

采购合同

采购人(以下称甲方):陕西省文化馆

合同编号:

供应商(以下称乙方):陕西凌派信息技术有限公司

签订地点:陕西·西安

甲乙双方依据《中华人民共和国民法典》以及有关法律、法规的规定,经协商一致,订立 陕西省文化馆数智互动空间建设项目 合同,以便共同遵守。

第一条 合同标的

乙方根据甲方需求提供下列服务:数智互动空间建设项目的设计、采购、安装、装修、数字内容的生成和编辑、调试、升级、运维、售后等服务。

所有软件的相关工程文件、成片、素材等提交硬盘一份

第二条 合同价格

签约合同总价(含税):大写: 玖拾捌万玖仟元整, (小写: 989000.00 元)。

本项目投标总价包含项目内所有需求内容,包括但不限于:(1)方案设计实施、方案评审、项目建设预验收等;(2)软硬件设施:采购、运费、税费、安装、调试、软件升级、运维培训、技术服务以及伴随服务/售后服务等完成本项目所需全部费用。采购人后期不再另行追加费用。

第三条 组成本合同的有关文件

下列与本次采购活动有关的文件及有关附件是本合同不可分割的组成部分,与本合同具有同等法律效力,这些文件包括但不限于:

- (1) 竞争性磋商文件;
- (2) 乙方提供的磋商响应文件;
- (3) 成交通知书;
- (4) 甲乙双方商定的其他文件等。

第四条 服务期限

交付物:附件 5《供货清单》内容及软件开发源工程文件。

交货期:自合同签订之日起 90 日历日内完成。

质保期:自本合同约定的数智互动空间建成交付并经甲方验收合格之日起 2 年。质保服务范围:硬件及装修项非人为损坏(如:进液、摔坏、输入不适合电压、挤压、擅自拆机、改造、维修);

维保期:自质保期满后 3 年。质保期满即刻转为维保期,乙方提供每年不少于 4 次巡检、

养护服务。如因硬件及装修产生维修成本则根据《维保售后服务补充协议》收取相关费用。

第五条 合同款结算及支付

1. 本合同项下所有款项均以人民币支付。
2. 本合同项下的采购资金由甲方自行支付，乙方向甲方开具发票。
3. 付款方式：

(1) 合同签订后（付款前乙方向甲方提供对应的增值税发票）5日内，支付合同总金额的 60.00%，即人民币：（大写）伍拾玖万叁仟肆佰元整，小写：593400.00 元

(2) 完成平台软件架构设计（付款前乙方向甲方提供对应的增值税发票），支付合同总金额的 30%，即人民币：（大写）贰拾玖万陆仟柒佰元整，小写：296700.00 元；

(3) 平台建设完成上线验收合格，（付款前乙方向甲方提供对应的增值税发票），5日内，支付合同总金额的 10%，即人民币：（大写）玖万捌仟玖佰元整，小写：98900.00.00 元。并保证系统运维服务期 2 年。

第六条 违约责任

1. 如乙方不能按约定进行服务的，甲方有权解除合同，同时有权要求乙方按照合同总价 30%的标准支付违约金，解除合同的通知自发出之日生效。

2. 乙方未按本合同的规定和“服务承诺”提供伴随服务的，甲方有权提前解除本合同，同时乙方应按合同总价款的 30%向甲方承担违约责任。

3. 乙方在承担上述一项或多项违约责任后，仍应继续履行合同规定的义务（甲方解除合同的除外）。甲方未能及时追究乙方的任何一项违约责任并不表明甲方放弃追究乙方该项或其他违约责任。

4. 甲方对乙方的服务内容具有监督和管理权，合同履行过程中，乙方应按照甲方提出的改进或改正方案积极相应，如乙方经甲方三次催告仍不履行，则甲方有权解除合同，乙方应退还甲方所有已支付的合同款并承担甲方因此承担的所有损失。

