

Zapytanie ofertowe z dnia 31.10.2023

(dotyczy: zakupu i dostawy urządzeń multimedialnych i oprogramowania specjalistycznego dla Szkoły Podstawowej nr 19 w Rybniku)

I. ZAMAWIAJĄCY

Miasto Rybnik – Szkoła Podstawowa nr 19 w Rybniku
ul. Włóściańska 39e
44-251 Rybnik
Adres e-mail: sekretariat19@poczta.onet.pl
Telefon: 32 4220317

II. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa urządzeń multimedialnych i oprogramowania specjalistycznego dla Szkoły Podstawowej nr 19 w Rybniku

Kod CPV

32322000-6 – urządzenia multimedialne,

1. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Zestaw do terapii procesów komunikacji ADHD

1) Laptop parametry minimalne:

Procesor Intel Core i5-1135G7 (4 rdzenie, 8 wątków, 2.40-4.20 GHz, 8MB cache)
Pamięć RAM 16 GB (DDR4, 2666 MHz)
Maksymalna obsługiwana ilość pamięci RAM 32 GB
Liczba gniazd pamięci (ogółem / wolne) 2/0
Dysk SSD M.2 PCIe 512 GB
Dysk SSD SATA
1000 GB SSD SATA III
Typ ekranu Matowy, LED, WVA
Przekątna ekranu 15,6"
Rozdzielczość ekranu 1920 x 1080 (Full HD)
Jasność matrycy 220 cd/m²
Karta graficzna Intel Iris Xe Graphics
Pamięć karty graficznej
Pamięć współdzielona
Dźwięk
Wbudowane głośniki stereo
Wbudowany mikrofon
Kamera internetowa
HD
Łączność Wi-Fi 5; Moduł Bluetooth
Złącza
USB 2.0 - 1 szt.
USB 3.2 Gen. 2 - 2 szt.
HDMI - 1 szt.

Czytnik kart pamięci SD - 1 szt.
Wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe - 1 szt.
DC-in (wejście zasilania) - 1 szt.
Typ baterii Litowo-jonowa
Pojemność baterii 3-komorowa, 3467 mAh
Kolor dominujący Srebrny
Czytnik linii papilarnych Nie
Podświetlana klawiatura Nie
Zabezpieczenia
Szyfrowanie TPM
System operacyjny Microsoft Windows 11
Dołączone oprogramowanie
Partycja recovery (opcja przywrócenia systemu z dysku)
Dodatkowe informacje
Wydzielona klawiatura numeryczna
Wielodotkowy, intuicyjny touchpad
Komponenty rozszerzone
Pamięć RAM rozszerzona na profesjonalnej linii montażowej x-kom
Wysokość 19,9 mm
Szerokość 359 mm
Głębokość 236 mm
Waga 1,61 kg
Dołączone akcesoria Zasilacz
Rodzaj gwarancji Standardowa
Gwarancja 24 miesiące

2) Oprogramowanie do terapii procesów komunikacji

Oprogramowanie składające się z:
Min. 650 ekranów interaktywnych i kart pracy do wydruku;
Przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku;
Autorskie publikacje (w tym poradnik metodyczny do programu i instrukcja tworzenia własnych zasobów);
Bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu
Dostęp do centrum wsparcia technicznego i szkoleniowego
Bezpłatne aktualizacje programu
Program przygotowany do pracy z dziećmi w dwóch grupach wiekowych (6+ i 11+) w zakresie zaburzeń uwagi, nadruchliwości i impulsywności

3) Oprogramowanie do pracy z zaburzeniami psychicznymi (autyzm) zawierające:

Min. 260 ekranów interaktywnych

Tematykę: Komunikat a odbiorca i sytuacja; Barwa głosu, natężenie, intonacja; Tempo i płynność mowy; Dialogi i przemienność ról; Historyjki obrazkowe. Kolejność, przyczyna, skutek; Przenośnie i metafory; Antonimy; Przyjmowanie perspektywy innych; Absurdy; Przyimki określające relacje przestrzenne; Wybrane elementy TUS (Treningu Umiejętności Społecznych);

