

IEPIRKUMA NOLIKUMS

Nr. GOC_2026-DIGI-03

Reāllaika fotoreālistiskas mākslīgā intelekta asistentu platformas izstrāde

Rīgā, 2026. gada 8. jūlijā

Dokuments sagatavots SIA "GOC Productions" iepirkuma vajadzībām projekta Nr. DIMI/2025/404 ietvaros. Nolikums piemērojams kopā ar uzaicinājumu iesniegt piedāvājumu, ja tāds tiek nosūtīts atsevišķi.

1. Vispārīgā informācija

1.1. Iepirkuma identifikācijas numurs	GOC_2026-DIGI-03
1.2. Iepirkuma priekšmets	Jauna digitāla risinājuma izstrāde un ieviešana - reāllaika fotoreālistiskas mākslīgā intelekta (AI) asistentu platformas izstrāde, kas apvieno AI, XR/Unreal Engine 5, 3D MetaHuman digitālos cilvēkus, WebRTC straumēšanu, runas apstrādi, emociju/animācijas kontroli un administrācijas paneli platformas pārvaldībai.
1.3. Pasūtītājs	SIA "GOC Productions" Reģistrācijas Nr.: 40203277892 Juridiskā adrese: Brīvības gatve 401, Rīga, Latvija, LV-1024 Norēķinu konts: LV45PARX0023664180002 Banka: AS Citadele banka SWIFT/BIC: PARXLV22
1.4. Kontaktpersona	Jānis Lamsters Tālrunis: +371 29196496 E-pasts piedāvājumu iesniegšanai: jl@goc productions
1.5. Finansējuma avots	Programma "Atbalsts procesu digitalizācijai komercdarbībā" / "Atbalsts procesu digitalizācijai un mākslīgā intelekta risinājumiem", pieteikums Nr. DIMI/2025/404. Atbalsta līgums ar LIAA: Nr. 9.4-1-L-2026/170.
1.6. Plānotā līgumcena	Plānotais iepirkuma apmērs: līdz 155 000,00 EUR bez PVN. Piedāvājumā cenas norādāmas EUR bez PVN un ar PVN atsevišķi.
1.7. Līguma veids	Viens programmatūras izstrādes, ieviešanas, konfigurēšanas, dokumentēšanas, testēšanas un uzturēšanas līgums par visu iepirkuma priekšmetu. Iepirkums nav dalāms daļās, jo visas komponentes veido vienotu reāllaika platformas arhitektūru un ir savstarpēji tehniski integrējamās.

1.8. Līguma izpildes vieta	Pasūtītāja norādītā vieta Latvijas Republikas teritorijā un/vai attālināti, nodrošinot piekļuvi Pasūtītāja izstrādes, testēšanas un demonstrācijas videi.
1.9. Līguma izpildes termiņš	Pamata MVP nodevumi izstrādājami un demonstrējami saskaņā ar piedāvājumā iesniegto darba plānu. Kopējais projekta īstenošanas periods nedrīkst pārsniegt LIAA atbalsta līgumā noteikto periodu - 20 mēnešus no atbalsta līguma noslēgšanas dienas, bet ne vēlāk kā līdz 2029. gada 31. maijam.
1.10. Piedāvājuma derīguma termiņš	30 (trīsdesmit) kalendārās dienas no piedāvājuma iesniegšanas dienas, ja uzaicinājumā nav norādīts garāks termiņš.
1.11. Procedūras veids	Atklāta, pārredzama, nediskriminējoša un konkurenci neierobežojoša procedūra saskaņā ar publiskos iepirkumus un pasūtītāja finansētus projektus regulējošajiem normatīvajiem aktiem, tai skaitā Publisko iepirkumu likumu un Ministru kabineta noteikumiem Nr. 104, ciktāl tie piemērojami konkrētajam projektam.
1.12. Plānotais līguma slēgšanas datums	Pēc piedāvājumu izvērtēšanas, uzvarētāja noteikšanas un nepieciešamo saskaņojumu veikšanas.

1.13. Iepirkuma mērķis

Iepirkuma mērķis ir izstrādāt reāllaika fotoreālistisku AI asistentu platformu, kas ļauj lietotājiem interaktīvi komunicēt ar digitāliem cilvēkiem, kuri reaģē ar balsi, emocijām, sejas animācijām, žestiem un kustībām Unreal Engine 5 vidē. Platformai jānodrošina centralizēta pārvaldība, administrēšana, straumēšana un testēšana, lai risinājumu varētu izmantot spēļu industrijā, izglītībā, tiešraidēs, robotikā un citās nozarēs.

