

Smlouva o poskytování služeb

Níže uvedeného dne, měsíce a roku uzavřely smluvní strany

1) **Česká pirátská strana**, IČ: 71339698

se sídlem Řehořova 943/19, Žižkov, 130 00 Praha

zastoupena PhDr. Ivanem Bartošem, Ph.D

dále jen „**Objednatel**“

a

2) Michal Vašíček, IČ 07223153

bytem U Jordánka 390/2b, 682 01, Vyškov - Brňany

dále jen „**Poskytovatel**“

tuto

Smlouvu o poskytování služeb

podle ustanovení § 1746 odst. 2 zákona č. 89/2012 Sb., Občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „OZ“)

1. PŘEDMĚT A ÚČEL SMLOUVY

- 1.1. Poskytovatel se touto smlouvou zavazuje poskytovat Objednateli služby blíže níže specifikované v čl. 1 (dále jen jako „**služby**“). Objednatel se touto smlouvou zavazuje za poskytování služeb zaplatit Poskytovateli fixní odměnu stanovenou v souladu s čl. 4 této Smlouvy.
- 1.2. Poskytovatel se zavazuje zabezpečit tzv. „na klíč“ pro Objednatele kompletní technickou realizaci, implementaci a provoz projektu Občanská sněmovna, jejímž hlavním cílem je přiblížit, vysvětlit a zjednodušeně představit novinářům, odborné i široké veřejnosti skutečný legislativní proces, a to na základě pokynů a požadavků Objednatele.
- 1.3. Poskytovatel se dále zavazuje zajišťovat po dobu jednoho roku od spuštění aplikace/softwareu řádný a bezpečný provoz této aplikace/softwareu, aktualizace a upgrade aplikace/softwareu, a současně bez zbytečného odkladu zajistí odstranění veškerých chyb a závažných nedostatků aplikace/softwareu, které se při provozu vyskytnou.
- 1.4. Poskytovatel je povinen zajistit, aby aplikace/software byla vytvořena, a udržována

v provozu, v souladu s požadavky obsaženými v příloze č. 1 této Smlouvy

- 1.5. Poskytovatel je povinen při vytváření aplikace/software přiměřeně zohlednit „*Technický standard pro aplikace pirátů*“, který tvoří přílohu č. 2 této Smlouvy.
- 1.6. Poskytovatel se zavazuje, že aplikace/software bude zcela vytvořena a připravena ke spuštění pro veřejnost nejpozději do dne 16.9.2018. Poskytovatel vyrozumí písemně Objednatele o vytvoření aplikace/software a v sídle Objednatele Poskytovatel předá aplikaci/software a umožní Objednateli kontrolu plnění, vysvětlí a předá veškeré potřebné informace a podklady, které se vztahují k provozu a využití této aplikaci/software.
- 1.7. Poskytovatel je povinen poskytovat služby s odbornou péčí, v souladu s obecně závaznými právními předpisy a v souladu se zájmy a pokyny Objednatele.
- 1.8. Smluvní stran prohlašují, že pro účely operativní komunikace ustanovují své zmocněnce, kteří budou jednat za smluvní strany, schvalovat dílčí kroky, udělovat pokyny, přebírat potřebné podklady a kontrolovat plnění smlouvy:
 - Zmocněnec Poskytovatele : Michal Vašíček, tel. č.: 731 749 225
e-mail:me@michalvasicek.cz
 - Zmocněnec Objednatele: Ondřej Profant , tel. č.: 607 580 015
e -mail: ondrej.profant@pirati.cz
- 1.9. Poskytovatel zcela a v plné výši odpovídá Objednateli za jakoukoliv škodu, která Objednateli vznikne v důsledku porušení smluvních povinností ze strany Poskytovatele. Poskytovatel také odpovídá za nároky oprávněně vznesené ze strany třetích osob související s poskytnutým plněním vyplývajícím z této Smlouvy, zejména Poskytovatel garantuje, že je jediným autorem aplikace/ software a že získal veškerá potřebná oprávnění, licence a souhlasy s udělováním podlicencí pro užití a zpracování autorských děl, které jsou součástí aplikace.
- 1.10. Poskytovatel se zavazuje zachovávat mlčenlivost, zejm. nezpřístupní ani nepoužije žádnou informaci obchodní, strategické či marketingové povahy, se kterou se seznámí v souvislosti s plněním této Smlouvy.

