



Interreg
Latvija-Lietuva

European Regional Development Fund



EUROPEAN UNION



CONTRACT No
Interactive Kinect Quiz (Game)
“South Latgale – Eastern Aukštaitija” software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services

Preiļi

16 October 2018

Preiļi Municipality Council, registration No 90000065720, represented, in accordance with Preiļi Municipality by-law, by chairperson **Maruta Plivda**, acting in accordance with the law “On Municipalities” and Council by-law, hereinafter referred to as **“Partner 1”**, on the first part,

Utena A. and M.Miškiniai Public Library, registration No. 190194285, represented by Director **Vida Garunkštyte**, acting in accordance with the Statutes, hereinafter referred to as **“Lead Partner”**, on the second part;

Public Library of Zarasai District Municipality, registration No. 19021386, represented by Director **Danute Karliene**, acting in accordance with the Statutes, hereinafter referred to as **“Partner 2”**, on the third part;

Latgale Central Library, registration No. 90000066637, represented by Director **Jelena Sapkova**, acting in accordance with the Regulation, hereinafter referred to as **“Partner 3”**, on the fourth Part, hereinafter referred to as the Costumer/Costumers, and

Joint Stock Company “Gluk Media”, registration No. 302543631 represented by **Director Andrius Juvko** acting in accordance with the Articles of Association, hereinafter referred to as **“CONTRACTOR”**, on the fifth part,

based on the procurement “Interactive Kinect Quiz (Game) South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation, preparation of game instruction and provision of game training services”, identification No. PND 2018/18M for ERDF results (12.09.2018 Decision, Protocol No PND 2018/18M ERAF-5), hereinafter referred to as “Procurement” and the submitted offer,

both together, hereinafter referred to as **“Parties”**, but separately, **“Party”**, expressing their free will without false, coercive and malevolence, conclude a contract of such content, hereinafter referred to as the Contract:

1. SUBJECT OF CONTRACT

- 1.1. The Costumer commits and the Contractor undertakes to ensure, with its intellectual and logistical means, to ensure the **“Interactive Kinect Quiz (Game) “South Latgale – Eastern Aukštaitija” software development and installation, preparation of game instruction and provision of game training services”**, hereinafter referred to as the Service, in accordance with this Contract, the Technical Specification (Annex 1), the Financial Offer (Annex 2), the Main Personnel List (Annex 3) and the applicable regulatory enactments.
- 1.2. The Annexes referred to in paragraph 1.1 of the Contract are its integral elements.
- 1.3. The Costumers undertake to pay the Contractor for the Services provided under the conditions of this Contract.

2. SUM OF CONTRACT AND TERMS OF PAYMENT

- 2.1. For the provision of services referred to in paragraph 1.1 of this Contract, the Costumers pay the Contractor a contract amount of **EUR 14 790,00** (fourteen thousand seven hundred ninety euro) without value added tax (hereinafter referred to as VAT), the total amount of the contract, together with VAT, is **EUR 17 895,90** (seventeen thousand eight hundred ninety-five euro, ninety eurocents). The VAT amount is calculated and invoiced according to the Law "On Value Added Tax" and tax interest rates.
- 2.2. The Costumers pay for the Service in accordance with the following procedures:
- 2.2.1. **Partner 1** for the goods and services provided transfers to the Contractor **EUR 13 330.00** (thirteen thousand three hundred thirty euro, 00 eurocents) without VAT, the **amount with VAT is EUR 16 129.30** (sixteen thousand one hundred twenty nine euros, 30 eurocents) within 10 (ten) calendar days after the delivery and acceptance of the Service and the signing of the Acceptance Act, in accordance with the invoice, transferring the money to the bank account specified by the Contractor. The amount referred to in paragraph 2.2.1 of the contract includes:
- 2.2.1.1. Preparation of the Kinect Quiz (Game) "South Latgale – Easter Aukštaitija" software and manual (in Latvian and Lithuanian languages, 4 copies) **EUR 12 570.00** (*twelve thousand five hundred and seventy euros*), the amount incl. VAT is **EUR 15 209.70** (*fifteen thousand two hundred nine euros, 70 eurocents*);
- 2.2.1.2. Installation of the XBox with Kinect sensors in Preili Main Library and Utena A. and M. Mishkina Public Library **EUR 300.00** (three hundred euros), the amount including VAT is **EUR 363.00** (*three hundred and sixty three euros*);
- 2.2.1.3. Installation of the XBox with Kinect sensors' software in Preili Main Library and Utena A. and M. Mishkina Public Library **EUR 460.00** (*four hundred sixty euros, 00 eurocents*), the sum with VAT is **556.60 euros** (*five hundred fifty six euro, 60 eurocents*).
- 2.2.2. **Partner 2**, for the goods and services provided, transfers to the Contractor **EUR 730.00** (*seven hundred thirty euro, 00 eurocents*) excluding VAT, the **amount with VAT is EUR 883.30** (*eight hundred eighty three euro, 30 eurocents*), within 10 (ten) calendar days after the delivery and acceptance of the Service and the signing of the Acceptance Act, in accordance with the invoice, transferring the money to the bank account specified by the Contractor. The amount referred to in paragraph 2.2.2 of the contract includes:
- 2.2.2.1. Installation of XBox with Kinect sensors in the Public Library of Zarasu Municipality **EUR 150.00** (*one hundred fifty euros*), sum with VAT is **EUR 181.50** (*one hundred eighty-one euro, 50 eurocents*);
- 2.2.2.2. Installation of XBox with Kinect sensors' software in the Public Library of Zarasu District Municipality **EUR 230.00** (*two hundred and thirty euros, 00 eurocents*), sum with VAT is **EUR 278.30** (*two hundred and seventy-eight euros, 30 eurocents*).
- 2.2.2.3. Training of Zarasu District Municipality Public Library and Utena A. and M. Mishkina Public Library staff on the use of the game and its related equipment (Zarasai, Lithuania) **EUR 350.00** (*three hundred and fifty euros*), sum with VAT is **EUR 423.50** (*four hundred twenty-three euros, 50 eurocents*).
- 2.2.3. **Partner 3** for the goods and services provided transfers to the Contractor **EUR 730.00** (*seven hundred thirty euro, 00 eurocents*) without VAT, the **amount with VAT is EUR 883.30** (*eight hundred eighty three euro, 30 eurocents*), within 10 (ten) calendar days after the delivery and acceptance of the Service and the signing of the Acceptance Act, in accordance with the invoice, transferring the money to the bank account specified by the Contractor. The amount referred to in paragraph 2.2.1 of the contract includes:
- 2.2.2.4. Installation of XBox with Kinect sensors in Latgale Central Library **EUR 150.00** (*one hundred fifty euros*), sum with VAT is **EUR 181.50** (*one hundred eighty-one euro, 50 eurocents*);

- 2.2.2.5. Installation of XBox with Kinect sensors' software in Latgale Central Library EUR 230.00 (*two hundred and thirty euros, 00 eurocents*), sum with VAT is EUR 278.30 (*two hundred and seventy-eight euros, 30 eurocents*).
- 2.2.2.6. Training of Latgale Central Library and Preili Main Library staff on the use of the game and its related equipment (Daugavpils, Latvia) EUR 350.00 (*three hundred and fifty euros*), sum with VAT is EUR 423.50 (*four hundred twenty-three euros, 50 eurocents*).
- 2.3. The amount of the contract includes all costs related to the fulfilment of the requirements set out in the Technical Specification during the duration of the Contract, including all personnel costs and copyrights, as well as all costs indirectly related to the fulfilment of the requirements specified in the Technical Specification (printing of documentation, transport services, etc.).
- 2.4. Unexpected expenditure not included in the Contract, but necessary for the full implementation of the Contract shall be covered by the Contractor. The Costumer takes this risk if:
- 2.4.1. the unexpected works in the Service provision have been proposed at the initiative of the Costumer, specifying or supplementing the subject matter of the Contract by the Costumer;
- 2.4.2. The Contract cannot be enforceable for objective, from the Contractor will independent reasons, if the unexpected works required for the development of an interactive game are not carried out.
- 2.5. The day of payment of the invoice is the date on which the Costumers have transferred money to the bank account indicated by the Contractor.
- 2.6. The corresponding Costumer performs the payment according to the invoice prepared by the Contractor, indicating:
- 2.4.3. act's number and date on which the invoice is prepared;
- 2.4.4. the title and identification number of the procurement;
- 2.4.5. the number and date of the procurement contract;
- 2.4.6. *European Regional Development Fund (ERDF) Interreg V-A Latvian – Lithuanian Cross-Border Cooperation Programme's from 2014 to 2020 project's "Family Digital Activity Centres Network for the support of Life Quality and Education in Eastern Aukštaitija and South Latgale" (Network-DigiHubs), Project No. LLI-089.*
- 2.7. In the case of failure to comply with the demands stated in paragraph 2.6 of the Contract, the Costumer reserves the right not to pay the invoices until such requirements are fulfilled.
- 2.8. If the provision of the Services provided in the Contract is suspended because of the independent reasons from the Contractor, the Parties shall prepare the Act on the Services actually received, having detected the amount of the Services received in it, to the period of the termination of the Contract for the works actually fulfilled by the Contractor.

3. VALIDITY OF CONTRACT AND SERVICE PROVISION

- 3.1. The Contractor undertakes to provide the Services for all the intended works specified in the technical specification.
- 3.2. The duration of the procurement subject contract is **2 (two) calendar months** from the date of the conclusion of the contract, including:
- 3.2.1. The development of Kinect Quiz (Game) "Eastern Aukštaitija and South Latgale" software and manual;
- 3.2.2. The installation of Kinect Quiz (Game) "Eastern Aukštaitija and South Latgale" software;
- 3.2.3. Training of the library staff on the use of game and its related equipment (Annex 1, Article 5.4 of the Contract), including:
- 3.2.3.1. Zarasu District Municipality Public Library (Zarasai) and Utena A. and M. Mishkina Public Library (Utena), Republic of Lithuania;
- 3.2.3.2. Latgale Central Library (Daugavpils) and Preili Main Library (Preili), Latgale Region, Republic of Latvia.
- 3.3. The Contractor shall, at the request of the Costumer, electronically or during the meeting inform the Costumer's representative of the progress of the Service provision, including the planned activities and progress, the obstacles and problems identified.

- 3.4. The Service is considered to be fulfilled by the date on which the Costumer and the Contractor have signed the Service Acceptance Act. The Acceptance Act is submitted in 5 (five) copies.
- 3.5. The Acceptance Act shall specify all information certifying the execution of the Service, including the content, quality, amount and deadline of the Service provided.
- 3.6. The Costumer shall deliver its assessment within 5 (five) working days and coordinate the Service submitted by the Contractor by signing the Acceptance Act or acting in accordance with the paragraph 3.7 of the Contract.
- 3.7. If during the verification of the Service the Costumer detects non-compliance with the conditions of this Contract, the Costumer does not sign the Acceptance Act and, as soon as possible, but not later than within 5 (five) working days, informs the Contractor in written form regarding the deficiencies or discrepancies identified in the Service and indicates the deadline for the prevention of deficiencies or discrepancies. The deadline for deficiency or discrepancy elimination shall be determined by agreement between the Costumer and the Contractor.
- 3.8. After the shortcomings' elimination identified in paragraph 3.7 of the Contract, the Contractor shall resubmit the specified Service to the Costumer for the assessment. The Parties sign the Acceptance Act after the Contractor has eliminated the deficiencies indicated by the Costumer.

4. RIGHTS AND DUTIES OF THE PARTIES

- 4.1. The Costumer undertakes:
 - 4.1.1. to observe and comply with all the provisions of the Contract;
 - 4.1.2. at the Contractor's request provide the Contractor, as far as possible, with the information necessary for the Contract implementation and, if necessary, to ensure the participation of the officials and other responsible employees of the Costumer in the implementation of the Contract to ensure the fulfilment of the Contract commitments from the Costumer part;
 - 4.1.3. according to the procedure stated in the Contract, examine the submitted Contractor's Service conformity with the requirements stated in the Contract and its Annexes and provide relevant comments and additions or claims in the form and time limits stated in the Contract;
 - 4.1.4. according to the procedure stated in the Contract, adopt the Contractor's in time, qualitative and according to Contract and Annex requirements provided Service and provide payment for the amount specified in the Contract according to the Contract provisions.
- 4.2. Rights of the Customer:
 - 4.2.1. to adopt the Service in accordance with the provisions of the Contract and its Annexes;
 - 4.2.2. to control the Contract implementation, by inviting, if necessary, specialists and experts;
 - 4.2.3. to request, at any time, information from the Contractor regarding the Service provision progress, including, but not limited to, information about circumstances preventing or likely to prevent the Service provision or execution according to Contract and its Annexes provisions.
- 4.3. The Contractor undertakes:
 - 4.3.1. to observe and comply with all the provisions of the Contract;
 - 4.3.2. to provide qualitative Service within the deadlines stated in the Contract, according to the provisions of the Contract and its Annexes, laws, regulations and instructions of the Costumer. If the Contractor attracts the subcontractors, the delay of subcontractors may not be an excuse for failure to comply with the Terms of Service prescribed for the Contractor;
 - 4.3.3. to inform without delay the Costumer in written form of the circumstances affecting the provision of Services in accordance with the provisions of the Contract and its Annexes;
 - 4.3.4. within 5 (five) working days after the receipt of the request to provide the Costumer with the information on the progress, results, obstacles and problems encountered;
 - 4.3.5. to prevent, without additional pay, the identified problems resulting from the activity or omission carried out by the Contractor;
 - 4.3.6. without written consent of the Costumer not to disclose the information obtained from the Costumer during the execution of the Contract.
- 4.4. Rights of the Contractor:
 - 4.4.1. according to the Contract conditions, request and receive payment for the Service provided in accordance with the provisions of the Contract and its Annexes;

- 4.4.2. if necessary, request additional information from the Customer for the game development and use other materials or information for the technical specification in addition to those provided by the Costumer during the Contract, without infringing the confidentiality obligations of respect provided in this Contract and the rights of any third party.
- 4.5. The Parties undertake to notify each other in written form, without delay, of any difficulties in the Contract implementation, which impede or could impede the timely delivery of the Service.
- 4.6. By signing the Contract, the Parties certify that they have all the necessary powers and rights to conclude the Contract and they do not know any legal or factual obstacles or reasons, which would, in any way, affect or prohibit the fulfilment of the obligations stated in the Contract.
- 4.7. By signing the Contract, the Parties certify that they have met with all the Contract provisions and its Annexes and certify them as binding and enforceable. The Contractor certifies that it has a qualified staff and material resources, as well as other means to carry out all the Contract and its Annexes obligations in a timely and qualitative manner.
- 4.8. With the Contract the Contractor certifies that its employees or other persons, who will be involved in the Contract implementation, will be introduced to the conditions of confidentiality prior to their involvement in the Contract implementation.