5. 乙方应严格按照合同约定的时间节点完成相应的合同内容。乙方未能在约定时间内完成交付，应按迟延一天支付合同总价款的万分之五的标准向甲方支付违约金。

6. 乙方工作人员发生的任何安全事件及导致他人（包括甲方人员）受损事件，一切法律责任均由乙方承担，与甲方无关。乙方对此充分理解并予以同意。对甲方造成的所有损失由乙方承担。

7. 乙方投标属虚假承诺，或是由于乙方的过错造成合同无法继续履行的，应向甲方支付不少于合同总价 30%违约金，若该违约金不足以弥补甲方损失，则应当赔偿甲方所有损失。

8. 其他未尽事宜，以《民法典》等有关法律法规规定为准，无相关规定的，双方协商解决。

9. 乙方应承担甲方因本合同产生的所有纠纷而支出的合理维权费用（包括并不限于诉讼费、律师费、保全费、保函费、差旅食宿费等）。

第七条 验收标准和方法

1. 供应商保证提供的服务质量应符合国家相关标准及相应的技术规范、本次采购相关文件中的全部相关要求及供应商相关服务标准及相应的技术规范中之较高者。

2. 验收程序

- (1) 成立验收小组，验收人员应由采购人代表和技术专家组成。
- (2) 验收前要编制验收表格。
- (3) 验收时双方要按照验收表格逐项验收。
- (4) 验收方出具验收报告。

第八条 合同的变更和终止

1. 本合同一经签订，甲乙双方不得擅自变更、中止或终止合同。
2. 除发生法律规定的不能预见、不能避免并不能克服的客观情况外，甲乙双方不得放弃或拒绝履行合同。

第九条 合同的转让

乙方不得擅自部分或全部转让其应履行的合同义务。

第十条 不可抗力

甲、乙方中任何一方，因不可抗力不能按时或完全履行合同的，应及时通知对方，并在个工作日内提供相应证明。未履行完合同部分是否继续履行、如何履行等问题，可由双方初步协商，并向主管部门报告。确定为不可抗力原因造成的损失，免予承担责任。

第十一条 争议的解决

1. 因履行本合同引起的或与本合同有关的争议，甲、乙双方应首先通过友好协商解决，如果协商不能解决争议，则采取以下第（2）种方式解决争议：

- (1) 向甲方所在地人民法院提起诉讼；
- (2) 向甲方所在地仲裁委员会按其仲裁规则申请仲裁。

2. 在法院审理和仲裁期间，除有争议部分外，本合同其他部分应继续履行。

第十二条 诚实信用

乙方应诚实信用，严格按照竞争性磋商文件要求和承诺履行合同，不向甲方进行商业贿

赂或者提供不正当利益。

第十三条 合同生效及其他

1. 本合同须经甲、乙双方的法定代表人（授权代理人）在合同书上签字并加盖本单位公章后正式生效。

2. 合同生效后，甲、乙双方须严格执行本合同条款的规定，全面履行合同，违者按《中华人民共和国民法典》的有关规定承担相应责任。

3. 本合同一式伍份，甲乙双方各执贰份，代理机构执壹份存档。

4. 本合同如有未尽事宜，甲、乙双方协商解决。

甲 方	乙 方 陕西凌派信息技术有限公司
(盖章)	(盖章)
地址:	地址: 陕西省西安市高新区科技路 50 号金桥国际广场 B 座 1202
邮编:	邮编: 710000
法定代表人:	法定代表人:
被授权代表: 同欢	被授权代表:
电话:	电话: 029-88740167
传真:	传真: /
开户银行:	开户银行: 工行西安电子工业区支行 3700023209200140776
日期: 2025.6.27	日期: 2025.6.27
见证方	
(盖章)	
地址:	
邮编:	
法定代表人或被授权代表:	
电话:	

附件 1：竞争性磋商文件（见打印件共 32 页）

附件 2：磋商响应文件（见打印件共 231 页）

附件 3：成交通知书

2025/6/23 11:29

采购交易执行系统

中标（成交）通知书

项目编号：SXHT-(CS)20250603



陕西凌派信息技术有限公司：

陕西省文化馆于 2025年06月20日就 数智互动空间建设项目（项目编号：SXHT-(CS)20250603）进行 竞争性磋商采购，现通知贵公司中标（成交），请按规定时限和程序与采购人签订采购合同。

