

**ČÁST II. – OBCHODNÍ PODMÍNKY**  
**pro Část 2 veřejné zakázky: Vývoj programové části interaktivní hry s QR kódy**

**Smlouva o dílo**

uzavřená podle ust. § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník

**I.**  
**Smluvní strany**

**1. Jihomoravský kraj**

zastoupený: Mgr. Václavem Božkem, CSc., náměstkem hejtmana Jihomoravského kraje  
se sídlem: Žerotínovo nám. 3/5, 601 82 Brno  
IČ: 70888337  
DIČ: CZ70888337, je plátcem DPH  
kontaktní osoba: Ing. Ivana Lukášková, vedoucí oddělení cestovního ruchu, ORR  
bankovní spojení: Komerční banka, a.s., pobočka Brno-město  
č.ú.: 35-1445870257/0100  
tel.: 541 651 342, 541 651 343  
fax.: 541 651 349  
email: [orr@kr-jihomoravsky.cz](mailto:orr@kr-jihomoravsky.cz); [lukaskova.ivana@kr-jihomoravsky.cz](mailto:lukaskova.ivana@kr-jihomoravsky.cz)

*(dále jen „objednatel“)*

a

**2. We Refactor IT, organizační složka**

zapsaný: Obchodní rejstřík, vedeného u Městského soudu v Praze, oddíl A, vložka 67965  
zastoupený / jednatel: B. A. Jiří Tomek - jednatel  
se sídlem / místem podnikání: Pičín 212, okr. Příbram, 262 25  
IČ: 28921569  
DIČ: CZ28921569  
kontaktní osoba: B. A. Jiří Tomek  
bankovní spojení: 231318075  
č.ú.: 0300  
tel.: 737 144 967  
fax:  
e-mail: [gtomek@refactorit.net](mailto:gtomek@refactorit.net)

*(dále jen „zhotovitel“)*

## II. Účel smlouvy

Účelem této smlouvy je vytvoření QR hry – mobilní aplikace a webového rozhraní, za podmínek této smlouvy.

## III. Předmět smlouvy

1. Za podmínek stanovených touto smlouvou se zhotovitel zavazuje na svůj náklad a na své nebezpečí ve sjednané době provést dílo popsané v odst. 2 a 3 a objednatel se zavazuje zaplatit zhotoviteli dohodnutou úplatu (cenu).
2. Dílem je vytvoření QR hry – mobilní aplikace a webového rozhraní, za podmínek této smlouvy a v souladu s nabídkou podanou zhotovitelem. Řešení QR hry je přílohou č. 1 a č. 2 této smlouvy jako její nedílná součást. V rámci plnění zhotovitel dodá redakční systém pro správu samotné hry, webové rozhraní hry, mobilní aplikace pro platformy iOS, Android a Windows Phone, fyzické QR kódy. V rámci vývoje všech dílčích částí zhotovitel zajistí opakovatelnost soutěže (tj. jednoduchá správa textů, úkolů, interaktivních dat a QR kódů). Veškerá data týkající se soutěžních míst, pravidel a dalších textů dodá objednatel.

**Pozn.:**

**Přílohu č. 1:** *grafický návrh webového portálu (homepage + detail místa) a*

**Přílohu č. 2:** *návrh tvorby panelu (materiály a vizuální styl)*

**doplní uchazeč v rámci své nabídky.**

3. Specifikace díla:

### 3.1. Redakční systém

V redakčním systému bude moci administrátor (zaměstnanec JMK) zřídit libovolné množství her. Předpokládá se jedna ročně. Každá hra bude mít svá pravidla, úkoly (a k nim přiřazené QR kódy), multimediální obsah (text, fotky, videa a další materiály), databázi soutěžících a jejich výsledků. Systém bude postavený tak, aby zvládal obsluhovat případné tisíce či desetitisíce úkolů.

**Úkoly** - zaměstnanec JMK bude moci k jednotlivým úkolům přiřadit text, multimediální obsah, vygenerovat QR kód. Úkoly budou mít v redakčním systému členění, které si bude moci vytvořit JMK a dále upravovat (např. druhové, regionální, významové a podle dalších parametrů. Bude možné tvořit i hlubší strukturu členění).

**Kvízy** - v redakčním systému bude možné přidat neomezený počet kvízů (jednoduchá otázka), které bude možné přiřadit k jednomu nebo více soutěžním místům.

**Hry a aktivity** - v redakčním systému bude možné přidat neomezený počet her a aktivit, které bude možné přiřadit k jednomu nebo více soutěžním místům.

