



Z131/2019-2

ZMLUVA O VYTVORENÍ A POUŽITÍ DIELA

uzatvorená podľa zákona č. 185/2015 Z. z. o autorskom práve a právach súvisiacich s autorským právom (autorský zákon) v znení neskorších predpisov medzi zmluvnými stranami:

SLOVENSKÁ NÁRODNÁ GALÉRIA, štátna príspevková organizácia Ministerstva kultúry Slovenskej republiky

Sídlo: Riečna 1, 815 13 Bratislava

Štatutárny orgán: Mgr. Alexandra Kusá, PhD. – generálna riaditeľka

IČO: 00 164 712

DIČ:

IČ DPH:

Bankové spojenie: Štátna pokladnica

Číslo účtu: IBAN SK858 18000000007000117526

(ďalej len „SNG“ alebo „objednávateľ“)

a

Unfold

Adresa: 39 Waveney Avenue, London, SE15 3UQ

IČO: 10038683

DIČ:

IČ DPH:

Konateľ: Philo van Kemenade

Bankové spojenie:

Číslo účtu:

(ďalej len „dodávateľ“)

Článok 1 Predmet zmluvy

1. Predmetom zmluvy je záväzok dodávateľa vytvoriť pre objednávateľa dielo špecifikované v článku 2 tejto zmluvy (ďalej len „dielo“) a záväzok objednávateľa zaplatiť dodávateľovi za vytvorené dielo odmenu podľa článku 3 tejto zmluvy, ako aj úprava práv a povinností zmluvných strán súvisiacich s vytvorením diela a udelenie súhlasu dodávateľa na použitie diela spôsobom a na účel, dohodnutým v článku 5 tejto zmluvy.

Článok 2 Dielo, čas a miesto dodania diela

1. Dodávateľ sa zaväzuje vytvoriť svojou vlastnou tvorivou činnosťou dielo **interaktívna aplikácia „Povstalec z Myjavy / Insurgent from Myjava“**. Špecifikácia, rozpis prác a návrh dizajnu tvoria prílohu č. 1 tejto zmluvy.
2. Dodávateľ je povinný odovzdať dielo v priestoroch objednávateľa uvedených v bode 1 tohto článku najneskôr do **20. februára 2019**.



Článok 3 Odmena a platobné podmienky

1. Odmena za vytvorenie diel je stanovená na základe dohody zmluvných strán **celkom vrátane DPH 4500,00 € - slovom štyritisícpäťsto** (dodávateľ nie je platca DPH). Táto odmena zahŕňa aj odmenu za použitie diela podľa článku 5 tejto zmluvy. Práce nad rámec tejto zmluvy uvedené v prílohe č. 1 (vrátane opravy chýb po 8. marci 2019) budú spoplatnené sadzbou **40 €/hod** a realizované formou objednávky zaslanej Objednávateľom Dodávateľovi. Faktúra bude Dodávateľom vystavená až po uskutočnení prác a ich prevzatí Objednávateľom.
2. Zmluvné strany sa dohodli, že dodávateľ, okrem odmeny podľa odseku 1 tohto článku nemá nárok na žiadnu inú odmenu, ani úhradu nákladov, výdavkov alebo poplatkov spojených s vytvorením diela a odovzdaním veci (nosiča), ktorej prostredníctvom je dielo vyjadrené.
3. Odmena za vytvorenie diela, resp. udelenie licencie na použitie diela, bude uhradená v lehote 30 dní po riadnom dodaní diela objednávatelovi na účet dodávateľa vo zvolenom peňažnom ústave uvedený v záhlaví tejto zmluvy.

