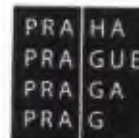




EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Praha – pól růstu ČR



PID: MHMPXPDHTDHT

Číslo smlouvy: **DOT/53/03/000736/2020**

Stejnopis č. 1

PRAŽSKÝ VOUCHER NA KREATIVNÍ SLUŽBY – VÝZVA č. 2

OPERAČNÍ PROGRAM PRAHA – PÓL RŮSTU ČR

SMLOUVA O POSKYTNUTÍ VOUCHERU



Smlouva o poskytnutí voucheru

uzavřena podle § 10a odst. 3 a násl. zákona č. 250/2000 Sb., o rozpočtových pravidlech územních rozpočtů, ve znění pozdějších předpisů, a § 159 a násl. zákona č. 500/2004 Sb., správní řád, ve znění pozdějších předpisů

I.

Smluvní strany

Hlavní město Praha

se sídlem:

Mariánské nám. 2/2, 110 01 Praha 1

zastoupené:

Ing. Davidem Blažkem, pověřeným řízením odboru
projektového řízení Magistrátu hl. m. Prahy, na základě
pověření ze dne 1. 3. 2020

oprávněná osoba:

Mgr. Aneta Šubrtová, na základě pověření ze dne
25. 11. 2019

IČO:

00064581

DIČ:

CZ00064581

číslo účtu:

6687982/0800

účet veden u:

Česká spořitelna, a.s.

ID datové schránky:

48ia97h

(dále jen „Poskytovatel dotace“)

a

Numerus game s. r. o.

se sídlem:

Sokolovská 428/130, 18600 Praha

zastoupená:

IČO:

07122918

společnost je plátcem DPH:

ANO

číslo účtu:

2501437832/2010

účet veden u:

Fio banka, a.s.

zapsaná:

C 295008 vedená u soudu Městský soud v Praze

(dále jen „Příjemce“)

(společně dále jen „Smluvní strany“)

Smluvní strany se níže uvedeného dne, měsíce a roku dohodly na uzavření této Smlouvy o poskytnutí voucheru (dále jen „tato Smlouva“, resp. „Smlouva“).



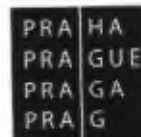
II.

Předmět této Smlouvy

1. Za podmínek stanovených touto Smlouvou poskytne Poskytovatel dotace Příjemci částku ve výši odpovídající skutečně vzniklým, odůvodněným a prokázaným způsobilým výdajům, maximálně však do výše 387 600,00 Kč (slovy: tři sta osmdesát sedm tisíc šest set korun českých), (dále jen „**Dotace**“). Dotaci poskytuje Poskytovatel dotace v rámci projektu „Specializované vouchery“, reg. číslo projektu: CZ.07.1.02/0.0/0.0/16_027/0000607, z programu „PRAŽSKÝ VOUCHER NA KREATIVNÍ SLUŽBY“ (dále jen „**Program**“), definovaného v dokumentu Programový manuál pro udělování specializovaných voucherů v oblasti „Pražský voucher na kreativní služby“ (dále jen „**Manuál**“), jenž byl schválen usnesením Rady hl. města Prahy č. 172 ze dne 11. 2. 2019 (viz http://www.praha.eu/jnp/cz/o_meste/magistrat/deska/index.html) a tvoří součást dokumentace 2. výzvy programu Pražský voucher na kreativní služby (dále jen „**2. Výzva**“), jak je tato definována dále. Součástí dokumentace Programu jsou dále Všeobecné podmínky užívání internetové aplikace Podej projekt (dále jen „**Všeobecné podmínky**“), které jsou dostupné v internetové aplikaci Podej projekt na <https://podejprojekt.prazskyvoucher.cz/> (dále jen „**Aplikace**“). Podpisem této Smlouvy Příjemce stvrzuje, že je mu obsah Manuálu a Všeobecných podmínek znám, vzal je na vědomí a zavazuje se povinnosti v nich stanovené dodržovat. Ve vztahu k Příjemci je Dotace poskytována na individualizovaný projekt s názvem „Video“, popsáný v Žádosti o poskytnutí voucheru (dále jen „**Žádost**“), která tvoří přílohu č. 1 této Smlouvy a její nedílnou součástí (dále jen „**Projekt**“). Program je realizován v rámci Výzvy č. 11 – Vznik a rozvoj kapacit poskytujících progresivní služby pro podnikatele, spolufinancovaný z Operačního programu Praha – pól růstu ČR (dále jen „**Výzva**“).
2. Dotace je poskytována v režimu de minimis ve smyslu Nařízení Komise (ES) č. 1407/2013 ze dne 18. prosince 2013, o použití článků 107 a 108 Smlouvy o fungování EU na podporu de minimis, vyhlášeném v Úředním věstníku EU dne 24. 12. 2013.
3. V souladu s ustanovením zákona č. 131/2000 Sb., o hlavním městě Praze, ve znění pozdějších předpisů, tímto Poskytovatel dotace potvrzuje, že uzavření této Smlouvy bylo schváleno usnesením Rady hl. města Prahy č. 1739 ze dne 24. 8. 2020.
4. Příjemce prohlašuje, že ke dni podpisu této Smlouvy
 - Projekt přispívá k plnění indikátoru Výzvy „podnik, který dostává podporu pro účely uvádění nových výrobků na trh“ – ANO ☒ / NE ☐



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Praha – pól růstu ČR



- Projekt přispívá k plnění indikátoru Výzvy „podnik, který dostává podporu pro účely zavádění výrobků nových pro podnik“ – ANO ☒ / NE ☐
5. Dotace, která je Příjemci poskytnuta z rozpočtu Poskytovatele dotace, je ve smyslu zákona č. 320/2001 Sb., o finanční kontrole ve veřejné správě a o změně některých zákonů (zákon o finanční kontrole), ve znění pozdějších předpisů (dále jen „**zákon o finanční kontrole**“), veřejnou finanční podporou a vztahují se na ni všechna ustanovení zákona o finanční kontrole a zákona č. 215/2004 Sb., o úpravě některých vztahů v oblasti veřejné podpory a o změně zákona o podpoře výzkumu a vývoje, ve znění pozdějších předpisů. Příjemce je povinen dle ust. § 9 odst. 2 zákona o finanční kontrole umožnit Poskytovateli dotace, resp. jeho k tomu příslušným orgánům, kontrolu hospodaření Příjemce a dodržování účelu podmínek, za kterých byla Dotace Příjemci poskytnuta a čerpána. Poskytovatel dotace má právo provést kontrolu hospodaření Příjemce i před vyplacením Dotace. Doba provádění kontroly se nepočítá do lhůty dle čl. IV. odst. 2 této Smlouvy.

III.

Další práva a povinnosti Příjemce

1. Příjemce je povinen Projekt realizovat v souladu s právními předpisy, Manuálem, touto Smlouvou a její přílohou č. 1, která je její nedílnou součástí.
2. Za podmínek uvedených v této Smlouvě je Příjemce oprávněn provést změny v Projektu.
3. Změny v Projektu se dle závažnosti dělí na změny Projektu podstatné a nepodstatné. Nepodstatné změny nepodléhají schválení ze strany Poskytovatele dotace. Příjemce je však povinen nepodstatné změny písemně prostřednictvím Aplikace oznámit Poskytovateli dotace, a to bez zbytečného odkladu, nejpozději při podání Žádosti o proplacení voucheru (Dotace). Za nepodstatné změny se považuje:
 - a) změna kontaktní osoby Projektu (včetně změny kontaktních údajů) či adresy pro doručení písemností;
 - b) změna v osobách vykonávajících funkci statutárního orgánu Příjemce;
 - c) změna adresy realizace; touto změnou však musí být zachováno místo dopadu realizace Projektu na území hl. m. Prahy;
 - d) změna sídla či provozovny Příjemce, pokud nové sídlo či provozovna budou umístěny na území hl. m. Prahy;
 - e) změna harmonogramu realizace Projektu, která neovlivní cíle, výstupy Projektu, rozpočet Projektu a celkovou délku realizace Projektu;



- f) úprava postupu realizace aktivity, která však neovlivní její charakter, ani cíle, rozpočet a celkovou délku realizace Projektu.

Ostatní změny jsou považovány za podstatné, tj. za změny, které mají dopad na charakter, cíle, rozpočet a celkovou délku realizace Projektu. Poskytovatel dotace si vyhrazuje právo posoudit změnu Projektu nad rámec změn uvedených pod písmeny a) – f) čl. III. odst. 3 této Smlouvy jako změnu nepodstatnou. Podstatné změny Projektu jsou možné pouze po předchozím schválení Poskytovatelem dotace a uzavření dodatku k této Smlouvě. O schválení podstatné změny Projektu žádá Příjemce písemně prostřednictvím Aplikace. Žádost Příjemce musí být odůvodněna. Účinnost podstatné změny Projektu nastává nejdříve dnem účinnosti písemného dodatku k této Smlouvě. Příjemce bere na vědomí, že změny jsou možné výlučně v rozsahu snížení podpořených aktivit, a to pouze v případech, že bude zachován smysl a účel Projektu a též minimální hranice Dotace na jeden voucher stanovená v Manuálu.

