Súťaž návrhov s následným PRK na SW diela (vrátane kritérií na vyhodnotenie návrhov)

Obsah

[Slovník pojmov a skratky 2](#_Toc19626976)

[Súťaž návrhov s následným použitím priameho rokovacieho konania. 2](#_Toc19626977)

[**Postup použitia súťaže návrhov:** 3](#_Toc19626978)

[Príklady kritérií na vyhodnotenie ponúk v súťaži návrhov v oblasti softvérových diel 5](#_Toc19626979)

[Prístup k hodnoteniu súťaže návrhov (T-shape) 5](#_Toc19626980)

[Kritériá hodnotenia súťažného návrhu 6](#_Toc19626981)

[1.1 Kritérium „Doménová znalosť“ 7](#_Toc19626982)

[1.2 Kritérium „Technologická znalosť“ 7](#_Toc19626983)

[1.3 Kritérium „Kvalita spracovania UX/UI“ 8](#_Toc19626984)

[1.4 Kritérium „Procesná znalosť SDLC“ 8](#_Toc19626985)

[1.5 Kritérium „PoC“ 8](#_Toc19626986)

[1.6 Kritérium „Governance model a projektové riadenie“ 9](#_Toc19626987)

[1.7 Kritérium „QA – Riadenie kvality“ 9](#_Toc19626988)

[1.8 Kritérium „Efektívna prevádzka“ 9](#_Toc19626989)

[1.9 Kritérium „Agilita prístupu“ 10](#_Toc19626990)

[Výstupné artefakty vs akceptované metodiky v odvetví 10](#_Toc19626991)

[Predpoklady: 11](#_Toc19626992)

[**K možnosti použitia priameho rokovacieho konania po súťaži návrhov** 11](#_Toc19626993)

## Slovník pojmov a skratky

|  |  |
| --- | --- |
| **Pojem** | **Význam** |
| Aplikácia | Samostatný softvér pokrývajúci doménu vymedzenú zákazníkom |
| Architektúra | Koncepčný návrh technologických komponentov a ich vzájomného prepojenia za účelom uspokojenia požiadaviek na aplikáciu |
| Doména | Vecná oblasť, ktorej IT podpora je riešená v rámci IT diela |
| Subdoména | Časť vecnej oblasti, ktorá má ucelený charakter a platia v nej spoločné pojmy |
| Modul | Analyticky a technologicky vyčlenená subdoména v rámci aplikácie |
| UX | User experience – používateľská skúsenosť s návrhom a fungovaním softvérovej aplikácie |
| SDLC | System Development LiveCycle – životný cyklus vývoja systému (vývojová metodika), ale aj softvérový vývojový životný cyklus ako generická postupnosť aktivít pri vývoji softvéru |
| HLD | High Level Design – je výstup designovej aktivity pri návrhu systému kde navrhujeme spôsob riešenia na úrovni vysoko-úrovňových komponentov, funkčných celkov a základných princípov prístupu |
| UI | Užívateľské rozhranie |
| Slepé CV | Curiculum vitae (životopis) bez uvedenia kontaktných údajov špecialistu, aby bola zachovaná anonymnosť súťaže |
| Wireframes | Schematické znázornenie obrazoviek aplikácie s dôrazom na funkčnosť, nie na grafický design |
| Slide-ware | Prezentácia navrhovaného riešenia iba pomocou prezentácie bez reálnej implementácie |
| BPMN | Biznis Process Modeling Notation – procesný modelovací jazyk |
| UML | Unified Modeling Language – analytický modelovací jazyk |
| IDEF0 | Procesný modelovací jazyk |
| ITIL | Information Technology Infrastructure Library – štandard pre prevádzkovanie IT |

# Súťaž návrhov s následným použitím priameho rokovacieho konania.

Obstaranie unikátneho (na mieru šitého) SW riešenia od návrhu po jeho implementáciu (dodanie) postupom súťaže návrhov s následným priamym rokovacím konaním, pričom verejné obstarávanie môže okrem samotného SW diela zahŕňať aj zmluvu o prevádzke SW diela (údržba a rozvoj) na určité obdobie, je v súlade so Smernicou 2014/24/EÚ ako aj zákonom o VO.