Článok 4 Práva a povinnosti zmluvných strán

1. Dodávateľ sa zaväzuje vytvoriť dielo osobne a na vlastnú zodpovednosť.
2. Dodávateľ zodpovedá objednávatelovi za porušenie cudzích autorských práv a za spôsobenú škodu.
3. Dodávateľ sa zaväzuje sprístupniť objednávatelovi testovaciu verziu počas vývoja aplikácie.
4. Dodávateľ sa zaväzuje predložiť objednávatelovi na schválenie grafický dizajn aplikácie.
5. Objednávateľ poskytne dodávateľovi priestor na serveri, na ktorom bude aplikácia hostovaná.
6. Objednávateľ sa zaväzuje poskytnúť dodávateľovi digitálne reprodukcie, texty a ďalšie podklady potrebné pre vytvorenie aplikácie.
7. Objednávateľ sprostredkuje dodávateľovi podklady pre prípravu grafického dizajnu aplikácie.
8. Objednávateľ môže od tejto zmluvy odstúpiť, ak nebolo dielo vytvorené podľa zadanej objednávky, alebo ak má dielo neodstrániteľné nedostatky. V prípade, ak ide o odstrániteľné nedostatky, ktoré môže dodávateľ v primeranej lehote odstrániť, SNG môže odstúpiť od zmluvy len ak v tejto lehote dodávateľ nedostatky neodstráni.
9. Objednávateľ je povinný poskytnúť dodávateľovi súčinnosť pri odovzdaní diela, v prípade potreby poskytnúť dodávateľovi všetky potrebné podklady a zadania k vytvoreniu diela.
10. Zmluvné strany spíšu o odovzdaní a prevzatí diela odovzdávací protokol.
11. Dodávateľ je povinný poskytnúť súčinnosť Objednávateľovi pri riešení chýb v chode interaktívnej aplikácie počas 2 týždňov od odovzdania aplikácie (od 20. februára do 8. marca). Objednávateľ bude kontaktovať spôsobilú kontaktnú osobu dodávateľa:
Meno a priezvisko: Philo van Kemenade
e-mail: philo@unfold.is

Článok 5 Spôsob použitia diela a udelenie licencie

1. Dodávateľ vytvorí a sprístupní dielo pod MIT licenciou a zverejní zdrojový kód na verejnom Github repozitári.
2. Zmluvné strany prehlasujú, že sprístupnenie diela ako verejného vlastníctva je v cene odmeny.

Článok 6 Záverečné ustanovenia

1. Táto zmluva nadobúda platnosť dňom jej podpísania zmluvnými stranami. Táto zmluva je povinne zverejňovanou zmluvou v zmysle § 5a zákona č. 211/2000 Z. z. o slobodnom prístupe k informáciám a o zmene a doplnení niektorých zákonov v platnom znení. Zmluvné strany berú na vedomie a súhlasia, že táto zmluva vrátane všetkých jej súčastí a príloh bude zverejnená v Centrálnom registri zmlúv (ďalej len „register“). Register je verejný zoznam povinne zverejňovaných zmlúv, ktorý vedie Úrad vlády Slovenskej republiky v elektronickej podobe. Zverejnenie zmluvy v registri sa nepovažuje za porušenie ani za ohrozenie obchodného tajomstva a informácie označené v tejto zmluve ako dôverné v zmysle § 271 odsek 1 Obchodného zákonníka sa nepovažujú za dôverné informácie. Zmluva je účinná dňom nasledujúcim po dni jej zverejnenia v registri, pričom SNG sa zväzuje zabezpečiť jej zverejnenie.
2. Zmluvné strany prehlasujú, že si túto zmluvu pred jej podpísaním prečítali, že bola uzatvorená po vzájomnom prerokovaní podľa ich slobodnej vôle, určite a zrozumiteľne.
3. Táto zmluva sa riadi slovenským právnym poriadkom, predovšetkým príslušnými ustanoveniami zákona č. 185/2015 Z. z. o autorskom práve a právach súvisiacich s autorským právom (autorský zákon) v znení neskorších predpisov a Občianskeho zákonníka.
4. Táto zmluva je vyhotovená v štyroch exemplároch, z ktorých jeden exemplár dostane dodávateľ a ostatné ostávajú pre potrebu objednávateľa.