Iepirkuma priekšmets aptver programmatūras izstrādi, sistēmas arhitektūru, integrāciju, testēšanu, dokumentāciju un ieviešanu. Aparatūras iegāde, trešo pušu lietošanas izmaksas un biometriskās identitātes slānis nav iekļauts, ja vien līgumā netiek skaidri noteikts citādi.

2. Iepirkuma priekšmeta funkcionālās un tehniskās prasības

Piegādātājam jānodrošina pilns risinājuma izstrādes cikls no arhitektūras un darba plāna līdz funkcionējošai platformai, testu atskaitēm, dokumentācijai, apmācībai un pirmkoda nodošanai Pasūtītājam. Zemāk norādītās prasības ir minimālās prasības; pretendents drīkst piedāvāt tehniski līdzvērtīgu vai labāku risinājumu, ja tas nepasliktina projekta mērķu sasniegšanu.

Kods	Prasība	Apraksts
FR-AI-1	Sistēmas piegāde un ieviešana	Jāizstrādā un jāievieš funkcionējoša reāllaika AI asistentu platforma, kas gatava prototipa/MVP ekspluatācijai pēc nodošanas-pieņemšanas akta parakstīšanas. Risinājumam jābūt konteinerizētam vai citādi reproducējami izvietojamam Pasūtītāja lokālajā/staging vai mākoņa vidē.
FR-AI-2	AI Backend	Backend jāizstrādā, izmantojot Python un FastAPI vai tehniski līdzvērtīgu risinājumu. Jānodrošina sesiju pārvaldība, lietotāju pieprasījumu apstrāde, RAG orķestrācija, LLM pakalpojumu pieslēgšana, promptu/politiku pārvaldība, emociju adapteris, API autentifikācija un auditēšana.
FR-AI-3	RAG un LLM orķestrācija	Jānodrošina zināšanu bāzes/RAG mehānisms, dokumentu vai konfigurētu datu avotu izmantošana, LLM pakalpojumu abstrakcija un iespēja pieslēgt vairākus modeļu piegādātājus vai lokālus modeļus. Jāparedz drošības filtri un fallback scenāriji, ja primārais modelis nav pieejams.
FR-AI-4	STT, TTS un emociju apstrāde	Jānodrošina runas ievade un izvade, STT/TTS integrācija, teksta/intent analīze emociju noteikšanai un emociju pārnese uz animācijas/MetaHuman parametriem. Jāatbalsta balss sinhronizācija ar lūpu kustībām un pamatemociju animācijas.
FR-AI-5	Next.js web interfeiss	Jāizstrādā lietotāja web interfeiss, izmantojot Next.js vai līdzvērtīgu tehnoloģiju. Interfeisam jāatbalsta Chrome pārlūks, mikroфона/audio atļaujas, sesijas pievienošanās/iziešana, reāllaika audio/video saņemšana un pamata latentuma/statusa indikatori.
FR-AI-6	Administrācijas panelis	Jāizstrādā administrācijas un operāciju panelis ar lomu tiesībām (piemēram, Admin/Operator/Observer), sesiju start/stop funkciju, avataru un ainu izvēli, promptu/preseta pārvaldību, sesiju žurnāliem, pamata analītiku un sistēmas statusa pārskatu.

