
SUBLICENČNÁ ZMLUVA

medzi

**Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a
informatizácie Slovenskej republiky**

a

Mesto Prešov

Táto SUBLICENČNÁ ZMLUVA sa uzatvára podľa ustanovenia § 65 a nasl. v spojení s ustanovením § 72 zákona č. 185/2015 Z. z. Autorský zákon v znení neskorších predpisov (ďalej len „**Autorský zákon**“) (ďalej len „**sublicenčná zmluva**“) medzi zmluvnými stranami:

Poskytovateľ: Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie Slovenskej republiky
Sídlo: Pribinova 4195/25, 811 09 Bratislava
IČO: 50 349 287
IČ DPH: SK2120287004
Štatutárny orgán: Richard Raši, minister investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie Slovenskej republiky
(ďalej ako „**Poskytovateľ**“)

a

Nadobúdateľ: Mesto Prešov
Sídlo: Hlavná 73, 080 01 Prešov
IČO: 00327646
DIČ: 2021225679
Štatutárny orgán: Ing. František Ol'ha, primátor
(ďalej ako „**Nadobúdateľ**“)

(Nadobúdateľ a Poskytovateľ ďalej jednotlivo aj ako „**zmluvná strana**“ a spoločne ako „**zmluvné strany**“)

PREAMBULA

- 1.1 Hackathon je kreatívne a intenzívne podujatie, ktoré slúži na zber nových nápadov a ideí. Pozýva rôznorodé tímy programátorov, dátových expertov, dizajnérov, grafikov a biznis expertov, ktorí pracujú na jednom zo zadaní. Po 24 - 48 hodinách vytvoria riešenia, ktoré sú prezentované a porota určí 1., 2. a 3. miesto, ktoré bude odmenené finančnou odmenou (prize money), prípadne odmenami partnerov. Výstupom z hackathonu môže byť aplikácia, webstránka, idea alebo obdobný kreatívny výstup. V prípade, ak je výstupom hackathonu výsledok tvorivej duševnej činnosti autora, ide o dielo v súlade s ustanovením § 3 ods. 1 Autorského zákona.
- 1.2 Výsledkom 11. hackathonu zo série hackathonov financovaných z Plánu obnovy a odolnosti Slovenskej republiky, (ďalej len „**POO SR**“) konaného dňa 4.- 5.9.2024 na tému „Digitálny občan“, je riešenie poskytovateľa licencie nazvané „Prešov Digital“ (ďalej len „dielo“). Dielo je aplikácia, ktorá občanom umožňuje jednoducho nahlasovať mestské problémy a podávať návrhy. Využíva gamifikáciu na zvýšenie angažovanosti a umelú inteligenciu na rýchle spracovanie podnetov. Cieľom je zefektívniť komunikáciu medzi občanmi a úradmi a podporiť participatívne plánovanie (ďalej len „**Dielo**“). S autormi Diela ako poskytovateľmi licencie uzatvoril dňa 12.11.2024 Poskytovateľ licenčnú zmluvu č. 1417/2024, predmetom ktorej bolo udelenie licencie Nadobúdateľovi na použitie Diela (ďalej len „**licencia**“) (ďalej len „**Licenčná zmluva č. 1417/2024**“).
- 1.3 Nadobúdateľ je prijímateľom prostriedkov mechanizmu POO SR na základe Zmluvy o poskytnutí prostriedkov mechanizmu na podporu obnovy a odolnosti č. 712/2024 uzatvorenej medzi Poskytovateľom ako Vykonávateľom a Nadobúdateľom ako Prijímateľom dňa 21. 06. 2024 (ďalej len „**Zmluva o PPM**“), na základe ktorej sú Nadobúdateľovi poskytnuté prostriedky mechanizmu POO SR za účelom realizácie projektu: Digitálny občan, kód projektu: 17I05-04-V03-00013, ktorého návrh riešenia je výsledkom 10. hackathonu (ďalej ako „**projekt**“). Nakoľko je realizácia projektu financovaná z prostriedkov mechanizmu POO SR schváleného uznesením vlády Slovenskej republiky č. 221 zo dňa 28. 04. 2021, sú Poskytovateľ a Nadobúdateľ povinní postupovať tak, aby boli dodržané ciele Komponentu 17, Investície č. 5 „*Granty so zjednodušenou administratívou („Fast grants“) – hackathony*“.

2. PREDMET ZMLUVY

- 2.1 Predmetom sublicenčnej zmluvy je záväzok Poskytovateľa udeliť Nadobúdateľovi bezodplatný súhlas na použitie Diela (ďalej len „**sublicencia**“) v rozsahu licencie udelenej Poskytovateľovi Licenčnou zmluvou č. 1417/2024, za podmienok stanovených v tejto sublicenčnej zmluve.
- 2.2 Dielo je detailne špecifikované v prílohách č. 1 a 2 tejto sublicenčnej zmluvy, pričom jeho súčasťou je kompletná a akákoľvek dokumentácia, ktorá bude počas trvania Licenčnej zmluvy č. 1417/2024 vyhotovená poskytovateľom licencie podľa Licenčnej zmluvy č. 1417/2024, vrátane dokumentácie k zdrojovým kódom (ak je súčasťou aj zdrojový kód).
- 2.3 Zmluvné strany berú na vedomie, že vykonanie Diela je financované z prostriedkov mechanizmu POO SR. Prostriedky mechanizmu POO SR sú zdrojovo kryté z prostriedkov z rozpočtu EÚ.

3. SUBLICENCIA

- 3.1 Poskytovateľ týmto udeľuje k Dielu Nadobúdateľovi bezodplatnú sublicenciu, ktorá je v súlade s oprávnením Poskytovateľa udeliť inému orgánu verejnej správy Slovenskej republiky sublicenciu na použitie Diela, vrátane subjektov ovládaných v zmysle ustanovenia § 66a zákona č. 513/1991 Zb. Obchodný zákonník alebo subjektov zriadených orgánom verejnej správy za účelom plnenia úloh vo verejnom záujme (bez ohľadu na právnu formu), pokiaľ to nie je v rozpore s pravidlami na ochranu hospodárskej súťaže.
- 3.2 Sublicencia udelená podľa tejto sublicenčnej zmluvy zodpovedá súhlasu poskytovateľa licencie používať Dielo udeleného Nadobúdateľovi v rozsahu licencie podľa Licenčnej zmluvy č. 1417/2024, t. j. v rozsahu licencie udelenej ako nevýhradnej, časovo neobmedzenej (po dobu trvania majetkových autorských práv), územne obmedzenej na územie Slovenskej republiky, v neobmedzenom rozsahu (najmä na neobmedzený počet zariadení a užívateľov) a na všetky spôsoby použitia a akéhokoľvek iné nakladanie s Dielom (vrátane vykonávania zmien a úprav) v súlade s ustanovením § 19 ods. 4 Autorského zákona.
- 3.3 Dokumentácia je prístupná na <https://upvi.sharepoint.com/sites/FastGrants-Hackathons/Shared%20Documents/Forms/AllItems.aspx?ga=1&id=%2Fsites%2FFastGrants%2DHackathons%2FShared%20Documents%2FGeneral%2F000%5FVerifikacny%20mechanizmus%2F10%5FDigit%C3%A1lny%20ob%C4%8Dan&viewid=34cdb900%2Da382%2D4946%2Da0ff%2Dc44f952fb91b>.
- 3.4 Poskytovateľ vyhlasuje, že je v celom rozsahu oprávnený udeliť sublicenciu v zmysle tejto sublicenčnej zmluvy.

4. ODMENA ZA SUBLICENCIU

- 4.1 Zmluvné strany sa dohodli, že Poskytovateľ udeľuje Nadobúdateľovi sublicenciu bezodplatne.

5. TRVANIE ZMLUVY

- 5.1 Táto sublicenčná zmluva je uzatvorená na dobu neurčitú (po dobu trvania majetkových práv autorov Diela).
- 5.2 Túto sublicenčnú zmluvu možno predčasne ukončiť vzájomnou dohodou zmluvných strán.