V dňa

V dňa

Slovenská národná galéria

Mgr. Alexandra Kusá, PhD.

generálna riaditeľka

Unfold

Philo van Kemenade

konateľ

Prílohy:

Príloha 1 – špecifikácia, rozpis prác a návrh dizajnu

SNM Myjava - Insurgent Composer

Project Breakdown

Unfold Collective Ltd.
March 2019

Background

As part of the exhibition redesign at the Museum of the Slovak National Councils in Myjava, Unfold Collective Ltd (Unfold) will design and develop a touch screen application inviting visitors to compose their own insurgent to fight in the 1848 Slovak rebellion. For this project Unfold is contracted by the Slovak National Gallery (the Client).

Development Specification

Unfold will develop a browser-based software application that will be optimized for a modern web browser (Chrome or Firefox) running on Windows 10.

The app will be optimized for the screen size 1920x1080.

Unfold will make a preliminary version available for testing on the Client's hardware.

The Client will test functionality on the following hardware:

"24" iiyama ProLite T2435MSC-B2 MultiTouch and an Intel Compute Stick / Windows 10 / Chrome browser."

The Client will take care of hardware replacement if functionality is not as desired due to issues related to hardware.

User Flow

1. Landing page

Default screen in which the visitor first meets the application.

Contains:

- Title
- Tagline introducing the concept + narrative
- Start button
- Attractive background

2. Choose character

The first choice the visitor gets to make is which character they want to turn into an insurgent.

Contains:

- Set of characters to be selected
- Panel showing stats on selected character
- Navigation to select character from set of characters
- Button to confirm selection

3. Choose outfit

Once a character has been selected, the visitor has the opportunity to select different pieces of clothing in order to compose an insurgent outfit of their choice.

Contains:

- User controls to choose part of outfit to select
- User controls to select specific outfit part from set of parts
- Button to confirm selection

4. Compose weapon

People will be able to compose their own weapon from basic parts that were commonly used by Slovak insurgents. The basis for this is formed by larger weapons and tools, such as the rifles and farming instruments on display in the exhibition. Various smaller items will be available to attach onto the larger tools. The interaction design will be based on the composition step in the Apprentice of Okolicne application.

Contains:

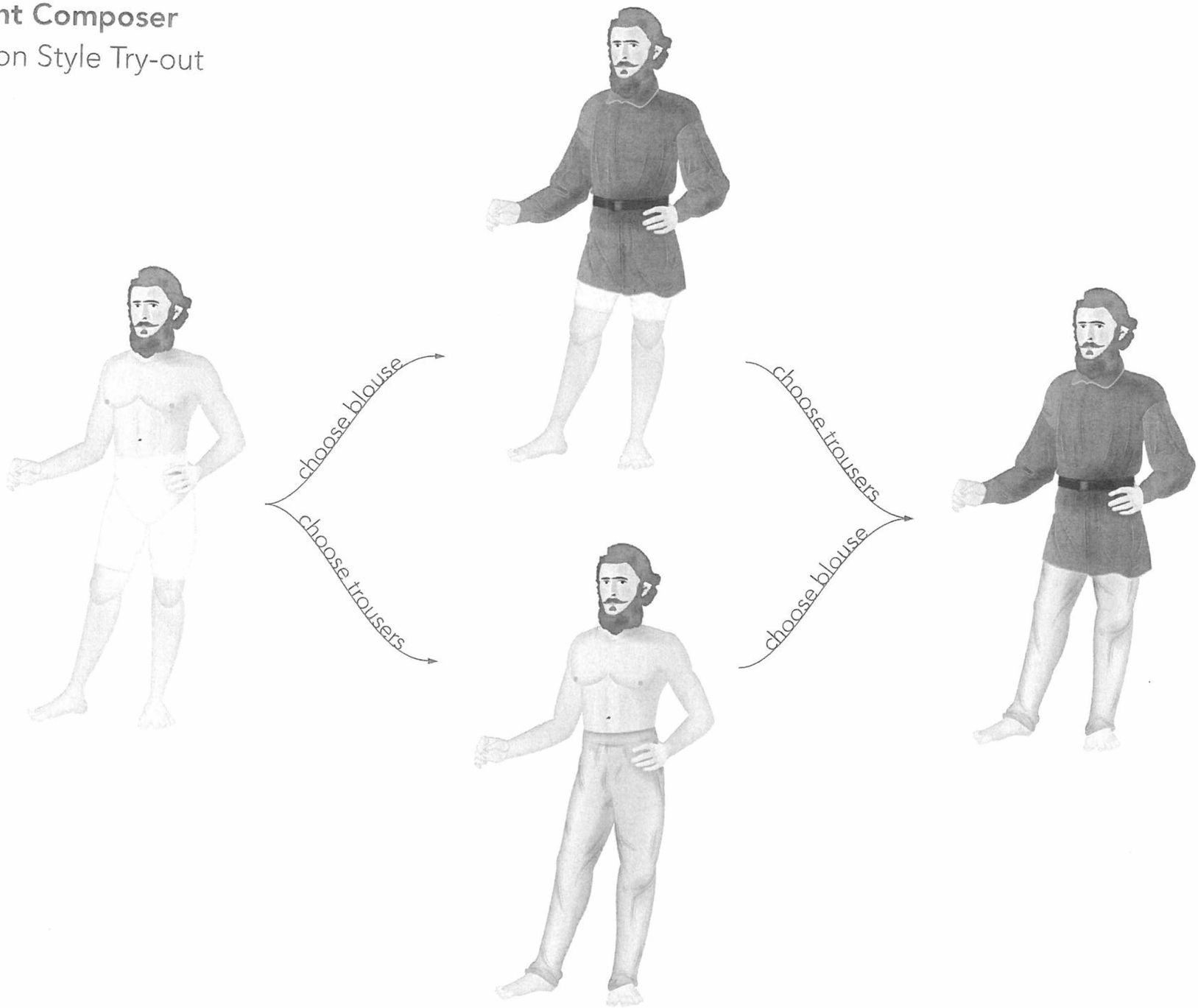
- User controls to select larger weapon as base
- Free hand 'sticker' interaction to attach smaller items onto the larger base
- Button to complete composition