5. PARTIES LIABILITY AND PENALTY

- 5.1. The Parties are mutually liable for non-compliance with or inadequate enforcement of contractual obligations and are responsible for the damages' created to other Party recompense.
- 5.2. If the corresponding Costumer, because of his fault, delays the payment deadline of the Contract amount, the Contractor is entitled to request a contractual penalty of 0,5% (zero point five per cent) from this Costumer from the non-performed payment for each overdue day of the relevant term, but not more than 10% (ten percent) of the payment amount not paid in time.
- 5.3. If the Contractor fails to perform the Contract and its Annexes obligations, fails to perform its duties within the time limits stated in the Contract and its Annexes or does not provide the information requested by the Costumer within the time limits specified by the Costumer, the Costumer is entitled to request a contractual penalty of 0,5% (zero point five per cent) from the Contractor for each day of delay, but not more than 10% (ten percent) from the Contract price.
- 5.4. Penalty payment does not relieve the Parties of the continuing fulfilment of the Contract obligations and does not exclude the obligation to recompense damages.
- 5.5. The Contractor is liable for damages caused by his or her unlawful activities or inactions to the Costumer or third parties.
- 5.6. The Contractor is responsible for the work execution and for damages caused by the subcontractors involved in the Contract execution that they with their unlawful activities or inactions have created to the Costumer and third parties. The Contractor is responsible for the execution of all liabilities against a subcontractor, including payment.

6. COPYRIGHT REGULATION

- 6.1. The Contractor certifies that it has all the necessary and regulatory powers and rights to assume and fulfil the Contract obligations and guarantees their personal enforcement. The Contractor guarantees the Costumer to reimburse all the damage caused by these guarantees, non-truthfulness and faults.
- 6.2. The Contractor guarantees that the Contractor's developed Kinect Quiz (Game) (hereinafter referred to as "Work") is a Contractor's creativity product and has not been misused or otherwise infringed by third-party rights.
- 6.3. The Contractor takes responsibility in the place of the Customer for damages which may arise for the Customer or third parties, if third parties raise claims on the Works or the authority of individual fragments.
- 6.4. The Contractor, according to the Copyright Law, grants the Costumer all exclusive rights on the use of the Works at any time and for any purpose, including the right to publish the Works.
- 6.5. The Costumer has paid to the Contractor for the copyright objects in the Works and its subsequent use by price established in the Contract. The Costumer acquires the property rights of the author at the time of signing the Acceptance Act.

7. ENTRY INTO FORCE, AMENDMENT AND TERMINATION OF CONTRACT

- 7.1. The contract shall enter into force on the date on which the Contract has been signed by all Parties and has been concluded for a period until the fulfilment of the obligations of the Parties. The Contract signing date is specified in the upper right corner of the Contract's first page.
- 7.2. Amendments to the Contract shall be made only in written form. Article 61 provisions of the Public Procurement Law should be respected when deciding on the amendment of the Contract. The amendments enter into force on the day of their signing. Any amendments to the Contract shall be signed by persons who are entitled (according to Parties Statutes, other documents, law and power) to sign such documents for the time of signature of the amendments concerned.
- 7.3. The Contract may be terminated before the deadline at any time by agreement or unilateral agreement between the Parties, in accordance with the procedure stated in the Contract.
- 7.4. The contracting parties may unilaterally terminate this Contract without compensating the Contractor for any loss in connection with the Contract termination by sending a written notification to the Contractor's legal address 7 (seven) days in advance, if at least one of the following cases has occurred:
 - 7.4.1. The Contractor provides inadequate Services in accordance with Contract provisions, the requirements of the applicable regulatory enactments, Costumer's legitimate instructions and, upon receipt of the Costumer's claim, the Contractor does not prevent the violation within 5 (five) working days;
 - 7.4.2. The Contractor has initiated insolvency proceedings, liquidation, its work has been terminated or suspended, its economic activities have been stopped;
 - 7.4.3. The Contractor has arbitrarily ceased the execution of the Contract, including, if the Contractor is not reachable in the legal address or declared place of residence.
- 7.5. The amendments to the Contract are admissible if they do not alter the general nature of the Contract - the nature and Contract's purpose stated in the procurement documents.
- 7.6. According to Article 61 of the Public Procurement Law, no substantive Contract amendments can be made during the Contract duration, except cases provided in the third paragraph of Article 61 of the PPL.
- 7.7. The Costumer will organise a new procurement procedure for the service provision if, during the Contract execution, it is established that there is a need to make substantial amendments to the Contract stated in 2nd part of the Article 61 of the PPL, i.e.:
 - 7.7.1. the necessary Contract changes or amendments, if they had been provided in procurement documents, would allow the submission of different tenders, participation or selection of other candidates and tenderers in the procurement procedure;
 - 7.7.2. the economic balance provided by the procurement contract is changed in the interests of the Contractor of the Contract;
 - 7.7.3. in the subject matter of the given Contract, the Costumers includes services that are not provided by this Contract;
 - 7.7.4. The Contractor is replaced by another service provider.
- 7.8. Contract amendments are admissible, when the value of the procurement contract amendments at the same time does not exceed:
 - 1.1.1. The contract price limits established by the Cabinet of Ministers, beginning with which the contract notice must be published in the Official Journal of the European Union;
 - 1.1.2. **10% (ten percent)** of the original purchase contract price.
- 7.9. If the Service implementation deadline is extended, the Contract execution deadline is also extended without increasing of the Contract price.

8. CHANGE AND ATTRACTION OF SUBCONTRACTORS AND SPECIALISTS

- 8.1. The Contractor undertakes to notify Partner 1 immediately of any changes in the information indicated in the Subcontractor list and to supplement and submit information on Subcontractors involved in the Contract implementation after the date of entry into force of the Contract.

- 8.2. The staff replacement listed in the Staff List shall be permitted only according to the Contract procedures and in cases, if Partner 1's written consent has been received for the replacement of the personnel concerned.
- 8.3. The Contractor is not entitled without Partner's 1 coordination to perform the replacement of Subcontractors and staff listed in the Staff and Subcontractors' List and to involve additional Subcontractors in the Contract execution. Partner 1 may request staff and Subcontractor's information on the replacement reasons.
- 8.4. The Contractor should reconcile the additional staff with Partner 1 in the Contract implementation.
- 8.5. Partner 1 disagrees with the staff replacement indicated in the offer in cases, where the proposed staff does not comply with the requirements stated in the Procurement Documents, or it does not have at least the same qualification and experience as the staff assessed in determining the most economically advantageous tender.
- 8.6. Partner 1 disagrees with the replacement of the subcontractor indicated in the offer if one of the following conditions exist:
 - 8.6.1. the proposed subcontractor does not comply with the requirements specified in the procurement documents;
 - 8.6.2. a subcontractor is replaced, to which the tenderer chosen in the procurement procedure has been based in order to certify the conformity of his qualification in the notice regarding the Contract requirements and procurement procedure documents, and the proposed subcontractor has not at least the same qualification as the tenderer designated in the procurement procedure has referred, attesting his conformity with the requirements specified in the procurement procedure;
 - 8.6.3. the modification of a subcontractor would result in amendments to the contender's tender, which, if initially included, would affect the choice of the offer according to the evaluation criteria of the tender specified in the procurement procedure.
- 8.7. Partner 1 disagrees with the involvement of a new Subcontractor if such changes, if they were made in the initial offer, would have affected the offer choice according to criteria for tender evaluation in the procurement documents.
- 8.8. The Partner 1 shall decide to authorise or refuse the Contractor's staff or subcontractors replacement or involvement of new subcontractors in the contract execution as soon as possible, but not later than in 5 (five) working days after receiving of all the information and documents necessary for the decision adoption according to the Contract provisions and the Public Procurement Law. The Partner shall notify the Contractor in written form of the decision taken.

9. FORCE MAJEURE

- 9.1. The Party shall be exempted from liability for a full or partial failure to comply with the Contract, if such non-compliance has occurred because of the force majeure after the date of entry into force of the Contract, which could not be envisaged or prevented.
- 9.2. The Party which has entered into force majeure shall immediately, in written form, inform other Party and, where possible, the report shall be accompanied by a statement issued by the competent authorities containing the approval and characterisation of the circumstances of force majeure.
- 9.3. If, for reasons of force majeure, the Contract obligation is not fulfilled for more than 3 (three) months, each Party has the right to terminate the Contract by notifying the other Party/Parties in written form at least 15 (fifteen) days in advance. In this case, the Party cannot be required to pay damages resulting from the termination of the Contract.
- 9.4. For damages caused by force majeure, neither Party shall bear the responsibility, if the Party has informed the other Party/Parties in accordance with paragraph 9.3 of the Contract.
- 9.5. Failure to fulfil the obligations and untimely or inadequate enforcement of the Contractor's employees and other Contractor's persons involved are not be considered as a circumstance of force majeure.

10. OTHER PROVISIONS

- 10.1. The Contractor is responsible for the Service quality provided to the Customer and compliance with the Procurement documentation.
- 10.2. The Contractor ensures the installed Software's (Interactive Kinect Game) working defects' prevention from its installation date for two years (24 months).
- 10.3. Any dispute arising in the context of this Contract shall be dealt firstly in negotiations between the Parties, if negotiations fail to resolve the dispute, then every dispute, disagreement or action arising from this Contract, shall be settled in the court of the Republic of Latvia in the application of the laws and regulations of the Republic of Latvia.
- 10.4. If, in connection with the Contract or its enforcement, one of the Parties has submitted an action in court, it shall not be the basis for the Contractor to terminate the Service, and the Customer to suspend payments or otherwise not to fulfil the obligations to the Parties, which are not directly related to the dispute, except where the termination of such Contract or the suspension of payment is stated in the Contract.
- 10.5. On all matters not covered by the Contract, the Parties shall be guided by the laws and regulations in force in the Republic of Latvia.
- 10.6. Each Party shall notify the other Party in written form within 5 (five) working days of their occurrence, for unforeseen circumstances, which may adversely affect the fulfilment or the deadline of its obligations. If the Contractor has not submitted a corresponding notification to the Customer within the time limit stated in this paragraph, the Contractor cannot request an extension of the deadline for the fulfilment of the Contract obligations based on the conditions for which the notification has not been made in a timely manner.
- 10.7. If one of the Parties is reorganised, the Contract shall remain in force, and its provisions shall be binding on the successor of the obligations of the Party.
- 10.8. Any Contract amendments shall be made in written form and become an integral part of the Contract after they have been signed by both Parties.
- 10.9. If any of Contract provisions expire as a result of amendments to regulatory enactments, other Contract provisions do not lose validity and in this case the Parties shall be obliged to apply the Contract in accordance with the laws and regulations in force.
- 10.10. If any of Contract provisions is contrary to Contract Annex provisions, the Contract Annex provisions are applied insofar as they are not restricted by the Contract provisions.
- 10.11. If any Party changes its legal status or any of the Party or Party representatives' details, phone number, address, etc. or Parties' representatives, it shall notify the other Party without delay. If a Party fails to comply with the provisions of this paragraph, the other Party shall be deemed to have fully fulfilled its obligations using the Contract information on the other Party.
- 10.12. **Partner's 1** responsible employee, whose responsibility is to control the Contract's process and, at the request of the Contractor, to provide information relating to the Contract and, who is authorised to sign the Act or other with the Contract related documents is Head of the Preili Main Library Ilona Skorodihina, phone number: +371 26819391, e-mail: ilona.skorodihina@preili.lv.
- 10.13. **Lead Partner's** responsible employee, whose responsibility is to control the Contract's process and, at the request of the Contractor, to provide information relating to the Contract and, who is authorised to sign the Act or other with the Contract related documents is Director of Utena A. and M.Miškiniai Public Library Vida Garunkstyte, phone number +370 68639691, e-mail: vida@uvb.lt.
- 10.14. **Partners's 2** responsible employee, whose responsibility is to control the Contract's process and, at the request of the Contractor, to provide information relating to the Contract and, who is authorised to sign the Act or other with the Contract related documents is specialist of **Public Library of Zarasai Distric Municipality**, phone number: +370 67637824, e-mail: l.jolanta@gmail.com.

- 10.15. Partner's 3 responsible employee, whose responsibility is to control the Contract's process and, at the request of the Contractor, to provide information relating to the Contract and, who is authorised to sign the Act or other with the Contract related documents is Director of **Latgale Central Library** Jelena Sapkova, phone number.: +371 29118401, e-mail: jelena.sapkova@lcb.lv.
- 10.16. **The Contractor's** responsible employee, whose duty is to control the Contract process and, at the request of the other Contracting Party, to provide information relating to the Contract and, who is authorised to sign the Act or other documents relating to the Contract execution is **Director of JSC "Media Gluk"** Andrius Juvko, phone number +370 65653000, e-mail: andrius@gluk.lt.
- 10.17. The contract is drawn and signed on 10 (ten) pages in 5 (five) original copies, 4 (four) copies to the Costumers and 1 (one) copy to the Contractor. All Contract copies have the same legal force.

11. CONTRACT ANNEXES

- 11.1. Annex 1 – Technical Specification on 5 (five) pages (*copy*);
- 11.2. Annex 2 – Financial Offer on 2 (two) pages (*copy*).
- 11.3. Annex 3 – Main Personnel List on 1 (one) page (*copy*).
- 11.4. Annex 4 - Contract payments and types of the services by project partners on 2 (two) pages (*original*).

12. DETAILS OF PARTIES

Preili Municipality Council

Reg.No.90000065720
 Raiņa Boulevard 19, Preiļi, LV- 5301
 Bank: AS SEB banka
 Code: UNLAEV2X
 Account: LV71UNEA0026000130660



 Chairwoman
 (stamp) M.Plivda

Utena A. and M.Miškiniai Public Library

Reg.No.190194285
 Maironio str. 12, Utena, LT- 28143, Lithuania
 Bank: AB SEB bankas
 Code: CBVILT2XXXX
 Account: LT72 7044 0600 0789 6833



 Director
 (stamp) V.Garunkstyte

SIA "Gluk Media"

Reg.No. 302543631
 Smolensko str. 10B-313, LT-03201, Vilnius,
 Lithuania
 Bank: AB SEB banka
 Code: CBVI LT 2X
 Account: LT737044060007632199



 Director A.Juvko

(stamp) 

**Public Library of Zarasai Distric
Municipality**

Reg.No.190213860

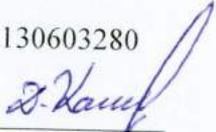
D.Bukonto str. 20, Zarasai, LT- 32132,
Lithuania

Bank: AB Swedbanka

Code: 73000

Account: LT277300010130603280

Director


D.Karliene

(stamp)

Latgale Central Library

Reg.No. 90000066637

Rīgas street 22A, Daugavpils, LV-5401

Bank: AS Citadele banka

Code: PARXLV22

Account: LV21PARX 0000 8500 6280 1

Director


J.Šapkova

(stamp)

Annex 9

Procurement's "Interactive Kinect Quiz (Game)

South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services”

for the by-law

identification number PND 2018/18M ERDF
regulation

TECHNICAL SPECIFICATION FOR PROCUREMENT

Interactive Kinect Quiz (Game)

**“South Latgale – Eastern Aukštaitija” software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services** *identification
number PND 2018/18M ERAF*

1. Project aim

The project's aim - to create a new public service - a network of family digital activity centres, a place for learning technologies for people of different age, gender and social groups, combining and using the experience of Latvian and Lithuanian libraries.

