



PŘEKRAČUJEME HRANICE
PRZEKACZAMY GRANICE
2014 — 2020



EVROPSKÁ UNIE / UNIA EUROPEJSKA
EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

SMLOUVA O DÍLO

podle § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

uzavřená níže uvedeného dne, měsíce a roku mezi

1 Objednatel

Českomoravské pomezí

IČ: 75115662

sídlo: 57001 Litomyšl - Litomyšl-Město, Bří Šťastných 1000

zastoupená: Michalem Kortyšem, místopředsedou

(dále jen jako „Objednatel“) na straně jedné

a

2 Zhotovitelem

World Media Partners, s.r.o.

IČ: 26208075

sídlo: Táborská 23/1000, 130 00 Praha 3

zastoupená: Vítem Pechancem, jednatelem

(dále jen jako „Zhotovitel“) na straně druhé

I. Předmět smlouvy

(1) Zhotovitel se touto smlouvou zavazuje provést na svůj náklad a své nebezpečí pro Objednatele dílo „Mobilní aplikace, web a 3D modely“: **Část A - Mobilní aplikace, webové stránky a administrační systém pro soutěže.**

Podrobná specifikace díla je uvedena v příloze, která je součástí této smlouvy o dílo jako Příloha 1 – Předmět smlouvy.

(dále jen „Dílo“).

(2) Objednatel se zavazuje Dílo převzít a zaplatit za něj Zhotoviteli cenu sjednanou níže v čl. II této smlouvy.

II. Cena Díla a způsob její úhrady

(1) Cena Díla byla stranami smlouvy stanovena ve výši 524 000 Kč + DPH, tj. celkem 634 040 Kč vč. DPH.



- (2) Cena Díla bude uhrazena na účet Zhotovitele č. 2400239669/2010 vedený u Fio banky.
- (3) Cena Díla bude uhrazena na základě faktury vystavené Zhotovitelem. Splatnost faktury bude minimálně 14 dnů.
- (4) Každá faktura musí být označena názvem a registračním číslem projektu realizovaného v rámci programu Interreg V-A Česká republika – Polsko:

Název projektu:	Pokladnice zážitků – příběhy tajemství a společné historie
Reg. číslo projektu:	CZ.11.2.45/0.0/0.0/18_030/0001879

III. Doba a místo plnění

- (1) Zhotovitel provede dílo nejpozději v termínu uvedeném v příloze č. 1 této smlouvy.
- (2) Zhotovitel provede dílo v sídle Objednatele.

IV. Předání a převzetí díla

- (1) Dílo bude předáno Zhotovitelem a převzato Objednatelem nejpozději do dvou dnů od zhotovení díla bez vad a nedodělků.
- (2) O předání a převzetí Díla sepíše Zhotovitel s Objednatelem protokol.
- (3) Bude-li mít Dílo v okamžiku předání a převzetí zjevné vady a nedodělky, sepíše strany protokol obsahující výčet těchto vad a nedodělků a lhůtu pro jejich odstranění. Objednatel není povinen převzít dílo dříve, než dojde k odstranění všech vad a nedodělků na náklad Zhotovitele.

V. Práva a povinnosti stran

- (1) Zhotovitel je povinen provést dílo s potřebnou péčí tak, aby mohlo být předáno Objednateli bez vad a nedodělků nejpozději v termínu uvedeném v čl. III této smlouvy.
- (2) Objednatel nebo jím zmocněná osoba je oprávněn kontrolovat provádění Díla, zejména zda je prováděno v souladu s touto smlouvou a obecně závaznými právními předpisy, jakož i upozorňovat Zhotovitele na zjištěné nedostatky.
- (3) Práva a povinnosti stran touto smlouvou výslovně neupravené se řídí českým právním řádem, zejména občanským zákoníkem.
- (4) Zhotovitel se zavazuje provést objednané dílo svým jménem bez vad a ve stanoveném termínu na své náklady a nebezpečí. Zhotovitel odpovídá v plném rozsahu za veškeré části díla provedené případnými podzhotoviteli.