6. ZÁVEREČNÉ USTANOVENIA

- 6.1 Táto sublicenčná zmluva nadobúda platnosť dňom jej podpisu oboma zmluvnými stranami a účinnosť dňom nasledujúcim po dni jej prvého zverejnenia v Centrálnom registri zmlúv vedenom Úradom vlády Slovenskej republiky.
- 6.2 Táto sublicenčná zmluva je v listinnej podobe vyhotovená v štyroch (4) rovnopisoch, z toho dva (2) pre Nadobúdateľa a dva (2) pre Poskytovateľa. Uvedený počet listinných rovnopisov a ich rozdelenie sa rovnako vzťahuje aj na uzavretie každého dodatku k sublicenčnej zmluve. Dohoda zmluvných strán o počte rovnopisov sa neuplatní v prípade, ak k uzavretiu sublicenčnej zmluvy (resp. dodatku k nej) dochádza elektronicky v súlade so zákonom č. 272/2016 Z. z. o dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zmene a doplnení niektorých zákonov (zákon o dôveryhodných službách) v znení neskorších predpisov. V prípade, ak k uzavretiu sublicenčnej zmluvy (resp. dodatku k nej) dochádza elektronicky, dátumy podpisov zmluvných strán sú uvedené pri kvalifikovaných elektronických podpisoch/pečatiach zmluvných strán, ak nie je použitá kvalifikovaná elektronická časová pečiatka podľa zákona o dôveryhodných službách.
- 6.3 Vo veciach neupravených touto sublicenčnou zmluvou sa zmluvný vzťah spravuje Autorským zákonom, ako aj zákonom č. 40/1964 Zb. Občiansky zákonník v znení neskorších predpisov a ďalšími súvisiacimi všeobecne záväznými právnymi predpismi. Ak takýchto ustanovení niet, použijú sa ustanovenia im svojou povahou a obsahom najbližšie. Ak niet ani tých, použijú sa základné princípy súkromného práva s cieľom naplnenia účelu tejto sublicenčnej zmluvy.
- 6.4 Zmluvné strany sa dohodli, že akékoľvek zmeny a doplnenia tejto sublicenčnej zmluvy je možné vykonávať iba formou písomného a očíslovaného dodatku.
- 6.5 Ak niektoré ustanovenia tejto sublicenčnej zmluvy nie sú celkom alebo sčasti účinné alebo neskôr stratia účinnosť, nie je tým dotknutá platnosť ostatných ustanovení. Namiesto neúčinných ustanovení sa použije právna úprava, ktorá sa čo najviac približuje zmyslu a účelu tejto sublicenčnej zmluvy a následne v danej veci zmluvné strany čo najskôr uzatvoria písomný dodatok, tak aby bol v čo najväčšom možnom rozsahu dosiahnutý účel, ktorý v čase uzavretia tejto sublicenčnej zmluvy sledovali neplatným alebo neúčinným ustanovením. Obdobne budú zmluvné strany postupovať aj v prípade, ak sa zistí, že niektoré z ustanovení tejto sublicenčnej zmluvy je nevykonateľné.
- 6.6 Akúkoľvek zmenu uvedených identifikačných údajov alebo kontaktných údajov je zmluvná strana povinná bezodkladne oznámiť druhej zmluvnej strane.
- 6.7 Zmluvné strany vyhlasujú, že ich prejavy vôle byť viazaní touto sublicenčnou zmluvou sú slobodné, jasné, určité a zrozumiteľné. Zmluvná voľnosť oboch zmluvných strán nie je ničím obmedzená a sublicenčnú zmluvu nepodpisujú v tiesni, v omyle, a ani za nápadne nevýhodných podmienok.
- 6.8 Zmluvné strany vyhlasujú, že si túto sublicenčnú zmluvu riadne prečítali, jej obsahu porozumeli a na znak toho, že jej obsah zodpovedá ich skutočnej a slobodnej vôli, ju vlastnoručne podpísali.
- 6.9 Neoddeliteľnou súčasťou sublicenčnej zmluvy sú nasledovné prílohy
Príloha č. 1 – Technická špecifikácia
Príloha č. 2 – Prezentácia z hackathonu

Za Poskytovateľa v Bratislave dňa:

(dátum v elektronickom podpise)

Podpis:

Richard Raši, minister investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie Slovenskej republiky

(podpísané elektronicky v súlade so zákonom č. 272/2016 Z. z. o dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zmene a doplnení niektorých zákonov (zákon o dôveryhodných službách) v znení neskorších predpisov)

Za Nadobúdateľa v Prešove dňa:

(dátum v elektronickom podpise)

Podpis:

František Olša, primátor

(podpísané elektronicky v súlade so zákonom č. 272/2016 Z. z. o dôveryhodných službách pre elektronické transakcie na vnútornom trhu a o zmene a doplnení niektorých zákonov (zákon o dôveryhodných službách) v znení neskorších predpisov)

DIGITÁLNY OBČAN

4. - 5. september 2024, Park kultúry a oddychu, Prešov

noove s.r.o



Prešov
Digital

Riešenie podnetov a participatívneho plánovania

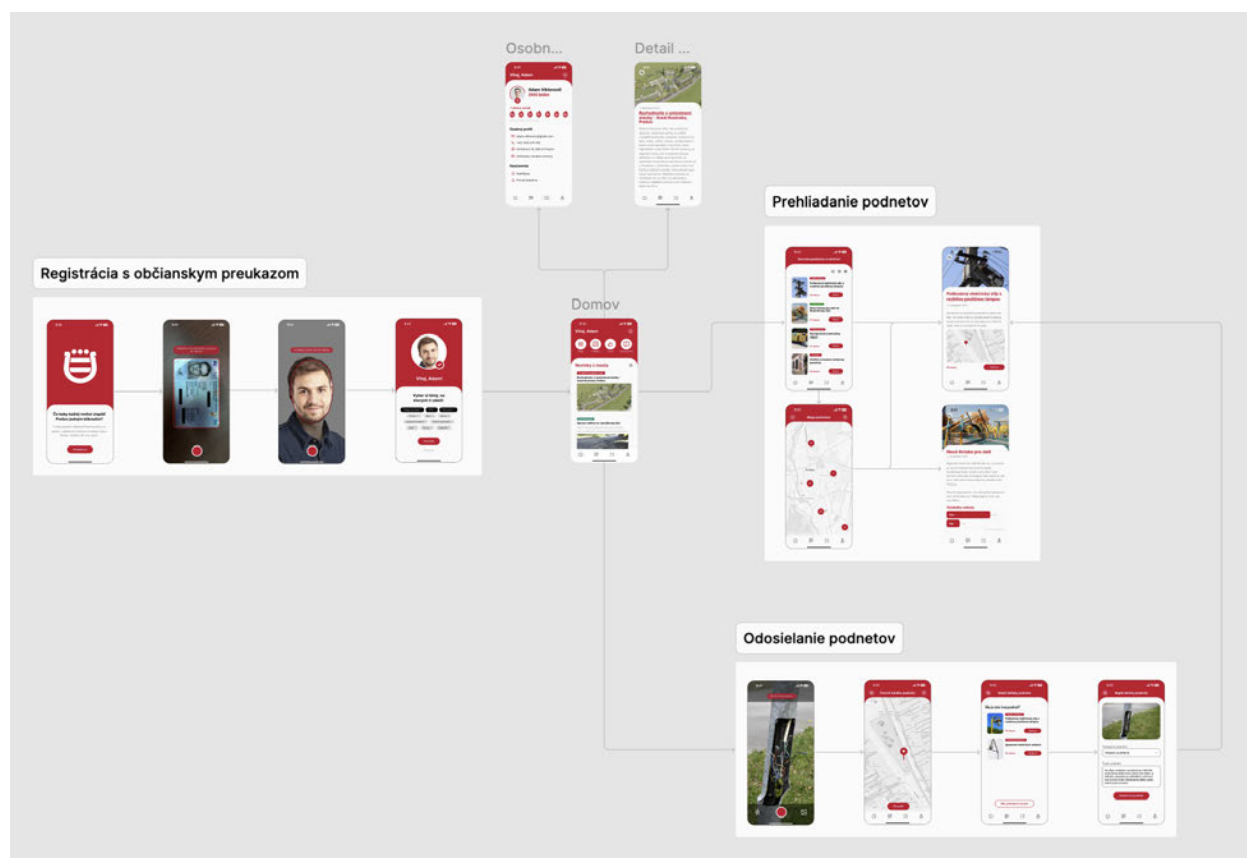
Mobilná aplikácia	3
Užívateľské rozhranie	3
Postup používania	4
Gamifikácia	5
Notifikácie	5
Technická implementácia	6
Administratívny panel	7
Backend	8
Architektúra	8
Táto schéma ukazuje integráciu Strapi CMS s databázou PostgreSQL, kde Strapi funguje ako headless CMS a spravuje viaceré tabuľky v rámci backendu.	8
Inšpirácia k dátovému modelu	8
Dátový model	9
Biometrické overenie identity	10
Využitie umelej inteligencie	11
Systém na správu obsahu - Strapi	13
Práca s GPS súradnicami - Plus Code	13
Gamifikácia	14
Prípadová štúdia: Duolingo	14
Prípadová štúdia: Slovnaft Move	15
V čom je Slovnaft Move inšpiratívny	16
Cenová Ponuka	17

Mobilná aplikácia

Mobilnú aplikáciu namiesto webovej platformy sme si vybrali hlavne kvôli jednoduchšej prístupnosti pre rýchle odoslanie podnetu, prístupnosti pre starších občanov a lepším možnostiam posielania notifikácií.

Užívateľské rozhranie

Rozhranie pre užívateľa aplikácie sme navrhli s cieľom jasnej navigácie, jednoduchšej a bezpečnej registrácie a hlavne jednoduchého procesu na nahrávanie podnetov.



Obrázok 1. Plán užívateľskej cesty

Interaktívne demo celého užívateľského rozhrania nájdete v [odovzdanej Figue](#) alebo na [tomto linku](#).