Planned project results:

- as part of the project, the DigiHubs centres will acquire appropriate technical equipment: computers, virtual reality equipment, 3D printers and motion recognition equipment, Lego Mindstorms constructors, Ibeacon sensors, interactive panels and other new technologies.
- educational content adapted to these technologies. Four interactive content solutions will be developed: “Interactive Kinetic Quiz (Game) about Latgale and Aukštaitija”, “Virtual Reality Tour in the Route Utena-Zarasi-Daugavpils-Preili”, “Interactive Cycling Ride “What does a Cycling Tour along Eastern Lithuania and South Latvia Reveal?””, “Ibeacon Library and the Latvian-Lithuanian Literature Guide”.
- Specially trained mentors will provide an opportunity for the centre visitors with an innovative technology to develop, in an interactive way, essential local history topics of Aukštaitija and Latgale regions, combining recreational, entertainment and educational functions. This will contribute to the development of digital competences of the population and exploration of the historic and cultural heritage of Eastern Aukštaitija and South Latgale.

Thanks to the project, the development of digital competences in libraries will be reinforced, the society will be presented with scientific achievements, and the training of different age people and families together will be promoted.

2. The acquisition's aim is to create an informative, interactive and attractive content gnostic Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija”, set up and install related equipment, develop a game manual and train library employees as instructors of these services. The following services are purchased:

- 2.1. The development of the Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” software.
- 2.2. Xbox with Kinect sensors' setup services in 4 libraries.
- 2.3. Xbox with Kinect Sensors' installation services in 4 libraries.
- 2.4. Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” software setup and installation services in 4 libraries.
- 2.5. Preparation of the Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” manual.
- 2.6. Training of library staff on the use of the game and related equipment.

3. The deadline for service delivery. The total duration of the procurement contract is 2 (two) calendar months from the date of the conclusion of the contract, including:

- 3.1. The development of the Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” software and manual.

3.2. The set up and installation services of the Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” software.

3.3. Training of library staff on the use of the game and related equipment

4. Place of supply of services:

4.1. Zarasu District Municipality Public Library (Zarasi) and Utena A. and M. Mishkina Public Library (Utena), Republic of Lithuania;

4.2. Latgale Central Library (Daugavpils) and Preili Main Library (Preili), Latgale Region, Republic of Latvia.

5. Requirements for purchased services:

No.	Service name	Quantity	Functions
5.1.	Kinect Quiz (Game) “South Latgale — Eastern Aukštaitija” software with the manual preparation	1 piece	<p>5.1.1. The winner will have to create a Kinect quiz (game) programme that will operate through the Xbox with a Kinect sensor;</p> <p>5.1.2. The Kinect quiz/game programme will have to be designed so that all the cities participating in the project - Utena, Zarasu, Daugavpils, Preili - are represented during the quiz (game).</p> <p>5.1.3. The Kinect quiz (game) programme should be able to choose one of three languages (Lithuanian, Latvian, English).</p> <p>5.1.4. The corresponding languages (Lithuanian, Latvian and English) used in the Kinect quiz (game) programme must be grammatically and stylistically correct, clear and understandable in the form of audio or text.</p> <p>5.1.5. The Kinect quiz (games) programme must create a unique graphic that reveals the national style and is tailored to a client.</p> <p>5.1.6. The Kinect quiz (game) must be created on the game creation platform “Unity” or in analogue and must be adapted to the Kinect sensor.</p> <p>5.1.7. The Kinect quiz (game) must support the “Full HD” resolution (1920 x 1080).</p> <p>5.1.8. The Kinect quiz (game) is an interactive and a participant (player), seeing himself on the screen, using arm movements and interacting with a Kinect sensor, can take the desired action.</p> <p>5.1.9. The Kinect quiz (game) must have incorporated elements of the competition; these are limit of time and the scored points. The less time stays until the end of the game, the faster is the speed of the game. In one of the game stages they could, for example, be the falling elements that a participant must catch, classify and/or distribute through appropriate sectors.</p> <p>5.1.10. The Kinect quiz (game) consists of an interface for the user, as well as administration zone.</p> <p>5.1.11. The designed game software template should have a functional opportunity to supplement and change the content of the developed game, which means that the Kinect quiz (game) administrator can change:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • the name of the game; • the time of the game; • create and change the game question database (text, photographs, graphics); • choose a quiz/game from the software database; • adjust the player's data and the number of points to be obtained. <p>5.1.12. The Kinect quiz (game) administration area is available for each of the partners involved in the project. The game administration area must be placed on the computer, where the game will be installed, meaning that each library, where the game will be set up, requires setting up a game administration area. The administration zone may be a separate part of the game that is related to each other.</p> <p>5.1.13. The service provider must include one example of a game scenario in the Annex to the proposal. Requirements for a game scenario example:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kinect quiz (game) is fun and attracts children of all ages and adults with attractive information content, provides knowledge acquisition, causes emotions and raises awareness of entertainment; • Kinect quiz (game) unites all 4 involved cities that include theme libraries as a bridge between cities; • quiz (game) could consist of different components by theme and/or player age gradation. • quiz (game) could cover the following topics about the cities involved in the project: Literature; Personalia; Cooking; Crafts and Arts; Culture and Public Life; History; Sports. <p>5.1.14. The contracting party reserves the right to adapt the project proposed in the winning scenario to the needs of the project partners;</p> <p>5.1.15. The final quiz (game) plot will have to be coordinated with the contracting authority for approval.</p> <p>5.1.16. The Kinect quiz (game) manual must be prepared according to correct Latvian and Lithuanian grammar and stylistic standards.</p> <p>5.1.17. Texts must be written evenly and clearly, understood by a non-pre-prepared user.</p> <p>5.1.18. Images or other graphic elements used must be well visible, clear.</p> <p>5.1.19. The manual should include the following sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> • software description; • the purpose and opportunities for use; • user manual; <ul style="list-style-type: none"> • Manual for use of the administration section. <p>5.1.20. The Kinect quiz (game) manual must be submitted in printed format (4 copies - 2 in Latvian</p>
--	--	--

			and 2 Lithuanian) and digital files in PDF and Word format.
5.2.	Xbox with Kinect Sensor setup services	4 services	<p>5.2.1. Equipment installation works are carried out in Utena, Zarasu, Daugavpils and Preili Libraries, during their working hours, in advance contacting with the representatives of the libraries:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laima Lapiniene. Utena A. and M. Mishkins' Public Library, Maironio Street 12, Utena, Lithuania. Phone +370 49156, laimal@uvb.lt • Jolanta Lementauskiene, Zarasu District Municipality Public Library, D. Bukonto Street 20, Zarasai, Lithuania. Phone +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Shapkova. Latgale Central Library, Riga Street 22A, Daugavpils, Latvia. Phone +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv • Ilona Skorodihina. Preili Main Library, the Karsavas Street 4, the Preili. Phone +370 26819391, ilona.skorodihina@gmail.com
5.3.	Xbox with Kinect Sensor software (Interactive Kinect Quiz (Game) "South Latgale – Eastern Aukštaitija") installation services	4 services	<p>5.3.1. The installation works of the software (Interactive Kinect Quiz (Game) "South Latgale – Eastern Aukštaitija") are carried out in Utena, Zarasu, Daugavpils and Preili Libraries (a total of 4 libraries), during their working hours, in advance contacting with the representatives of the libraries:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laima Lapiniene. Utena A. and M. Mishkins' Public Library, Maironio Street 12, Utena, Lithuania. Phone +370 49156, laimal@uvb.lt • Jolanta Lementauskiene, Zarasu District Municipality Public Library, D. Bukonto Street 20, Zarasai, Lithuania. Phone +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Shapkova. Latgale Central Library, Riga Street 22A, Daugavpils, Latvia. Phone +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv • Ilona Skorodihina. Preili Main Library, the Karsavas Street 4, the Preili. Phone +370 26819391, ilona.skorodihina@gmail.com <p>5.3.2. The service provider is responsible for the compatibility of the established software (Interactive Kinect Quiz (Game) "South Latgale – Eastern Aukštaitija") with the television sets purchased by the project partners and the Xbox with the Kinect sensor in accordance with the equipment listed in paragraph 6.</p> <p>5.3.3. The service provider ensures that the installed software (game) malfunction is prevented from its installation date for two years (24 months).</p>
5.4.	Training of library staff on the use of the game and related equipment	2 services	<p>5.4.1. In total, 18 people will be trained in 2 groups:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 6 people in Zarasu District Municipality Public Library (Lithuania); * 12 people in Daugavpils Central Library (Latvia); <p>5.4.2. Duration of training - 5 hours for each group for a total of 10 hours;</p>

		<p>5.4.3. The aim of training of the library staff is to give them the opportunity to use the Kinect quiz (game) and interactive technologies and content designed to provide the game users with training instructions and to instruct them during playing process and to train library employees in the use of the administrative zone of the game.</p> <p>5.4.4. Employees' training in Zarasu and Daugavpils libraries will have to be carried out during the working hours of the libraries, coordinating the timetable with the staff responsible:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jolanta Lementauskiene, Zarasu District Municipality Public Library, D. Bukonto Street 20, Zarasai, Lithuania. Phone +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Shapkova. Latgale Central Library, Riga Street 22A, Daugavpils, Latvia. Phone +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv <p>5.5.5. Training in Zarasai must be carried out in Lithuanian or Russian, training in Daugavpils is in Latvian language.</p>
--	--	--

6. Procurement made by the contractor and/or project partner.

6.1. Equipment for training activities.

6.2. Functions:

6.2.1. 4 (four) computers, 1 (one) in each library that will be deployed for the placement and administration of a Kinect quiz (game)

6.2.2. 4 (four) 65-70-inch diagonal screens, one in every library used for a Kinect quiz (game).

- Latgale Central Library acquired equipment's specification
TV screen - UE65MU6192U (65" ULTRA HD TV)
XBOX ONE 500GB/GO with Kinect sensor
HDMI v2.0 cable (18 Gbps/4K Ultra HD)
- Preili Main Library acquired equipment's specification
TV screen - LG 65UJ6307 (65" ULTRA HD TV)
XBOX ONE 500GB/GO with Kinect sensor
HDMI v2.0 cable (18 Gbps/4K Ultra HD)
- Zarasu District Municipality Public Library acquired equipment's specification
TV screen - Samsung 65"UHD Smart TV MU6172 Smart YV, 3840x2160 pixels,
DVB-C, DVB-S2, DVB-T2
XBOX ONE 500GB/GO with Kinect sensor
HDMI v2.0 cable (18 Gbps/4K Ultra HD)
- Utena A. and M. Mishkina Public Library acquired equipment's specification
TV screen - screen: 49.5 Edge-LED, 1920 x 1080 pixels, angle of view (H/V)
178 °/ 178°, brightness: 280 cd/m2, Dynamic contrast: 1000000 :1, Frame
interpolation: 100 AM (Active Motion), Renewal rate: 60 Hz, TV receiver
analogue (NTSC/PAL/SECAM), DVB-T, DVB-C, DVB-T2), sizes: 1129.7 x
655.6 x 75.6 mm, Network: LAN,
XBOX 360E Model 1538 with Kinect sensor XBOX 360 Model 1437.

Procurement's "Interactive Kinect Quiz (Game)
South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services"
for the by-law
identification number PND 2018/18M ERDF
regulation

FINANCIAL OFFER (template)**Interactive Kinect Quiz (Game)**

**"South Latgale – Eastern Aukštaitija" software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services" identification
number PND 2018/18M ERAF**

Vilnius
Place

2018 07 10

Date

Applicant information*	
Applicant name:	UAB Gluk Media
Registration number and date:	302543631 , 2010-09-08
Legal address:	Smolensko Street 10B-313, 03201 Vilnius, Lithuania
Mailing address:	Smolensko Street 10B-313, 03201 Vilnius, Lithuania
Phone number:	+370 6565 3000
E-mail:	andrius@gluk.lt

Financial details*	
Credit institution name:	Seb Banka
Credit institution code:	CBVI LT 2X
Account number:	LT737044060007632199

Information about applicant's contact person (responsible person) *	
Name, surname:	Andrius Juvko
Position:	Director
Phone number:	+370 6565 3000
E-mail:	andrius@gluk.lt

We are offering to provide the services in the framework of the procurement "Interactive Kinect Quiz (Game) South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation, preparation of game instruction and provision of game training services", identification number PND 2018/18M ERAF, in accordance with the terms of the procurement rules on the total contract price:

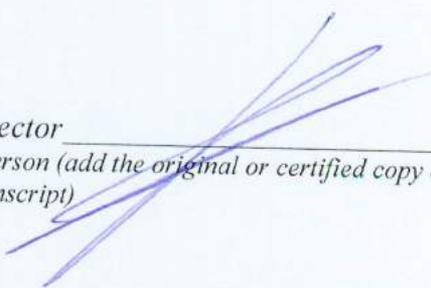
No	Services	Quantity	Price per unit EUR	Total price EUR
1.	The development of the Kinect Quiz (Game) "South Latgale — Eastern Aukštaitija" software and manual (Latvian and Lithuanian languages, 4 copies)	1 service	12570,00	12570,00
2	Xbox with Kinect Sensor setup services in 4 (four) libraries: Preili Main Library, Latgale Central Library, Utena Library and Zarasu Library	4 services	150,00	600,00

3.	Xbox with Kinect Sensor software installation services in 4 (four) libraries: Preili Main Library, Latgale Central Library, Utena Library and Zarasu Library	4 services	230,00	920,00
4.	Training of library staff on the use of the game and related equipment in Zarasu District Municipality Public Library and Utena A. and M. Mishkins' Public Library (Zarasai, Lithuania)	1 service	350,00	350,00
5.	Training of library staff on the use of the game and related equipment in Latgale Central Library and Preili Main Library (Daugavpils, Latvia)	1 service	350,00	350,00
COSTS IN TOTAL (WITHOUT VAT)				14790,00

The applicant certifies that:

1. The applicant has the necessary professional, technical and organisational competence necessary for the successful execution of the procurement contract, in accordance with the requirements set out in the instructions and the procedures prescribed by regulatory enactments.
2. The applicant is not, in any way, interested in any other tender submitted in this procurement, without circumstances, which would prevent the tenderer from participating in the procurement and to comply with the requirements specified in the procurement instructions and technical specification for applicants.
3. I hereby certify that this technical and financial offer covers all costs related to the achievement of a successful contract commitment. I take full responsibility for the information contained in the document and its compliance with the requirements of the procurement rules.
4. I hereby confirm the veracity and accuracy of the information provided in the tender.