Tento postup bol výslovne potvrdený ako súladný so Smernicou 2014/24/EÚ aj v dvoch oficiálnych stanoviskách - listoch Európskej Komisie.[[1]](#footnote-1)

Z praktických skúseností a poznania problémov pri obstarávaní unikátnych SW diel (ďalej ako SW dielo“) v Slovenskej republike, boli identifikované nasledovné štyri kľúčové podmienky efektívneho obstarania SW diela, ktoré je podľa nášho názoru možné splniť použitím Súťaže návrhov, a to:

1. Kvalita technickej a funkčnej špecifikácie SW diela;
2. Jednoznačná zodpovednosť za dodanie SW diela;
3. Možnosť porovnávania ponúk, resp. hodnotenia schopností uchádzača dodať požadované SW riešenie v potrebnom čase a kvalite;
4. Možnosť vyriešiť návrhovú a realizačnú fázu obstarania unikátneho SW diela v rámci jedného postupu VO.

# **Postup použitia súťaže návrhov:**

Súťaž návrhov je popri postupoch zadávania zákaziek osobitným postupom vo verejnom obstarávaní. Jej cieľom je úprava podmienok pre transparentný a nediskriminačný výber návrhu, ako určitého ideového konceptu, predovšetkým v oblastiach vyznačujúcich sa intelektuálnou tvorivou činnosťou a súčasne aj vysokými odbornými nárokmi na vykonávateľov takýchto činností. Z toho vychádza aj výpočet príkladov uvádzaný v zákone, na základe ktorého tak môže ísť o oblasť architektúry, územného plánovania, stavebného inžinierstva, informačno-komunikačných technológií alebo spracovania dát. Tým nie je vylúčené použitie súťaže návrhov aj v iných obdobných oblastiach.[[2]](#footnote-2)

Súťaž návrhov sa nachádza v štvrtej časti zákona o verejnom obstarávaní, konkrétne v § 119 – 125.

V § 119 – 122 sa uvádzajú podmienky, kedy použiť súťaž návrhov, teda finančné limity súťaže návrhov, ako sa vyhlasuje súťaž návrhov, ako sa organizuje súťaž návrhov(verejná súťaž návrhov alebo užšia súťaž návrhov).

**§ 123 Súťažné podmienky**

Najdôležitejším dokumentom, ktorý má záujemcom o účasť v súťaži návrhov poskytnúť všetky relevantné údaje potrebné pre prihlásenie sa do súťaže, sú súťažné podmienky. Tie musia obsahovať prinajmenšom nasledovné údaje: - identifikáciu vyhlasovateľa, - opis predmetu súťaže návrhov a požiadavky na rozsah, obsah a formu návrhu, - druh súťaže návrhov, - okruh účastníkov, - zloženie poroty s uvedením mena a priezviska členov a náhradníkov poroty, - kritériá výberu účastníkov, ak sa výber uplatňuje, - kritériá hodnotenia predložených návrhov a relatívnu váhu jednotlivých kritérií, - počet a hodnotu cien udeľovaných za víťazný návrh alebo víťazné návrhy, - hodnotu prípadných odmien účastníkom, ktorí splnili súťažné podmienky, ale ich návrh porota nevybrala ako víťazný alebo jeden z víťazných, - spôsob a formu komunikácie s účastníkmi. Na uverejňovanie súťažných podmienok sa uplatňujú tie isté pravidlá ako platia pri dokumentoch potrebných na vypracovanie ponuky v nadlimitných a podlimitných zákazkách (§ 43 zákona), a síce, že prioritne sa kladie dôraz na ich uverejnenie v profile verejného obstarávateľa (ďalej ako „profil“). Súťažné podmienky nemožno po vyhlásení súťaže návrhov meniť a do podpísania zápisnice o výsledkoch súťaže návrhov sú záväzné pre vyhlasovateľa, porotu a účastníkov[[3]](#footnote-3).

