer:innen getestet werden.

5.4 In App Survey

Als optionaler Punkt soll die Möglichkeit zu In-App User-Umfragen zur Messung der inhaltlichen Qualität und der Userzufriedenheit angeboten werden.

6 Allgemeine Anforderungen

6.1 Native App/Web-App/Cross-Plattform-App

Ob die Umsetzung in Form einer nativen App, Cross-Plattform-App oder einer Web-App erfolgt, ist noch nicht festgelegt. Diese Frage soll im Angebot beantwortet und durch fachliche Argumente belegt werden, warum Sie Ihre Form der Ausführung empfehlen würden.

6.2 Sprache

Die Inhalte werden alle auf Deutsch sein, es wird daher keine Language Switch Funktion benötigt

6.3 Registrierung

Die Erst-Registrierung soll mittels Double-opt-in erfolgen. Die angegebene E-Mail-Adresse muss bestätigt werden.

7 Content Management

Dieser Abschnitt beschreibt die Anforderungen zur Erstellung und Verwaltung von Inhalten der App.

7.1 Headless CMS

Um in Zukunft zu gewährleisten, dass man über eine zentrale Datenbank diverse Medien verwalten kann, soll die entwickelte Lösung mit einem headless CMS umgesetzt werden.

7.1.1 Neue Seiten anlegen & Seiten löschen

Backend-Administratoren können neue Seiten anlegen. Dabei soll eine Vorlage (Seitentyp, Beispielseite) als Basis gewählt werden können oder die Seite leer angelegt werden. Insbesondere soll es möglich sein, eine neue Seite durch Klonen einer bestehenden Seite anzulegen (z.B. bei wiederkehrenden „/veranstaltungen“ oder „/news“ bzw. ähnlichen „/services“). Administratoren sollen Seiten auch löschen können.

7.1.2 Austauschbare Piktogramme

Piktogramme in der App, im Besonderen in der Übersicht des Wertebaum, sollen austauschbar sein.

7.1.3 Pflege von Seiteninhalten

Alle Inhalte und Seitenelemente einer Seite sollen für Administratoren editierbar sein. Administratoren sollen auch mit geringem Aufwand neue Seitenelemente hinzuzufügen oder bestehende Seitenelemente entfernen können.

8 Technische Anforderungen an die App

8.1 Responsive & Adaptive Design Cross-Plattform

Das Layout soll sich verschiedenen Formfaktoren mit optimiertem Layout & Nutzerführung anpassen. Abhängig davon, ob eine native App, Web-App oder Cross-Plattform-App umgesetzt wird, müssen folgende Layouts beachtet werden:

- Mobile Portrait (z.B. 360x640, 414x896)
- Tablet Portrait (z.B. 768x1024)
- Tablet Landscape (z.B. 1280x800)
- Desktop Landscape (z.B. 1920x1080, 1366x768)

Abhängig vom Formfaktor sollen Seiteninhalte unterschiedlich präsentierbar oder ausgeblendet werden können (z.B. Menü-Struktur jeweils für mobile bzw. Desktop optimiert).

Die gesamte Umsetzung soll auf Touch-Screens bzw. im Falle einer Web-App/Cross-Plattform-App auch mit der Maus intuitiv und uneingeschränkt nutzbar sein.

8.2 Browser Support

Abhängig davon, ob eine native App, Web-App oder Cross-Plattform-App umgesetzt wird, sollen folgende Web-Browser unterstützt werden:

- Google Chrome: aktuelle stabile Version
- Safari: Version 14 oder höher
- Microsoft Edge: aktuelle stabile Version
- Mozilla Firefox: aktuelle Versionen aus Release und ESR-Channel
- Opera: aktuelle stabile Version
- Samsung Internet Browser: aktuell stabile Version

8.3 Betriebssystem

Ebenfalls abhängig davon, ob eine native App, Web-App oder Cross-Plattform-App umgesetzt wird, sollen folgende Betriebssysteme unterstützt werden:

- Android ab Version 10
- iOS aber Version 15

8.4 Datenschutz & Consent-Management

Die Struktur und Elemente der App sollen die Einhaltung der EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) möglichst einfach machen, vgl. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A32016R0679>

Die ePrivacy-RL (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:32009L0136>) in der seit Oktober 2019 aktuellen Interpretation

(<https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf;jsessionid=F2A804042CAC4FE3D70A00596C6A76D0?text=&docid=218462&pageIndex=0&doclang=DE&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=1686588>) soll eingehalten werden. Insbesondere betrifft das den Umgang mit technisch notwendigen / Marketing-Cookies und deren selektive Einwilligung durch den/die Nutzer:in.

8.5 Mengengerüst

Anzahl monatlicher Besucher: ca. 1.000 – 2.000

Anzahl Inhaltsseiten: ca. 200-250 (tbd)

Änderungsfrequenzen:

- Es erfolgen wöchentlich Änderungen an verschiedenen Seiten.
- Einzelne Seiten (z.B. News) ändern sich besonders oft.
- Andere Inhalte (z.B. Werte, vergangene Events, etc.) ändern sich nicht mehr oder sehr selten.

8.6 Verfügbarkeit

Die App/Web-App soll 24/7 mit einer Verfügbarkeit von 99,5% („unplanned downtime“) verfügbar sein. „Planned downtime

9 Rahmenbedingungen

9.1 Rollen

Die folgenden Rollen sind im Angebot zu besetzen, Mehrfachbesetzungen (eine Person übernimmt mehrere Rollen) sind in Ordnung und aus Effizienzgründen erwünscht.

Analyst:in

Nimmt die Anforderungen des ÖFB zentral entgegen und unterstützt dabei sie zu konkretisieren und für eine effiziente Umsetzung anzupassen. Dokumentiert die Anforderungen in einer effizienten Art und Weise, aber ausreichend, um später zwischen Änderungsanforderung (Change Requests) und Fehlerkorrekturen (Bugs) unterscheiden zu können.

UX Designer:in

Gestaltet die Nutzererfahrung für die Besucher der App in Abstimmung mit dem ÖFB und ggfs. Nutzer-Tests mit Prototypen.

Entwickler:in

Erledigt alle Entwicklungs- und Konfigurations-Arbeit inklusive Entwicklertests.

Tester:in

Prüft alle Entwicklungen und stellt Unterschiede zu den Anforderungen fest. Arbeitet mit den Entwicklern an der Fehlerbehebung.

Projektleiter:in

Plant und steuert das Umsetzungs-Projekt. Berichtet proaktiv über den aktuellen Status und steht für alle Rückfragen des ÖFB zur Verfügung.

Steht für alle technischen und kommerziellen Anfragen des ÖFB zur Verfügung und leitet sie an die richtige Stelle zur Erledigung weiter. Diese Rolle ist im Idealfall mit einer Person zu besetzen, die für die Umsetzungs-Phase durchgehend verfügbar ist (bzw. eine Stellvertretung, die darauf vorbereitet, definiert und abgestimmt wurde).

9.2 Aufgabenverteilung

Die folgende Tabelle zeigt die Rollenverteilung zwischen Umsetzungs-Partner und Auftraggeber (ÖFB) während des Umsetzungs-Projekts. Die Abkürzungen stehen für:

- „D“: Durchführungsverantwortlich im Sinne von macht es selbst oder steuert die Durchführung von Mitwirkenden, bleibt dabei aber verantwortlich für die fristgerechte & vollständige Durchführung.
- „E“: Ergebnisverantwortlich im Sinne von Abnahme der Ergebnisse und Rechenschaft gegenüber dem Auftraggeber. Ergebnis-Verantwortung impliziert keine Mitwirkungspflicht.
- „M“: Hat eine Mitwirkungsleistung zu erbringen
- „I“: Ist zu informieren