**QR kódy** - součástí redakčního systému bude i rozhraní pro tvorbu QR kódů, kde zdroj bude webová stránka, pokud se jedná o soutěž, zobrazí se webová stránka s návodem jak stáhnout aplikaci, popřípadě otevřít v aplikaci. Při načtení QR kódu v poptávané aplikaci, se zobrazí relevantní obsah (ne webová stránka). Obsahem QR kódů bude moci být text, odkaz na obsah (URL viz výše), nebo GPS souřadnice, což si bude moci administrátor zvolit. QR kód bude možné vygenerovat a uložit k úkolu, případně do galerie QR kódů (ta bude obsahovat všechny vytvořené QR kódy a jejich obsah s možností filtrování podle aktivních a neaktivních - tedy využitých ke hře, přiřazených k úkolu atd.), exportovat do PDF, do tiskového PDF s ořezovými značkami a také bude možné exportovat kódy hromadně.



**Detail soutěžního místa** - v rámci redakčního systému bude existovat rozhraní pro přiřazení textů, fotek, videí, kvízů a dalšího multimediálního obsahu. V rámci redakčního systému bude existovat rozhraní, ve kterém administrátor soutěže každému detailu soutěžního místa přiřadí:

- název
- fotku (fotky)
- popis místa
- kvízy
- hry a aktivity
- výherní otázka
- zajímavá místa v okolí
- videa a další multimediální obsah

Přesnější rozložení tohoto detailu soutěžního místa v mobilní aplikaci dodá objednatel. V detailu soutěžního místa bude možné zobrazit a stáhnout QR panel vztahující se k tomuto soutěžnímu místu.

**QR panely** - v redakčním systému bude existovat rozhraní, kam bude administrátor umísťovat název soutěžního místa, připojí odpovídající QR kód, detaily soutěžní hry s informací, jak stáhnout mobilní aplikaci. Administrátor hned uvidí náhled, jak bude panel vypadat. Grafické zpracování panelů bude možné přiřadit k jednotlivým soutěžním místům, exportovat do PDF, do tiskového PDF s ořezovými značkami a také bude možné exportovat QR panely hromadně.

**Uživatelé (hráči)** - redakční systém umožní správu, uložení a editaci uživatelů. Počet uživatelů se předpokládá v milionech. K uživatelům bude databáze vést tyto informace: jméno, email, výsledky jednotlivých her. Bude možné uživatele filtrovat dle dosažených výsledků, exportovat emaily či celou databázi. Standardně bude registrace uživatelů probíhat v mobilní aplikaci a přes webové rozhraní.

Redakční systém bude instalován na hardware objednatel.

Redakční systém bude realizován v OOP a modelu MVC. Systém musí běžet na Open Source frameworku. API bude realizováno přes REST API s výstupem JSON a jeho dokumentace bude dostupná v MD jazyce a v HTML šabloně pro mobilní vývojáře. API musí sdílet všechny potřebné data přes jednoduché API endpointy na základě funkčnosti aplikace. API musí být stejné pro všechny platformy.

### **3.2. Mobilní aplikace (rozhraní pro koncové uživatele):**

Mobilní aplikace, tedy prostředek soutěžících k plnění úkolů, bude vytvořena pro 3 platformy: iOS, Android a Windows Phone. Aby mohl uživatel soutěžit, musí se přihlásit svým jménem a emailem, případně prostřednictvím Facebooku. Před touto registrací si však v mobilní aplikaci bude moci přečíst návod na hru, její pravidla a případně interaktivní obsah (například jak vypadá QR kód, kde jej najít apod.). "N" počet grafických slidů se zobrazením použití aplikace. Tato pravidla budou kdykoli v budoucnu v mobilní aplikaci k dispozici a její obsah se bude stahovat z redakčního systému (s off-line režimem). Prostředí mobilní aplikace tedy bude obsahovat:

- pravidla hry (návod hry)
- možnost přihlášení/registrace
- přehled úkolů
- seznam úkolů, o které se uživatel pokusil, s filtrováním na úspěšné a neúspěšné (s možností sdílení úspěšných a neúspěšných pokusů)
- interaktivní mapu (online i offline - dodá zadavatel) s vrstvou, která bude obsahovat místa se soutěžními QR kódy.
- detail soutěžního místa (viz Detail soutěžního místa výše) s prokliky na podstránky (např. u kvízu)