**§ 124 Predseda poroty a Porota:**

Predložené návrhy sa vyhodnocujú na základe hodnotiacich kritérií uvedených v oznámení o vyhlásení súťaže návrhov, ako aj v súťažných podmienkach a z odborného hľadiska ich posudzuje najmenej päťčlenná porota. Na zabezpečenie odbornej úrovne posudzovania platí pravidlo, podľa ktorého pokiaľ sa od účastníkov vyžaduje určitá odborná kvalifikácia, rovnakú alebo rovnocennú odbornú kvalifikáciu musí mať aj najmenej tretina členov poroty. Ak ide o súťaž návrhov v oblasti informačno- komunikačných technológií najmenej jedna tretina členov musí byť vybratá zo zoznamu odborníkov v oblasti informačných technológií.[[4]](#footnote-4) Členom poroty, ani náhradníkom člena poroty v súťaži návrhov nemôže byť ten, kto je účastníkom súťaže návrhov, jemu blízkou osobou, zamestnancom účastníka súťaže alebo jeho spoločníkom a taktiež ten, ktorý ukončil zamestnanecký pomer u účastníka súťaže menej ako dva roky pred vyhlásením súťaže. Okrem samotného posudzovania návrhov z odborného hľadiska, porota vykonáva svoju činnosť počas celej súťaže. Porota je orgánom, ktorý vykonáva dozor a garantuje celý priebeh súťaže návrhov.

Záujemcovia by mali povinnosť v návrhu oddeliť časť návrhu, ktorá obsahuje popis samotného návrhu. Návrhy by sa mali podávať ako anonymné, pričom verejný obstarávateľ priradí každému návrhu jedinečné identifikačné číslo. Pred formálnym overením (t.j. skontrolovanie úplnosti a správnosti podľa súťažných podmienok, vrátane vylúčenia) sa urobia opatrenia v záujme zneprístupnenia časti návrhu, ktorá obsahuje popis samotného návrhu tak, aby sa predišlo priradeniu konkrétneho súťažného návrhu ku konkrétnemu záujemcovi.

**Predseda poroty**

Porota, ktorá sa bude skladať z minimálne piatich členov, si na prvom zasadnutí zvolí predsedu poroty. Pri každej súťaži návrhov samostatne si porota určí predsedu poroty. Úlohou predsedu poroty je dbať na riadne dodržiavanie celého priebehu súťaže návrhov od momentu posúdenia súťažných podmienok po riadne určenie úspešného návrhu a vyhotovenia zápisnice. Predseda poroty sa stará o administráciu súťaže návrhov, zvolávanie poroty, vyhotovenie zápisníc zo zasadnutia poroty a pod.

**Porota**

Hodnotenie predložených súťažných podmienok prebieha v 2 fázach. Prvá fáza je otvorená diskusia porotcov o tom, ako sú nastavené súťažné podmienky, ako sú jednotlivé kritéria naplnené ako nastavené kritéria spĺňajú predložené návrhy. Predseda poroty môže poveriť členov poroty, aby každý individuálne pripravil odborný vstup do spoločnej diskusie k jednému alebo viacerým kritériám. Druhá fáza je individuálne hlasovanie porotcov, spočívajúce v prideľovaní bodov jednotlivým návrhom podľa daných kritérií. Za víťazné návrhy sa budú považovať najviac prvé tri návrhy, ktoré dosiahli celkovo najviac bodov v hlasovaní porotcov a spĺňajú kvalitatívne očakávania obstarávateľa.

Zavedenie inštitútu vysvetľovania hodnotenia daného kritéria s neštandardnou individuálnou odchýlkou, s možnosťou prehodnotenia udeleného hodnotenia. Na základe vyhodnotenia hlasovania, predseda poroty, vyzve dotknutého člena poroty, aby sa vyjadril pred členmi poroty prečo udelil tak nízky alebo vysoký počet bodov pri hodnotení daného kritéria.