Postup používania

1. Registrácia pomocou občianskeho preukazu

- Občan odfotí svoj občiansky preukaz a následne svoju tvár pre overenie identity pomocou biometrie.
- Overenie prebieha pomocou zabezpečenej komunikácie so službou 3tej strany.

2. Vyplnenie osobných preferencií

- Občan si vyberie svoje preferencie, napríklad školstvo a parkovanie ak je rodič, alebo zeleň a kultúra ako senior.
- Tieto preferencie budú neskôr použité na zobrazovanie noviniek, podnetov a projektov na hlasovanie.

3. Zobrazenie noviniek

- Na domovskej stránke sa občanovi zobrazujú novinky, týkajúce sa primárne opráv, vylepšení a projektov v meste.
- Novinky sú zoradené podľa preferencií občana.

4. Pridanie nového podnetu

- Pridanie nového podnetu využíva technológiu AI a má za cieľ urýchliť celý proces a urobiť ho viac spoľahlivým
- Podrobný postup:
 1. **Odfotenie podnetu:** Občan odfotí cieľ podnetu, napríklad rozbitú lampu, výtlk v ceste a podobne. Môže aj nahráť už odfotenú fotku z galérie. V prípade, že systém identifikuje fotku ako explicitnú alebo irelevantnú, nezobrazí sa ostatným užívateľom.
 2. **Nastavenie polohy:** Na ďalšej obrazovke sa automaticky vyplní poloha z GPS alebo z metadát fotky (ak ide o fotku z galérie). Občan má možnosť polohu upraviť alebo zadať úplne novú pomocou funkcie vyhľadávania adresy.
 3. **Overenie duplikátov:** v prípade, že systém deteguje už existujúce zverejnené podnety ktoré majú podobné charakteristiky (poloha alebo AI popis fotografie), ponúkne občanovi priamo možnosť zlúčiť svoj podnet s už existujúcim.
 4. **Odoslanie podnetu:** v prípade, že podľa občana ide o nový podnet dostane možnosť napísať samotný text podnetu a vybrať si jeho kategóriu. Ten je ale už automaticky predvyplnený pomocou AI, aby sa zjednodušil proces pre občana.

5. Zobrazenie podnetov a návrhov

- Občan si má možnosť prezrieť zoznam podnetov, ale aj návrhov projektov od mestskej rady. Pri každom z nich si vie otvoriť jeho detail a hlasovať zaň.
- Podnety sú zoradené podľa občanovích preferencií a podľa historickej spoľahlivosti autora daného podnetu.
- Namiesto zoznamu si vie užívateľ zobraziť podnety aj vo forme mapy, čiže vie nájsť iba podnety relevantné pre jeho lokáciu.

Gamifikácia

V našej aplikácii sme sa inšpirovali úspešnými gamifikačnými prvkami používanými v aplikáciách ako Duolingo a Slovnafť Move. Zameriavame sa na motiváciu používateľov prostredníctvom systému odmen a úrovní (tier systém), ktorý ich podporuje v pravidelnom používaní aplikácie. Personalizované notifikácie a okamžitá spätná väzba na dosiahnuté pokroky zvyšujú ich angažovanosť a dlhodobé zapojenie. Podobne ako v Slovnafť Move, aj u nás používateľom poskytujeme odmeny a spätnú väzbu, čím vytvárame zábavný a motivačný systém, ktorý zabezpečuje ich neustálu aktivitu v našej platforme.

Notifikácie

Aplikácia poskytuje používateľom notifikácie o stave podnetov, ktoré podali, a umožňuje im tak sledovať ich priebeh od podania až po vyriešenie. Zároveň aplikácia informuje o aktuálnych udalostiach v meste, ktoré môžu byť pre používateľa zaujímavé, ako sú napríklad zmeny v doprave, alebo dôležité oznamy mestského úradu týkajúce sa lokality bydliska daného občana. Týmto spôsobom zaisťuje, že používatelia sú vždy informovaní o dianí v ich okolí a majú prehľad o svojich podnetoch.



Obrázok 2. Notifikácie o opravách a riešení podnetov

Technická implementácia

Aplikáciu plánujeme implementovať za použitia najnovších technológií frontendových frameworkov. Konkrétne by sme chceli využiť nasledovné technológie:

- **React native:** najviac používaný framework pre multiplatform vývoj mobilných aplikácií
- **Mapbox:** prehľadné a personalizovateľné mapy

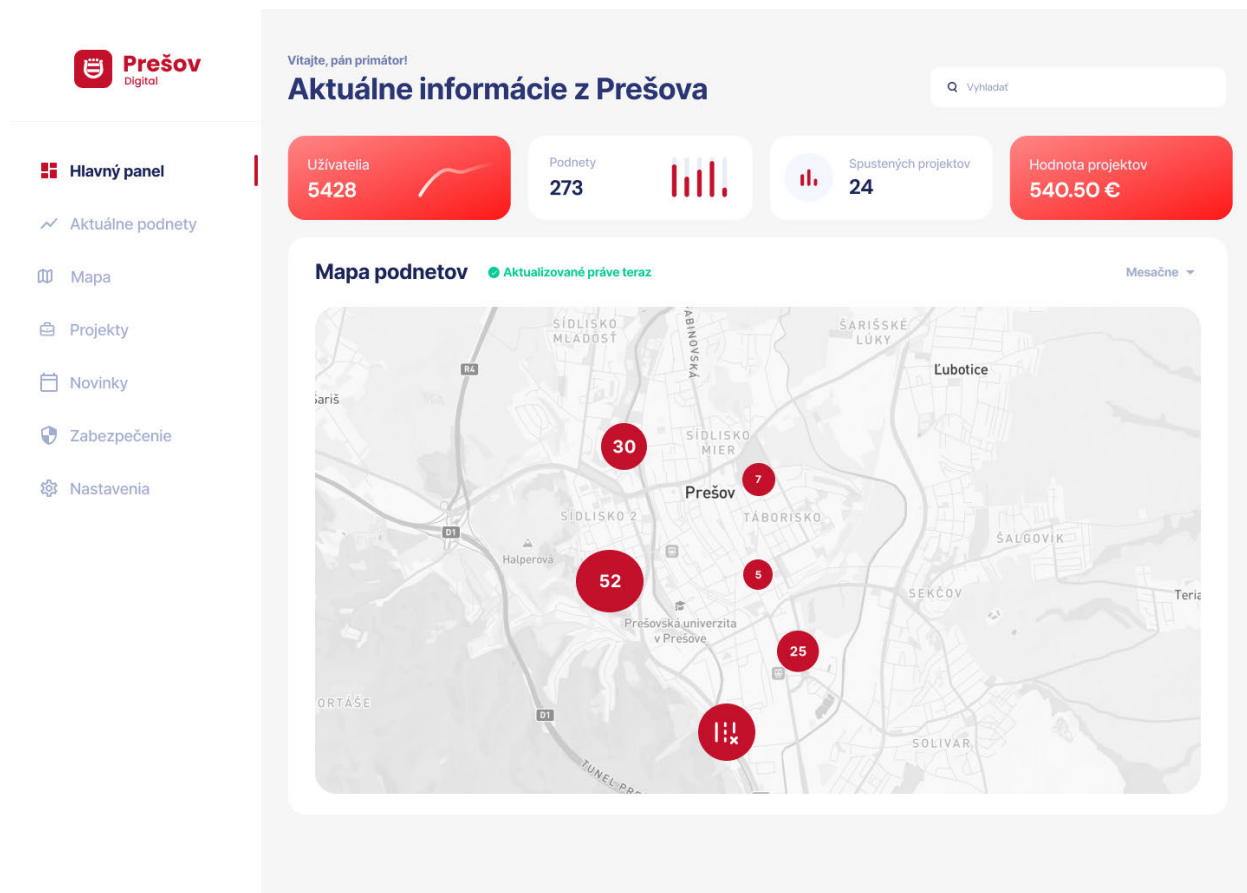
Demo aplikáciu, ktorú sme odovzdali spolu s projektom, sme zatiaľ vyvinuli ako webovú aplikáciu vo frameworku React.

```
1  import clsx from "clsx";
2  import { NavLink } from "react-router-dom";
3
4  const MenuBar = () => {
5    return (
6      <div className='grid grid-cols-4 bg-white pt-4 pb-[env(safe-area-inset-bottom)] relative'>
7        <div className='absolute w-full h-2 top-0 -translate-y-full bg-gradient-to-t from-white to-transparent'></div>
8        <MenuItem to="/" icon='icons/svg/home.svg' text='Domov' />
9        <MenuItem to="/nahlasit" icon='icons/svg/report.svg' text='Nahlásiť' />
10       <MenuItem to="/podnety" icon='icons/svg/list.svg' text='Zoznam podnetov' />
11       <MenuItem to="/profil" icon='icons/svg/user.svg' text='Profil' />
12     </div>
13   );
14 };
15
16 const MenuItem = ({ icon, text, to }: { icon: string; text: string; to: string }) => {
17   return (
18     <NavLink
19       to={to}
20       className={({ isActive }) =>
21         clsx(
22           "justify-self-center self-center flex items-center justify-center py-2 px-6 rounded-full",
23           isActive && "bg-black bg-opacity-[3%]"
24         )
25     >
26       <img src={icon} alt={text} />
27     </NavLink>
28   );
29 };
30
31 export default MenuBar;
32
```