Mobilní aplikace bude propojena se sociální sítí Facebook a Twitter. Uživatelé budou moci sdílet to, že se účastní této hry (např. po přihlášení bude vidět ikonka Sdílet účast ve hře Loguj!), dále budou moci sdílet své výsledky. Jednotlivé Detaily soutěžního místa v mobilní aplikaci bude možné i okomentovat. V mobilní aplikaci bude také uvedený email, na který mohou zájemci posílat návrhy na zajímavé body v okolí a s tím spojené kvízy, aktivity, hádanky, které by se mohly stát součástí obsahu QR kódů. V Detailu soutěžního místa bude možné shlédnout video pojící se k danému místu. V případě, že uživatel nebude na Wi-Fi, aplikace se dotáže, zda-li video přesto přehrát. Součástí mobilní aplikace bude také čtečka QR kódů, která naparsuje odkaz z URL odkazu, jenž načte příslušný obsah v mobilní aplikaci a zobrazí prvky rozšířené reality.

**Aplikace bude funkční na těchto platformách a to v nativním kódu:**

- iOS
  - iPad
  - iPhone
  - iOS 7+
  - Programovací jazyk Objective-C
- Android
  - Mobilní zařízení
  - Tablet (7" a 10")
  - Android verze 4+
  - Programovací jazyk Java
- Windows phone
  - Mobilní zařízení verze 8+
  - Programovací jazyk .NET

### 3.3. Fyzické QR panely:

Samotné QR panely s kódy budou na místech, kde se dá soutěžit s QR hrou.

Tabule bude obsahovat:

- název místa
- stručné informace o hře - název, jak ji stáhnout
- QR kód, který povede do mobilní aplikace na "Detail soutěžního místa"

QR kód z materiálu, který bude jednoduše umístitelný a nebude poškozovat domy, na kterých QR kód bude umístěn. QR kód bude vyměnitelný, obnovitelný (v případě krádeže) a externími vlivy nad rámec standardní amortizace neovlivnitelný (sluneční záření, normální zatížení povětrnostních podmínek a teplotními podmínkami).

Zhotovitel dodá 130 kusů QR kódů.

### 3.4. Webové rozhraní hry:

Jednoduchá webová stránka, na které uživatelé najdou informace o soutěži, různé statistiky užívání, žebříčky soutěžících apod. Po přihlášení (stejným uživatelským jménem jako do soutěže v rámci mobilní aplikace) budou moci sledovat vlastní výsledky. Uživateli bude nabídnuto přihlášení přes Facebook, díky čemuž uvidí, kdo z jeho přátel také hraje hru Loguj!

Prostřednictvím webové aplikace bude umožněno posílat návrhy na zajímavé body v okolí a s tím spojené kvízy, aktivity, hádanky, které by se mohly stát součástí obsahu QR kódů. Také budou moci zveřejňovat své fotky, které jsou spojeny s daným místem. Na webu bude seznam fotografií uživatelů (těch zaslanych). Tyto fotografie budou v rámci redakčního systému schvalovány administrátorem. Formát webové stránky bude optimalizovaný i pro mobilní prohlížeče a tablety (responzivní design v Retina rozlišení).

Webový systém bude realizován v OOP a modelu MVC. Systém musí běžet na Open Source frameworku, dále bude práce realizována v technologii HTML5, CSS3, PHP.



Zhotovitel dodá mobilní aplikaci pro 3 platformy (Android, iOS a Windows phone), které budou vloženy na distribuční platformy (App Store, Google Play Store a Windows Marketplace).

**3.5. Zhotovitel v rámci plnění veřejné zakázky bude poskytovat objednateli podporu spočívající v opravě chyb po dobu uvedenou v čl. IV této smlouvy.**

4. Zhotovitel bere na vědomí, že plnění je součástí projektu „Komunikační kampaň Jižní Moravy“, který je v rámci Regionálního operačního programu NUTS II Jihovýchod spolufinancován Evropskou unií.

#### IV.

##### Doba a místo plnění

1. Termín zahájení poskytování plnění: po uzavření smlouvy
2. Termín ukončení poskytování plnění včetně předání výstupů činnosti dle čl. III. odst. 3 této smlouvy s výjimkou plnění dle čl. III odst. 3.5.: do 28.2.2015.
3. Termín ukončení poskytování plnění včetně předání výstupů činnosti dle čl. III odst. 3.5.: do 31.1.2016
4. Místem předání výstupů činnosti dle této smlouvy je sídlo objednatele.

