

SMLOUVA O DÍLO

Článek 1 Smluvní strany

1. Muzeum regionu Valašsko, p. o.
se sídlem: Horní náměstí 2, 755 01 Vsetín
zastoupena: Ing. Tomášem Vitáskem, ředitelem muzea
IČO: 00098574
DIČ: není plátce DPH
(dále jen „objednatel“)

a

2. HiStories Studio, s.r.o.
se sídlem: Bohumíra Četyňy 931/4, 700 30 Ostrava
zastoupena: Vojtěchem Budayem, jednatelem
IČO: 24394459
DIČ: není plátce DPH
(dále jen „zhotovitel“)

Článek 2 Předmět smlouvy

1. Zhotovitel se zavazuje poskytovat objednateli kompletní služby směřující k vytvoření mobilní aplikace pro operační systémy **Android** a **iOS**, a to: **grafické služby** (design a uživatelské rozhraní aplikace), **programátorské služby** (vývoj a implementace funkcí aplikace) a **konzultační služby** (technická podpora, návrhy řešení, konzultace funkcionality) (dále jen „**služby**“).
2. Aplikace bude vytvářena zhotovitelem jako **jeho vlastní dílo**, přičemž **vlastnické právo** k aplikaci včetně zdrojových kódů zůstává výhradně zhotoviteli. Rozsah díla a orientační ceny za jednotlivé služby jsou definovány v příloze č. 1 této smlouvy.
3. Zhotovitel se zavazuje poskytnout objednateli **bezvýhradní, časově a územně neomezenou licenci** k užití aplikace, včetně práva provádět změny, úpravy a rozvoj aplikace.
4. Objednatel se zavazuje poskytnutou licenci převzít a zaplatit zhotoviteli sjednanou cenu.

Článek 3 Doba plnění, součinnost

1. Plnění je odloženo až do získání rozhodnutí o poskytnutí dotace vydané Ministerstvem kultury České republiky, výzva 3501 - Podpora výchovně vzdělávacích aktivit v muzejnictví. Předpoklad vydání rozhodnutí do 31. 3. 2026. Plnění bude zahájeno až po vzájemném písemném odsouhlasení.

2. Zhotovitel se zavazuje poskytovat služby a provést dílo na svůj náklad a nebezpečí v době od uzavření této smlouvy nejpozději do 31. 10. 2026.
3. Objednatel je povinen poskytnout maximální součinnost nezbytnou k řádnému dokončení díla.

Článek 4 Předání a převzetí díla

1. O předání a převzetí dokončeného díla sepiší smluvní strany písemný předávací protokol. Objednavatel je povinen poskytnout veškerou potřebnou součinnost k předání a převzetí díla tj. dílo odzkoušet a potvrdit jeho soulad se zadáním. Pokud objednavatel tuto součinnost neposkytne ve lhůtě dvou týdnů od doručení výzvy zhotovitele, považuje se předmětná dílčí část díla za převzatou dnem následujícím po uplynutí této lhůty.
2. Objednatel není oprávněn dílo nepřevzít v případě, že předávané dílo vykazuje ojedinělé vady, které nebrání užívání díla v souladu s jeho účelem, ani jeho užívání podstatným způsobem neztěžují. Objednatel je oprávněn dílo nepřevzít v případě, že dílo vykazuje nedostatky nebo vady, které brání užívání díla v souladu s jeho účelem a podstatně ztěžují jeho užívání.

Článek 5 Cena díla, platební podmínky

1. Cena díla je sjednána dohodou smluvních stran podle zákona č. 526/1990 Sb. a činí **296 000,00 Kč** (slovy: dvěstědevadesátšesttisícokorunčeských). Uvedená cena se rozumí včetně DPH (výše DPH 21%). Cena díla je maximální možná a nemůže být změněna jinak, než na základě souhlasu obou smluvních stran a to formou písemného dodatku k této smlouvě.
2. Právo na zaplacení díla vzniká provedením díla tj. po jeho protokolárním předání a převzetí dle čl. 4 odstavce 2.
3. Objednatel uhradí fakturu do 30 dnů od jejího doručení objednateli.
4. Fakturu - daňový doklad vystaví zhotovitel do 5 dnů po protokolárním převzetí díla.
5. Faktura bude mít tyto náležitosti: označení a číslo faktury, označení a sídlo zhotovitele, celý předmět smlouvy a fakturovanou částku.
6. Objednatel si vyhrazuje právo vrátit fakturu do data její splatnosti v případě, když bude obsahovat neúplné nebo nesprávné údaje.