2. POVINNOSTI OBJEDNATELE

- 2.1. Bude-li Poskytovatel potřebovat pro řádný výkon Služeb informace či podklady od Objednatele, je Objednatel povinen poskytnout mu součinnost, a to nejpozději do 7 dnů ode dne doručení žádosti.
- 2.2. Při řádném plnění smlouvy ze strany Poskytovatele, se Objednatel zavazuje, že bude vhodným způsobem vyvíjet činnost k propagaci Poskytovatele v souvislosti s prezentací dané aplikace/software, a to zejména zmíněním Poskytovatele v tiskových zprávách, na sociálních sítích, webových stránkách nebo v jiných reklamních podkladech a v obchodních sděleních Objednatele.

Objednatel také uděluje souhlas Poskytovateli, aby na svých webových stránkách,

sociálních sítích a v propagačních materiálech uvedl, že pro Objednatele realizoval projekt, který je předmětem této Smlouvy. Objednatel poskytne Poskytovateli na jeho žádost hodnocení jeho služeb (reference) na vybraných firemních portálech (např. firmy.cz, najisto.cz, apod.), sociálních sítích nebo jiným vhodným způsobem.

3. AUTORSKÁ PRÁVA

- 3.1. Smluvní strany si ujednaly, že výsledná aplikace/software je Poskytovatelem vytvořena výhradně pro Objednatele, který jako jediný bude vykonávat svým jménem a na svůj účet veškerá majetková autorská práva, které získal od Poskytovatele k aplikaci/software v souladu s ust. §58 odst. 1 a odst. 7 zák. č. 121/2000 Sb., autorského zákona.
- 3.2. V případě, že se ustanovení 3.1 této Smlouvy ukáže z jakéhokoliv důvodu neplatné nebo neúčinné, postupuje tímto Poskytovatel Objednateli právo k výkonu majetkových autorských práv k aplikaci/software.
- 3.3. Poskytovatel tímto uděluje Objednateli souhlas ke zveřejnění, úpravám, zpracování včetně překladu aplikace/software, spojení s jiným dílem, zařazení do díla souborného jakož i k tomu, aby Objednatel uváděl aplikaci/software na veřejnost pod svým jménem.
- 3.4. Poskytovatel tímto uděluje Objednateli souhlas s postoupením práva výkonu majetkových autorských práv k aplikaci/software jakékoliv třetí osobě a s udělením podlicence třetí osobě k užití díla.
- 3.5. K zajištění výkonu výše uvedených práv Objednatele se Poskytovatel zavazuje mu poskytnout spolu s funkční aplikací/softwarem veškeré podklady, zdrojové kódy a jiné potřebné informace a pokyny k užití, a to již při předání plnění této smlouvy

4. ODMĚNA POSKYTOVATELE A PLATEBNÍ PODMÍNKY

- 4.1. Objednatel se zavazuje uhradit Poskytovateli fixní odměnu za vytvoření a zprovoznění (implementaci) aplikace/software ve výši 150 000Kč. Odměna již zahrnuje odměnu za udělení souhlasu Poskytovatele podle čl. 3 Smlouvy, zajištění všech oprávnění, licencí a podlicencí podle čl. 1 odst.9, za poskytnutí součinnosti, veškerých podkladů a informací ze strany Poskytovatele.

Odměna bude splatná na základě daňového dokladu – faktury vystavené Poskytovatelem. Poskytovatel je oprávněn vystavit fakturu za vytvoření aplikace nejdříve v den následující po dni, kdy Objednatel bez výhrad převzal aplikaci/software od Poskytovatele.

