č. j. 2023/4767/NM (KGŘ2)

DAROVACÍ SMLOUVA

**č. 231344**

uzavřená dne, měsíce a roku níže uvedeného na základě ust. § 2055 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů, mezi těmito smluvními stranami:

**Česká spořitelna, a.s.**

zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 1171

se sídlem: Praha 4, Olbrachtova 1929/62, PSČ 140 00

jedná: Tomáš Salomon, předseda představenstva a Ivan Vondra, člen představenstva

IČ: 45244782; DIČ: CZ699001261

bankovní spojení: ČS, č. ú. xxxxx

(dále jen „dárce“)

a

**Národní muzeum**

příspěvková organizace nepodléhající zápisu do obchodního rejstříku, zřízená Ministerstvem kultury ČR, zřizovací listina č. j. 17461/2000 ve znění pozdějších změn a doplňků

se sídlem Praha 1, Nové Město, Václavské nám. 1700/68, PSČ: 110 00

jehož jménem jedná PhDr. Michal Lukeš, Ph.D., generální ředitel

IČ: 00023272, DIČ: CZ00023272

bankovní spojení: ČNB, č. ú. xxxxx

(dále jen „obdarovaný“)

# Preambule**:**

Smluvní strany prohlašují, že jsou subjekty oprávněnými podle příslušných právních předpisů provozovat činnosti, které jsou předmětem této smlouvy a prohlašují dále, že jsou plně způsobilé a oprávněné tuto smlouvu uzavřít, a že jim není známa žádná překážka bránící v jejím podepsání.

# Předmět smlouvy

1. Dárce touto smlouvou daruje obdarovanému částku 15.000.000 Kč (slovy: patnáctmilionů korun českých) (dále jen „dar“).

# Prohlášení smluvních stran

1. Dárce prohlašuje, že je výlučným vlastníkem daru, jeho smluvní volnost není nijak omezena, jeho právo nakládat s darem včetně práva jej zcizit není nijak omezeno, na daru neváznou žádná práva třetích osob, žádné právní nebo skryté vady ani závazky vůči třetím osobám,

1. Obdarovaný prohlašuje, že dar s díky přijímá do svého vlastnictví.
2. Dar bude předán obdarovanému bankovním převodem na účet obdarovaného z účtu dárce, a to ve dvou částkách 7 500 000 Kč do 31. 12. 2023 a 7 500 000 Kč po předložení základní verze Stromu – viz Příloha č.1 a 2 této Smlouvy, s tím, že základní verze musí zejména obsahovat funkční prototyp stromu namapovaného na prostory Panteonu společně s jedním příběhem a funkční prototyp Paměti, a to do konce měsíce června 2024. Poskytnutí 2. části daru je podmíněno předložením základní verze stromu, v případě zpoždění projektu nebudou tyto prostředky poskytnuty dříve, než dojde k její prezentaci. Za den předání daru se v obou případech považuje den, kdy byla částka odpovídající daru odepsána z účtu dárce ve prospěch účtu obdarovaného.