Porota je pri prijímaní rozhodnutí nezávislá, pričom návrhy hodnotí pri zachovaní ich anonymity výlučne podľa kritérií určených v súťažných podmienkach. Anonymita musí byť zachovaná až do rozhodnutia o poradí návrhov. V prípade potreby môže porota vyzvať účastníkov na vysvetlenie otázok týkajúcich sa predložených návrhov. Z každého zasadnutia je porota povinná vyhotoviť podrobnú zápisnicu, ktorú sú povinní podpísať všetci jej členovia. Zápisnica zo zasadnutia poroty sa uverejňuje v profile. Pokiaľ sa na zasadnutí poroty rozhodlo o poradí návrhov a o rozdelení cien a odmien, kópia zápisnice sa odovzdáva vyhlasovateľovi súťaže a ten ju následne posiela všetkým účastníkom, ktorých návrhy boli hodnotené.

# Príklady kritérií na vyhodnotenie ponúk v súťaži návrhov v oblasti softvérových diel

Súťažný návrh je pripravovaný v rozsahu definovanom spracovateľom súťažných podmienok (rozsah povinných súčastí návrhu) a s využitím súťažných pomôcok (vstupné informácie o zadaní). Súťaž môže, ale nemusí definovať odmeny pre víťazov. Anonymné súťažné návrhy hodnotí porota zložená z odborníkov podľa rozsahu zadania.

## Prístup k hodnoteniu súťaže návrhov (T-shape)

Predmetom obstarávania je spravidla veľké IT dielo, preto je dôležité kompetenciu účastníka súťaže posudzovať komplexne. Cieľom je, aby sme okrem porovnania ceny, referencií a K.O. kritérií vo forme checklistu, dali porote dostatok informácií, na základe ktorých môže bezpečne predpokladať, že výberom daného uchádzača nevystavuje obstarávateľa neprimeranému riziku. Súťažný návrh preto požadujeme predložiť v 2 úrovniach detailu. Prvá úroveň sa zameriava na prezentovanie kompetencií v uvedených oblastiach tak, aby sme postihli problematiku do šírky. Uchádzača smerujeme k poskytnutiu informácií na základe, ktorý vie porota porovnať a porozumieť problematike v celej jej šírke. Druhá úroveň ide do detailu, ale iba na vymedzenej sade scenárov, kde uchádzač prakticky ukáže schopnosť dodať atraktívne riešenie. Pomocou kombinácie týchto dvoch setov informácií veríme, že filtrujeme uchádzačov iba na firmy naozaj schopné obstarávané riešenie dodať. 

Obr. č. 1: T-shape – 2 úrovne prístupu

## Kritériá hodnotenia súťažného návrhu

V zmysle T-shape prístupu navrhujeme porovnávať súťažné návrhy na základe kritérií uvedených na Obr. č. 2: Komplexný pohľad na uchádzača cez kritériá hodnotenia.



Obr. č. 2: Komplexný pohľad na uchádzača cez kritériá hodnotenia

#### 1.1 Kritérium „Doménová znalosť“

Hodnotí ako uchádzač v návrhu aplikoval doménovú kompetenciu v riešenej problematike. Napríklad uviedol porovnanie alternatív riešenia, vysvetlenie prečo ním navrhovaný spôsob riešenia je najlepší a prípadné návrhy, ako dosiahnuť maximalizáciu úžitku pre objednávateľa úpravou zadania. Toto kritérium adresuje mitigáciu rizika nesprávneho pochopenia požiadaviek tým, že preferuje uchádzačov, ktorý majú so softvérovou podporou obstarávanej problematiky skúsenosti. V opačnom prípade musí obstarávateľ predpokladať zvýšené náklady na poskytovanie súčinnosti a dohliadať na správnu definíciu funkčného riešenia.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Splnenie funkčných požiadaviek zadania
* Prejavené znalosti v danej problematike nad rámec zadania
* Dekompozícia riešenia na vhodné moduly s vysokou kohéziou
* Otvorenosť voči budúcim požiadavkám
* Reuse spoločných častí riešenia
* Procesný návrh zodpovedá štandardom odvetvia
* Funkčný návrh zodpovedá štandardom odvetvia
* Znalosť členov teamu v slepých CVs

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* HLD dokument – časť funkčný design, BPMN, IDEF0 model, UML model, DDD (Domain Driven Design), Blueprinty špecifické pre oblasť riešenia