- 4.2. Objednatel se zavazuje uhradit Poskytovateli odměnu ve výši 41 556 Kč/rok za zajištění řádného a bezpečného provozování aplikace, aktualizace a upgrade aplikace/software, a současně bez zbytečného odkladu zajistí odstranění veškerých chyb a závažných nedostatků aplikace/software, a to po dobu prvního roku ode dne předání aplikace/software Objednavateli.

Odměna bude splatná měsíčně na základě daňového dokladu – faktury vystavené Poskytovatelem. Poskytovatel vystaví fakturu za předchozí kalendářní měsíc nejdříve první pracovní den kalendářního měsíce následujícího po kalendářním měsíci, za který je odměna placena. K daňovému dokladu musí být Poskytovatelem vždy přiložen přehled činnosti, které byly učiněny k zajištění řádného a bezpečného provozování aplikace.

- 4.3. Objednatel se zavazuje uhradit Poskytovateli fixní odměnu ve výši 350 Kč, za každou hodinu poskytování podpory a servisu při provozování aplikace v druhém a dalším roce ode dne předání aplikace/softwareu Objednavateli

K daňovému dokladu musí být Poskytovatelem vždy přiložen přehled činnosti, které byly učiněny.

- 4.4. Celková odměna uvedená v čl. 4.1 až 4.3 je stanovena jako cena nejvýše přípustná a konečná. Cena za poskytování služeb zahrnuje veškeré související náklady Poskytovatele, např. náklady na dopravu, pojištění, administrativní náklady atd.

5. SMLUVNÍ POKUTA

- 5.1. V případě prodlení Poskytovatele s dodáním řádného plnění v souladu s čl. 1 a čl. 3 Smlouvy anebo se zajištěním řádného a bezpečného provozu aplikace je Poskytovatel povinen zaplatit Objednateli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z hodnoty celkové odměny vymezené v čl. 4.1 a v čl. 4.2, a to za každý i započatý den prodlení.
- 5.2. V případě prodlení Objednatele se splacením odměny Poskytovateli je Objednatel povinen zaplatit Poskytovateli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z hodnoty vymezené ve splatné faktuře oprávněně vystavené Poskytovatelem, a to za každý i započatý den prodlení.

6. VÝPOVĚD SMLOUVY

- 6.1. Objednatel je oprávněn vypovědět Smlouvu v případě, že:
- Poskytovatel je v prodlení s poskytováním služeb delším než 30 dní.
 - Poskytovatel nesplnil některou ze smluvních podmínek vymezených v čl. 1 a v čl. 3 Smlouvy a v Přílohách č. 1 a č. 2, přičemž nezjednal dostatečnou nápravu vadného stavu, ani do 7 dnů ode dne doručení výzvy Objednatele.
- 6.2. Poskytovatel je oprávněn vypovědět Smlouvu v případě, že:
- Objednatel je v prodlení se zaplacením odměny nebo její části delším než 30 dní.
- 6.3. Odstoupení od Smlouvy je účinné doručením písemného oznámení o odstoupení druhé Smluvní straně.

7. ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

- 7.1. Tato smlouva je uzavřena ve dvou vyhotoveních, kdy po jednom obdrží každá ze smluvních stran. Smlouvu je možné měnit pouze písemnými dodatky.
- 7.2. Smlouva se řídí platným právním řádem České republiky, především zákonem č. 89/2012 Sb. občanský zákoník.
- 7.3. Nedílnou součástí této smlouvy tvoří tyto přílohy:

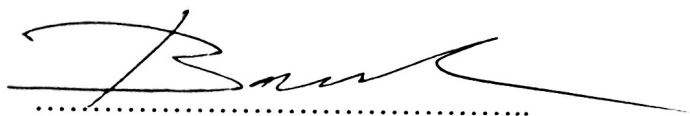
7.3.1. Příloha č. 1 – Požadavky na aplikaci/software