Andrius Juvko /director
 (signature of the company manager or its authorised person (add the original or certified copy of the mandate),
 its transcript)



Annex III to the contract

Annex 4

Procurement's "Interactive Kinect Quiz (Game)
South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services”
for the by-law
identification number PND 2018/18M ERDF
regulation

OFFERED STAFF (template) FOR THE PROCUREMENT
Procurement's "Interactive Kinect Quiz (Game)
South Latgale – Eastern Aukštaitija software development and installation,
preparation of game instruction and provision of game training services”
for the by-law
identification number PND 2018/18M ERDF

The applicant undertakes to provide the following key specialists for the execution of the contract:

No.	Title of the position in contract execution	Specialist's name, surname	Education document (publisher, number, validity period)	Person represented by**
1.	Designer	Alena Akulova	European Humanities University, BS No. 000512 (issued on 07.2012, Vilnius)	A
2.	Programmer	Valentinas Juodis	Vilnius University, LM No. 0640050 (issued on 06.2007, Vilnius)	A

* * The applicant specifies the specialists involved in the performance of the contract, ensuring the involvement of all the specialists prescribed in paragraph 2.4 of the by-law.

** indicates whether the attached specialist is:

A resource/employee of the tenderer (supplier or supplier association)

B subcontractor's – merchant's resource/employee

C subcontractor - a person who has the right of habitual practice and will be attached to the basis of a single contract in the execution of this particular contract

I assure that the provided information is true.

July 10, 2018

Andrius Juvko /director

(signature of the company manager or its authorised person (add the original or certified copy of the mandate), its transcript)

CONTRACT PAYMENTS AND TYPES OF THE SERVICES BY PROJECT PARTNERS

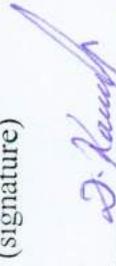
		SERVICE COSTS, EUR WITH VAT						
Project partner number according to the project <i>Network DigiHubs</i> application	Project partner organization	Preparation of the Kinect Quiz (Game) "South Latgale – Easter Aukštaitija" software and manual	Installation of the Xbox with Kinect sensors	Installation of the Xbox with Kinect sensors' software	Training of Zarasu District Public Library and Utena A. and M. Miškinia Public Library staff on the use of the game and its related equipment (Zarasai, Lithuania)	Training of Latgale Central Library and Preiļi Main Library staff on the use of the game and its related equipment (Daugavpils, Latvia)	SUM TOTAL, in EUR with VAT	SUM TOTAL, in EUR without VAT
Lead Partner	Utena A. and M.Miškiniai Public Library	Game installation	Installation	Installation	Participation in trainings			
Partner 2	Public Library of Zarasai Distric Municipality	Game installation	181.50	278.30	423.50	883.30	730.00	

Partner 3	Latgale Central Library	Game installation	181.50	278.30		423.50	883.30	730.00
Partner 4	Preili Municipality Council	15 209.70	363.00	556.60		Participation in trainings	16 129.30	13 330.00
KOPĀ:		15 209.70	726.00	1113.20		423.50	17 895.90	14 790.00

Director of Utena A. and M.Miškiniai Public Library, Vida Garunkstyte


(signature)

Director of Public Library of Zarasai Distric Municipality, Danute Karliene


(signature)

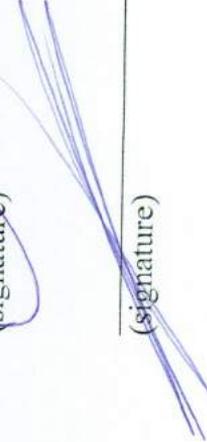
Director of Latgale Central Library, Jelena Šapkova


(signature)

Chairwoman of Preili Municipality Council, Maruta Plivda


(signature)

Director of JSC "Gluk Media", Andrius Juvko


(signature)



Interreg Latvija-Lietuva

Eiropas Reģionālās attīstības fonds



LĪGUMS NR.

Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija” programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana

Preiļi

2018.gada 16. oktobrī

Preiļu novada dome, reģistrācijas Nr. 90000065720, kuru uz Preiļu novada pašvaldības nolikuma pamata pārstāv priekšsēdētāja Maruta Plivda, kura rīkojas saskaņā ar likumu „Par pašvaldībām” un Domes nolikumu, turpmāk šā līguma tekstā saukts **“Partneris 1”**, no vienas puses,

Utenas A. un M. Mišķina publiskā bibliotēka, reģistrācijas Nr. 190194285, kuru pārstāv vadītāja Vida Garunkštyte, kura rīkojas saskaņā ar Statūtiem **“Vadošais partneris”**, no otras puses,

Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka, reģistrācijas Nr. 19021386, kuru pārstāv vadītāja Danute Karliene, kura rīkojas saskaņā ar Statūtiem, turpmāk šā līguma tekstā saukts **“Partneris 2”**, no trešās puses,

Latgales Centrālā bibliotēka, reģistrācijas Nr. 90000066637, kuru pārstāv vadītāja Jelena Šapkova, kura rīkojas saskaņā ar Nolikumu, turpmāk šā līguma tekstā saukts **“Partneris 3”**, no ceturtās puses, turpmāk tekstā saukti **Pasūtītājs/Pasūtītāji**, un

SIA “Gluk Media”, reģistrācijas Nr. 302543631 tā direktors Andrius Juvkas personā, kura rīkojas saskaņā ar Statūtiem, turpmāk šā līguma tekstā saukts **“IZPILDĪTĀJS”**, no piektās puses,

pamatojoties uz iepirkuma „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija” programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana, identifikācijas Nr. PND 2018/18M ERAF rezultātiem (12.09.2018 lēmums, protokols nr. PND 2018/18M ERAF-5), turpmāk tekstā „Iepirkums” un iesniegto piedāvājumu,

abi kopā turpmāk saukti – **„Puses”**, bet atsevišķi – **„Puse”**, izsakot savu brīvo gribu bez viltus, spaidiem un maldības, noslēdz šāda satura līgumu, tekstā – Līgums:

1. LĪGUMA PRIEKŠMETS

- 1.1. Pasūtītājs uzdod un Izpildītājs apņemas ar saviem intelektuālajiem un materiāltehniskajiem līdzekļiem nodrošināt **Interaktīvās Kinect viktorīnas (spēles) “Dienvidlatgale - Austrumaukštaitija” programmatūras izstrādi un uzstādīšanu, spēles instrukcijas sagatavošanu, un spēles lietošanas apmācības pakalpojumu sniegšanu**, turpmāk – Pakalpojums, saskaņā ar šo Līgumu, Tehnisko specifikāciju (1.pielikums), Finanšu piedāvājumu (2.pielikums), Galvenā personāla sarakstu (3.pielikums) un spēkā esošiem normatīviem aktiem.
- 1.2. Līguma 1.1.punktā minētie pielikumi ir tā neatņemamas sastāvdaļas.
- 1.3. Pasūtītāji apņemas samaksāt Izpildītājam par sniegtajiem Pakalpojumiem atbilstoši šī Līguma nosacījumiem.

2. LĪGUMA SUMMA UN SAMAKSAS KĀRTĪBA

- 2.1. Par šī līguma veicamo 1.1. punktā minēto Pakalpojumu sniegšanu Pasūtītāji maksā Izpildītājam līguma summu **EUR 14 790.00** (*četrpadsmit tūkstoši septiņi simti deviņdesmit eiro*) bez pievienotā vērtības nodokļa (turpmāk tekstā – PVN), Līguma kopējā summa, kopā ar PVN, ir **EUR 17 895.90** (*septiņpadsmit tūkstoši astoņi simti deviņdesmit pieci eiro, 90 eiro centi*). PVN summa tiek aprēķināta un norādīta rēķinā atbilstoši Likuma „Par pievienotās vērtības nodokli” nodokļa procenta likmēm un noteikumiem.
- 2.2. Pasūtītāji samaksu par Pakalpojumu veic sekojoša kārtībā:
- 2.2.1. **Partneris 1** par sniegtajām precēm un pakalpojumiem pārskaita Izpildītājam EUR 13 330.00 (*trīspadsmit tūkstoši trīs simti trīsdesmit eiro, 00 eirocenti*) bez PVN, **summa ar PVN sastāda EUR 16 129.30** (*sešpadsmit tūkstoši simtu divdesmit deviņi eiro, 30 eiro centi*) 10 (desmit) kalendāro dienu laikā pēc Pakalpojuma sniegšanas un pieņemšanas - nodošanas akta parakstīšanas, saskaņā ar piestādīto rēķinu, pārskaitot naudu uz Izpildītāja norādīto bankas norēķinu kontu. Līguma 2.2.1.punktā norādītajā summā ietilpst:
- 2.2.1.1. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras un lietošanas instrukcijas izstrāde (latviešu un lietuviešu valodā, 4 eks.) EUR 12 570.00 (*divpadsmit tūkstoši pieci simti septiņdesmit eiro*), summa ar PVN EUR 15 209.70 (*piecpadsmit tūkstoši divi simti deviņi eiro, 70 eirocenti*);
- 2.2.1.2. Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšana Preiļu Galvenajā bibliotēkā un Utenas A. un M. Mišķina publiskajā bibliotēkā EUR 300.00 (*trīs simti eiro, 00 eiro centi*), ar PVN EUR 363.00 (*trīs simti sešdesmit trīs eiro, 00 eiro centi*);
- 2.2.1.3. Xbox ar Kinect sensoru programmatūras instalēšana Preiļu Galvenajā bibliotēkā un Utenas A. un M. Mišķina publiskajā bibliotēkā EUR 460.00 (*četri simti sešdesmit eiro, 00 eiro centi*), summa ar PVN EUR 556.60 (*pieci simti piecdesmit seši eiro, 60 eirocenti*).
- 2.2.2. **Partneris 2** par sniegtajām precēm un pakalpojumiem pārskaita Izpildītājam EUR 730.00 (*septiņi simti trīsdesmit eiro, 00 eirocenti*) bez PVN, **summa ar PVN sastāda EUR 883.30** (*astoņi simti astoņdesmit trīs eiro, 30 eirocenti*) 10 (desmit) kalendāro dienu laikā pēc Pakalpojuma sniegšanas un pieņemšanas - nodošanas akta parakstīšanas, saskaņā ar piestādīto rēķinu, pārskaitot naudu uz Izpildītāja norādīto bankas norēķinu kontu. Līguma 2.2.2.punktā norādītajā summā ietilpst:
- 2.2.2.1. Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšana Zarasu rajona pašvaldības publiskajā bibliotēkā EUR 150.00 (*simtu piecdesmit eiro*), ar PVN EUR 181.50 (*simtu astoņdesmit viens eiro, 50 eiro centi*);
- 2.2.2.2. Xbox ar Kinect sensoru programmatūras instalēšana Zarasu rajona pašvaldības publiskajā bibliotēkā EUR 230.00 (*divi simti trīsdesmit eiro, 00 eirocenti*) bez PVN, ar PVN EUR 278.30 (*divi simti septiņdesmit astoņi eiro, 30 eirocenti*);
- 2.2.2.3. Zarasu rajona pašvaldības publiskās bibliotēkas un Utenas A. un M. Mišķina publiskās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Zarasai, Lietuvā) EUR 350.00 (*trīs simti piecdesmit eiro, 00 eiro*), ar PVN EUR 423.50 (*četri simti divdesmit trīs eiro, 50 eirocenti*).
- 2.2.3. **Partneris 3** par sniegtajām precēm un pakalpojumiem pārskaita Izpildītājam EUR 730.00 (*septiņi simti trīsdesmit eiro, 00 eirocenti*) bez PVN, **summa ar PVN sastāda EUR 883.30** (*astoņi simti astoņdesmit trīs eiro, 30 eirocenti*) 10 (desmit) kalendāro dienu laikā pēc Pakalpojuma sniegšanas un pieņemšanas - nodošanas akta parakstīšanas, saskaņā ar piestādīto rēķinu, pārskaitot naudu uz Izpildītāja norādīto bankas norēķinu kontu. Līguma 2.2.3.punktā norādītajā summā ietilpst:
- 2.2.3.1. Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšana Latgales Centrālajā bibliotēkā EUR 150.00 (*simtu piecdesmit eiro*), ar PVN EUR 181.50 (*simtu astoņdesmit viens eiro, 50 eiro centi*);

- 2.2.3.2. Xbox ar Kinect sensoru programmatūras instalēšana Latgales Centrālajā bibliotēkā EUR 230.00 (*divi simti trīsdesmit eiro, 00 eirocenti*) bez PVN, ar PVN EUR 278.30 (*divi simti septiņdesmit astoņi eiro, 30 eirocenti*);
- 2.2.3.3. Latgales Centrālās bibliotēkas un Preiļu Galvenās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Daugavpilī, Latvija) EUR 350.00 (*trīs simti piecdesmit eiro, 00 eirocenti*), ar PVN EUR 423.50 (*četri simti divdesmit trīs eiro, 50 eirocenti*).
- 2.3. Līguma summā ietilpst visas ar Tehniskajā specifikācijā noteikto prasību izpildi saistītās izmaksas Līguma darbības laikā, tajā skaitā visas personāla izmaksas un autoratlīdzības, kā arī visas ar Tehniskajā specifikācijā noteikto prasību izpildi netieši saistītās izmaksas (dokumentācijas drukāšana, transporta pakalpojumi u.c.).
- 2.4. Neparedzētus izdevumus, kas nav iekļauti Līguma summā, bet nepieciešami pilnīgai Līguma izpildei, sedz Izpildītājs. Pasūtītājs šo risku uzņemas, ja:
- 2.4.1. neparedzētie darbi Pakalpojuma sniegšanā ir ierosināti pēc Pasūtītāja iniciatīvas, Pasūtītājam precizējot vai papildinot Līguma priekšmetu;
- 2.4.2. Līgums objektīvu, no Izpildītāja gribas neatkarīgu iemeslu dēļ nav izpildāms, ja netiek veikti neparedzētie darbi, kas nepieciešami interaktīvās spēles izstrādē.
- 2.5. Par rēķina samaksas dienu tiek uzskatīta diena, kad Pasūtītāji ir pārskaitījuši naudu uz Izpildītāja norādīto bankas norēķinu kontu.
- 2.6. Attiecīgais Pasūtītājs veic maksājumu atbilstoši Izpildītāja izrakstītajam rēķinam, kurā norādīti:
- 2.6.1. akta numurs un datums, par kuru tiek izrakstīts rēķins;
- 2.6.2. iepirkuma nosaukums un identifikācijas numurs;
- 2.6.3. iepirkuma līguma numurs un datums;
- 2.6.4. *Eiropas reģionālās attīstības fonda (ERAF) Interreg V-A Latvijas – Lietuvas pārrobežu sadarbības programmas 2014. – 2020.gadam projekta „Ģimenes digitālo aktivitāšu centru tīkla izveide, dzīves kvalitātes un izglītības atbalstam Austrumaukštaitijā un Dienvidlatgalē” (Network-DigiHubs), Projekta Nr. LLI- 089.*
- 2.7. Līguma 2.6.punkta prasību neievērošanas gadījumā Pasūtītājs patur tiesības neapmaksāt rēķinus līdz minēto prasību izpildei.
- 2.8. Ja Līgumā noteikto Pakalpojumu sniegšana tiek pārtraukta no Izpildītāja neatkarīgu iemeslu dēļ, tad Puses sastāda Aktu par faktiski saņemtajiem Pakalpojumiem, konstatējot tajā saņemto Pakalpojumu apjomu, uz Līguma pārtraukšanas brīdi Izpildītāja faktiski izpildītajam darbu apjomam.

