

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Výzva k podání nabídek

Číslo zakázky:	175/1.1.34/02.0041
Název programu:	Operační program Vzdělávání pro konkurenceschopnost
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.1.34/02.0041
Název projektu:	PODNIKAVÝ ABSOLVENT = HROU K ÚSPĚCHU
Název zakázky:	Interaktivní počítačová hra „Virtuální podnik v reálném čase“
Předmět zakázky:	Služba
Datum vyhlášení zakázky:	6. června 2013
Název/ obchodní firma zadavatele:	VVV MOST spol. s r.o.
Právní forma zadavatele:	Společnost s ručením omezeným
Sídlo zadavatele:	VVV MOST spol. s r.o. Topolová 1234 434 01 Most
Osoba oprávněná jednat jménem zadavatele:	RNDr. Jaroslav Jochman, jednatel tel.: 777 748 205 e-mail: jochman.jaroslav@vvvmost.cz
IČ zadavatele:	00526355
DIČ zadavatele:	CZ00526355
Kontaktní osoba zadavatele:	Edita Janstová, DiS., manažer projektu tel.: 775 900 737 janstova@vvvmost.cz
Lhůta pro podávání nabídek (data zahájení a ukončení příjmu, vč. času)	Lhůta pro podávání nabídek počíná dnem vyhlášení této veřejné zakázky. Lhůta pro podávání nabídek končí: 26. června 2013 v 10:00 hod. Za okamžik podání nabídky se považuje okamžik skutečného fyzického předání nabídky zadavateli (nikoli např. okamžik podání zásilky na poště). Upozorňujeme, že za včasné fyzické předání nabídky je zodpovědný uchazeč. Veřejné otevírání obálek bude provedeno v sídle zadavatele bezprostředně po vypršení lhůty pro podávání nabídek.
Popis předmětu zakázky:	Předmětem zakázky je komplexní zpracování následujících položek: 1. Interaktivní počítačová hra „Virtuální podnik v reálném čase“ 2. Elektronická informační základna Kontext řešeního projektu: Projekt je zaměřen na rozvoj podnikatelských znalostí, dovedností a schopností žáků středních škol (dále též SŠ) pomocí netradičních forem vzdělávání, zejména formou hry. V projektu vytvořená PC hra "Virtuální podnik v reálném čase" bude svým charakterem rozvíjet podnikatelské kompetence cílové skupiny (dále též CS), ale také tzv. klíčové kompetence, k řešení problémů a pracovní kompetence. Žáci si osvojí týmovou spolupráci a získají praxi u jednoho ze zapojených odborníků z podnikatelského prostředí, supervizora. Díky projektu bude mít cílová skupina usnadněn vstup na trh práce, ale také odbourá strach ze založení vlastního podniku.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

V rámci projektu se cílová skupina zúčastní pilotního ověření PC hry, vyzkouší si práci s metodickou příručkou, kterou vytváří realizační tým s intervencí dodavatele PC hry, i elektronickou informační základnou, která bude sloužit jako zdroj informací cílové skupině pro řešení dílčích úkolů v rámci hry. Současně bude docházet k setkání s podnikateli, kteří budou sloužit jako příklady dobré praxe. Všechny tyto aktivity tvoří netradiční formu vzdělávání vedoucí k rozvoji podnikatelských dovedností.

Základní specifikace výstupů zakázky: Předmětem výběrového řízení je vytvořit PC hru, prostřednictvím které CS získá praktické znalosti, dovednosti a cenné informace pro řízení podniku. Zjistí, jaká rizika se mohou v podnikání vyskytnout, naučí se řešit krizové situace atd., čímž získá určitou jistotu a přestane mít strach, nebo bude mít menší strach ze založení vlastního podniku.