Kods	Prasība	Apraksts
FR-AI-7	3D MetaHuman avatari	Jāizstrādā līdz sešiem (6) augstas kvalitātes 3D MetaHuman AI asistentiem ar individuālu izskatu, apģērbu, personības/uzvedības profilu, rigging un sejas animāciju iestatījumiem. Minimāli jānodrošina demonstrējams live dialogs ar vismaz diviem avatariem MVP pieņemšanas posmā, ja darba plānā objektīvi paredzēta pakāpeniska visu sešu avatāru ieviešana.
FR-AI-8	Unreal Engine 5 vide un animācija	Jānodrošina Unreal Engine 5 integrācija, MetaHuman runtime, animācijas grafi, viseme/lip-sync mapping, pamatā un nepieciešamie Blueprint/C++ vai līdzvērtīgi moduļi reāllaika digitālo cilvēku darbībai.
FR-AI-9	Kustību uztveršanas integrācija	Jānodrošina sejas, ķermeņa un roku kustību uztveršanas vai kustību datu integrācija un sinhronizācija ar Unreal Engine 5. Šī prasība attiecas uz animācijas un kustību sinhronizāciju, nevis uz biometrisku identifikāciju vai personu atpazīšanas datubāzu izveidi.
FR-AI-10	WebRTC un straumēšanas centrs	Jānodrošina reāllaika audio/video straumēšana, WebRTC signalizācija un media plūsma, TURN/ICE/NAT šķērsošanas mehānismi, adaptīva bitrate loģika, pamata QoS/metriku uzskaitē un sinhronizācija starp lietotāju, serveri un renderēšanas vidi.
FR-AI-11	Robotic/virtual camera compatibility	Ja Pasūtītāja testēšanas vide to nodrošina, jāizstrādā vai jāintegrē kameras sinhronizācijas tilts, kas var saņemt robotikas/kameras telemetriju (piemēram, FreeD/UDP/Serial vai līdzvērtīgi) un sinhronizēt UE5 virtuālo kameru ar fiziskās kameras kustībām.
FR-AI-12	Datu un infrastruktūras slānis	Jāparedz sesiju/stāvokļa datu glabāšana, piemēram, Redis vai līdzvērtīgā risinājumā, media/logu objektu glabātuves piesaiste, konfigurāciju saglabāšana un atjaunošana, drošas piekļuves pārvaldība un izvietojuma instrukcijas.
FR-AI-13	Testēšana	Jāveic funkcionālā testēšana, slodzes testi, latentuma mērījumi, stabilitātes pārbaudes un lietojamības pārbaudes. Jāiesniedz testu pārskats ar mērījumiem, zināmajiem ierobežojumiem un rekomendācijām.

Kods	Prasība	Apraksts
FR-AI-14	Dokumentācija un apmācība	Jānodrošina tehniskā dokumentācija, operatora ātrās palaišanas instrukcija, izvietojšanas/restart/rollback instrukcijas, sistēmas konfigurācijas apraksts, API/endpointu apraksts un vismaz viena operatoru apmācības sesija.
FR-AI-15	Pirmkods un īpašumtiesības	Jānodod Pasūtītājam viss individuāli izstrādātais pirmkods, konfigurācijas, dokumentācija, 3D/animācijas nodevumi, deployment skripti un citi projekta rezultāti. Trešo pušu bibliotēkām jābūt likumīgi licencētām un dokumentētām.

2.1. Nefunkcionālās prasības

Kods	Prasība	Apraksts
NFR-1	Latentums	Mērķa rādītājs: balss-uz-balsi mediānais latentums laboratorijas apstākļos ne vairāk kā 1,2 sekundes, ja izvēlētie trešo pušu STT/TTS/LLM pakalpojumi un tīkls to objektīvi ļauj.
NFR-2	Stabilitāte	Sistēmai jāspēj izturēt vismaz 30 minūšu nepārtrauktu demonstrācijas sesiju bez kritiskas avārijas, dokumentējot CPU/GPU/tīkla noslodzi.
NFR-3	Drošība	Jānodrošina TLS/HTTPS izmantošana, lomu balstīta piekļuve, JWT vai līdzvērtīga autentifikācija, piekļuves žurnāli un droša konfigurāciju pārvaldība.
NFR-4	Privātums	Risinājumā nedrīkst tikt pastāvīgi glabāti biometriskie personas dati, balss nospiedumi vai sejas identitātes datubāze, ja vien Pasūtītājs atsevišķā posmā to nav rakstiski pasūtījis un nav nodrošināts atbilstošs tiesiskais pamats.
NFR-5	Uzturamība	Pirmkodam jābūt strukturētam, dokumentētam un nododamam Pasūtītāja komandai. Jānodrošina reproducējama izstrādes/staging vide un pamata CI/CD vai manuālās izvietojšanas instrukcijas.
NFR-6	Savietojamība	Lietotāja interfeisam jādarbojas mūsdienīgā Chrome pārlūkā. Administrācijas panelim jābūt izmantojamam standarta desktop pārlūkā.

Kods	Prasība	Apraksts
NFR-7	Mērogojamība	Risinājuma arhitektūrai jāparedz paplašināmība vairākiem avatariem, vairākām ainām, dažādiem LLM/STT/TTS piegādātājiem un lokālai vai mākoņa GPU infrastruktūrai.