#### V.

##### Cena předmětu plnění

1. Cena za realizaci celého předmětu plnění činí:

cena bez DPH (základ pro určení výše daně)	590 000,-	Kč
činí:		
sazba DPH:	21	%
výše DPH:	123 900,-	Kč
Cena celkem včetně DPH:	713 900,-	Kč

2. Výše ceny předmětu plnění byla předložena zhotovitelem jako nabídková cena a v této výši byla akceptována objednatelem.
3. Celková cena předmětu plnění obsahuje veškeré služby definované toto smlouvou.
4. Sjednaná cena předmětu plnění je cenou nejvýše přípustnou, se započtením veškerých nákladů, rizik, příp. zisku, kterou je možné překročit pouze v případě změny (zvýšení) sazby DPH, a to tak, že zhotovitel připočítá ke sjednané ceně bez DPH daň z přidané hodnoty v procentní sazbě odpovídající zákonné úpravě účinné k datu uskutečnění zdanitelného plnění. Pokud dojde ke snížení sazby DPH k datu uskutečnění zdanitelného plnění, připočte zhotovitel ke sjednané ceně bez DPH daň z přidané hodnoty v procentní sazbě odpovídající zákonné úpravě účinné k datu uskutečnění zdanitelného plnění.

5. Do sjednané ceny předmětu plnění jsou zahrnuty i veškeré náklady zhotovitele na vytvoření části předmětu plnění, která má charakter díla a jeho hmotné zachycení (zejména fotografie, obrazové a zvukové záznamy atd.), zejména cestovní výdaje, náklady na softwarové vybavení použité pro vytvoření díla a jeho hmotné zachycení a odměny autorům jednotlivých částí díla.
6. Cena zahrnuje i odměnu zhotovitele za oprávnění objednatele užívat majetková práva k dílu.
7. Zhotovitel prohlašuje, že:
  - a) nemá v úmyslu nezaplatit DPH u zdanitelného plnění podle této smlouvy,
  - b) nejsou mu známy skutečnosti nasvědčující tomu, že se dostane do postavení, kdy nemůže DPH zaplatit a ani se ke dni podpisu této smlouvy v takovém postavení nenachází,
  - c) nezkrátí DPH nebo nevyhlásí daňovou výhodu.

## **VI. Platební podmínky**

1. Cena za poskytnutí plnění zhotovitele bude uhrazena objednatelem po jeho řádném splnění ve dvou splátkách:
  - a) 1. splátka ve výši 90 % z ceny sjednané v čl. V odst. 1 bude uhrazena po řádném předání plnění dle čl. IV odst. 2 této smlouvy;
  - b) 2. splátka ve výši 10 % z ceny sjednané v čl. V odst. 1 bude uhrazena po řádném předání plnění dle čl. IV odst. 3 této smlouvy.
2. Podkladem pro vystavení faktury a přílohou faktury je objednatelem podepsaný protokol o předání a převzetí plnění, resp. části plnění dle této smlouvy.
3. Podkladem pro zaplacení je daňový doklad – faktura vystavená zhotovitelem, jejíž splatnost bude 30 dnů od data doručení objednateli. Daňový doklad – faktura musí obsahovat veškeré náležitosti účetního a daňového dokladu stanovené platnými právními předpisy. Faktura bude mít zejména tyto náležitosti:
  - a) označení a číslo,
  - b) označení smluvních stran,
  - c) registrační číslo a název projektu přímo v textu faktury,
  - d) důvod fakturace, popis práce, přesné označení předmětu plnění,
  - e) označení bankovního ústavu a číslo účtu, na který má být placeno,
  - f) den odeslání faktury a lhůta splatnosti,
  - g) datum uskutečnění zdanitelného plnění,
  - h) částka k úhradě,
  - i) příloha – dle odst. 2 tohoto článku.
4. Objednatel je oprávněn před uplynutím data splatnosti vrátit fakturu, pokud neobsahuje požadované náležitosti, přílohy nebo obsahuje nesprávné cenové údaje. Oprávněným vrácením faktury přestává běžet lhůta její splatnosti. Zhotovitel vystaví objednateli novou fakturu se správnými údaji, popř. doplní přílohu podle odst. 2 tohoto článku a dnem jejího doručení začíná běžet nová 30 denní lhůta splatnosti.