Aufgabe	Umsetzungs-Partner	ÖFB	Bemerkungen
Erstellung des App UX-Design	DM	EI	
Installation & Bereitstellung der Infrastruktur	DM	MEI	
Programmierung	DM	EI	
Einrichtung und Konfiguration aller Komponenten	DM	EI	
Tests	D	MEI	Die Mitwirkung des ÖFB bezieht sich vor allem auf Abnahmetests. Technische Tests sind ohne Mitwirkung des ÖFB durchzuführen.
Definition der Inhalte	MI	DE	
Bereitstellung von Content (Text, Videos, Images, Animationen, etc.)	MI	DE	
Initiale Contentbefüllung	DM	MEI	

9.3 Source Code & Intellectual Property

Die vollen Nutzungs- und Eigentums-Rechte an allem erstelltem Source Code und Konfigurationen sollen beim ÖFB liegen. Das betrifft sowohl die Umsetzungsphase als auch Weiterentwicklungen während der Betriebsphase. Ausgewählte Vertreter:innen des ÖFB sollen vollen Zugriff auf das Source Code Repository haben.

Source Code soll zumindest durch ausreichende Inline-Dokumentation für technisch versierte Entwickler verständlich gehalten werden.

9.4 Staging (DEV & TEST-Systeme)

Zusätzlich zum Produktiv-System sind für die App die folgenden Systeme vorzusehen:

Test-System

Ein System, zu dem auch der ÖFB Zugang hat. Auf diesem Test-System sollen Neu-Entwicklungen und Anpassungen geprüft werden, bevor sie in Produktion genommen werden. Das Test-System soll zwar grundsätzlich auch im Internet verfügbar sein, aber passwortgeschützt abgesichert sein. Das Test-System soll auch nach der Umsetzungs-Phase dauerhaft und kostengünstig für laufende Entwicklungen während der Betriebsphase verfügbar bleiben.

Entwicklungs-Systeme

Die Entwicklung soll auf unabhängigen Systemen stattfinden, also nicht am Testsystem. ÖFB benötigt keinen Zugriff auf die Entwicklungs-Systeme.

9.5 Qualitätssicherungskonzept

Das Angebot soll ein Konzept zur Qualitätssicherung, insbesondere für stufenweise Tests beinhalten. Es ist ein klarer Ablauf für Abnahmen abgeschlossener Entwicklungen vorzuschlagen.

9.6 Entwicklungswerkzeuge

Alle Entwicklungswerkzeuge (z.B. Entwicklungsrechner, Lizenzen) sind vom Umsetzungs-Partner beizubringen. Zur Erfassung, Nachverfolgung und Dokumentation von Anforderungen ist ein geeignetes Werkzeug zu verwenden und auch dem ÖFB zur Verfügung zu stellen (z.B. JIRA).

9.7 Rollen nach Inbetriebnahme & technischer Betrieb

Während der Inbetriebnahme sind die Rollen aus der Umsetzungsphase weiter relevant. Zusätzlich kommen ab Inbetriebnahme die folgenden, für den Auftraggeber relevanten Rollen hinzu. Alle diese Rollen & Kontakte sind auf Seiten eines zu nennenden Betriebs-Partners vorzusehen:

Service-Manager:in

Es muss beim Betriebspartner eine:n definierte:n Ansprechpartner:in für den Betrieb der App geben. Er:Sie ist zentrale Ansprechperson für alle Anfragen, kaufmännische Anliegen und Eskalationen vom ÖFB. Regelmäßig (z.B. quartalsweise) und proaktiv berichtet der:die Service-Manager:in dem ÖFB über aktuelle Betriebskennzahlen (z.B. Verfügbarkeiten), Auslastungen, durchgeführte Wartungen, Incidents und besondere Vorkommnisse bzw. geplante Tätigkeiten in der kommenden Periode.

