Kupní smlouva

I.
Smluvní strany

Název:	Základní škola a mateřská škola Ostrava-Hrabůvka, příspěvková organizace
Sídlem:	Mitušova 1506/16, Ostrava, 70030
IČ:	70631735
Jednající:	Mgr. Martin Pail
Bankovní spojení:	Komerční banka, a.s.
Číslo účtu:	7731880277/0100
Zapsaná u:	Krajský soud Ostrava, oddíl Pr., vložka 19
Kontaktní osoba	Mgr. Martin Pail
(tel., email):	736 761 940

(jako jen „kupující“) na straně jedné,

a

Název:	EduVirta s.r.o.
Sídlem:	Lipová 1789/9, 370 05 České Budějovice
IČ:	10967737
DIČ:	CZ10967737
jednající:	Mgr. Ondřej Chromý, jednatel
Bankovní spojení:	UniCredit Bank Czech Republic and Slovakia, a.s.
Číslo účtu:	1800463008/2700
Zapsaná u:	Krajského soudu v Českých Budějovicích, oddíl C, vložka 31166
Kontaktní osoba:	
(tel., email):	

(jako jen „prodávající“) na straně druhé

uzavírají níže uvedeného dne, měsíce a roku podle ust. § 2079 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanského zákoníku, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „občanský zákoník“), tuto kupní smlouvu (dále jen „smlouva“):

II.
Předmět smlouvy

1. Předmětem koupě dle této smlouvy je ICT vybavení ***XR Edufy pro školy (***komplexní řešení pro virtuální a rozšířenou realitu ve vzdělávání***), která je nedílnou součást této Smlouvy jako její příloha č. 1***.
2. Prodávající se zavazuje odevzdat za touto smlouvou sjednaných podmínek kupujícímu zboží a umožnit mu nabýt vlastnické právo k tomuto zboží a kupující se zavazuje zboží převzít a zaplatit za něj sjednanou kupní cenu způsobem a v termínu sjednanými touto smlouvou.
3. Spolu se zbožím je prodávající povinen odevzdat kupujícímu kompletní dokumentaci náležející ke zboží, tj. dodací list a návod k obsluze v českém jazyce a další doklady nutné k užívání věci.
4. Prodávající ve smyslu § 2103 občanského zákoníku ujišťuje, že zboží je bez vad.

III.
Dodací lhůta, místo a způsob plnění

1. Prodávající je povinen odevzdat zboží nejpozději do 22. 12. 2026.
2. Odevzdání zboží a dokumentace náležející ke zboží smluvní strany potvrdí datovaným předávacím protokolem.
3. Místem plnění je Základní škola a mateřská škola Ostrava-Hrabůvka, Mitušova 1506/16, Mitušova 1506/16, 70030.
4. Osoba oprávněná k převzetí zboží za kupujícího: Mgr. Martin Pail nebo jím pověřená osoba.

IV.
Kupní cena a platební podmínky

1. Celková kupní cena zboží v rozsahu stanovené dle čl. II byla stanovena dohodou obou účastníků Smlouvy ve výši
   cena celkem včetně DPH: 715 059 Kč včetně DPH
2. Kupní cena dle čl. IV odst. 1 tohoto článku je konečná a zahrnuje veškeré náklady prodávajícího spojené s dodáním zboží.
3. Kupní cenu dle čl. IV. odst. 1 této smlouvy je kupující povinen zaplatit prodávajícímu bankovním převodem na bankovní účet prodávajícího uvedený v článku I. této Smlouvy na základě řádného vystaveného daňového dokladu se splatností 14 dnů ode dne jeho doručení kupujícímu.

V.
Převod vlastnictví a nebezpečí škody na věci

1. Kupující nabývá vlastnické právo ke zboží dnem předání a převzetí zboží, uvedeném na předávacím protokolu podle čl. III. odst. 2 této smlouvy. Nebezpečí škody na zboží včetně užitků přechází na kupujícího převzetím zboží.
2. Náklady spojené s odevzdáním zboží, zejména náklady na dopravu a zabalení zboží, nese prodávající. Náklady spojené s převzetím zboží nese kupující.

VI.
Záruka

1. Prodávající poskytne na zboží záruku za jakost podle § 2113 občanského zákoníku v délce 24 měsíců ode dne převzetí zboží kupujícím.
2. Kontaktní místo prodávajícího pro nahlášení poruch, na kterém je prodávající povinen přijímat oznamování vad a volby nároků kupujícího z vadného plnění v pracovní dny v době od 9–16 hodin na adrese: 
3. Prodávající odpovídá v rozsahu záručních podmínek za vady, které se na zboží vyskytnou v záruční době. Prodávající neodpovídá za žádné vady, které kupující prodávajícímu neoznámí písemně nejpozději poslední den konce záruční doby. Nestanoví-li tato smlouva jinak, řídí se odpovědnost prodávajícího za vady příslušnými ustanoveními občanského zákoníku.