## VII.

### Práva a povinnosti smluvních stran

1. Objednatel se zavazuje poskytovat zhotoviteli řádnou součinnost ke splnění předmětu této smlouvy, zejména předat zhotoviteli příslušné podklady.
2. Zhotovitel je povinen upozornit objednatele bez zbytečného odkladu na nevhodnou povahu podkladů převzatých od objednatele nebo požadavků, připomínek a pokynů daných mu objednatelem k plnění předmětu této smlouvy, jestliže zhotovitel mohl tuto nevhodnost zjistit při vynaložení odborné péče.
3. Zhotovitel se zavazuje, že podklady objednatele použije jen pro naplnění účelu této smlouvy, nezneužije je a neposkytne je třetím osobám; po ukončení poskytování plnění dle této smlouvy je opět vrátí a všechny vytvořené kopie zničí.
4. Zhotovitel se zavazuje dodržet podmínky a zásady pro použití znaku, vlajky a loga Jihomoravského kraje na základě Manuálu jednotného vizuálního stylu Jihomoravského kraje (ke stažení na [www.kr-jihomoravsky.cz/Jihomoravský\\_kraj/symbolika\\_JMK](http://www.kr-jihomoravsky.cz/Jihomoravský_kraj/symbolika_JMK)).
5. Zhotovitel bere na vědomí, že dle § 2 písm. e) zákona č. 320/2001 Sb., o finanční kontrole ve veřejné správě a o změně některých zákonů (zákon o finanční kontrole), ve znění pozdějších předpisů, je zhotovitel osobou povinnou spolupůsobit při výkonu finanční kontroly.
6. Objednatel je oprávněn kdykoliv v průběhu realizace předmětu plnění kontrolovat kvalitu, způsob provedení a soulad se zadáním ve smlouvě a zhotovitel je povinen objednateli na požádání poskytnout možnost provést kontrolu.
7. Zhotovitel je povinen v průběhu realizace předmětu plnění poskytovat objednateli informace o provádění předmětu plnění, dodržovat obecně závazné předpisy, technické normy, postupovat s náležitou odbornou péčí a chránit zájmy objednatele.
8. Zhotovitel je povinen průběžně informovat objednatele o všech změnách, které by mohly v průběhu prací nebo po dokončení předmětu plnění zhoršit jeho pozici, dobytost pohledávek nebo práv z odpovědnosti za vady. Zejména je zhotovitel povinen oznámit objednateli změny své právní formy, změny v osobách statutárních orgánů, vstup do likvidace, úpadek apod.
9. Zhotovitel je povinen realizovat předmět plnění včas a v řádné kvalitě, při realizaci předmětu plnění bude postupovat s náležitou odbornou péčí a profesionálně.
10. Zhotovitel odpovídá v průběhu realizace předmětu plnění za škody způsobené porušením svých povinností podle této smlouvy.
11. Zhotovitel se zavazuje během realizace předmětu plnění průběžně konzultovat s objednatelem jakékoliv nejasnosti; případné změny při realizaci předmětu plnění může provádět jen se souhlasem objednatele.
12. Zhotovitel je povinen v průběhu realizace předmětu plnění počínat si tak, aby v rámci své činnosti nezpůsobil objednateli škodu nebo nepoškodil dobré jméno objednatele.

13. Objednatel si vyhrazuje právo odsouhlasit všechny subdodavatele, kteří se budou na realizaci předmětu plnění společně se zhotovitelem podílet.
14. Zhotovitel se zavazuje k mlčenlivosti o případných důvěrných informacích, s nimiž by mohl přijít do styku.

## VIII.

### Splnění závazků a majetková práva k dílu

1. Závazek zhotovitele provést dílo je splněn jeho řádným dokončením a předáním díla objednateli. Dílo se považuje za řádně dokončené, je-li vytvořené v celém rozsahu podle této smlouvy a je-li doručené na místo předání.
2. Dílo bude zhotovitelem předáno a objednatelem převzato podepsaným protokolem o předání a převzetí díla. Protokol o předání a převzetí díla bude podepsán zhotovitelem na straně jedné a objednatelem na straně druhé.
3. Objednatel smí požadovat opravu nebo úpravu díla tak, aby to odpovídalo účelu, který je uveden v této smlouvě.
4. Zjevné vady spočívající v tom, že realizace předmětu plnění nebude odpovídat zadání podle smlouvy, je objednatel povinen reklamovat při převzetí předmětu plnění, ostatní vady je objednatel povinen reklamovat bez zbytečného odkladu poté, co tyto vady zjistí. Objednatel však není povinen přezkoumávat technická řešení. V případě skrytých vad nebo technických řešení, která jsou v rozporu se závaznými předpisy a podmínkami smlouvy, se zhotovitel nezbavuje odpovědnosti za škody.
5. Převzetím předmětu plnění, který má charakter díla, nabývá objednatel k dílu vlastnické právo.
6. Dnem předání hmotného zachycení díla (zejména fotografie, obrazové a zvukové záznamy atd.) přechází na objednatele oprávnění hmotné zachycení díla užívat ke všem způsobům užití v neomezeném rozsahu, včetně oprávnění dále zpracovat příslušné části díla a pořizovat rozmnoženiny jejich hmotného zachycení nad rozsah sjednaný v této smlouvě (dále jen „licence“). Objednatel je oprávněn spojit dílo s jiným dílem, jakož i zařadit jej do díla souborného.
7. Licence podle odst. 6 tohoto článku je objednateli poskytnuta zhotovitelem na celou dobu trvání majetkových práv zhotovitele.
8. Licenci podle odst. 6 tohoto článku není objednatel povinen využít.
9. Objednatel je oprávněn poskytnout oprávnění tvořící součást licence podle odst. 6 tohoto článku zcela nebo zčásti třetí osobě.
10. Zhotovitel uděluje objednateli výslovný souhlas s případným postoupením licence podle odst. 6 tohoto článku, a to ve stejném rozsahu v jakém je oprávněn ji sám užívat.