Článek 6 Vlastnické právo a autorské právo, licence

1. Dílo je výlučným vlastnictvím zhotovitele a objednateli je poskytnuta **bezvýhradní, neomezená (časově i územně), převoditelná licence** k užití aplikace.
2. Licence zahrnuje zejména práva:
 - aplikaci užívat a provozovat,
 - rozmnožovat a upravovat aplikaci, včetně grafické i programové části,
 - spojovat aplikaci s jinými díly,

- přenechat licenci třetím osobám nebo ji převést,
 - provádět změny, zásahy nebo další vývoj aplikace,
 - využít dílo nebo jeho části v reklamě (propagaci).
3. Zhotovitel se zavazuje, že po dobu trvání smlouvy a i po jejím skončení, bude dodržovat mlčenlivost o všech informacích, jež mohou mít charakter obchodního tajemství, kdy se zavazuje, že tyto informace nesdělí, nebo nezpřístupní žádné třetí osobě.
 4. Zhotovitel prohlašuje, že je oprávněn poskytnout objednateli oprávnění k výkonu práva duševního vlastnictví (licenci) za účelem užití díla v rozsahu níže uvedeném a poskytnutím licence neporušuje práva třetích osob. V případě, bude-li třetí stranou prokázáno, že autorské dílo, jež je předmětem této smlouvy, vzniklo zpracováním autorského díla, nebo se jedná o plagiát díla jiného autora, je zhotovitel) zodpovědný za škodu, jež tímto objednateli (nabyvateli) licence vznikla.
 5. Odměna za poskytnutí licence je zahrnuta v ceně díla.
 6. Objednatel je oprávněn provádět úpravy nebo rozvoj aplikace sám nebo prostřednictvím třetí osoby.
 7. Zhotovitel je povinen po dokončení aplikace **zajistit její umístění a zveřejnění** v Google Play Store a Apple App Store.
 8. Zhotovitel se zavazuje poskytovat **technickou podporu a součinnost potřebnou k udržení dostupnosti aplikace** v Google Play Store a Apple App Store po dobu 5 let od jejího zveřejnění.
 9. **Zhotovitel je povinen předat objednateli kompletní aktuální zdrojové kódy aplikace, dokumentaci, build skripty a další materiály nezbytné pro údržbu a další rozvoj aplikace vždy po dokončení díla a po každé významné úpravě aplikace. V případě, že by zhotovitel zanikl, vstoupil do likvidace nebo přestal vykonávat svou činnost, je povinen tuto dokumentaci předat objednateli.**
 10. Předání podle bodu 9 je objednatel oprávněn využít pouze pro účely zachování funkčnosti, údržby nebo dalšího vývoje aplikace.

Článek 7 Smluvní pokuty

1. Při prodlení zhotovitele s předáním díla přesahujícím 14 dní, má objednatel právo účtovat smluvní pokutu ve výši 0,5% z ceny předmětu díla za každý započatý dne prodlení a to až do maximální výše 50% celkové ceny díla.
2. V případě prodlení objednatele s úhradou faktury přesahující 7 dní, má zhotovitel právo účtovat smluvní pokutu ve výši 0,5% z dlužné částky za každý započatý dne prodlení a to až do maximální výše 50% celkové ceny díla.
3. Splatnost smluvních pokut dle odst. 1 a 2 činí 15 dnů ode dne doručení výzvy k úhradě smluvní pokuty příslušné straně. Smluvní pokuty nemají vliv na nároky objednatele vzniklé z titulu náhrady škody.

Článek 8 Vady díla a záruka

1. Dílo má vadu, neodpovídá-li jeho provedení požadavkům stanoveným předmětnou smlouvou o dílo.

2. Má-li dílo při předání vadu, zakládá to povinnosti zhotovitele vady odstranit.
3. V případě vady díla se strany budou řídit § 2099 a násl. zák. č. 89/2012 Sb., občanského zákoníku.
4. Zhotovitel dává objednateli záruku za jakost díla a to v délce 24 měsíců.

