

Výzva k podání nabídky a zadávací dokumentace k veřejné zakázce malého rozsahu na službu

Realizace geolokační hry na Vysočině

zadané v souladu s Pravidly Rady Kraje Vysočina pro zadávání veřejných zakázek č. 06/14 a v souladu se závaznými postupy pro zadávání zakázek spolufinancovaných ze zdrojů EU nespádajících pod aplikaci zákona č. 137/2006 Sb., o veřejných zakázkách, v programovém období 2007 – 2013.

Název veřejné zakázky:	Realizace geolokační hry na Vysočině
Zadavatel	
Název:	Vysočina Tourism, příspěvková organizace
IČO :	28263693
Adresa sídla:	Na Stoupách 144/3, 586 01 Jihlava
Právní forma:	příspěvková organizace
Osoby oprávněné za zadavatele jednat:	Ing. Tomáš Čihák, ředitel
Kontaktní osoba:	Ing. Jitka Mattyašovská
Telefon:	606 775 428
E-mail:	jitka.mattyasovska@vysocinatourism.cz

1. Vymezení předmětu veřejné zakázky a jeho technická specifikace

Předmětem zakázky je realizace zábavné geolokační hry na Vysočině se dvěma herními okruhy (židovský okruh, okruh rozhleden a vyhlídkových věží) s cílem zatraktivnění turistické nabídky na Vysočině a zvýšení návštěvnosti Kraje Vysočina. Specifikace předmětu veřejné zakázky je uvedena v příloze č. 1 Obchodních podmínek - příloha č. 3 této zadávací dokumentace.

2. Kvalifikace uchazečů

Kvalifikační předpoklady je uchazeč povinen prokázat ve lhůtě pro předložení nabídky.

Zadavatel požaduje:

- Splnění základních kvalifikačních předpokladů v rozsahu uvedeném v příloze č. 2 této zadávací dokumentace. Uchazeč prokáže předložením čestného prohlášení, z jehož obsahu bude zřejmé, že splňuje požadované základní kvalifikační předpoklady, a které bude podepsané osobou oprávněnou jednat jménem nebo za uchazeče. Toto čestné prohlášení nesmí být starší než 90 dnů k poslednímu dni lhůty pro předložení nabídek.
- Splnění profesních kvalifikačních předpokladů prokáže uchazeč předložením výpisu z Obchodního rejstříku, je-li v něm dodavatel zapsán, ne staršího než 90 dnů k poslednímu dni

lhůty pro předložení nabídek a dále dokladu o oprávnění k podnikání v rozsahu odpovídajícím předmětu veřejné zakázky.

- Splnění technických kvalifikačních předpokladů předložením seznamu alespoň dvou zakázek v oblasti realizace geolokačních her pro mobilní platformy (hra musí využívat systém GPS a pro vlastní hraní hry musí být využívána aktuální zeměpisná poloha hráče) v posledních třech letech, s uvedením jejich rozsahu, finančního objemu, roku realizace, objednatele a kontaktních osob, u nichž lze tyto údaje ověřit. Seznam bude mít formu čestného prohlášení podepsaného osobou oprávněnou jednat jménem nebo za uchazeče. Zakázky musí být v objemu min. 30 tis. Kč vč. DPH, přičemž jedna z nich musí být v hodnotě min. 100 tis. Kč vč. DPH.

Dokumenty prokazující splnění profesní kvalifikace může uchazeč předložit pouze v prosté kopii.

3. Požadavky a podmínky pro zpracování nabídky

3.1 Forma zpracování nabídky a její předložení

Nabídka bude předložena v jednom originále, v písemné formě, v českém jazyce. Nabídka nebude obsahovat přepisy a opravy, které by mohly zadavatele uvést v omyl. Zadavatel doporučuje, aby všechny listy nabídky včetně příloh byly uchazečem řádně očíslovány vzestupnou číselnou řadou a jednotlivé listy nabídky byly pevně svázaný do jednoho svazku tak, aby bylo znemožněno manipulování s jednotlivými listy nabídky.

Nabídka bude předložena v uzavřené obálce, opatřené názvem zakázky **Realizace geolokační hry na Vysočině** a poznámkou „**NEOTVÍRAT**“.

Uzavření obálky uchazeč opatří razítkem, případně podpisem uchazeče, je-li fyzickou osobou, či jeho statutárního zástupce, je-li zájemce právnickou osobou. Na obálce bude uvedena adresa, na níž je možné zaslat případné oznámení o pozdním zaslání nabídky.

3.2 Struktura nabídky

Dokumenty tvořící nabídku budou předloženy v tomto pořadí:

- Krycí list nabídky – budou v něm uvedeny základní identifikační údaje zadavatele a uchazeče, nabídková cena bez DPH, samostatně DPH a cena včetně DPH, datum a podpis oprávněné osoby jednat jménem nebo za uchazeče. Vzor krycího listu nabídky je přílohou č. 1 této zadávací dokumentace.
- Doklady k prokázání kvalifikace – uchazeč prokazuje splnění základních, profesních a technických kvalifikačních předpokladů v rozsahu a způsobem uvedeným v bodě 2. této zadávací dokumentace.
- Návrh smlouvy, jejímž předmětem bude realizace veřejné zakázky zcela v souladu se všemi podmínkami stanovenými v zadávací dokumentaci. Návrh, doplněný o identifikační údaje uchazeče a podanou cenovou nabídku, musí být podepsán osobou k tomu oprávněnou. Pokud návrh smlouvy podepíše zmocněná osoba, musí být součástí nabídky uchazeče též příslušná platná plná moc. Vzor smlouvy je přílohou č. 3 této zadávací dokumentace.
- Cenová nabídka zpracovaná dle podmínek bodu 3.3 této zadávací dokumentace.

Nabídka, která nebude úplná, bude ze zadávacího řízení vyřazena a uchazeč bude zadavatelem vyloučen z účasti v zadávacím řízení. Vyloučení uchazeče včetně důvodů zadavatel bezodkladně písemně oznámí uchazeči.