11. Zhotovitel není oprávněn hmotné zachycení díla sám využívat nebo poskytnout jeho rozmnoženiny jiné osobě.

## IX.

### Záruka, práva z vadného plnění

1. Zhotovitel poskytuje objednateli záruku za věcnou a formální správnost výstupů činností, které mají charakter díla, tzn., že dílo bude provedeno v souladu s požadavky objednatele. Vadou díla se pro účely této smlouvy rozumí rozpor mezi sjednanými podmínkami uvedenými v této smlouvě a skutečným stavem díla.
2. Záruční doba činí 24 měsíců a počíná běžet ode dne předání a převzetí díla.
3. Smluvní strany se dohodly, že za včasné oznámení vad díla považují oznámení vad díla kdykoli v záruční době.
4. Smluvní strany se dohodly, že v případě vady díla, kterou objednatel uplatní v záruční době, má objednatel především právo požadovat na zhotoviteli její bezplatné odstranění v přiměřené lhůtě, kterou objednatel zhotoviteli za tímto účelem stanoví. Objednatel má vůči zhotoviteli dále tato práva z odpovědnosti za vady:
  - a) právo na poskytnutí přiměřené slevy z ceny odpovídající rozsahu reklamovaných vad či nedodělků,
  - b) právo na odstoupení od smlouvy, kdy vady či nedodělky jsou takového charakteru, že ztěžují či dokonce brání v užívání díla,
  - c) právo na zaplacení nákladů na odstranění vad v případě, kdy si objednatel vady či nedodělky opraví nebo odstraní sám nebo použije třetí osoby k jejich odstranění.
5. Uplatnění nároku na odstranění vady musí být podáno písemně neprodleně po jejím zjištění. Tím není dotčeno ustanovení odst. 3 tohoto článku. Zhotovitel se zavazuje odstranit případné vady díla bez zbytečného odkladu po jejich uplatnění objednatelem. O době, předmětu vady a způsobu odstranění vady dle tohoto ustanovení sepiší smluvní strany písemný zápis, který smluvní strany podepíší.
6. Zhotovitel je povinen v návaznosti na objednatelem uplatněnou vadu zahájit práce na odstranění zjištěné vady, a to i v případě, že svoji odpovědnost za takto uplatněnou vadu neuzná. V případě, že zhotovitel za uplatněné vady neodpovídá, budou mu následně vzniklé náklady objednatelem uhrazeny do 14 dnů od doručení jejich písemného uplatnění zhotovitelem.
7. Záruční doba se prodlužuje o dobu potřebnou k odstranění zjištěné vady.