3. LĪGUMA IZPILDES TERMIŅI UN PAKALPOJUMA SNIEGŠAN

- 3.1. Izpildītājs apņemas sniegt Pakalpojumus par visu tehniskajā specifikācijā norādīto paredzēto darbu apjomu.
- 3.2. Iepirkuma priekšmeta līguma izpildes laiks ir **2 (divi) kalendārie mēneši** no līguma noslēgšanas dienas, tai skaitā:
- 3.2.1. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras un lietošanas instrukcijas izstrāde;
- 3.2.2. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras uzstādīšanas un instalēšanas pakalpojumi;
- 3.2.3. Bibliotēku personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Līguma 1.pielikuma 5.4.punkts), tai skaitā:
- 3.2.3.1. Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka (Zarasi) un Utenas A. un M.Mišķina publiskā bibliotēka (Utena), Lietuvas Republika;
- 3.2.3.2. Latgales Centrālā bibliotēka (Daugavpils) un Preiļu Galvenā bibliotēka (Preiļi), Latgales reģions, Latvijas Republika.
- 3.3. Izpildītājs pēc Pasūtītāja pieprasījuma elektroniski vai klātienes tikšanās laikā informē Pasūtītāja pārstāvi par Pakalpojuma sniegšanas progresu, t.sk. par plānotajām aktivitātēm un paveikto, konstatētajiem šķēršļiem un problēmām.

- 3.4. Pakalpojums tiek uzskatīts par izpildītu ar dienu, kad Pasūtītāji un Izpildītājs ir parakstījuši Pakalpojuma nodošanas - pieņemšanas aktu. Nodošanas - pieņemšanas akts tiek iesniegts 5 (piecos) eksemplāros.
- 3.5. Nodošanas - pieņemšanas aktā norāda visu informāciju, kas apliecina Pakalpojuma izpildi, t.sk. sniegtā Pakalpojuma saturu, kvalitāti, apjomu un izpildes termiņu.
- 3.6. Pasūtītājs 5 (piecu) darba dienu laikā sniedz savu vērtējumu un saskaņo Izpildītāja iesniegto Pakalpojumu, parakstot nodošanas - pieņemšanas aktu, vai rīkojas saskaņā ar Līguma 3.7. punktā noteikto.
- 3.7. Ja Pakalpojuma pārbaudes laikā Pasūtītājs konstatē neatbilstības šī Līguma nosacījumiem, Pasūtītājs neparaksta nodošanas - pieņemšanas aktu un pēc iespējas īsākā termiņā, bet ne vēlāk kā 5 (piecu) darbdienu laikā rakstiski informē Izpildītāju par Pakalpojumā konstatētajiem trūkumiem vai neatbilstībām un norāda termiņu trūkumu vai neatbilstību novēršanai. Trūkumu vai neatbilstību novēršanas termiņš tiek noteikts, Pasūtītājam vienojoties ar Izpildītāju.
- 3.8. Pēc Līguma 3.7.punktā konstatēto trūkumu novēršanas Izpildītājs atkārtoti iesniedz Pasūtītājam precizēto Pakalpojumu izvērtēšanai. Puses paraksta nodošanas - pieņemšanas aktu pēc tam, kad Izpildītājs novērsis Pasūtītāja norādītos trūkumus.

4. PUŠU PIENĀKUMI UN TIESĪBAS

4.1. Pasūtītājs apņemas:

- 4.1.1. ievērot un izpildīt visus Līguma noteikumus;
- 4.1.2. pēc Izpildītāja pieprasījuma, savu iespēju robežās sniegt Izpildītājam informatīvo atbalstu, kas nepieciešams Līguma izpildei, kā arī nepieciešamības gadījumā nodrošināt Pasūtītāja amatpersonu un citu atbildīgo darbinieku līdzdalību Līguma izpildē, lai nodrošinātu Līguma saistību izpildi no Pasūtītāja puses;
- 4.1.3. saskaņā ar Līgumā noteikto kārtību izskatīt iesniegto Izpildītāja Pakalpojuma atbilstību Līgumā un tā pielikumos noteiktajām prasībām un sniegt attiecīgus komentārus un papildinājumus vai pretenzijas šajā Līgumā noteiktajā veidā un termiņos;
- 4.1.4. saskaņā ar Līgumā noteikto kārtību pieņemt Izpildītāja savlaicīgi, kvalitatīvi, Līguma un tā pielikumu prasībām atbilstoši izpildīto Pakalpojumu un veikt samaksu par to Līgumā noteiktajā apjomā saskaņā ar Līguma noteikumiem.

4.2. Pasūtītāja tiesības:

- 4.2.1. pieņemt Pakalpojumu saskaņā ar Līguma un tā pielikumu noteikumiem;
- 4.2.2. veikt kontroli par Līguma izpildi, nepieciešamības gadījumā pieaicinot speciālistus un ekspertus;
- 4.2.3. jebkurā laikā pieprasīt no Izpildītāja informāciju par Pakalpojuma sniegšanas norisi un progresu, tajā skaitā, bet ne tikai informāciju par apstākļiem, kas kavē vai varētu kavēt Pakalpojuma sniegšanu vai Pakalpojuma izpildi atbilstoši Līguma un tā pielikumu noteikumiem.

4.3. Izpildītājs apņemas:

- 4.3.1. ievērot un izpildīt visus Līguma noteikumus;
- 4.3.2. Pakalpojumu sniegt kvalitatīvi Līgumā noteiktajos termiņos saskaņā ar Līguma un tā pielikumu noteikumiem, ievērojot spēkā esošos normatīvos aktus un Pasūtītāja norādījumus. Ja Izpildītājs piesaista apakšuzņēmējus, apakšuzņēmēju kavējums nevar būt par attaisnojumu Izpildītājam noteikto Pakalpojuma sniegšanas termiņu neievērošanai;
- 4.3.3. Nekavējoties rakstveidā informēt Pasūtītāju par apstākļiem, kas traucē Pakalpojumu sniegšanu atbilstoši Līguma un tā pielikumu noteikumiem;
- 4.3.4. 5 (piecu) darba dienu laikā pēc pieprasījuma saņemšanas sniegt Pasūtītājam informāciju par Pakalpojuma sniegšanas gaitu, rezultātiem, konstatētajiem šķēršļiem un problēmām;
- 4.3.5. bez papildu samaksas novērst identificētās problēmas, kuras radušās Izpildītāja veiktās darbības vai bezdarbības rezultātā;
- 4.3.6. bez Pasūtītāja rakstiskas piekrišanas neizpaust informāciju, ko Izpildītājs Līguma izpildes gaitā ieguvis no Pasūtītāja.

4.4. Izpildītāja tiesības:

- 4.4.1. saskaņā ar Līguma nosacījumiem pieprasīt un saņemt samaksu par Pakalpojumu, kas sniegts atbilstoši Līguma un tā pielikumu noteikumiem;
- 4.4.2. nepieciešamības gadījumā pieprasīt no Pasūtītāja papildu informāciju, kas nepieciešama spēles izstrādei, un izmantot Tehnisko specifikācijas izpildei citus materiālus vai informāciju papildus tiem, ko Līguma izpildes gaitā sniedz Pasūtītājs, nepārkāpjot šajā Līgumā noteiktos konfidencialitātes ievērošanas pienākumus un jebkuru trešo personu tiesības.
- 4.5. Puses apņemas nekavējoties rakstiski informēt viena otru par jebkādam grūtībām Līguma izpildes procesā, kas kavē vai varētu kavēt savlaicīgu Pakalpojuma sniegšanu.
- 4.6. Parakstot Līgumu, Puses apliecina, ka tām ir visas nepieciešamās pilnvaras un tiesības, lai slēgtu Līgumu, kā arī tām nav zināmi nekādi tiesiski vai faktiski šķēršļi vai iemesli, kas jebkāda veidā ietekmētu vai aizliegtu uzņemties Līgumā minēto saistību izpildi.
- 4.7. Parakstot Līgumu, Puses apliecina, ka tās ir iepazinušās ar visiem Līguma un tā pielikumu noteikumiem un apliecina tos par saistošiem un izpildāmiem. Izpildītājs apliecina, ka viņa rīcībā ir pietiekoši kvalificēta personāla un materiālie resursi, kā arī citi līdzekļi, lai savlaicīgi un kvalitatīvi veiktu visas Līgumā un tā pielikumos noteiktās saistības.
- 4.8. Ar Līgumu Izpildītājs apliecina, ka tā darbinieki vai citas personas, kas tiks iesaistītas Līguma izpildē, tiks iepazīstinātas ar nosacījumiem par konfidencialitāti pirms to iesaistīšanas Līguma izpildē.

5. PUŠU ATBILDĪBA UN LĪGUMSODS

- 5.1. Puses ir savstarpēji atbildīgas par līgumsaistību neizpildi vai nepienācīgu izpildi, kā arī atbild par otram Pusei šajā sakarā radušos zaudējumu atlīdzību.
- 5.2. Ja attiecīgais Pasūtītāja savas vainas dēļ kavē Līguma noteikto apmaksas termiņu, Izpildītājam ir tiesības pieprasīt no šī Pasūtītāja līgumsodu 0,5% (nulle komats piecu procentu) apmērā no savlaicīgi neveiktā maksājuma summas par katru nokavēto attiecīgā termiņa dienu, bet ne vairāk kā 10% (desmit procenti) no savlaicīgi neveiktā maksājuma summas.
- 5.3. Ja Izpildītājs neveic Līgumā un tā pielikumos paredzētos pienākumus vai neveic pienākumus Līgumā un tā pielikumos noteiktajos termiņos, vai nesniedz Pasūtītāja pieprasīto informāciju Pasūtītāja noteiktajos termiņos, Pasūtītājam ir tiesības pieprasīt no Izpildītāja līgumsodu 0,5% (nulle komats piecu procentu) apmērā no kopējās Līgumcenas par katru kavējuma dienu, bet ne vairāk kā 10% (desmit procenti) no Līgumcenas.
- 5.4. Līgumsoda samaksa neatbrīvo Puses no Līgumā paredzēto saistību turpmākas pildīšanas un neizslēdz pienākumu atlīdzināt zaudējumus.
- 5.5. Izpildītājs atbild par zaudējumiem, ko tas ar savu prettiesisku darbību vai bezdarbību nodarījis Pasūtītājiem vai trešajām personām.
- 5.6. Izpildītājs ir atbildīgs par tā piesaistīto apakšuzņēmēju darbu izpildi atbilstoši Līguma noteikumiem un par zaudējumiem, ko Līguma izpildē iesaistītie apakšuzņēmēji ar savu prettiesisko darbību vai bezdarbību ir nodarījuši Pasūtītājiem un trešajām personām. Izpildītājs ir atbildīgs par visu saistību izpildi pret apakšuzņēmēju, tajā skaitā samaksas veikšanu.

6. AUTORTIESĪBU REGULĒJUMS

- 6.1. Izpildītājs apliecina, ka tam ir visas nepieciešamās un normatīvajos aktos noteiktās pilnvaras un tiesības, lai uzņemtos un pildītu tam Līgumā noteiktās saistības, kā arī garantē to personīgu izpildi. Izpildītājs garantē Pasūtītājam atlīdzināt visus ar šo garantijas, pilnvaru nepatiesumu un nepilnību radītos zaudējumus.
- 6.2. Izpildītājs garantē, ka Izpildītāja izstrādātā Interaktīvā Kinect viktorīna (spēle) (turpmāk tekstā – Darbs) ir Izpildītāja jaunrades produkts, un to radīšanā nav nesankcionēti izmantotas vai citādi aizskartas trešo personu tiesības.
- 6.3. Izpildītājs uzņemas atbildību Pasūtītāja vietā par zaudējumiem, kas var rasties Pasūtītājam vai trešajām personām, ja trešās personas ceļ pretenzijas par Darbiem vai to atsevišķu fragmentu autorību.

- 6.4. Izpildītājs atbilstoši Autortiesību likumam piešķir Pasūtītājam visas izņēmuma tiesības attiecībā uz Darbu izmantošanu un lietošanu jebkurā laikā un jebkuriem mērķiem, tajā skaitā tiesības publiskot Darbus.
- 6.5. Pasūtītājs par Darbos ietilpstošajiem autortiesību objektiem un to turpmāku izmantošanu ir atlīdzinājis, Izpildītājam samaksājot Līgumā noteikto līgumcenu. Pasūtītājs autora mantiskās tiesības iegūst Darbu pieņemšanas – nodošanas akta parakstīšanas brīdī.