Karty pracy do wydruku;

materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej;

68-stronicowy poradnik metodyczny do programu i instrukcja tworzenia własnych zasobów;
Bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu
Dostęp do centrum wsparcia technicznego i szkoleniowego
Bezpłatne aktualizacje programu

4) Monitor interaktywny – parametry minimalne

Efektywna powierzchnia monitora (obszar interaktywny), na której można dokonywać notatek, sterować pracą komputera, o przekątnej 75 cali – 189 cm.

Format monitora – 16:9.

Waga – maksymalnie 52 kg.

Jasność 400 cd/m².

Rozdzielczość matrycy 4K.

Kąt widzenia 178 stopni.

Komputer OPS i5-1240U/8GB/256GB/Win11

Czas reakcji matrycy maksimum 8 ms.

Wyświetlacz LCD z podświetleniem LED.

Wbudowane głośniki 2 x 15W.

Funkcje monitora bez podłączania do komputera (system Android w wersji co najmniej 11):

- Przeglądarka internetowa, tryb whiteboard wraz z współdzieleniem notatek w trybie rzeczywistym (edycja notatek również przez podłączonych uczestników poprzez np. smartfony lub komputery, możliwość identyfikacji autorów poszczególnych notatek),
- co najmniej dwie metody bezprzewodowego wyświetlania ekranu urządzenia przenośnego lub komputera:
 - za pomocą aplikacji zainstalowanej na urządzeniu przenośnym lub komputerze,
 - poprzez wybrane przeglądarki internetowe (minimum 2 popularne przeglądarki).
- Odtwarzanie treści interaktywnych (możliwość pobierania wykonanych w programie komputerowym interaktywnych lekcji na monitor poprzez sieć).
- W trybie whiteboard realizacja funkcji myszy oraz gestów wielodotyku przy użyciu palca (palców), pisanie za pomocą pisaków dołączonych do monitora, ścieranie zapisków dłonią. Wszystkie te funkcje dostępne bez konieczności przełączania trybów.
- Rozpoznawanie gestów wielodotyku: dotknięcie obiektu w dwóch punktach i obracanie punktów dotyku wokół środka – obracanie obiektu, dotknięcie obiektu w dwóch punktach i oddalanie lub przybliżanie punktów dotyku – zwiększanie i zmniejszanie obiektu.
- Możliwość instalacji aplikacji firm trzecich na monitorze.
- Magazyn z wyselekcjonowanymi aplikacjami do pobrania, instalacji i pracy z nimi na monitorze, zawierający minimum: Microsoft Whiteboard, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft OneNote, Cisco Webex Meetings, Zoom Cloud Meetings, Microsoft Teams.

Technologia – dotykowa, IR.

Komunikacja monitora z komputerem za pomocą przewodu USB.

System mocowania VESA - uchwyt ścienny w zestawie

Gniazda podłączeniowe: VGA x 1, HDMI x3, USB 3.0 typ Bx4, USB 3.0 typ Ax3, USB 2.0 typ Ax1, USB typu Cx2, stereo audio miniJack x 1, RS232 x 1, stereo audio miniJack out x 1, Slot na komputer OPS.

Współpraca z HDCP 2.2

Typowy pobór mocy 150W w czasie pracy, 0,5W w trybie uśpienia.

Gwarancja producenta na monitor – 3 lata.

Obsługa monitora za pomocą załączonych pisaków i za pomocą palca.

W zestawie z monitorem dwa pisaki.

W zestawie półka mocowana do obudowy monitora lub przygotowane przez producenta monitora miejsca do odłożenia pisaków.

Obsługa 20 jednoczesnych dotknięć umożliwia pracę kilku użytkowników jednocześnie z materiałem interaktywnym na tablicy wykorzystując dołączone pisaki, inne przedmioty lub swoje palce do pisania.

