



**Załącznik Nr 4**

**WZÓR UMOWY\***  
UMOWA NR .....

zawarta w Szczecinie w dniu ..... 2014r. roku pomiędzy:

**Muzeum Techniki i Komunikacji – Zajezdnia Sztuki w Szczecinie**, ul. Niemierzyńska 18A,  
71– 441 Szczecin, NIP 8512950306, REGON 320140615, reprezentowanym przez:

- Stanisława Horoszko – Dyrektora Muzeum

zwanym w dalszej treści niniejszej umowy „**Zamawiającym**”

a

.....KRS ....., NIP:....., REGON: .....,  
reprezentowana przez:

- .....,

- .....

zwana w dalszej treści niniejszej umowy „**Wykonawcą**”

*Umowa została zawarta zgodnie art. 4 pkt. 8 ustawy z dnia 29 stycznia 2004r. Prawo zamówień publicznych (Dz.U. z 2013r., poz. 907 ze zm.) na podstawie rozeznania rynku dla zamówienia o wartości nie przekraczającej kwoty 30 000 euro.*

**§ 1**

**PRZEDMIOT UMOWY**

1. Zamawiający powierza a Wykonawca zobowiązuje się do wykonania dzieła (przedmiotu umowy) w postaci:
  - 1) modyfikacji i przystosowania do systemu Android w wersji 4.2 i wyższym, iOS 5 i wyższym, dwóch istniejących modułów gier dostarczonych przez Zamawiającego i działających w systemie Windows.
  - 2) projekt graficzny, oprogramowanie 1 modułu gier w wersji Android w wersji 4.2 i wyższym, iOS 5 i wyższym.
2. Przedmiot umowy powstanie po uzgodnieniach z Zamawiającym i w oparciu o dostarczone przez niego materiały.
3. Dzieło winno spełniać co najmniej następujące parametry:
  - 1) Wszystkie gry są przygotowane w trzech wersjach językowych (polski, angielski i niemiecki).
  - 2) Wszystkie gry są w wersji przystosowanej na tablet i smartfon.
  - 3) Instruktaż postępowania we wszystkich grach w wersji lektorskiej w trzech wersjach językowych o których mowa w pkt. 1.



4. W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca:
  - 1) przeprowadzi analizę potrzeb użytkowników,
  - 2) opracuje interfejs gier,
  - 3) opracuje dokumentację techniczną gier,
  - 4) przeprowadzi testy gier,
  - 5) umieści moduły gier w App Store oraz Google Play na posiadanych przez Zamawiającego kontach developerskich.
5. W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca przekaże Zamawiającemu:
  - 1) kod źródłowy - kompletny wraz z innymi bibliotekami,
  - 2) dokumentację kodu,
  - 3) instrukcję i moduły do kompilacji,
  - 4) skompilowane aplikacje, gotowe do instalacji.
6. Moduły gier interaktywnych stanowiące przedmiot zamówienia będą:
  - 1) wykorzystywane do pracy na urządzeniach mobilne typu: smartfony i tablety,
  - 2) dostępne w sklepach WWW: Google Play, App Store,
7. Interfejs użytkownika, w szczególności jego wygląd zewnętrzny i sposób nawigacji, powinny być proste w obsłudze oraz spójne z obowiązującymi standardami budowy interfejsów graficznych.

