

Załącznik nr 2 OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Wielofunkcyjna tablica multimedialna.

Tablicę można obsługiwać za pomocą pisaka interaktywnego lub dołączonej klawiatury bezprzewodowej z touchpadem, umożliwiające rysowanie, sterowanie grami i obsługę dowolnych aplikacji m.in. przeglądarki internetowej, odtwarzać materiały audio lub wideo, korzystać z autorskiego programu graficznego czy korzystać z programów edukacyjnych.

Dołączony do tablicy multimedialnej zestaw gier i aplikacji można dowolnie rozszerzać. Dane można przysyłać za pomocą pendrive'a podłączonego do portu USB, moduł Wi-Fi umożliwia połączenie się z siecią i korzystanie z internetu.

Tablica stanowi również system interaktywnej rozrywki grupowej dla użytkowników z różnych grup wiekowych (w tym samym czasie może grać do 15 osób), łączący aktywność ruchową z wirtualną rzeczywistością, pozwala na oglądanie bajek, filmów, zorganizowanie karaoke. Aplikacje można obsługiwać za pomocą piłek, rzucając je w wyświetlane na ekranie symbole i animacje.

Urządzenie składa się z:

- Mobilnego i składanego ekranu,
- Projektora laserowego o jasności min. 3800 lumenów, kontrast 2.500.000 : 1, rozdzielczość XGA, proporcje 4:3,
- Wysuwanego wysięgnika projektora,
- Wbudowanego systemu nagłośnienia,
- Wbudowanego komputera (z łącznością Wi-Fi i systemem Windows)
- Zestawu precyzyjnych czujników lokalizujących uderzenia piłek jak i położenie pisaka interaktywnego,
- Klawiatury bezprzewodowej wraz z touchpadem,
- Zestawu piłek wraz z pojemnikiem,
- Pisaka interaktywnego wraz z uchwytem.

Wymiary konstrukcji po złożeniu to co najmniej 170 x 60 x 220 cm.

Tablica posiada stabilną, mobilną konstrukcję zaopatrzoną w kółka, którą z łatwością można przestawiać pomiędzy pomieszczeniami. Jest wykonana z solidnych materiałów, dzięki czemu urządzenie jest odporne na niepożądane reakcje dzieci.

Obsługa platformy multimedialnej jest intuicyjna, urządzenie jest bezpieczne w użytkowaniu i odporne na czynniki zewnętrzne. System jest niezwykle prosty w obsłudze, uruchamiany za pomocą jednego przycisku.

Dołączone oprogramowanie:

- Oprogramowanie do nauki programowania (kreatywne kursy tworzenia gier, zróżnicowany poziom trudności, dostosowanie do wieku od 5 do 20 lat, możliwość tworzenia grafik, gier i animacji, nauka wszystkich podstawowych pojęć

programowania, prosty graficzny interfejs i składnia, nie wymagana umiejętność czytania, programowanie wizualne oraz tekstowe),

- Aplikacja edukacyjna skierowana dla najmłodszych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Zawiera zadania w sekcjach "Operacje myślowe", "Szeregowanie", "Klasyfikowanie", "Myślenie Przyczynowo- Skutkowe", "Myślenie Symboliczne", "Pamięć", "Sekuencje", "Logiczne Myślenie". Aplikacja ma służyć wspomaganiu ogólnego procesu kształcenia - wspierać nabywanie podstawowych umiejętności edukacyjnych oraz stymulować rozwój poznawczy: spostrzeganie wzrokowe i słuchowe, myślenie, mówienie. Oprócz tego aplikacja pozwala na doskonalenie koncentracji, pamięci. Program pozwala także na przekazanie najmłodszym informacji na temat przestrzegania zasad bezpieczeństwa, dbania o higienę i zdrowie oraz przypomina o normach dobrego zachowania,
- Zestaw 12 gier zręcznościowych,
- Zestaw 7 gier edukacyjnych (np. kółko i krzyżyk, opieka nad zwierzątkiem domowym, znajomość liter, rzucanie piłeczką w figury na ekranie, puzzle itp.)
- Zestaw 3 gier 3D,
- Zestaw 2 gier dla artystów (np. na rysowanie za pomocą wskaźnika lub piłeczki na wybranym przez nas tle. Opcja sterowania piłeczką pozwala na obsługę ekranu przez kilka osób. Oprócz wyboru tła, jest możliwość wybrania koloru lub kształtu, który chcemy umieścić na naszym obrazku; zabawę w kolorowanie, którą możemy pomalować w dowolny sposób)
- Zestaw 4 sportowych, (np. Dart)
- Zestaw 2 gier tematycznych,
- Zestaw 20 quizów edukacyjnych (np. z matematyki, języków obcych, muzyki),
- Zestaw wbudowanego oprogramowania w platformie Windows (przeglądarka internetowa, odtwarzacze audio i wideo, manager plików itp.)