7.3.2. Příloha č. 2 – Technický standart pro aplikace pirátů

- 7.4. Smluvní strany prohlašují, že si tuto smlouvu před podpisem přečetly, že s jejím obsahem souhlasí a na důkaz toho připojují své podpisy

v Praze dne 20.7.2018

v Praze dne 23.7.18



za Objednatele

za Poskytovatel

Příloha č. 1 Smlouvy o poskytování služeb

Požadavky na výslednou aplikaci / software:

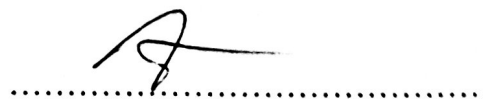
- Hostované nebo cloud řešení, po dobu 1 roku se o provoz stará dodavatel
- Maximální Využití open source technologií
- Výsledné dílo musí být publikovatelné pod některou z následujících licencí GPLv3, LGPL, Apache License, MIT License
- Řešení musí být modulární s definicí funkčně specifických komponent např. Parser, destilátor, CRM apod. s možností budoucího samostatného rozvoje komponent a/nebo jejich výměnu při integraci na CRM, NextCloud apod.
- Aplikace musí být odolná proti všem běžným útokům jako SQL Injection, Cross-Site Scripting, Denial-of-Service malý počtem požadavků, Session Hijacking, Man-in-the-Middle Attack a musí být odolná proti manipulaci s HTTP GET, POST atd. Requesty
- Aplikace musí používat výhradně šifrovanou komunikaci
- Musí být kompatibilní s Firefox, Chrome, Opera, Microsoft Edge a Safari ve verzích uvedených od ledna 2017 a novějších.
- Aplikace musí být funkční a optimalizovaná pro dotyková zařízení a mobilní telefony.
- Z hlediska designu musí aplikace převzít základní grafické prvky Pirátské strany
- Aplikace musí být SEO friendly
- Použití CSS frameworku Foundation (včetně podpory mobilních zařízení)
- Nastavení designu a loga strany by mělo být snadno upravitelné
- Plný popis požadované funkčnosti je uveden v dokumentu „*Občanská sněmovna - Zadávací dokumentace*“ na adrese https://docs.google.com/document/d/1MIJmH-n_4CBC5zYG3sGm8AhLstSqfs7JqV5gYoamNso/edit?usp=sharing a jeho vzájemně odsouhlasená verze ke dni podpisu smlouvy tvoří nedílnou součást této smlouvy.

v Praze dne 20.7.2014



za Objednatele

v Praze dne 23.7.14



za Poskytovatele

Příloha č. 2 Smlouvy o poskytování služeb

Technický standart pro aplikace pirátů:

- Piráti pracují s širokou škálou software, který byl psán a zpravován dobrovolníky. V minulosti vznikl velký technický dluh, který se postupně daří odstraňovat. Jako prevence podobných problému v budoucnu slouží tento seznam základních požadavků pro dobrý softwarový projekt a jeho nasazení.
- Tyto standardy by měl dodržovat každý, kdo chce nasazovat nové aplikace, ať už jde o dobrovolníka, dodavatelskou firmu či propagátora konkrétního existujícího software. Nejdřív vám doporučuji projít si celý text, rozmyslet si jak splníte požadavky. S hotovým návrhem se můžete obrátit na technického koordinátora, dokud není vybrán, jeho roli zastávají Martin Rejman a Jitka Novotná.
- **Fáze návrhu aplikace**
 - **Zadání problému** Konkrétní popis toho k jakému účelu má aplikace sloužit, včetně příkladů.
 - **Designové rozhodnutí** Zdůvodní rozhodnutí výběru konkrétních knihoven, dalších projektů apod. Příklad: blog, nástroj ale i prostý text stačí.
 - **API** Cílem je sdílení dat mezi aplikacemi - je třeba určit, která data se mají poskytovat, a to ve strojové podobě. Ideální forma aplikací může být tedy oddělený “data provider” a “end-user GUI” (modularita). současná api
 - **Opensource** Preferovaná SW licence: MIT, Apache 2, LGPL, GPL, ve výjimečných případech se dají využít i nesvobodné licence, pokud budeme mít práva software i datům. Chceme omezit riziko vzniku závislosti na neudržovaných / proprietárních / licenčně nevhodných technologiích a produktech. Preferujeme použití rozšířeného opensource před psaním vlastních projektů.
 - **Technologie** Při výběru technologií zohledňujeme jestli je vhodná, má budoucnost, máme na ni kapacity. Příklady Operacni system: Linux, nejcasteji CentOS ci Debian Jazyky: Python, node.js, Ruby, php Databaze: Postrgesql, mariaDB, případně lze použít elastic search.
 - **SSO** Pokud aplikace používá uživatele, tak nesmí zakládat vlastní, ale použít přihlášení přes SSO.
 - **HW požadavky** Definovat požadavky na výkonnost aplikace, škálování na počet uživatelů, souběžných činností, load balancing.
 - **Pirátský vizuál** Aplikace by měly mít jednotné UI/UX kopírující grafický manuál
 - **Intuitivnost** Jednoduché intuitivní uživatelské rozhraní.
 - **Data** Data ukládat do systémů, které jsou rozumně zálohované např, databázi. Preferujeme bezstavové aplikace, které jsou vícenásobně deployovat.
 - **Zákonné požadavky** Analýza ochrany osobních údajů/GDPR, případně dalších zákonných požadavků.
 - **Důvěryhodnost** Ideální je mít v době, kdy představujete projekt již nasazenou minimalistickou verzi. Nahradit to lze poukázáním na jiné již dokončené vaše projekty.

- **Fáze implementace aplikace**

- **Testy** Unit testy v samotném kódu - zejména za účelem zabránění vzniku budoucích problémů při předávání vytvořené aplikace jinému vývojáři či správci. U některých projektů může unit testy nahradit skutečnost, že software už široce rozšířený.
- **Dokumentace** Vysvětlení architektury projektu, složitějších myšlenek. Deployment dokumentace - závislosti, postup nasazení, a podobně. Ideálem je samopopisný kód s inline dokumentací kde je třeba. Snadno předatelný kód. V případě rozsáhlých projektů je nutné mít i administrátorskou a uživatelskou dokumentaci.
- **Event-hooks** vstupní a výstupní události pro komunikaci mezi aplikacemi. Řeší případy, kdy se změní data v jiné aplikaci a ostatní aplikace se o tom musí dozvědět. Příkladem je single-logout v SSO Keycloak.
- **Vizuál** šablonování end-user UI pro průběh změny vizuálu
- **Verzování** Verzování zdrojového kódu označování stabilních částí pro případný roll-back. Continuous integration.

- **Postup deploymentu & testování**

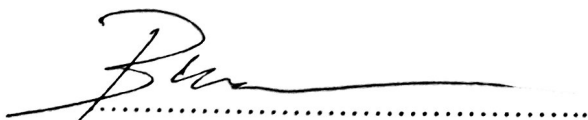
- **Contejnery** Preferujeme použití dockeru.
- **Napojení** na stávající systémy.
- **Testování** Aplikaci budou testovat klíčoví uživatelé (AO, PO, ...) a menší testovací skupinky. Bezpečnostní audit na nasazené verzi.
- **Testování výkonnosti** Ověření výkonnosti aplikace, škálování na počet uživatelů, souběžných činností.
- **Prezentace** Zapracování toho, jak se bude používat do stávajících procesů strany. Příprava nových návodů pro procesy ve straně.

- **Fáze produkčního nasazení & údržby**

- **Deploy** postup údržba navrženého deployment postupu
- **Aktualizace** Reagování na nové verze knihoven.
- **Prezentace** Nasazení návodů. Představení projektu cílové skupině.

v *Prague* dne *20. 7. 2018*

v *Prague* dne *23. 7. 18*



za Objednatele



za Poskytovatele