Jednotliví žáci SŠ si v PC hře založí vlastní podnik a při hraní hry budou plnit rozmanité dílčí úkoly zaměřené na všechny činnosti spojené s vedením a řízením podniku (účetnictví, management, administrativa, personalistika, fakturace, obchod apod.). Prostřednictvím řešení úkolů si informace zapamatují a tím dojde k maximálnímu provázání teoretické přípravy CS na budoucí povolání a praxe zejména v oblasti podnikatelských znalostí, dovedností a schopností.

Zároveň bude PC hra postavena tak, aby rozvíjela klíčové kompetence CS a to zejména v podobě vyhledávání vhodných informací na elektronické informační základně, která je její součástí. Na základě třídění vyhledaných informací, jejich systematizace, pochopení a propojení a následnému efektivnímu využití v procesu řešení problémů a úkolů (ve škole i v praktickém životě), ale také v procesu učení budou žáci rozvíjet své klíčové kompetence, zejména kompetence k učení a kompetence k řešení problémů.

Hra bude respektovat 4 kvadranty ekonomiky (zaměstnanec, OSVČ, majitel firmy a investor), které každý žák musí projít, bude zde řešit mnoho úkolů, budou mu „padat“ náhodné situace (s pozitivním i negativním dopadem), které bude muset řešit v rámci simulovaného času, který poběží, i když žák nebude přihlášen. Tudiž budou probíhat ekonomické činnosti, které žák ovlivní, když bude přihlášen a bude hrát. Úspěšnost každého žáka bude řešena formou tzv. „prestiže“ či obdobného ukazatele, který bude slučovat všechny aspekty činnosti (majetek, finance, úvěry, počet zaměstnanců, loajalitu, vědu a výzkum, dobročinnost atd.), nevyhrává tedy ten, kdo má nejvíce peněz, chceme žáky naučit i dalším dovednostem a hodnotám, které v podnikání vznikají a probíhají.

Součástí této zakázky je také tvorba elektronické informační základny (Položka č. 2), která bude sloužit jako cenný zdroj informací pro CS při hraní PC hry. Elektronická informační základna je postavena na předpokladu samostatné práce CS, která bude rozvíjet jejich klíčové kompetence v oblasti učení, pracovní kompetence i kompetence

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

k řešení problémů. Elektronická informační základna bude součástí PC hry.

Na elektronické informační základně budou k nalezení veškeré potřebné informace k úspěšnému plnění dílčích úkolů, respektive úspěchu a zisku virtuálního podniku, např. obsah PC hry, rozsah vzdělávaných podnikatelských znalostí, schopností a dovedností, legislativa vztahující se k podnikání atd. Budou zde vysvětleny všechny pojmy objevující se v jednotlivých kvadrantech, cizí slova, pojmy, zákonitosti a budou zde uvedeny příp. návrhy či návody, jak postupovat dále v čase. Minimálně bude do informační základny zaneseno 100 různých pojmů.

Výstupem této zakázky bude počítačová hra "Virtuální podnik v reálném čase", včetně informační základny. Tento virtuální podnik bude svým charakterem odpovídat reálnému podniku v reálném čase. Počítačová hra bude všem žákům poskytovat zpětnou vazbu při jejím hraní a to ve formě hodnocení úspěšného řešení dílčích úkolů i hodnocení prosperity jejich virtuálních podniků.

Další požadavky na podobu výstupu zakázky:

- Navržené řešení musí být kompatibilní s nejčastějšími internetovými prohlížeči. Hra bude hratelná také na mobilních zařízeních typu tablet (obvyklé operační systémy) opět v internetovém prohlížeči.
- Hráč se do hry bude přihlašovat pomocí svého emailu a hesla. Registrace proběhne ověřením emailu přes odeslaný link.
- Herní část musí být koncipována graficky přitažlivě pro cílovou věkovou skupinu, aby dokázala upoutat a udržet pozornost této cílové skupiny. Prostředí hry, budovy, infrastruktura a ostatní budou vykreslovány ve 2D.
- Herní mapy se budou skládat z několika měst, ve kterých si hráči budou moci zakládat firmy.
- Na vygenerované mapě se bude náhodně objevovat infrastruktura, popř. obyvatelstvo, zvířectvo a příroda, aby vypadala přirozeně.
- Součástí řešení musí být rozsáhlá administrace umožňující detailní nastavování jednotlivých parametrů hry. Jádro hry musí být koncipováno co možná nejobecněji s tím, že veškeré reakce systému se budou definovat právě prostřednictvím administračního rozhraní.
- Herní engine musí umožňovat paralelní hru řádově stovek online hráčů (minimálně 500 hráčů).
- Navržené řešení administračního rozhraní musí zohledňovat možnost realizace dodatečných úprav, flexibilitu a rozšiřitelnost. Přidávání náhodně vyskakujících situací, které hráči mohou během hry nastat.
- Navržené řešení musí splňovat veškeré standardní nároky na

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	zabezpečení webových aplikací proti neoprávněnému přístupu. • Součástí navrženého řešení musí být spolehlivý systém ukládání a zálohování dat. • Hra bude fungovat tak, že hráči budou postupně obsazovat jednotlivá herní pole hracího plánu (tj. stavební zóny ve městech na ostrově). V těchto zónách budou hráči zakládat svoje firmy, starat se o jejich fungování a prosperitu. V ostatních polích budou firmy jiných hráčů, statické firmy, s kterými bude moci hráč dobrovolně obchodovat (nebude se chovat jako umělá inteligence – budou předdefinované možnosti pro hráče, co si ze statické firmy bude moci vzít nebo, co jí prodat). • Hra bude fungovat ve stylu 2D „strategie“ s prvky RPG, kde hráč bude rozvíjet své dovednosti, jehož rozhodnutí v samotné hře (z náhodně vyskakujících situací), ovlivní budoucí příležitosti a rizika na trhu. • Každý hráč bude mít přehled o aktuálním stavu všech svých herních statistik. Administrační rozhraní bude také umožňovat sledování úspěšnosti hráčů. • Hráči budou moci vytvářet skupiny a sledovat statistiky mezi skupinami navzájem. • Hra bude probíhat v upraveném „reálném čase“. Administrační rozhraní umožní nastavovat rychlost tohoto reálného času. Zrychlení např. 1x až 20x podle budoucího zjištění nejlepší hratelnosti. Základní požadované možnosti zrychlení běhu času: 1x – 50x. • Součástí dodávky bude zpracování kompletní dokumentace v českém jazyce a základní zaškolení pověřených pracovníků pro administrační rozhraní. Další podmínky: Výstup zakázky bude volně použitelný pro libovolný okruh uživatelů, přičemž si dodavatel nebude nárokovat žádná práva ani nároky. Výstup zakázky bude v souladu s pravidly pro grafickou identitu výstupů projektů v rámci programu OP VK. Zakázka tvoří jeden nedílný celek. Podání nabídky jen na vybranou položku je nepřípustné.
Předpokládaná hodnota zakázky v Kč:	Předpokládaná hodnota zakázky celkem je 826.446,- Kč bez DPH, tj. 1.000.000,- Kč vč. 21% DPH. Předpokládaná hodnota pro Položku 1: Interaktivní počítačová hra „Virtuální podnik v reálném čase“ činí 661.157,- Kč bez DPH, tj. 800.000,- Kč vč. 21% DPH. Předpokládaná hodnota pro Položku 2: Elektronická informační základna činí 165.289,- Kč bez DPH, tj. 200.000,- Kč vč. 21% DPH. Jedná se zároveň o maximální přípustnou nabídkovou cenu, a to i pro