## § 2

### **OBOWIĄZKI WYKONAWCY / PRZEKAZANIE MODUŁÓW GIER**

1. Wykonawca przeprowadzi – w terminie 5 dni roboczych od dnia podpisania umowy - spotkanie analityczne z Zamawiającym w celu uszczegółowienia potrzeb Zamawiającego w zakresie działania modułów gier i dokumentacji technicznej.
2. Wykonawca zobowiązany jest w terminie 20 dni roboczych od dnia podpisania umowy przygotować prototyp modułów gier ze scenariuszem testowym oraz przedłożyć go do akceptacji Zamawiającemu. Po zaakceptowaniu prototypu (scenariusza) Wykonawca przeprowadzi wraz z Zamawiającym testy modułów gier na urządzeniach mobilnych różnych producentów (min. 20 urządzeń) działających na systemie Android w wersji 4.2 i wyższym, iOS 5 i wyższym, wg. listy przedstawionej przez Wykonawcę i zaakceptowanej przez Zamawiającego w terminie 5 dni roboczych. Wzór listy o której mowa w zdaniu poprzednim stanowi załącznik nr 1 do umowy,
3. Po zakończeniu testów Wykonawca niezwłocznie przedstawi Zamawiającemu raport z testów.
4. Warunkiem pozytywnego odbioru testów (prototypu) przez Zamawiającego jest osiągnięcie poprawnego działania modułów gier na poziomie 100% na urządzeniach





mobilnych o których mowa w ust. 2 oraz sporządzenie i podpisanie przez Strony protokołu odbioru testów.

5. W przypadku, gdy działanie modułów gier nie osiągnie 100% Wykonawca zobowiązany jest do poprawienia błędów w okresie 2 dni roboczych, przeprowadzeniu z Zamawiającym ponownie testów modułów gier oraz przedstawienia Zamawiającemu w terminie 1 dnia roboczego od zakończenia testu raportu z ponownego testu modułów gier. Odbiór testów potwierdzony zostanie protokołem odbioru testów akceptacyjnych.
6. Wykonawca po pozytywnym odbiorze testów przez Zamawiającego przekaże w terminie 2 dni roboczych moduły gier do dyspozycji Zamawiającego w jego siedzibie.
7. Warunkiem pozytywnego odbioru dzieła przez Zamawiającego jest osiągnięcie poprawnego działania modułów gier na urządzeniach mobilnych udostępnianych na potrzeby audioprzewodnika muzealnego w siedzibie Zamawiającego, na poziomie 100% oraz sporządzenie i podpisanie przez Strony protokołu zdawczo-odbiorczego.
8. Z dniem przekazania modułów gier Wykonawca przenosi na Zamawiającego wszelkie (pełne) majątkowe prawa autorskie i prawa zależne.
9. Wykonawca oświadcza, że dzieło będzie wolne od wad fizycznych i wad prawnych, w szczególności nie będzie obciążone prawami osób trzecich, a także, że nie będzie przedmiotem jakiegokolwiek zobowiązania, a przede wszystkim przedmiotem umowy przenoszącej jego własność, czy zobowiązującej do jego przeniesienia. Nadto Wykonawca oświadcza, iż dzieło nie zostało uzyskane w wyniku popełnienia czynu zabronionego przez jakąkolwiek polską ustawę karną.
10. Wykonawca jest zobowiązany do dostarczenia Zamawiającemu dokumentacji technicznej modułów gier przy przekazaniu modułów gier przez Zamawiającego oraz po każdej modyfikacji modułów gier przez Wykonawcę w ramach serwisu gwarancyjnego. Dokumentacja techniczna modułów gier powinna być dostarczona Zamawiającemu w wersji elektronicznej na nośniku optycznym (CD/DVD) w formacie MS Word i PDF.
11. Dokumentacja techniczna oraz projektowa modułów gier powinna zawierać krótki opis narzędzia, które zostało wykorzystane do stworzenia projektu; wykorzystane języki programowania; źródła pozwalające na pobranie/zakup głównego narzędzia oraz wykorzystanych rozszerzeń; kod źródłowy wraz z dokumentacją; instrukcję i moduły do kompilacji kodu źródłowego do finalnej (końcowej) wersji uruchamianej pod systemami Android oraz iOS.
12. Standard opisywania kodu
  - 1) Kod ma być czytelny;
  - 2) W przypadku bardziej złożonych algorytmów lub dłuższych metod wymagane są krótkie komentarze bezpośrednio w kodzie.