4. Příjemce má právo na poskytnutí Dotace po ukončení Projektu (ex-post) na základě řádně vyplněné Žádosti o proplacení voucheru, a to na účet Příjemce uvedený v Žádosti o proplacení voucheru a této Smlouvě, který musí být bankovním účtem vedeným u tuzemského poskytovatele platebních služeb a zveřejněným způsobem umožňujícím dálkový přístup dle § 96 odst. 2 zákona č. 235/2004 Sb., o dani z přidané hodnoty, ve znění pozdějších předpisů. Příjemce nemá právo na poskytnutí Dotace, pokud nebyly dodrženy všechny podmínky stanovené právními předpisy, touto Smlouvou včetně Žádosti či Manuálem a Všeobecnými podmínkami.
5. Příjemce je povinen uveřejnit povinnou publicitu Projektu dle podmínek uvedených v Manuálu. Poskytovatel dotace souhlasí s publikací svého loga a dalších grafických prvků pro prokázání publicity dle požadavků Manuálu.
6. Příjemce je povinen řádně uchovávat originál této Smlouvy, veškeré originály účetních dokladů a originály dalších dokumentů souvisejících s realizací Projektu po dobu 10 let počínaje prvním dnem roku následujícího po roce, kdy mu byla uhrazena Dotace dle čl. IV této Smlouvy.
7. Příjemce je povinen spolupracovat s Poskytovatelem dotace nebo jím určeným subjektem při vyhodnocování efektů a úspěšnosti Projektu, např. účastí na dotazníkovém šetření nebo evaluačním interview, poskytnutím informací o další spolupráci, a to po dobu 5 let od proplacení Dotace, přičemž Poskytovatel dotace nebo jím určený subjekt může uplatnit tento požadavek nejvýše jednou ročně.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Praha – pól růstu ČR



8. Příjemce podpisem této Smlouvy čestně prohlašuje, že případná získaná Dotace nebude použita na krytí stejných způsobilých nákladů Projektu financovaného zcela nebo zčásti z jiných veřejných dotačních titulů. Další podmínky způsobilosti, resp. nezpůsobilosti výdajů jsou uvedeny v Manuálu.
9. Příjemce je též povinen dodržovat závazné termíny stanovené v Manuálu, a to zejména termíny předkládání zpráv, povinných dokumentů a je povinen plnit další povinnosti uvedené v Manuálu.
10. Příjemce je povinen podat Poskytovateli dotace Žádost o proplacení voucheru prostřednictvím Aplikace bez vad nejpozději v den ukončení doby realizace Projektu. Jestliže Žádost o proplacení voucheru byla podána včas, zůstává tato lhůta zachována i v případě postupu podle čl. IV. odst. 1 této Smlouvy. Veškerá čestná prohlášení učiněná Příjemcem v průběhu spolupráce s Poskytovatelem dotace, počínaje podáním Žádosti, se považují za opětovně učiněná Příjemcem při podání Žádosti o proplacení voucheru. V případě, že by taková čestná prohlášení byla v době předložení Žádosti o proplacení voucheru nepravdivá, nesprávná či neúplná, považuje se neoznámení změn, resp. neuvedení správných a pravdivých prohlášení, za podstatné porušení této Smlouvy, jež opravňuje Poskytovatele dotace v souladu s ustanovením článku V. této Smlouvy Smlouvu vypovědět.
11. Příjemce je povinen ve lhůtě do devadesáti (90) dnů od podpisu této Smlouvy uzavřít smlouvy či objednávky s vybranými dodavateli služeb, a to v písemné formě, v souladu s čl. 4.2. Manuálu. Obsah spolupráce musí být realizován vždy až po účinnosti příslušné smlouvy nebo objednávky.

IV.

Povinnosti Poskytovatele dotace

1. Žádost o proplacení voucheru musí být bez vad. Pokud budou nalezeny vady v Žádosti o proplacení voucheru, bude tato žádost vrácena Příjemci k odstranění vad. Vracení Žádosti o proplacení voucheru k opravě je možné pouze jednou s tím, že opravenou Žádost o proplacení voucheru musí Příjemce podat prostřednictvím Aplikace do pěti (5) pracovních dnů od jejího vrácení k opravě. Teprve po odstranění vad je možné Dotaci proplatit. Doba, kdy je Žádost o proplacení voucheru vrácena a vady odstraňovány, se nezapočítává do lhůty pro proplacení Dotace dle čl. IV. odst. 2 této Smlouvy; tato lhůta začne běžet od předložení Žádosti o proplacení voucheru bez vad.



2. Poskytovatel dotace je povinen poukázat Příjemci bankovním převodem Dotaci - částku určenou na základě skutečně vzniklých, odůvodněných a prokázaných způsobilých výdajů ve smyslu článku II. odst. 1 této Smlouvy, případně sníženou o částku odpovídající aktivitě, která byla z Projektu vypuštěna postupem dle čl. III. odst. 3 této Smlouvy, tj. uzavřením dodatku k této Smlouvě, ve lhůtě nejpozději do 42 pracovních dnů ode dne předložení bezvadné Žádosti o proplacení voucheru Poskytovateli dotace za podmínky úplnosti Žádosti o proplacení voucheru, jejího předložení ve lhůtě stanovené v Manuálu a realizace Projektu v souladu s právními předpisy a s touto Smlouvou.
3. Smluvní strany výslovně sjednávají, že uveřejnění této Smlouvy v registru smluv dle zákona č. 340/2015 Sb., o zvláštních podmínkách účinnosti některých smluv, uveřejňování těchto smluv a o registru smluv (zákon o registru smluv), ve znění pozdějších předpisů, zajistí Poskytovatel dotace.

V.

Ukončení Smlouvy a navrácení Dotace

1. Vztah založený touto Smlouvou lze ukončit na základě písemné dohody obou Smluvních stran nebo výpovědi této Smlouvy Poskytovatelem dotace.
2. Dohoda o ukončení této Smlouvy musí být písemná a musí v ní být uvedeny důvody, které vedly k ukončení této Smlouvy, včetně způsobu vzájemného vypořádání práv a povinností Smluvních stran.
3. V případě neplnění či porušení povinností vyplývajících z této Smlouvy pro Příjemce, má Poskytovatel dotace právo písemně vypovědět tuto Smlouvu. Toto právo má Poskytovatel dotace zejména, pokud ze strany Příjemce dojde k závažnému porušení této Smlouvy. Závažným porušením se rozumí zejména:
 - a) realizace Projektu v rozporu s právními předpisy, touto Smlouvou, Žádostí, Manuálem a Všeobecnými podmínkami;
 - b) použití Dotace (případně její části) v rozporu s účelem, který je stanoven touto Smlouvou;
 - c) nemožnění provedení kontroly Poskytovatelem dotace dle čl. II. odst. 5 této Smlouvy;
 - d) uvedení nepravdivých, nesprávných či neúplných údajů Příjemcem v Žádosti, Žádosti o proplacení voucheru, v této Smlouvě či v jakémkoli dalším dokumentu se Smlouvou souvisejícím;
 - e) realizace spolupráce mezi Příjemcem a dodavatelem služby (resp. dodavateli služeb) před účinností smluv či objednávek dle čl. III. odst. 11 této Smlouvy;
 - f) nepodání Žádosti o proplacení voucheru ve lhůtě dle čl. III. odst. 10 této Smlouvy.



4. Písemnou výpověď této Smlouvy Poskytovatelem dotace zaniká nárok na proplacení Dotace. V případě, že k proplacení Dotace došlo již před doručení výpovědi Příjemci, je Příjemce povinen provést vyúčtování Dotace a vrátit na bankovní účet Poskytovatele dotace uvedený v záhlaví této Smlouvy dosud poskytnuté peněžní prostředky bez zbytečného odkladu, nejpozději však do třiceti (30) dnů od uplynutí výpovědní lhůty. Výpovědní lhůta činí sedm (7) dní ode dne doručení výpovědi Příjemci. Pokud Příjemce ve stanovené lhůtě poskytnutou Dotaci nevrátí, považují se finanční prostředky z Dotace za zadržené ve smyslu zákona č. 250/2000 Sb., o rozpočtových pravidlech územních rozpočtů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „**zákon č. 250/2000 Sb.**“).
5. V případě, že Příjemce poruší jakoukoli povinnost stanovenou mu v souvislosti s realizací Projektu právními předpisy, touto Smlouvou a dokumenty v ní uvedenými, nebo se jeho prohlášení uvedená v Žádosti, Žádosti o proplacení voucheru či v této Smlouvě ukáží jako nepravdivá, nesprávná či neúplná poté, co došlo k proplacení Dotace Poskytovatelem dotace, bude se jednat o porušení rozpočtové kázně dle §22 zákona č. 250/2000 Sb. a Poskytovatel dotace je oprávněn uložit Příjemci odvod a penále dle zákona č. 250/2000 Sb., popř. vypovědět tuto Smlouvu dle čl. V. odst. 3 této Smlouvy.
6. V případě, že bylo rozhodnuto o porušení rozpočtové kázně dle zákona č. 250/2000 Sb., budou odvod i případné penále za porušení rozpočtové kázně vyměřeny ve výši stanovené zákonem č. 250/2000 Sb.
7. V případě přeměny nebo zrušení Příjemce s likvidací je Příjemce povinen Dotaci vyúčtovat ke dni účinnosti přeměny nebo účinnosti rozhodnutí o zrušení s likvidací a do patnácti (15) dnů ode dne, kdy k přeměně nebo zrušení s likvidací došlo, předložit vyúčtování Dotace Poskytovateli dotace. Ve stejné lhůtě je Příjemce povinen vrátit nevyčerpanou část Dotace.

VI.

Závěrečná ustanovení

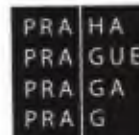
1. Tato Smlouva nabývá platnosti dnem jejího podpisu oběma Smluvními stranami. Tato Smlouva musí být vždy nejprve podepsána Příjemcem a následně Poskytovatelem dotace. Účinnosti nabývá Smlouva zveřejněním v registru smluv dle zákona č. 340/2015 Sb., o zvláštních podmínkách účinnosti některých smluv, uveřejňování těchto smluv a o registru smluv (zákon o registru smluv), ve znění pozdějších předpisů.



2. Tato Smlouva může být měněna nebo doplňována pouze písemnými, vzestupně očíslovanými dodatky, odsouhlasenými a podepsanými oběma Smluvními stranami. Tyto dodatky se stávají nedílnou součástí této Smlouvy.
3. Příjemce:
 - a) souhlasí se zveřejněním a medializací údajů Poskytovatelem dotace nebo jím určeným subjektem, a to v rozsahu identifikačních údajů Příjemce, údajů o Projektu dle přílohy č. 1 této Smlouvy, dále celkových výdajů Projektu, a výše Dotace;
 - b) prohlašuje a podpisem této Smlouvy stvrzuje, že byl před podpisem této Smlouvy řádně a podrobně seznámen s podmínkami čerpání Dotace dle této Smlouvy, tj. zejména s podmínkami uvedenými v Manuálu a v 2. Výzvě, bere na vědomí všechny stanovené podmínky, vyslovuje s nimi svůj bezvýhradný souhlas a zavazuje se k jejich plnění, stejně jako k plnění závazků vyplývajících mu z této Smlouvy, včetně specifik Projektu a požadavků vzešlých na základě veřejnosprávní kontroly Projektu;
 - c) prohlašuje, že veškeré údaje a informace obsažené v Žádosti, této Smlouvě, jakož i v souvisejících přílohách a podkladech jsou správné a pravdivé.
4. Příjemce výslovně souhlasí, aby tato Smlouva byla uvedena v Centrální evidenci smluv (CES), vedené Poskytovatelem dotace, která je veřejně přístupná a která obsahuje údaje o Smluvních stranách této Smlouvy, předmětu této Smlouvy, číselném označení této Smlouvy, datu jejího podpisu a obsahuje rovněž plný text této Smlouvy. Smluvní strany výslovně prohlašují, že skutečnosti uvedené v této Smlouvě nepovažují za obchodní tajemství ve smyslu § 504 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů, a udělují svolení k jejich užití a zveřejnění bez stanovení jakýchkoliv dalších podmínek.
5. Příjemce nemá nárok na proplacení Dotace, pokud bude z jakýchkoliv důvodů zastaveno nebo přerušeno financování Operačního programu Praha – pól růstu ČR, v jehož rámci byly zveřejněny Výzva a 2. Výzva a schváleny Program a Projekt.
6. Smluvní strany také souhlasí s poskytnutím informací v rozsahu ustanovení zákona č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím, ve znění pozdějších předpisů.
7. Příjemce není oprávněn převést svá práva a závazky z této Smlouvy na jiný subjekt.
8. Tato Smlouva je sepsána ve čtyřech (4) vyhotoveních, z nichž tři (3) jsou určena pro Poskytovatele dotace a jedno (1) pro Příjemce.
9. V případě, že se některá ustanovení této Smlouvy stanou neplatnými a současně budou oddělitelná od ostatních ustanovení této Smlouvy, nezpůsobí neplatnost celé Smlouvy.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Praha – pól růstu ČR



V takovém případě se Smluvní strany zavazují takové neplatné ustanovení této Smlouvy nahradit ustanovením novým, které se svým obsahem a účelem bude nejvíce blížit obsahu a účelu neplatného ustanovení, a to bez zbytečného odkladu, po požádání kterékoliv Smluvní strany.

10. Smluvní strany prohlašují, že si tuto Smlouvu řádně přečetly, jejímu obsahu porozuměly, její obsah je srozumitelný a určitý, že jim nejsou známy žádné důvody, pro které by tato Smlouva nemohla být řádně plněna nebo které by způsobovaly neplatnost této Smlouvy a že je projevem jejich pravé, svobodné a vážné vůle prosté omylu, projevené při plné způsobilosti právně jednat, a dále že tato Smlouva nebyla ujednána v rozporu se zákonem a nepříčí se dobrým mravům a veškerá prohlášení v této Smlouvě odpovídají skutečnosti, což vše níže stvrzují svými podpisy.

Přílohy:

Příloha č. 1 - Žádost o poskytnutí voucheru podaná Příjemcem včetně jejích příloh

V Praze dne: 22.10.2020

Poskytovatel dotace

Hlavní město Praha

Mgr. Aneta Šubrtová
projektová manažerka

V Praze dne: 22.10.2020

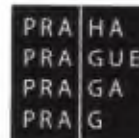
Příjemce

Numerus game s. r. o.

jméno jednatele/zastupující osoby



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Praha – pól růstu ČR



Příloha č. 1 - Žádost o poskytnutí voucheru podaná Příjemcem včetně jejích příloh

PRAŽSKÝ VOUCHER NA KREATIVNÍ SLUŽBY - VÝZVA č. 2
OPERAČNÍ PROGRAM PRAHA - PÓL RŮSTU ČR

ŽÁDOST O POSKYTNUTÍ VOUCHERU

VIDEO



Identifikace žadatele a prohlášení:

1. Údaje o společnosti:

Společnost:	Numerus game s. r. o.
Zapsaná:	C 295008 vedená u soudu Městský soud v Praze
Jednající/zastoupená:	
Datum vzniku společnosti:	14. 5. 2018
IČO:	07122918

Právní forma:	Společnost s ručením omezeným
---------------	-------------------------------

Velikost podniku:	mikropodnik (max. 10 zaměstnanců)
-------------------	-----------------------------------

Adresa sídla:

Ulice:	Sokolovská
Číslo popisné:	428
Číslo orientační:	130
PSČ:	18600
Město:	Praha

Kontaktní údaje:

Adresa datové schránky:	qr989et
Číslo účtu:	2501437832/2010
Webová stránka:	

Kontaktní adresa: (uved'te v případě, že se liší od adresy sídla či v případě zasílání pošty na tuto adresu)

Ulice:	
--------	--



Číslo popisné:	
Číslo orientační:	
PSČ:	
Město:	

Kontaktní osoba:

Jméno a příjmení:	
E-mail:	
Telefon:	
Osoby zastupující právnickou osobu:	
Osoby s podílem v této právnické osobě:	
Osoby, v nichž má právnická osoba podíl a jeho výše:	

2. Žadatel je srozuměn a tímto **souhlasí s podmínkami programu** – viz **Programový manuál pro druhé kolo výzvy**.

ANO

3. Stručný profil žadatele - **hlavní zaměření firmy (max. 750 znaků):**

Společnost Numerus Game s.r.o. byla založena v květnu roku 2018 jako vyústění desetiletého vývoje původně stolní hry Numerus jejím zakladatelem Martinem Illkem. Společnost plánuje působit v oblasti vývoje a distribuce online mobilní verze této logické hry.

4. Žadatel je **plátcem DPH** (ano/ne):

ANO



5. Žadatel tímto **čestně prohlašuje**, že:

- a) je malý a střední podnikatel splňující podmínky stanovené v Příloze č. 1 Nařízení Komise (EU) č. 651/2014 ze dne 17. června 2014, kterým se v souladu s články 107 a 108 Smlouvy o EU prohlašují určité kategorie podpory za slučitelné s vnitřním trhem,
- b) žadatel je právnickou osobou¹,
- c) podnikatelská historie musí být max. do 3 let od zapsání do Obchodního rejstříku nejpozději v době podání Žádosti o poskytnutí voucheru,
- d) z hlediska klasifikace ekonomických činností (CZ-NACE) není Žadatel omezen²,
- e) CZ-NACE kód uvedený v Žádosti o poskytnutí voucheru se týká předmětu projektu a musí být uveden dle Klasifikace Českého statistického úřadu,
- f) CZ-NACE kód projektu je tedy uvedený dle předmětu projektu a po celou dobu konání projektu se nesmí měnit,
- g) musí být zaregistrován jako poplatník daně z příjmů,
- h) musí být oprávněn k podnikání v souladu s právními předpisy ČR a zároveň musí mít sídlo či zapsanou provozovnu v hlavním městě Praze.³ Provozovna firmy musí být zapsána v živnostenském rejstříku dle Živnostenského zákona,⁴
- i) ekonomická aktivita a místo dopadu realizace projektu musí být na území hl. m. Prahy,
- j) není v likvidaci ani úpadku, má vypořádány splatné závazky z titulu mzdových nároků jeho zaměstnanců, ve vztahu ke státnímu rozpočtu nebo rozpočtu územního samosprávného celku a další splatné závazky vůči státu, státnímu fondu, zdravotním pojišťovnám nebo k České správě sociálního zabezpečení,
- k) nebyl pravomocně odsouzen pro trestný čin, jehož skutková podstata souvisí s předmětem podnikání Žadatele nebo pro trestný čin hospodářský nebo trestný čin proti majetku. To platí i pro členy jeho statutárního či jiných orgánů,
- l) nemá žádné nedoplatky vůči poskytovatelům podpory z projektů spolufinancovaných z rozpočtu Evropské unie,
- m) žadatel o dotaci není podnikem, vůči němuž byl v návaznosti na rozhodnutí Evropské komise, na základě kterého/jímž byla podpora obdržena od poskytovatele z České republiky prohlášena za protiprávní a neslučitelnou s vnitřním trhem, vystaven inkasní příkaz, který je nesplacený,

1 Příjemcem podpory mohou být subjekty mající tyto právní formy: veřejná obchodní společnost, společnost s ručením omezeným, komanditní společnost, akciová společnost, evropská společnost, evropské hospodářské zájmové sdružení, družstvo, evropská družstevní společnost.

2 Nelze podpořit činnosti erotického charakteru a činnosti související s provozováním loterií a jiných podobných her.

3 Provozovna firmy musí být zapsána v živnostenském rejstříku dle zákona 455/1991 Sb., živnostenský zákon.

4 Nemá-li žadatel povinnost zveřejňovat své provozovny v živnostenském rejstříku (např. zdravotnická zařízení), doloží sám tuto skutečnost.