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	každou z uvedených položek.
Typ zakázky	Nejedná o zadávací řízení podle zákona č. 137/2006 Sb., o veřejných zakázkách. Zakázka malého rozsahu řešená v režimu Příručky pro příjemce OPVK, verze č. 6.
Lhůta a místo dodání (zpracování zakázky)/ časový harmonogram plnění/ doba trvání zakázky	Vybranému dodavateli budou předány veškeré potřebné podklady pro zahájení prací při podpisu smlouvy o dílo. Nejzazší termín dodání kompletního funkčního díla: 31. prosince 2013. Místem předání je sídlo zadavatele, kde se budou konat, pokud se strany nedohodnou jinak, též veškeré případné koordinační a další schůzky.
Místa dodání/převzetí nabídky:	Místem pro osobní i korespondenční podání nabídky je uvedené sídlo zadavatele. Osobní příjem nabídek bude probíhat každý všední den od 9:00 do 15:00, s výjimkou dne posledního, kdy příjem nabídek končí současně s uplynutím lhůty pro podávání nabídek. V případě osobního doručení doporučujeme předem kontaktovat uvedenou kontaktní osobu pro sjednání hladkého postupu předání.
Hodnotící kritéria:	Hodnocení nabídek bude provedeno na základě metodiky stanovených v této části zadávacích pokladů. Hodnocení nabídek bude provedeno na základě následujících dílčích hodnotících kritérií: a) Celková nabídková cena vč. DPH (60 %). b) Komplexnost navrženého konceptu hry (20 %). c) Zajištění bezpečnosti uživatelů aplikace (10 %). d) Metodika řešení a rozsah informační základny (10 %). Způsob určení bodového zisku pro jednotlivé nabídky dle hodnotícího kritéria a) Celková nabídková cena vč. DPH (váha 60 %) Za nejvýhodnější bude považována nabídka s nejnižší celkovou nabídkovou cenou vč. DPH. Bodový zisk pro každou nabídku bude odvozen z následujícího vzorce: $\text{Nabídková cena nejvýhodnější nabídky} / \text{Nabídková cena hodnocené nabídky} \cdot 60 = \text{bodový zisk pro dané dílčí hodnotící kritérium.}$ Způsob určení bodového zisku pro jednotlivé nabídky dle hodnotícího kritéria b) Komplexnost navrženého konceptu hry (20 %) Uchazeč ve své věcné nabídce představí koncept hry z hlediska objemu a hloubky herních aspektů (např. odměňování personálu, pořizování majetku, oběh zásob, inflace, měnové kurzy, úrokové sazby apod.), které mají svůj reálný odraz při řízení běžné firmy. Vedle kvantity těchto aspektů bude hodnocena i míra, úroveň a vzájemné vztahy mezi těmito aspekty v rámci hry. Posouzení bude provedeno v kontextu nastaveného konceptu hry z pohledu její vhodnosti a „přístupnosti“ pro cílovou skupinu žáků středních škol (s ohledem na obvyklé znalosti ekonomiky, teorie řízení firmy a souvisejících obecných témat).

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Současně bude hodnoceno řešení možností administrativních zásahů ze strany zadavatele v průběhu hry (přidávání nových herních aspektů, úpravy zadání). Pozitivně bude hodnoceno takové řešení, které bude uživatelsky přívětivé a pro obsluhu časově nejefektivnější.

Uvedené aspekty budou hodnoceny komplexně a každé nabídce bude přiděleno 0 – 20 bodů, přičemž maximální bodové hodnocení bude přiděleno nabídce v tomto dílčím hodnotícím kritériu nejlepší. Bodová hodnocení ostatních nabídek budou odvozena od nabídky nejvýhodnější, a to včetně odůvodnění konkrétního bodového zisku.

Způsob určení bodového zisku pro jednotlivé nabídky dle hodnotícího kritéria c) Zajištění bezpečnosti uživatelů aplikace (10 %)

Uchazeč ve své věcné nabídce představí způsob zajištění bezpečnosti uživatele aplikace z hlediska ochrany před počítačovými viry a nežádoucím softwarem a před nežádoucími zásahy třetích osob do herní strategie hráče (např. únik neveřejných dat a podkladů tvořených hráčem v rámci hry apod.). Součástí hodnocení bude též způsob zajištění ochrany dat a jejich případná obnova v případě havárie serveru a podobných nepředvídatelných událostí.