VII.
Závěrečná ujednání

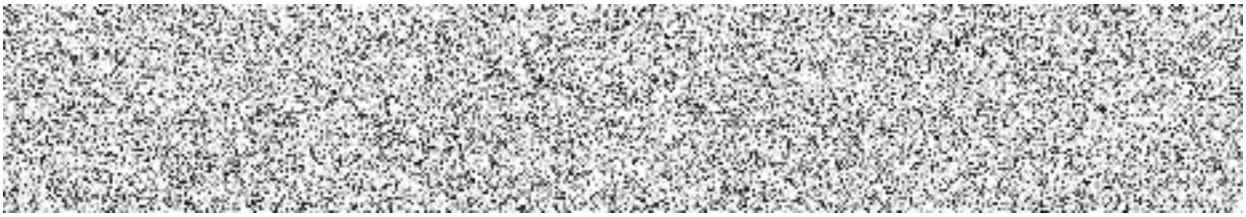
1. Tato smlouva se v otázkách v ní výslovně neupravených řídí občanským zákoníkem.
2. Smlouva nabývá platnosti dnem uzavření a účinnost dnem jejího uveřejnění v registru smluv.
3. Jakékoliv změny závazkového právního vztahu založeného touto smlouvou mohou být činěny toliko písemnými datovanými pořadově číslovanými dodatky podepsanými oprávněnými osobami obou smluvních stran.
4. Tato Smlouva se pořizuje ve dvou vyhotoveních s povahou originálu, z nichž každá smluvní strana obdrží po jednom vyhotovení.
5. Nedílnou součástí této Smlouvy je:
   - příloha č. 1 – specifikace zboží

V Ostravě, dne

V Českých Budějovicích, dne

Za kupujícího: Mgr. Martin Pail

Za prodávajícího: Mgr. Ondřej Chromý



Příloha č. 1 – specifikace zboží

Hardware

VR brýle + ovladače	**16**	Standalone (bezpočítačové) brýle pro virtuální realitu ve variantě přizpůsobené pro oficiální využití ve školství, reproduktory, mikrofon. Zorné pole minimálně 100°. Rozlišení displaye brýlí min. 2064 × 2208 pixelů na jedno oko. Obnovovací frekvence min. 90 Hz. Možnost pohybu ve 3D prostoru, wifi, 1 USB-c konektor, hardwarová možnost úpravy vzdáleností čoček od sebe. Velikost RAM min. 8 GB. Velikost uložiště min. 512 GB. Hygienické silikonové návleky na VR brýle. 2x baterie AA ke každým brýlím 1x nabíječka baterií AA do každé dvojice brýlí
Senzory pro trénink první pomoci	**2**	Jednoduchý senzor, který je možné nasadit na ruku nebo položit na reálnou trénovací figurínu. Tento senzor musí komunikovat s VR brýlemi a odesílat data o hloubce a frekvenci stlačování při KPR. Senzor musí být využitelný ve spojení s jakoukoliv reálnou trénovací figurínou.
Kalíšky pro trénink první pomoci	**2**	Kalíšek simulující odpor pro trénink srdeční masáže.
Kufr na 4 VR brýle	**4**	Zařízení zajišťující bezpečné uchování a transport VR brýlí o počtu min. 4 ks. VR brýle je možné v kufru i nabíjet.

Software

VR Třída (licence pro učitele)	**1**	Licence na 2 roky se všemi aktualizacemi. Aktivace softwaru probíhá jednorázovým zadáním licenčního klíče. Software musí být kompletně v českém jazyce. Software pro Windows operační systém pro všechny počítače ve škole. Multiplayerové virtuální prostředí, které umožňuje přístup až 32 žákům ve společném VR prostředí. Učitel spustí software na počítači/notebooku a má možnost založit virtuální třídu. Po založení VR třídy si učitel libovolně vybírá z katalogu 3D obsahu (minimálně 150 vzdělávacích témat odpovídající českému RVP), který zobrazuje ve virtuálním prostředí. Jedná se o 3D modely s animacemi a popisky. Témata musí obsahovat minimálně matematiku, biologii, fyziku, přírodopis a chemii. Pedagog má také možnost upravovat pravomoce jednotlivých žáků (zakazovat nebo povolovat interakce se 3D obsahem, komunikaci nebo pohyb v prostoru). Pedagog má možnost spustit mód testování (přiřazení popisků nebo sestavení modelu do správné podoby). V průběhu testu pedagog vidí úspěšnost jednotlivých studentů a následně může test vyhodnotit. Výsledky testu lze uložit v podobě tabulky do počítače. Pedagog má různé možnosti náhledu do VR prostředí (pohled na celou třídu, náhled na skupinku studentů, zobrazení z pohledu žáka). Pedagog má možnost rozdělit studenty do skupin o libovolném počtu studentů (1,2,3,4,...,16). Pedagog má možnost vyloučit libovolného studenta z VR třídy.
VR Třída (licence pro žáky)	**16**	Licence na 2 roky se všemi aktualizacemi. Aktivace softwaru probíhá jednorázovým zadáním licenčního klíče. Aplikace musí být kompletně v českém jazyce. Software do VR brýlí. Software propojený na základní učitelské prostředí VR třídy, který umožňuje propojení až 32 žáků do jednoho prostředí virtuální reality, ve kterém se zobrazují 3D objekty, obrázky i animace. Studenti se navzájem mohou vidět a spolupracovat. Učitel musí mít možnost ovládat celé prostředí. SW musí umožňovat žákům interakci s jednotlivými obsahy (např. při zobrazení motoru mají možnost ho rozebrat na jednotlivé díly, pak jej složit zpět a tuto možnost má jakýkoliv z žáků). Žáci ve VR prostředí mohou rozebírat/ skládat 3D modely, spouštět/ zastavovat animace, komunikovat, přemisťovat se bez potřeby fyzické chůze, vyplňovat test a vidět jeho výsledky.