- n) statutární orgán Žadatele či jeho člen a osoby v pracovním či obdobném poměru k Žadateli nejsou zároveň v pracovním či obdobném poměru či nejsou členem žádného orgánu dodavatelů služeb. V opačném případě je to důvodem pro vyloučení Žádosti o poskytnutí vouchery z výběrového procesu,
- o) dotace nesmí být použita na krytí stejných způsobilých nákladů projektu financovaného zcela nebo zčásti z jiných veřejných prostředků,
- p) podpora se musí týkat přímo ekonomické činnosti Žadatele,
- q) předložená Žádost o poskytnutí vouchery je v souladu s Regionální inovační strategií hl. m. Prahy⁵,
- r) podniku (žadateli) byly přiděleny následující (dříve poskytnuté) podpory *de minimis*:

Datum poskytnutí	Poskytovatel	Částka v Kč
15.11.2018	Hlavní město Praha	422 875,00 Kč
15.2.2019	Hlavní město Praha	422 917,50 Kč

Podniky⁶ propojené s žadatelem o podporu

Žadatel o podporu se považuje za propojený⁷ s jinými podniky, pokud i tyto subjekty mezi sebou mají některý z následujících vztahů:

- a) jeden subjekt vlastní více než 50 % hlasovacích práv, která náleží akcionářům nebo společníkům, v jiném subjektu;
- b) jeden subjekt má právo jmenovat nebo odvolat více než 50 % členů správního, řídicího nebo dozorčího orgánu jiného subjektu;
- c) jeden subjekt má právo uplatňovat více než 50% vliv v jiném subjektu podle smlouvy

⁵ Dostupná na: <http://www.rishmp.cz/jnp/>.

⁶ Za podnik lze považovat podnikatele definovaného v zákoně č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

⁷ Bližší informace o propojeném podniku naleznete v METODICKÉ PŘÍRUČCE k aplikaci pojmu „jeden podnik“ z pohledu pravidel podpory *de minimis* na stránkách www.uohs.cz



uzavřené s daným subjektem nebo dle ustanovení v zakladatelské smlouvě nebo ve stanovách tohoto subjektu;

d) jeden subjekt, který je akcionářem nebo společníkem jiného subjektu, ovládá sám, v souladu s dohodou uzavřenou s jinými akcionáři nebo společníky daného subjektu, více než 50 % hlasovacích práv, náležejících akcionářům nebo společníkům, v daném subjektu.

Subjekty, které mají s žadatelem o podporu jakýkoli vztah uvedený pod písm. a) až d) prostřednictvím jednoho nebo více dalších subjektů, se také považují za podnik propojený s žadatelem o podporu.

Do výčtu podniků propojených přímo či zprostředkovaně se žadatelem o podporu se zahrnují osoby zapsané v základních registrech v souladu se zákonem č. 111/2009 Sb., o základních registrech, ve znění pozdějších předpisů.

Žadatel prohlašuje, že:

Je ve výše uvedeném smyslu propojen s následujícími podniky (uvedte níže)

Obchodní jméno podniku/Jméno a příjmení	Sídlo/Adresa	IČ/Datum narození
Martin Illek	53353 Pardubice - Doubravice 21	

Žadatel prohlašuje, že jako účetní období používá:

Kalendářní rok.

Začátek:

Konec:



V případě, že během předchozích dvou účetních období došlo k přechodu z kalendářního roku na rok hospodářský anebo opačně, uveďte tuto skutečnost vypsáním účetních období, která byla použita (např. 1. 4. 2017 - 31. 3. 2018; 1. 4. 2018 - 31. 12. 2018):

Nabytím (fúzí sloučením⁸) převzal jmění níže uvedeného/ých podniku/ů:

Obchodní jméno podniku	Sídlo	IČ

Výše uvedené změny spočívající ve spojení či nabytí podniků:

Žadatel ve vztahu k režimu *de minimis*:

- potvrzuje, že výše uvedené údaje jsou přesné a pravdivé a jsou poskytovány dobrovolně;
- se zavazuje k tomu, že v případě změny předmětných údajů v průběhu administrativního procesu poskytnutí podpory *de minimis* bude neprodleně informovat poskytovatele dané podpory o změnách, které u něj nastaly.

S ohledem na to, že žadatel je právnickou osobou, nejsou údaje o žadateli osobními údaji ve smyslu nařízení Evropského parlamentu a Rady č. 2016/679 ze dne 27. 4. 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES („GDPR“), a GDPR se na zpracování takových údajů nevztahuje.

Žadatel ovšem bere na vědomí, že některé údaje, které jsou pro poskytnutí podpory a/nebo v souvislosti s ní vyžadovány, a které žadatel uvede v této žádosti, mohou osobní údaje ve smyslu GDPR představovat. V takovém případě žadatel vyplněním této žádosti potvrzuje, že je oprávněn tyto osobní údaje poskytovateli podpory *de minimis* a správci osobních údajů, kterým je Hlavní město Praha (IČO: 00064581) poskytnout. Správce bude poskytnuté osobní

⁸ Viz § 61 zákona č. 125/2008 Sb.



údaje zpracovávat pouze pro účely poskytnutí podpory de minimis a/nebo v souvislosti s ní a souladu s příslušnými právními předpisy, zejména GDPR.

Více informací o zpracování osobních údajů dotčených subjektů údajů je možné nalézt zde <https://podejprojekt.prazskyvoucher.cz/terms>.

Osobní údaje fyzických osob budou skartovány dle spisového a skartačního plánu.

Žadatel tímto **souhlasí se zveřejněním svých údajů o projektu** – obchodní firmy a adresy/sídla společnosti, ceny zakázky a předmětu spolupráce s poskytovatelem znalostí, a to zejména na internetových stránkách programu či též hlavního města Prahy.

ANO

Žadatel tímto **potvrzuje správnost a úplnost údajů** uvedených v této žádosti.

ANO

Popis spolupráce

Věnujte, prosím, zvýšenou pozornost vyplnění této části. Uvedené informace budou předmětem posouzení věcné způsobilosti Vaší žádosti (viz Programový manuál). Nedostatečné vyplnění nebo nevyplnění některého z bodů může vést k vyloučení Vaší žádosti z výběrového procesu!

8. Název projektu žadatele:

Video

9. **Očekávaný výstup** – pozn.: musí se jednat o takový výstup, jehož existenci lze ověřit. Tzn. nelze uznat absolvování školení (jakéhokoliv druhu), nově osvojená dovednost získaná na networkingu, pasivní účast na seminářích atd.

"o Videomateriál v rozsahu do 10 minut sestříhaný do několika krátkých prezentačních videí o Jednotlivá videa budou předmětem prací v rámci rozpočtu. Odhad počtu videí je 2-5 ks. o Videa na sebe mohou navazovat, však musí mít možnost samostatné prezentace, pokud by příjemce viděl jen jedno.



o Scénář ve formátu storyboardů (scény + pois)
o Technický scénář doplněný o popis triků, postavení kamer, oblečení, osvětlení_ apod.
o hrubý video formát (AVI, nebo mov) a foto (RAW/digitální negativ) materiál na odpovídajícím médiu_ (např._HDD)
o offline_ střih tutorial videa cca 10 min.
o online střih cca 10 min. s. + střih na kratší formáty dle aktivit v počítačovém formátu
o překlady textů videa
o dabovaná nebo otitulkovaná__ verze videa do angličtiny v počítačovém formátu
o videosoubory kódované pro využití na youtube a kompatibilní s nejnovějším i mobilními operačními systémy a všemi platformami (tablety, smartphony
"

10. Popis výchozí situace - max. 2000 znaků:

"Společnost Numerus Game s.r.o. byla založena v květnu roku 2018 jako vyústění desetiletého vývoje původně stolní hry Numerus jejím zakladatelem Martinem Illkem. Společnost plánuje působit v oblasti vývoje a distribuce online mobilní verze této logické hry.

Produkty

společnosti:

- Numerus - původní verze hry Numerus pro dva hráče. Platforma Android. Publikováno 2013. Vyrobeno jako autorské dílo Martina Illka - fyzické osoby. V současnosti se vlastnická práva převádí na Numerus Game s.r.o.
- Numerus2 - verze hry puzzles pro jednoho hráče formou hlavolamu: výukový program pro původní verzi pro dva hráče. Platforma iOS. Vlastnictví již v držení Numerus game s.r.o.

Společnost má v současné době otestován prototyp hry v betatestingu a na jeho základě vytvořenou plně funkční verzi hry Numerus 2. Nyní stojí před závěrečným úkolem uvedením hry na trh a její následnou propagací. Z uvedeného důvodu byla založena společnost Numerus Game s.r.o. , která bude oficiálním producentem a distributorem hry Numerus. Společnost se specializuje na obor logických her a jejich vývoje, nedisponuje však potřebným know-how, ani kompetentními osobami, které by dokázaly připravit produktové video na vysoké úrovni, které umožní společnosti zachovat vzniklou komunitu hráčů, současně individuálním způsobem osloví vhodnou cílovou skupinu hráčů a napomůže tak společnosti posílit její pozici na daném trhu. Společnost je nyní tvořena jedním majitelem, jednatelem a zároveň autorem hry Numerus, Martinem Illkem.

Obchodní model je založen na principu Freemium. V tomto obchodním modelu je základní verze hry poskytována zdarma tak, aby si ji zákazníci mohli vyzkoušet a pokud je hra zaujme a chtějí řešit složitější úrovně hry, získávají již zpoplatněné vyšší úrovně hry. Společnost je znalostně intenzivní společnost, jejímž hlavním zaměřením je vývoj herních diagramů hry."