2.2. Ārpus iepirkuma apjoma

- Biometriskās identitātes slānis: sejas/voiceprint biometrika, identitātes API, šifrēta biometrisku datu bāze un lietotāja piesaistīts digitālais dvīnis, ja tas netiek atsevišķi pasūtīts nākamā posmā.
- Aparatūras iegāde, tostarp GPU serveri, NAS, robotikas iekārtas, kameras, sensori un citas fiziskas iekārtas, ja vien līgumā nav skaidri noteikts citādi.
- Trešo pušu lietošanas izmaksas par LLM, STT/TTS, Wowza/WebRTC infrastruktūru, mākonī, premium assestiem vai spraudņiem, ja vien tās nav tieši iekļautas pretendenta fiksētajā cenā un iepriekš saskaņotas.
- Medicīnisku, juridisku vai finanšu lēmumu automatizācija gala lietotājiem bez atsevišķas atbilstības pārbaudes un Pasūtītāja rakstiskas piekrišanas.

3. Nodevumi un pieņemšanas kritēriji

Pretendentam tehniskajā piedāvājumā jānorāda detalizēts nodevumu plāns, termiņi, atbildīgie speciālisti un pieņemšanas kritēriji. Minimāli pieprasāmie nodevumi ir šādi:

Kods	Nodevums	Saturs	Pieņemšanas kritērijs
D-1	Arhitektūra un darba plāns	Sistēmas arhitektūras apraksts, tehnoloģiju izvēle, integrāciju shēma, datu plūsmas, drošības pieeja, sprintu/milestone plāns.	Pasūtītājs apstiprina arhitektūru un darbu grafiku.
D-2	AI backend un RAG slānis	FastAPI/Python backend, RAG orķestrācija, LLM abstrakcija, promptu un sesiju pārvaldība, STT/TTS un emociju adaptera integrācija.	Demonstrēts end-to-end balss dialogs ar konfigurētu zināšanu avotu un logiem.
D-3	Next.js web interfeiss	Lietotāja web interfeiss un pamata sesiju plūsma, audio atļaujas, WebRTC pieslēgšanās, statusa/latentuma indikatori.	Lietotājs var pieslēgties sesijai Chrome pārlūkā un saņemt atbildi reāllaikā.
D-4	Administrācijas panelis	Admin/Ops panelis ar lomu tiesībām, avataru/ainu/promptu izvēli, sesiju start/stop un žurnāliem.	Operators var izveidot, palaist, pārtraukt un monitorēt sesiju.
D-5	MetaHuman avatari	Līdz 6 augstas kvalitātes avatari ar apģērbu, personības/uzvedības profilu, rigging, sejas animācijām un lip-sync iestatījumiem.	Visi nodevumi ir atverami/izmantojami UE5 projektā; vismaz divi avatari demonstrēti live MVP sesijā, ja ieviešana paredzēta pa posmiem.
D-6	UE5 ainas un animācijas runtime	UE5 projekts ar MetaHuman runtime, animācijas blueprintiem, viseme mapping un pamatainām/demonstrācijas vidēm.	Ainas ielādējas testēšanas vidē un nodrošina avataru reāllaika animāciju.

Kods	Nodevums	Saturs	Pieņemšanas kritērijs
D-7	Kustību uztveršanas integrācija	Sejas/ķermeņa/roku kustību uztveršanas vai datu plūsmas integrācija ar UE5 animācijas sistēmu.	Demonstrēta kustību datu sinhronizācija ar digitālo cilvēku bez biometriskas identifikācijas datu glabāšanas.
D-8	WebRTC straumēšana	WebRTC signaling/media path, TURN/ICE konfigurācija, adaptīvā kvalitāte, pamata QoS/metrikas.	Reāllaika audio/video plūsma darbojas Chrome testā ar mērītu latentumu.
D-9	Kameras/robotikas sinhronizācija, ja attiecas	Telemetrijas ingest un UE5 virtuālās kameras sinhronizācija ar Pasūtītāja robotikas/kameras datiem.	Demonstrēta sinhronizācija uz saskaņota testa kadru saraksta vai paskaidrots objektīvs ierobežojums, ja testēšanas aparatūra nav pieejama.
D-10	Testu pārskats	Funkcionālā, slodzes, latentuma, stabilitātes un lietojamības testu pārskats.	Iesniegti mērījumi, secinājumi, zināmie defekti un rekomendācijas.
D-11	Dokumentācija un apmācība	Quick-start, izvietošanas/restart/rollback instrukcijas, API/konfigurāciju apraksts, operatoru apmācība.	Pasūtītāja pārstāvis var palaist pamata scenāriju pēc dokumentācijas.
D-12	Pirmkods un nodošanas pakete	Repozitorija/pirmkoda eksports, konfigurācijas, deployment skripti, trešo pušu licenču saraksts un tiesību nodošanas apliecinājums.	Pasūtītājs saņem visu individuāli izstrādāto materiālu un var to glabāt savā infrastruktūrā.