*Detailnejšie informácie o podobe HLD môžeme nájsť vo viacerých metodikách ako V-model, SDLC alebo waterfall.*

#### 1.2 Kritérium „Technologická znalosť“

Hodnotí navrhovanú technologickú architektúru riešenia z hľadiska vhodnosti pre riešený typ problematiky. Uchádzač musí prezentovať nielen vhodný výber technológií, ale aj schopnosť tieto technológie efektívne využívať.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Splnenie technologických požiadaviek zadania
* Vhodnosť vybraných technológií pre dané odvetvie
* Aktuálnosť navrhovaných technológií
* Schopnosť dlhodobej podpory technológií
* Vhodná komplexnosť riešenia
* Testovateľnosť
* Škálovateľnosť
* Vysoká dostupnosť
* Rozširovateľnosť
* Bezpečnosť
* Znalosť členov teamu v slepých CVs

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Softvérová architektúra,
* Technická architektúra,
* Použitie „open source“ technológie

#### 1.3 Kritérium „Kvalita spracovania UX/UI“

Hodnotí spracovanie grafického/UX návrhu odzrkadľujúc chápanie uchádzača ako najlepšie vedia používatelia pracovať so systémom. Toto kritérium je rozhodujúce pre finálny úspech IT diela u svojich budúcich používateľov. Správne navrhnuté intuitívne užívateľské rozhranie, s prepracovanou informačnou architektúrou je nutná podmienka úspechu akéhokoľvek softvérového diela či už pre veľkú skupinu používateľov ako aj pre menšiu skupinu so špecifickými požiadavkami.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Použiteľnosť v požadovanej sade užívateľských scenárov
* Grafický návrh
* Unikátnosť návrhu
* Rýchlosť práce s používateľským rozhraním
* Prehľadnosť
* Intuitívnosť
* Podpora funkčne znevýhodnených používateľov

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Stratégia návrhu UI/UX , Wireframes

#### 1.4 Kritérium „Procesná znalosť SDLC“

Hodnotí kompetenciu uchádzača v oblasti implementácie vývojovej metodiky - ako/nakoľko navrhovaný spôsob podporuje ciele objednávateľa definované v zadaní. K rovnakému cieľu je sa možné dostať pomocou viacerých metodických prístupov. Každý z nich má svoje špecifiká a je viac alebo menej vhodný pre danú situáciu obstarávateľa. Okrem toho je nutné, aby mal uchádzač s daným metodickým postupom skúsenosti.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Vhodnosť uvedenej metodiky
* Aplikácia prvkov metodiky v jednotlivých oblastiach riešenia
* Znalosť členov teamu v slepých CVs

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Popis procesov sw. vývoja (SDLC) a navrhovaný set nástrojov

#### 1.5 Kritérium „PoC“

Hodnotí schopnosť uchádzača ukázať čo najviac z obsahu ponuky formou dema vybranej časti funkcionality. Je na uchádzačovi a jeho pripravenosti do akej miery reality je schopný prezentovať výstup. Najvyššie bude hodnotený prototyp, ktorý implementuje čo najviac „final“ prístup v oblastiach ako UI/UX, aplikuje doménové znalosti a ukáže schopnosť využiť navrhované technológie. To ako ďaleko sa uchádzač dostane bude priamo úmerné jeho aktuálnej pripravenosti.

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Demo (slide-ware, animácia, video, funkčný prototyp, ...)

#### 1.6 Kritérium „Governance model a projektové riadenie“

Hodnotí ako governance model dodávky riešenia, použité metodiky program a/alebo projekt managementu, organizáciu programu/projektu, riadenie na úrovni vlastníkov projektu. Riešená problematika, situácia obstarávateľa, ale aj subdodávateľská štruktúra uchádzača spoluvytvárajú požiadavky na governance projektu. Toto kritérium má adresovať posúdenie adekvátnosti navrhovaného prístupu v uvedených oblastiach.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Ako navrhovaný governance model podporuje ciele zadania
* Ako navrhovaná metodika podporuje fungovanie v systéme „design to cost“
* Kvalita stratégie change managementu

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Projektový plán, Komunikačný plán, Plán riadenia rizík, Plán riadenia zmien