(5) Zhotovitel prohlašuje, že předmět plnění není chráněn právem z průmyslového nebo jiného duševního vlastnictví třetí osobou, čímž je Objednatel oprávněn po jeho převzetí a zaplacení užívat jej pro účely vyplývající z této Smlouvy a nakládat s ním jako s vlastním.

(6) Zhotovitel prohlašuje, že uhradí Objednateli veškeré náklady a škody, které mu vzniknou v případě, že třetí osoba uplatní vůči Objednateli prostřednictvím soudu nárok z právních vad, pokud tuto skutečnost oznámí Objednatel Zhotoviteli bez zbytečného odkladu poté, kdy se o ní dozví.

VI. Smluvní pokuty

(1) Zhotovitel je povinen zaplatit Objednateli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z ceny Díla za každý den prodlení s dokončením a předáním v termínu podle čl. III této smlouvy.

(2) Objednatel je povinen zaplatit Zhotoviteli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z ceny Díla za každý den prodlení s platbou ceny Díla.

(3) Objednatel je dále povinen zaplatit Zhotoviteli úrok z prodlení v zákonné výši za každý den prodlení s platbou ceny Díla.

VII. Závěrečná ustanovení

(1) Tato smlouva může být měněna pouze písemnými dodatky na základě souhlasu obou stran.

(2) Tato smlouva je vyhotovena ve dvou stejnopisech s platností originálu, při čemž každá ze stran obdrží po jednom.

(3) Smluvní strany se dohodly, že případné spory vzniklé z této Smlouvy budou řešeny podle platné právní úpravy, a jednaly v souladu s ustanovením §89a zákona č. 99/1963 Sb., občanský soudní řád, v platném znění, že v případě jejich sporu, který by byl řešen soudní cestou, je místně příslušným soudem místně příslušný soud Objednatele.

(4) Zhotovitel je povinen respektovat, že předmětná dodávka (plnění) je realizována s podporou dotace EU fondů (ERDF) v rámci programu Interreg V-A Česká republika – Polsko.

(5) Zhotovitel je povinen archivovat veškerou dokumentaci související s realizací zakázky včetně účetních dokladů po dobu minimálně 10 let od finančního ukončení projektu.

(5) Zhotovitel je povinen po dobu minimálně 10 let od finančního ukončení projektu poskytovat požadované informace a dokumentaci související s realizací projektu zaměstnancům nebo zmocněncům pověřených orgánů (CRR, MMR ČR, MF ČR, Evropské komise, Evropského účetního dvora, Nejvyššího kontrolního úřadu, příslušného orgánu finanční správy a dalších oprávněných orgánů státní správy) a je povinen vytvořit výše uvedeným osobám podmínky k provedení kontroly vztahující se k realizaci projektu a poskytnout jim při provádění kontroly součinnost.

(6) Zhotovitel je podle ustanovení § 2 písm. e) zákona č. 320/2001 Sb., o finanční kontrole ve veřejné správě a o změně některých zákonů (zákon o finanční kontrole), ve znění pozdějších předpisů, osobou povinnou spolupůsobit při výkonu finanční kontroly prováděné v souvislosti s úhradou zboží nebo služeb z veřejných výdajů.



PŘEKRAČUJEME HRANICE
PRZEKRACZAMY GRANICE
2014 — 2020



EVROPSKÁ UNIE / UNIA EUROPEJSKA
EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

(7) Smlouva vstupuje v platnost dnem podpisu oběma smluvními stranami a nabývá účinnosti dnem uveřejnění v Registru smluv. Smlouvu v Registru smluv uveřejní Objednatel.

V Litomyšli dne

Ve Svitavách dne

.....

Objednatel

.....

Zhotovitel



Příloha 1 – Předmět smlouvy

ČÁST A

MOBILNÍ APLIKACE, WEBOVÉ STRÁNKY A ADMINISTRAČNÍ SYSTÉM PRO SOUTĚŽE

Mobilní aplikace

Vytvoření interaktivní mobilní aplikace, která bude prezentovat partnerské regiony Českomoravské pomezí a Księstwo Świdnicko - Jaworskie a produkt vytvořený v rámci projektu „Pokladnice zážitků – příběhy tajemství a společné historie“ (registrační číslo CZ.11.2.45/0.0/0.0/18_030/0001879) inovativní formou s možností aktivního zapojení uživatelů, soutěží a sdílení na sociálních sítích. Součástí aplikace bude také informační část, která bude návštěvníkům poskytovat informace o turistických cílech (včetně památek UNESCO) doplněná o fotografie, mapy, kalendář akcí a další atributy s možností navigace k turistickým cílům.