11. Dodavatel služby (možno výběru z white listu):



Obsah služby:	Video
Název dodavatele:	REMMARK, a.s.
IČ:	25652869
DIČ:	CZ25652869
Sídlo společnosti:	Křemencova 178, 110 00 Praha 1
Plátce DPH:	ANO
Statutární orgán:	
Kontaktní osoba:	
Telefon/mobil:	
E-mail:	
Webová stránka:	
Bankovní spojení:	

12. Stručný popis projektu (včetně spolupráce s dodavatelem služby) - max. 2000 znaků:

"Společnost byla založena v roce 2018 s cílem zajistit produkci a distribuci hry Numerus a získat rozsáhlou základnu uživatelů, kteří budou využívat placené části hry tak, aby společnost generovala zisk pro další vývoj her a herních aplikací. Vzhledem ke skutečnosti, že společnost připravuje se svoji hrou na zahraniční trh, je nezbytné připravit kvalitní komunikační strategie pro oblast PR a soubor nástrojů, které zajistí společnosti profesionální prezentaci na mezinárodním trhu.

Obsahem spolupráce je vytvoření animované videoprezentace určené pro komunitu hráčů. Nejedná se o úvodní video vedoucí ke stažení hry novými uživateli, ale o video určené již pro vzniklou komunitu hráčů. Je to nástroj k udržení a práci s již vzniklou komunitou. Dále je velmi důležité časování videa. Zatímco první propagační video je pro zachycení každého, kdo má rád hlavolamové hry, tak produktové video je určeno již jen pro hráče, kteří hrají pravidelně, dokupují si nové hry a představují herní komunitu. Je to nástroj pro práci v určitém affiliate programu s propagací hry sekundárně. Video bude založené zejména na animaci. Bude se věnovat herním strategiím a zlepšením herních dovedností tak, aby hráč měl ze hry maximum. Právě z důvodu monetizace, když z výzkumů vyplývá, že největší ziskový potenciál vykazují hry free 2 play, je právě toto video pro společnost Numerus game s.r.o. krok tímto směrem.

Dále je to nástroj pro extrémně etický princip prodeje hry a posouvá hranice běžných prodejních aktivit prodejce -> zákazník do roviny partner <-> partner. Přes to je to samostatný obchodní model se svým businessplánem a obchodním potenciálem. Systém se nesnaží klasickým marketingem oslovovat co největší masu lidí, ale po první vlně



marketingu, správným cílením a virálním šířením cílí již jen na konkrétní uživatele vybrané samotnými hráči. Minimalizuje se tak zahlcování a spam na únosnější úroveň, což je v dnešní reklamní době stále více žádoucí. Místo toho, abychom obtěžovali marketingovým sd

13. Zdůvodnění potřeby realizace projektu - max. 2000 znaků:

"Základním principem online her je získání co nejvyššího ratingu hry. Pokud by společnost v současné době vstoupila na globální trh trvalo by ji velmi dlouho zviditelnit se a zaujmout rozsáhlou cílovou skupinu.

Plánované video je určené již pro vzniklou komunitu hráčů, jako nástroj k udržení a práci s již vzniklou komunitou. Produktové video je určeno již jen pro hráče, kteří hrají pravidelně, dokupují si nové hry a představují herní komunitu.

Uvedený systém, který obsahuje toto produktové video, se nesnaží klasickým marketingem oslovovat co největší masu lidí, ale po první vlně marketingu, správným cílením a virálním šířením cílí již jen na konkrétní uživatele vybrané samotnými hráči. Minimalizuje se tak zahlcování a spam na únosnější úroveň, což je v dnešní reklamní době stále více žádoucí. Místo toho, abychom obtěžovali marketingovým sdělením klasicky co největší část cílové skupiny a opakovaně přitom zobrazovali i odpadní impresi, předáváme sdělení jen těm, u koho je největší pravděpodobnost zájmu o náš produkt. Výběr tak provedou sami hráči na základě svého pozvání „kamaráda“, aby si s ním zahrál.

Produktové video umožní společnosti zachovat vzniklou komunitu hráčů, současně individuálním způsobem osloví vhodnou cílovou skupinu hráčů a napomůže tak společnosti posílit její pozici na daném trhu.

"

14. Popis realizačního týmu - max. 2000 znaků:

"Realizační tým projektu byl sestaven již při přípravě projektového záměru a jeho členové se podíleli, jak na definování cílů projektového záměru, tak na definici konkrétních činností vedoucích k jejich dosažení. Členové týmu disponují potřebnými odbornými i profesními zkušenostmi.

Manažer projektu: Jiří Schneider

Projektový manažer s dvacetiletou praxí jak z nadnárodních korporací, tak lokálních agentur. Je výkonným ředitelem společnosti Dílna Organic Net s.r.o. a zároveň statutárním ředitelem společnosti 1st Cloud Republic a.s.

Popis pracovní náplně: koordinace řešitelského týmu, rozdělení kompetencí mezi členy týmu, komunikace s dodavatelem, kontrola plnění finančního a časového plánu projektu, komunikace s poskytovatelem.

Marketingově - obchodní manažer: Martin Illek.

Autor a tvůrce hry Numerus. Profesionální překladatel Portugalština, Španělština. Již 17 let je na volné noze a podílí se jako jazykový garant na mnoha projektech v širokém spektru oborů. Zkušenosti s marketingem a jeho produkční realizační částí čerpá z účasti na marketingových aktivitách svých klientů.



Popis pracovní náplně: supervize dodavatelských řešení, řízení dodavatelských vztahů.
Ekonomický manažer: ing. Miloš Čihák

V minulosti finanční ředitel a jednatel nadnárodních společností jako např. Starcom Mediawest Group, dnes spolumajitel a finanční ředitel několik a lokálních společností a majitel vlastní firmy Financial Media Service s.r.o.

Popis pracovní náplně: dohled na dodržování finančního a časového harmonogramu, řešení krizových situací, řízení rizik, zajištění potřebné administrace podkladů pro řízení projektu a informování poskytovatele dotace.

Řešitelský tým za dodavatele kreativních služeb je podrobně popsán v nabídce."

15. Vyberte režim podpory:

De minimis (85 %)

16. Celková **cena projektu**, procentní sazba dotace a výše dotace.

Celková cena projektu	456 000,00 Kč
Procentní sazba dotace (vyberte)	85 %
Výše dotace (celková cena projektu x procentní sazba dotace)	387 600,00 Kč

17. Zde uveďte **CZ – NACE**, kterého se projekt týká:

73 - Reklama a průzkum trhu

18. **Indikátory** projektu (vyberte):

Podnik, který dostává podporu pro účely uvádění nových výrobků na trh: ANO
Podnik, který dostává podporu pro účely zavádění výrobků nových pro podnik: NE

19. **Datum zahájení** projektu: 1. 7. 2019

Datum ukončení projektu: 31. 12. 2019

20. **Místo realizace** projektu: Praha



Digitálně podepsa

Datum: 2020.06.05
15:58:10 +02'00'



EVROPSKÁ UNIE
Evropský fond pro regionální rozvoj
OP Praha - pól růstu ČR



PRAŽSKÝ VOUCHER NA KREATIVNÍ SLUŽBY – VÝZVA č. 2
OPERAČNÍ PROGRAM PRAHA – PÓL RŮSTU ČR

NABÍDKA DODAVATELE SLUŽEB

Videoprezentace



NABÍDKA POSKYTNUTÍ SLUŽEB

ŽADATEL O POSKYTNUTÍ VOUCHERU	
Název žadatele	Numerus Game s.r.o.
IČO / DIČ	07122918 / CZ 07122918
Plátce DPH	☒ ANO ☐ NE
Sídlo žadatele	Sokolovská 428/130, Karlín, 186 00 Praha 8
Statutární zástupce žadatele	

DODAVATEL SLUŽBY	
Název dodavatele / jméno, příjmení fyz. os.	REMMARK, a.s.
IČO / DIČ	25652869 / CZ25652869
Plátce DPH	☒ ANO ☐ NE
Sídlo dodavatele / fyz. os.	Praha 1, Křemencova 178, PSČ 11000
Statutární zástupce dodavatele	
Zpracovatel nabídky (jméno, telefon, email)	
Kontaktní osoba (jméno, telefon, email)	



POPIS NABÍZENÝCH SLUŽEB - PŘEDMĚT

Společnost byla založena v roce 2018 s cílem zajistit produkci a distribuci hry Numerus a získat rozsáhlou základnu uživatelů, kteří budou využívat placené části hry tak, aby společnost generovala zisk pro další vývoj her a herních aplikací. Vzhledem ke skutečnosti, že společnost připravuje se svoji hrou na zahraniční trh, je nezbytné připravit kvalitní videomateriály, které zajistí společnosti profesionální prezentaci jak na českém, tak zejména i na mezinárodním trhu.

Společnost Numerus Game s.r.o. kromě nové hry přináší i zajímavý a nový způsob spoluvlastnění společnosti.

V dnešní době, kdy se téměř každý prodejce snaží nejrůznějšími způsoby maximalizovat zisk ze svých zákazníků, často za cenu narušení jejich soukromí spamem a uzurpováním jejich osobních dat, je společnost Numerus Game s.r.o. zapojena do platformy Crowdfunder. Tím dává k dispozici své akcie komunitě jejích uživatelů.

Myšlenka je to sice stará, družstevnictví a spolumajitelství existuje roky, však v online době a za pomoci technologií se výrazně mění její možnosti. Nový přístup a rychlá možnost vstupu a výstupu do a z komunity vlastníků je inovativní přístup a je třeba jej jednoznačně vysvětlit příjemci informace.