## X.

### Sankce, odstoupení od smlouvy

1. Nesplní-li zhotovitel svůj závazek dokončit a předat předmět plnění ve sjednaném rozsahu a čase plnění, je objednatel oprávněn požadovat smluvní pokutu ve výši: 1 % ze sjednané ceny předmětu plnění za každý započatý den prodlení. Zaplacením smluvní pokuty není dotčeno právo objednatele na náhradu škody.
2. Nesplní-li zhotovitel v dohodnutém termínu svůj závazek odstranit vady a nedodělky vytknuté při převzetí díla (části díla) nebo v průběhu záruční doby, je objednatel oprávněn požadovat smluvní pokutu ve výši 0,1 % celkové ceny předmětu plnění za každý započatý den prodlení až do úplného odstranění vad. Zaplacením smluvní pokuty není dotčeno právo objednatele na náhradu škody.
3. Dojde-li k prodlení s úhradou faktury-daňového dokladu, je zhotovitel oprávněn účtovat objednateli úrok z prodlení ve výši 0,05 % z dlužné částky za každý započatý den prodlení po termínu splatnosti až do doby zaplacení.
4. Poruší-li zhotovitel podstatným způsobem povinnosti vyplývající pro něj z této smlouvy, je objednatel oprávněn od této smlouvy odstoupit a požadovat na zhotoviteli náhradu vzniklé škody.
5. Smluvní strany se dohodly, že za podstatné porušení smlouvy považují zejména nedodržení dohodnutého předmětu plnění a nedodržení doby plnění.
6. Je-li zřejmé již v průběhu plnění díla, že právní, technické, finanční či organizační změny na straně zhotovitele budou mít podstatný vliv na plnění této smlouvy, může objednatel od smlouvy odstoupit.
7. Objednatel si vyhrazuje právo od smlouvy odstoupit, pokud zjistí, že zhotovitel při podání nabídky na veřejnou zakázku, na základě které je realizován předmět plnění dle této smlouvy, uvedl nepravdivá prohlášení nebo informace za účelem získat veřejnou zakázku nebo jiný majetkový prospěch.
8. Odstoupení musí mít písemnou formu s tím, že je účinné od jeho doručení druhé smluvní straně. V případě pochybností se má za to, že je odstoupení doručeno 5. den od jeho odeslání. Smluvní strany se dohodly, že odstoupením se tato smlouva od počátku ruší.
9. Odstoupením od smlouvy nejsou dotčena ustanovení týkající se smluvních pokut, úroků z prodlení a ustanovení týkající se těch práv a povinností, z jejichž povahy vyplývá, že mají trvat i po odstoupení.

## XI.

### Závěrečná ujednání

1. Práva a povinnosti smluvních stran výslovně v této smlouvě neupravené se řídí obecně platnými právními předpisy České republiky, zejména příslušnými ustanoveními zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.



2. Smluvní strany se dohodly, že tuto smlouvu lze měnit pouze uzavřením dodatku k této smlouvě, a to ve stejné formě, v jaké byla smlouva uzavřena.
3. Vzhledem k veřejnoprávnímu charakteru objednatele zhotovitel prohlašuje, že souhlasí se zveřejněním smluvních podmínek obsažených v této smlouvě v rozsahu a za podmínek vyplývajících z příslušných právních předpisů (zejména zákona č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím, ve znění pozdějších předpisů).
4. Vztahuje-li se důvod neplatnosti jen na některé ustanovení této smlouvy, je neplatným pouze toto ustanovení, pokud z jeho povahy nebo obsahu anebo z okolností, za nichž bylo sjednáno, nevyplývá, že jej nelze oddělit od ostatního obsahu smlouvy.
5. Nedílnou součástí této smlouvy je její Příloha č. 1: grafický návrh webového portálu (homepage + detail místa) a příloha č. 2: návrh tvorby panelu (materiály a vizuální styl).  
**Pozn.: přílohu č. 1 a přílohu č. 2 doplní uchazeč v rámci své nabídky.**
6. Tato smlouva je vyhotovena ve dvou stejnopisech, z nichž každá smluvní strana obdrží po jednom.
7. Tuto smlouvu je možno měnit pouze písemnými vzestupně číslovanými dodatky potvrzenými oběma smluvními stranami.
8. Tato smlouva nabývá platnosti i účinnosti dnem podpisu oběma smluvními stranami.
9. Smluvní strany prohlašují, že smlouvu přečetly, seznámily se s ní, jejímu obsahu bezesbytku porozuměly a že její obsah vyjadřuje jejich skutečnou, vážnou a svobodnou vůli. To stvrzují níže svými podpisy.

**Doložka podle § 23 zákona č. 129/2000 Sb., o krajích (krajské zřízení), ve znění pozdějších předpisů:**

Tato smlouva byla schválena Radou Jihomoravského kraje dne 14. 1. 2015 na 87. schůzi usnesením č. 5736/151 R 87

V Brně ..... dne 15. 1. 2015.

V Pičíně dne 2. ledna 2015

Jihomoravský kraj  
objednatel

**WE REFACTOR IT, organizační složka**  
262 25 Pičín 212  
GSM: +420 737 144 967  
IČ: 28921569, DIČ: CZ28921569  
email: info@refactorit.net

B. A. Jiří Tomek – jednatel We Refactor IT  
zhotovitel





## Název hry

### O hře

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus gravida dignissim.