Obrázok 3. Zdrojový kód front end časti demo riešenia (Menu)

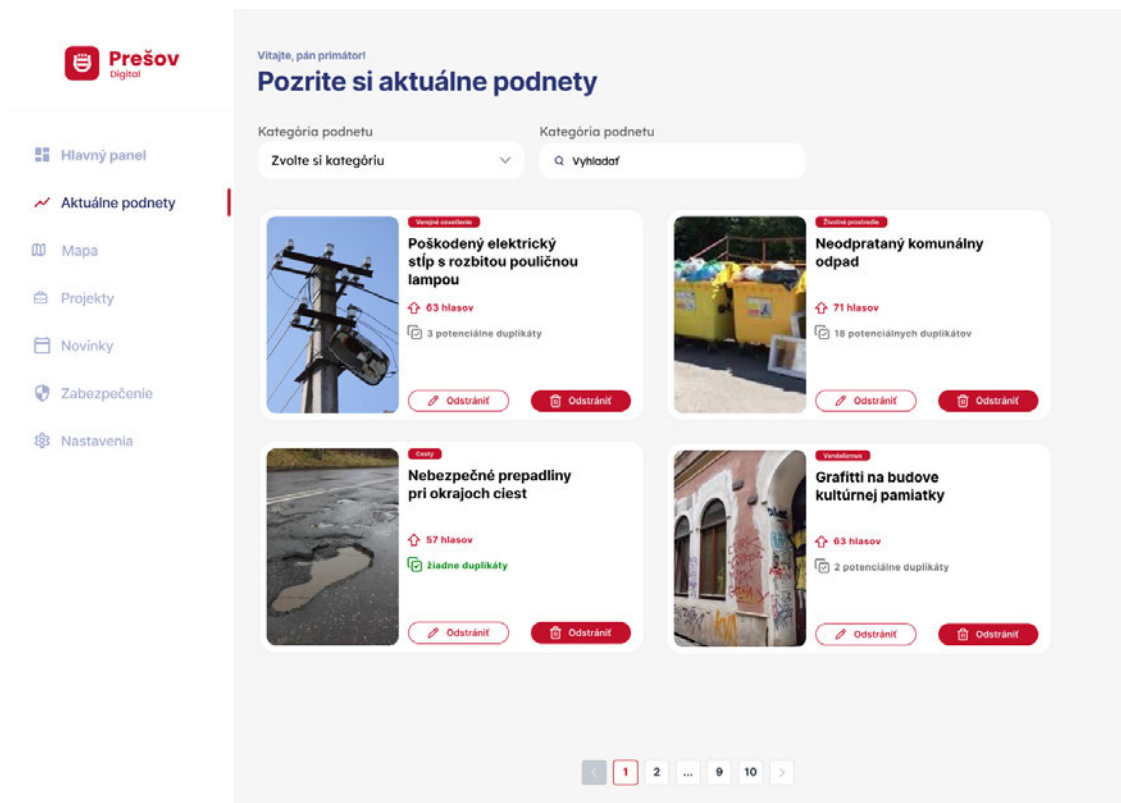
Administratívny panel

Použitie administratívneho panelu je určené pre zamestnancov mestského zastupiteľstva, ktorí zasahujú do riešenia podnetov alebo plánovania budúcich investícií.



Obrázok 4. Ukážka administratívneho panelu

Panel má hlavnú stránku, ktorá prehľadne zobrazuje informácie, ako je počet podnetov, projektov a mapu podnetov. Podnety sú prioritizované (majú inú farbu / veľkosť podľa ich počtu hlasov).



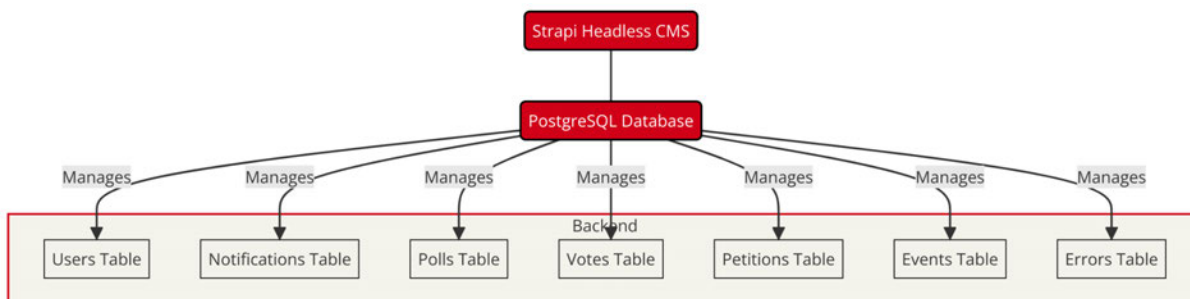
Obrázok 5. Zoznam podnetov v administratívnom paneli

Zároveň umožňuje zobrazit' zoznam všetkých podnetov. Sú zoradené podľa hlasov a dajú sa filtrovať podľa kategórie, keďže konkrétnych úradníkov často zaujímajú iba konkrétne oblasti. Keď systém deteguje, že 2 alebo viac podnetov môže byť duplicitných, tak navrhne zamestnancovi, že ich môže zlúčiť.

Backend

Architektúra

Databáza sa zameriava na interakciu občanov s mestom prostredníctvom petícií, hlasovaní, gamifikácie a verejných udalostí.



Obrázok 6. Backend diagram

Táto schéma ukazuje integráciu **Strapi** CMS s databázou **PostgreSQL**, kde Strapi funguje ako **headless CMS** a spravuje viaceré tabuľky v rámci backendu.

Inšpirácia k dátovému modelu

Pri navrhovaní dátovej štruktúry aplikácie sme sa inšpirovali aktuálnym formulárom na pridávanie podnetov na webe.egov.presov.sk. Zachovanie rovnakých kategórií zabezpečí jednoduchšiu prácu s dátami a prípadnú migráciu v budúcnosti.

Detail podnetu

PODNET

Označenie: POD-576-2024 Dátum zadania: 04.09.2024

Typ podnetu: Parkovacie miesta, plochy

Podnet: Preverovanie parkovaných áut

Popis podnetu: Týmto by sme chceli požiadať o väčšiu kontrolu parkovaných áut na celej Janouškovej ulici (aj vo vnútroblokoch), predovšetkým v popoludňajších a podvečerných hodinách, pretože v poslednom čase je tam dosť problematické parkovanie, čo doteraz nebolo. Ďakujem.

LOKALITA

Lokalita: Janouškova Prešov

RIEŠENIE

Stav riešenia: Zadaný/-á

POD-573-2024 Dopravné zariadenie na miestnych komunikáciách Vymačenie čiar na parkovisku Lianická 1 Prešov **Zavrieť**