Společnost na základě testování zjistila, že výsledná informace je po pochopení přijímána pozitivně, ale její předání a propagace jsou kladou zvýšené nároky na přesnost a jednoznačnost vysvětlení. Tuto informaci je nezbytné vysvětlit samostatně, není možné ji spojit s propagací samotné hry hrou, neboť cílovou skupinou této informace nejsou všichni hráči. Z cílové skupiny hráčů bude představovat skupina potenciálních vlastníků jen určitou část. Model vlastnictví společnosti skupinou hráčů představuje zajímavý potenciál a společnost Numerus Game s.r.o. jej vnímá ve dvou rovinách:

- konkurenční výhoda
- téma pro PR a propagaci obecně (zásadní pro odlišení se na již dost nepřehledném trhu)

Obsahem spolupráce je vytvoření animované videoprezentace určené pro komunitu hráčů. Nejedná se o úvodní video vedoucí ke stažení hry novými uživateli, ale o video určené již pro vzniklou komunitu hráčů. Je to nástroj k udržení a práci s již vzniklou komunitou. Dále je velmi důležité časování videa. Zatímco první propagační video je pro zachycení každého, kdo má rád hlavolamové hry, tak produktové video je určeno již jen pro hráče, kteří hrají pravidelně, dokupují si nové hry a představují herní komunitu. Je to nástroj pro práci v určitém affiliate programu s propagací hry sekundárně. Video bude založené zejména na animaci. Bude se věnovat herním strategiím a zlepšením herních dovedností tak, aby hráč měl ze hry maximum. Právě z důvodu monetizace, když z výzkumů vyplývá, že největší ziskový potenciál vykazují hry free 2 play, je právě toto video pro společnost Numerus game s.r.o. krok tímto směrem.

Dále je to nástroj pro extrémně etický princip prodeje hry a posouvá hranice běžných prodejních aktivit prodejce -> zákazník do roviny partner <-> partner. Přes to je to samostatný obchodní model se svým business plánem a obchodním potenciálem. Systém se nesnaží klasickým marketingem oslovovat co největší masu lidí, ale po první vlně marketingu, správným cílením a virálním šířením cílí již jen na konkrétní uživatele vybrané samotnými hráči. Minimalizuje se tak zahlcování a spam na únosnější úroveň, což je v dnešní reklamní době stále více žádoucí. Místo toho, abychom obtěžovali marketingovým sdělením klasicky co největší část cílové skupiny a opakovaně přitom zobrazovali i odpadní impresi, předáváme sdělení jen těm, u koho je největší pravděpodobnost zájmu o náš produkt. Výběr tak provedou sami hráči na základě svého pozvání „kamaráda“, aby si s ním zahrál.



To vše zdarma a bez jakéhokoli vstupního poplatku. Ten je nadále již dobrovolný, stejně jako účast v komunitě hráčů.

Výstup:

Výstupem spolupráce bude videomateriál v rozsahu maximálně deseti minut, rozdělený do logických celků dle vypracovaného scénáře, které prezentuje nejen hru samotnou, její strategie a herní postupy, ale i princip jejího spoluvlastnění samotnými hráči pro možnost sdílení společnosti.

Postup spolupráce

- Video s popisem hry Numerus pro powerusery
- Vysvětlení možnosti spoluvlastnění společnosti komunitou hráčů
- Scénář pro video
- Grafický design videa
- Animace a infografika (na které bude video z velké části založeno)
- Jazykové mutace textů do titulků (CZ, EN, SP, RU, CHI, JPN)

Průběh prací

1. Preprodukce:

- v prvotních konzultacích upřesníme námět a cíl videa
- na základě námětu navrhne scénář, který upravíme do požadované podoby
- zrealizujeme výběr lokace a casting herců

2. Produkce:

- zajistíme výběr a přípravu lokace, ve které bude probíhat natáčení (interiér, exteriér, studio) včetně zajištění nezbytné techniky pro zajištění natáčení (kamera, osvětlení apod.)
- celkovou organizaci tvorby prezentačního videa až do okamžiku předání finálního výstupu klientovi zajistí režisér
- v rámci produkce zajistí scénárista, režisér a kameraman natočení hraných scén v předem definovaných lokacích
- natáčení bude probíhat ve spolupráci s herci, kteří vzejdou z castingu
- pro účely natáčení budou zajištěny nezbytné kostýmy a služby maskéra

3. Postprodukce:

- postprodukční fáze představuje rozhodující fázi tvorby videa, ve které bude definována výsledná podoba a délka videa
- střih videa bude doplněn profesionálními postprodukčními nástroji, aby hotové video odráželo cíle prezentace
- za účelem dosažení maximálně realistického dojmu budou provedeny barevné korekce
- na vytvoření zvukové stopy se budou podílet copywriterem navržené texty, ale také zvukové efekty, hudba, zvuková mixáž a její převedení na originál
- české master video dostane komentátorský dabing zkušeným speakerem (nehercem) do angličtiny, němčiny a ruštiny. V případě potřeby autentičnosti speakerů (vyprávějího herce) místo komentovaného dabingu může režisér navrhnout klasické titulky.
- v závěru proběhnou dodatečné úpravy detailů a kódování videosouborů



pro výsledné užití (webové stránky, sociální sítě, youtube)

Využití: video pro umístění na webové stránky, sociální sítě, youtube

Výstupy:

- o Videomateriál v rozsahu do 10 minut sestříhaný do několika krátkých prezentačních videí
- o Jednotlivá videa budou předmětem prací v rámci rozpočtu. Odhad počtu videí je 2-5 ks.
- o Videa na sebe mohou navazovat, však musí mít možnost samostatné prezentace, pokud by příjemce viděl jen jedno.
- o Scénář ve formátu storyboardů (scény + pois)
- o Technický scénář doplněný o popis triků, postavení kamer, oblečení, osvětlení_ apod.
- o hrubý video formát (AVI, nebo mov) a foto (RAW/digitálnínegativ)materiál na odpovídajícím médiu_(např._HDD)
- o offline_střih tutorial videa cca 10min.
- o online střih cca 10 min.s. +střih na kratší formáty dle aktivit v počítačovém formátu
- o překlady textů videa
- o dabovaná nebo otiitulkovaná__ verze videa do angličtiny v počítačovém formátu
- o videosoubory kódované pro využití na youtube a kompatibilní s nejnovějším i mobilními operačními systémy a všemiplatformami (tablety, smartphony)

Dle

POPIS ŘEŠITELSKÉHO TÝMU

- Project manager (koordinace řešitelského týmu, dohled nad harmonogramem, řízení rizik) [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Idea maker (tvůrce ideového řešení) [redacted], více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Creativedirector (odborné vedení tvůrčího týmu a tvůrce kreativního ztvárnění) [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Graphic Designer (tvůrce grafiky a aplikace klíčového vizuálu, vizuálu pro direct mailing a vizuálu profilu) [redacted] 3 roky praxe, vzdělání středoškolské
- Productionmanager [redacted], více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Director [redacted], více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Cameramen [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské Jaroslav Hasman, více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Dramaturge [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské Photographer [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Film Editor [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Animator [redacted] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Soundengineer [redacted] praxe více než 10 let, vysokoškolské vzdělání

VÝSTUPY KVALITATIVNÍ A KVANTITATIVNÍ



- o Videomateriál v rozsahu do 10 minut sestříhaný do několika krátkých prezentačních videí
- o Jednotlivá videa budou předmětem prací v rámci rozpočtu. Odhad počtu videí je 2-5 ks.
- o Videa na sebe mohou navazovat, však musí mít možnost samostatné prezentace, pokud by příjemce viděl jen jedno.
- o Scénář ve formátu storyboardů (scény + pois)
- o Technický scénář doplněný o popis triků, postavení kamer, oblečení, osvětlení_ apod.
- o hrubý video formát (AVI, nebo mov) a foto (RAW/digitálnenegativ)materiál na odpovídajícím médiu (např. HDD)
- o offline_střih tutorial videa cca 10min.
- o online střih cca 10 min.s. +střih na kratší formáty dle aktivit v počítačovém formátu
- o překlady textů videa
- o dabovaná nebo otitulkovaná__ verze videa do angličtiny v počítačovém formátu
- o videosoubory kódované pro využití na youtube a kompatibilní s nejnovějším i mobilními operačními systémy a všemiplatformami (tablety, smartphony)

HARMONOGRAM

Zde uveďte předpokládaný harmonogram projektu. Skutečná realizace projektu bude ovlivněna délkou schvalovacího procesu Žádosti o poskytnutí voucheru, přičemž skutečným dnem zahájení projektu je den zveřejnění Smlouvy o poskytnutí voucheru v registru smluv.

Termín realizace: 1.7.2019 – 31.12.2019

- Preprodukce – 1. – 2. měsíc
- Produkce – 3. – 4. měsíc
- Postprodukce – 5. – 6. měsíc

POLOŽKOVÝ ROZPOČET

Název položky	Měrná jednotka	Počet jednotek	Cena za jednotku	Cena celkem
Zpracování námětu videa a vytvoření scénáře	hodina	35	1 200 Kč	42 000 Kč
Tvorba storyboardu a výtvarného konceptu	hodina	25	1 200 Kč	30 000 Kč
Příprava lokace (interiér, exteriér)	hodina	15	1 000 Kč	15 000 Kč
Pronájem studia	den	3	16 000 Kč	48 000 Kč
Zajištění techniky (kamera, světla)	den	3	8 000 Kč	24 000 Kč
Režie	den	3	10 000 Kč	30 000 Kč
Produkce	den	3	8 000 Kč	24 000 Kč
Kamera	den	3	9 000 Kč	27 000 Kč



Herci	osoba/den	6	8 000 Kč	48 000 Kč
Kostýmy, maskér	osoba/den	6	2 000 Kč	12 000 Kč
Střih	hodina	20	1 200 Kč	24 000 Kč
Barevné korekce	hodina	20	1 200 Kč	24 000 Kč
Zvuková postprodukce	hodina	20	1 200 Kč	24 000 Kč
Namluvení komentář	hodina	10	1 200 Kč	12 000 Kč
Titulky	hodina	10	1 200 Kč	12 000 Kč
Hudba	hodina	20	1 200 Kč	24 000 Kč
Dodatečné úpravy detailů	hodina	10	1 200 Kč	12 000 Kč
Rendering finálního videa	hodina	10	1 200 Kč	12 000 Kč
Kódování videosouborů pro výsledné užití (webové stránky, sociální sítě, youtube)	hodina	10	1 200 Kč	12 000 Kč
CENA CELKEM (bez DPH)				456 000,00 Kč
CENA CELKEM (včetně DPH)*				551 760,00 Kč

* Pokud je dodavatel NEPLÁTCE DPH, uvede celkovou cenu projektu do tohoto řádku.