# Ostatní ujednání

1. Dar podle této smlouvy slouží pro podporu vzdělávání, rozvoje vědy, výzkumu a vývoje, zejména, nikoliv však pouze, pro zajištění přípravy a realizace projektu tzv. Virtuálního Panteonu v rozsahu nastíněném Přílohou č. 1 a č. 2 této Smlouvy, a to nejpozději do 31.12.2025.
2. Obdarovaný se zavazuje předat dárci do 15. 3. roku následujícího po poskytnutí daru písemnou zprávu, ze které bude vyplývat způsob použití darovaných finančních prostředků a posun projektu “Virtuálního Panteonu”. Dále se zavazuje po zrealizovaní celého projektu poskytnout dárci Závěrečnou zprávu o realizaci projektu, a to nejpozději do 6 měsíců po ukončení projektu “Virtuálního Panteonu”.
3. V případě, že do data sjednaného v bodě 2. tohoto článku smlouvy obdarovaný nepředá písemnou zprávu prokazující použití poskytnutých finančních prostředků pro účely uvedené v této smlouvě, je obdarovaný povinen dar vrátit, a to na účet dárce č. ú. xxxxx, nejpozději do 14 dnů od okamžiku doručení písemné výzvy k vrácení daru.
4. V případě, že obdarovaný dar pro účely uvedené v této smlouvě nevyužije nebo použije pouze jeho část, je povinen dar, nebo jeho část, vrátit dárci na účet č. ú. xxxxx, a to nejpozději do 14 dnů od okamžiku doručení písemné výzvy k vrácení daru.
5. Zjistí-li dárce, že jakákoli část daru byla použita k jiným účelům než k těm, které jsou uvedeny v této smlouvě, informuje o této skutečnosti písemně obdarovaného. V případě, že obdarovaný neprokáže do 30 dnů od doručení písemného oznámení zjištění takové skutečnosti opak, je povinen tuto část daru vrátit dárci bez zbytečného odkladu zpět. Dárce má právo v tomto případě od takto uzavřené smlouvy odstoupit. Použití daru k jiným účelům než k těm, které jsou uvedeny v této smlouvě, považují smluvní strany za podstatné porušení této smlouvy
6. Tato darovací smlouva slouží dárci mimo jiné jako podklad pro účely daňového přiznání daně z příjmů podle zákona č. 586/1992 Sb. o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.
7. Smluvní strany sjednávají, že zajišťování jejich závazků vyplývajících z této smlouvy a jejich vzájemnou spolupráci při jejím naplňování, budou zajišťovat svými pověřenými zástupci, a to

za dárce: xxxxx

a za obdarovaného: xxxxx

Smluvní strany jsou oprávněny pověřené zástupce změnit, tato změna je pro obě smluvní strany závazná poté, co jim bylo doručeno písemné oznámení o této změně prostřednictvím uvedených e-mailových schránek.

# Závěrečná ustanovení

1. Vztahy touto smlouvou výslovně neupravené se řídí ustanoveními zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.
2. Tato smlouva je vyhotovena ve třech vyhotoveních, z nichž dárce obdrží jedno a obdarovaný dvě vyhotovení.
3. Tato smlouva nabývá platnosti dnem jejího podpisu smluvními stranami a účinnosti dnem jejího uveřejnění v registru smluv.
4. Tuto smlouvu lze měnit či doplňovat pouze písemnými dodatky, podepsanými oběma stranami
5. Obě smluvní strany shodně prohlašují, že smlouva je sepsána na základě jejich pravé a svobodné vůle, není uzavřena v tísni, pod jakýmkoliv nátlakem fyzickým či psychickým ani za jinak, pro kteroukoliv ze smluvních stran, nevýhodných podmínek a na důkaz toho připojují své vlastnoruční podpisy.

Za Českou spořitelnu, a.s. Za Národní muzeum

V Praze dne V Praze dne

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Tomáš Salomon PhDr. Michal Lukeš Ph.D.

 Předseda představenstva Generální ředitel Národního muzea

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Ivan Vondra

 Člen představenstva

# Příloha č. 1

# Orientační popis projektu před konzultací s realizátorem

## AR Panteonu Národního Muzea

Záměrem tohoto projektu je interaktivní a atraktivní formou obohatit prostor Panteonu Národního muzea o AR instalaci, která bude akcentovat vztah mezi minulostí, současností a budoucností a přinese návštěvníkům nevšední zážitek, prohloubení zájmu o historii a souvislosti.

Prostor Panteonu má zcela unikátní pozici v české historii, je to silný národní symbol. Instalace rozšířené reality by tedy měla být značně atraktivní a novátorská. Očekáváme, že návštěvníkům přineseme velice moderní zážitek v jedinečném prostoru, tak jako se to podařilo s AR instalací Plejtváka.

Zpracování by mělo být prvotřídní a posunout na maximum hranice možného, které AR technologie umožňuje. Kvalita provedení by měla být na světové úrovni, protože bude vizitkou toho, jak Národní muzeum a Česká spořitelna přistupují k národnímu dědictví.

Projekt digitálních extenzí Panteonu NM je součástí širšího konceptu. Předmětem základního rámce projektu jsou: Strom a jeho příběhy, Encyklopedie, instalace Paměti a Selfie kamera

V souběžné fázi budou pro projekt digitálních extenzí Panteonu vytvářeny: explainerové video o historii Panteonu, databáze památných českých stromu jako námět na výlety (na webových stránkách NM), minecraftová verze NM pro nejmenší, personalizované stickers na social media. Tyto extenze jsou předmětem další specifikace.