3.1. Pieņemšanas kārtība

- Katrs nodevums tiek nodots ar nodošanas-pieņemšanas aktu vai elektroniski apstiprinātu pieņemšanas protokolu.
- Pasūtītājs ir tiesīgs pieprasīt defektu novēršanu, ja nodevums neatbilst nolikumam, tehniskajam piedāvājumam vai līgumam.
- Kritiskie defekti jānovērš nekavējoties, bet ne vēlāk kā 24 stundu laikā no paziņojuma saņemšanas, ja defekts bloķē demonstrāciju vai pamata funkcionalitāti.
- Pieņemšana nenozīmē atteikšanos no garantijas tiesībām, ja vēlāk tiek konstatēti slēpti defekti.

4. Pretendentu kvalifikācijas prasības

Pretendentam uz piedāvājuma iesniegšanas dienu jāatbilst šādām minimālajām kvalifikācijas prasībām:

- Pretendentam ir pieredze programmatūras, mākslīgā intelekta, reāllaika 3D, WebRTC/straumēšanas, Unreal Engine vai līdzīgu digitālu risinājumu izstrādē.
- Pretendentam jāiesniedz vismaz 2 līdzīgu projektu vai darbu apraksti pēdējo 5 gadu laikā. Ja pretendents ir jauns uzņēmums, drīkst iesniegt galveno speciālistu individuālo pieredzi.
- Pretendentam jānodrošina projekta komanda ar kompetencēm vismaz šādās jomās: AI/backend, web/Next.js, UE5/MetaHuman, reāllaika animācija vai mocap, WebRTC/straumēšana, QA/testēšana un projektu vadība.
- Pretendentam uz piedāvājuma iesniegšanas dienu nav nodokļu parādu, kas pārsniedz 150 EUR, ja piemērojams attiecīgajā jurisdikcijā.
- Pretendents nav pasludināts par maksātnespējīgu, neatrodas likvidācijas procesā un nav iekļauts nacionālajos vai starptautiskajos sankciju sarakstos.
- Pretendentam un tā apakšuzņēmējiem jānodrošina interešu konflikta neesība ar Pasūtītāju un jāievēro korupcijas, krāpšanas un interešu konflikta novēršanas principi.

- Pretendentam jāapliecina, ka projektā netiks iesaistītas personas, uzņēmumi vai pakalpojumu sniedzēji, kuru iesaiste var radīt sankciju, drošības, dubultfinansējuma vai normatīvo aktu pārkāpuma risku.
- Pretendentam jāspēj nodrošināt likumīgu programmatūras, atvērtā koda bibliotēku, assetu, spraudņu un trešo pušu pakalpojumu izmantošanu.

5. Piedāvājuma saturs un iesniegšana

Piedāvājums iesniedzams elektroniski uz e-pasta adresi jl@goc productions. Piedāvājuma iesniegšanas termiņš tiek norādīts uzaicinājumā vai Pasūtītāja paziņojumā. Ja termiņš nav norādīts, piedāvājums iesniedzams 10 kalendāro dienu laikā no uzaicinājuma saņemšanas dienas.

Piedāvājums jāiesniedz latviešu vai angļu valodā. Ja piedāvājums iesniegts angļu valodā, Pasūtītājs ir tiesīgs pieprasīt būtisko sadaļu tulkojumu latviešu valodā. Finanšu piedāvājums jāiesniedz EUR bez PVN, atsevišķi norādot PVN, ja tas piemērojams.