Informace o konceptu produktu jsou uvedeny v Příloze č. 5 Zadávací dokumentace (Koncept produktu).

Vizuální požadavky

Mobilní aplikace bude přehledná, interaktivní, multimediální a graficky poutavá. Bude vyváženě kombinovat propagační a informační část. Grafická podoba mobilní aplikace musí využívat jednotný vizuální styl projektu a produktu. Návrh grafické podoby mobilní aplikace bude Objednateli předložen ke schválení.

Technické požadavky

- mobilní aplikace bude vyhovovat požadavkům zákona č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací („zákonu o přístupnosti“) a vydanému metodickému pokynu <https://www.mvcr.cz/soubor/metodicky-pokyn-pristupnost-internetovych-stranek-a-mobilnich-aplikaci-pdf.aspx>
- mobilní aplikace bude dostupná pro dvě mobilní platformy - OS Android a iOS
- Mobilní aplikace bude následně publikována v příslušném obchodě dle operačního systému (pro OS Android v Google Play, pro iOS v App Store), kde bude všem uživatelům ke stažení zdarma. Aplikace musí umět rozpoznat typ mobilního zařízení a přizpůsobit vzhled a ovládání aplikace danému konkrétnímu typu.
- aplikace se musí umět přizpůsobit rozlišení displeje mobilního zařízení, na kterém bude spuštěna



- aplikace bude vícejazyčná (čeština, polština, angličtina) – volba mutace bude probíhat automaticky podle jazykového nastavení uživatele telefonu s možností přepnutí na jazykovou mutaci dle volby uživatele
- Aplikace bude splňovat požadavky pro sdílení obsahu na sociální síti Facebook.
- Mobilní aplikace bude využívat také datového obsahu informačního systému oficiálního turistického portálu Pardubického kraje Vychodni-Cechy.info a zpřístupní i data z polského území. Jedná se konkrétně o data: body zájmu, výlety a programy, akce. Selektce umísťovaných dat bude provedena po konzultaci s Objednatelem.
- K dispozici bude rozhraní pro napojení:
 - data o objektech a výletech budou poskytnuta formou XML souboru, který vygeneruje spuštěný PHP soubor
 - data o akcích budou poskytována formou XML souboru dle standardu XMLevents.org
 - Zhotovitel je povinen zajistit průběžné aktualizace dat v mobilní aplikaci z poskytnutých zdrojů

Obsah a funkce

- **Informační část**
 - přehled turistických cílů a služeb (body zájmu – památky včetně památek UNESCO, muzea, technické památky, aktivní trávení volného času, kultura, přírodní zajímavosti, ubytování, stravování, informační centra apod.) – texty, fotografie, videa, mapové zákresy objektů s možností navigace s pomocí GPS prostřednictvím externí aplikace
 - přehled TOP akcí a kalendář aktuálních akcí
 - informace o městech a doporučené prohlídky
 - tipy na výlety, doporučené trasy pro cyklistiku a pěší turistiku
 - stručné informace o dalších aktivitách obou partnerů – soutěže, cyklobusy apod.
 - Mobilní aplikace bude obsahovat informace o dalších výstupech projektu (komiksy, stolní hra s rozšířenou realitou apod.) včetně propojení v podobě linků (odkazů) na tyto výstupy.

Uživatel bude mít možnost zobrazit přehled turisticky atraktivních míst (bodů zájmu) formou seznamu, zobrazení v mapě nebo zobrazení nejbližších bodů zájmu dle aktuální pozice uživatele zjištěné z dostupných dat.

- **Interaktivní časová osa**
 - Osa bude zobrazovat tři historické linie – významné a zajímavé události z dějin českého regionu, polského regionu a události společné. Osa bude pomyslně propojovat český a

polský region (společné záznamy, které se vážou k oběma regionům a propojují je) a zároveň historii se současností (propojení historických dat, událostí, příběhů osobností apod. s reálnými turistickými cíli či eventy, které může turista v současnosti v obou regionech navštívit).