7. LĪGUMA SPĒKĀ STĀŠANĀS, GROZĪŠANA UN IZBEIGŠANA

- 7.1. Līgums stājas spēkā dienā, kad Līgumu ir parakstījušas visas Puses un ir noslēgts uz laiku līdz Pušu saistību pilnīgai izpildei. Līguma parakstīšanas datums tiek norādīts Līguma pirmās lappuses augšējā labajā stūrī.
- 7.2. Līguma grozījumi izdarāmi vienīgi rakstiski. Lemjot par līguma grozījumu veikšanu, jāievēro Publisko iepirkumu likuma 61.panta noteikumi. Grozījumi stājas spēkā to parakstīšanas dienā. Visi grozījumi Līgumā jāparaksta personām, kas attiecīgo grozījumu dokumentu parakstīšanas brīdī ir tiesīgs (saskaņā ar Pušu statūtiem, citiem dokumentiem, likumu un pilnvaru) parakstīt Līdzēja vārdā šādus dokumentus.
- 7.3. Līgums var tikt izbeigts pirms termiņa jebkurā brīdī, Pusēm par to rakstiski vienojoties vai vienpusēji, Līgumā noteiktajā kārtībā.
- 7.4. Pasūtītāji var vienpusēji izbeigt šo Līgumu neatlīdzinot Izpildītājam nekādus zaudējumus saistībā ar Līguma izbeigšanu, nosūtot par to rakstisku paziņojumu uz Izpildītāja juridisko adresi 7 (septiņas) dienas iepriekš, ja iestāties vismaz viens no šādiem gadījumiem:
- 7.4.1. Izpildītājs sniedz Pakalpojumus neatbilstoši Līguma noteikumiem, spēkā esošo normatīvo aktu prasībām, Pasūtītāja likumīgiem norādījumiem un pēc Pasūtītāja pretenzijas saņemšanas Izpildītājs 5 (piecu) darba dienu laikā nenovērš pārkāpumu;
 - 7.4.2. Izpildītājam ir uzsākts maksātnespējas process, likvidācija, tā darbība tiek izbeigta vai pārtraukta, ir apturēta tā saimnieciskā darbība;
 - 7.4.3. Izpildītājs ir patvaļīgi pārtraucis Līguma izpildi, tai skaitā ja Izpildītājs nav sasniedzams juridiskajā adresē vai deklarētajā dzīvesvietas adresē;
- 7.5. Līguma grozījumi ir pieļaujami, ja tie nemaina Līguma vispārējo raksturu – veidu un iepirkuma dokumentos noteikto Līguma mērķi.
- 7.6. Atbilstoši Publisko iepirkuma likuma 61. panta regulējumam, Līguma darbības laikā nedrīkst tikt veikti būtiski Līguma grozījumi, izņemot PIL 61.panta trešajā daļā noteiktajos gadījumos.
- 7.7. Pasūtītājs rīkos jaunu iepirkuma procedūru par Pakalpojuma sniegšanu, ja Līguma izpildes laikā tiek konstatēts, ka ir nepieciešamība veikt būtiskus grozījumus līgumā, kas ir noteikti PIL 61. panta 2. daļā, t.i.:
- 7.7.1. nepieciešamās Līguma izmaiņas vai grozījumi, ja tie būtu bijuši paredzēti iepirkuma dokumentos, pieļautu atšķirīgu piedāvājumu iesniegšanu vai citu kandidātu un pretendentu dalību vai izvēli iepirkuma procedūrā;
 - 7.7.2. ekonomiskais līdzsvars, ko paredz iepirkuma līgums, tiek mainīts Līguma izpildītāja interesēs;
 - 7.7.3. dotā Līguma priekšmetā Pasūtītāji ietver pakalpojumus, ko neparedz šis Līgums;
 - 7.7.4. šī Līguma Izpildītāju aizstāj ar citu pakalpojuma sniedzēju.
- 7.8. Līguma grozījumi ir pieļaujami, kad iepirkuma līguma grozījumu vērtība vienlaikus nepārsniedz:
- 1.1.1. Ministra kabineta noteiktās līgumcenu robežas, sākot ar kurām paziņojums par līgumu publicējams Eiropas Savienības Oficiālajā Vēstnesī;
 - 1.1.2. **10% (desmit procenti)** no sākotnējās iepirkuma līgumcenas.
- 7.9. Ja Pakalpojumu izpildes termiņš tiek pagarināts, līguma izpildes termiņš arī tiek pagarināts bez Līguma līgumcenas palielināšanas.

8. APAKŠUZŅĒMĒJU UN SPECIĀLISTU MAIŅA UN PIESAISTĪŠANA

- 8.1. Izpildītājs apņemas nekavējoties paziņot Partneris I par jebkurām izmaiņām Apakšuzņēmēju sarakstā norādītajā informācijā, kā arī papildināt un iesniegt informāciju par Apakšuzņēmējiem, kas tiek iesaistīti Līguma izpildē pēc Līguma spēkā stāšanās dienas.
- 8.2. Personāla sarakstā norādītā personāla nomaina pieļaujama tikai Līgumā noteiktajā kārtībā un gadījumos, ja ir saņemta Partnera I rakstveida piekrišana attiecīgā personāla nomainai.
- 8.3. Izpildītājs nav tiesīgs bez saskaņošanas ar Partneri I veikt Personāla sarakstā norādītā personāla un Apakšuzņēmēju sarakstā norādīto Apakšuzņēmēju nomainu un iesaistīt papildu Apakšuzņēmējus Līguma izpildē. Partneris I var prasīt personāla un apakšuzņēmēja viedokli par nomainas iemesliem.
- 8.4. Izpildītājam ir pienākums saskaņot ar Partneri I papildu personāla piesaisti Līguma izpildē.
- 8.5. Partneris I nepiekrīt piedāvājumā norādītā personāla nomainai gadījumos, kad piedāvātais personāls neatbilst Iepirkuma dokumentos personālam izvirzītajām prasībām vai tam nav vismaz tādas pašas kvalifikācijas un pieredzes kā personālam, kas tika vērtēts, nosakot saimnieciski visizdevīgāko piedāvājumu.
- 8.6. Partneris I nepiekrīt piedāvājumā norādītā apakšuzņēmēja nomainai, ja pastāv kāds no šādiem nosacījumiem:
 - 8.6.1. piedāvātais apakšuzņēmējs neatbilst iepirkuma dokumentos apakšuzņēmējiem izvirzītajām prasībām;
 - 8.6.2. tiek nomainīts apakšuzņēmējs, uz kura iespējām iepirkuma procedūrā izraudzītais pretendents balstījies, lai apliecinātu savas kvalifikācijas atbilstību paziņojumā par līgumu un iepirkuma procedūras dokumentos noteiktajām prasībām, un piedāvātajam apakšuzņēmējam nav vismaz tādas pašas kvalifikācijas, uz kādu iepirkuma procedūrā izraudzītais pretendents atsaucies, apliecinot savu atbilstību iepirkuma procedūrā noteiktajām prasībām;
 - 8.6.3. apakšuzņēmēja maiņas rezultātā tiktu izdarīti tādi grozījumi pretendenta piedāvājumā, kuri, ja sākotnēji būtu tajā iekļauti, ietekmētu piedāvājuma izvēli atbilstoši iepirkuma procedūras dokumentos noteiktajiem piedāvājuma izvērtēšanas kritērijiem.
- 8.7. Partneris I nepiekrīt jauna Apakšuzņēmēja piesaistei gadījumā, kad šādas izmaiņas, ja tās tiktu veiktas sākotnējā piedāvājumā, būtu ietekmējušas piedāvājuma izvēli atbilstoši iepirkuma procedūras dokumentos noteiktajiem piedāvājuma izvērtēšanas kritērijiem.
- 8.8. Partneris I pieņem lēmumu atļaut vai atteikt Izpildītāja personāla vai apakšuzņēmēju nomainu vai jaunu apakšuzņēmēju iesaistīšanu līguma izpildē iespējami īsā laikā, bet ne vēlāk kā 5 (piecu) darbdienu laikā pēc tam, kad saņēmis visu informāciju un dokumentus, kas nepieciešami lēmuma pieņemšanai saskaņā ar Līguma un Publisko iepirkumu likuma noteikumiem. Par pieņemto lēmumu Partneris I rakstveidā paziņo Izpildītājam.

9. NEPĀRVARAMA VARA

- 9.1. Puse tiek atbrīvota no atbildības par pilnīgu vai daļēju Līgumā paredzēto saistību neizpildi, ja šāda neizpilde ir notikusi Nepārvaramas varas apstākļu iestāšanās rezultātā pēc Līguma spēkā stāšanās dienas, kuru nebija iespējams ne paredzēt, ne novērst.
- 9.2. Pusei, kas nokļuvusi Nepārvaramas varas apstākļos, nekavējoties, rakstiski jāinformē par to otra Puse un, ja tas ir iespējams, ziņojumam jāpievieno izziņa, kuru izsniegušas kompetentas iestādes un kura satur Nepārvaramas varas apstākļu apstiprinājumu un raksturojumu.
- 9.3. Ja Nepārvaramas varas apstākļu dēļ Līguma saistības netiek pildītas ilgāk par 3 (trīs) mēnešiem, katrai Pusei ir tiesības izbeigt Līgumu, par to rakstveidā brīdinot otru Pusi/Puses vismaz 15 (piecpadsmit) dienas iepriekš. Šajā gadījumā Puse nevar prasīt atlīdzināt zaudējumus, kas radušies Līguma izbeigšanas rezultātā.
- 9.4. Par zaudējumiem, kas radušies Nepārvaramas varas apstākļu dēļ, neviena no Pusēm atbildību nenes, ja Puse ir informējusi otru Pusi/Puses atbilstoši Līguma 9.3.punktam.
- 9.5. Par Nepārvaramas varas apstākli nav uzskatāms Izpildītāja darbinieku un citu Izpildītāja iesaistīto personu saistību neizpilde, nesavlaicīga vai nepienācīga izpilde.

10. CITI NOTEIKUMI

- 10.1. Izpildītājs atbild par Pasūtītājam sniegtā Pakalpojuma kvalitāti un atbilstību Iepirkuma dokumentācijai.
- 10.2. Izpildītājs nodrošina uzstādītās Programmatūras (Interaktīvās Kinect spēles) darbības traucējumu novēršanu no tās uzstādīšanas dienas divus gadus (24 mēnešus).
- 10.3. Visi strīdi, kas rodas šī Līguma sakarā, vispirms tiek risināti Pušu savstarpējās sarunās, ja sarunās strīdu atrisināt neizdodas, tad jebkurš strīds, domstarpība vai prasība, kas izriet no šī Līguma, tiks izšķirts Latvijas Republikas tiesā, piemērojot Latvijas Republikas normatīvos aktus.
- 10.4. Ja sakarā ar Līgumu vai tā izpildi, kāda no Pusēm ir iesniegusi prasību tiesā, tas nav pamats Izpildītājam pārtraukt Pakalpojuma sniegšanu, kā arī Pasūtītājam aizturēt maksājumus vai kā citādi Pusēm nepildīt tos pienākumus, kuri tieši nav saistīti ar strīdu, izņemot, ja šāda Līguma izpildes pārtraukšana vai maksājuma aizturēšana noteikta Līgumā.
- 10.5. Visos jautājumos, kas nav atrunāti Līgumā, Puses vadās no Latvijas Republikas spēkā esošajiem normatīvajiem aktiem.
- 10.6. Katrai Pusei par Līgumā neparedzētiem apstākļiem, kuri var negatīvi ietekmēt saistību izpildi vai saistību izpildes termiņu, 5 (piecas) darba dienu laikā no to rašanās brīža rakstiski jāpaziņo otrai Pusei. Ja Izpildītājs nav iesniedzis Pasūtītājam attiecīgu paziņojumu šajā punktā noteiktajā termiņā, Izpildītājs nevar prasīt pagarināt Līgumā noteikto saistību izpildes termiņu balstoties uz apstākļiem, par kuriem nav savlaicīgi sniedzis paziņojumu.
- 10.7. Gadījumā, ja kāda no Pusēm tiek reorganizēta, Līgums paliek spēkā, un tā noteikumi ir saistoši Pušu saistību pārņēmējam.
- 10.8. Jebkuri Līguma grozījumi izdarāmi rakstveidā un tie kļūst par Līguma neatņemamu sastāvdaļu pēc tam, kad tos ir parakstījušas abas Puses.
- 10.9. Ja kāds no Līguma noteikumiem zaudē spēku normatīvo aktu grozījumu rezultātā, pārējie Līguma noteikumi nezaudē spēku un šajā gadījumā Pušu pienākums ir piemērot Līgumu atbilstoši spēkā esošajiem normatīvajiem aktiem.
- 10.10. Ja kāds no Līguma noteikumiem ir pretrunā ar Līguma pielikuma noteikumiem, tad Līguma pielikuma noteikumus piemēro tiktāl, cik tos neierobežo Līguma noteikumi.
- 10.11. Ja kādai no Pusēm tiek mainīts juridiskais statuss vai kādi šajā Līgumā minētie Pušu vai Pušu pārstāvju rekvizīti, tālrūpa, adreses, u.c. vai Pušu pārstāvji, tad tā nekavējoties rakstiski paziņo par to otrai Pusei. Ja Puse neizpilda šī punkta noteikumus, uzskatāms, ka otra Puse ir pilnībā izpildījusi savas saistības, lietojot Līgumā esošo informāciju par otru Pusi.
- 10.12. **Partnera 1** atbildīgais darbinieks, kura pienākums ir kontrolēt Līguma izpildes gaitu un pēc Izpildītāja pieprasījuma sniegt informāciju saistībā ar Līgumu, un kurš Līgumā ir pilnvarots parakstīt Aktu vai citus ar Līguma izpildi saistītos dokumentus ir Preiļu Galvenās bibliotēkas vadītāja Ilona Skorodihina, tālr.: +371 26819391, e-pasts: ilona.skorodihina@preili.lv.
- 10.13. **Vadošā partnera** atbildīgais darbinieks, kura pienākums ir kontrolēt Līguma izpildes gaitu un pēc Izpildītāja pieprasījuma sniegt informāciju saistībā ar Līgumu, un kurš Līgumā ir pilnvarots parakstīt Aktu vai citus ar Līguma izpildi saistītos dokumentus ir **Utenas A. un M. Mišķina publiskā bibliotēkas** vadītāja Vida Garunkštyte, tālr. +370 68639691, e-pasts: vida@uvb.lt.
- 10.14. **Partnera 2** atbildīgais darbinieks, kura pienākums ir kontrolēt Līguma izpildes gaitu un pēc Izpildītāja pieprasījuma sniegt informāciju saistībā ar Līgumu, un kurš Līgumā ir pilnvarots parakstīt Aktu vai citus ar Līguma izpildi saistītos dokumentus ir **Zarasu rajona pašvaldības publiskās bibliotēkas** speciāliste Jolanta Lementauskiene, tālr.: +370 67637824, e-pasts: l.jolanta@gmail.com.
- 10.15. **Partnera 3** atbildīgais darbinieks, kura pienākums ir kontrolēt Līguma izpildes gaitu un pēc Izpildītāja pieprasījuma sniegt informāciju saistībā ar Līgumu, un kurš Līgumā ir

pilnvarots parakstīt Aktu vai citus ar Līguma izpildi saistītos dokumentus ir **Latgales Centrālās bibliotēkas** vadītāja Jeļena Šapkova, tālr.: +371 29118401, e-pasts: jelena.sapkova@lcb.lv.