Autoryzowany przez producenta monitora serwis w Polsce, certyfikowany zgodnie z normą ISO 9001:2000 lub ISO 9001:2008 w zakresie urządzeń audiowizualnych.

5) Oprogramowanie interaktywne do monitora

Oprogramowanie do monitora interaktywnego, które pozwala na przygotowanie treści lekcji, jej wyświetlenie w czasie zajęć i archiwizację po ich zakończeniu. Wszystkie wyspecyfikowane funkcje musi posiadać jedno oferowane oprogramowanie. Wszystkie opisane poniżej funkcje muszą być realizowane bez konieczności wychodzenia lub minimalizowania programu. Wszystkie opisane funkcje oprogramowania muszą być w pełni dostępne przez okres co najmniej trwania gwarancji na urządzenie. Możliwość instalacji opisanego oprogramowania co najmniej na 10 komputerach bez dodatkowych opłat.

Multituch (wielodotyk)

- Program musi obsługiwać, co najmniej dwadzieścia równoczesnych dotknięć, kiedy jest używany z kompatybilnym interaktywnym wyświetlaczem wielodotykowym.
- Aplikacja musi obsługiwać multituch (wielodotyk), gdy jest używany z kompatybilnym interaktywnym wyświetlaczem wielodotykowym.
- Oprogramowanie musi obsługiwać gesty multitouch wykonywane przez jednego lub wielu użytkowników jednocześnie przy kompatybilnym interaktywnym wyświetlaczu wielodotykowym.
- Program musi wspierać co najmniej gesty:
 - powiększanie i pomniejszanie obiektu poprzez zbliżanie i oddalanie palców dotykających go,
 - obracanie obiektu poprzez przesuwanie palców osiowo względem siebie,
 - przesuwanie palcem w lewo lub w prawo na pustym fragmencie strony w celu przejścia do kolejnej lub poprzedniej strony,
 - potrząśnięcie zaznaczonymi obiektami w celu ich zgrupowania lub potrząśnięcie obiektem zgrupowanym w celu jego rozgrupowania na elementy składowe.

Tworzenie materiałów lekcyjnych

- Program do interaktywnych wyświetlaczy musi pozwalać na przygotowanie i prezentację treści lekcji lokalnie z dysku komputera. Nie dopuszczalne są rozwiązania zdalne, chmurowe dostępne poprzez sieć Internet.
- Aplikacja do interaktywnych wyświetlaczy musi importować i eksportować pliki PowerPoint, PDF oraz Interactive Whiteboard / Common File Format (IWB / CFF).
- Oprogramowanie do interaktywnych wyświetlaczy musi pozwalać na wstawienie przez użytkowników tabel bezpośrednio do treści lekcji. Program pozwala przekształcić odręcznie narysowane tabele na tabele, które są już wstępnie sformatowane, na podstawie przekształcanego szkicu.
- Aplikacja pozwala na grupowanie stron (treści pojedynczych tablic), tak aby możliwe było utworzenie korelacji z konspektami zajęć i harmonogramami oraz rozbicie materiału na segmenty w celu lepszej organizacji treści programowych.
- Program musi zawierać kartę właściwości, która pozwala z jednego miejsca modyfikować style tekstu, animacje obiektów, efekty wypełnienia kształtów i style linii.

- Aplikacja musi zawierać zintegrowane dodatki, w tym wyświetlanie obrazów 3D i narzędzia matematyczne bez dodatkowych opłat.
- Program musi zawierać pełny edytor równań matematycznych obsługiwany przy pomocy klawiatury oraz rozpoznający pismo odręczne konwertując je na wyrażenia matematyczne.
- Program musi zawierać wyszukiwarkę zdjęć i grafik w zasobach sieci Internet, która pozwala na bezpośrednie wstawianie ich do treści lekcji. Każdy wstawiony obraz automatycznie posiada link do strony internetowej, na której został wyszukany.
- Program musi zawierać wyszukiwarkę materiałów wideo w sieci Internet, która pozwala na wstawienie filmu w postaci linku do treści lekcji i odtworzenie go bezpośrednio w programie.