Piedāvājumā jāiekļauj:

1. Pretendenta nosaukums, reģistrācijas dati, kontaktpersona un paraksttiesīgā persona.
2. Tehniskais piedāvājums ar risinājuma arhitektūru, tehnoloģiju aprakstu un atbilstību katrai prasībai.
3. Darba plāns un termiņi pa posmiem/milestone, tostarp pieņemšanas kritēriji katram posmam.
4. Projekta komandas apraksts un galveno speciālistu pieredze.
5. Līdzīgu projektu pieredzes apraksts.
6. Finanšu piedāvājums ar cenu sadalījumu pa darbu paketēm vai nodevumiem.
7. Trešo pušu licenču, maksas pakalpojumu un paredzamo papildizmaksu saraksts, ja tādas nepieciešamas.
8. Apliecinājums par nodokļu parādu neesību, maksātnespējas neesību, sankciju neesību un interešu konflikta neesību.
9. Apliecinājums par intelektuālā īpašuma tiesību nodošanu Pasūtītājam saskaņā ar šī nolikuma nosacījumiem.
10. Garantijas un tehniskā atbalsta apraksts.

6. Piedāvājumu izvērtēšana

Piedāvājumi tiek vērtēti secīgi:

11. Administratīvā atbilstība - vai piedāvājums iesniegts noteiktajā termiņā un satur nepieciešamos dokumentus.
12. Kvalifikācija - vai pretendents atbilst minimālajām kvalifikācijas prasībām.
13. Tehniskā atbilstība - vai piedāvājums atbilst funkcionālajām, tehniskajām un nefunkcionālajām prasībām.
14. Finanšu piedāvājums - vai cena ir skaidra, ekonomiski pamatota un atbilst iepirkuma apjomam.
15. Saimnieciski izdevīgākā piedāvājuma noteikšana pēc vērtēšanas kritērijiem.

Pasūtītājam ir tiesības pieprasīt skaidrojumus, papildu dokumentus vai tehnisko demonstrāciju, ja tas nepieciešams objektīvai piedāvājuma izvērtēšanai. Piedāvājumi, kas neatbilst obligātajām prasībām vai rada nepieņemamu sankciju, interešu konflikta, nelicencētas programmatūras vai dubultfinansējuma risku, var tikt noraidīti.

7. Vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	Punkti	Vērtēšanas apraksts
Cena	40	Zemākā atbilstošā cena saņem maksimālo punktu skaitu. Pārējie piedāvājumi: zemākā cena / vērtējamā cena x 40.

Kritērijs	Punkti	Vērtēšanas apraksts
Tehniskā funkcionalitāte	25	Risinājuma atbilstība prasībām, arhitektūras kvalitāte, integrāciju skaidrība, drošība, AI/UE5/WebRTC risinājuma dzīvotspēja, mērogojamība un nodevumu kvalitāte.
Pieredze	10	Pretendenta un galveno speciālistu pieredze līdzīgos AI, real-time 3D, UE5, WebRTC, web platformu vai sarežģītas integrācijas projektos.
Serviss un garantija	15	Garantijas termiņš, reakcijas laiks, defektu novēršanas kārtība, tehniskā atbalsta pieejamība, dokumentācijas kvalitāte un uzturēšanas modelis.
Termiņš un darba plāns	10	Reālistisks izpildes grafiks, milestone struktūra, MVP demonstrācijas termiņi, testēšanas plāns un riska vadība.
Kopā	100	

Par uzvarētāju tiek atzīts pretendents, kura piedāvājums atbilst nolikuma prasībām un iegūst lielāko kopējo punktu skaitu. Ja vairāki piedāvājumi saņem vienādu punktu skaitu, priekšroka tiek dota piedāvājumam ar augstāku tehniskās funkcionalitātes novērtējumu; ja arī tas ir vienāds, priekšroka tiek dota zemākai cenai.

8. Garantija, serviss un uzturēšana

- Garantijas periods - vismaz 12 mēneši no gala nodošanas-pieņemšanas akta parakstīšanas dienas, ja pretendents nepiedāvā garāku termiņu.
- Tehniskais atbalsts - vismaz 24 mēneši pēc gala nodošanas, ja līgumā nav noteikts īsāks vai garāks termiņš, kas ir Pasūtītājam izdevīgāks.
- Kritisku defektu reakcijas laiks - ne vēlāk kā 24 stundas pēc Pasūtītāja paziņojuma saņemšanas.
- Būtisku defektu novēršanas plāns jāiesniedz 3 darba dienu laikā, ja defekts nebloķē pilnu sistēmas darbību.
- Piegādātājam jānodrošina operatīva online servisa pieejamība, attālināta diagnostika un kļūdu žurnālu analīze.
- Garantija attiecas uz izstrādāto programmatūru, konfigurācijām, integrācijām un dokumentāciju, izņemot trešo pušu pakalpojumu nepieejamību, ja tā nav radusies Piegādātāja vainas dēļ.