3.3 Způsob zpracování cenové nabídky

Nabídková cena bude zpracována v následující struktuře:

	cena bez DPH v Kč	sazba DPH	samostatně DPH	cena včetně DPH v Kč
Realizace geolokační hry na Vysočině				

Nabídková cena bude stanovena jako cena „nejvýše přípustná“ a musí v ní být zahrnuty veškeré náklady spojené s realizací předmětu veřejné zakázky.

Všechny případné náklady a výdaje s vypracováním a předložením nabídky nese uchazeč.

Nejvýše přípustná nabídková cena zakázky činí **515 460 Kč včetně DPH**.

4. Obchodní a platební podmínky

Obchodní a platební podmínky vymezující budoucí rámec smluvního vztahu jsou obsahem přílohy č. 3, která je nedílnou součástí této zadávací dokumentace.

5. Způsob a lhůta pro předložení nabídek

Lhůta pro předložení nabídek na realizaci zakázky dle této zadávací dokumentace končí dne **9. 2. 2015 v 13:00 hodin**.

Zájemci doručí nabídky osobně na adresu Vysočina Tourism, příspěvková organizace, Na Stoupách 144/3, 586 01 Jihlava, v pracovní dny od 8:00 do 13:00 hodin nebo poštou nebo jiným veřejným přepravním na adresu Vysočina Tourism, příspěvková organizace, Na Stoupách 144/3, P.O.Box 85, 586 01 Jihlava. Při podání nabídky poštou nebo jiným veřejným přepravním se za okamžik podání nabídky považuje její fyzické převzetí zástupcem zadavatele.

Nabídky, které budou doručeny po uplynutí lhůty pro podání nabídek, nebudou otevřeny a uchazeč bude o pozdním doručení nabídky bezodkladně písemně vyzooměn.

Nabídky, jejichž obálky budou v důsledku přepravy poškozeny tak, že se z nich dá obsah vyjmout, nebudou přijaty. O této skutečnosti bude uchazeč bezodkladně písemně vyzooměn.

6. Zadávací lhůta

Zadavatel stanovuje zadávací lhůtu, po kterou je uchazeč vázán svou nabídkou, v trvání 2 měsíců ode dne skončení lhůty pro podání nabídek, tj. do 9. 4. 2015.

7. Způsob hodnocení nabídek

Základním kritériem pro hodnocení veřejné zakázky je nejnižší nabídková cena včetně DPH.

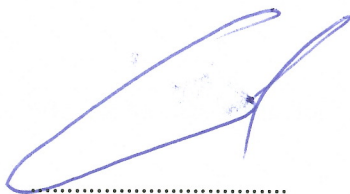
8. Další ustanovení

- a) Zadavatel nepřipouští variantní řešení.
- b) Náklady uchazečů spojené s účastí v zadávacím řízení zadavatel nehradí.
- c) Zadavatel si vyhrazuje právo zrušit zadávací řízení i bez udání důvodu.
- d) Zadavatel výslovně upozorňuje, že na tuto veřejnou zakázku malého rozsahu nelze uplatnit postupy uvedené v zákoně č. 137/2006 Sb., o veřejných zakázkách, neboť na ni v souladu s ustanovením § 18 odst. 3 zákona uplatňuje výjimku z působnosti zákona. Pokud jsou proto v této výzvě a ostatních dokumentech zadavatele použity pojmy shodné s pojmy zákona, nelze z takové skutečnosti vyvozovat, že je pro takový pojem zákon uplatňován, vyjma případů, kdy je to výslovně uvedeno.

Přílohy:

- 1. Krycí list nabídky
- 2. Vzor čestného prohlášení
- 3. Návrh obchodních podmínek – Smlouva o dílo

V Jihlavě dne 29. 1. 2015



Ing. Tomáš Čihák
ředitel

KRYCÍ LIST NABÍDKY			
veřejná zakázka malého rozsahu na službu			
Název	Realizace geolokační hry na Vysočině		
Identifikační údaje			
Zadavatel			
Název:	Vysočina Tourism, příspěvková organizace		
IČO :	28263693		
Adresa sídla:	Na Stoupách 144/3, 586 01 Jihlava		
Osoby oprávněné za zadavatele jednat:	Ing. Tomáš Čihák, ředitel		
Kontaktní osoba:	Mgr. Markéta Jiříčková		
Telefon:	606 775 430		
E-mail:	marketa.jirickova@vysocinatourism.cz		
Uchazeč			
Název:			
IČO :			
Sídlo/místo podnikání:			
Osoby oprávněné za zadavatele jednat:			
Kontaktní osoba:			
Telefon:			
E-mail:			
Cenová nabídka			
Cena celkem bez DPH:	sazba DPH	DPH v Kč	Cena celkem včetně DPH:
Osoba oprávněná za uchazeče jednat			
titul, jméno, příjmení			
Funkce			
Podpis	Razítko		

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ UCHAZEČE

k zakázce s názvem „Realizace geolokační hry na Vysočině“

Identifikační údaje uchazeče	
Obchodní firma/název nebo Obchodní firma/jméno a příjmení	
IČO (pokud je přiděleno)	
Sídlo nebo místo podnikání, popř. místo trvalého pobytu	
Osoba oprávněná jednat jménem uchazeče	

Prohlašuji místopřísežně, že jako uchazeč splňuji níže uvedené základní kvalifikační předpoklady a že jsem tedy uchazeč:

- a. který nebyl pravomocně odsouzen pro trestný čin spáchaný ve prospěch organizované zločinecké skupiny, trestný čin účasti na organizované zločinecké skupině, legalizace výnosů z trestné činnosti, podílnictví, přijetí úplatku, podplacení, nepřímého úplatkářství, podvodu, úvěrového podvodu, včetně případů, kdy jde o přípravu nebo pokus nebo účastenství na takovém trestném činu, nebo došlo k zahlazení odsouzení za spáchání takového trestného činu; **jde-li o právnickou osobu, splňuje tento předpoklad jak tato právnická osoba, tak statutární orgán nebo každý člen statutárního orgánu**, a je-li statutárním orgánem dodavatele či členem statutárního orgánu dodavatele právnická osoba, musí tento předpoklad splňovat **jak tato právnická osoba, tak statutární orgán nebo každý člen statutárního orgánu této právnické osoby**; podává-li nabídku či žádost o účast zahraniční právnická osoba prostřednictvím své organizační složky, musí předpoklad podle tohoto písmene splňovat vedle uvedených osob rovněž vedoucí této organizační složky; tento základní kvalifikační předpoklad musí dodavatel splňovat jak ve vztahu k území České republiky, tak k zemi svého sídla, místa podnikání či bydliště,
- b. který nebyl pravomocně odsouzen pro trestný čin, jehož skutková podstata souvisí s předmětem podnikání dodavatele podle zvláštních právních předpisů nebo došlo k zahlazení odsouzení za spáchání takového trestného činu; **jde-li o právnickou osobu, splňuje tento předpoklad jak tato právnická osoba, tak statutární orgán nebo každý člen statutárního orgánu**, a je-li statutárním orgánem dodavatele či členem statutárního orgánu dodavatele právnická osoba, musí tento předpoklad splňovat **jak tato právnická osoba, tak statutární orgán nebo každý člen statutárního orgánu této právnické osoby**; podává-li nabídku či žádost o účast zahraniční právnická osoba prostřednictvím své organizační složky, musí předpoklad podle tohoto písmene splňovat vedle uvedených osob rovněž vedoucí této organizační složky; tento základní kvalifikační předpoklad musí dodavatel splňovat jak ve vztahu k území České republiky, tak k zemi svého sídla, místa podnikání či bydliště,
- c. který v posledních 3 letech nenaplnil skutkovou podstatu jednání nekalé soutěže formou podplácení,

- d. vůči jehož majetku neprobíhá nebo v posledních 3 letech neproběhlo insolvenční řízení, v němž bylo vydáno rozhodnutí o úpadku nebo insolvenční návrh nebyl zamítnut proto, že majetek nepostačuje k úhradě nákladů insolvenčního řízení, nebo nebyl konkurs zrušen proto, že majetek byl zcela nepostačující nebo zavedena nucená správa podle zvláštních právních předpisů,
- e. který není v likvidaci,
- f. který nemá v evidenci daní zachyceny daňové nedoplatky, a to jak v České republice, tak v zemi sídla, místa podnikání či bydliště dodavatele,
- g. který nemá nedoplatek na pojistném a na penále na veřejné zdravotní pojištění, a to jak v České republice, tak v zemi sídla, místa podnikání či bydliště dodavatele,
- h. který nemá nedoplatek na pojistném a na penále na sociální zabezpečení a příspěvku na státní politiku zaměstnanosti, a to jak v České republice, tak v zemi sídla, místa podnikání či bydliště dodavatele,
- i. který není veden v rejstříku osob se zákazem plnění veřejných zakázek.

V..... Dne:

.....
podpis osoby oprávněné jednat jménem či za uchazeče

SMLOUVA O DÍLO

*uzavřená podle ustanovení § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění
pozdějších předpisů (dále jen „občanský zákoník“)*

I.

Smluvní strany

Vysočina Tourism, příspěvková organizace

zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Krajským soudem v Brně, oddíl Pr, vložka 1571

se sídlem: Na Stoupách 144/3, 586 01 Jihlava

zastoupená: Ing. Tomášem Čihákem, ředitelem

IČO: 28263693

bankovní spojení: Sberbank CZ, a.s., Jihlava, č.ú.: 4200421262/6800

Kontaktní osoba pro věci technické: Ing. Jitka Mattyašovská, tel.: +420 606 775 428

e-mail: jitka.mattyasovska@vysocinatourism.cz

(dále jen „objednatel“)

společnost/fyzická osoba

zapsaná v obchodním rejstříku u Krajského soudu v....., v odd., vl. /

podnikající na základě živnostenského oprávnění č.j.

se sídlem/místem podnikání:

zastoupený,

IČO:

DIČ:

bankovní spojení:č.ú.....

(dále jen „zhotovitel“)

II.

Předmět smlouvy

- 1) Předmětem smlouvy je realizace zábavné geolokační hry na Vysočině se dvěma herními okruhy (židovský okruh, okruh rozhleden a vyhlídkových věží) s cílem zatraktivnění turistické nabídky na Vysočině a zvýšení návštěvnosti Kraje Vysočina. Specifikace díla je obsahem přílohy č. 1 této smlouvy.

III.

Práva a povinnosti smluvních stran

- 1) Zhotovitel se zavazuje provést dílo s maximální odbornou péčí, v dohodnutém termínu, v obvyklé kvalitě a provedení. Za kvalitu díla odpovídá zhotovitel v plném rozsahu bez omezení. Zhotovitel zabezpečí na svůj náklad a své nebezpečí všechny práce, služby a výkony související s provedením díla dle této smlouvy, pokud není v této smlouvě stanoveno jinak. Při provádění díla dle této smlouvy bude zhotovitel postupovat v souladu s touto smlouvou, pokyny objednatele a obecně závaznými právními předpisy.
- 2) Zhotovitel je povinen předložit návrhy her/úkolů zadavateli do 20 dnů od podpisu smlouvy. Do 40 dnů od podpisu smlouvy dodá zhotovitel zadavateli návrhy scénářů jednotlivých her.
- 3) Objednatel je oprávněn do 10 dnů od obdržení návrhu her/úkolů, resp. návrhů scénářů jednotlivých her zaslat zhotoviteli písemné (i e-mailem) připomínky. Případné připomínky je zhotovitel povinen akceptovat a do 7 dnů zapracovat. Takto upravené dílo je zhotovitel povinen znovu zaslat objednateli, který má právo do 7 dnů předložit zhotoviteli připomínky, které je povinen zhotovitel zapracovat. Předložení takového návrhu díla, který objednatel neodsouhlasí ani po druhém připomínkovém řízení, se považuje za závažné porušení této smlouvy.
- 4) Objednatel je povinen za řádně a včas provedené dílo zaplatit cenu uvedenou v čl. V. této smlouvy.