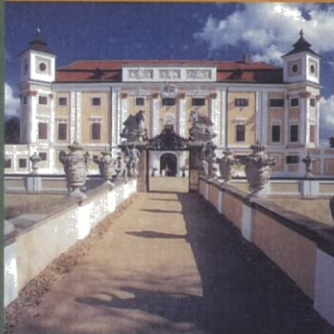
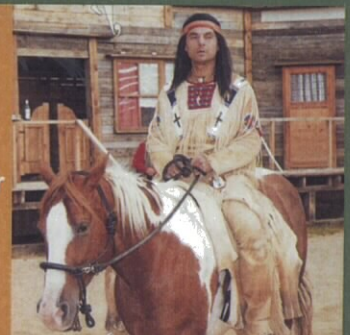
[vice>>>](#)



### Zapoj se

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus gravida dignissim.

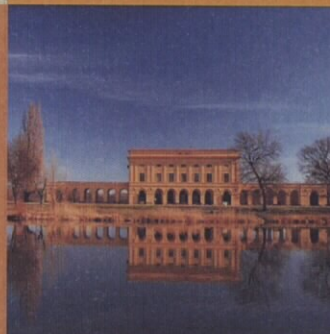
[vice>>>](#)



### Místa

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus gravida dignissim.

[vice>>>](#)



### Lorem

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus gravida dignissim.

[vice>>>](#)





Jihomoravský kraj



# Název hry Název místa

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras est eros, vulputate a condimentum at, placerat quis leo. Maecenas ac arcu vestibulum, sollicitudin nunc non, rhoncus sapien. Nulla quis cursus massa, nec volutpat est. Vivamus eget ante id libero pulvinar feugiat non tempor nunc. Nunc fringilla enim at sapien luctus, a consectetur sem commodo. In dui lorem, condimentum eu libero ut, ornare sollicitudin urna. Proin porta mauris ac ornare interdum.







## Dashboard

Úkoly

Kvizy

Hry

Aktivity

Soutěžní místa

QR panely

Uživatelé

Přehled  
Vytvořit novou

### Lorem ipsum

dolor sit amet, consectetur  
ipiscing elit. Cras est eros,  
iputate a condimentum at,  
placerat quis leo. Maecenas ac  
arcu vestibulum, sollicitudin  
nunc non, rhoncus sapien.  
Nulla quis cursus massa, nec  
volutpat est. Vivamus eget  
ante id libero pulvinar feugiat  
non tempor nunc. Nunc fringili-  
la enim at sapien luctus, a

### Lorem ipsum

dolor sit amet, consectetur  
adipiscing elit. Cras est eros,  
vulputate a condimentum at,  
placerat quis leo. Maecenas ac  
arcu vestibulum, sollicitudin  
nunc non, rhoncus sapien.  
Nulla quis cursus massa, nec  
volutpat est. Vivamus eget  
ante id libero pulvinar feugiat  
non tempor nunc. Nunc fringili-  
la enim at sapien luctus, a

### Statistiky

Nejnavštěvovanější místo:  
Lorem ipsum  
Nejoblíbenější den v týdnu:  
Lorem ipsum  
Nejaktivnější uživatel:  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum:  
Lorem ipsum

### Fotografie ke schválení



Název místa  
uživatel: Lorem Ipsum  
Lorem ipsum dolor sit amet  
consectetur adipiscing elit.



Název místa  
uživatel: Lorem Ipsum  
Lorem ipsum dolor sit amet  
consectetur adipiscing elit.



Zhotovení panelu: DIBOND® - sendvičová deska 3mm s jádrem z polyetylenu (PE) a krycími vrstvami z hliníkových plechů o síle 0,3 mm., která se vyznačuje velmi nízkou hmotností a zároveň velkou pevností v ohybu. Mezi další vlastnosti patří výborná odolnost povětrnostním vlivům, na slunci drží tvar, nezkroutí se, má dokonale hladký povrch, snadné opracování a ohýbání. Potisk je řešen nalepením potištěné PVC samolepky a pro zvýšení odolnosti cedule proti UV záření, vandalům, graffiti a proti mechanickému poškození je povrch opatřen laminací - lesk/mat. Odolnost tisku je 5 let.

Připevnění panelu je možné přišroubováním, nebo přilepením kontaktními lepidly. Montáž možná přímo na budovu, nebo na vhodný stojan.

**WE REFACTOR IT, organizační síť:**  
262 25, Pičín 212  
GSM: +420 757 144 967  
IČ: 28921569, DIČ: CZ28921569  
email: corp@refactorit.net