Nabídka je povinnou přílohou Žádosti o poskytnutí voucheru. Vzor nabídky je závazný, poskytovatel služeb je povinen uvést všechny výše požadované údaje.

Čestné prohlášení

Čestně prohlašuji, že dodavatel služby je odborně způsobilý k realizaci nabídky. Čestně prohlašuji, že předložené údaje jsou pravdivé a odpovídají skutečnosti. Jsem si vědom možných právních dopadů v případě zjištění skutečnosti, že byla poskytnuta podpora na základě předložení nepravdivých údajů.

V Praze dne 27.2.2019

.....
podpis dodavatele služby – stat. zástupce / fyz.os.



PROJEKTOVÝ ZÁMĚR–PRAŽSKÝ VOUCHER NA KREATIVNÍ SLUŽBY

(Musí obsahovat všechny náležitosti dle tohoto vzoru. Uvádějte konkrétní, stručné a srozumitelné informace.)

Název žadatele	Numerus Game s.r.o.
IČ	07122918

Popis požadovaných kreativních služeb

Popis požadovaných služeb

Společnost byla založena v roce 2018 s cílem zajistit produkci a distribuci hry Numerus a získat rozsáhlou základnu uživatelů, kteří budou využívat placené části hry tak, aby společnost generovala zisk pro další vývoj her a herních aplikací. Vzhledem ke skutečnosti, že společnost připravuje se svojí hrou na zahraniční trh, je nezbytné připravit kvalitní videomateriály, které zajistí společnosti profesionální prezentaci jak na českém, tak zejména i na mezinárodním trhu.

Společnost Numerus Game s.r.o. kromě nové hry přináší i zajímavý a nový způsob spoluvlastnění společnosti.

V dnešní době, kdy se téměř každý prodejce snaží nejrůznějším způsobem maximalizovat zisk ze svých zákazníků, často za cenu narušení jejich soukromí spamem a uzurpováním jejich osobních dat, je společnost Numerus Game s.r.o. zapojena do platformy Crowdfunder. Tím dává k dispozici své akcie komunitě jejich uživatelů.

Myšlenka je to sice stará, družstevnictví a spolumajitelství existuje roky, však v online době a za pomoci technologií se výrazně mění její možnosti. Nový přístup a rychlá možnost vstupu a výstupu do a z komunity vlastníků je inovativní přístup a je třeba jej jednoznačně vysvětlit příjemci informace.

Společnost na základě testování zjistila, že výsledná informace je po pochopení přijímána pozitivně, ale její předání a propagace kladou zvýšené nároky na přesnost a jednoznačnost vysvětlení. Tuto informaci je nezbytné vysvětlit samostatně, není možné ji spojit s propagací samotné hry hrou, neboť cílovou skupinou této informace nejsou všichni hráči. Z cílové skupiny hráčů bude představovat skupina potenciálních vlastníků jen určitou část. Model vlastnictví společnosti skupinou hráčů představuje zajímavý potenciál a společnost Numerus Game s.r.o. jej vnímá ve dvou rovinách:

- konkurenční výhoda
- téma pro PR a propagaci obecně (zásadní pro odlišení se na již dost nepřehledném trhu)

Obsahem spolupráce je vytvoření animované videoprezentace určené pro komunitu hráčů. Nejedná se o úvodní video vedoucí ke stažení hry novými uživateli, ale o video určené již pro vzniklou komunitu hráčů. Je to nástroj k



udržení a práci s již vzniklou komunitou. Dále je velmi důležité časování videa. Zatímco první propagační video je pro zachycení každého, kdo má rád hovorové hry, tak produktové video je určeno již jen pro hráče, kteří hrají pravidelně, dokupují si nové hry a představují herní komunitu. Je to nástroj pro práci v určitém affiliate programu s propagací hry sekundárně. Video bude založené zejména na animaci. Bude se věnovat herním strategiím a zlepšením herních dovedností tak, aby hráč měl ze hry maximum. Právě z důvodu monetizace, když z výzkumů vyplývá, že největší ziskový potenciál vykazují hry free 2 play, je právě toto video pro společnost Numerus game s.r.o. krok tímto směrem.

Dále je to nástroj pro extrémně etický princip prodeje hry a posouvá hranice běžných prodejních aktivit prodejce -> zákazník do roviny partner <-> partner. Přes to je to samostatný obchodní model se svým businessplánem a obchodním potenciálem. Systém se nesnaží klasickým marketingem oslovovat co největší masu lidí, ale po první vlně marketingu, správným cílením a virálním šířením cílí již jen na konkrétní uživatele vybrané samotnými hráči. Minimalizuje se tak zahlcování a spam na únosnější úroveň, což je v dnešní reklamní době stále více žádoucí. Místo toho, abychom obtěžovali marketingovým sdělením klasicky co největší část cílové skupiny a opakovaně přitom zobrazovali i odpadní imprese, předáváme sdělení jen těm, u koho je největší pravděpodobnost zájmu o náš produkt. Výběr tak provedou sami hráči na základě svého pozvání „kamaráda“, aby si s ním zahrál.

To vše zdarma a bez jakéhokoli vstupního poplatku. Ten je nadále již dobrovolný, stejně jako účast v komunitě hráčů.

Výstup:

Výstupem spolupráce bude videomateriál v rozsahu maximálně deseti minut, rozdělený do logických celků dle vypracovaného scénáře, které prezentuje nejen hru samotnou, její strategie a herní postupy, ale i princip jejího spoluvlastnění samotnými hráči pro možnost sdílení společnosti.

Postup spolupráce

- Video s popisem hry Numerus pro power usersy
- Vysvětlení možnosti spoluvlastnění společnosti komunitou hráčů
- Scénář pro video
- Grafický design videa
- Animace a infografika (na které bude video z velké části založeno)
- Jazykové mutace textů do titulků (CZ, EN, SP, RU, CHI, JPN)
-

Průběh prací

1. Preprodukce:

- v prvotních konzultacích upřesníme námět a cíl videa
- na základě námětu navrhne scénář, který upravíme do požadované podoby
- zrealizujeme výběr lokace a casting herců



2. Produkce:

- zajistíme výběr a přípravu lokace, ve které bude probíhat natáčení (interiér, exteriér, studio) včetně zajištění nezbytné techniky pro zajištění natáčení (kamera, osvětlení apod.)
- celkovou organizaci tvorby prezentačního videa až do okamžiku předání finálního výstupu klientovi zajistí režisér
- v rámci produkce zajistí scénárista, režisér a kameraman natočení hraných scén v předem definovaných lokacích
- natáčení bude probíhat ve spolupráci s herci, kteří vzejdou z castingu
- pro účely natáčení budou zajištěny nezbytné kostýmy a služby maskéra

3. Postprodukce:

- postprodukcí dodáme část videa: animace a infografika.
- Pro zjednodušení některých informací je dnes infografika žádanou zkratkou. Pro diváka je názorná a komolikovanější sdělení se bez ní již neobejdou, protože klasickým způsobem vyprávěním nelze některé informace sdělit potřebně rychle a v krátkém čase. Video musí mít pár minutovou stopáž, jinak divák odchází. Tedy právě infografika v animaci je zde nutný nástroj.
- postprodukční fáze představuje rozhodující fázi tvorby videa, ve které bude definována výsledná podoba a délka videa
- střih videa bude doplněn profesionálními postprodukčními nástroji, aby hotové video odráželo cíle prezentace
- za účelem dosažení maximálně realistického dojmu budou provedeny barevné korekce
- na vytvoření zvukové stopy se budou podílet copywriterem navržené texty, ale také zvukové efekty, hudba, zvuková mixáž a její převedení na originál
- české master video dostane komentátorský dabing zkušeným speakerem (nehercem) do angličtiny, němčiny a ruštiny. V případě potřeby autentičnosti speakeru (vyprávějího herce) místo komentovaného dabingu může režisér navrhnout klasické titulky.
- v závěru proběhnou dodatečné úpravy detailů a kódování videosouborů pro výsledné užití (webové stránky, sociální sítě, youtube)

Využití: video pro umístění na webové stránky, sociální sítě, youtube

Jak poskytnutá služba ovlivní kvalitu výrobků / služeb firmy?

Základním principem online her je získání co nejvyššího ratingu hry. Pokud by společnost v současné době vstoupila na globální trh trvalo by ji velmi dlouho zviditelnit se a zaujmout rozsáhlou cílovou skupinu.

Plánované video je určené již pro vzniklou komunitu hráčů, jako nástroj k udržení a práci s již vzniklou komunitou. Produktové video je určeno již jen pro hráče, kteří hrají pravidelně, dokupují si nové hry a představují herní komunitu.