IV.

Termín plnění, způsob plnění

- 1) Dílo, specifikované v příloze č. 1 této smlouvy, bude zhotoveno a předáno objednateli dle jeho pokynů nejpozději do 31. 5. 2015.
- 2) Ke splnění díla dojde jeho předáním zhotovitelem bez vad a nedodělků v termínu dle této smlouvy a převzetím kontaktní osobou objednatele. Předání a převzetí díla bude potvrzeno písemným předávacím protokolem.
- 3) Objednatel není povinen převzít dílo, pokud není předáváno včas a v kvalitě dle této smlouvy. Za takto nedokončené dílo není objednatel povinen zaplatit cenu sjednanou v čl. V. této smlouvy.
- 4) Smluvní strany jsou povinny se vzájemně informovat o všech okolnostech důležitých pro řádné a včasné provedení díla a poskytovat si součinnost nezbytnou pro řádné a včasné provedení díla.

V.

Cena a platební podmínky

- 1) Smluvní strany se dohodly, že pevná cena činí:

Cena bez DPH	Kč
Sazba DPH	%
DPH	Kč
Cena včetně DPH	Kč
Slovy:	

(dále jen „cena“).

- 2) Tato cena je pevná a nelze ji nijak jednostranně měnit. Zhotoviteli nebudou hrazeny žádné další náklady, které mu v souvislosti s plněním této smlouvy vzniknou. Cenu je možné překročit pouze v případě změny právních předpisů upravujících sazby DPH, k níž dojde v průběhu provádění díla. Navýšení sjednané ceny musí odpovídat zvýšení hodnoty DPH v závislosti na zvýšení zákonné sazby DPH. Smluvní strany zároveň sjednávají možnost jednostranného snížení ceny díla ze strany objednatele v průběhu provádění díla, a to v případě snížení zákonné sazby DPH. Snížení sjednané ceny musí odpovídat snížení hodnoty DPH v závislosti na snížení zákonné sazby DPH.
- 3) Cenu za dílo se objednatel zavazuje zaplatit zhotoviteli po převzetí díla v termínu uvedeném v čl. IV. této smlouvy. Dokladem o předání a převzetí díla je předávací protokol. Zhotovitel je povinen objednateli doručit fakturu nejpozději do 30 dnů ode dne převzetí díla objednatelem. Cenu uhradí objednatel zhotoviteli bezhotovostním převodem na účet zhotovitele na základě faktury, jejíž splatnost je dohodou smluvních stran stanovena na nejméně 30 dnů ode dne jejího prokazatelného doručení objednateli. Zaplacením se pro účely této smlouvy rozumí odepsání příslušné částky z účtu objednatele na účet zhotovitele. Faktura musí obsahovat veškeré náležitosti daňového dokladu podle platných právních předpisů. Objednatel si vyhrazuje právo před uplynutím lhůty splatnosti vrátit fakturu, pokud neobsahuje požadované náležitosti nebo obsahuje nesprávné cenové údaje. Oprávněným vrácením faktury přestává běžet původní lhůta splatnosti. Opravená nebo přepracovaná faktura bude opatřena novou lhůtou splatnosti.

VI.

Smluvní pokuta

- 1) V případě prodlení zhotovitele s provedením díla v termínu uvedeném v článku IV. této smlouvy není objednatel povinen dílo zhotoviteli zaplatit.
- 2) V případě prodlení objednatele se zaplacením sjednané ceny v souladu s ustanovením čl. V. této smlouvy je zhotovitel oprávněn požadovat po objednateli zaplacení smluvní pokuty ve výši 0,05% z ceny díla, a to za každý i započatý den prodlení.
- 3) Zaplacením smluvní pokuty není dotčen nárok objednatele na náhradu škody.

VII.

Ukončení platnosti smlouvy

- 1) Platnost smlouvy lze ukončit písemnou dohodou podepsanou oprávněnými zástupci obou smluvních stran.
- 2) Objednatel může od této smlouvy odstoupit, pokud zhotovitel nedodá dílo v termínu stanoveném v článku IV. této smlouvy nebo v kvalitě dle této smlouvy, nebo pokud opakovaně neplní povinnosti plynoucí z této smlouvy. Odstoupení nabývá účinnosti dnem následujícím po dni prokazatelného doručení jeho písemného vyhotovení druhé smluvní straně.

- 3) V případě ukončení smlouvy dohodou či výpovědí provedou smluvní strany inventarizaci veškerých plnění, prací a dodávek realizovaných k datu ukončení smlouvy a provedou vyrovnání vzájemných závazků a pohledávek z toho pro ně vyplývajících, není-li ve smlouvě uvedeno jinak.

VIII.

Vady díla

- 1) Zhotovitel neodpovídá za vady a poškození díla, které byly po jeho převzetí způsobeny objednatelem, neoprávněným zásahem třetí osoby nebo neodvratitelnými událostmi.
- 2) V případě, že předané dílo vykazuje vady, musí tyto vady kontaktní osoba za objednatele uplatnit u zhotovitele písemně.
- 3) V případě, že se jedná o vadu, kterou lze odstranit opravou, má objednatel právo na bezplatné odstranění vad a na úhradu vzniklé škody. Jestliže jde o vady či nedodělky takového charakteru, že ztěžují užívání díla nebo dokonce brání v jeho užívání, má objednatel právo od smlouvy odstoupit. Na odstoupení se uplatní ujednání čl. VII. odst. 2 této smlouvy.
- 4) Zhotovitel je povinen odstranit vady díla, které se objeví a budou mu oznámeny kontaktní osobou objednatele v době od převzetí díla nejpozději do 8 hodin od oznámení vady, nedohodnou-li se strany jinak.