*Uvedené artefakty sú definované ako súčasť štandardných metodík projektového riadenia ako PMBOK, PRINCE2 alebo IPMA.*

#### 1.7 Kritérium „QA – Riadenie kvality“

Hodnotí akým spôsobom uchádzač navrhuje zabezpečiť riadenie kvality odovzdaného diela. Zahŕňa procesy Release managementu, Test managementu a Incident managementu vrátane stratégie nasadzovania do jednotlivých prostredí. Riadenie kvality predstavuje dôležitý predpoklad úspechu dodávky IT diela. Kompetencia uchádzača v uvedených oblastiach minimalizuje riziko, že výsledok nebude spĺňať požadované štandardy kvality.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Stratégia testovania
* Druhy testov – unit, funkčné, integračné, akceptačné, performance, security
* Kvalita navrhovaných procesov Release managementu, Test managementu a Incident managementu vrátane stratégie nasadzovania do jednotlivých prostredí

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Stratégia riadenia kvality, Testovacie plány, Stratégia release managementu a navrhovaný set nástrojov

*Každá z uvedených SDLC metodológií definuje podobu testovacích artefaktov (viď. definícia metodiky).*

#### 1.8 Kritérium „Efektívna prevádzka“

Hodnotí návrh z hľadiska stratégie zabezpečenia prevzatia do prevádzky, zabezpečenia štandardných prevádzkových procesov, kompatibilita so štandardmi na báze ITIL a ISO 20000. Schopnosť prevádzkovať vyvinuté IT dielo je dôležitým kvalitatívnym parametrom. Nákladná prevádzka môže negatívne ovplyvniť inak pozitívnu dodávku IT diela, preto je toto kritérium významným rozlišujúcim faktorom.

Hodnotené atribúty riešenia - príklady:

* Navrhovaná prevádzková dokumentácia
* Monitoring a dohľad
* Prevádzkový change a release management

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Stratégia odovzdávania do prevádzky, change a release management

*Väčšina uvedených artefaktov je definovaná v ITIL dokumentácii.*

#### 1.9 Kritérium „Agilita prístupu“

Hodnotí ako uchádzač v predloženom návrhu umožňuje agilným spôsobom reagovať na zmeny v zmysle „design to cost“. Často je obstarávateľ postavený pred situáciu, kedy presne nevie zadefinovať všetky požiadavky spojené s definíciou IT diela. V takejto situácii je dôležité vedieť agilne pracovať s obsahom projektu pri zachovaní odhadnutého rozpočtu a časového harmonogramu. Toto kritérium posudzuje tento aspekt návrhu.

Typické výstupy, ktoré sú predmetom posudzovania:

* Predložený návrh ako celok

## Výstupy vs. akceptované metodiky v odvetví

Spracovateľ požiadaviek definuje povinný set výstupov/artefaktov, ktoré budú v rámci Súťažného návrhu požadované. Požadované artefakty by mali vychádzať zo štandardných metodík akceptovaných v odvetví. Príklad metodík je uvedený na obr. č. 3.



Obr. č. 3:Pokrytie kritérií metodikami

Vychádzame z predpokladu, že artefakty budú využívať štandardné modelovacie jazyky ako Archimate, UML, BPMN, IDEF0 alebo agilné techniky ako Epik, Téma a User story. V oblasti SDLC neobmedzujeme výstupy iba na iteratívne metodiky ako RUP/UP, ale uchádzač môže navrhnúť použitie agilných prístupov ako Scrum, Lean, ... V oblasti prevádzkovania odporúčame využitie ITIL v kombinácii s DEVOPS prístupmi.

#### Predpoklady:

* Anonymné hodnotenie porotou zloženou z odborníkov s aktívnou praxou v danej oblasti ( prax, akademická pôda, odborné združenia, ...)
* Flexibilná metodika hodnotenia prispôsobená cieľom obstarávania
* Predpísaný set výstupov definuje obstarávateľ (spracovateľ súťažných podmienok)
* Cieľom je odlíšenie uchádzačov so znalosťou oblasti od tých čo skúšajú šťastie

# **K možnosti použitia priameho rokovacieho konania po súťaži návrhov**

Priame rokovacie konanie je možné využiť pri zákazke na poskytnutie SW, ak ide o zákazku na poskytnutie služby nasledujúcu po súťaži návrhov a ktorá sa zadáva záujemcovi, ktorého návrh vyhodnotila porota ako víťazný alebo jeden z víťazných v súťaži návrhov; ak je viac víťazných účastníkov, na rokovania musí verejný obstarávateľ vyzvať všetkých .