中标（成交）合同包号	合同包1
中标（成交）合同包名称	陕西省文化馆数智互动空间建设项目
中标（成交）金额(元)	989,000.00
合计金额(大写):玖拾捌万玖仟元整	



根据《陕西省财政厅关于加快推进我省中小企业政府采购信用融资工作的通知》（陕财办采〔2020〕15号）和《陕西省中小企业政府采购信用融资办法》（陕财办采〔2018〕23号）文件要求，为助力解决政府采购成交供应商资金不足、融资难、融资贵的困难，促进供应商依法诚信参加政府采购活动，有融资需求的供应商可登录陕西省政府采购网—陕西省政府采购金融服务平台（<http://www.ccgp-shaanxi.gov.cn/zcdservice/zcd/shanxi/>），选择符合自身情况的“政采贷”银行及其产品，凭项目中标（成交）结果、中标（成交）通知书等信息在线向银行提出贷款意向申请，查看贷款审批情况等。

附件 4：其他说明

版权无争议承诺函

致：陕西省文化馆

我公司郑重承诺（即本合同乙方），其在本项目中所使用的任何素材（包括但不限于文字、图像、音频、视频、3D 模型等）均具有合法授权或符合相关法律法规的规定。如因乙方使用未经授权的素材导致任何版权纠纷或第三方索赔，一切法律责任及经济损失均由乙方独立承担，甲方不承担任何责任，且甲方有权向乙方追偿因此产生的全部损失（包括但不限于诉讼费、律师费、赔偿金及商誉损失等）。

在本项目执行过程中，乙方负责开发并完成的全部数字内容，其涉及的版权以及与之相关的所有知识产权（包括但不限于著作权、专利权、商标权，及衍生品）全部归属于甲方所有。未经甲方事先书面明确许可，乙方及其相关人员不得以任何形式私自传播、复制、使用或转让本项目涉及的全部内容。

承诺人：陕西凌派信息技术有限公司

日期：2025年6月27日



附件 5：供货清单

序号	名称	品牌	型号	参数	数量	单位
1	XR一体眼镜	PICO	PICO 4Ultra Enterprise-A9210	CPU:高通XR2 Gen2 内存:12GB RAM LPDDR5 闪存:UFS3.1 256GB WiFi:Wi-Fi7, 802.11 a/b/g/n/ac/ax/be, 2.4GHz/5GHz 蓝牙:5.3 OS:Android 14 屏幕:2.56" x 2, SFR TFT 分辨率:总分辨率 4320x2160, 单眼分辨率2160x2160, 1200 PPI 刷新率:72Hz/90Hz 亮度:无极调节 视场角:105° 透镜:Pancake光学 护眼模式:TÜV 低蓝光认证 (软件设定) 瞳距调节:58~72mm 电机无级调节 9轴传感器:实现头部精准3DoF和6DoF, 1KHz采样频率 P-Sensor:人脸佩戴感应 四目单色鱼眼:四目单色鱼眼相机 (640 x 480 @60Hz x 4), 支	1	套

				持6DoF定位 双目RGB摄像头:双目RGB相机 (32M x 2) , 支持MR透视能力 MR深度摄像头:iToF相机 头盔:Inside-out头部6DoF 手柄:6DoF宽频触控手柄x2 手势识别:双手26自由度追踪,支持4种手势模型 按键:电源键、音量+、音量- 绑带:硬质可旋转侧绑带,单手旋钮调节,可拆卸顶绑带 泡棉:独立可替换的PU贴脸泡棉 散热:内含静音风扇,透气设计,佩戴体验更清爽,不易起雾 人体工程设计:前置头盔和后置电池组成更为合理的力学分担设计,佩戴面部舒适 充电:最高支持45W充电 (需单独购买充电器) 电池容量:5700mAh 扬声器:360° 环绕一体式立体声喇叭 麦克风:全指向四个麦克风布局 USB Type-C 3.0:USB 3.0数据传输 (需单独购买,标配数据线仅支持USB 2.0) USB 3.0 OTG扩展功能 (需单独购买USB 3.0 OTG转接线) LED指示灯:三色LED,显示开机、关机、充电状态 CPU: Intel Core i5-13490F (LGA 1700接口/6P+4E核/10核16		
2	内容服务器	定制	定制		1	台