Prowadzenie lekcji

- Oprogramowanie musi umożliwić użytkownikom wstawianie przeglądarek internetowych bezpośrednio do treści lekcji (wbudowana przeglądarka internetowa). Przeglądarka internetowa wyświetla „żywą”, interaktywną zawartość internetową bezpośrednio na stronie. Użytkownicy muszą móc rysować i pisać po osadzonej zawartości strony internetowej oraz przeciągać i upuszczać obrazy z wbudowanej przeglądarki internetowej na stronę.
- Program musi zawierać narzędzie do nagrywania i przechowywania aktywności na interaktywnym wyświetlaczu oraz dźwięku. Musi mieć możliwość nagrywania całego ekranu, okna lub określonego obszaru. Musi być w stanie dodać do nagrania znak wodny z znacznikiem czasu, informacją o dacie lub logo szkoły.
- Musi umożliwić użytkownikom zresetowanie strony do ostatniego zapisanego stanu.
- Musi umożliwić użytkownikom wyczyszczenie całego cyfrowego tuszu ze strony.
- Musi zawierać narzędzie do pisania pozostawiające ślad, który zostaje wygładzony i wyrównany dla poprawy czytelności adnotacji.
- Musi zawierać narzędzie do pisania, które pozwala na:
 - uruchamia efekt reflektora, po narysowaniu okręgu,
 - włącza lupę, po narysowaniu prostokąta,
 - pisane nim adnotacje blakną i znikają w ciągu kilku sekund.
- Musi zawierać narzędzie umożliwiające użytkownikom wybranie do wyświetlania określonej części wstawionego do treści lekcji obrazu.
- Musi zawierać opcję automatycznego wypełnienia dowolnego rysowanego ręcznie zamkniętego kształtu kolorem.
- Musi zawierać narzędzie pisaka, który pozwala rysować kreską wyglądającą jak ślad kredki świecowej w dowolnym kolorze.

Zawartość lekcji

- Aplikacja musi umożliwiać automatyczny i bezpośredni dostęp do lokalnego folderu sieciowego, w którym nauczyciele mogą przechowywać i modyfikować wspólną zawartość edukacyjną.
- Oprogramowanie musi zapewniać dostęp do gotowych zasobów do nauki w społecznościowej witrynie internetowej.
- Dla użytkowników programu musi być zapewniony dostęp do co najmniej 500 lekcji.

6) Dywan Interaktywny z pakietem do rewalidacji

Projektor z lampą o jasności 3200 ANSI

Zawiera następujące pakiety:

Pakiet EDU 50 – pakiet stworzony w oparciu o podstawę programową Ministra Edukacji Narodowej do nauki w przedszkolach. Tworząc ten pakiet położyliśmy nacisk na edukację najmłodszych i rozwój wszystkich podstawowych obszarów, od kształtowania umiejętności społecznych, naukę higieny, promocję zdrowia jak również poznawanie cyferek, literek, dźwięków aż po elementy geografii. Po za przedszkolami pakiet EDU jest używany bardzo często w klasach 1-3.

Pakiet FUN 50 – zróżnicowany zestaw gier zabawowo-sportowych, który pokazuje największe możliwości interaktywnej podłogi. Piłka nożna, łapanie pingwinów, odkrywanie skarbów pod piaskiem to doskonały przerywnik w nauce ale również główna atrakcja w salach zabaw.

Pakiet EKOLOGIA 10 – pakiet Ekologia stworzony został aby edukować i zwiększać świadomość ekologiczną. Pakiet zawiera 10 gier związanych z segregacją, sprzątaniami i rozkładaniem się odpadów. Gry ekologiczne mają za zadanie zaszczepić nawyk dbania o naszą planetę.