	Uvedený systém, který obsahuje toto produktové video, se nesnaží klasickým marketingem oslovovat co největší masu lidí, ale po první vlně marketingu, správným cílením a virálním šířením cílí již jen na konkrétní uživatele vybrané samotnými hráči. Minimalizuje se tak zahlcování a spam na únosnější úroveň, což je v dnešní reklamní době stále více žádoucí. Místo toho, abychom obtěžovali marketingovým sdělením klasicky co největší část cílové skupiny a opakovaně přitom zobrazovali i odpadní impresi, předáváme sdělení jen těm, u koho je největší pravděpodobnost zájmu o náš produkt. Výběr tak provedou sami hráči na základě svého pozvání „kamaráda“, aby si s ním zahrál. Produktové video umožní společnosti zachovat vzniklou komunitu hráčů, současně individuálním způsobem osloví vhodnou cílovou skupinu hráčů a napomůže tak společnosti posílit její pozici na daném trhu.
Rozvojový plán žadatele	Strategie dalšího rozvoje podniku Společnost byla založena v roce 2018 s cílem zajistit produkci a distribuci hry Numerus a získat rozsáhlou základnu uživatelů, kteří budou využívat placené části hry tak, aby společnost generovala zisk pro další vývoj her a herních aplikací. Hra byla vyvíjena po dobu 10 let z prostředků vlastníka společnosti. V současné době je hra vyvinuta v plně funkční podobě, a proto byla založena společnost Numerus game s.r.o., jejímž cílem je oslovit zákazníky z uživatelů her. Společnost působí na trhu, kde působí široká skupina renomovaných poskytovatelů her, které mají rozsáhlé rozpočty na marketingové aktivity Vize společnosti Vizí společnosti je stát se v oboru inovativním tvůrce her rozvíjejících kognitivní schopnosti uživatelů (logické uvažování, paměť, představivost a fantazie). Strategie společnosti VIZE: Vytvořit platformu pro novou hru, rozvíjejících kognitivní schopnosti jejích uživatelů (podobnost piškvorkám, šachům, nebo Go), která umožní hráčům pořádat mezi sebou zápasy a turnaje. MISE 1 Vytvořit nástroj pro výuku hry (iOS verze již je, plánujeme ostatní platformy) MISE 2 Vytvořit novou logickou hru pro dva hráče (Android verze již je, plánujeme ostatní platformy) Cíle společnosti Krátkodobé: • Vytvořit PR kampaň k propagaci hry v rámci ČR i zahraničních trhů • Připravit kampaň na sociálních sítích k propagaci hry • Vytvořit prezentační video, Dlouhodobé: • Spustit propagační kampaň a dostat hru do povědomí takové skupiny lidí, která by dále byla schopna fungovat jako virální základna pro nabírání dalších členů. Projekt je plně v souladu se strategií společnosti a přispívá k naplnění



	krátkodobého cíle „Vytvořit prezentační video“. Společnost svou ekonomickou aktivitu realizuje v rámci Hlavního města Prahy a dopad projektu, tak bude na území hl. m. Prahy. Hlavní ekonomická aktivita firmy Společnost působí v oblasti vývoje a distribuce online mobilní verze logické hry Numerus. Produkty společnosti: • Numerus - původní verze hry Numerus pro dva hráče. Platforma Android. Publikováno 2013. Vyrobeno jako autorské dílo Martina Illka, coby fyzické osoby. Vlastnická práva jsou převedena na Numerus Game s.r.o. • Numerus2 – verze hry puzzles pro jednoho hráče formou hlavolamu: výukový program pro původní verzi pro dva hráče. Platforma iOS. Vlastnictví již v držení Numerus game s.r.o. Jedná se o začínající malý podnik s výrazným inovačním potenciálem, který zahajuje své obchodní a ekonomické aktivity, a proto kvalitně nastavená PR komunikace je jedním ze základních předpokladů rozvoje podniku a zajištění dostatečného portfolia zákazníků. Jaký bude vliv a přínos poskytnutých služeb na další rozvoj a konkurenceschopnost firmy? Získání silnější pozice na trhu v ČR a proniknutí na zahraniční trhy – realizace projektu umožní cíleně a vhodnou formou udržet již stávající zákazníky společnosti a prezentovat jim výhody využití služeb společnosti Zvýšení objemu tržeb v důsledku vyššího počtu realizovaných zakázek Zvýšení konkurenceschopnosti – vzhledem k profesionální video prezentaci a cílenému oslovení zákazníků bude moci společnost akcentovat přednosti svých služeb a umožní ji to vymezit se vůči konkurenčním společnostem Zvýšení profesionality vlastních zaměstnanců prostřednictvím spolupráce s profesionály v oboru kreativních služeb
Stupeň vyspělosti a připravenosti žadatele	Charakteristika podniku, historie a současnost Společnost Numerus Game s.r.o. byla založena v květnu roku 2018 jako vyústění desetiletého vývoje původně stolní hry Numerus jejím zakladatelem Martinem Illkem. Společnost plánuje působit v oblasti vývoje a distribuce online mobilní verze této logické hry. Produkty společnosti: • Numerus - původní verze hry Numerus pro dva hráče. Platforma



	Android. Publikováno 2013. Vyrobeno jako autorské dílo Martina Illka, coby fyzické osoby. V současnosti se vlastnická práva převádí na Numerus Game s.r.o. • Numerus2 – verze hry puzzles pro jednoho hráče formou hlavolamu: výukový program pro původní verzi pro dva hráče. Platforma iOS. Vlastnictví již v držení Numerus game s.r.o. Společnost má v současné době otestován prototyp hry v betatestingu a na jeho základě vytvořenou plně funkční verzi hry Numerus 2. Nyní zahajuje uvádění hry na trh a její následnou propagaci. Z tohoto důvodu byla založena společnost Numerus Game s.r.o., která bude oficiálním producentem a distributorem hry Numerus. Společnost se specializuje na obor logických her a jejich vývoje, nedisponuje však knowhow, ani kompetentními osobami pro zajištění výše popsaných činností. Jedná se o začínající malý podnik s výrazným inovačním potenciálem, který zahajuje své obchodní a ekonomické aktivity, a proto kvalitně nastavený marketing je jedním ze základních předpokladů rozvoje podniku a zajištění dostatečného portfolia zákazníků. Současná finanční situace firmy, připravenost předfinancovat aktivity projektu Jedná se o nově založený malý podnik. Finanční zdroje jsou zajištěny vlastními prostředky zakladatele Martina Illka. Předchozí vývoj hry byl hrazen ze zdrojů Martina Illka. Společnost ve svém rozpočtu vyčlenila potřebné finanční prostředky, jak na spolufinancování, tak na předfinancování připravovaného projektu.
Řešitelský tým	Řešitelský tým projektu (seznam členů týmu, vzdělání, praxe, popis pracovní náplně, případně nároky na vzdělávání zaměstnanců v souvislosti s realizací projektu) Realizační tým projektu byl sestaven již při přípravě projektového záměru a jeho členové se podíleli, jak na definování cílů projektového záměru, tak na definici konkrétních činností vedoucích k jejich dosažení. Členové týmu disponují potřebnými odbornými i profesními zkušenostmi. Realizace projektu neklade zvýšené požadavky na vzdělávání zaměstnanců: Tým je složen z následujících interních zaměstnanců: Manažer projektu: [REDACTED] Projektový manažer s dvacetiletou praxí jak z nadnárodních korporací, tak lokálních agentur. Je výkonným ředitelem společnosti Dílna Organic Net s.r.o. a zároveň statutárním ředitelem společnosti 1st Cloud Republic a.s. Popis pracovní náplně: koordinace řešitelského týmu, rozdělení kompetencí mezi členy týmu, komunikace s dodavatelem, kontrola plnění finančního a



časového plánu projektu, komunikace s poskytovatelem.

Marketingově - obchodní manažer: [REDACTED]

Autor a tvůrce hry Numerus. Profesionální překladatel Portugalština, Španělština. Již 17 let je na volné noze a podílí se jako jazykový garant na mnoha projektech v širokém spektru oborů. Zkušenosti s marketingem a jeho produkční realizační částí čerpá z účasti na marketingových aktivitách svých klientů.

Popis pracovní náplně: supervize dodavatelských řešení, řízení dodavatelských vztahů.

Ekonomický manažer: [REDACTED]

V minulosti finanční ředitel a jednatel nadnárodních společností jako např. Starcom Mediawest Group, dnes spolumajitel a finanční ředitel několik a lokálních společností a majitel vlastní firmy Financial Media Service s.r.o.

Popis pracovní náplně: dohled na dodržování finančního a časového harmonogramu, řešení krizových situací, řízení rizik, zajištění potřebné administrace podkladů pro řízení projektu a informování poskytovatele dotace.

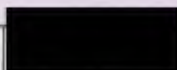
Členové týmu dodavatele:

- Project manager (koordinace řešitelského týmu, dohled nad harmonogramem, řízení rizik) [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Idea maker (tvůrce ideového řešení) [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Creative director (odborné vedení tvůrčího týmu a tvůrce kreativního ztvárnění) [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Graphic Designer (tvůrce grafiky a aplikace klíčového vizuálu, vizuálu pro direct mailing a vizuálu profilu) [REDACTED] 3 roky praxe, vzdělání středoškolské
- Production manager [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Director Ad [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Cameramen [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Dramaturge A [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Photographer [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Film Editor [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání vysokoškolské
- Animator [REDACTED] více než 10 let praxe, vzdělání středoškolské
- Sound engineer [REDACTED] více než 10 let, vysokoškolské vzdělání



Žadatel

Jméno statutárního zástupce



Čestně prohlašuji, že nabízená služba nebyla/není předmětem jiné dodávky/projektu/předmětu voucheru. Čestně prohlašuji, že předložené údaje jsou pravdivé a odpovídají skutečnosti.

Čestně prohlašuji, že výdaje v rozpočtu projektu odpovídají cenám v místě a čase obvyklým.

Čestně prohlašuji, že žádný ze zástupců (statutární zástupce, zaměstnanec apod.) žadatele není zároveň zaměstnancem poskytovatele služeb v takovém postavení, ve kterém by mohl ovlivnit podmínky plánované zakázky. Jsem si vědom možných právních dopadů v případě zjištění skutečnosti, že byla poskytnuta podpora na základě předložení nepravdivých údajů.

V Praze dne 18.3.2019

podpis statutárního zástupce

.....