Uvedené aspekty budou hodnoceny komplexně a každé nabídce bude přiděleno 0 – 10 bodů, přičemž maximální bodové hodnocení bude přiděleno nabídce v tomto dílčím hodnotícím kritériu nejlepší (zajištění nejvyššího kvalitativního standardu bezpečnosti). Bodová hodnocení ostatních nabídek budou odvozena od nabídky nejvýhodnější, a to včetně odůvodnění konkrétního bodového zisku.

Způsob určení bodového zisku pro jednotlivé nabídky dle hodnotícího kritéria d) Metodika řešení a rozsah informační základny (10 %)

Uchazeč ve své věcné nabídce představí způsob zpracování informační základny (Položka č. 2), kde představí rozsah a hloubku prezentovaných informací a zároveň způsob, jakým bude informační základně začleněna do procesu hraní (jakým způsobem budou informace cílové skupině/hráči efektivně distribuovány).

Pozitivně bude hodnoceno takové řešení, které zajistí maximální objem prezentovaných dat, kde bude každé téma rozpracováno pro cílovou skupinu srozumitelně, ve standardizované struktuře a přiměřeném rozsahu. Současně bude pozitivně ohodnoceno takové řešení, které maximalizuje efekt a přínosnost zapojení dat z informační základny pro samotné hraní cílovou skupinou (efektivní, uživatelsky nenáročná a přínosná předávání informací cílové skupině).

Uvedené aspekty budou hodnoceny komplexně a každé nabídce bude přiděleno 0 – 10 bodů, přičemž maximální bodové hodnocení bude přiděleno nabídce v tomto dílčím hodnotícím kritériu nejlepší (zajištění nejvyššího kvalitativního standardu bezpečnosti). Bodová hodnocení ostatních nabídek budou odvozena od nabídky nejvýhodnější, a to včetně odůvodnění konkrétního bodového zisku.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	Bodové hodnocení v každém hodnotícím kritériu bude zaokrouhлено na 1 desetinné místo. Bodové zisky přidělené nabídkám v jednotlivých dílčích hodnotících kritériích se na závěr hodnocení sečtou. Bude sestaveno pořadí nabídek, přičemž nejvýhodnější nabídka bude mít nejvyšší počet získaných bodů. Odůvodnění metodiky hodnocení: Zadavatel zvolil s ohledem na požadavek hospodárnosti veřejné zakázky za dominantní hodnotící kritérium výši celkové nabídkové ceny. Ostatní marginální hodnotící kritéria byla zvolena s ohledem na objektivní nemožnost či neefektivitu „pevného“ zadání realizačního řešení. Uchazeč proto uvede ve své nabídce klíčové body tohoto realizačního řešení, na nichž hodnotící komise provede dle této metodiky transparentní hodnocení. Hodnotící kritéria byla nastavena dle nejlepšího vědomí zadavatele s cílem zajistit výstup zakázky v maximální kvalitě za co možná nejnížší celkovou cenu.
Požadavky na prokázání splnění základní, profesní a technické kvalifikace dodavatele:	Zadavatel požaduje prokázání splnění základních, profesních a technických kvalifikačních předpokladů dodavatele. Základní kvalifikační předpoklady splňuje dodavatel, který splňuje předpoklady uvedené v § 53 odst. 1 písm. a) až k) zák. č. 137/2006 Sb. Uchazeč doloží splnění základních kvalifikačních předpokladů předložením čestného prohlášení. Doporučujeme využít vzor čestného prohlášení z přílohy Výzvy. Profesní kvalifikační předpoklady splňuje dodavatel, který předloží: a) obdobně s § 54 písm. a) zákona Výpis z obchodního rejstříku, pokud je v něm zapsán, či výpis z jiné obdobné evidence, pokud je v ní zapsán. b) obdobně s § 54 písm. b) zákona Doklad o oprávnění k podnikání podle zvláštních právních předpisů v rozsahu odpovídajícím předmětu veřejné zakázky, zejména doklad prokazující příslušné živnostenské oprávnění či licenci. Doklady prokazující splnění základních kvalifikačních předpokladů a výpis z obchodního rejstříku nesmějí být starší 90 dnů ke dni podání nabídky. Profesní kvalifikační předpoklady dokládá uchazeč prostou kopií příslušného dokladu. Technické kvalifikační předpoklady splňuje dodavatel, který předloží: a) Seznam významných dodávek, s obdobným plněním jako v této předmětné zakázce (počítačové hry), úspěšně realizovaných v posledních 3 letech, ve kterém bude uveden název služby, její stručný popis, ze kterého musí být patrné, že se jedná o službu s obdobným plněním jako v této předmětné zakázce, termín plnění, hodnota zakázky bez DPH, kontakt na zástupce zadavatele pro možné ověření této reference. Pro zpracování Seznamu doporučujeme využít příslušnou přílohu této výzvy. b) Přílohou Seznamu významných referencí bude Osvědčení o

