



Ulaganje u budućnost!
Projekt je sufinancirala
Europska unija iz Europskog
fonda za regionalni razvoj



REPUBLIKA HRVATSKA
ŠIBENSKO-KNINSKA ŽUPANIJA



GRAD ŠIBENIK
Upravni odjel za gospodarstvo,
poduzetništvo i razvoj

KLASA: 910-01/15-01/15
URBROJ: 2182/01-10/1-15-2

Šibenik, 4. svibnja 2015.

PREDMET: Poziv za dostavu ponuda za razvoj igre „proširene stvarnosti“ na tvrđavi Barone

Osnovne informacije o projektu:

Naziv projekta	Barone: otkrivanje bogate prošlosti – put prema uspješnoj budućnosti
Broj ugovora o darovnici	IPA2007/HR/16IPO/001-040702
Opći ciljevi projekta	1.Pridonijeti poboljšanju turističke infrastrukture s ciljem povećanja razine blagostanja u Šibensko – kninskoj županiji 2.Pridonijeti promociji kulturnih atrakcija i potaknuti rast lokalnih MSP-a pružanjem visoko – tehnoloških inovativnih usluga
Specifični cilj projekta:	Tvrđava Barone uspostavljena kao inovativna i jedinstvena kulturna atrakcija i platforma za promoviranje lokalnih MSP u turističkom sektoru.

Projekt provodi:



Grad Šibenik
Republika Hrvatska

Partneri na projektu:



MUZEJ
GRADA
ŠIBENIKA

Opis tražene usluge:

Predmet nabave	Opis	Indikativni datum isporuke finalnog proizvoda
5.1.1. Barone AR iOS & Android Razvoj igara	<p>Usluga za cilj ima razvoj interaktivne Augmented reality igre (igra s elementima „proširene stvarnosti“) za iOS i Android platforme. Igra će se igrati na pametnim telefonima i tabletima na južnim i jugozapadnim bedemima tvrđave Barone, a za cilj ima zabaviti igrače i motivirati ih za igranje i upisivanje rezultata na zajedničku listu.</p> <p>Igra će se sastojati od „potapanja“ brodova (čiji izgled odgovara onima iz 17 st.). Brodovi će se nalaziti u akvatoriju vidljivom s bedema tvrđave i ovisno o blizini broda i preciznosti pogotka igrači će ostvarivati bodove koji će se zbrajati na zajedničkoj listi i biti prikazivani na web stranici Barone. Brodovi i ostali detalji igre moraju biti „uronjeni“ i „stopljeni“ sa stvarnim vremenom i prostorom (šibenski akvatorij i okolica koja je vidljiva s tvrđave) stvarajući dojam „proširene stvarnosti“, a u obzir se moraju uzimati i trenutni vremenski uvjeti (doba dana, smjer i jačina vjetra). Od ponuditelja se traži detaljnija razrada na zadanu temu koju su dužni elaborirati u sažetom prikazu u dokumentu dizajna (do 20 str. zajedno sa skicama). Svi elementi igre moraju biti prilagođeni za korištenje na četiri jezika: hrvatski, engleski, talijanski i njemački.</p>	15.10.2015

Kriterij odabira:

Kriterij odabira ponude je valjana ekonomski najpovoljnija ponuda - s najviše bodova zaokruženih na dvije decimale koji su rezultat zbroja bodova po dva niže navedena kriterija. Maksimalni broj bodova koji ponuda može postići je 100. Ako dvije ili više valjanih ponuda imaju isti broj bodova, naručitelj će odabrati ponudu koja je zaprimljena ranije.

Kriterij	Postotni udio	Broj bodova
C= Ponuđena cijena	30%	30
S= Sažeti dokument dizajna (design document) do 20 str.	70%	70

Ekonomski najpovoljnija ponuda odredit će se prema formuli: $U = C + D$, gdje je:

- C – broj bodova koji je ponuda dobila za ponuđenu cijenu;
- D – broj bodova koji je ponuda dobila za sažeti dokument dizajna

Kriterij cijene (C)

Projekt provodi:



Grad Šibenik
Republika Hrvatska

Partneri na projektu:



**MUZEJ
GRADA
ŠIBENIKA**

Maksimalni broj bodova (30) dodijelit će se ponudi s najnižom cijenom. Ovisno o najnižoj cijeni ponude ostale ponude će dobiti manji broj bodova, sukladno sljedećoj formuli:

$C = CN/CP * 30$, gdje je:

- C – broj bodova koji je ponuda dobila za ponuđenu cijenu;
- CN – najniža cijena ponudena u postupku javne nabave;
- CP – cijena ponude koja je predmet ocjene;
- 30 – maksimalni broj bodova.

Kriterij ocjene dokumenta dizajna igre (D)

Ponuda u koja dobije najveći zbroj ocjena dokumenta dizajna igre dobiti će maksimalni broj bodova. Ovisno o tom ostale ponude će dobiti manji broj bodova, sukladno sljedećoj formuli:

$D = DP/DN * 70$, gdje je:

- D – broj bodova koji je ponuda dobila za ocjenu dokumenta dizajna;
- DP – zbroj ocjena po pet kriterija ponude koja je predmet ocjene;
- DN – zbroj ocjena po pet kriterija koje je dobila ponuda s najvećim zbrojem ocjena;
- 70 – maksimalni broj bodova.