Pakiet JĘZYK ANGIELSKI 100 – Pakiet Język Angielski został przygotowany przez grono doświadczonych filologów i tłumaczy w taki sposób, żeby korzystać z niego mogły zarówno dzieci przedszkolne jak i uczniowie szkół podstawowych. Pakiet zawiera 100 gier podzielone na 30 działów. Każdy z nich zakończony jest testem Einsteina, podczas którego można utrwalić zdobytą wiedzę. Opracowany pakiet zawiera bogate słownictwo (ponad 500 słówek), co czyni go świetnym narzędziem do nauki języka angielskiego.

Pakiet Rewalidacja i Terapia - Pakiet Rewalidacja i Terapia wspomaga koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. Stanowi niezastąpioną pomoc merytoryczną, gdyż jest opracowany w oparciu o badania naukowe, wiedzę oraz własne doświadczenia z pracy terapeutycznej z dziećmi przejawiającymi deficyty rozwojowe. W znacznym stopniu ułatwia pracę nauczycielowi uatrakcyjniając prowadzone zajęcia poprzez min. wzbudzanie ciekawości, bazowanie na zasobach dziecka oraz stopniowe przechodzenie do wyższego poziomu.

7) Program „Będzie dobrze” - pomoc psychologiczno-pedagogiczna.

Bezterminowa licencja dla 9 stanowisk nauczycielskich (3 online, 6 offline) oraz dodatkowa licencja dla 30 uczniów;

Min. 40 opracowanych zagadnień (przykładowe: dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling);

Materiały pozwalające na przeprowadzenie zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne;

Materiały dla nauczycieli, wychowawców i terapeutów pracujących indywidualnie lub grupowo z uczniami w wieku 10+;

1. Wykonawca zobowiązany jest do:

- 1) dostawy przedmiotu umowy spełniającego następujące warunki: posiadają deklarację CE; posiadają certyfikat ISO 9001 dla producenta; w przypadku zakupu danego rodzaju pomocy dydaktycznych w więcej niż jednym egzemplarzu wszystkie pomoce dydaktyczne danego rodzaju pochodzą od jednego producenta; komplet urządzeń i oprogramowania do obsługi pomocy dydaktycznych danego rodzaju pochodzi od jednego dostawcy;
- 2) zapewnienia instalacji, uruchomienia oraz zintegrowania zakupionych urządzeń i oprogramowania wchodzących w skład pomocy dydaktycznych z infrastrukturą szkolną, a także zapewnienia technicznych szkoleń nauczycieli w zakresie funkcji i obsługi urządzeń i

- oprogramowania, uwzględniając konieczność stosowania TIK w prowadzeniu zajęć edukacyjnych z różnych przedmiotów;
- 3) dostawy sprzętu fabrycznie nowego (wyprodukowanego nie wcześniej niż 9 miesięcy przed dostawą) i wolnego od obciążeń prawami osób trzecich, zawierającego niezbędne instrukcje i materiały dotyczące użytkowania w języku polskim;
 - 4) dokonywania napraw gwarancyjnych dostarczonych urządzeń w siedzibie Zamawiającego, a w przypadku konieczności naprawy poza siedzibą, dostarczenia urządzenia zastępczego o takich samych parametrach co urządzenie naprawiane. W przypadku transportu urządzeń Wykonawca zapewni opakowania. Zamawiający nie przechowuje kartonów po sprzęcie;
 2. Zapytanie ofertowe obejmuje podanie całkowitego kosztu zakupu urządzeń multimedialnych i oprogramowania specjalistycznego.
 3. Zamawiający zastrzega, iż oferowana dostawa musi spełniać następujące wymagania:
 - 1) Urządzenia multimedialne i oprogramowania specjalistyczne muszą być fabrycznie nowe, wolne od wad i dopuszczone do stosowania w placówkach oświatowych.
 - 2) Urządzenia multimedialne i oprogramowania specjalistyczne muszą posiadać aktualne i odpowiednie atesty, certyfikaty, świadectwa jakości i spełniać wymogi obowiązujących norm.
 - 3) Ewentualne nazwy własne użyte w opisie przedmiotu zamówienia, określające typ produktu lub producenta, zostały podane przykładowo, w celu określenia minimalnych oczekiwanych parametrów jakościowych, funkcjonalnych bądź użytkowych. Wykonawca może zaoferować przedmiot równoważny, z zastrzeżeniem, by przedmiot ten posiadał parametry jakościowe, funkcjonalne i użytkowe nie gorsze od parametrów wskazanych przez Zamawiającego.
 4. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych.
 5. Zamawiający nie dopuszcza możliwości powierzenia części lub całości zamówienia podwykonawcom.