## Strom

Instalace AR se otevírá majestátním stromem, který vyplňuje prostor Panteonu. Jeho kořeny vychází od soch velikánů české historie, spojují se v kmen a rozrůstají do košaté koruny, která zaplňuje horní prostor místnosti.

Strom slouží také jako rozcestník k AR příběhům, které audiovizuálně vypráví jednotlivá témata. Přesná podoba způsobu navigace do jednotlivých příběhů bude součástí vývoje a není v tuto chvíli přesně specifikována.

AR Stromu je možné pustit pouze v prostoru Panteonu z důvodu fungování pomocí markerless technologie, jelikož není možné architektonicky a vizuálně zasahovat do podoby Panteonu.

## Příběhy

V základním konceptu jsou následující příběhy: Příběh Pravdy, Příběh vědy a umění, Příběh stromu, Příběh žen, Příběh pěněz, Příběh vlasti, Příběh Evropy, Příběh pohybu. Tento seznam se ještě může v průběhu vývoje redukovat na 5-7 příběhů.

Každý příběh může divák prožít ve třech rovinách:

* AR sekvence s voiceoverem spuštěná v prostoru Panteonu
* Textová esej na dané téma, doprovozená obrázky a videi
* AR sekvence s voiceoverem spuštěná kdekoliv

### Příběh – level 1

V první – stručné **a emotivnější** - je možné si pustit audio voiceover se stopáží do jedné minuty. Po spuštění se místo AR stromu zobrazí série AR výjevů, které bude doprovázet audio voiceover. Stručná verze příběhu se soustřeďuje na základní pocit z tématu. U této zkrácené verze u diváka neočekáváme žádnou předchozí znalost a informace zde jsou inkluzivní. Rovněž předpokládáme, že s příběhem nebude chtít trávit hodně času, takže by měl být stručný a dynamický.

Voiceovery jsou nahrány v jazycích:

* Čeština
* Angličtina
* Němčina
* Ukrajinština

Pro neslyšící a cizince, jejichž jazyk není v nabídce zastoupen je zde možnost zapnout CC titulky v různých jazycích.

**Ukázka scénáře k Příběhu pravdy:**

*\* tento scénář je zatím pracovní a může se změnit, zde slouží pouze pro demonstraci konceptu.*

 [U jednotlivých částí audia se v prostoru objevují 3d objekty, které se vždy atraktivní přeměnou mění jeden v druhý.]

*„Pravda vítězí!“* Heslo na standartě prezidenta republiky odkazuje k pravdě. Pravdě překonávající všechny překážky. Pravdě jako k něčemu možná v konkrétním okamžiku nevýhodnému. Avšak nutnému. Protože pravdivému. Odkazuje k pravdě dávající svobodu a sílu.
[majestátní dvouocasý lev a dvouhlavá orlice]

Panteon vypráví nejen příběhy velkých dávných osobností, ale i příběh pravdy.

Mistr Jan Hus se postavil složité církevní situaci a vzdálení se pravdě víry v 15. století a hlásal: *„Hledej pravdu, slyš pravdu, uč se pravdě, miluj pravdu, braň pravdu až do smrti, neboť pravda tě vysvobodí.“* Jeho hluboké vědomí pravdy ho nakonec stálo život.

[planoucí nápis PRAVDA]

Pravda jako nejcennější moment osobní svobody hrála roli u dalších historických velikánů. U Jana Amose Komenského, učitele národů v exilovém putování: pro svou víru opustil zemi.

[objeví se překlady slova PRAVDA v různých jazycích]

V příběhu Františka Palackého, který se stal symbolem probuzení českého národa v 19. století. Pro něj byla pravda středobodem psaní dějin, aby nezamlčoval i složité a negativní jevy.

[prostorem poletují volné listy papíru]

 První československý prezident T. G. Masaryk se v životě mnohokrát dokázal čelem postavit i proti většině, když cítil nutnost neustoupit z pravdy.

[Masarykův abstraktní portrét s fousy, brýlemi a čepicí]

A pravda se stala i heslem pádu komunismu v hesle Václava Havla: *„Pravda a láska musí zvítězit nad lží a nenávistí!“*

Vítězí? Prohrává? Záleží na každém z nás.