Podkriteriji ocjene dokumenta dizajna igre	Ocjene
Mehanika igre	1-5 (1 – nedovoljan, 2 – dovoljan, 3 – dobar, 4 – vrlo dobar, 5 – odličan) *
Skice	1-5 (1 – nedovoljan, 2 – dovoljan, 3 – dobar, 4 – vrlo dobar, 5 – odličan) *
Stil	1-5 (1 – nedovoljan, 2 – dovoljan, 3 – dobar, 4 – vrlo dobar, 5 – odličan)
Priča	1-5 (1 – nedovoljan, 2 – dovoljan, 3 – dobar, 4 – vrlo dobar, 5 – odličan)
Zvuk, glazba, tekst	1-5 (1 – nedovoljan, 2 – dovoljan, 3 – dobar, 4 – vrlo dobar, 5 – odličan)

*Podkriteriji označeni s zvjezdicom zbog svoje važnosti će se množiti s dva

NAPOMENA: Ponuda koja dobije ocjenu nedovoljan (1) po bilo kojem podkriteriju, automatski se odbija, jer ne nudi cjelokupan traženi predmet nabave barem minimalne kvalitete.

Obrazac financijske ponude:

Naziv budžetne linije	Jedinica mjere	Broj jedinica	Maksimalni jedinični iznos u kunama	Maksimalni ukupni iznos u kunama	Ponuđena ukupna cijena u kunama bez PDV-a
5.1.1 Barone AR iOS & Android Razvoj igara	Po usluzi	1	147.164,13	147.164,13	

Mapa tvrđave s označenim mjestom s kojeg bi se igrica trebala igrati se nalazi u **Prilogu 1** natječaja. Grad Šibenik će svim zainteresiranim subjektima omogućiti terenski posjet tvrđavi.

Grad Šibenik i partner na projektu Fakultet strojarstva i brodogradnje Sveučilišta u Zagrebu zadržavaju pravo sudjelovanja u testiranje igre od faze Alfa verzije i svake iduće verzije koje se moraju isporučivati u razmaku ne većem od 20 dana od trenutka zaprimljenih eventualnih komentara.

Isporučeni proizvod u potpunosti prelazi u vlasništvo Grada Šibenik, te se bez pisanog odobrenja Grada Šibenika ne može dati na korištenje trećim osobama ili koristiti u bilo koje druge svrhe.

Ponuda u startu mora uključivati opciju neograničene licence, u cijenu ponude moraju biti uračunata i eventualna buduća davanja za licence. U cijenu ponude također ulazi i usluga održavanje software-a na period najmanje 2 godine nakon finalne isporuke usluge.

Tražena usluga se smatra isporučenom formalnim pismenim prihvaćanjem isporuke usluge od strane Grada Šibenika.

Svi materijali moraju sadržavati vizuale propisane u uputama „Informiranje i vidljivost projekata financiranih iz strukturnih i Kohezijskog fonda“ dostupnim na linku: <http://www.strukturnifondovi.hr/sites/strukturnifondovi.hr/files/cr-collections/4/uputezakorisnikesredstava2007.-2013.-informiranjeividljivost.pdf>

Vaša ponuda treba sadržavati:

1. Izvadak iz sudskog, obrtnog ili drugog relevantnog registra kojim se dokazuje potvrda državljanstva (sukladno PRAG 2.3.1. i 2.3.2.pravilima) i registracija za djelatnosti navedene u ponudi
2. Ponudu s iskazanom financijskom ponudom u traženom obrascu.
3. Sažeti dokument dizajna igre koji zajedno sa skicama ne prelazi 20 str.

Poziv je otvoren svim pravnim i fizičkim osobama. Dozvoljeno je iskazivanje zajedničke ponude.

Kriterij odabira će biti ekonomski najpovoljnija valjana ponuda koja odgovara traženim karakteristikama.



Ulaganje u budućnost!
Projekt je sufinancirala
Europska unija iz Europskog
fonda za regionalni razvoj

Ponuditelj usluge treba osigurati potrebne kapacitete, prostor i opremu u svrhu pravodobnog izvršenja traženih usluga.

Detalji vezani za plaćanje i druge pojedinosti će biti definirane ugovorom.

Cijena Vaše ponude mora biti izražena u kunama bez poreza na dodanu vrijednost.

Ova usluga je oslobođena plaćanja PDV-a sukladno članku 198. Pravilnika o porezu na dodanu vrijednost („Narodne novine“ br. 79/13 i 85/13).

Molimo Vas da ponudu dostavite do 30.5.2015., na adresu: Grad Šibenik, UO za gospodarstvo, poduzetništvo i razvoj, Trg palih branitelja Domovinskog rata 1; 22000 Šibenik ili na e-mail: ivana.bujas.rupic@sibenik.hr

Kontakt: Ivana Bujas Rupić, E-mail: ivana.bujas.rupic@sibenik.hr

S poštovanjem,

Pročelnik

Zo Matija Bumbak



Projekt provodi:



Grad Šibenik
Republika Hrvatska

Partneri na
projektu:

