



**Mgr. Martin Červíček**  
hejtman Královéhradeckého kraje

## ROZHODNUTÍ O VÝBĚRU NEJVHODNĚJŠÍHO NÁVRHU

### Informace o zadavateli:

*Zadavatel:* Královéhradecký kraj  
*Sídlem:* Pivovarské náměstí 1245, 500 03 Hradec Králové  
*Zastoupený:* Mgr. Martinem Červíčkem, hejtmánem  
*IČO:* 708 89 546

### Informace o veřejné zakázce:

*Název veřejné zakázky:* „**APLIKACE (DIGITÁLNÍ NADSTAVBA) STÁLÉ EXPOZICE MUZEA VÁLKY 1866**“

*Druh veřejné zakázky:* Soutěž o návrh  
*Forma zadávacího řízení:* Otevřená jednofázová soutěž o návrh na řešení zakázky dle zákona č. 134/2016 Sb., o zadávání veřejných zakázek, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon“)

Vyhlašovatel soutěže o návrh s názvem „APLIKACE (DIGITÁLNÍ NADSTAVBA) STÁLÉ EXPOZICE MUZEA VÁLKY 1866“, kterým je Královéhradecký kraj, Pivovarské náměstí 1245, 500 03 Hradec Králové

### rozhodl

o výběru nejvhodnějšího návrhu v souladu s § 149 ZZVZ.

### I. Identifikační údaje vybraných návrhů

Pořadí	Elektronický návrh (číslo)	Autor soutěžního návrhu	
1	2	<b>Charles Games s.r.o.</b> <b>IČO 088 84 731</b> <b>Petrská 1180/3, Nové Město, 110 00 Praha 1</b>	
		Autor:	Lukáš Kolek (jednatel a zaměstnanec Charles Games s.r.o.)
		Spoluautor:	Lucie Tvarohová (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Ondřej Paška (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Alexandra Petrova (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Kateřina Čupová (dodavatel Charles Games s.r.o.)
		Spolupracující osoby:	-----
2	1	<b>Tasty Air s.r.o.</b> <b>IČO 079 28 874</b> <b>Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava</b>	
		Autor:	Tasty Air s.r.o. IČO 079 28 874 Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava
		Spoluautor:	-----
		Spolupracující osoba:	-----

## II. Identifikační údaje všech účastníků soutěže

Elektronický návrh (číslo)	Autor soutěžního návrhu	
1	<b>Tasty Air s.r.o.</b> <b>IČO 079 28 874</b> <b>Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava</b>	
	Autor:	Tasty Air s.r.o. IČO 079 28 874 Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava
	Spoluautor:	-----
	Spolupracující osoba:	-----
2	<b>Charles Games s.r.o.</b> <b>IČO 088 84 731</b> <b>Petrská 1180/3, Nové Město, 110 00 Praha 1</b>	
	Autor:	Lukáš Kolek (jednatel a zaměstnanec Charles Games s.r.o.)
	Spoluautor:	Lucie Tvarohová (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Ondřej Paška (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Alexandra Petrova (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Kateřina Čupová (dodavatel Charles Games s.r.o.)
	Spolupracující osoby:	-----

### Odůvodnění:

Odborná porota sestavená vyhlášovatelem posuzovala soutěžní návrhy z hlediska následujících kritérií:

#### a) Vzorek herního prvku aplikace.

Vzorek bude tvořen komiksovou herní sekvencí, která bude obsahovat ukázkou herní logiky a multimediálního vyjádření příběhů (grafika, popř. zvuk či hudba). Jako důležitou vnímáme kvalitu a originalitu ztvárnění kreativního interaktivního obsahu vzorku dle zadání zadavatele i dle vlastní invence. Kvalitou se myslí v první řadě historická věrnost grafického vyjádření (při zachování práva na vlastní grafické ztvárnění ze strany uchazeče), a to včetně historických reálií a historického či geografického podání pozadí postav a dějů, dále pak schopnost vyhnout se infantilnímu pojetí návrhu, resp. schopnost vyhnout se degradaci serióznosti návrhu. Sekvence bude demonstrovat také vzájemný logický a grafický přechod mezi jednotlivými stanovišti hry tak, jak bude užíván v reálné aplikaci. V této souvislosti klademe důraz na logiku, atraktivitu a přirozenost vyjádření přechodů mezi jednotlivými stanovišti. Mezi požadovanou kvalitou pak dále náleží atraktivita pojetí hry, její schopnost zaujmout hráče a vtáhnout jej do děje a taktéž schopnost vyhnout se problému „chocolate-covered broccoli“. Jednotlivé příběhy postav se musejí dynamicky vyvíjet. Hra jako celek musí mít inovativní pojetí, pestré pojetí herních úloh a musí cílit na věkové kategorie od 2. stupně ZŠ až po seniorní věk.

#### b) Popis návrhu řešení aplikace jako celku včetně vyjádření její architektury a logiky.

Důraz bude kladen také na způsob, jak účastník pojme naplnění požadavku zadavatele: vtáhnout uživatele, který používá aplikaci v exteriéru v areálu Centrálního bojiště k návštěvě interiéru muzea, a naopak motivovat návštěvníka muzea k pokračování prohlídky v exteriéru Centrálního bojiště. Při zajištění tohoto procesu je nutné také zachování kontinuity a dynamičnosti ztvárněných příběhů herních postav (viz odstavec Vzorek herního prvku aplikace), neboť hra se odehrává jak v interiéru muzea, tak v exteriéru Centrálního bojiště. Hodnocen bude, proto také způsob, jak se účastník s tímto problémem vypořádá. Účastník popíše, jaké bude mít jeho budoucí řešení nároky na HW a SW vybavení Muzea války 1866, popř. jaké bude nutné jejich rozšíření.

Vzhledem k tomu, že hodnotící kritéria nelze vyjádřit číselně, sestavila porota pořadí návrhů od nevhodnějšího k nejméně vhodnému a uvedla slovní hodnocení návrhů.

#### Hodnocení poroty u vítězného návrhu Charles Games s.r.o.:

##### a) Vzorek herního prvku

- Návrh naplnil požadavek na schopnost vyhnout se infantilnímu pojetí návrhu, resp. schopnost vyhnout se degradaci serióznosti návrhu.
- Návrh je tvořen komiksovou herní sekvencí, která tvoří ukázkou herní logiky a multimediálního vyjádření příběhů.

- Návrh demonstruje vzájemný logický a grafický přechod mezi jednotlivými stanovišti hry tak, jak bude užíván v reálné aplikaci.
- Návrh počítá mimo audia i s textovou formou edukace.
- V nabídce bylo dostatečné množství různých herních prvků.
- Požadavek na inovativní pojetí byl v ukázce dostatečně naplněn.

b) Popis návrhu řešení aplikace jako celku včetně vyjádření její architektury a logiky

- Návrh řešení působí důvěryhodně, promyšleně, komplexně a dává předpoklad realizovat finální návrh dle požadavků zadavatele.
- Kromě uživatelské struktury aplikace bylo rovněž navrženo technické řešení celé aplikace včetně datového objemu a velikosti aplikace.
- Architektura aplikace je promyšlená a odpovídající požadavkům zadavatele.
- V oblasti grafického vyjádření předpokládá zadavatel další vývoj v rámci navazujícího JŘBU.
- Požadavek na kvalitu kontinuity a dynamičnosti ztvárnění příběhů herních postav byl naplněn. Osa příběhů odpovídá požadavkům zadavatele. Interaktivita postav je na uspokojivé úrovni. Porota ocenila rozsah a kvalitu interaktivních dialogů postav.
- Návrh obsahuje nad rámec požadavků záměr sběru anonymních dat pro účely dalšího vývoje aplikace, což porota oceňuje jako vhodné řešení. Stejně tak porota oceňuje multijazyčnost aplikace a podíl dodavatele na marketingu.
- Navržené technické řešení AR je promyšlené v návaznosti na konkrétní prostory.
- Nabídka adekvátně pracuje s prvkem motivace návštěvníků.

**Hodnocení poroty u návrhu Tasty Air s.r.o.:**

a) Vzorek herního prvku

- Návrh naplnil požadavek na schopnost vyhnout se infantilnímu pojetí návrhu, resp. schopnost vyhnout se degradaci serióznosti návrhu.
- Není dostatečně promyšlená stránka nasazení do provozu.
- Nebyl splněn požadavek zadavatele („Sekvence bude demonstrovat také vzájemný logický a grafický přechod mezi jednotlivými stanovišti hry tak, jak bude užíván v reálné aplikaci“), protože nedemonstruje přechod mezi jednotlivými stanovišti.
- Představa samotného provedení hry není dostatečně promyšlená a jedná se pouze o soubor idejí.
- Myšlenka návrhu je postavená na audiu a je těžko aplikovatelná.
- Grafické provedení je historicky věrné.
- Požadavek na inovativní pojetí a pestré pojetí herních úloh nebyl v ukázce dostatečně naplněn.

b) Popis návrhu řešení aplikace jako celku včetně vyjádření její architektury a logiky

- Návrh předložil zajímavé pojetí miniher.
- Není dostatečně popsáno budoucí řešení nároků na HW a SW.
- Není řešena architektura aplikace a dále jak chce dodavatel řešit grafiku a rozšířenou realitu v rámci velikosti aplikace.
- Nabídka neumožnila objektivně zhodnotit, zda celý nabízený obsah nabídky je realizovatelný v rámci cenového limitu (viz formulace dodavatele „...pokud se zadavatel rozhodne...“)
- Chybí specifický popis, jak bude dodavatel pracovat s lokalizací v rámci míst zmíněných v soutěžních podmínkách, dále chybí jakýkoliv odhad cenových nákladů a zmínění, zda jdou za dodavatelem nebo zadavatelem.

**III. Udělení cen a odměny v soutěži o návrh**

**S přihlédnutím k čl. 8.2 Soutěžních podmínek ceny rozdělují porota takto:**

**1. místo – návrh 2 – 30 000,- Kč**

**2. místo – návrh 1 – 20 000,- Kč**

Pořadí	Elektronický návrh (číslo)	Autor soutěžního návrhu	
1.cena / 30 000 Kč	2	<b>Charles Games s.r.o.</b> <b>IČO 088 84 731</b> <b>Petrská 1180/3, Nové Město, 110 00 Praha 1</b>	
		Autor:	Lukáš Kolek (jednatel a zaměstnanec Charles Games s.r.o.)
		Spoluautor:	Lucie Tvarohová (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Ondřej Paška (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Alexandra Petrova (zaměstnanec Charles Games s.r.o.) Kateřina Čupová (dodavatel Charles Games s.r.o.)
		Spolupracující osoby:	-----
2.cena / 20 000 Kč	1	<b>Tasty Air s.r.o.</b> <b>IČO 079 28 874</b> <b>Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava</b>	
		Autor:	Tasty Air s.r.o. IČO 079 28 874 Jižní 2164/17, 700 30 Ostrava
		Spoluautor:	-----
		Spolupracující osoba:	-----

**Poučení:**

Proti tomuto rozhodnutí vyhlášovatele o výběru nejvhodnějšího návrhu mohou být podány zdůvodněné námitky dle § 241 ZZVZ. Námitky musí být podány na adresu vyhlášovatele ve lhůtě do 15 kalendářních dnů od doručení tohoto Rozhodnutí.

**Příloha:** Protokol o průběhu soutěže

V Hradci Králové

.....

Mgr. Martin Červíček  
hejtman Královéhradeckého kraje