V súlade so stanoviskom Európskej komisie (list grow.ddg2.g.4 zo dňa 10. 7. 2017 ), sa priame rokovacie konanie nasledujúce po súťaži návrhov nemusí zamerať iba na dokončenie víťazného návrhu do úrovne detailnej softvérovej dokumentácie alebo plánu, ktorý by si vyžadoval ďalšie verejné obstarávanie súťažnými postupmi verejného obstarávania, ktoré by viedli k implementácii softvérového diela. Je teda na rozhodnutí konkrétneho verejného obstarávateľa, či súťaž návrhov využije ako postup smerujúci k získaniu návrhu SW aj s následnou implementáciou a dodaním SW prostredníctvom priameho rokovacieho konania (Variant A) alebo použije súťaž návrhov na získanie návrhu s cieľom použiť tento ako podklad pre otvorené postupy verejného obstarávania, ktoré umožnia realizáciu návrhu (Variant B).

Verejný obstarávateľ sa môže rozhodnúť vyhodnocovať ponuky na základe nákladov, ktorých prvok má mať podobu pevnej ceny alebo pevných nákladov (princíp Design-to-Cost). Zároveň v tomto prípade musí určiť kvalitatívne kritériá na vyhodnotenie ponúk.

Samozrejme tento prístup nemusí byť pri nákupe SW vždy najvhodnejší a malo by vyť vykonané zhodnotenie potrieb verejného obstarávateľa podporené prieskumom trhu, ktorý by mal dať odpoveď, či je tento prístup najvhodnejší.

Ďalším prístupom hodnotenia by v súťaži návrhov mohlo byť hodnotenie založené na najnižšej cene alebo na najnižších nákladoch životného cyklu.

Design-to-Cost prístup a prístup hodnotenia najnižšej ceny alebo životného cyklu softvéru sa dá použiť aj v iných postupoch verejného obstarávania.

Typickým príkladom hodnotenia kritérií na vyhodnotenie ponúk v súťaži návrhov by mohlo byť hodnotenie návrhov, ktoré je založené na posúdení členmi poroty. Takéto kritériá na vyhodnotenie ponúk môžu zahŕňať kreatívne a inovatívne aspekty, ako napr. kombinácia splnenia základných technických požiadaviek a štandardov s funkčnými a výkonnostnými kritériami, ktoré hospodárskym subjektom poskytujú dostatočný manévrovací priestor na navrhnutie kreatívnych a inovatívnych riešení.

Pre prax použitia priameho rokovacieho konania v nadväznosti na predchádzajúcu súťaž návrhov je potrebné upozorniť na to, že opis predmetu zákazky (najmä požiadavky na funkcionality softvéru) by sa v priamom rokovacom konaní nemal v zásade meniť.

1. list Európskej komisie Directorate-General for Internal Market, Industry, Enterpreneurship and SMEs, Innovative and E-Procurement, Ref. Ares(2017)1502578 z 20. marca 2017 a list Európskej komisie Ref.Ares(2017) 3469040 zo dňa 10. júla 2017 [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://www.uvo.gov.sk/legislativametodika-dohlad/metodika-zadavania-zakaziek-5ae.html>, Metodika zadávania zákaziek verzia 2, str. 185. [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://www.uvo.gov.sk/legislativametodika-dohlad/metodika-zadavania-zakaziek-5ae.html>, Metodika zadávania zákaziek verzia 2, str. 186. [↑](#footnote-ref-3)
4. § 9 ods.1 písm. q) zákona 95/2019 Z.z. o informačných technológiách verejnej správy a o zmene a doplnení niektorých zákonov [↑](#footnote-ref-4)