Service-Desk

Für den Fall von Incidents (z.B. Ausfällen) oder notwendigen Konfigurations- Anpassungen (z.B. neuen Nutzer anlegen) ist auf Seiten des Betriebs-Partners ein Kontakt zu nennen. Unter dem Kontakt muss ein Team 24/7 erreichbar sein und reagieren. Unterstützt bei der Analyse von Incidents und leitet an die richtigen Bearbeiter zur Lösung weiter.

Kontakt für Changes

Für den Fall von Anforderungen zur Weiterentwicklung der App ist auf Seiten des Betriebs-Partners ein zentraler Ansprechpartner zu definieren. Dieser muss die App und den ÖFB kennen und dabei unterstützen die Anforderungen an die Entwicklung zu bringen. Dieser Ansprechpartner soll zu üblichen Bürozeiten verfügbar sein.

9.8 Schulung & Dokumentation

Vor Inbetriebnahme sind alle ÖFB-Nutzer durch den Umsetzungspartner zu schulen. Für alle Schulungsinhalte ist eine vollständige Dokumentation bereitzustellen, mit der der ÖFB später hinzukommende Nutzer selbständig schulen kann.

9.9 Initialbefüllung und Content Management

Die Erstbefüllung der App mit Inhalten soll durch den Auftragnehmer geschehen. Die laufende Befüllung des CMS soll in weiterer Folge dann durch den Auftraggeber passieren.

9.10 Hosting

Gehostet werden soll die App auf einem Server in der EU, um auf jeden Fall DSGVO konform zu sein. Im Idealfall auf einem Server in Österreich. Das Angebot soll das laufende Hosting und Server-Kosten inkl. Test aber exklusive Entwicklungs-Umgebungen beinhalten.

9.11 Service Level Agreement

Für die laufende Betreuung soll im Angebot ein Service Level Agreement in Form einer Pauschale enthalten sein.

Bezüglich der Erreichbarkeit wird gewünscht, dass der Auftragnehmer auch außerhalb der regulären Bürozeiten erreichbar ist.

So sind Incidents sofort zu beheben und bedürfen einer 24/7 Erreichbarkeit. Unter Incidents verstehen wir Vorfälle, die sofort behoben werden müssen, da sonst hoher finanzieller oder Image-Schaden droht z.B.

- App gar nicht verfügbar
- Sehr langsame Antwortzeiten, die ein sinnvolles Besuchen der App unmöglich machen.
- Security-Breach erkannt
- DDoS-Attacke erkannt

Konfigurations-Anpassungen, die auch zu regulären Geschäftszeiten erfolgen können, wären z.B.:

- Wiederherstellung von gesicherten Daten bei Datenverlust
- Neue Nutzer-Berechtigungen
- Einspielen einer neuen SW-Version für das CMS-System

9.12 Wartung

Die App ist vom Betriebs-Partner selbstständig und proaktiv zu warten.

10 Glossar / Technische Landschaft

FußballOnline

Onlinesystem des ÖFB zur Abwicklung und Publizierung aller Fußballspiele in Österreich sowie zur Verwaltung zahlreicher Stakeholder-Daten (z.B. persönliche Daten und Leistungsdaten von Spieler:innen, Trainer:innen, Funktionär:innen)

Matomo

Tool zur Web-Analyse der ÖFB-eigenen Plattformen oefb.at, oefb.tv sowie aller Landesverbands- und Vereinswebsites, die vom ÖFB und der FussballÖsterreich Spielbetriebs GmbH betrieben werden.