III. TERMIN WYKONANIA ZAMÓWIENIA

Termin wykonania przedmiotu zamówienia: 7 dni od daty podpisania umowy

IV. OPIS SPOSBU PRZYGOTOWANIA OFERTY

Oferent powinien przygotować ofertę na formularzu załączonym do niniejszego zapytania.

Oferta powinna być:

- opatrzona pieczętką firmową,
- posiadać datę sporządzenia,
- podpisana czytelnie przez wykonawcę,
- zawierać adres lub siedzibę oferenta, numer telefonu, numer NIP.

Lista dokumentów/oświadczeń wymaganych od Wykonawcy:

Oświadczenie o spełnianiu warunków udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego oraz o niepodleganiu wykluczeniu z postępowania.

V. MIEJSCE ORAZ TERMIN SKŁADANIA OFERT

Oferta powinna być przesłana za pośrednictwem: poczty elektronicznej na adres: sekretariat19@poczta.onet.pl, poczty, kuriera lub też dostarczona osobiście na adres Szkoła Podstawowa nr 19 w Rybniku, ul. Włociańska 39e 44-251 Rybnik w godzinach: 08.00 – 15.00 do dnia 07.11.2023 r. z dopiskiem: Oferta na zakup i dostawę urządzeń multimedialnych i oprogramowania specjalistycznego dla Szkoły Podstawowej nr 19 w Rybniku

1. Oferty złożone po terminie nie będą rozpatrywane.

2. Oferent może przed upływem terminu składania ofert zmienić lub wycofać swoją ofertę.
3. W toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od oferentów wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert.
4. Zapytanie ofertowe zamieszczono na stronie: sp19.bip.edukacja.rybnik.eu

VI. OCENA OFERT

Zamawiający dokona oceny ważnych ofert na podstawie następujących kryteriów:

- 1 - Cena 100%

VII. INFORMACJE DOTYCZĄCE WYBORU NAJKORZYSTNIEJSZEJ OFERTY

- Na stronie BIP Szkoły Podstawowej nr 19 w Rybniku: sp19.bip.edukacja.rybnik.eu
- Poczta elektroniczną do zainteresowanych Oferentów

VIII. ROZSTRZYGNIECIE POSTĘPOWANIA

Postępowanie zostanie rozstrzygnięte 08.11.2023 r. do godz. 14⁰⁰. O wynikach postępowania jego uczestnicy zostaną poinformowani mailowo. Do podmiotu wybranego w wyniku rozstrzygnięcia postępowania zostanie skierowana umowa. Jeśli Zleceniobiorca, którego oferta została wybrana uchyla się od zawarcia umowy, Zleceniodawca może wybrać ofertę najkorzystniejszą spośród pozostałych ofert. Zamawiający zastrzega sobie prawo nierozstrzygnięcia zapytania bez podania przyczyny.

IX. ZAŁĄCZNIKI

- Wzór formularza ofertowego (załączniki 1).
- Wzór oświadczenia Wykonawcy (załączniki 2)
- Wzór umowy (załączniki 3).

DYREKTOR
Szkoły Podstawowej Nr 19 w Rybniku

M. Stachowicz-Polak

Maria Stachowicz-Polak