- 10.16. **Izpildītāja** atbildīgais darbinieks, kura pienākums ir kontrolēt Līguma izpildes gaitu un pēc otras līgumslēdzējas puses pieprasījuma sniegt informāciju saistībā ar Līgumu, un kurš Līgumā ir pilnvarots parakstīt Aktu vai citus ar Līguma izpildi saistītos dokumentus ir SIA "Gluk Media" direktors Andrius Juvko, tālr.: +370 65653000, e-pasts: andrius@gluk.lt.
- 10.17. Līgums sastādīts un parakstīts uz 10 (desmit) lapām 5 (piecos) oriģināla eksemplāros, no kuriem 4 (četri) eksemplāri atrodas pie Pasūtītājiem (pie katra – 1 eksemplārs) un viens eksemplārs – pie Izpildītāja. Visiem Līguma eksemplāriem ir vienāds juridiskais spēks.

11. LĪGUMA PIELIKUMI

- 11.1. 1.pielikums – Tehniskā specifikācija uz 5 (piecām) lapām (*kopija*);
11.2. 2.pielikums – Finanšu piedāvājums uz 2 (divām) lapām (*kopija*).
11.3. 3.pielikums - Galvenā personāla saraksts uz 1 (vienas) lapas (*kopija*).
11.4. 4.pielikums - Līguma pakalpojumu maksājumi un veidi sadalījumā pa projekta partneriem uz 2 (divām) lapām (*oriģināls*).

12. PUŠU REKVIZĪTI

Preiļu novada dome

Reģ.Nr.90000065720
Raiņa bulvāris 19, Preiļi, LV- 5301
Banka: AS SEB banka
Kods: UNLALV2X
Konts: LV71UNLA0026000130660

Priekšsēdētāja

M.Plivda

z.v.



SIA "Gluk Media"

Reģ.Nr. 302543631
Smolensko iela 10B-313, LT-03201, Viļņa,
Lietuva
Banka: AB SEB banka
Kods: CBVI LT 2X
Konts: LT737044060007632199

Direktors

A.Juvko

z.v.



Utenas A. un M. Mišķina publiskā bibliotēka

Reģ.Nr.190194285
Maironio iela 12, Utena, LT- 28143,
Lietuva
Bank: AB SEB bankas
Code: CBVILT2XXXX
Account: LT72 7044 0600 0789 6833

Vadītāja

V.Garunkštyte

z.v.



**Zarasu rajona pašvaldības publiskā
bibliotēka**

Reģ.Nr.190213860

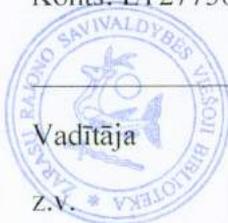
D.Bukonto iela 20, Zarasai, LT- 32132,

Lietuva

Banka: AB Swedbanka

Kods: 73000

Konts: LT277300010130603280



Vadītāja

Z.V.

D.Karliene

Latgales Centrālā bibliotēka

Reģ.Nr.90000066637

Rīgas iela 22A, Daugavpils, LV-5401

Banka: AS Citadele banka

Kods: PARXLV22

Konts: LV21PARX 00008500 6280 1

Vadītāja



J.Šapkova

1.pielikums

Iepirkuma „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles)
 „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrādes un uzstādīšanas,
 spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana
 identifikācijas numurs PND 2018/18M ERAF
 nolikumam

TEHNISKĀ SPECIFIKĀCIJA IEPIRKUMAM

**Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“
 programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles
 lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana**
 identifikācijas numurs: PND 2018/18M ERAF

1. Projekta mērķis.

Projekta mērķis – apvienojot un izmantojot Latvijas un Lietuvas bibliotēku pieredzi, izveidot jaunu publisko pakalpojumu – ģimenes digitālo aktivitāšu centru tīklu, vietu, kur iepazīt tehnoloģijas dažāda vecuma, dzimuma un sociālo grupu cilvēkiem.

Plānotie projekta rezultāti:

- Projekta ietvaros DigiHubs centriem tiks iegādāts attiecīgs tehniskais aprīkojums: datori, virtuālās realitātes aprīkojums, 3D printeri un kustību atpazīšanas iekārtas, Lego Mindstorms konstruktori, Ibeacon sensori, interaktīvie paneļi un citas jaunās tehnoloģijas.
- izveidots šīm tehnoloģijām pielāgots izglītojošs saturs. Tiks izstrādāti četri interaktīvi satura risinājumi: “Interaktīva kinētiska viktorīna (spēle) par Latgali un Aukštaitiju”, “Virtuālās realitātes ekskursija maršrutā Utena-Zarasi-Daugavpils-Preiļi”, “Interaktīvs velobrauciens “Ko atklāj velobrauciens pa Austrumlietuvu un Dienvidlatviju?” “Ibeacon bibliotēka un latviešu-lietuviešu literatūras ceļvedis”.
- Speciāli apmācīti mentori centru apmeklētajiem radīs iespēju ar inovatīvo tehnoloģiju palīdzību interaktīvā veidā apgūt Aukštaitijas un Latgales reģioniem būtiskas novadpētniecības tēmas, apvienojot atpūtas, izklaides un izglītojošās funkcijas. Tādējādi tiks sekmēta iedzīvotāju digitālo kompetenču attīstība un sniegts ieguldījums Austrumaukštaitijas un Dienvidlatgales vēsturiskā un kultūras mantojuma izpētē.

Pateicoties projektam, aktivizēsies digitālo kompetenču attīstīšana bibliotēkās, sabiedrība tiks iepazīstināta ar zinātniskajiem sasniegumiem, tiks veicināta dažāda vecuma cilvēku un ģimeņu apmācība kopā.

2. Iegādes mērķis ir radīt informatīva, interaktīva un pievilcīga satura izzinošu Kinect viktorīnu (spēli) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“, uzstādīt un instalēt saistītās iekārtas, izstrādāt spēles lietošanas instrukciju un apmācīt bibliotēkas darbiniekus kā šo pakalpojumu instruktorus. Tiek iegādāti šādi pakalpojumi:

- 2.1. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrāde.
- 2.2. Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšanas pakalpojumi 4 bibliotēkās.
- 2.3. Xbox ar Kinect sensoru instalēšanas pakalpojumi 4 bibliotēkās.
- 2.4. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras uzstādīšanas un instalēšanas pakalpojumi 4 bibliotēkās.
- 2.5. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ instrukcijas sagatavošana.
- 2.6. Bibliotēku personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu.

3. Pakalpojuma sniegšanas termiņš. Kopējais iepirkuma līguma izpildes laiks ir 2 (divi) kalendārie mēneši no līguma noslēgšanas dienas, tai skaitā:

- 3.1. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras un lietošanas instrukcijas izstrāde.
- 3.2. Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras uzstādīšanas un instalēšanas pakalpojumi.

3.3. Bibliotēku personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu

4. Pakalpojumu sniegšanas vieta:

4.1. Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka (Zarasi) un Utenas A. un M.Mišķina publiskā bibliotēka (Utena), Lietuvas Republika;

4.2. Latgales Centrālā bibliotēka (Daugavpils) un Preiļu Galvenā bibliotēka (Preiļi), Latgales reģions, Latvijas Republika.

5. Prasības iegādājamiem pakalpojumiem:

Nr.	Pakalpojuma nosaukums	Skaitis	Funkcijas
5.1.	Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras ar lietošanas instrukciju izstrāde	1 gab.	<p>5.1.1. Uzvarētājam būs jāizveido kinect viktorīnas (spēles) programma, kas darbosies caur Xbox ar Kinect sensoru;</p> <p>5.1.2. Kinect viktorīnas/spēles programma būs jāveido tā, lai viktorīnas (spēles) laikā tiktu reprezentētas visas pilsētas, kas piedalās projektā - Utenas, Zarasu, Daugavpils, Preiļu.</p> <p>5.1.3. Kinect viktorīnas (spēles) programmā jābūt iespējai funkcionāli izvēlēties vienu no trīs valodām (lietuviešu, latviešu, angļu).</p> <p>5.1.4. Kinect viktorīnas (spēles) programmā izmantotajām attiecīgajām valodām (lietuviešu, latviešu un angļu valodā), audio vai teksta formā jābūt gramatiski un stilistiski pareizām, skaidrām un saprotamām.</p> <p>5.1.5. Kinect viktorīnas (spēles) programmai jāizveido unikāla grafika, kas atklāj valstu stilu un ir pielāgota klientam.</p> <p>5.1.6. Kinect viktorīna (spēle) jāveido spēļu radīšanas platformā "Unity" vai analogā un jābūt pielāgotai Kinect sensoram.</p> <p>5.1.7. Kinect viktorīnai (spēlei) jāatbalsta "Full HD" izšķirtspēja (1920x1080).</p> <p>5.1.8. Kinect viktorīna (spēle) ir interaktīva un dalībnieks (spēlētājs), pats redzot sevi ekrānā, izmantojot roku kustības un mijiedarbojoties ar kinect sensoru, var veikt vēlamo darbību.</p> <p>5.1.9. Kinect viktorīnā (spēlē) jābūt iestrādātiem sacensību elementiem, tas ir laika limits un sakrātie punkti. Jo mazāk laika paliek līdz spēles beigām, jo lielāks ir spēles ātrums. Kādā no spēles posmiem tie, piemēram, varētu būt krītošie elementi, kurus dalībniekam ir jāsaķer, jāklasificē un/vai jāsadala pa atbilstošiem sektoriem.</p> <p>5.1.10. Kinect viktorīna (spēle) sastāv no saskarnes lietotājam, kā arī administrācijas zonas.</p> <p>5.1.11. Izstrādātajai spēles programmatūras veidnei ir jābūt funkcionāli piemērotai iespējai papildināt un mainīt izstrādātās spēles saturu, kas nozīmē, ka Kinect viktorīnas (spēles) administratoram ir iespēja mainīt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēles nosaukumu; • Spēles laiku;

KOPIJA PAREIZA

Preiļu novada pašvaldības sekretāre

Liene Skutele
Preiļos 2017. gada 16. oktobrī

- Izveidot un mainīt spēles jautājumu datu bāzi (tekstu, fotogrāfijas, grafiku);
- no programmatūras datubāzes izvēlieties kādu viktorīnu/spēli izmantot;
- koriģēt spēlētāju datus un iegūstamo punktu skaitu.

5.1.12. Kinect viktorīnas (spēles) administrācijas zona ir pieejama katram no projektā iesaistītajiem partneriem. Spēles administrācijas zonai jābūt izvietotai uz datora, kurā tiks uzstādīta spēle, tas nozīmē, ka katrā bibliotēkā, kur tiks uzstādīta spēle, jāparedz spēles administrācijas zonas uzstādīšana. Administrācijas zona var būt atsevišķa daļa no spēles, kas savā starpā saistītas.

5.1.13. Pakalpojuma sniedzējam priekšlikuma pielikumā jāietver viens spēles scenārija piemērs. Prasības spēles scenārija piemēram:

- Kinect viktorīna (spēle) ir jautra un piesaista visu vecumu bērnus un pieaugušos ar pievilcīgu informatīvo saturu, nodrošina zināšanu ieguvu, izraisa emocijas un paaugstina izpratni par izklaidi;
- Kinect viktorīna (spēle) apvieno visas 4 iesaistītās pilsētas, kas ietver tēmu bibliotēkas kā tilts starp pilsētām;
- Viktorīna (spēle) varētu sastāvēt no dažādiem komponentiem pēc tēmas un/vai spēlētāju vecuma gradācijas.
- Viktorīna (spēle) varētu aptvert šādas tēmas par projektā iesaistītajām pilsētām: Literatūra; Personālijas; Kulinārija; Amatniecība un māksla; Kultūra un sabiedriskā dzīve; Vēsture; Sports.

5.1.14. Līgumslēdzēja iestāde patur tiesības pielāgot uzvarētāja scenārijā ierosināto sižetu projekta partneru vajadzībām;

5.1.15. Galīgais viktorīnas (spēles) sižets būs jāsaskaņo ar līgumslēdzēju iestādi apstiprināšanai.

5.1.16. **Kinect viktorīnas (spēles) instrukcija** ir jāgatavo atbilstoši pareizajiem latviešu un lietuviešu valodas gramatikas un stilistikajiem standartiem.

5.1.17. Tekstiem jābūt rakstītiem vienmērīgi un skaidri, tos saprot lietotājs, kas nav iepriekš sagatavots.

5.1.18. Attēliem vai citiem izmantotajiem grafiskajiem elementiem jābūt labi redzamiem, skaidriem.

5.1.19. Instrukcijā vajadzētu būt šādām sadaļām:

- programmatūras apraksts;
- mērķis un lietošanas iespējas;
- lietotāja instrukcijas.
- administrēšanas sadaļas lietošanas instrukcija.