StreamAMG

Streaming- und OTT-Dienstleister der Videoplattform oefb.tv

11 Zeitplan

11.1 Zeitplan für die Ausschreibung

- **Do, 17. März 2022**
Übermittlung der Einladung zur Anbotslegung an bestehende Partner des ÖFB sowie Veröffentlichung unter oefb.at
- **Mo, 04. April 2022, 23:59 Uhr**
Deadline: Legung von Anboten durch interessierte Unternehmen
- **Mi, 06. April 2022**
Einladung der besten Bieter zu den Hearings
- **Di, 12. April 2022**
Persönliche Anbotspräsentation im Rahmen von Hearings in Wien
- **bis Fr, 29. April 2022**
mögliche fortführende Gespräche mit einzelnen Bietern
- **voraussichtlich Fr, 06. Mai 2022**
Entscheidung und Vertragserrichtung

11.2 Deadline Angebot Ausschreibung

Deadline für die Einreichung von Angeboten ist der 04.04.2022, 23:59 Uhr. Nach Erhalt der Angebote werden diese gesichtet und die besten Agenturen bzw. Software-Dienstleister werden in die nächste Runde eingeladen, um das Angebot im Zuge einer Präsentation näher vorzustellen. Bis voraussichtlich 06.05.2022 wird entschieden welche/r Agentur bzw. Software-Dienstleister mit dem Projekt beauftragt wird.

11.3 Angebotsvorgaben

Das Angebots-Dokument ist in Form eines PDF-Dokuments abzugeben und muss die folgenden Abschnitte beinhalten:

- Vorstellung des Anbieters
- Referenzen
- Möglichst relevante Referenz (mind. 3)
- Nennung eines Ansprechpartners beim Kunden, der kontaktiert werden darf
- Konzept
 - Grundlegender Ansatz
 - Beteiligte Komponenten & Technologien
 - Ausblick & Erweiterbarkeit
- Vorgehensweise Umsetzungs-Phase
- Vorgehensweise
- Selbst abgedeckte Leistungen
- Über Partner abgedeckte Leistungen
- Organisation Betriebs-Phase
 - Selbst abgedeckte Leistungen
 - Über Betriebs-Partner abgedeckte Leistungen
- Preise

- Design
- Entwicklungskosten (Fixpreis) – Gliederung nach:
 - Must-Have (Prio 1)
 - Nice-to-Have (Prio 2)
- User-Testing
- Tracking Konzept
- Lizenzkosten (Fixpreis)
- Hosting- und Serverkosten (Fixpreis)
- SLA für die laufende Betreuung (Pauschalpreis pro Jahr, 3 Jahre)
- Laufende Wartungskosten (Fixpreis pro Jahr)
- Weiterentwicklung (Preis pro Entwickler-Stunde)

11.4 Bewertungskriterien

Die Bewertungsmatrix setzt sich aus folgenden Kriterien zusammen:

- Qualität der angebotenen Lösung
- Qualität des Partnerunternehmens hinsichtlich Lösungskompetenz, Bonität, Know How, Flexibilität und Referenzen (besonders im Sport bzw. Fußball)
- Preis/Kosten für die Lieferung und Leistungen des Release sowie Ausblick auf die Updates (Preis/Kosten sowie Umsetzungszeitraum) auf Basis eines dreijährigen Systembetriebs inklusive aller entstehenden Kosten und bewertbaren Risiken (volle Kostentransparenz erforderlich!)
- Beschreibung der technischen Konzeption
- Kreative Gestaltung und Ideen für neue Ansätze
- Mögliche Gegengeschäfte

12 Projektphasen

Das Gesamt-Vorhaben gliedert sich in

Vor-Projekt Phase:

Es werden die Anforderungen erhoben, strukturiert und priorisiert. Basierend darauf wird eine Ausschreibung durchgeführt (vorliegendes Lastenheft ist Kernbestandteil dieser Ausschreibung) und ein Umsetzungs-Partner für die Umsetzungs-Phase beauftragt. Die Vor-Projektphase endet mit dem Start der Umsetzungsphase.

Umsetzungs-Phase

Basierend auf den Anforderungen und dem bestehenden Corporate Design (das sich nicht ändern soll) werden ein Feinkonzept und Nutzererfahrung (UX-Design) entworfen und entsprechend die App entwickelt, getestet und in Betrieb genommen.