				线程) 内存: 16GB(8G×2) DDR4 3600双通道 显卡: 七彩虹iGame GeForce RTX 3060 Ultra W 12G 固态硬盘: 致态 (ZhiTai) 长江存储 NVME M.2 1TB 机械硬盘: 西部数据WD Red Plus 2TB NAS级机械硬盘 显示器: AOC 25G40SE 24.5英寸低蓝光HDR400		
3	XR数字内容(拟定)	凌派	定制	设计并构建一个沉浸式空间,通过XR设备展示陕西地方特色非遗文化等数字化资源。利用XR系统与体验者进行实时互动,使体验者能够直接使用身体控制和使用数字文化资源,享受数字文化服务所带来的乐趣。 1. 技术规范 空间定位: 厘米级实时定位精度,支持多人同步交互,抗遮挡能力≤0.5秒延迟。 交互方式: 手势操控 2. 内容设计要求 2.1 非遗项目主题: 应包含剪纸、皮影、泥塑、秦腔、鼓乐、社火表演等陕西省重点特色非遗文化内容。 时长控制: 分段式体验:3-4个核心交互环节,单环节时长3-5分钟。 虚拟场景及人物: 历史文化名人数字人模型,体验者可根据喜好自行选择相应角色进入虚拟场景交互体验。 虚拟场景开发要求: 采用古代与现代风格场景穿插结合,满足交互内容体验场景合理性。 2.2 交互体验设计	1	套

				2.2.1 虚拟皮影：在虚拟场景中通过观看皮影戏表演，体验者可参与进行皮影戏表演互动。 2.2.2 虚拟酒坊：在虚拟场景中通过了解陕西当地早期的制酒文化，参与者进行互动体验。 2.2.3 虚拟剪纸艺术：在虚拟场景用户观摩艺人剪纸流程，了解剪纸艺术的发源及艺术传承，参与者进行互动体验。 2.2.4 传统泥塑工艺：用户通过观摩学习艺人的泥塑制作，参与者进行互动体验。 2.2.5 其他非遗表演：用户通过古代或现代场景，观摩社火、戏曲、腰鼓等非遗表演。 3. 实施要求 本地化部署：适配场馆网络环境；隐蔽式定位基站部署，确保文化展厅美学一致性。 交付标准 体验流畅度：全程帧率$\geq 60\text{fps}$，系统崩溃率$< 1\%$，加载等待≤ 8秒。		
4	装修	凌派	定制	符合XR多人交互场景应用风格，基础环境改造应包含场地拆除、隔墙处理、墙面地面装饰等。 新建轻质隔墙约55m ² ，石膏板及腻子封面。 XR定位布景贴面墙面及地面约200m ²	100	m ²