### § 3

#### OBOWIĄZKI WYKONAWCY / INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

1. Wykonawca przedstawi projekt interfejsu użytkownika, kierując się zawartymi poniżej wskazówkami i informacjami.
2. Jako nadrzędne kryteria stawiane interfejsowi użytkownika modułu Zamawiający rozumie:
  - 1) Intuicyjność
    - Interfejs użytkownika powinien nawiązywać do przyzwyczajeń użytkownika wynikających z codziennego korzystania z urządzeń mobilnych.
    - Ikony zastosowane w interfejsie powinny być jasnymi, zrozumiałymi dla użytkownika symbolami.
  - 2) Spójność

Każdy element interfejsu dotyczący konkretnego rodzaju czynności powinien być opisany w ten sam sposób, bez względu na miejsce, w którym się pojawia.
  - 3) Prostota

Interfejs użytkownika oraz wszystkie jego elementy powinny układać się w prosty i logiczny układ, zaś zastosowane terminy i określenia winny w jasny i jednoznaczny sposób informować użytkownika o koniecznych do wykonania przez niego operacjach.
  - 4) Ochrona

Interfejs użytkownika powinien być tak skonstruowany, by ustrzec użytkowników przed wykonaniem nieprawidłowej czynności poprzez odpowiedni układ oraz kolejność koniecznych do wykonania operacji.
  - 5) Tolerancja

Interfejs użytkownika winien być tak skonstruowany, by "wybaczać" użytkownikowi popełnione przez niego błędy.
  - 6) Informacje zwrotne i dialog

Interfejs powinien zapewniać wyświetlanie informacji zwrotnych dotyczących działań użytkownika w sytuacji gdy jest to wymagane.

### § 4

#### ODBIÓR PRZEDMIOTU UMOWY

Akceptacja i odbiór przedmiotu umowy odbędzie się przez podpisanie przez Strony protokołu odbioru końcowego przedmiotu umowy na podstawie sporządzonego przez Wykonawcę Raportu z realizacji przedmiotu umowy zawierającego:

- 1) raport ze spotkania analitycznego,
- 2) makiety interfejsu,
- 3) projekt graficzny interfejsu,
- 4) scenariusz testowy,





- 5) raport z przeprowadzonych testów o których mowa w § 2 ust. 2 i 4 oraz protokół/y odbioru testów,
- 6) protokół odbioru modułów gier,
- 7) protokół zdawczo-odbiorczy potwierdzający osiągnięcie poprawnego działania modułów gier na urządzeniach mobilnych udostępnianych na potrzeby audioprzewodnika muzealnego w siedzibie Zamawiającego na poziomie 100%,
- 8) protokół zdawczo-odbiorczy potwierdzający dostępność modułów gier w Google Play i Apps Store,
- 9) dokumentację techniczną oraz kody, o których mowa w §1 ust. 5 w wersji elektronicznej na nośniku cyfrowym. Dotyczy to również przekazania praw do nośnika.

## § 5

### TERMIN REALIZACJI ZAMÓWIENIA

Wykonawca wykona dzieło w terminie 30 dni roboczych, nie później jednak niż do 31.12.2014 r. Za wykonanie dzieła uważa się jego odbiór przez Zamawiającego na podstawie protokołu zdawczo – odbiorczego przedmiotu umowy określonego w § 4 umowy.

## § 6

### WYNAGRODZENIE

1. Wykonawca za prawidłowe i terminowe wykonanie dzieła otrzyma wynagrodzenie ryczałtowe w wysokości ..... zł netto, plus należny podatek VAT (23%).
2. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 1, nie podlega podwyższeniu i obejmuje wszystkie koszty związane z wykonaniem umowy.
3. Zapłata wynagrodzenia za wykonanie dzieła nastąpi jednorazowo na podstawie dostarczonej do siedziby Zamawiającego prawidłowo wystawionej przez Wykonawcę faktury VAT
4. Zapłata nastąpi w formie przelewu z konta Zamawiającego na konto Wykonawcy w terminie do 14 dni od daty otrzymania przez Zamawiającego prawidłowo wystawionych faktur.
5. Za dzień uiszczenia wynagrodzenia uznaje się dzień złożenia przez Zamawiającego polecenia przelewu wynagrodzenia na rachunek bankowy Wykonawcy.
6. Wierzytelność wynikająca z niniejszej umowy nie może być przedmiotem cesji na rzecz osób trzecich bez pisemnej zgody Zamawiającego.
7. Zamawiający zastrzega prawo potrącenia naliczonych kar umownych z należnego Wykonawcy wynagrodzenia, na co Wykonawca wyraża zgodę.
8. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 1, obejmuje również wynagrodzenie z tytułu przeniesienia majątkowych praw autorskich oraz praw zależnych, o których mowa w § 7 umowy.