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	referenci, které bylo vydáno objednatelem příslušné služby. Osvědčení předloží uchazeč v prosté kopii. Takto uchazeč doloží minimálně 1 úspěšně poskytnutou referenční službu s hodnotou plnění minimálně 100.000,- Kč bez DPH, a to za každou prokazovanou službu. Technické kvalifikační předpoklady dále splňuje dodavatel, který obdobně s § 56 odst. 2 písm. b) zákona doloží požadovanou úroveň realizačního týmu, tedy předložením čestného prohlášení - seznamu techniků (realizační tým). Uchazeč prokáže splnění tohoto kvalifikačního předpokladu předložením seznamu členů realizačního týmu, kteří se budou podílet na plnění veřejné zakázky po celou dobu její realizace (budou garantovat kvalitu výstupů), a to bez ohledu na to, zda se jedná o zaměstnance uchazeče nebo osoby v jiném vztahu k uchazeči. Zadavatel ke splnění tohoto kvalifikačního předpokladu požaduje, aby uchazeč níže uvedeným způsobem prokázal, že realizační tým splňuje následující požadavky: • Garant odbornosti (vzdělávací aspekt) bude disponovat ukončeným úplným vysokoškolským vzděláním v oblasti vzdělávání na magisterském stupni. Profesní životopis není vyžadován. • Garant odbornosti (IT aspekt) bude disponovat úspěšně ukončeným úplným vysokoškolským vzděláním v oblasti informačních technologií a souvisejících oborů na magisterském stupni. Profesní životopis není vyžadován. • Garant grafického zpracování bude disponovat alespoň úspěšně ukončeným úplným středoškolským vzděláním s maturitou a dále minimálně 3letou praxí v oblasti tvorby počítačové grafiky. V přiloženém profesním životopisu budou definovány zakázky a práce, který se člen realizačního týmu aktivně zapojil, přičemž bude prokázána praxe v uvedené požadované délce trvání. Tento kvalifikační předpoklad je možné splnit též kumulativně (prokázání více aspektů jedinou osobou). Seznam členů realizačního týmu bude obsahovat následující údaje: • Jméno a příjmení člena realizačního týmu • Funkce při plnění veřejné zakázky • Dosažené vzdělání Formulář seznamu, vč. textu požadovaného souvisejícího čestného prohlášení je k dispozici v přílohách výzvy. Přílohou tohoto seznamu budou alespoň následující doklady: • Doklad o dosaženém vzdělání, který prokazuje splnění výše uvedených technických kvalifikačních předpokladů na „Garanta odbornosti (vzdělávací aspekt)“ • Doklad o dosaženém vzdělání, který prokazuje splnění výše uvedených technických kvalifikačních předpokladů na
--	---