附件 6：拟定开发脚本

甲乙双方约定以如下数字内容脚本进行开发，经甲方确认签字后生效，并作为验收条件。

体验形式：XR（VR+AR）大空间手势互动



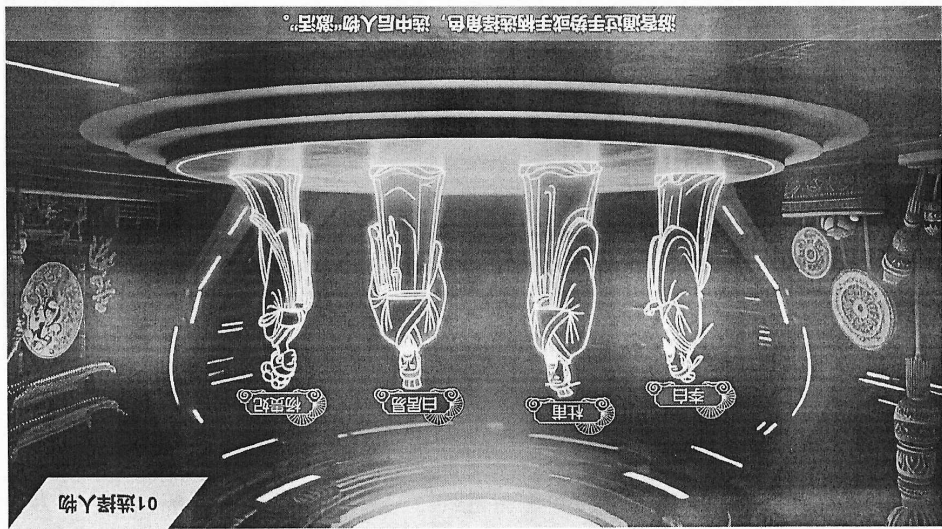
一、开场：虚拟角色选择

1.1 场景描述

环境：科幻风格的长安城背景，融合陕西非遗元素（如皮影纹样、剪纸光影、秦腔脸谱等）。

中央圆台：四位全息线条风格的虚拟人物（李白、杜甫、白居易、杨贵妃）静立，周围漂浮非遗符号（如凤翔泥塑、社火面具）。

交互方式：游客通过手势或手柄选择角色，选中后人物“活化”。



1.2 角色设定

人物	动作/台词	风格
李白	举杯吟诗：“天生我材必有用，千金散尽还复来！”	豪迈洒脱
杜甫	抚须叹息：“安得广厦千万间，大庇天下寒士俱欢颜。”	忧国忧民
白居易	执笔微笑：“回眸一笑百媚生，六宫粉黛无颜色。”	儒雅风趣
杨贵妃	翩然起舞：“云想衣裳花想容，春风拂槛露华浓。”	雍容华贵

系统提示 (AI 导游语音+字幕)：

“各位游客，欢迎来到‘长安幻境’！我是你们的导游，我们将共同开启非遗之旅。”

(1) 一只融合了凤翔泥塑艺术风格的机械长安燕

数字引导精灵1



一只融合了凤翔泥塑艺术风格的机械长安燕轻盈飞来，引导玩家正式踏上穿越时空的漫游之旅
陕西非遗基因（泥塑+长安文化），又通过机械解构赋予未来感，完美契合XR体验“传统与科技对话”的核心诉求

(2) 青铜鸟造型的飞行物

数字引导精灵2

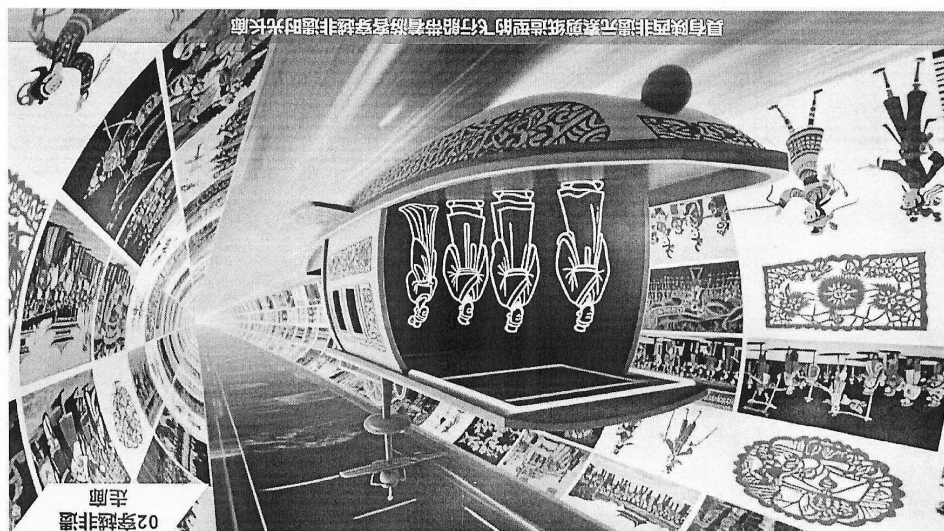


·历史厚重感：陕西出土的青铜鸟形器（如汉代雁鱼灯）代表秦汉工艺巅峰，呼应非遗的“古老技艺”主题。
·飞行意象：鸟的“翱翔”属性可隐喻“穿越时空的视角切换”，从俯瞰古街到贴近皮影戏台，形成流畅转场

