

Kupní smlouva

dle § 409 a násl. obchodního zákoníku
na akci: „ Software – aplikace pro informační kiosky a pracovní stoly muzejní expozice “
číslo projektu: CZ.1.13/3.1.00/14.00800 ROP NUTS II Severovýchod

I. Smluvní strany

Kupující:

Město Rokytnice v Orlických horách
se sídlem: náměstí Jindřicha Šimka 3,
517 61 Rokytnice v Orlických horách
Zastoupen. Petr Hudousek, starosta města
IČ: 00275301
DIČ: CZ00275301
Bankovní spojení: Česká spořitelna a.s., pobočka Rokytnice v Orlických horách
Číslo účtu: 1240089379/0800

Prodávající:

COMIMPEX spol. s r.o.
se sídlem Haškova 17, 638 00 Brno
zastoupen: Dušan Paroulek, jednatel společnosti
ve věcech provozně-technických: Jan Blšták, obchodní zástupce
IČ: 46972439
DIČ: CZ46972439
Bankovní spojení: 5088072/0800
Zapsaný v obchodním rejstříku u Krajského soudu v Brně, oddíl C., vložka 7360

Kontaktní osoba:

Jan Blšták
Mobil: +420 731 622 277
Tel. : +420 541 213 159
Mail: jan.blstak@comimpex.cz

II. Předmět plnění

Prodávající se zavazuje dodat kupujícímu zboží dle technické specifikace v souladu s podmínkami výběrového řízení a převést na něho vlastnická práva. Prodávající je povinen kupujícímu předat veškeré související doklady, zejména dodací a záruční listy.

Kupující se zavazuje za zboží zaplatit.

Předmět zakázky je dodáván jako nezpůsobilý výdaj projektu a není hrazen z dotace poskytnuté ROP NUTS II Severovýchod.

III. Termín, místo a způsob plnění

Zakázka bude zhotovena do: 29. 11. 2013

Místo plnění: Sýpka – expozice Orlických hor, Horská ul. 174, 517 61 Rokytnice v Orlických horách, okres Rychnov nad Kněžnou, Královéhradecký kraj.

IV. Cena dodávky a platební podmínky

Dohodnutá cena za zboží je smluvní cenou nejvýše přípustnou a činí: **299 000,- Kč** bez DPH

Ve smluvní ceně jsou zahrnuty veškeré náklady související s realizací dodávky (pojištění, dopravné atd.). Cenu vyúčtuje prodávající dle daňového dokladu (faktury), vystaveného do 5 dnů po protokolárním převzetí dodávky kupujícím. Celá částka bude uhrazena ve splatnosti 14 dnů od vystavení daňového dokladu.

V. Záruční lhůta, servisní podmínky

Záruční doba činí 24 měsíců na celou dodávku.

Záruka se nevztahuje na vady vzniklé v důsledku:

- vyšší moci
- mechanického poškození vnější silou
- nevhodných provozních podmínek
- nesprávným nebo neodborným použitím zařízení
- úmyslného poškození zařízení
- obvyklého opotřebení

VI. Ostatní ujednání

V případě prodloužení prodávajícího s dodáním zboží se sjednává smluvní pokuta ve výši 0,04% z ceny celé dodávky (bez DPH) za každý den prodlení. Tím není dotčen nárok na náhradu škody, který může být uplatněn vedle smluvní pokuty. Pro případ prodloužení kupujícího s úhradou ceny dodávky se sjednává úrok z prodlení ve výši 0,04% z dlužné částky za každý den prodlení.

Dodavatel je zavázán dle Zákona o finanční kontrole (§2., písm. e) zákona č 320/2001 Sb. Umožnit vstup kontrolou pověřeným osobám (a to nejen úředníkům Úřadu RR, MMR, ale i Ministerstva financí, Evropské komise, Evropského účetního dvora, Nejvyššího kontrolního úřadu a dalších oprávněných orgánů státní správy) do svých objektů a na pozemky k ověřování plnění podmínek Smlouvy o poskytnutí dotace, a to po dobu trvání Smlouvy o poskytnutí dotace.

VII. Závěrečná ujednání

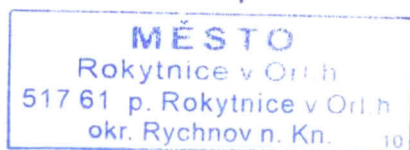
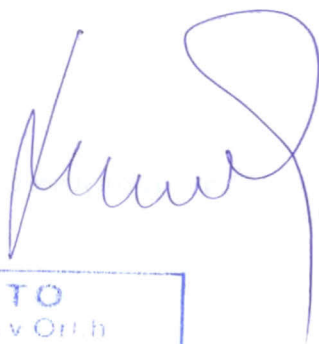
Smlouvu lze měnit nebo doplňovat výlučně písemně formou dodatků, potvrzených oprávněnými zástupci smluvních stran. Smlouva nabývá platnosti a účinnosti dnem jejího podpisu oběma stranami. Smlouva se vyhotovuje ve dvou stejnopisech, z nich po jednom obdrží každá ze smluvních stran. Nedílnou součástí smlouvy je Technická specifikace.