Obrázok 7. Detail podnetu na súčasnom portáli egov.presov.sk

**Čo keby každý mohol
zlepšiť Prešov jedným
kliknutím?**

nove

Adam

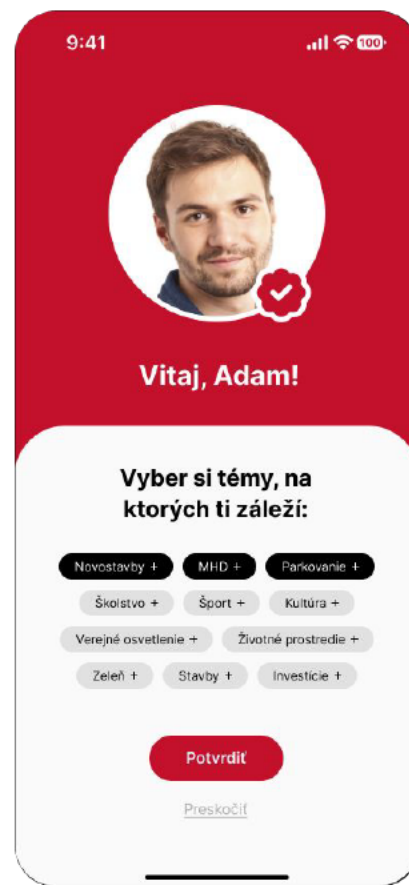
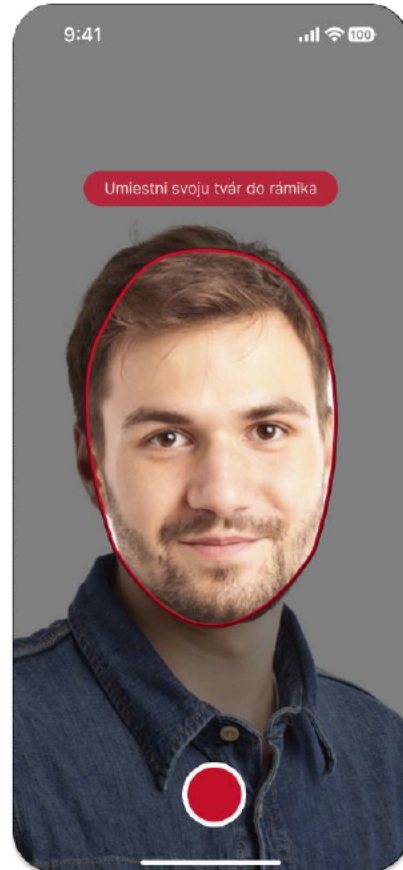
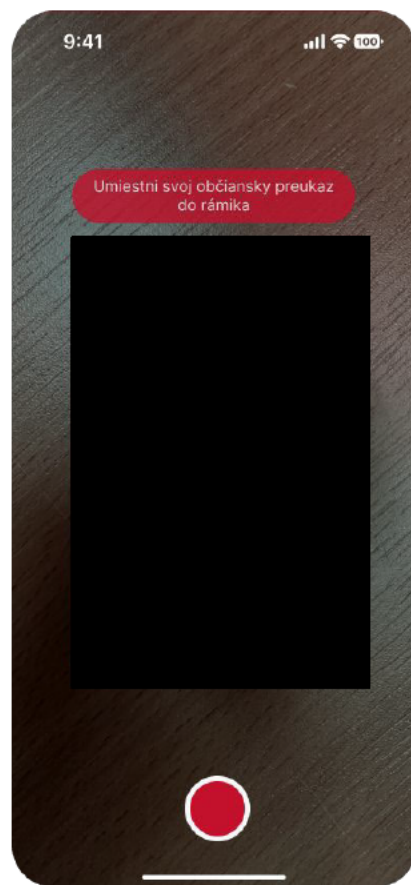


Nová appka?



Digitálny Prešov

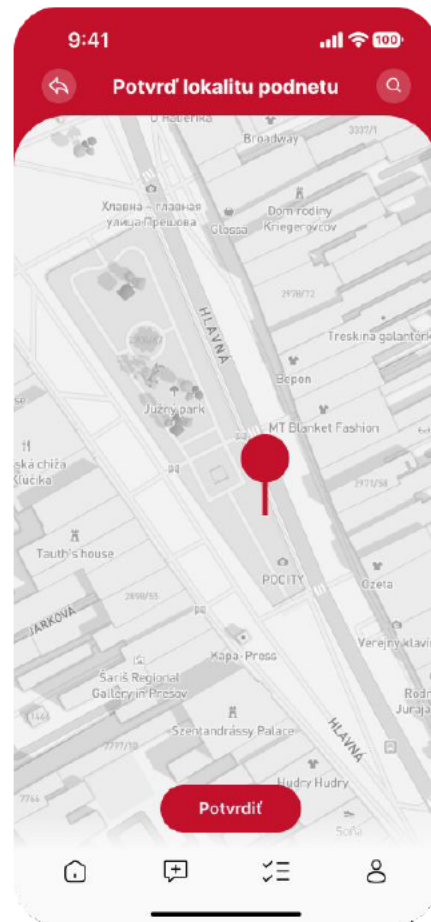
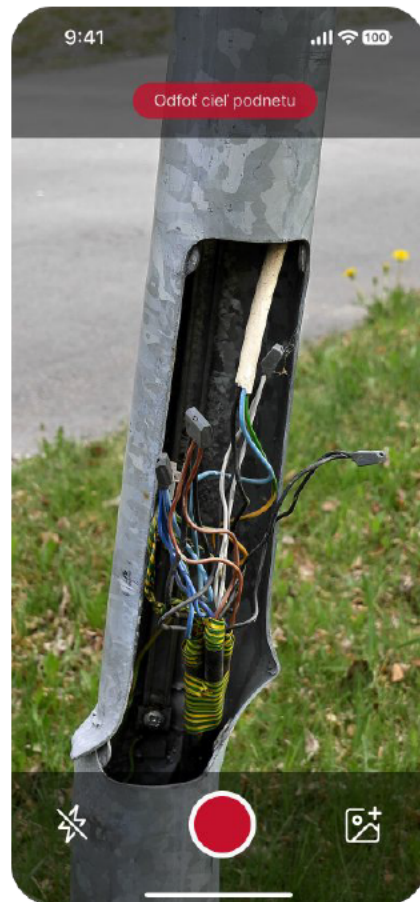


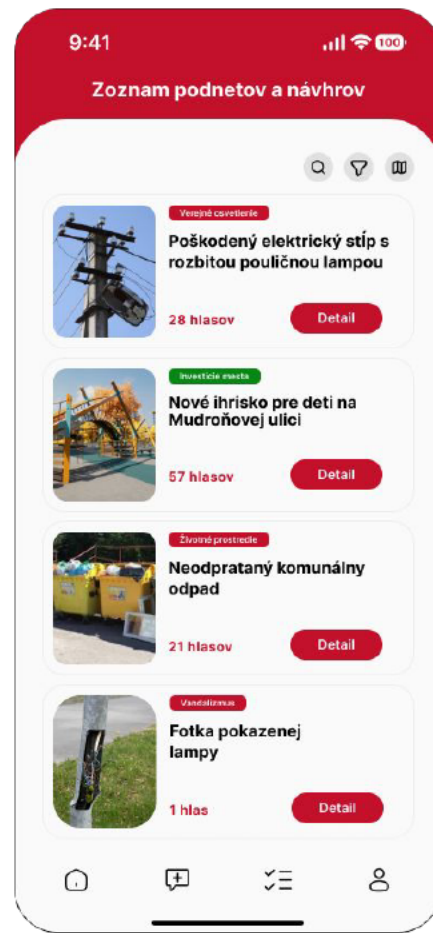
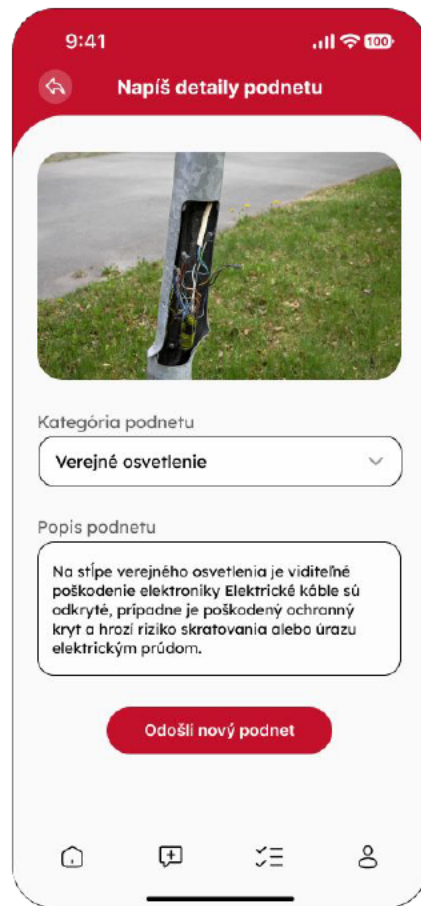
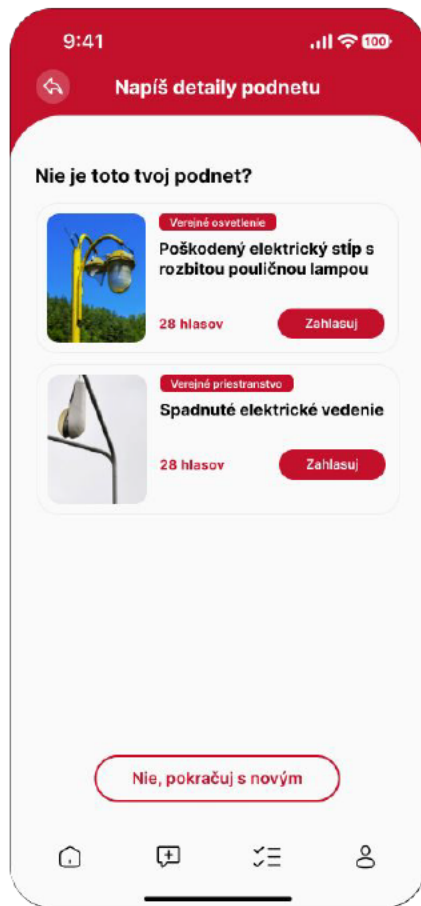