9. Usuwanie wszelkich wad w funkcjonowaniu modułów gier w okresie trwania gwarancji nie stanowi dla Wykonawcy podstawy roszczeń o zwiększenie wynagrodzenia.

## § 7

### PRAWA AUTORSKIE I ZALEŻNE

1. Wykonawca z dniem przekazania modułów gier (§ 2 ust. 6 umowy) przenosi na Zamawiającego w całości i nieodwołalnie majątkowe prawa autorskie do dzieła – opracowanego oprogramowania, interfejsu graficznego, dokumentacji technicznej gier oraz innych utworów wytworzonych w ramach umowy (zwanym dalej modułem gier) wraz z prawem do zezwalania na wykonywanie praw zależnych w zakresie następujących pól eksploatacji:
  - 1) zwielokrotnianie modułu gier dowolną techniką niezależnie od standardu, systemu lub formatu,
  - 2) użyczenie, wypożyczenie, najem oryginału lub egzemplarzy nośnika z modułem gier lub dokumentacji technicznej gier,
  - 3) dowolnego wykorzystania modułu gier,
  - 4) zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego,
  - 5) prawo do dokonywania wszelkich zmian i modyfikacji modułu gier oraz utrwalania, powielania, rozpowszechniania i wprowadzania do obrotu tak zmienionego modułu gier,
  - 6) poprawiania, modyfikowania, rozwijania i powielania całości lub dowolnych elementów modułu gier,
  - 7) wprowadzania modułu gier oraz wszelkich jej zmian i modyfikacji do pamięci komputerów, smartfonów, tabletów i innych podobnie działających urządzeń,
  - 8) wykorzystywanie modułu gier w całości lub w części do celów marketingowych,
  - 9) rozpowszechnianie kopii zmodyfikowanego modułu gier.
2. Zamawiający ma prawo do zwielokrotniania kodu programu (kodu źródłowego) i tłumaczeniu jego formy (dekompilacja) w szczególności celem uzyskania informacji niezbędnych do wprowadzanych wszelkich zmian, modyfikacji.
3. Wykonawca oświadcza, że z dniem odbioru modułu gier przez Zamawiającego, Wykonawca udziela mu zgody na wprowadzenie do niej zmian i modyfikacji.
4. Wykonawca w ramach ceny oferty uwzględnia przeniesienie na Zamawiającego majątkowych praw autorskich oraz praw zależnych.

## § 8

### GWARANCJA

1. Wykonawca udziela 36 miesięcznej gwarancji na wykonane dzieło i jest zobowiązany do świadczenia serwisu gwarancyjnego przez ten okres, gwarantującego utrzymanie





poprawnego jej działania wraz z wprowadzanymi przez Zamawiającego zmianami treści, licząc od dnia podpisania protokołu odbioru końcowego.