*TATO SMLOUVA BYLA SCHVÁLENA RADOU MĚSTA ROKYTNICE V ORLÍCH HORÁCH
Č. 64/2013/IX ZE DNE 2. 9. 2013.*

V Rokytnici v Orli. horách dne 3. 9. 2013

V Brně dne 4. 9. 2013

Petr Hudousek
starosta města
(kupující)



David Střelec
jednatel společnosti
(prodávající)



COMIMPEX spol. s r.o.
Haškova 17, 638 00 Brno
DIČ. CZ46972439

Software – aplikace pro informační kiosky a pracovní stoly **muzejní expozice**

Popis technického řešení aplikace:

Aplikace bude splňovat všechna kritéria zadání tak, aby mohla být provozována na informačních kioscích a počítačích muzea na principu PC:

- PC s operačním systémem Windows 7
- ovládání aplikace jak myší tak klávesnicí
- ovládání pomocí dotykové obrazovky
- obě ovládání funkčně rovnocenná

- **dále navíc:**
- kompatibilní s Windows XP a novějšími systémy Windows
- přenositelnost aplikace i mimo počítače muzea, případně i na interaktivní tabule

Návrhy koncepce aplikací a návrhy obrazovek:

1, Informační kiosky - představení 50 zástupců ptactva v infokioscích muzea:

Aplikace představí interaktivně poutavou formou 50 zástupců ptactva a doplní tak pevnou expozici muzea o interaktivní prvek provozovaný na informačních kioscích muzea.

1, Úvodní obrazovka: kreslené interaktivní rozcestí ptáku

Kresbou zachycená voliéra expozice muzea na daném patře, kde je umístěn infokiosek. Obrazovka bude velice přehledná, protože kresba na ní bude odpovídat tomu, co návštěvník fyzicky uvidí před sebou v expozici muzea. Dobře tak může najít příslušný druh ptáka, o kterém chce zjistit další informace. Navíc budou postupně automaticky jednotliví zástupci jeden za druhým problikávat na obrazovce (vždy bude zvýrazněn pouze jeden). Budou tak na sebe upozorňovat oproti zbylému kreslenému pozadí.

Schéma obrazovky:

...

Název pracovního postupu



Základní informace

Základní informace Základní informace Základní informace
informace Základní informace Základní informace
Základní informace Základní informace Základní informace
informace Základní informace Základní informace
Základní informace Základní informace Základní informace
informace Základní informace Základní informace
Základní informace Základní informace Základní informace
informace Základní informace Základní informace

 **Spustit**

Název pracovního postupu 1/10





Zpět na úvod

1/10





2, Obrazovka příslušného zástupce druhu ptáků:

Po kliknutí (dotyku) na vybraný druh ptáka na úvodní obrazovce se dostaneme do detailu tohoto zástupce.

Přikládáme navrhované schéma obrazovky (může být doladěno dle další domluvy)....

- V horní části název ptáka
- Dále jeho foto s možností dalšího zvětšení na celou obrazovku a listování po fotkách
- Vpravo potom shora dolů
- Ikona + text pro spuštění zpěvu ptáka
- Ikona + text na spuštění kvízu, otázky nebo hříčky o tomto zástupci
- Ikona kvízu na sebe bude upozorňovat blikáním a animací**
- Ikona + text fotogalerie, adekvátní kliknutí na foto, spustí fotogalerii přes celou obrazovku
- Popisný text
- Úplně dole návrat na úvodní obrazovku

2, Obrazovka kvízu nebo zvětšeného foto:

- V horní části název ptáka
- Plocha pro kvíz nebo zvětšené foto
- Šipky pro změnu fotky
- Dole návrat na obrazovku příslušného zástupce druhu ptáka

Hry k ptákům budou vytvořeny za vzájemné spolupráce s pracovníky muzea tak, aby dostatečně zaujali mladší návštěvníky. Každá takováto hra bude speciálně vytvořena na míru.

Po delším nastavitelném čase nečinnosti se aplikace automaticky sama vrátí na úvodní obrazovku.

2, Aplikace pro pracovní stoly muzejní expozice – zpracování elektronických návodů u pracovních stolů (celkem 5 návodů)

Každý z pracovních stolů bude mít vlastní aplikaci.

1, Úvodní obrazovka aplikace

- V horní části název pracovního postupu
- Pod tím obrázek vystihující pracovní postup
- Vedle něho základní informace a velké tlačítko s ikonou **spustit**

2, Další obrazovky aplikace

- V horní části název pracovního postupu
 - Ve spodní části volba zpět na úvod, číslo stránky návodu a tlačítka zpět a vpřed
 - Mezi tím v pracovní části obrazovky možnost prezentace videa, animaci, textu
 - Video lze ovládacím jezdcem nastavovat na přesný čas nebo tlačítkem zastavovat a pouštět
 - Obrázky a animace lze zvětšovat na celou obrazovku a opětovným kliknutím zmenšit
- Podle potřeby lze připravit jakkoli dlouhý návod složený z neomezeného počtu stran obsahující všechny druhy informací.

Schéma obrazovky

Název ptáka	
 Foto	 Zpěv ptáka
	 Kvízy, Otázky, Hříčky
	 Fotogalerie
Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text TEXT Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text Text	
Zpět na úvodní obrazovku	

Název ptáka

**Zvětšené foto,
kvíz, nebo hříčka**



Zpět na obrazovku zástupce ptáka