9. Īpašie līguma nosacījumi

9.1. Cena un maksājumi

- Cena ir fiksēta visā līguma izpildes periodā, ja vien Puses rakstiski nevienojas par izmaiņām normatīvajos aktos atļautajā kārtībā.
- Maksājumu kārtība tiek noteikta līgumā, piesaistot maksājumus konkrētiem nodevumiem/milestone un nodošanas-pieņemšanas aktiem. Orientējoši pieļaujams 30% sākuma maksājums, 40% pēc vidusposma nodevumu pieņemšanas un 30% pēc gala MVP/platformas pieņemšanas, ja tas atbilst Pasūtītāja finanšu un atbalsta līguma nosacījumiem.
- Rēķinos, nodošanas-pieņemšanas aktos un saturiskajās atskaitēs jānorāda saikne ar projektu un atbalsta līgumu: DIMI/2025/404 un/vai LIAA līgums Nr. 9.4-1-L-2026/170.

9.2. Intelektuālā īpašuma tiesības

- Visas mantiskās autortiesības un intelektuālā īpašuma tiesības uz individuāli izstrādāto programmatūru, pirmkodu, 3D/animācijas nodevumiem, dokumentāciju, konfigurācijām, datu shēmām, darba failiem un citiem projekta rezultātiem pilnā apmērā pieder Pasūtītājam - SIA "GOC Productions", ja vien līgumā nav skaidri noteikts citādi.
- Piegādātājam jānodrošina, ka trešo pušu komponentes ir likumīgi licencētas un to licences neierobežo Pasūtītāja tiesības risinājumu komerciāli izmantot, modificēt, uzturēt vai integrēt savās sistēmās.
- Piegādātājs nedrīkst izmantot nelicencētu programmatūru, nelikumīgi iegūtus assetus, nesaderīgas open-source licences vai trešo personu materiālus bez tiesiska pamata.

9.3. Datu aizsardzība un drošība

- Piegādātājam jāievēro piemērojamās datu aizsardzības, komercnoslēpuma, kiberdrošības un konfidencialitātes prasības.
- Biometrisko identifikāciju, balss nospiedumu, sejas identitātes datubāzu vai lietotāja digitālā dvīņa piesaisti nedrīkst ieviest bez atsevišķa Pasūtītāja rakstiska pasūtījuma un tiesiskā pamata izvērtējuma.
- Sarunu žurnāli un testu dati, ja tie tiek glabāti, jāanonimizē vai jāapstrādā saskaņā ar Pasūtītāja norādīto politiku.

9.4. ES fondu un projekta nosacījumi

- Piegādātājam jāsniedz Pasūtītājam nepieciešamā informācija, atskaites, nodevumu apraksti, attēli, video vai cita dokumentācija, kas apliecina projekta rezultātu un izmaksu ekonomisko pamatotību.
- Piegādātājam jāievēro korupcijas, krāpšanas, interešu konflikta novēršanas un dubultfinansējuma nepieļaušanas principi.
- Piegādātājam jāievēro princips "nenodarīt būtisku kaitējumu", ciktāl tas attiecas uz piegādājamā risinājuma izstrādi un izmantošanu.
- Piegādātājam jānodrošina dokumentu un informācijas pieejamība pārbaudēm, ja to pamatoti pieprasa Pasūtītājs, LIAA vai citas kompetentas institūcijas projekta uzraudzības vajadzībām.

9.5. Līgumsodi un atbildība

- Pasūtītājam ir tiesības piemērot līgumsodus par līgumā noteikto termiņu neievērošanu, ja kavējums radies Piegādātāja vainas dēļ.
- Pasūtītājs ir tiesīgs atteikties pieņemt nodevumu vai samazināt apmaksu, ja nodevums neatbilst nolikumam, tehniskajam piedāvājumam vai līgumam.
- Piegādātājs atbild par to, ka tā piegādātie rezultāti nepārkāpj trešo personu tiesības un nav izstrādāti, izmantojot nelicencētu programmatūru vai nelikumīgus materiālus.

