

Załącznik nr 1.1. do formularza oferty

WYKONAWCA:

.....

(pieczęć wykonawcy)

FORMULARZ CENOWY

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Jana Pawła II w Miastku- „Dostawa sprzętu multimedialnego dla Szkoły Podstawowej nr 3 im. Jana Pawła II w Miastku, gmina Miastko, pow. bytowski, woj. pomorskie”, pn.: MULTIMEDIALNA SZKOŁA PODSTAWOWA NR 3 IM. JANA PAWŁA II W MIASTKU”

Lp.	WYPOSAŻENIE W SPRZĘT MULTIMEDIALNY	Ilość	Cena jednostkowa netto/zł.	Wartość netto	VAT	Wartość brutto/zł.
1.	TABLICA INTERAKTYWNA Z OPROGRAMOWANIEM I OKABLOWANIEM Efektywna powierzchnia tablicy (obszar interaktywny), na której można dokonywać notatek, sterować pracą komputera i wyświetlać obraz z projektora, co najmniej 156 cm × 117 cm (przekątna 77 cali – 195 cm). Format tablicy – 3/4. Waga – maksymalnie 20 kg. Powierzchnia tablicy magnetyczna (wykorzystanie magnesów do mocowania kartek do tablicy) oraz umożliwiająca pisanie pisakami sucho ścieralnymi. Technologia – dotykowa, optyczna. Komunikacja tablicy z komputerem za pomocą przewodu USB. Gwarancja producenta na tablicę – 2 lata. Obsługa tablicy za pomocą załączonych pisaków i za pomocą palca. Półka na pisaki tego samego producenta co tablicy. W zestawie z tablicą dwa pisaki. Obsługa dwóch jednoczesnych dotknięć umożliwia pracę do dwóch użytkowników z materiałem interaktywnym na tablicy wykorzystując dołączone pisaki, inne przedmioty lub swoje palce do pisania. Rozpoznawanie gestów wielodotyku: dotknięcie obiektu w dwóch punktach i obracanie punktów dotyku wokół środka –	5 szt.				

<p>obracanie obiektu, dotknięcie obiektu w dwóch punktach i oddalanie lub przybliżanie punktów dotyku – zwiększanie i zmniejszanie obiektu.</p> <p>Autoryzowany przez producenta tablicy serwis w Polsce, certyfikowany zgodnie z normą ISO 9001:2000 lub ISO 9001:2008 w zakresie urządzeń audiowizualnych.</p> <p>Oprogramowanie interaktywne do tablicy</p> <p>Oprogramowanie do obsługi tablicy lub monitora interaktywnego (zwanym dalej interaktywny wyświetlacz), które pozwala na przygotowanie treści lekcji, jej wyświetlenie w czasie zajęć i archiwizację po ich zakończeniu. Wszystkie wyspecyfikowane funkcje musi posiadać jedno oferowane oprogramowanie.</p> <p>Wszystkie opisane poniżej funkcje muszą być realizowane bez konieczności wychodzenia lub minimalizowania programu. Nie dopuszcza się realizacji funkcji przez więcej niż jedno oprogramowanie.</p> <p>Multituch (wielodotyk)</p> <ul style="list-style-type: none">• Program musi obsługiwać, co najmniej dwadzieścia równoczesnych dotknięć, kiedy jest używany z kompatybilnym interaktywnym wyświetlaczem wielodotykowym.• Aplikacja musi obsługiwać multituch (wielodotyk) w systemach operacyjnych Windows i MAC, gdy są one używane 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:<ul style="list-style-type: none">- 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. <p>Tworzenie materiałów lekcyjnych</p> <ul style="list-style-type: none">• Program do interaktywnych wyświetlaczy musi pozwalać na przygotowanie i prezentację treści lekcji lokalnie z dysku komputera. Nie					
---	--	--	--	--	--

<p>dopuszczalne są rozwiązania zdalne, chmurowe dostępne poprzez sieć Internet.</p> <ul style="list-style-type: none">• Program do interaktywnych wyświetlaczy musi zawierać kreator do tworzenia ćwiczeń interaktywnych, który pozwala nauczycielom wybierać spośród zestawów aktywności i szablonów graficznych, aby utworzyć zadania dla uczniów w krótkim czasie. Kreator musi:<ul style="list-style-type: none">-zawierać co najmniej dwa różne aktywności dwa szablony graficzne, w tym koniecznie sortowanie elementów i odwracane dwustronne karty z tekstem i/lub obrazem,- umożliwiać nauczycielom zapisanie treści danej aktywności ponownego jej użycia w innej aktywności,- pozwalać na wstawienie bezpośrednio do treści lekcji przygotowanych w kreatorze aktywności, bez konieczności opuszczania aplikacji do interaktywnych wyświetlaczy,- umożliwiać nauczycielom korzystanie z losowego wyboru ucznia na podstawie przygotowanej i zapisanej wcześniej listy uczniów danej klasy,- przygotowane ćwiczenia interaktywne mogą być rozwiązywane przez uczniów na interaktywnym wyświetlaczu lub poprzez sieć Internet na indywidualnych urządzeniach komputerowych każdego z uczniów.• Aplikacja do interaktywnych wyświetlaczy musi importować i eksportować pliki PowerPoint® 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.• Musi zawierać narzędzie do graficznego odwzorowania pojęć (conceptmapping). Prowadzenie lekcji• Program musi umożliwiać nauczycielowi				
--	--	--	--	--

<p>prorowadzenie i sterowanie treścią lekcji za pomocą tabletu działającego pod jednym z systemów operacyjnych Android lub iOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplikacja musi obsługiwać, co najmniej dwie różne metody dotykowe, w celu uzyskania dostępu do menu wywoływanego kliknięciem prawym przyciskiem myszy, gdy program jest używany z kompatybilnym interaktywnym wyświetlaczem.• 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:<ul style="list-style-type: none">- 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.				
---	--	--	--	--