- Časová osa bude interaktivní hrou a nabídne uživateli řadu funkcí – možnost posouvat časovou osu, otvírat jednotlivé události, zobrazit si k nim text, fotky, video, audio nahrávku, odpovědět na kvízovou otázku apod.
- Na časovou osu bude možné umístit událost datovanou přesným datem (den, měsíc, rok), letopočtem nebo delším časovým obdobím.
- K jednotlivým událostem na časové ose bude možné umístit formátovaný text, fotografie, videa, audio nahrávky. K jedné události bude možné umístit více médií (např. několik fotografií, videí). Dále bude možné přiřadit (možno také formou odkazu) jednoduchý kvíz, který se váže k dané události.
- Časovou osu bude možné dále dělit do jednotlivých odlišených sekcí (např. podle století nebo historických slohů).
- Jednotlivé události na časové ose bude možné označit tagy (značkami). Uživatel si následně bude moci na ose zvýraznit pouze události označené zvoleným tagem.
- Ke každé události bude možné vložit linky (odkazy) na internetové stránky.
- Ovládání pohyby po časové ose bude intuitivní pomocí počítačové myši nebo dotykového displeje.
- Bude možné nastavit, u které události se má časová osa uživateli zobrazit při spuštění.
- Časová osa bude integrována jako webová aplikace v režimu on-line s responsivním chováním. Jsou zakázány technologie Flash a Silverlight.
- Administrovatelnost časové osy musí být přehledná a uživatelsky intuitivní.
- Vizuální podoba časové osy bude respektovat jednotný vizuální styl projektu a produktu. Grafický návrh bude předložen zadavateli ke schválení.

- **Rozšířená realita**

- V krajině - aplikace umožní uživateli zobrazit informace o turistických cílech vzhledem k jeho poloze a směru pohledu. Aplikace musí umět vyhodnotit aktuální pozici uživatele z dostupných dat (GPS, mobilní síť atd.) a orientaci vůči světovým stranám z elektronického kompasu. Na základě těchto dat aplikace zobrazí, jaká turisticky atraktivní místa (body zájmu) jsou dostupná v konfigurovatelné (uživatelsky nastavitelné) vzdálenosti. Mobilní aplikace bude tímto způsobem zobrazovat body zájmu (např. památky včetně památek UNESCO, muzea, technické památky, aktivní trávení volného času, kultura, přírodní zajímavosti, ubytování, stravování a další služby) dle výběru zadavatele.



- Zobrazení 3D modelů nad tiskovinou (leták, inzerát v tisku apod.) – tiskoviny budou opatřeny QR kódem, který bude po načtení mobilním zařízením odkazovat na stažení mobilní aplikace dle příslušné platformy (OS Android a iOS). Po instalaci a spuštění aplikace bude tento QR kód nebo jiný grafický prvek sloužit jako referenční bod pro zobrazení 3D modelů turistických atrakcí partnerských regionů v rozšířené realitě nad jednotlivými projektovými tiskovinami.

- **Soutěž**

- Pro zvýšení motivace návštěvníků k návštěvě většího počtu turistických atrakcí partnerských regionů bude součástí aplikace také soutěž. Aplikace musí umožnit registraci uživatele, zadání uživatelských údajů (minimálně uživatelské jméno, heslo, jméno a příjmení, e-mailová adresa) a vytvoření uživatelského účtu prostřednictvím administračního systému pro soutěže vytvořeného v rámci této zakázky (viz níže část Administrační systém pro soutěže). K přístupu pro registraci, přihlašování a k úpravám v uživatelských účtech bude využito Zhotovitelem vytvořené rozhraní.
- Uživatel (návštěvník) bude procházet jednotlivá soutěžní místa, odpovídat na otázky a sbírat body (např. poklad, mince, klíče k otevření pokladnice). Při návštěvě vybraných turistických atrakcí se uživatel bude moci „checkovat“ (nahlásit) a mobilní aplikace na základě dostupných dat (GPS, mobilní síť atd.) po ověření jeho polohy a správné odpovědi na otázku zaznamená, že uživatel dané místo navštívil a připíše mu body na jeho uživatelský účet. Uživatel si následně bude moci na svém uživatelském účtu zobrazit přehled míst, která již navštívil a počet získaných bodů.
- Objednatel bude mít k dispozici informace o uživateli, kteří se do hry zapojili (alespoň jméno a příjmení, e-mailová adresa) a přehled navštívených míst a počet bodů, které v soutěži ve stanoveném časovém období získali.