Betriebs-Phase

Sobald die App für die Öffentlichkeit verfügbar („produktiv“) ist, beginnt die Betriebs-Phase.

13 Ideen-Backlog und Ausblick Weiterentwicklung

Der Backlog beschreibt einen langfristigen Ausblick zu möglichen Richtungen, in die sich die App als rundum Werkzeugkoffer für Trainer:innen weiterentwickelt werden könnte. **Die Umsetzung dieser Ideen ist NICHT Teil der Ausschreibung.** Diese Informationen sind eine reine Orientierungshilfe, um etwaige Auswirkungen von Beginn an besser abschätzen zu können, müssen aber nicht im Angebot berücksichtigt werden.

- **Werte im Podcast-Format:** vertiefende Gespräche und Geschichten zur Fußballgesellschaft
- **Anleitung für Reflexion:** digitales Tagebuch nach dem Training - Fragebogen für Coaches
- **Erstellen einer Trainingsagenda:** Zusammenstellung mehrerer Übungen in einem längerfristigen Trainingsplan z.B. für eine Saison.
- **Eigene Übungen anlegen:** persönlicher Bereich mit selbstentworfenen Übungen innerhalb der Übungsdatenbank. Selbstentworfenen Übungen können mit dem Analyse Cockpit bewertet werden und diese Information bei der Übung als Informationen gespeichert werden.
- **ÖFB Wegweiser:** ein Format das Orientierung und Richtung gibt, was Spieler:innen in welcher Liga beherrschen sollen
- **Quiz mit Prüffragen:** optionale Wissensfragen zum Players First Modell zum Festigen der Informationen und zur persönlichen Bestätigung.
- **ÖFB News:** Tagesrelevante News vom ÖFB an Trainer:innen z.B. Thema Training und Covid.
- **Digitale Taktiktafel:** schnelles Visualisieren von taktischen Überlegungen auf einem digitalen Spielfeld und Möglichkeit zur Animation und Export von Grafiken
- **Sport-Grafiken erstellen:** Anleitung zu Übungen selbst zeichnen, exportieren und mit Übungen verknüpfen.

14 Ansprechpersonen

Fragen zur Entwicklung und zum Ausschreibungsverfahren:

Mag. Simon-Peter Charamza

simon.charamza@oefb.at

Fragen zum Players First Ansatz:

Mag. Stefan Gogg

stefan.gogg@oefb.at

15 Vorgabe für die Unterbreitung von Anboten

Rechtsnatur, Änderungsvorbehalt und Vertraulichkeit

Diese Einladung zur Anbotslegung stellt selbst kein verbindliches, annahmefähiges Anbot des ÖFB dar. Vielmehr lädt der ÖFB hiermit alle interessierten App-Entwickler zur Abgabe eines Anbots (bzw. von Anboten) für die Entwicklung der Players First App ein.

Die Bieter erkennen durch die Abgabe von Anboten die Bestimmungen dieser Einladung zur Anbotslegung als verbindlich an. Ein Zusammenschluss mehrerer Bieter zu einer Bietergemeinschaft ist seitens des ÖFB nicht erwünscht und müsste allenfalls vor einer entsprechenden Anbotslegung unter ausreichender Begründung gegenüber dem ÖFB offengelegt werden. Der ÖFB behält sich unter Berücksichtigung der eingehenden Angebote vor, einzelne Inhalte und Vorgaben dieser Einladung zur Anbotslegung oder auch die Einladung zur Anbotslegung als Ganzes im Laufe des Bewertungsprozesses zu ergänzen, abzuändern und/oder zurückzuziehen. Die Bieter werden unverzüglich über alle wesentlichen Änderungen informiert und können ihre Angebote entsprechend anpassen. Ansprüche jeder Art gegen den ÖFB wegen einer Änderung oder Zurückziehung der Einladung zur Anbotslegung sind ausgeschlossen.