Článek 9

Odstoupení od smlouvy

1. Každá ze smluvních stran má právo odstoupit od smlouvy v případě, že druhá strana porušila hrubě smluvní ujednání, k nimž se zavázala touto smlouvou.
2. Za hrubé porušení smlouvy o dílo ze strany objednatele je považována situace, kdy tento je povinen poskytnout zhotoviteli součinnost při realizaci díla a tuto součinnost i přes opakované výzvy zhotovitele neposkytl a dále situace, kdy je objednatel v prodlení s úhradou ceny díla o dobu delší než 14 dnů.
3. Za hrubé porušení smlouvy o dílo ze strany zhotovitele je považována situace, kdy je zhotovitel v prodlení s provedením díla o více než 14 dnů.

Článek 10

Salvatorní ustanovení

Jestliže jakýkoliv závazek vyplývající z této Smlouvy nebo jakékoliv ustanovení této Smlouvy (včetně jakéhokoli jejího odstavce, článku, věty nebo slova) je nebo se stane neplatným nebo zdánlivým, pak taková neplatnost nebo zdánlivost neovlivní ostatní ustanovení této Smlouvy. Strany nahradí tento neplatný nebo zdánlivý závazek takovým novým platným a nikoliv zdánlivým závazkem, jehož předmět bude v nejvyšší možné míře odpovídat předmětu původního odděleného závazku. Ustanovení tohoto článku je plně oddělitelné od ostatních této Smlouvy.

Článek 11

Závěrečná ustanovení

1. Veškeré změny a doplňky této smlouvy budou uskutečňovány formou písemných dodatků potvrzených oběma smluvními stranami.
2. Zhotovitel souhlasí s případným uveřejněním podmínek, za jakých byla smlouva uzavřena v rozsahu dle zákona č. 134/2016 Sb., zákona č. 340/2015 Sb. a zákona č. 106/1999 Sb.
3. Smluvní strany prohlašují, že žádná část smlouvy nenaplní znaky obchodního tajemství dle § 504 zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.
4. Práva a povinnosti smluvních stran, pokud nejsou stanoveny touto smlouvou, se řídí zákonem č. 89/2012 Sb. občanský zákoník a souvisejícími předpisy.
5. Tato smlouva nabývá platnosti a dnem uzavření smlouvy, tj. dnem podpisu obou smluvních stran, nebo osobami jimi zmocněnými a účinnosti dnem jejího uveřejnění v registru smluv dle § 6 zákona č. 340/2015 Sb.
6. Všechna práva a povinnosti z této smlouvy přecházejí na právní nástupce obou smluvních stran.

7. Tato smlouva je vyhotovena ve 2 vyhotoveních, z nichž objednatel obdrží 1 vyhotovení a zhotovitel 1 vyhotovení (neplatí v případě elektronického podepsání elektronickými podpisy oběma smluvními stranami).

Ve Vsetíně dne

V Ostravě dne

Za objednatele:

Ing. Tomáš Vitásek, ředitel muzea
Muzeum regionu Valašsko, p. o.

Za zhotovitele:

Vojtěch Buday, jednatel
HiStories Studio s.r.o.

Příloha č. 1 – popis díla a orientační ceny služeb

Zámek Vsetín - mobilní aplikace pro expozice

Záměr

Cílem je vytvořit mobilní aplikaci pro návštěvníky zámku, především mladší ročníky. Aplikace je má hravou a zábavnou formou seznámit s historií zámku a s předměty vystavenými v expozicích.