[tlukoucí srdce]

### Příběh – level 2

V druhé rovině – podrobnější **a hloubavější** – si bude návštěvník moci přečíst na dané téma komplexnější textové pojednání s vybraným doprovodným vizuálním materiálem a odkazy na další texty a případná jiná média, které již v digitálním archivu muzea existují (audio, video).

U konzumace druhé roviny již předpokládáme zaujatého diváka, který se chce dozvědět více a takto komplexní témata mu není nutné banalizovat redukcí do krátkého audia. Zároveň zde předpokládáme, že tyto texty budou instalaci doprovázet i mimo prostor Panteonu, protože si je z bude moci každý přečíst kdekoliv (aplikace, web).

### Příběh – level 3

Ve třetí rovině – památeční – je možné si v AR zobrazit jednotlivé příběhy, kdekoliv jej uživatel spustí. Jednalo by se o jakýsi suvenýr a zvýšila by se tak šance, že si lidé pustí všechny audia. Je totiž pravděpodobné, že každý nevydrží u instalace takovou dobu, aby si poctivě pustil všechny příběhy na místě. Zároveň je možné, že si z časových důvodů nepustí žádné a takto by si domů odnáší vše podstatné.

## Encyklopedie

Encyklopedická vrstva používá AR technologii jako vizuální rozcestník k detailním informacím o jednotlivých osobnostech a tvůrcích soch. V AR se zobrazí u soch klikatelné popisky, které povedou na detailní informace v aplikaci.

Technickou výzvou bude přesné namapování v členitém prostoru.

## Paměť

Instalace v Panteonu se zabývá spojnicí mezi minulostí a současností. V prostoru kupole, která je v samostatné místnosti nad střechou Panteonu je záměrem vytvořit interaktivní instalaci, která se bude věnovat tématu budoucnosti. Vznikne zde konceptuální interaktivní dílo, které budou spoluvytvářet všichni uživatelé aplikace.

Instalace Paměti v sobě prolíná to, co spojuje svět Národního muzea a České spořitelny. Obě dvě instituce pracují s časem a ukládáním a opatrováním hodnot. Rádi bychom zde vytvořili instalaci, která dá návštěvníkům možnost nevšední interakce.

V prostoru kupole bude možnost se interaktivně zapojit do procesu ukládání paměti do kolektivní časové kapsule. **Každý uživatel dostane jednu možnost napsat sám sobě vzkaz do budoucnosti. Napíše vzkaz, zvolí si na jak dlouhou dobu ho chce uložit a odešle. Vzkaz se v AR prostředí rozloží na jednotlivá písmenka, která se atraktivním způsobem sloučí do jedné zrcadlivé kuličky. Tato kulička se pak stane součástí spirálovité instalace (viz konceptart skicy). V aplikaci bude možné zobrazit svoji kuličku, u které poběží časový odpočet do zvoleného data znovuotevření.**

Instalace bude mít podobu spirálovitého oblaku, složeného z tisíců kuliček jednotlivých uživatelů, který mizí ve spodní části kupole otvorem směrem k instalaci stromu a v horní části mizí v budoucnosti. Čas od času bude jako u futuristického orloje vidět kuličku ve spodní části instalace, jak nazrál její čas a je odesílána směrem ke svému adresátovi (směrem dolů do minulosti).

**Po uběhnutí časového odpočtu pošle systém uživateli zprávu zpět.** (Jako email, sms zprávu, či zprávu v aplikaci).

Zajímavým faktorem bude to, na jak dlouhou dobu si lidé vzkazy budou ukládat. Někdo si vzkaz uloží na týden, někdo na rok, někdo na padesát let. Zapouzdření vzkazu přiznává uživatelům jejich soukromí, posílají vzkazy svému budoucímu já. Jedinou viditelnou hodnotou je časové rozhraní, které si uživatel nastavil.

V momentě, kdy instalaci navštíví uživatel aplikace, který již svůj vzkaz uložil, bude na to notifikací upozorněn a v instalaci se mu jeho kulička zvýrazní, takže uvidí, kolik času ještě zbývá do jejího otevření.