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	„Garanta odbornosti (IT aspekt)“ - Doklad o dosaženém vzdělání, který prokazuje splnění výše uvedených technických kvalifikačních předpokladů na „Garanta grafického zpracování“ - Profesní životopis „Garanta grafického zpracování“. Na zakázce se mohou účastnit i další osoby. Jejich uvedení v seznamu členů realizačního týmu zadavatel nepožaduje. Veškeré doklady k prokázání kvalifikačních předpokladů může uchazeč předložit v prosté kopii. Originály pak přeloží pouze vybraný dodavatel při podpisu smlouvy.
Požadavek na uvedení kontaktní osoby uchazeče:	Uchazeč ve své nabídce uvede kontaktní osobu ve věci zakázky, její telefon a e-mailovou adresu.
Požadavek na písemnou formu nabídky (včetně požadavků na písemné zpracování smlouvy dodavatelem):	Nabídka musí být zadavateli podána v písemné listinné formě. Požadavek na písemnou formu je považován za splněný tehdy, pokud je nabídka podepsána osobou oprávněnou jednat jménem uchazeče či za uchazeče. <u>Návrh smlouvy (závazný vzor v příloze), který je povinnou součástí nabídky, musí být akceptován (podepsán) osobou oprávněnou jednat jménem uchazeče či za uchazeče. Uchazeč rovněž do smlouvy doplní své identifikační údaje a především v příslušném článku nabídkovou cenu v uvedeném členění (jednotková cena).</u>
Požadavek na zpracování nabídky a způsob zpracování nabídkové ceny	Úprava nabídky - Nabídka bude zpracována v českém jazyce. Doklady o dosaženém vzdělání v rámci prokazování technické kvalifikace je možné předložit v latinském jazyce. - Doporučení: Nabídka bude odevzdána ve vytištěné, pevně spojené podobě tak, aby bylo zabráněno ztrátě či výměně jednotlivých listů nabídky. Veškeré části nabídky budou po spojení tvořit jeden celek. - Nabídka nebude obsahovat přepisy a opravy, které by mohly zadavatele uvést v omyl. - Nabídka bude podána písemně v uzavřené obálce s výzvou „NEOTEVÍRAT!“ Obálka bude dále výrazně označena nápisem „Výběrové řízení: Interaktivní počítačová hra Virtuální podnik v reálném čase“. Na obálce bude uvedeno též jméno (název) uchazeče s adresou. - Nabídka bude předložena v 1 originále v listinné podobě. Obecné požadavky na obsah nabídky Uchazeč předloží svou nabídku v souladu s následující doporučenou strukturou: Krycí list nabídky a nabídková cena. Uchazeč předloží Krycí list s uvedením kontaktních a identifikačních údajů uchazeče. V této kapitole rovněž uvede nabídkovou cenu v požadovaném členění. Požadované údaje jsou specifikovány v příloze výzvy, zadavatel doporučuje tento příložený