IX.

Licence

- 1) Tento článek smlouvy se uplatní tehdy, jestliže součástí díla bude nehmotný statek, jenž je předmětem úpravy zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon). Zhotovitel touto smlouvou poskytuje objednateli právo na jakékoliv v současnosti známé využití, zejména další zpracování a úpravu díla, jakož i nehmotných statků, které jsou v tomto díle zpracovány, včetně práva objednatele udělit dalším osobám podlicenci k využití díla včetně nehmotných statků v tomto dokumentu zpracovaných.
- 2) Zhotovitel udílí objednateli výhradní licenci k užití díla.
- 3) Zhotovitel nesmí poskytnout licenci třetí osobě a je povinen se i sám zdržet výkonu práva užití díla.
- 4) Územní rozsah licence je neomezený.
- 5) Odměna za užití nehmotného statku je již zahrnuta do ceny sjednané v ustanovení čl. III. této smlouvy. Licence je poskytnuta na dobu trvání majetkových práv k nehmotnému statku.
- 6) Objednatel není povinen licenci využít.

X.

Závěrečná ustanovení

- 1) Výběr zhotovitele byl proveden v souladu s Pravidly Rady Kraje Vysočina pro zadávání veřejných zakázek č. 06/14 a v souladu se závaznými postupy pro zadávání zakázek spolufinancovaných ze zdrojů EU nespádajících pod aplikaci zákona č. 137/2006 Sb., o veřejných zakázkách, v programovém období 2007 - 2013.
- 2) Vzhledem k tomu, že tato smlouva je součástí realizace projektu „Marketingové aktivity Kraje Vysočina v oblasti cestovního ruchu pro období 2014 - 2015“ realizovaného objednatelem v rámci Regionálního operačního programu Jihovýchod (dále jen „projekt“), je zhotovitel dle § 2e) zákona č. 320/2001 Sb., o finanční kontrole, osobou povinnou spolupůsobit při výkonu finanční kontroly. Zhotovitel je povinen plnit tyto povinnosti:
 - poskytnout objednateli na jeho písemnou žádost veškeré doklady související s realizací díla, které si mohou vyžádat kontrolní orgány,
 - poskytnout nezbytné informace týkající se plnění této smlouvy a součinnost orgánům provádějícím audit nebo kontrolu projektu,
 - uchovávat účetní dokumentaci po dobu 10 let od řádného a včasného ukončení díla dle této smlouvy.
- 3) V případě pochybností o doručení písemnosti související s tímto smluvním vztahem zhotoviteli, nebo jestliže zhotovitel doručení takové písemnosti jakkoli zmaří, bude písemnost považována za doručenou třetí den po jejím odeslání do sídla zhotovitele, ke dni doručení písemnosti – bez ohledu na skutečnost, zda se zhotovitel v tomto sídle zdržuje či nikoli.
- 4) Tato smlouva se sepisuje ve dvou vyhotoveních, z nichž jedno je určeno pro objednatele a jedno pro zhotovitele.
- 5) Tuto smlouvu lze měnit pouze formou písemných dodatků průběžně číslovaných, datovaných a podepsaných oprávněnými zástupci obou smluvních stran.
- 6) Smluvní strany prohlašují, že smlouva byla sepsána dle jejich pravé a svobodné vůle, nikoli v tísní ani za nápadně nevýhodných podmínek.
- 7) Vztahy smluvních stran touto smlouvou blíže neupravené se řídí příslušnými ustanoveními občanského zákoníku.
- 8) Nedílnou součástí této smlouvy je Příloha č. 1 – specifikace díla.
- 9) Tato smlouva nabývá platnosti a účinnosti dnem podpisu oprávněnými zástupci obou smluvních stran.

V dne

V Jihlavě dne

za zhotovitele:

za objednatele:

.....

.....

Ing. Tomáš Čihák
ředitel

SPECIFIKACE DÍLA

Zábavná geolokační hra na Vysočině se dvěma herními okruhy. Jeden herní okruh bude zaměřen na rozhledny a vyhlídkové věže a bude vytvořeno 30 nezávislých her a druhý na židovské památky na Vysočině s 10 nezávislými hrami. Na každém místě, kde bude zadán úkol, bude umístěna tabulka s QR kódy a NFC štítky pro rychlý přístup k úkolům (10 ks židovský okruh, 30 ks okruh rozhleden a vyhlídkových věží).

Cílem aktivity je vytvořit mobilní aplikaci pro operační systémy Android a iOS, která bude zábavným způsobem provázet v regionu Vysočina. Aplikace může být vytvořena jako samostatná nebo jako součást již existující, která bude naplněna níže popsány hrami.

Hry budou dostupné ve virtuálních obchodech s aplikacemi – Appstore a Google play. Zde budou poskytovány hráčům zdarma. Umístění her v těchto obchodech je předmětem dodávky.

PRINCIP HRY

Princip hry spočívá ve využití chytrých telefonů (smartphones), které jsou vybaveny rozsáhlými technickými možnostmi, které umožňují lokalizaci uživatele pomocí GPS souřadnic, pořizovat fotografie a videa a komunikovat s uživateli prostřednictvím mobilních aplikací.

Podobně jako geocaching, ze kterého hra vychází, se jedná o geolokační hru, v rámci níž hráči plní různé úkoly a to vše virtuálně.

Hráč zapojený do této hry si nainstaluje aplikaci hry do chytrého telefonu. Ta mu nabídne úkoly, které se nachází v okolí hráče. U každého úkolu hráč zjistí název hry, stručný motivační popis, faktory náročnosti (mentální, fyzický apod.), atributy (je vhodné pro rodiny s dětmi, může absolvovat vozíčkář apod.) a informace o časové náročnosti. Aplikace nesdělí konkrétní znění úkolů ve hře před jejich samotným plněním.