Obsah aplikace

Název: *Portrét jedné vdovy*

- Úkolem návštěvníka bude složit fiktivní portrét **Lukrecie Nekšovny z Landeku**, první majitelky zámku, jejíž podoba se nedochovala.
- Návštěvník absolvuje **sedm stanovišť na vsetínském zámku**, kde bude plnit úkoly zadané průvodcem (komtur Ekko, Albrecht z Valdštejna, Josef Sousedík?)
- U každého úkolu, který se v aplikaci objeví bude namluvena **stručná informace k plnění úkolu a o historických souvislostech spojených s úkolem**
- **Každé stanoviště bude označeno cedulkou s kresbou, jejím načtením se odemkne úkol v aplikaci.**
- Za splnění úkolu se odemkne sada prvků (oči, vlasy, uši, nos, ústa, šaty, oděvní doplňky). Z nich pak návštěvník podle vlastní fantazie vytvoří portrét Lukrecie umístěním prvků do obrysu portréту.
- Následným odesláním portréту na sociální síť s hastagem, čím bude propagovat muzeum a aplikaci, splní návštěvník úkol a u průvodců za to dostane drobnou odměnu

Jednotlivé zastavení na zámku:

1. Zámecké sklepení
Úkol: najdi předměty patřící do expozice. Z vyobrazených předmětů si pro splnění úkolu musí návštěvník vybrat tři, které lze vidět v templářské expozici.

Muzeum: dodá fotografie vystavených předmětů
2. Zámecká brána
Úkol: hra tref dělem nepřátelskou pozici. Ve hře se bude cílit na nepřátelský tábor pomocí prstu a pro splnění úkolu musí získat zásahy určitý počet bodů.
3. Zámecké schodiště
Úkol: komu patří portrét. Návštěvník bude muset pro splnění úkolu přiřadit k 11 portrétům majitelů jejich správná jména.

Muzeum: dodá portréty majitelů
4. Expozice Thonet
Úkol: slož dětskou židli. Židle bude rozložená na jednotlivé původní komponenty ve 3D, jejich správným spojením se splní úkol.

Muzeum: dodá 3D sken židle

5. Věžička v expozici

Úkol: které sochy stojí před zámkem. Pro splnění úkolu se musí vybrat z virtuálního lapidária dvě správné sochy (Jan Nepomucký a Valašský rebel), které jsou vidět ze boční věžičky zámku.

Muzeum: dodá fotografie

6. Expozice Sousedík

Úkol: oprav elektromotor. Návštěvník musí propojit elektrické kabely správně, aby se po sepnutí spínače začal elektromotor točit.

Muzeum: dodá fotografie motoru

7. Expozice partyzáni

Úkol: Poskládej samopal. Samopal MP 40 bude ve 3D prostředí rozložen na jednotlivé díly, návštěvník jej musí složit tak aby samopal mohl střílet.

Orientační ceny služeb

Č.	Položka	Popis vývojového úkonu	Odhad hodin	Cena (Kč)
1	Příprava vývojového prostředí	Konfigurace projektu, build systém, integrace enginů a knihoven	12	12 000 Kč
2	Aplikační architektura	stanovišť	25	25 000 Kč
3	Uživatelské rozhraní	Programování hlavního menu, navigace, UI prvků a přechodů	20	20 000 Kč
4	Lukrecie	sdílení	35	35 000 Kč
5	Modul Zámecké sklepení	správnosti	18	18 000 Kč
6	Modul Zámecká brána	2D/3D fyzikální hra – střelba dělem, destrukce objektů, bodování	25	25 000 Kč
7	Modul Zámecké schodiště	2D hra – přiřazování portrétů a jmen, interaktivní logika	15	15 000 Kč
8	Modul Expozice Thonet	animace	28	28 000 Kč
9	Modul Věžička v expozici	2D hra – výběr správných soch z 10 možností	15	15 000 Kč
10	Modul Expozice Sousedík	2D/3D hra – zapojování kabelů, aktivace elektromotoru, animace	25	25 000 Kč
11	Modul Expozice partyzáni	3D hra – skládání samopalu MP 40, animace a efekty střelby	30	30 000 Kč
12	Audio systém a voice-over	Implementace audia, synchronizace hlasu průvodce, efekty ve hrách	18	18 000 Kč
13	Datová vrstva a správa obsahu	Implementace ukládání dat, odemykací logika, ukládání postupu	15	15 000 Kč
14	Optimalizace a příprava buildů (iOS, Android)	Optimalizace výkonu, komprese assetů, proces finálních buildů	15	15 000 Kč
	CELKEM		296	296 000 Kč