Celý koncept vede návštěvníky ke kontemplaci nad budoucností, časem a vlastním vnímáním těchto témat. Jak daleko do budoucnosti vidím? Jak dlouho jsem ochoten čekat?
Návštěva kupole je pro většinu návštěvníků završením cesty muzeem – tedy historií a téma budoucnosti, spojené s rozhledem po celé Praze vyvolá silný symbolický zážitek.

Jak bude přesně technologicky řešeno ukládání dat a jaký systém bude zprávy rozesílat zpět bude předmětem technického řešení ve spolupráci Dodavatele a Zadavatele. Na Dodavateli je navrhnout technické řešení, které umožní návštěvníkovi v prostorách Kupole v Historické budově Národního muzea, zobrazit v rozšířené realitě vizualizaci instalace Paměti, pro kterou dodá vstupní data Zadavatel. Zadavatel v případě zájmu může poskytnout infrastrukturu v prostředí AWS (Amazon Web Services) nebo Microsoft Azure. Dodavatel obdrží při spuštění AR knihovny unikátní identitu návštěvníka v podobě emailové adresy, kterou je návštěvník v aplikaci přihlášen. Pokud není přihlášen, modul ho vyzve k zadání emailové adresy při zadání zprávy a intervalu jejího uložení před možným samotným uložením zprávy do časové schránky.

## Selfie kamera

Aplikace by měla umožnit jakýkoliv záběr kombinace AR a toho co vidí kamera „vyfotografovat“ a poslat ke sdílení na sociálních sítích, či uložit. Modul by měl umět vhodným způsobem pracovat s okluzí, aby při fotografování měl návštěvník možnost si vybrat, co je ještě v popředí a co je už schované za elementy v rozšířené realitě.

Pokud to technologie v době realizace umožní, bylo by vhodné umět využít pro toto i přední kameru fotoaparátu.

# Příloha č. 2

Orientační nacenění a časový odhad projektu Virtuální Panteon

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Komponenta | Název | Popis | Počet měsíců | Orientační cena |
| 1 | **Strom AR** | Strom se skládá z:- Hlavní instalace, která se objeví při spuštění- Jednotlivé příběhy (scény)- Audio výkladu- AR selfie- Nálepky (Stickers) při focení | 18 | 8 000 000 Kč |
| 2 | **Strom AR – Navigace + encyklopedie** | Obsahuje navigaci k jednotlivým bustám včetně encyklopedie a info pointům | 6 | 750 000 Kč |
| 3 | **Exponáty AR** | Zobrazení AR modelů na jakémkoliv podlaží s využitelností pro rodiny s dětmi na doma, nebo výuku ve školách | 5 | 1 000 000 Kč |
| 4 | **Příběh Pantheonu animovaný explainer** | Video pro širokou veřejnost spustitelné na stránkách Národního muzea, i např. na Youtube kanálu a možné sdílet i na další užití | 4 | 300 000 Kč |
| 5 | **Památné stromy** | Interaktivní webová služba, pomocí které si mohou návštěvníci či studenti zobrazit všechny památné duby/lípy na území Česka a je možné i zoomovat na svůj rodný kraj | 4 | 450 000 Kč |
| 6 | **AR pro školy** | Zobrazení části vybrané Scény ze Stromu např. v učebnách s využitím pro vzdělávání a školy. Zjednodušená instalace, která neobsahuje samostatný strom, ale pouze určitou část s audio výkladem | 10 | 1 000 000 Kč |
| 7 | **Pantheon VR** | Nasnímaný komplexní 3D model Pantheonu včetně jednotlivých bust, sloupů, balkónů, fresek a stropu. Možnost zobrazit v Vision Pro, nebo Questu | 8 | 1 500 000 Kč |
| 8 | **Národní muzeum Minecraft edition** | Přiblížení dětskému publiku pomocí Minecraft serveru s realistickým modelem Muzejního komplexu, ve kterém děti mohou prozkoumat celou budovu včetně jednotlivých expozic a Pantheonu | 5 | 500 000 Kč |
| 9 | **Srdce národa v kupoli** | SLAM instalace srdce národa v kopuli nad prostorem Pantheonu | 12 | 1 000 000 Kč |
| **SUMA** | **72** | **14 500 000 Kč** |
| **Rezerva** | Inflace, komplikace, vícenáklady | **500 000 Kč** |
| **Celkový budget na projekt** |  | **15 000 000 Kč** |
| \* práce mohou probíhat paralelně |