Samotné sdělení obsahu úkolu se aktivuje na určeném místě, na které hráče aplikace navede. Úkoly mohou být různého druhu, vždy by měly mít ale vlastní příběh související s daným místem.

Úkoly budou zajímavé pro širokou veřejnost a hra bude zábavným průvodcem po Vysočině a zajímavých místech, která patří do zadaných témat a která si zaslouží pozornost hráče. Využití budou moderní technologie jako například rozšířená realita. Jejím prostřednictvím bude turistům nabídnut nový zážitek a poznání nových míst s použitím této zajímavé novinky. Soutěž by měla podpořit motivaci turistů navštěvovat daná místa.

Plnění úkolu bude sledovat a kontrolovat samotná mobilní aplikace prostřednictvím technických možností – senzorů, které má chytrý telefon k dispozici. Hráči budou dostávat body podle úspěšnosti plnění úkolu. Systém bude generovat údaje o hráčích, výstupech z odehraných her (např. natočená videa, fotografie apod.) a statistikách jednotlivých her například prostřednictvím technologie iFrame a formou XML souboru, ze kterého bude možné zpřístupnit aktuální data ze hry na portálu zadavatele. Výběr konkrétní technologie zpřístupnění informací na webu zadavatele bude proveden během samotné realizace projektu.

Vytvoření úkolů bude předcházet výběr míst s umístěním úkolů, dodavatel připraví námět scénářů. Po odsouhlasení vybraných míst a námětů scénářů dodavatel připraví konkrétní scénáře. Tyto scénáře připomínkuje zadavatel. Po zapracování připomínek a finální odsouhlasené verzi začne dodavatel s realizací.

Úkoly, které jsou výkonnostní (např. běhání), mohou být bodovány v závislosti na nejlepším výkonu hráče. Výkony uživatele (každého registrovaného hráče), který hru aktuálně hraje, se evidují. Aplikace by měla být schopna odhalit případné podvodné triky spočívající v ruční změně GPS souřadnic v chytrém telefonu.

Další způsob hodnocení je možný prostřednictvím uživatelů. Např. úkolem může být natočení krátkého videa nebo zazpívání a nahrání písně, zapsat textově příběh, které bude možné zpřístupnit pomocí výše popsané technologie zpřístupnit na portálu zadavatele www.region-vysocina.cz, kde je

návštěvníci webu mohou ohodnotit (hodnocení je nutné zabezpečit proti podvodnému hlasování). Na základě získaného hodnocení budou hráči přiděleny aplikací body.

Celkový počet bodů za úspěšně splněný úkol bude dán mírou úspěšností splnění zadaných úkolů a celkovým faktorem náročnosti. Hráč bude získávat body do celkového skóre. Následně je možné úspěšnost hráče vyhodnotit za určené časové období, například za sezonu. Hodnotí se podle počtu získaných bodů a poměruje se s ostatními hráči.

Kromě bodů bude možné hráče ocenit např. tak, že k jednotlivým úkolům se hráči zobrazí historické fotografie daného místa (podívá se, jak dané místo vypadalo před lety), spuštěním videoprezentace související s tématem apod.

Registrace hráče – pro registraci (přihlášení) je možné použít účet síte Facebook, nebo účet služby mojeID.

Okruh hry: rozhledny a vyhlídkové věže na Vysočině (30)

V první části bude pokryto celkem 30 rozhleden, tedy vytvořeno celkem 30 nezávislých her, s tím, že u každé rozhledny bude veden jiný příběh. Na každé rozhledně bude možné spustit funkci tzv. rozšířené reality, která v okolí na pozadí záběru kamery zobrazí určené typy objektů. Dodavatel v rámci plnění dodá pro každou rozhlednu tabulku s QR kódem a NFC štítkem s odkazem na stránku, která umožní prvotní instalaci/stažení aplikace (spustí se stránka, která provede autodetekci operačního systému chytrého telefonu a nabídne aplikaci pro určený operační systém. Kromě toho bude na tabulce umístěn kód, který bude možné vepsat ručně do chytrého telefonu jako důkaz o navštívení místa (k němu nebude nutné připojení k internetu) přičemž aplikace navíc zkontroluje ještě i GPS souřadnice hráče.

Aplikace musí umožňovat spuštění i v offline režimu s omezenou funkcionalitou.

V rámci všech vybraných míst budou kladeny otázky spojené s rozhlednou či vyhlídkovou věží a zajímavostmi z blízkého okolí ať už z historie, z výstavby či současnosti. Úkoly mohou být např. znalostní – odpovědi na otázky s případným časovým limitem na odpověď. V některých případech půjde o lehké/méně náročné úkoly a v některých o těžší/náročnější (myslí se fyzická náročnost, vědomosti atp.).

Každou rozhlednu nebo vyhlídkovou věž bude moci uživatel mobilní aplikace ohodnotit hvězdičkami od jedné do pěti (pět hvězdiček je nejvíce). Systém zadavateli díky tomuto hlasování umožní vyhodnotit oblíbenost rozhleden a vyhlídkových věží v regionu.

Po vyfocení či opsání kódu, zodpovězení otázky (popřípadě splnění lehkého úkolu), přečtení zajímavosti či příběhu a ohodnocení rozhledny, se v aplikaci spustí rozšířená realita a v závislosti na poloze a okolí rozhledny v ní budou zobrazeny různé body v okolí (např. další rozhledna, turistická atrakтивita, zajímavost, vrcholy nejvyšších kopců v okolí a informace o nich, případně zajímavé informace typu 5 nejvyšších rozhleden na světě + jejich obrázek, informace, lokace + GPS souřadnice atd.).

Pro větší pestrost se v rozšířené realitě záměrně nebudou objevovat jen místa spojená s Vysočinou, ale i různé světové perličky spojené s informacemi.