Diese Unterlagen und alle Informationen, die Interessenten während des Verfahrens von Seiten des ÖFB erhalten, sind streng vertraulich zu behandeln und dürfen von Interessenten und Bietern nur Personen bekanntgegeben bzw. offengelegt werden, die für die Prüfung und Erstellung eines Anbots zwingend davon Kenntnis haben müssen. Dabei ist durch geeignete Maßnahmen sicherzustellen, dass diese Personen sich ebenfalls zur strikten Geheimhaltung aller vertraulichen Informationen im Zusammenhang mit dem Anbotsverfahren verpflichten. Diese Geheimhaltungsverpflichtung gilt auch gegenüber anderen Interessenten und Bietern. Der ÖFB verpflichtet sich ebenfalls zur strikten Geheimhaltung aller ihm von Interessenten und Bietern im Zusammenhang mit dem Anbotsverfahren offengelegten vertraulichen Informationen. Der ÖFB wird diese Geheimhaltungsverpflichtung gegenüber allen Personen durchsetzen, die auf Seiten des ÖFB mit diesem Anbotsverfahren befasst sind.

Anbotsabgabe

Diese Einladung zur Anbotslegung richtet sich an alle App-Entwickler, die Gewähr für eine professionelle Umsetzung bieten.

Alle dem ÖFB von einem Bieter übermittelten Angebote müssen schriftlich erfolgen und rechtswirksam unterzeichnet sein. Sie sind elektronisch zu richten an:

Österreichischer Fußball-Bund (ÖFB)

z. H. Simon-Peter Charamza
Ernst-Happel-Stadion, Sektor A/F
1020 Wien
Österreich
E-Mail: simon.charamza@oefb.at

Es genügt die Übermittlung einer Scanversion des unterschriebenen Originals per E-Mail und PDF. Einsendeschluss für alle Angebote ist der 04.04.2022, 23:59 Uhr.

Der ÖFB behält sich vor, die vorstehende Frist zu verlängern. Alle Angebote müssen eine Bindungswirkung bis mindestens 01.06.2022 enthalten und dürfen keinem Gremienvorbehalt unterstellt sein.

Nach Einsendeschluss werden die eingegangenen Angebote durch den ÖFB eingehend geprüft und bewertet. Dabei werden insbesondere die im jeweiligen Angebot enthaltenen Angaben zu den in Punkt 2.2. niedergeschriebenen Kriterien berücksichtigt.

Der ÖFB wird alle Bieter zeitnah darüber in Kenntnis setzen, ob ihr Angebot erfolgreich ist (also eine Annahme erfolgt), dem Bieter die Gelegenheit zur Anpassung des Anbots gegeben wird bzw. er zum Hearing eingeladen oder ob das Angebot zurückgestellt oder endgültig abgelehnt wird. Der ÖFB ist nicht verpflichtet, seine Entscheidung gegenüber dem jeweiligen Bieter zu begründen; er ist in der Gewichtung der Kriterien seiner Anbotsbewertung frei. Ansprüche jeder Art gegen den ÖFB wegen der Entscheidung sind ausgeschlossen.

Jede seitens des ÖFB erklärte Annahme eines Anbots für die Entwicklung der ÖFB-App steht seitens des ÖFB unter dem Vorbehalt, dass zwischen dem Bieter und dem ÖFB ein Vertrag auf Grundlage der Vorgaben dieser Einladung zur Anbotslegung und des individuellen Anbots (soweit mit den Vorgaben dieser Einladung zur Anbotslegung vereinbar) zustande kommt.

Interessenten und/oder Bieter, die sich vom ÖFB im Laufe des Anbotsverfahrens gegenüber anderen Interessenten bzw. Bietern wegen einer Verfahrensfrage benachteiligt fühlen, werden aufgefordert, sich unter detaillierter Darstellung der Gründe ihrer Beschwerde umgehend schriftlich an das Generalsekretariat des ÖFB zu wenden und um Abhilfe zu ersuchen.

16 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Schematischer App-Aufbau	7
--	---