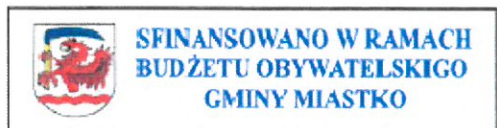
	<p>Zawartość lekcji</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikacja musi umożliwiać automatyczny i bezpośredni dostęp do lokalnego folderu sieciowego, w którym nauczyciele mogą przechowywać i modyfikować wspólną zawartość edukacyjną. • Oprogramowanie musi zapewniać dostęp do gotowych zasobów do nauki w społecznościowej witrynie internetowej bezpośrednio ze swojego interfejsu. • Dla użytkowników programu musi być zapewniony dostęp do co najmniej 500 lekcji. • Społecznościowa witryna internetowa dostawcy oprogramowania musi oferować on-line ponad 60 000 zasobów, w tym lekcje i aplikacje wydawnictw edukacyjnych oraz dostawców treści. Bezpłatne zasoby internetowe muszą być dostępne na żądanie i wyszukiwane według tematów oraz podkategorii. Użytkownicy muszą mieć możliwość podglądania zasobów przed pobraniem. Producent gwarantuje dostępność opisanych funkcji przez minimum rok od daty dostarczenia programu. <p>Okablowanie: 5m USB 10m HDMI</p>					
2.	<p>PROJEKTOR MULTIMEDIALNY KRÓTKO-OGNISKOWY WRAZ Z UCHWYTEM ŚCIENNYM Projektor krótkoogniskowy - parametry minimalne Technologia LCD. Jasność minimum 2500 ANSI lumenów w trybie pełnej jasności. Kontrast minimum 2000:1. Rozdzielczość rzeczywista minimum 1024x768, format matrycy 4:3. Projektor musi umożliwić wyświetlenie obrazu o przekątnej 80 cali (format 4:3) z odległości nie większej niż 125 cm (odległość od obrazu do najbardziej oddalonego od niej elementu projektora) przy zachowaniu proporcji obrazu, jego formatu, a także zapewniając ostrość na całej powierzchni bez stosowania jakichkolwiek elektronicznych korekcji. Żywotność lampy minimum 5000 godzin w trybie pełnej jasności. Porty wejścia min.: - 2 x VGA (DB-15), - 1 x HDMI, - 1 x composite video (RCA Chinch), - 1 x audio stereo 2RCA lub miniJack, - 1 x RS232, 1 x RJ45,</p>	5 szt.				

	<p>- 1 x USB typ B. Porty wyjścia min: - 1 x VGA (DB-15), - 1 x audio stereo 2RCA lub miniJack.. Waga maksymalnie 3,5 kg. Głośność pracy (max) 36dB w trybie pełnej jasności. Moc wbudowanych głośników minimum 1W. Zabezpieczenia antykradzieżowe kodem PIN. Filtr powietrza, który użytkownik sam może wymienić i wyczyścić bez konieczności demontażu projektora i użycia narzędzi. Wymiana lampy bez konieczności demontażu projektora. Funkcja blokady klawiatury uniemożliwiająca osobom niepowołanym na samodzielne włączenie i obsługę projektora bez nadzoru. Gwarancja producenta na projektor – 24 miesiące. Gwarancja producenta na lampę – 24 miesiące. Co najmniej 2 uchwyty do montażu mechanicznych zabezpieczeń przeciw kradzieżowych – przygotowane przez producenta projektora. Uchwyt mocujący do ściany o minimalnych płynnych regulacjach: odległość od ściany bliżej/dalej, pochylenie projektora przód/tył, pochylenie na prawo/lewo, odchylenie od ściany prawo/lewo. Prowadzenie kabli – wewnątrz konstrukcji uchwyty.</p>				
<p>3.</p>	<p>URZĄDZENIE DRUKUJĄCE Technologia atramentowa Funkcje – druk, skan, kopiarka Min szybkość druku – 33str/min mono Min szybkość druku – 20str/min kolor Wyświetlacz – TAK kolorowy Złącza – USB + RJ45 Bezprzewodowa karta sieciowa – TAK Gramatura papieru – 64-250g/m2 Pojemność tacy odbiorczej – 30 szt. Pojemność podajników papieru – 150str. Rozdzielczość druku mono – 4800x1200dpi Rozdzielczość skanowania – 1200x2400dpi Rozdzielczość skanowania – 60x1200dpi Wydajność tonera startowego – 14000 str. Mono Wydajność tonera startowego – 11200 str. Kolor Stałe zasilanie tuszem. Gwarancja – 24 miesiące</p>	<p>1 szt.</p>			

4.	<p>URZĄDZENIE DRUKUJĄCE Technologia atramentowa Funkcje – druk, skan, kopiarka Min szybkość druku – 33str/min mono Min szybkość druku – 15str/min kolor Złącza – USB Pojemność tacy odbiorczej – 30 szt. Pojemność podajników papieru – 100str. Rozdzielczość druku mono – 5760x1200dpi Rozdzielczość skanowania – 60x1200dpi Wydajność tonera startowego – 13000 str. Mono Wydajność tonera startowego – 6500 str. Kolor Stałe zasilanie tuszem. Gwarancja - 24 miesiące</p>	1 szt.				
RAZEM						

Uwaga !

Do kalkulacji ceny oferty, w odniesieniu do przedmiotu zamówienia należy doliczyć koszt zakupu 12 naklejek informacyjnych „SFINANSOWANO W RAMACH BUDŻETU OBYWATELSKIEGO GMINY MIASTKO”, zgodnie z załączonym wzorem.



orientacyjne wymiary 5 cm x 10 cm