Rozšířená realita

je služba této mobilní aplikace, která doplňuje označení objektů na podklad záběru pořízeného pomocí kamery mobilního zařízení. Viz. např. <https://www.youtube.com/watch?v=09vxKN1zLNI>

Tato funkcionalita musí být dostupná i v offline režimu. Tuto funkcionalitu je nutné připravit i na budoucí použití v jiných mobilních aplikacích.

Webhosting

Předmětem dodávky není webhosting, případné serverové zázemí hry bude umístěno v rámci Technologického centra Kraje Vysočina v souladu s jeho provozním řádem.

Okruh hry: Židovské památky na Vysočině (10)

V druhé části bude zpracováno celkem 10 her na téma židovství. Hry budou umístěny do různých míst v rámci regionu, kde se nachází židovské pamětihodnosti a každá bude zpracována originálně v souvislosti s historií, pověstmi a osobnostmi daného místa.

Dále viz. okruh: rozhledny a vyhlídkové věže na Vysočině výše.

Příklad úkolů:

Židovské památky na Vysočině

- Do všech úkolů budou zakomponovány obecně - židovské zajímavosti, jejich zvyky, hry, hádanky, pokrmů, atd.
- 1. **Velký úkol** – najdi židovský hrob s nejstarším datem narození/úmrtí na libovolném židovském hřbitově v rámci Vysočiny – do aplikace by hráč zadal rok narození/úmrtí a potvrdil fotografii, kde bude datum viditelné – vznikl by žebříček 20 nejstarších dat,
- 2. **Kafka a jeho Třešť** – využití F.Kafky a jeho povídky Venkovský lékař, je spojena s touto oblastí a s jeho strýcem, u kterého trávil prázdniny – v knize popisuje těžký život venkovského lékaře – v reálném životě doporučoval strýci zakoupení motocyklu, aby se rychleji dostal k pacientům, lidé ovšem tuto novinku nepřijali kladně – v tomto stylu se úkol ponese, v hlavní roli F. Kafka a jeho zážitky v Třešti
- 3. **Dům Gustava Mahlera Jihlava** – tento úkol bude ve stylu „Mahlerova Jihlava“ - začne právě v Domě Gustava Mahlera, kde si hráč projde expozice, následně dostane několik otázek a bude muset najít do časového limitu, co nejvíce míst v Jihlavě s Mahlerem spojených (**např. hledání již neexistující synagogy apod.**), za každé dostane body dle náročnosti nalezení místa – u některého bude ještě dodatečná otázka či úkol, někde bude stačit pouze místo nalézt.
- 4. **Židovská čtvrť Třebíč UNESCO**
 - využití uliček – dojde k domu (např.) č. 8 – najdi, co nejrychleji dům s číslem 153, poté např. další dvě čísla popisná a na závěr, vrať se k domu, kde jsi začal svoji pouť, nebude tam uvedeno číslo popisné prvního domu a hráč bude mít časový limit, při nenalezení místa hráč může úkol opakovat, v případě úspěšného návratu následuje několik otázek a zajímavostí spojených s těmito unikátními uličkami
 - Dům Seligmanna Bauera – nutná prohlídka, následné otázky

Struktura úkolů - minimálně:

- název úkolu
- číslo úkolu
- interní poznámky k úkolu (např. zaplatit autorské poplatky organizaci osa za uvedení úryvku písně 00.00.201x)
- faktory
- časová náročnost
- doplňující informace např. psi, pozor značný výskyt klíšťat, vhodná pevná obuv, absolvovat za denního světla atp.
- aktivace hry (lokace + GPS souřadnice)
- popis úkolu např. po aktivaci se objeví: „*Dojdi do xxxxx.*“ /scénář úkolu – níže uvedený příklad:
- 1. Hráči půjdou po zelené a při příchodu *do xxxx, 00°01'02.004"N; 10°4'00.008"E, se zobrazí text: „V okolí této malebné vesničky, zvané xxxx, se natáčela jedna velmi oblíbená česká pohádka, uhádni podle zvukového úryvku o jakou pohádku se jedná.“* spustí se audio ukázka z pohádky.
- 2. Úkol: Zkus zazpívat písničku xxxx z této pohádky dle svých *možností* (mělo by stačit např. 30 s, zdatnější pískařové mohou déle – každý hráč v týmu si bude moci udělat vlastní nahrávku), po ukončení, by pokračovala hra nabídkou: „*Chceš si ještě jen pro radost zazpívat?*“ V případě, že **ne**, úkol by pokračoval. V případě, že **ano**, objeví se na displeji: „*No a co ti v tom brání? Abys to ale měl snazší, zde je celý text písničky.*“ Začne se přehrávat písnička od začátku a na displeji poběží text písničky.

3. Po dohrání písničky: „*Tak, nyní dosáhni vrcholu buď xxxx skály (GPS 49°39'41.187"N; 16°4'15.856"E) nebo xxxx2 skály (GPS 49°40'14.602"N; 16°1'55.783"E) , výhled je z obou pěkný. Výstup na xxxx2 sklály je bezpečnější, ale xxxxx skála je blíž. Výběr je na tobě.*“
4. Za splnění může být považováno, když hráč dojde na souřadnice u skály, nikoho nebude nucen lézt na vrch a to i v případě menší náročnosti. Rozhodnutí ohledně vylezení na vrchol bude na individuálním rozhodnutí každého hráče.
5. Hodnocení úkolu: **Zvuk** Bod č. 1 – zvuk č. 19 - odpovědi: správně 1C, chybně 4C; bod č 2 – po zapískání 1B, následuje karaoke obuškuuu; nalezení jedné ze skal 1A
6. **Bodování:** nalezení jedné ze skal – 100%, nezapískání písničky mínus 40%.