2. Strony ustalają, iż okres rękojmi jest równy okresowi gwarancji.
3. Wykonawca gwarantuje Zamawiającemu, że wdrożone do użytkowania moduły gier są wolne od wad fizycznych i prawnych oraz sprawne w działaniu na systemach dostępnych na rynku w dniu podpisania umowy, a w szczególności:
  - 1) zapewniają funkcjonalną zgodność z dokumentacją,
  - 2) nie zawierają wad uniemożliwiających lub ograniczających działanie,
  - 3) są kompatybilne z systemami zgodnie z założeniami przedsięwzięcia i nie powodują awarii i błędów systemów,
  - 4) wszelkie usługi instalacyjno - wdrożeniowe są kompletne i poprawne.
4. W ramach gwarancji Wykonawca zobowiązuje się do nieodpłatnego wykrywania i usuwania wszelkich wad w funkcjonowaniu modułów gier.
5. W przypadku ujawnienia się w trakcie korzystania z przedmiotu umowy błędów, awarii lub innej przyczyny leżącej po stronie Wykonawcy (wady techniczne) powodującej niemożliwość korzystania z przedmiotu umowy, Wykonawca po powiadomieniu go przez Zamawiającego zobowiązuje się niezwłocznie, nie później niż w terminie 2 dni roboczych od zawiadomienia usunąć niesprawność przedmiotu umowy na własny koszt.
6. W przypadku ujawnienia się w trakcie korzystania z przedmiotu umowy błędów, awarii lub innej przyczyny leżącej po stronie Wykonawcy (wady techniczne), które nie uniemożliwiają korzystania z przedmiotu umowy, Wykonawca po powiadomieniu go przez Zamawiającego zobowiązuje się w terminie 5 dni roboczych od zawiadomienia usunąć niesprawność przedmiotu umowy na własny koszt.
7. Wykonawca jest zobowiązany do dostarczenia aktualnej dokumentacji technicznej gier Zamawiającemu po każdej ich modyfikacji w ramach serwisu gwarancyjnego.
8. Odbiór dokumentacji technicznej gier oraz raport naprawy gwarancyjnej zostanie każdorazowo potwierdzony protokołem zdawczo-odbiorczym naprawy gwarancyjnej.
9. Wszelkie majątkowe prawa autorskie (na polach eksploatacji szczegółowo opisanych wcześniej) wraz z prawem do zezwalania na wykonywanie praw zależnych do utworów powstałych w wyniku usuwania wad modułów gier, w tym do modyfikacji oprogramowania i wytworzonej dokumentacji technicznej gier przechodzą na Zamawiającego z chwilą podpisania protokołu odbioru naprawy gwarancyjnej. Z tą samą chwilą Wykonawca przenosi na Zamawiającego prawa do nośników, na których te utwory utrwalono.
10. Termin gwarancji dla modułów gier ulega przedłużeniu o czas, w ciągu którego Zamawiający nie mógł z nich korzystać.
11. W przypadku niewywiązywania się Wykonawcy z zobowiązań gwarancyjnych Zamawiający ma prawo skorzystać, na koszt i ryzyko Wykonawcy, z usług zastępczych bez utraty prawa gwarancji.



12. Gwarancja i rękojmia wygasa jeśli Zamawiający samodzielnie lub przez inną instytucję dokona jakichkolwiek zmian w dziele, z wyłączeniem sytuacji o której mowa w ust. 11.

## **§ 9**

### **KARY UMOWNE**

1. Strony ustalają, że Wykonawca zapłaci Zamawiającemu kary umowne w następującej wysokości:
  - a) za każdy dzień opóźnienia w wykonaniu przedmiotu umowy w wysokości 1 % wynagrodzenia brutto;
  - b) za każdy dzień opóźnienia w terminowym usunięciu wad i usterek powstałych w okresie gwarancji i rękojmi wysokości 0,5 % wynagrodzenia brutto;
  - c) w przypadku odstąpienia od umowy w całości lub w części przez Zamawiającego, będącego następstwem niewykonania lub nie należytego wykonania przez Wykonawcę obowiązków wynikających z umowy, Wykonawca zapłaci zamawiającemu karę umowną w wysokości 30% określonego w § 6 ust. 1 wynagrodzenia brutto.
2. Strony ustalają, że Zamawiający zapłaci Wykonawcy odsetki ustawowe w przypadku nieterminowej zapłaty.
3. W przypadku poniesienia przez Zamawiającego szkody przewyższającej karę umowną Zamawiający ma prawo do odszkodowania uzupełniającego.
4. Zamawiający zastrzega sobie prawo do dochodzenia odszkodowania w wysokości rzeczywiście poniesionej szkody, niezależnie od wysokości naliczonej kary umownej, z tym że w przypadku opóźnienia skutkującego utratą dotacji celowej na realizację przedmiotu zamówienia, Wykonawca ponosi pełną odpowiedzialność z tytułu nie otrzymania wynagrodzenia przez Zamawiającego, a także wszelkich innych kosztów z tym związanych.