Monitoring

K měření používání mobilní aplikace bude využit monitorovací systém Google Analytics. Objednatel Zhotoviteli sdělí konkrétní kód pro měření.

Obsah

Veškerý obsah (texty, fotografie, videa, audio nahrávky, 3D modely, grafický návrh stolní hry apod.) bude dodán Objednatelem v termínu do 15. 10. 2020.

Zhotovitel je povinen dodržet pravidla publicity dle pravidel programu Interreg V-A Česká republika – Polsko.



PŘEKRAČUJEME HRANICE
PRZEKRACZAMY GRANICE
2014 — 2020



EVROPSKÁ UNIE / UNIA EUROPEJSKA
EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

Cena za zhotovení díla zahrnuje:

- vytvoření grafického návrhu
- naprogramování mobilní aplikace včetně všech jejích funkcí
- naplnění dodaným obsahem
- testování a odladění mobilní aplikace
- umístění mobilních aplikací do Obchodu Play (verze pro systém Android) a App Store (verze pro systém iOS)

Webové stránky

Vytvoření atraktivního turistického portálu, který bude prezentovat partnerské regiony Českomoravské pomezí a Księstwo Świdnicko – Jaworskie, projekt „Pokladnice zážitků – příběhy tajemství a společné historie“ (registrační číslo CZ.11.2.45/0.0/0.0/18_030/0001879) a produkt vytvořený v rámci tohoto projektu.

Informace o konceptu produktu jsou uvedeny v Příloze č. 5 Zadávací dokumentace (Koncept produktu).

Vizuální požadavky

Portál bude přehledný, interaktivní, multimediální a graficky poutavý. Bude vyváženě kombinovat propagační a informační část. Grafická podoba portálu musí využívat jednotný vizuální styl projektu a produktu. Návrh grafické podoby portálu bude Objednateli předložen ke schválení.

Technické požadavky

- Portál bude využívat pro vizuální layout stránek CSS.
- Webové stránky budou vyhovovat požadavkům zákona č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací („zákonu o přístupnosti“) a vydanému metodickému pokynu <https://www.mvcz.cz/soubor/metodicky-pokyn-pristupnost-internetovych-stranek-a-mobilnich-aplikaci-pdf.aspx>.
- Webové stránky budou responsivní, tak aby jejich použití bylo komfortní na všech běžně používaných zařízeních s přístupem na internet (např. chytré telefony, televize, tablety, notebooky, stolní počítače).
- Pro správu obsahu bude nasazen redakční systém s intuitivním ovládáním, který nebude zatížen autorskými právy.
- Stránky portálu budou vyhovovat základním požadavkům SEO - optimalizaci pro vyhledávače. Bude vytvořen soubor sitemap.xml pro snadnou indexaci stránek roboty vyhledávačů. Pro kontrolu indexace u vyhledávače Google bude využito služby Google Search Console.



- Stránky budou využívat SSL protokol.
- Pro měření návštěvnosti bude využita služba Google Analytics, která bude vložena do všech stránek portálu. Budou vytvořeny filtry pro jednotlivé mutace portálu.
- Webové stránky budou splňovat požadavky pro sdílení obsahu na sociální síti Facebook.
- Technologie použité pro portál (databáze, mapy apod.) nebudou zatíženy licenčními poplatky.
- Kód portálu bude využívat standardu HTML5 – všechny stránky budou validní (ověřeno validátorem).
- Portál bude využívat také datového obsahu informačního systému oficiálního turistického portálu Pardubického kraje Vychodni-Cechy.info a zpřístupní i data z polského území. Jedná se konkrétně o data: body zájmu, výlety a programy, akce. K dispozici bude rozhraní pro napojení na jednotnou databázi uživatelů. Selektce umísťovaných dat bude provedena po konzultaci se zadavatelem.
- Portál bude realizován ve více jazykových mutacích – čeština, polština, angličtina.