Funkce aplikace/úkolů – minimální rozsah

Otázky:

- a) Odpovědi ANO x NE
- b) Otázka s číselnou odpovědí – typu – „Kolik metrů je od tebe vzdálena radnice? Toleruji ti 5 metrů.“ – odpověď je 50 – možno určit toleranci pro správnou odpověď, bodové srážky dle přesnosti
- c) Naměřená vzdálenost – typu – „Kolik jsi během celé hry ušel metrů?“ – opět možno i s tolerancí, otázku lze použít i pro nějaký úsek cesty – kilometr, metr
- d) Naměřený čas – stejně jako se vzdáleností – sekunda, hodina, minuta
- e) Text – hráč musí odpovědět tím, že napíše nějaký text, může být vymezen minimální a maximální počet znaků pro odpověď

U všech otázek je možné nastavit časový limit pro odpověď, při jeho vypršení může být hráč postižen, či pouze ztratí body. U otázek je na výběr, zda má hráč jen jednu možnost pro odpověď nebo hádá, dokud neodpoví správně. V reakci na odpověď budou připraveny verze pro špatnou a správnou odpověď.

Zobrazit soubory:

- a) video
- b) Audio
- c) fotografie

Možnosti nahrávání:

- a) video
- b) Audio
- c) fotografie

Rozbočovač:

Lidé mohou mít na výběr, jestli se vydají např. doleva nebo doprava a podle toho se pak odvíjí další úkoly a příběh hry.

GPS bod:

Musejí dojít na konkrétní místo, aby hra mohla pokračovat – mohou mít časový limit pro nalezení. Při zobrazení nějakého textu je možné nechat nastavit časový odpočet. Po vypršení je možné opět pokračovat ve hře.
Každá hra má konkrétní zahajovací bod.

Požadavky na úkoly

Každá hra bude mít minimálně 2 části. Maximální počet je neomezen. Splnění jednotlivých úkolů by se mělo vejít do max. 2 hodin. Preferujeme kombinaci krátkých a dlouhých úkolů v jedné hře.

Sběr osobních údajů a další právní ochrana zadavatele

Při registraci hráčů musí být dbáno na zákonné normy (sběr osobních údajů) a hráč na to musí být upozorněn dle závazných právních předpisů. Toto požaduje zadavatel od dodavatele doložit dokumentem s vyjádřením právníka.

Statistická data

Zhotovitel zpřístupní objednateli rozhraní, pomocí kterého se bude moci sám bez součinnosti zhotovitele informovat o aktuálním (i historickém) stavu registrovaných hráčů, splněných úkolů (navštívených míst) a získávat tak aktuální informace o úspěšnosti realizovaného projektu.

Redakční systém

Geolokační hra musí mít redakční systém, prostřednictvím kterého bude možné reagovat na případné nenadále skutečnosti, které mohou ovlivnit schopnost plnění některých úkolů ve hře (např. uzavření rozhledny, objížďka apod.) a upravit hru tak, aby hratelnost nebyla ovlivněna.

Přes redakční systém je zároveň možné spravovat webový portál pro hráče, kde budou zobrazeny výsledky jednotlivých hráčů, jejich videa a případně další informace. Z tohoto portálu bude možné provádět také hodnocení. Hodnocení (hlasování) je nutné zabezpečit proti podvodnému hodnocení.

Požadavky na webový portál aplikace:

- optimalizace webových stránek pro běžně používané internetové prohlížeče, jejichž verze v době realizace projektu mají minimálně 5% zastoupení dle dostupných statistik na adrese: <http://netmarketshare.com/browser-market-share.aspx?qprid=1&qpcustomb=0&qpct=4>
- optimalizace mobilních webových stránek pro mobilní internetové prohlížeče, které v předchozím měsíci době realizace projektu mají minimálně 5% zastoupení dle dostupných statistik pro mobilní zařízení na adrese: <http://netmarketshare.com/browser-market-share.aspx?qprid=1&qpcustomb=1>
- Stránky budou optimalizované pro komfortní prohlížení na displejích chytrých telefonů (responsivní design je součástí dodávky) a s ohledem na toto použití i navržen jejich design.
- fulltextové vyhledávání nad celým webem
- redakční systém bude předán včetně plné licence a zdrojových kódů
- měření statistik návštěvnosti - v rámci stránek portálu bude integrován systém měření statistik Google Analytics. Systém poskytne detailní statistiky o návštěvnosti portálu v členění dle jazykových mutací a v souhrnu s možností generování dat v grafech. Statistiku bude možné generovat dle těchto period časů: den/týden/měsíc/rok. K dispozici budou údaje o frekvenci návštěv návštěvníků, analýzy chování návštěvníka na stránkách – vstupní a výstupní stránky, počet zobrazených stran, čas prohlížení, zadaná klíčová slova, geografické statistiky - klasifikace dle kontinentu/země, technické statistiky - prohlížeče, rozlišení, zásuvné moduly, schopnost detekovat roboty vyhledávačů atd.

Webové služby

Veškerá data v databázi musí zhotovitel zpřístupnit pomocí webových služeb, aby tato data mohla být načítána pomocí externí aplikace.

Webové služby by měly pokrývat i hlavní vkládací a editační funkce nad daty v databázi vydefinované dle analýzy provedené v průběhu realizace.

Grafika

Součástí díla je vytvoření grafického návrhu a zpracování grafiky pro každý okruh hry. Grafika pro každou hru bude odlišná, avšak bude obsahovat sjednocující prvky.

V grafice budou použita loga Kraje Vysočina v jeho speciální úpravě „Vysočina“ a odkazy na publicitu ROP Jihovýchod a odkazy na publicitu ROP Jihovýchod v souladu s grafickými manuály.

Manuál k logu „Vysočina“ dostupný na:
<http://www.vysocinatourism.cz/files/prilohy/DesignmanualVysocina-.pdf>.

Logo:



Manuál k publicitě ROP Jihovýchod a příslušná loga jsou dostupná na www.jihovychod.cz.