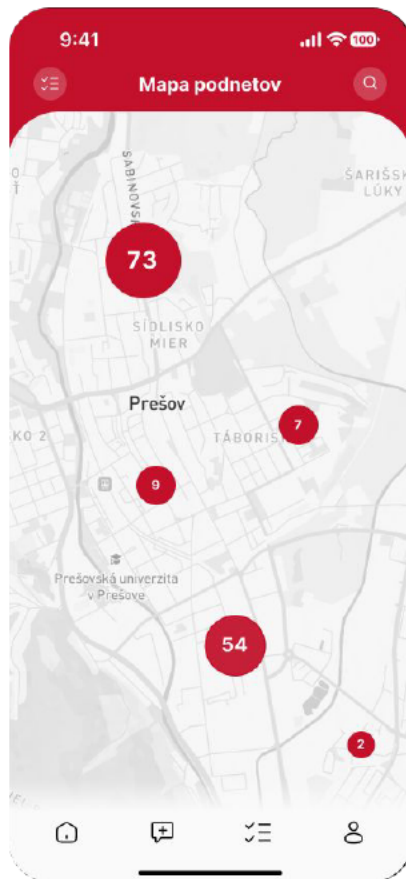
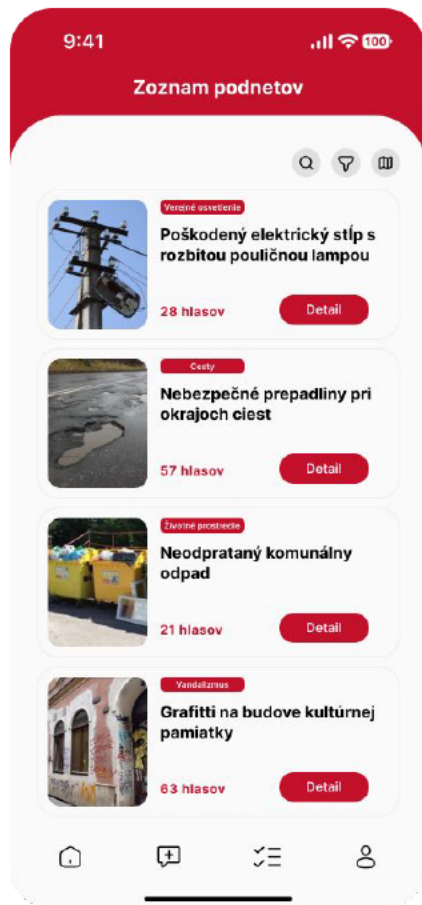
Domovská obrazovka



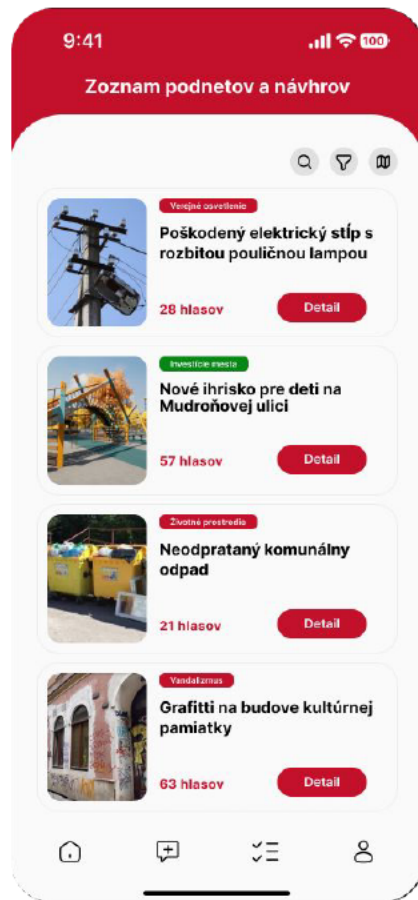
Podnety



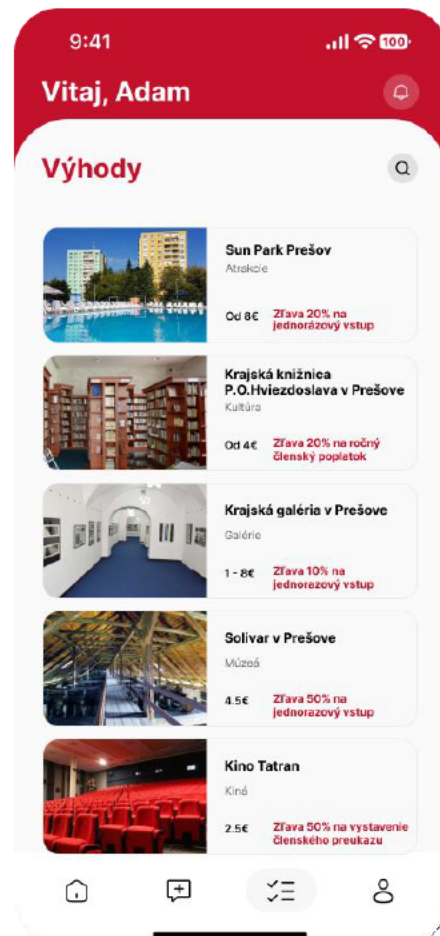




Návrhy na hlasovanie



Gamifikácia



Úrad



Hlavný panel

✓ Aktuálne podnety

🗺 Mapa

📁 Projekty

📅 Novinky

🛡 Zabezpečenie

⚙ Nastavenia

Vitajte, pán primátor!

Aktuálne informácie z Prešova

🔍 Vyhľadať

Užívateľia

5428

Podnety

273



Spustených projektov

24

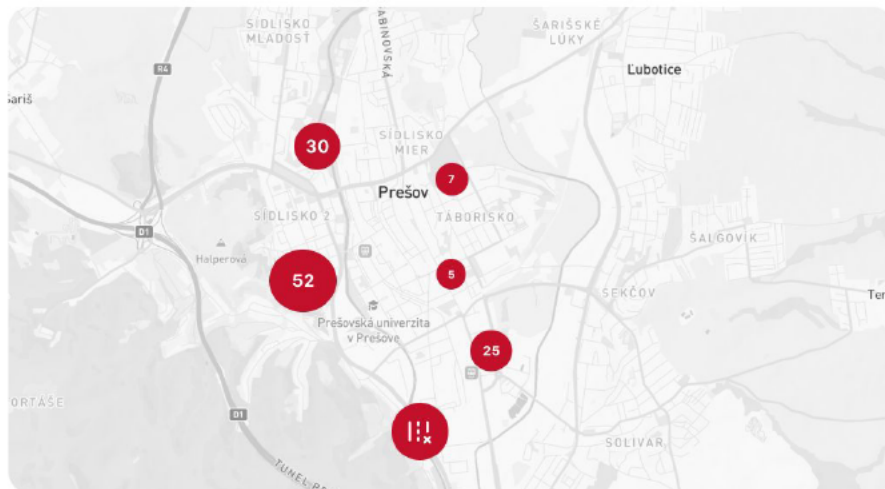
Hodnota projektov

540.50 €

Mapa podnetov

● Aktualizované práve teraz

Mesačne ▾



Vitajte, pán primátor!

Pozrite si aktuálne podnety

Kategória podnetu

Zvoľte si kategóriu

Kategória podnetu

 Vyhľadaj



Venková časť

**Poškodený elektrický
stĺp s rozbitou pouličnou
lampou**

 63 hlasov

 3 potenciálne duplikáty

 Odstrániť

 Odstrániť



Trnitá časť

**Neodprataný komunálny
odpad**

 71 hlasov

 18 potenciálnych duplikátov

 Odstrániť

 Odstrániť



Časť

**Nebezpečné prepadliny
pri okrajoch ciest**

 57 hlasov

 žiadne duplikáty

 Odstrániť

 Odstrániť



Vnútornosť

**Graffiti na budove
kultúrnej pamiatky**

 63 hlasov

 2 potenciálne duplikáty

 Odstrániť

 Odstrániť

Notifikácie

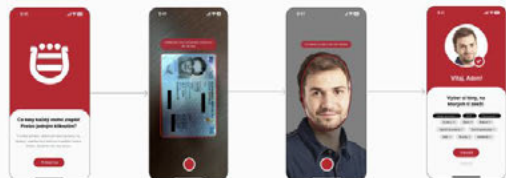


Odporúčané otázky

- Aká je realizovateľnosť, cenová ponuka?
- Ktorú časť aplikácie máme funkčne spustiteľnú?
- Ako vieme, že aplikáciu budú ľudia používať?
- Ako funguje prihlásenie pomocou občianskeho preukazu?



Registrácia s občianskym preukazom



Osobn...



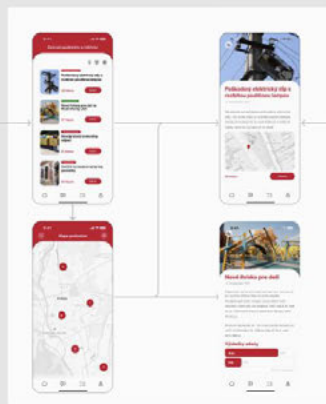
Detail ...