První pomoc ve VR	**2**	Licence na 2 roky. V ceně jsou potřebné aktualizace softwaru. Software fungující pouze na VR standalone brýlích. Aplikace obsahuje trénink nácviku celého procesu kardiopulmonální resuscitace. V Aplikaci musí být možnost realizace tréninku s i bez reálné tréninkové figuríny. Aplikace je propojena na fyzický senzor, který do VR aplikace odesílá data o průběhu tréninku (hloubku stlačení, počet stlačení a rychlost). Aplikaci je možné používat ve spojení s tréninkovou figurínou jakéhokoliv výrobce. Aplikace umožňuje použít na trénink různé velikosti figurín (různé věkové kategorie). Aplikace musí obsahovat postup první pomoci při zástavě srdce a správný postup KPR dle aktuálních evropských směrnic (ERC - European Resuscitation Council Guidelines 2021, 2025). Při tréninku daného postupu je nutné, aby byly veškeré kroky realizovány pomocí interakce ve 3D virtuálním prostředí (např. pokud je nutné zatřást s virtuálním pacientem, tak musí uživatel opravdu vykonat danou činnost, aby tento krok splnil). Aplikace musí obsahovat prostředí určené pro školy (např. učebna) i prostředí pro laickou veřejnost (např. ulice). Aplikace musí obsahovat i správný postup použití AED přístroje. Aplikace musí mít min. 2 režimy. Tréninkový režim, který uživatele provádí krok za krokem daným postupem, veškeré kroky vysvětluje a nedovolí uživateli udělat chybu. Testovací režim, který uživateli nijak neradí a nechává ho procházet daným tréninkem samotného. Po ukončení tréninku zobrazí automatické vyhodnocení. V aplikaci může mít každý uživatel svůj účet. K tomuto účtu se mohou přihlásit přímo ve VR prostředí pomocí emailové adresy a hesla. VR aplikace musí být propojena s webovou aplikací, aby bylo možné streamovat obraz z VR prostředí na webovou stránku a spravovat účty vedené pod konkrétní licencí.
AR aplikace s pracovními listy	**1**	Multilicence pro celou školu na 2 roky. Aplikace pro mobilní telefony a tablety. Aplikace musí po naskenování QR kódu zobrazit 3D vzdělávací modely pomocí AR (rozšířené reality) v reálném prostředí. Aplikace musí umožňovat přepínání mezi různými stavy 3D modelu a zobrazovat textové a obrázkové vzdělávací informace o daném tématu. Součástí řešení musí být i pracovní listy pro žáky, řešení pracovních listů pro pedagogy a metodické listy pro pedagogy. Pracovní listy musí obsahovat QR kód pro zobrazení 3D modelu v AR a úkoly týkající se daného tématu na úrovni učiva základní/ střední školy. Pracovní listy i AR aplikace musí pokrývat témata přírodopis, fyzika, chemie, matematika, somatologie a další. AR aplikace musí obsahovat minimálně 150 vzdělávacích témat.
Servis a podpora na 24 měsíců a 1 den školení	**1**	Důležitou částí balíčku je i servis veškerého softwaru a hardwaru. V případě, že software nefunguje správným způsobem, musí dodavatel vyložit maximální možné úsilí pro jeho nápravu. V případě poruchy hardwaru, která není chybou odběratele, musí dodavatel HW reklamovat, popřípadě vyměnit. Dodavatel zajistí zaškolení pedagogických pracovníků. Součástí celkového balíčku je příprava veškerého softwaru a hardwaru takovým způsobem, aby byl připraven pro používání ihned po zaškolení.