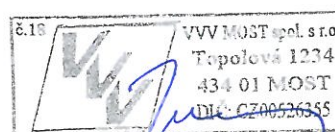
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	formulář využít při sestavování nabídky uchazeče. • Doklady osvědčující splnění základních kvalifikačních předpokladů. • Doklady osvědčující splnění profesních kvalifikačních předpokladů. • Doklady osvědčující splnění technických kvalifikačních předpokladů. • Věcná část nabídky uvede popis nabízeného plnění, kde budou akcentovány zejména aspekty podléhající hodnocení. • Návrh smlouvy o dílo, který je akceptovaný (podepsaný oprávněnou osobou). Uchazeč využije text smlouvy uvedený mezi přílohami výzvy. Uchazeč nesmí upravit návrh smlouvy tak, aby byla dotčena práva zadavatele. Pokud tak učiní, vyhrazuje si zadavatel právo tento text korigovat v rámci procesu finalizace smlouvy s vybraným uchazečem do původní uvedené podoby. Zpracování nabídkové ceny Nabídková cena bude stanovena pro danou dobu plnění jako cena nejvýše přípustná a nepřekročitelná se započtením veškerých nákladů, rizik a zisku v souladu s podmínkami uvedenými v této výzvě a jejich přílohách. Uchazeč uvede cenu v Kč, a to v členění na cenu bez DPH, sazbu DPH, výši DPH a cenu celkem vč. DPH. Pokud se jedná o neplátce DPH, uvede konečnou cenu ve libovolném sloupci a vhodně a viditelně v nabídce uvede, že není plátcem DPH. Nabídková cena nebude měněna v souvislosti s vývojem inflace, hodnotou kurzu české koruny ani jinými faktory s vlivem na měnový kurs a stabilitu měny. Výjimkou je pouze změna daňových předpisů, potom je možná, ve vztahu k příslušné změně sazby DPH, změna fakturované ceny vč. DPH oproti uvedené nabídkové ceně. Nabídková cena bude zahrnovat veškeré práce, dodávky a činnosti vyplývající ze zadávacích podkladů.
Povinnost uchovávat doklady a umožnit kontrolu:	Smlouva s vybraným dodavatelem musí zavazovat dodavatele, aby umožnil všem subjektům oprávněným k výkonu kontroly projektu, z jehož prostředků je dodávka hrazena, provést kontrolu dokladů souvisejících s plněním zakázky. Dodavatel se zavazuje k jejich archivaci do konce roku 2025, pokud český právní řád nestanovuje lhůtu delší.
Další podmínky pro plnění zakázky:	Nabídka musí být podána v českém jazyce. Zadavatel připouští předložení vysokoškolských diplomů (prokázání technické kvalifikace) v latinském jazyce. Nepřipouští se variantní ani elektronické podání nabídky. Doplňující otázky, příp. žádosti o poskytnutí zadávací dokumentace a ostatních zadávacích podkladů musí být směřovány výhradně na

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

	uvedenou kontaktní osobu. Analogicky je možno smluvit též prohlídku jednoho z míst realizace zakázky – sídla uchazeče. Předložením nabídky uchazeč akceptuje veškeré zadávací podmínky. Zadavatel si vyhrazuje právo zadávací řízení před jeho ukončením z jakéhokoliv důvodu zrušit, nejpozději však do uzavření smlouvy. Zadávací lhůta činí 90 kalendářních dní od uplynutí lhůty pro podávání nabídek. V případě, že tyto zadávací podklady výslovně neřeší některou otázku, použijí se právní předpisy a další dokumenty vztahující se k programu OPVK. Analogicky se postupuje, pokud zadávací podklady odchylně upravují některé kogentní ustanovení příslušné legislativy.
Podmínky poskytnutí zadávací dokumentace	Zadávací dokumentace není zpracována. Veškeré zadávací podklady (tato Výzva a její přílohy) budou případným dalším zájemcům poskytnuty na základě žádosti směřované na kontaktní osobu. Veškeré zadávací podklady jsou rovněž k dispozici volně ke stažení na webu zprostředkujícího subjektu opvk.kr-ustecky.cz
Přílohy	1. Krycí list a nabídková cena 2. Čestné prohlášení k základním kvalifikačním předpokladům 3. Seznam významných zakázek 4. Seznam členů realizačního týmu 5. Návrh smlouvy
Zadavatel si vyhrazuje právo zadávací řízení před jeho ukončením zrušit, nejpozději však před uzavřením smlouvy.	

V Mostě dne 6. června 2013



RNDr. Jaroslav Jochman
jednatel
VVV MOST spol. s r.o.

Kontaktní osoba:

Jméno:	Edita
Příjmení:	Janstová
E-mail:	janstova@vvvmost.cz
Telefon:	775 900 737