Obsah a funkce

- Přehled turistických atraktivit včetně památek UNESCO s fotografiemi, videoprezentacemi, informacemi a konkrétními zážitky, které turistické atraktivity nabízejí. Budou zahrnuty také informace o možnostech a službách v okolí (ubytování, stravování, akce, další atraktivity apod.).
- mapové zákresy objektů s možností navigace přes externí aplikaci
- vícedenní itineráře a tipy na výlet pro různé cílové skupiny
- informace o produktových soutěžích
- Portál bude využívat administrační systém pro soutěže vytvořený v rámci této zakázky (viz níže část Administrační systém pro soutěže), který bude do portálu integrován. Na portálu bude umožněn přístup pro registraci, přihlašování a k úpravám v uživatelských účtech.
- informace o mobilní aplikaci s funkcí rozšířené reality, 3D modely a soutěží
- Do portálu bude integrována interaktivní časová osa (podrobný popis viz výše část Mobilní aplikace) v responsivním režimu v rámci technologie iframe. Využití technologií Flash a Silverlight je zakázáno.
- anketa pro návštěvníky s monitoringem odpovědí
- webové stránky budou intuitivně propojeny s portály obou partnerských regionů www.ceskomoravskepomezi.cz a www.ks-j.pl pomocí odkazů.
- Webové stránky budou propojeny se sociálními sítěmi a umožní sdílení obsahu na sociální síti Facebook.
- Webové stránky budou propojeny s QR kódy a Zhotovitel vytvoří systém sledování přístupů z různých materiálů opatřených QR kódem. Systém umožní odděleně evidovat různé zdroje



pro jednu konkrétní stránku (např. zvlášť tištěné materiály, inzeráty) a bude fungovat pro všechny dostupné jazykové mutace.

- informační stránka k projektu
- Budou zařazeny informace o dalších výstupech projektu (komiksy, stolní hra s rozšířenou realitou apod.) včetně propojení v podobě odkazů (odkazů) na tyto výstupy.
- Portál bude umožňovat monitoring návštěvnosti. Bude vyhodnocována řada základních statistik (návštěvy, návštěvníci, délka návštěv, počty zobrazených stránek, zdroje návštěvnosti, geografické a demografické údaje o návštěvnících, jaký obsah hledají, přes jaká klíčová slova se na web dostali apod.). Pomocí systému odkazů a QR kódů bude také možné vyhodnotit, díky kterým on-line či off-line aktivitám (tiskoviny, inzerce v tisku apod.) se uživatelé na stránky dostali.

Veškerý obsah (texty, fotografie, videa, audio nahrávky apod.) bude dodán Objednatelům v termínu do 15. 10. 2020. Zhotovitel je povinen dodržet pravidla publicity dle pravidel programu Interreg V-A Česká republika – Polsko.

Cena za zhotovení díla zahrnuje:

- vytvoření grafického návrhu
- vytvoření webové šablony na základě grafického návrhu
- implementaci šablony, naprogramování portálu včetně všech jeho funkcí
- optimalizaci pro vyhledávače
- ověření použitelnosti webu
- naplnění dodaným obsahem
- odladění portálu
- zpřístupnění portálu na min. dvou doménách dle požadavku zadavatele
- webhosting na páteřní internetové síti do 31. 10. 2021
- SSL certifikát pro provoz na https://
- denní zálohování, dohled a monitoring do 31. 10. 2021
- Zhotovitel garantuje kontinuální provoz webhostingových služeb s minimální dostupností 99,6% v rámci kalendářního měsíce. Garance se vztahuje výhradně na výpadky či poruchy, které byly prokazatelně způsobeny ze strany Zhotovitele. Zhotovitel neodpovídá za poruchy způsobené mimo jeho technologie (tedy poruchy třetích stran cestou k zákazníkovi) a garance dostupnosti se nevztahuje na zásah vyšší moci, třetích osob (např. povodeň, požár, zemětřesení, teroristický útok, válka), vlivem skutečností zapříčiněných třetími stranami (např. dlouhodobý výpadek dodávky elektřiny, telekomunikačního spojení). V případě případného ukončení spolupráce na správě portálu, bude Zhotovitel garantovat předání kompletního zdrojového kódu portálu a databáze Objednateli bez finančního nároku.