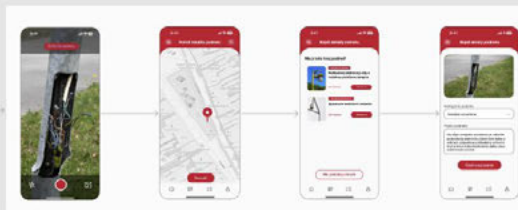
Domov



Prehliadanie podnetov



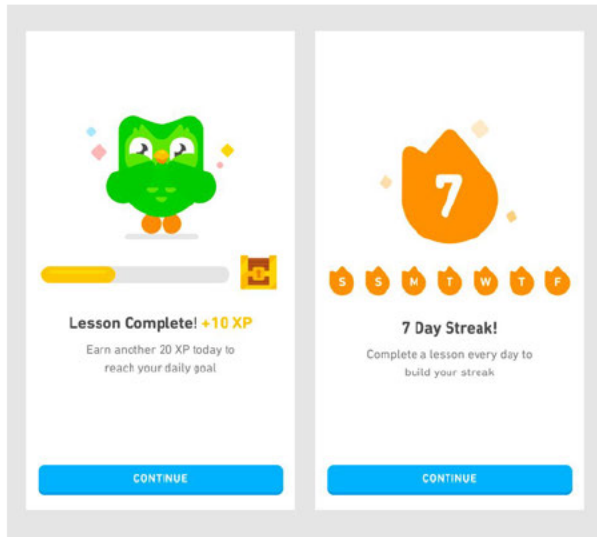
Odosielanie podnetov



Cenová ponuka

Fáza	Kategória	Položka	Cena	Spolu	Spolu
Vývoj	Návrh a dizajn aplikácie	Počiatočný výskum a konzultácie	€6,000.00	€23,500.00	€82,500.00
		UI/UX Dizajn	€10,000.00		
		Architektúra aplikácie a databázový dizajn	€7,500.00		
	Vývoj aplikácie	<u>Frontend</u> vývoj (mobilná aplikácia)	€13,000.00	€29,500.00	
		<u>Backend</u> vývoj	€9,000.00		
		Integrácia s tretími stranami a API	€7,500.00		
	Testovanie a validácia	Testovanie funkcionality	€6,000.00	€15,000.00	
		Optimalizácia výkonu:	€5,000.00		
		Testovanie zabezpečenia:	€4,000.00		
	Nasadenie systému	<u>Cloud hosting</u> a nasadenie <u>backendu</u>	€5,500.00	€5,500.00	
Údržba (SLA)	Údržba	Údržba a SLA podpora	€4,000.00	€7,000.00	
		Administrácia projektu	€1,000.00		
	Služby	Poplatky za externé služby	€2,000.00	€2,000.00	