			5.1.20. Kinect viktorīnas (spēles) instrukcija jāiesniedz drukātā formātā (4 eksemplāros- 2 latviešu valodā un 2 lietuviešu valodā) un digitālajos failos PDF un Word formātā.
5.2.	Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšanas pakalpojumi	4 pakalpojumi	5.2.1. Iekārtu uzstādīšanas darbi tiek veikti Utenas, Zarasu, Daugavpils un Preiļu bibliotēkās, to darba laikā, iepriekš sazinoties ar bibliotēku pārstāvjiem: <ul style="list-style-type: none"> • Laima Lapiniene. Utenas A. un M. Miškiņu publiskā bibliotēka, Maironio iela 12, Utena, Lietuva. Tālr. +370 49156, laimal@uvb.lt • Jolanta Lementauskiene, Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka, D. Bukonto iela 20, Zarasai, Lietuva. Tālr. +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Šapkova. Latgales Centrālā bibliotēka, Rīgas iela 22A, Daugavpils, Latvija. Tālr. +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv • Ilona Skorodihina. Preiļu Galvenā bibliotēka, Karsavas iela 4, Preiļi. Tālr. +370 26819391, ilona.skorodihina@gmail.com
5.3.	Xbox ar Kinect sensoru programmatūras (interkatīvās Kinect vintorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“) instalēšanas pakalpojumi	4 pakalpojumi	5.3.1. Programmatūras (interkatīvās Kinect vintorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“) uzstādīšanas darbi tiek veikti Utenas, Zarasu, Daugavpils un Preiļu bibliotēkās (kopumā 4 bibliotēkās), to darba laikā, iepriekš sazinoties ar bibliotēku pārstāvjiem: <ul style="list-style-type: none"> • Laima Lapiniene. Utenas A. un M. Miškiņu publiskā bibliotēka, Maironio iela 12, Utena, Lietuva. Tālr. +370 49156, laimal@uvb.lt • Jolanta Lementauskiene, Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka, D. Bukonto iela 20, Zarasai, Lietuva. Tālr. +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Šapkova. Latgales Centrālā bibliotēka, Rīgas iela 22A, Daugavpils, Latvija. Tālr. +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv • Ilona Skorodihina. Preiļu Galvenā bibliotēka, Karsavas iela 4, Preiļi. Tālr. +370 26819391, ilona.skorodihina@gmail.com 5.3.2. Pakalpojumu sniedzējs ir atbildīgs par izveidotās programmatūras (interaktīvās Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“) saderību ar projekta partneru iegādātajiem televizoriem un Xbox ar Kinect sensoru saskaņā ar 6.punktā uzskaitīto aprīkojumu. 5.3.3. Pakalpojuma sniedzējs nodrošina uzstādītās Programmatūras (spēles) darbības traucējumu novēršanu no tās uzstādīšanas dienas divus gadus (24 mēnešus).
5.4.	Bibliotēku personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu.	2 pakalpojumi	5.4.1. Kopumā būs jāapmāca 18 cilvēki, 2 grupās: <ul style="list-style-type: none"> * 6 cilvēki Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēkā (Lietuva); * 12 cilvēki Daugavpils Centrālajā bibliotēkā (Latvija);

		<p>5.4.2. Apmācības ilgums - 5 stundas katrai grupai kopumā 10 stundas;</p> <p>5.4.3. Bibliotēku personāla apmācību mērķis ir dot viņiem iespēju izmantot Kinect viktorīnu (spēli) un interaktīvās tehnoloģijas un saturu, kas tiem paredzēts, lai sniegtu spēles lietotājiem mācību norādījumus un instruētu tos spēles spēlēšanā, kā arī apmācītu bibliotēku darbiniekus spēles administratīvās zonas lietošanā.</p> <p>5.4.4. Darbinieku apmācības Zarasu un Daugavpils bibliotēkās būs jāveic bibliotēku darba laikā, saskaņojot grafiku ar atbildīgajiem darbiniekiem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jolanta Lementauskiene, Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka, D. Bukonto iela 20, Zarasai, Lietuva. Tālr. +370 385 52801, pavaduotoja@zarasubiblioteka.lt • Elena Šapkova. Latgales Centrālā bibliotēka, Rīgas iela 22A, Daugavpils, Latvija. Tālr. +371 65423313, jelena.sapkova@lcb.lv <p>5.5.5. Apmācība Zarasos ir jāveic lietuviešu vai krievu valodā, apmācība Daugavpilī notiek latviešu valodā.</p>
--	--	---

6. Iepirkums, ko veic pasūtītājs un / vai projekta partneri.

6.1. Aprīkojums mācību pasākumiem.

6.2. Funkcijas:

- 6.2.1. 4 (četri) datori, 1 (viens) katrā bibliotēkā, kuri tiks izvietoti Kinect viktorīnas (spēles) izvietotošanai un administrēšanai
- 6.2.2. 4 (četri) 65-70 collu diagonāles ekrāni, pa vienam katrā bibliotēkā, kuri tiek izmantoti Kinect viktorīnai (spēlei).
- Latgales Centrālās bibliotēkas iegādātās tehnikas specifikācija
TV ekrāns - UE65MU6192U (65" ULTRA HD TV)
XBOX ONE 500GB/GO ar Kinect sensoru
 HDMI v2.0 kabelis (18 Gbps/4K Ultra HD)
 - Preiļu Galvenās bibliotēkas iegādātās tehnikas specifikācija
TV ekrāns- LG 65UJ6307 (65" ULTRA HD TV)
XBOX ONE 500GB/GO ar Kinect sensoru
 HDMI v2.0 kabelis (18 Gbps/4K Ultra HD)
 - Zarasu rajona pašvaldības publiskās bibliotēkas iegādātās tehnikas specifikācija
TV ekrāns- Samsung 65" UHD Smart TV MU6172 Smart YV, 3840x2160 pixels,
 DVB-C, DVB-S2, DVB-T2
XBOX ONE 500GB/GO ar Kinect sensoru
 HDMI v2.0 kabelis (18 Gbps/4K Ultra HD)
 - Utenas A. un M. Miškiņu publiskā bibliotēkas iegādātās tehnikas specifikācija
TV ekrāns- ekrāns: 49.5 Edge-LED, 1920 x 1080 pikseli, skata leņķis (H/V) 178° / 178°, Spilgtums: 280 cd/m2, Dinamiskais kontrasts: 1000000 :1, Rāmja interpolācija: 100 AM (Active Motion), Atjaunošanas likme: 60 Hz, TV uztvērējs: analogais (NTSC/PAL/SECAM), DVB-T, DVB-C, DVB-T2), Izmēri: 1129.7 x 655.6 x 75.6 mm, Tīkls: LAN.
XBOX 360E Modelis 1538 ar Kinect sensoru XBOX 360 Modelis 1437.

KOPIJA PAREIZA
 Preiļu novada pašvaldības
 sekretāre

Preiļos 20. gada 16. oktobrī
 Liene Skutele

8.pielikums

Iepirkuma „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana identifikācijas numurs PND 2018/18M ERAF nolikumam

FINANŠU PIEDĀVĀJUMS (veidne)

Iepirkumam „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana”

identifikācijas numurs: PND 2018/18M ERAF

Vilnius

2018 07 10

sastādīšanas vieta

datums

Informācija par pretendentu*

Pretendenta nosaukums:	UAB Gluk Media
Reģistrācijas numurs un datums:	302543631, 2010-09-08
Juridiskā adrese:	Smolensko iela 10B-313, 03201 Viļņa, Lietuva
Pasta adrese:	Smolensko iela 10B-313, 03201 Viļņa, Lietuva
Tālrunis:	+370 6565 3000 Fakss:
E-pasta adrese:	andrius@gluk.lt

Finanšu rekvizīti*

Kredītiestādes nosaukums:	AB Seb Banka
Kredītiestādes kods:	CBVI LT 2X
Konta numurs:	LT737044060007632199

Informācija par pretendenta kontaktpersonu (atbildīgo personu)*

Vārds, uzvārds:	Andrius Juvko
Ieņemamais amats:	Direktors
Tālrunis:	+370 6565 3000 Fakss:
E-pasta adrese:	andrius@gluk.lt

piedāvājam sniegt pakalpojumus iepirkuma „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana”, identifikācijas Nr. PND 2018/18M ERAF, ietvaros saskaņā ar iepirkuma nolikuma nosacījumiem par kopējo līguma cenu:

Nr. p.k.	Pakalpojumi	Skaits	Vienības cena EUR	Kopējā cena EUR
1.	Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras un lietošanas instrukcijas izstrāde (latviešu un lietuviešu valodā, 4 eks.)	1 pakalpojums	12570,00	12570,00
2	Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšana 4 (četrās) bibliotēkās: Preiļu Galvenajā bibliotēkā, Latgales Centrālajā bibliotēkā, Utenas bibliotēkā un Zarasu bibliotēkā	4 pakalpojumi	150,00	600,00

KOPIJA PAREIZA

Preiļu novada pašvaldības

sekretāre

Liene Skutele

2018. gada 16. oktobrī

3.	Xbox ar Kinect sensoru programmatūras instalēšana 4 (četrās) bibliotēkās: Preiļu Galvenajā bibliotēkā, Latgales Centrālajā bibliotēkā, Utenas bibliotēkā un Zarasu bibliotēkā	4 pakalpojumi	230,00	920,00
4.	Zarasu rajona pašvaldības publiskās bibliotēkas un Utenas A. un M. Mišķina publiskās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Zarasai, Lietuvā)	1 pakalpojums	350,00	350,00
5.	Latgales Centrālās bibliotēkas un Preiļu Galvenās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Daugavpilī, Latvija)	1 pakalpojums	350,00	350,00
IZMAKSAS KOPĀ (BEZ PVN)				14790,00

Pretendents apliecina, ka:

1. Pretendentam ir nepieciešamās profesionālās, tehniskās un organizatoriskās spējas, kas nepieciešamas iepirkuma līguma sekmīgai izpildei, saskaņā ar instrukcijā izvirzītajām prasībām un normatīvajos aktos noteikto kārtību.
2. Pretendents nekādā veidā nav ieinteresēts nevienā citā piedāvājumā, kas iesniegts šajā iepirkumā, nav tādu apstākļu, kuri liegtu pretendentam piedalīties iepirkumā un pildīt iepirkuma instrukcijā un tehniskajā specifikācijā pretendentiem norādītās prasības.
3. Ar šo apliecinu, ka šajā tehniskajā un finanšu piedāvājumā ietvertas visas izmaksas, kas saistīta ar sekmīgu līguma saistību izpildi. Uzņemos pilnu atbildību par dokumentā ietverto informāciju un tās atbilstību iepirkuma noteikumu prasībām.
4. Ar šo apstiprinu piedāvājumā sniegto ziņu patiesumu un precizitāti.

Andrius Juvko /direktors

(uzņēmuma vadītāja vai tā pilnvarotās personas (pievienot pilnvaras oriģinālu vai apliecinātu kopiju) paraksts, tā atšifrējums)

KOPIJA PAREIZA

Preiļu novada pašvaldības
sekretāre

Liene Skutele
Preiļos 20. gada 16. oktobrī

4.pielikums

Iepirkuma „Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles)
 „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“ programmatūras izstrādes un uzstādīšanas,
 spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana
 identifikācijas numurs PND 2018/18M ERAF
 nolikumam

PIEDĀVĀTAIS PERSONĀLA SASTĀVS (veidne) IEPIRKUMAM
Interaktīvas Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija“
programmatūras izstrādes un uzstādīšanas, spēles instrukcijas sagatavošanas un spēles
lietošanas apmācību pakalpojumu sniegšana
identifikācijas numurs: PND 2018/18M ERAF

Pretendents līguma izpildei apņemas nodrošināt šādus galvenos speciālistus:

Nr. p.k.	Amata nosaukums līguma izpildē	Speciālista vārds, uzvārds	Izglītības dokuments (izdevējs, numurs, derīguma termiņš)	Persona, kuru pārstāv* *
1.	Dizainers	Alena Akulova	Eiropas Humanitārā Universitāte, BS Nr.000512 (izdots 07.2012, Viļņa)	A
2.	Programmētājs	Valentinas Juodis	Viļņas Universitāte, LM Nr. 0640050 (izdots 06.2007, Viļņa)	A

* Pretendents norāda līguma izpildē iesaistītos speciālistus, nodrošinot visu nolikuma 2.4.punktā noteikto speciālistu piesaisti.

** norāda, vai piesaistītais speciālists ir:

A pretendenta (piegādātāja vai piegādātāju apvienības) resurss/darbinieks

B apakšuzņēmēja - komersanta resurss/darbinieks

C apakšuzņēmējs - persona, kurai ir pastāvīgās prakses tiesības un kas tiks piesaistīta uz atsevišķa līguma pamata konkrētā līguma izpildē

Apliecinu, ka sniegtās ziņas ir patiesas.

2018.gada 10. jūlijs

Andrius Juvko /direktors

(uzņēmuma vadītāja vai tā pilnvarotās personas (pievienot pilnvaras oriģinālu vai apliecinātu kopiju) paraksts, tā atšifrējums)

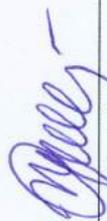
KOPIJA PAREIZA
 Preiļu novada pašvaldības
 sekretāre
 Liene Skutele
 Preiļos 20. gada 16. oktobrī

LĪGUMA PAKALPOJUMU MAKSĀJUMI UN VEIDI SADALĪJUMĀ PA PROJEKTA PARTNERIEM

PAKALPOJUMU IZMAKSAS, EUR AR PVN							
Projekta partnera numurs saskaņā ar projekta Network DigiHubs pieteikumu	Projekta partnera organizācija	Kinect viktorīnas (spēles) „Dienvidlatgale – Austrumaukštaitija” programmatūras lietošanas instrukcijas izstrāde	Xbox ar Kinect sensoru uzstādīšana	Xbox ar Kinect sensoru programmatūras instalēšana	Zarasu rajona pašvaldības publiskās bibliotēkas un Utenas A. un M. Miškina publiskās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Zarasai, Lietuvā)	Latgales Centrālās bibliotēkas un Preiļu Galvenās bibliotēkas personāla apmācība par spēles un ar to saistītā aprīkojuma izmantošanu (Daugavpilī, Latvija)	SUMMA KOPĀ, EUR ar PVN SUMMA KOPĀ, EUR bez PVN
Vadošais partneris	Utenas A. un M. Miškina publiskā bibliotēka	Spēles uzstādīšana	Uzstādīšana	Instalēšana	Dalība apmācībās		
Partneris 2	Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēka	Spēles uzstādīšana	181.50	278.30	423.50	883.30	730.00

Partneris 3	Latgales Centrālā bibliotēka	Spēles uzstādīšana	181.50	278.30		423.50	883.30	730.00
Partneris 4 (Partneris 1 saskaņā ar Līgumu)	Preiļu novada dome	15 209.70	363.00	556.60		Dalība apmācībās	16 129.30	13 330.00
KOPĀ:		15 209.70	726.00	1113.20	423.50	423.50	17 895.90	14 790.00

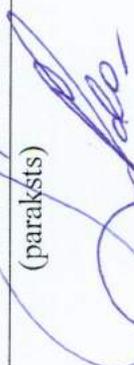
Utenas A. un M. Mišķina publiskā bibliotēkas vadītāja, Vīda Garunkštyte


(paraksts)

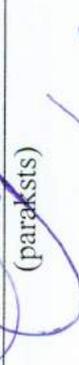
Zarasu rajona pašvaldības publiskā bibliotēkas vadītāja, Danute Karliene


(paraksts)

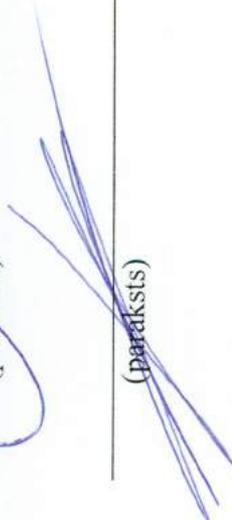
Latgales Centrālā bibliotēkas vadītāja, Jelena Šapkova


(paraksts)

Preiļu novada domes priekšsēdētāja, Maruta Plivda


(paraksts)

SIA "Gluk Media" direktors, Andrius Juvko


(paraksts)