Administrační systém pro soutěže

Vytvoření administračního systému pro správu soutěží v rámci projektu „Pokladnice zážitků – příběhy tajemství a společné historie“ (registrační číslo CZ.11.2.45/0.0/0.0/18_030/0001879)

V rámci administračního systému budou spravovány tyto produktové soutěže:

a) interaktivní soutěž v mobilní aplikaci – uživatel (návštěvník) bude procházet jednotlivá soutěžní místa, odpovídat na otázky a sbírat body (např. poklad, mince, klíče k otevření pokladnice). Při návštěvě vybraných turistických atrakcí se uživatel bude moci „checkovat“ (nahlásit) a mobilní aplikace na základě dostupných dat (GPS, mobilní síť atd.) po ověření jeho polohy a správné odpovědi na otázku zaznamená, že uživatel dané místo navštívil a připíše mu body na jeho uživatelský účet.

b) soutěž s hrací kartou – soutěž bude založena na klasickém principu sbírání razítek do papírové hrací karty. Systém bude sloužit k evidenci jednotlivých uživatelů účastnících se soutěže a bude umožňovat vložení jejich údajů, počtu navštívených míst a naskenované či vyfocené hrací karty.

Specifikace

- Systém bude fungovat na jednotné uživatelské databázi.
- Pro každého uživatele účastnícího se soutěže bude vytvořen samostatný soutěžní účet.
- Jednotlivé soutěže budou v rámci systému stavěny jako moduly tak, aby bylo možné:
 - mít samostatný přehled o každé ze soutěží a příslušný seznam uživatelů, kteří se do dané soutěže zapojili
 - mít přehled o tom, kterých soutěží se zúčastnil konkrétní uživatel
- U jednotlivých soutěží bude pro každého uživatele možnost evidovat alespoň tyto informace:
 - interaktivní soutěž v mobilní aplikaci – uživatelské jméno a heslo, jméno a příjmení, e-mail, adresa, telefonní číslo, počet získaných bodů, přehled navštívených míst
 - soutěž s hrací kartou – uživatelské jméno a heslo, jméno a příjmení, e-mail, adresa, telefonní číslo, počet získaných razítek
- Ke každému uživateli a konkrétní soutěži budou moci být do systému uloženy soubory (fotografie, sken hrací karty apod.) ve formátech pdf a jpeg.
- Přístup do databáze administračního systému bude možný prostřednictvím Zhotovitelem vytvořeného rozhraní, které bude zaheslované a fungovat na zabezpečeném protokolu https s vydaným bezpečnostním certifikátem SSL.
- Objednatel bude mít k dispozici minimálně následující údaje o uživatelích, kteří se do soutěží zapojili (ostatní údaje budou uživatelé vkládat pouze dobrovolně):
 - Interaktivní soutěž v mobilní aplikaci – jméno a příjmení, e-mail, počet získaných bodů, přehled navštívených míst
 - soutěž s hrací kartou – jméno a příjmení, e-mail, počet získaných razítek



PŘEKRAČUJEME HRANICE
PRZEKRACZAMY GRANICE
2014 — 2020



EVROPSKÁ UNIE / UNIA EUROPEJSKA
EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ
EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

- Přístup k soutěžnímu účtu pro jednotlivé uživatele bude možný prostřednictvím uživatelského rozhraní v mobilní aplikaci a na webových stránkách. Uživatel si po přihlášení bude moci na svém uživatelském účtu zobrazit přehled míst, která již navštívil a počet získaných bodů. Uživatel bude moci po přihlášení vložit soubor (např. hrací kartu, fotografii) a upravit informace uložené na svém účtu.

Cena za zhotovení díla zahrnuje:

- vytvoření administračního systému pro soutěže
- testování
- vytvoření rozhraní pro přístup zadavatele (správce soutěže) k databázi soutěžících a administraci systému
- implementaci uživatelského rozhraní do mobilní aplikace a webových stránek

Termín plnění části A Mobilní aplikace, webové stránky a administrační systém pro soutěže: 30. 11. 2020