Proof of concept

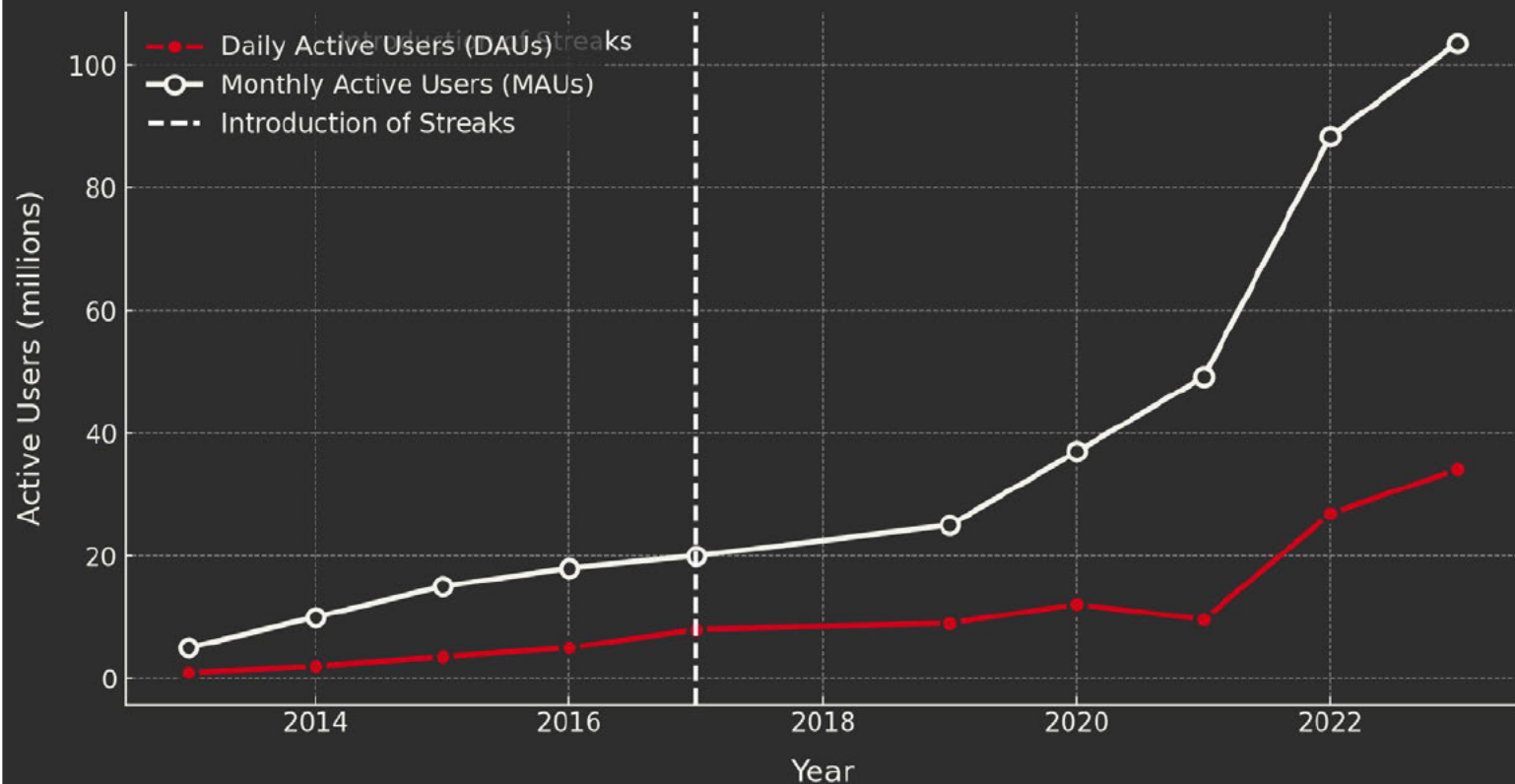


Duolingo – streaks

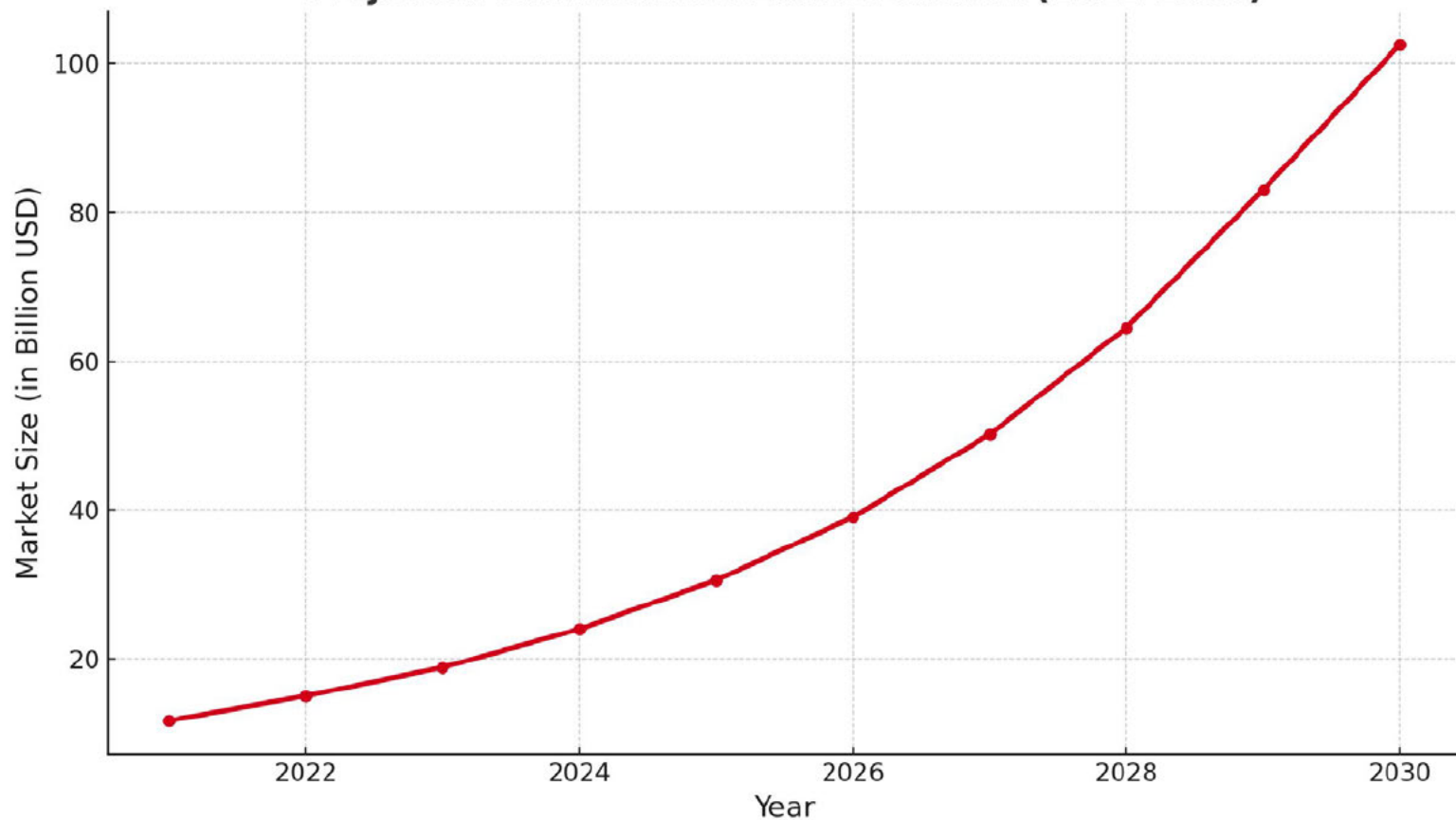


Slovnaft Move – tier list

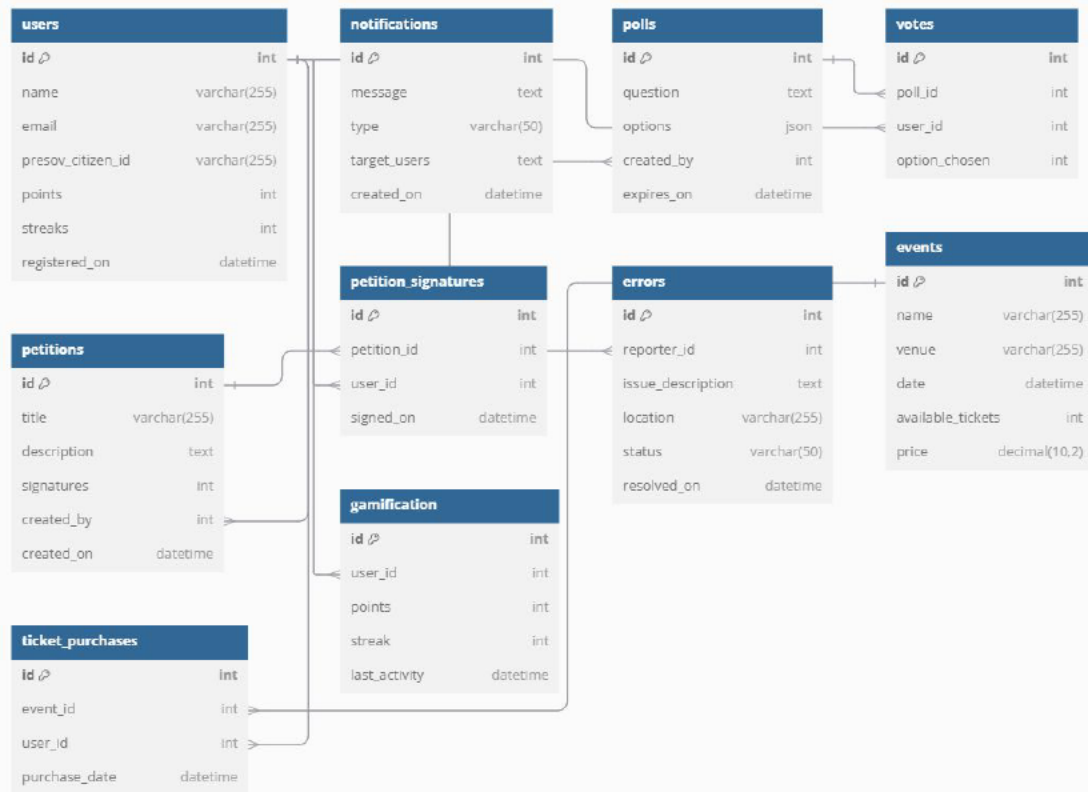
Duolingo User Growth (2013-2024) Impact of Streak Introduction



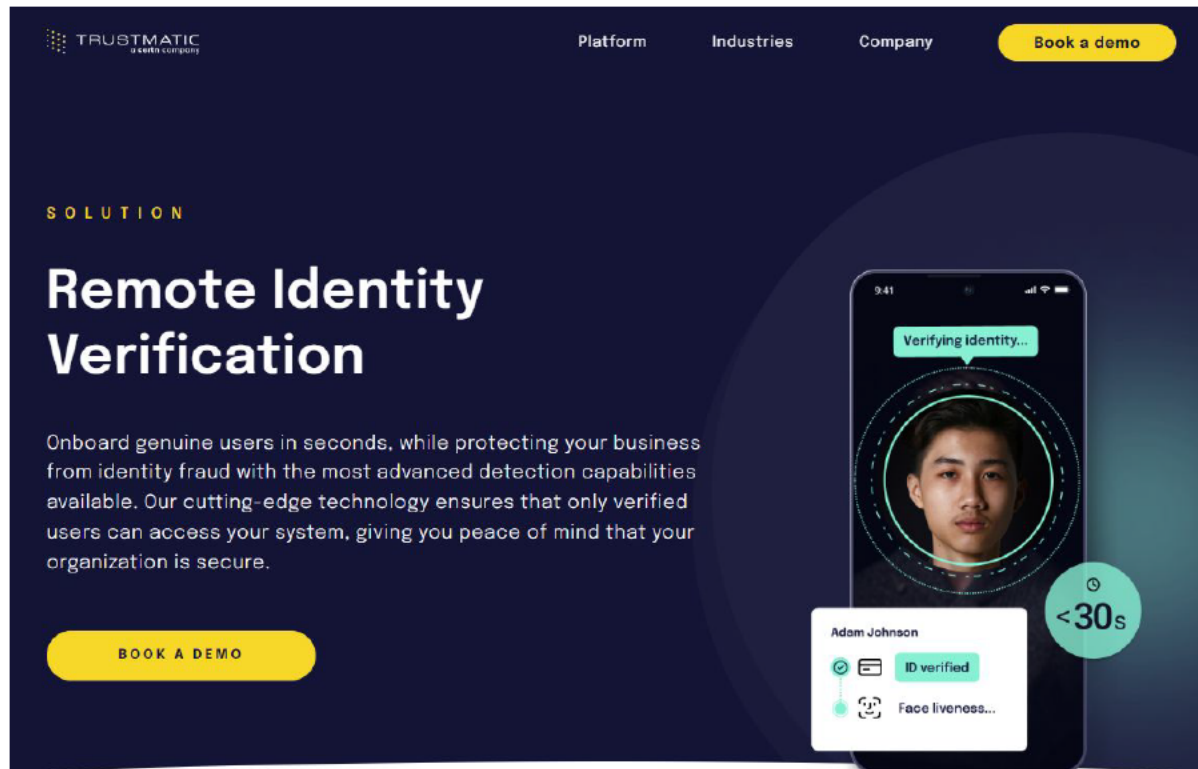
Projected Gamification Market Growth (2021-2030)



PostgreSQL databáza



TrustMatic

The image shows the hero section of the TrustMatic website. It has a dark blue background with a large, faint circular graphic on the right. The layout includes a top navigation bar, a main heading, a subheading, a descriptive paragraph, a call-to-action button, and a visual representation of the verification process on a smartphone.

TRUSTMATIC
a centra company

Platform Industries Company [Book a demo](#)

SOLUTION

Remote Identity Verification

Onboard genuine users in seconds, while protecting your business from identity fraud with the most advanced detection capabilities available. Our cutting-edge technology ensures that only verified users can access your system, giving you peace of mind that your organization is secure.

[BOOK A DEMO](#)

Verifying Identity...

Adam Johnson

ID verified

Face liveness...

<30s

portal.egov.sk

Detail podnetu

PODNET

Označenie: POD-576-2024 **Dátum zadania:** 04.09.2024

Typ podnetu: Parkovacie miesta, plochy

Podnet: Preverovanie parkovaných áut

Popis podnetu: Týmto by sme chceli požiadať o väčšiu kontrolu parkovaných áut na celej Janouškovej ulici (aj vo vnútroblokoch), predovšetkým v popoludňajších a podvečerných hodinách, pretože v poslednom čase je tam dosť problematické parkovanie, čo doteraz nebolo. Ďakujem.

LOKALITA

Lokalita: Janouškova Prešov

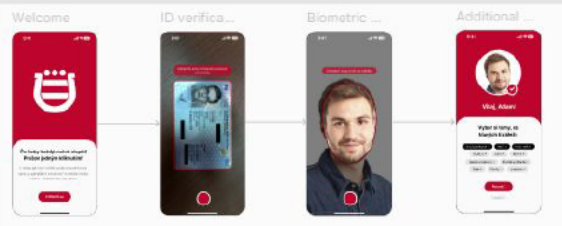
RIEŠENIE

Stav riešenia: Zadaný/-á

Detail POD-576-2024 Dopravné značenie na miestnych komunikáciách Vyznačenie čiar na parkovisku Lesníckej 1 Prešov

Zavrieť

Onboarding



Profile



News detail



Home



View reports

List view



Report det...



Map view



Project view



Report flow

Capture re...



Report loc...



Report det...