(3) 唐代灯笼造型

3.1 体验内容

三、360° 环幕观影：非遗概览



“陕西非遗，千年传承。从华阴老腔的铿锵，到凤翔泥塑的拙朴，从安塞腰鼓的豪迈，到皮影戏的灵动……让我们穿越时空，亲历非遗之美！”

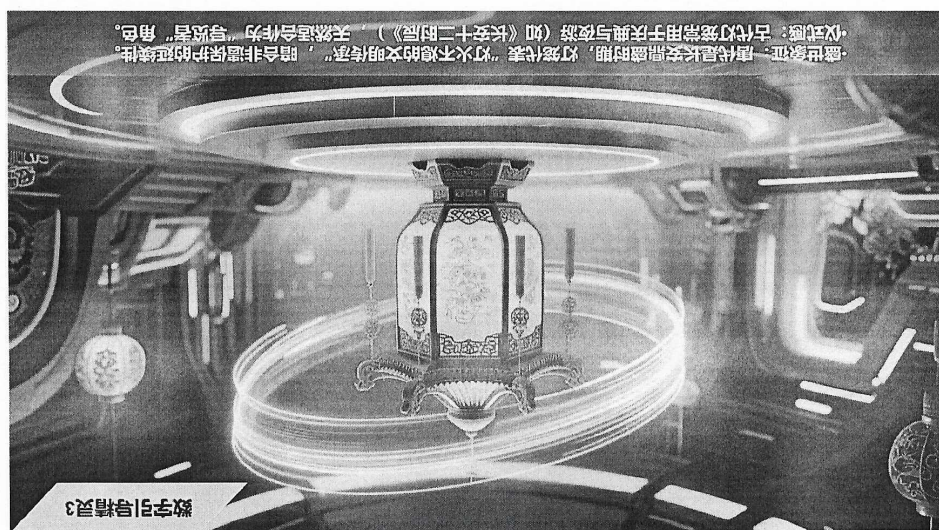
导游旁白：

飞船启动特效：全息粒子流环绕，地面浮现“丝绸之路”光轨。

四位角色走下圆台，登上悬浮飞船（设计为“唐代楼船”）。

2.1 场景过渡

二、飞船启程：时空穿梭



环幕影片：动态展示陕西非遗名录（剪纸、社火、秦腔、泥塑、皮影等），搭配震撼音效。



3.2 互动彩蛋

游客挥手可触发局部特效（如点击“皮影”角色会即兴表演）。

四、古街翱翔：非遗市集

4.1 描述

飞船低空飞行，俯瞰虚拟长安街景：

社火巡游：高跷艺人、舞狮队伍穿行。

糖人摊：全息糖人自动塑形（龙、凤等）。

秦腔戏台：AI 生成随机唱段。

交互设计：游客可伸手“抓取”漂浮的糖人模型，触发简短介绍。

六、摔碗酒挑战



“试试用双手演绎你的皮影故事吧！”