5. App generates insurgent

For increased dramatic effect a small loading screen shows the visitor that their composition is being generated.

Insurgent Composer

Illustration Style Try-out



6. Insurgent in full outfit with weapon

Once the generation is completed, the visitor is shown the result of their creative process. This will be the first time they see their insurgent in full glory including the outfit and custom made weapon.

Contains:

- Insurgent dressed in outfit wielding custom made weapon
- Button to send insurgent by email, see 7.
- Button to navigate to gallery of all compositions , see 8.
- Button to navigate back to landing page (also on timer)

7. Send insurgent by email

From the final insurgent presentation screen (6.) visitors can share their insurgent composition by email (connectivity permitting).

8. Gallery of compositions

All finalised insurgent compositions are saved to a gallery view, where visitors can explore previously created insurgents and see the variety of what have been created by others.

9. Instagram of compositions

The application will automatically post finalised insurgent compositions to a special Instagram account (connectivity permitting). This needs to be communicated clearly as part of the installation.

Work Packages

1. Research

Familiarising with content of exhibition and historical period. Understanding the audience needs and constraints.

2. Concept & Narrative Design

Designing the concept of the app as well as a narrative experience for visitors, giving them a motivation to engage and finish the experience.

3. UX & UI Design

Designing how users navigate through the app. Designing specific user interface elements to facilitate navigation, selection of character styles and free form composition of weapon.

4. Graphic Design

Designing an overall visual style for the application. Designing graphics and layouts for user interface components, based on 3.

5. Content preparation & Illustration

Preparation of painting / graphics / drawing elements for use as building blocks in the app. Besides exiting visual elements, there will be parts that have to be illustrated.

6. Software Development

Architecture for new UX design and required data models. Implementation of all new user interface components, integration of content, styling according to graphic design.

7. User & Device Testing

Our design process will involve an iterative development phase, during which partial functionality will be tested to experiment with designs and find out what works best for the users of the app.

In later stages the app will need to go through several thorough device tests to ensure all functionality performs as expected on the final hardware it will be deployed on.