## **§ 10**

### **WARUNKI ZMIANY UMOWY**

1. Zamawiający dopuszcza zmianę postanowień zawartej umowy w stosunku do treści oferty w zakresie przedłużenia terminu realizacji o którym mowa w § 5 z uwagi na:
  - 1) udostępnienie przez Zamawiającego urządzeń mobilnych w celu uzyskania potwierdzenia poprawnego działania modułów gier w terminach uniemożliwiających terminowe zakończenie realizacji zamówienia.
2. Zamawiający dopuszcza zmianę postanowień umowy w sytuacji, gdy zmiany te są korzystne dla Zamawiającego.

## **§ 11**

### **ODSTĄPIENIE OD UMOWY**





1. Zamawiającemu poza przypadkami określonymi w Kodeksie Cywilnym przysługuje prawo odstąpienia od umowy, gdy:
  - 1) Wystąpi istotna zmiana okoliczności powodująca, że wykonanie umowy nie leży w interesie publicznym, czego nie można było przewidzieć w chwili zawarcia umowy odstąpienie od umowy w tym przypadku może nastąpić w terminie 30 dni od powzięcia wiadomości o powyższych okolicznościach. W takim wypadku Wykonawca może żądać jedynie wynagrodzenia należnego mu z tytułu wykonania części umowy.
  - 2) Wykonawca realizuje przedmiot umowy w sposób niezgodny z Umową. Warunkiem odstąpienia od umowy jest wezwanie Wykonawcy do zaprzestania naruszeń w wyznaczonym odpowiednim terminie, nie dłuższym niż 14 dni, i bezskuteczny upływ powyższego terminu,
  - 3) z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy, doszło do opóźnienia z rozpoczęciem lub zakończeniem wykonania przedmiotu umowy tak dalece, że nie jest prawdopodobne, że Wykonawca zdoła ją ukończyć w terminie, o którym mowa w § 5 umowy.
2. W przypadku odstąpienia od umowy, o jakim mowa w ust. 1, Wykonawca może żądać wynagrodzenia jedynie za część umowy wykonaną prawidłowo i terminowo do daty odstąpienia, bez prawa dochodzenia odszkodowania z tego tytułu.
3. Zamawiający w przypadku odstąpienia od umowy, o jakim mowa w ust. 1 zachowuje uprawnienie do naliczania kar umownych i odszkodowania przewyższającego te kary.

## § 12

### INNE POSTANOWIENIA

1. Wykonawca podaje adres do korespondencji taki jak w komparycji umowy.
2. W okresie trwania niniejszej umowy strony umowy są zobowiązane informować się nawzajem na piśmie o każdej zmianie adresu do korespondencji. W razie zaniedbania tego obowiązku korespondencję wysłaną na ostatni adres i nieodebraną, uważa się za doręczoną.
3. Do kontaktów stron wyznaczone są następujące osoby:
  - Ze strony Zamawiającego – p. Andrzej Wojciech Feliński– tel. 666362573
  - Ze strony Wykonawcy – ..... – tel. ....
4. Strony podają następujące adresy poczty elektronicznej:
  - 3.1. Zamawiający: [biuro@muzeumtechniki.eu](mailto:biuro@muzeumtechniki.eu)
  - 3.2. Wykonawca: .....
5. Niniejsza umowa podlega prawu polskiemu.
6. W sprawach nie uregulowanych niniejszą umową mają zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w szczególności przepisy kodeksu cywilnego.
7. Wszelkie zmiany umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
8. Spory rozstrzygać będzie właściwy ze względu na siedzibę Zamawiającego sąd w Szczecinie.



Transgraniczne osiadcowanie muzeów - wdrożenie  
wielojęzycznych systemów oprowadzania i Cross marketing  
Grenzübergreifende Museumsvernetzung – Einführung  
von mehrsprachigen Führungssystemen und Cross-Marketing



9. Umowa została sporządzona w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla  
każdej ze Stron.

.....  
**WYKONAWCA**

.....  
**ZAMAWIAJĄCY**