10. Nobeiguma noteikumi

Iepirkums tiek veikts saskaņā ar Latvijas Republikas normatīvajiem aktiem, tai skaitā Publisko iepirkumu likumu un Ministru kabineta noteikumiem Nr. 104, ciktāl tie piemērojami konkrētajam projektam, kā arī ievērojot LIAA atbalsta līguma un programmas "Atbalsts procesu digitalizācijai komercdarbībā" nosacījumus.

Pasūtītājs ir tiesīgs izbeigt iepirkumu bez uzvarētāja noteikšanas, ja nav iesniegts neviens atbilstošs piedāvājums, ja piedāvātās cenas nav ekonomiski pamatotas, ja mainās projekta finansējuma vai atbalsta līguma nosacījumi, vai ja iepirkuma turpināšana nav Pasūtītāja interesēs.

Visi strīdi, kas saistīti ar iepirkumu vai līguma izpildi, risināmi pārrunu ceļā, bet, ja vienošanās netiek panākta, Latvijas Republikas normatīvajos aktos noteiktajā kārtībā.

Pielikums Nr. 1 - Tehniskās atbilstības tabulas veidlapa

Pretendents tehniskajā piedāvājumā aizpilda zemāk norādīto atbilstības tabulu vai iesniedz līdzvērtīgu tabulu, kurā pie katras prasības norāda atbilstību un īsu skaidrojumu.

Prasības kods	Prasība	Pretendenta atbilstība	Skaidrojums/atsauce
FR-AI-1	Sistēmas piegāde un ieviešana	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-2	AI Backend	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-3	RAG un LLM orķestrācija	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-4	STT, TTS un emociju apstrāde	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-5	Next.js web interfeiss	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-6	Administrācijas panelis	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-7	3D MetaHuman avatari	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-8	Unreal Engine 5 vide un animācija	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-9	Kustību uztveršanas integrācija	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-10	WebRTC un straumēšanas centrs	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-11	Robotic/virtual camera compatibility	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-12	Datu un infrastruktūras slānis	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-13	Testēšana	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-14	Dokumentācija un apmācība	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
FR-AI-15	Pirmkods un īpašumtiesības	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-1	Latentums	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-2	Stabilitāte	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-3	Drošība	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-4	Privātums	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-5	Uzturamība	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu

Prasības kods	Prasība	Pretendenta atbilstība	Skaidrojums/atsauce
NFR-6	Savietojamība	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu
NFR-7	Mērogojamība	Atbilst / Daļēji atbilst / Neatbilst	Pretendenta skaidrojums, atsauce uz piedāvājuma sadaļu

Pielikums Nr. 2 - Finanšu piedāvājuma forma

Nr.	Darbu/izmaksu pozīcija	Cena bez PVN, EUR	Piezīmes
1	Produkta vadība, arhitektūra un UX plūsmas		
2	AI backend, RAG, LLM, STT/TTS, emociju adapters		
3	UE5, MetaHuman avatari, animācijas un ainas		
4	Next.js web interfeiss un administrācijas panelis		
5	WebRTC/straumēšana, TURN/ICE, QoS/metrikas		
6	Kustību uztveršanas un kameras/robotikas integrācijas		
7	Slodzes, latentuma, stabilitātes un lietojamības testi		
8	Dokumentācija, apmācība un nodošana		
	Kopā bez PVN		
	PVN, ja piemērojams		
	Kopā ar PVN		

Trešo pušu pakalpojumu izmaksas (LLM, STT/TTS, mākoņa GPU, straumēšanas infrastruktūra, premium asseti/spraudņi) jānorāda atsevišķi, ja tās nav iekļautas fiksētajā cenā.

Pielikums Nr. 3 - Apliecinājumu saraksts

Pretendents piedāvājumā apliecina:

- ka iesniegtā informācija ir patiesa un pilnīga;
- ka nav interešu konflikta ar Pasūtītāju;
- ka pretendents nav sankciju sarakstos un neiesaista sankcionētus subjektus;
- ka pretendents izmanto tikai likumīgi licencētu programmatūru, bibliotēkas, assetus un pakalpojumus;
- ka pretendents nodos Pasūtītājam visas individuāli izstrādātās mantiskās autortiesības un nodevumus;
- ka pretendents ievēros konfidencialitāti, datu aizsardzību, projekta drošības prasības un ES fondu finansējuma nosacījumus.

Pasūtītāja vārdā:

SIA "GOC Productions"

Valdes priekšsēdētājs Jānis Lamsters

Paraksts: _____

Datums: 08.07.2026