系统提示：

剧情脚本：经典桥段《三打白骨精》，AI实时合成音效。

2人在“幕前”观看并配音（预设台词选项）。

2人进入“幕后”操控皮影（手势映射角色动作）。

分组互动：

5.1 玩法规则

五、皮影戏体验



交互设计

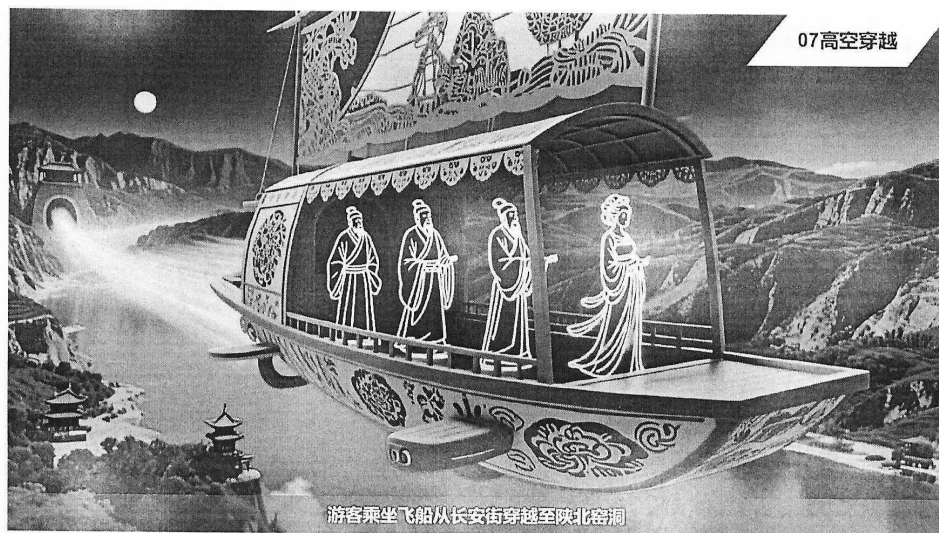
游客走到“酒肆”前，虚拟端起土陶碗。

摔碗彩蛋：用力向下挥动，碗碎裂触发祝福语（如“岁岁平安!”），同时地面绽放红光特效。



七、高空穿越

人物乘坐飞船穿越时光长廊，飞船开始穿梭，从长安穿山越岭飞到陕北。



八、陕北窑洞：剪纸与泥塑

1. 剪纸体验

场景：窑洞内剪纸艺人示范，窗户为半透明 AR 界面。

交互：游客选取虚拟剪纸（鱼、莲花等吉祥图案），贴到窗户时自动吸附并亮起暖光。



九、泥塑观赏

走出窑洞，遇见“凤翔泥塑”艺人，游客可旋转查看 3D 泥塑（坐虎、挂片等），触发语音讲解。

彩蛋：四人全部贴完剪纸后，窑洞外绽放虚拟烟花。

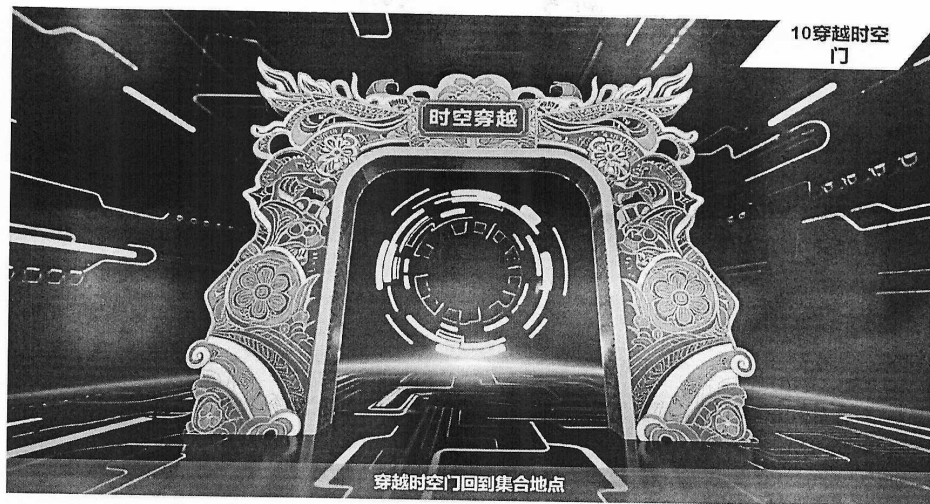
安塞腰鼓表演

远处黄土高原上，全息腰鼓队奔腾起舞，鼓声震动触觉反馈设备。

游客互动：跟随节奏挥手，可生成自定义光效波纹。



十、穿越回起始点



十一、结束

所有非遗元素汇聚成一条光河，用户所选角色挥手告别，字幕浮现“守护非遗，生生不息”。



导游结语：

“守护非遗，生生不息。愿您带走这份长安记忆，再见！”

体验动线：

角色选择 → 飞船穿梭 → 环幕观影 → 古街翱翔 → 皮影戏 → 摔碗酒
→ 窑洞剪纸 → 腰鼓表演 → 结束