



Załącznik nr 5 do SIWZ

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Wyszczególniony sprzęt informatyczny musi spełniać poniższe wymogi:

- Jest fabrycznie nowy, nieużywany.
- Dołączone oprogramowanie musi być nowe, nieużywane i nieaktywowane wcześniej na żadnym innym urządzeniu. Ponadto powinno być w pełni legalne, ze wszystkimi atrybutami legalności przewidzianymi przez producenta oprogramowania dla fabrycznie nowej wersji produktu. Niedopuszczalne jest oprogramowanie pochodzące z rynku wtórnego, uprzednio aktywowane na innym sprzęcie komputerowym.

INTERAKTYWNE URZĄDZENIE PROJEKCYJNE O PONIŻSZYCH PARAMETRACH:

Interaktywne urządzenie projekcyjne, które zawiera w jednej zamkniętej obudowie wszystkie elementy niezbędne do pracy urządzenia, w tym czujnik ruchu, projektor i komputer sterujący pracą urządzenia. Dla prawidłowego działania urządzenia nie ma konieczności dołączania jakichkolwiek urządzeń zewnętrznych.

Z uwagi na względy bezpieczeństwa nie dopuszcza się stosowania elementów ruchomych i/lub lusterek mogących stanowić zagrożenie dla użytkowników (w szczególności dzieci).

URZĄDZENIE POWINNO BYĆ WYPOSAŻONE W:

- zdalne sterowanie, w tym włączanie i wyłączanie oraz obsługa menu i wybór gier (szczegółowy wykaz poniżej) musi być realizowana za pomocą dostarczonego pilota zdalnego sterowania,
- wbudowany detektor ruchu,
- wbudowany projektor krótkoogniskowy o jasności nie mniejszej niż 3200 ANSI lumenów i deklarowanej przez producenta żywotności lampy nie krótszej niż 4000 godzin,
- wbudowany, zintegrowany komputer sterujący umożliwiający bezproblemowe i wydajne funkcjonowanie urządzenia w pełnym zakresie przewidzianych aplikacji,
- zestaw interaktywnych gier i zabaw edukacyjnych (szczegółowy wykaz poniżej),
- przynajmniej 2 wbudowane gniazda USB,
- wbudowane gniazdo VGA,
- wbudowane gniazdo LAN (RJ-45),
- wbudowane gniazdo Audio (Jack 6,3 mm),
- moduł WiFi gotowy do połączenia,
- wieszak sufitowy z regulowaną wysokością,
- odpowiedni kabel zasilający,
- szczegółową i wyczerpującą instrukcję obsługi w języku polskim, uwzględniającą pełną funkcjonalność urządzenia,
- wbudowaną funkcję odtwarzania gier w trybie automatycznym z predefiniowanym czasem trwania pojedynczej gry (minimum 3 interwały czasowe),



- wbudowaną funkcję automatycznego włączania i wyłączenia urządzenia o zadanej godzinie,
- obsługę gier wyłącznie za pomocą ruchu ciała (rąk, nóg, głowy, itp.) bez konieczności zakładania dodatkowych czujników i innych elementów elektronicznych,
- możliwość wykorzystania w każdym pomieszczeniu i na dowolnym podłożu bez konieczności montowania jakichkolwiek dodatkowych urządzeń elektronicznych czy rozkładania dedykowanych mat,
- wbudowane nagłośnienie o mocy nie mniejszej niż 20 W z opcjonalną możliwością podłączenia zewnętrznego systemu głośników,
- możliwość podłączenia do Internetu za pomocą sieci kablowej, sieci WiFi lub modemu GSM,
- możliwość zdalnego wykonywania uaktualnień oprogramowania za pomocą sieci Internet bez udziału użytkownika,
- możliwość zdalnego odczytywania parametrów pracy urządzenia, w tym m.in. aktualnej wersji oprogramowania, łącznego czasu pracy urządzenia, statystyk pracy poszczególnych aplikacji, parametrów serwisowych (np. temperatura, obciążenie procesora) bez udziału użytkownika,
- możliwość zdalnego załogowania się na urządzenie w celu przeprowadzenia ewentualnych akcji serwisowych,
- standardowe zasilanie 230 V, 50Hz bez konieczności wydzielania dedykowanych linii zasilających.

Urządzenie musi działać prawidłowo w pomieszczeniach o wysokości od 2,5 do 5 metrów.

Wymagana jest deklaracja zgodności na oferowany sprzęt zgodnie z wymogami określonymi w Rozporządzeniu Ministra Gospodarki z dnia 21 sierpnia 2007 r. w sprawie zasadniczych wymagań dla sprzętu elektronicznego Dz. U. nr 155 poz.1089 zm Dz. U. z 2016 r. poz. 806, potwierdzona przez niezależną instytucję badawczą.

DOŁĄCZONY ZESTAW CO NAJMNIEJ 52 ĆWICZEŃ, GIER I ZABAW RUCHOWYCH DO PRACY Z DZIEĆMI W WIEKU WCZESNOSZKOLNYM, W TYM:

- Zestaw co najmniej 52 gier i zabaw ruchowych do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i szkolnym w zakresie rozwoju dużej motoryki, koordynacji wzrokowo-słuchowej, spostrzegawczości i szybkości reakcji podzielonych.
- Zestaw co najmniej 4 gier i zabaw do nauki kodowania dla klas 4-8 szkoły podstawowej, zestaw zawierać musi gry o tematyce matematyczno-przyrodniczo-logicznej które rozwijają koordynację wzrokowo-ruchowo-przestrzenną i myślenie komputacyjne. Dodatkowo zawierają elementy kodowania-dekodowania, a także sterowania obiektem. Pakiet ma umożliwiać naukę programowania bez użycia osobnego komputera - poprzez zabawę i ruch oraz spełnia wymagania aktualnie obowiązującej podstawy programowej. Platforma musi umożliwiać tworzenie własnych scenariuszy gier z przekazaniem ich do podłogi interaktywnej (platforma IT).
- Zestaw co najmniej 4 gier (zasobów) dla klas 4-8 szkoły podstawowej składający się z modułów dotyczących min. 11 różnych przedmiotów (przyroda, matematyka, język polski, historia, muzyka, plastyka, chemia, biologia, fizyka, geografia czy język angielski),