Certyfikat zgodności CE,

Gwarancja min. 24 m-ce,

2. Robot edukacyjny

Robot edukacyjny - powinien działać zarówno z urządzeniami przenośnymi (tablety, smartfony (Android i iOS), jak i na laptopach z systemem Windows 10 i ChromeOS.

Do wyboru cztery odsłony osobowości, każda z nich powinna wyróżniać się innym zestawem reakcji, głosem i słownictwem.

Powinno posiadać dostęp do darmowej aplikacji, która umożliwia korzystanie różnych funkcji robota.

Robot powinien mieć możliwość korzystania z języka JavaScript w trybie tekstowym oraz blokowym (wizualnym).

Specyfikacja techniczna:

- 3x czujnik odległości
- Bluetooth
- Czujnik IR do interakcji
- 3x procesor
- Czujnik ruchu
- 2x silnik i potencjometr
- 3x mikrofon i głośnik
- Programowalne diody LED i przyciski
- 2 x koła i kodery
- 4 osobowości
- Język programowania: JavaScript
- Język aplikacji: angielski
- Kompatybilne urządzenia: tablet/smartfon (Android, iOS), laptop, PC, ChromeBook

W skład zestawu wchodzi:

- robot zapakowany w pudełko, służące do jego przechowywania
- kabel do ładowania robota
- 2 łączniki do klocków Lego®
- naklejki do personalizacji robota
- krótką instrukcję oraz roczną gwarancję dystrybutora

Gwarancja min. 12 m-ce,

Termin dostawy 21 dni kalendarzowych od złożenia zamówienia.

3. Robot edukacyjny do nauki programowania

Robot powinien posiadać możliwość programowania z możliwością zapisania dowolnej ścieżki manualnie bezpośrednio w pamięci robota

Programowanie powinno umożliwić układanie ścieżki z puzzli z zadaniami i warunkami

Programowanie powinno być dostępne z poziomu bezpłatnej aplikacji w języku polskim (przy użyciu Bluetooth) – zawierać 4 tryby programowania: Remote Control, Voice, Path i Blockly)

Powinien posiadać wgrane proste komunikaty, piosenki, bajki w języku angielskim, używać mimiki na wyświetlaczu.

Powinien pełnić funkcję audio, z możliwością odsłuchiwanie fabrycznie wgranych utworów.

Wyposażony w głośnik, zapewniający czysty i głośny dźwięk. Wykonany z wytrzymałego tworzywa ABS.

Specyfikacja techniczna :

Zgodny z systemem Android 4.2.2 lub nowszy, iOS9 lub nowszy

Akumulator: Polimerowy, 1200 mAh

Czas pracy akumulatora: k. 4h

Głośnik: 4 R 3W 31mm

Port USB: Micro

Parametry adaptera USB 5V, 1A

Waga wraz z opakowaniem: 1516g = 1,5kg;

Wymiary: 18cm x 18cm x 14cm.

Dopuszczalna temperatura pracy: od -5 do 40°C

Materiały: Atestowy materiał ABS odporny na wstrząsy; silikonowe, elastyczne uszka.

Wbudowany akumulator, brak konieczności wymiany baterii;

Gwarancja min. 12 m-ce,

4. Robot edukacyjny - wraz z matą edukacyjną oraz scenariuszami zajęć i zestawem fiszek

Robot powinien posiadać: Podświetlenie RGB LED, możliwość odtwarzania i nagrywania dźwięków, wbudowany głośnik, wbudowany czujniki wykrywania dźwięku oraz czujnik kontrastu, możliwość poruszania się po czarnej linii.

Wbudowany czujnik światła, czujnik wykrywania dotyku, czujnik wykrywania przeszkód, czujnik pomiaru odległości, czujnik pomiaru kąta, czujnik pomiaru przejechanej odległości.

Wbudowane magnetyczne akcesoria, wbudowany nadajnik IR umożliwiający komunikację z innymi robotami.

Specyfikacja techniczna:

- Waga: max. 700g
- Wymiary: 170 x 172 x 190 mm
- Zasilanie: wbudowany akumulator Li-iON (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do 3 godzin)
- Ładowanie: port microUSB
- Łączność: Bluetooth Smart 4.0 / Low Energy
- Język aplikacji: polski, angielski
- Platforma: Android, iOS
- Konstrukcja: zwarta, zamknięta
- Materiały obudowy: PC/TPE/EARSTAR
- Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71)
- Zastosowane czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia

W skład zestawu wchodzi:

- Robot
- Przewód microUSB do ładowania robota
- Instrukcja obsługi w języku polskim
- Mata edukacyjna powinna posiadać kolorowe ilustracje z różnymi symbolami - podzielona na 24 kwadratowe pola (6 x 4). Wiersze ponumerowane, a kolumny oznaczone literkami. Dodatkowo, na macie powinny znajdować się oznaczenia kierunków, tak jak na kompasie (N - North, S - South, E - East, W - West). Wymiary maty : 190 x 130 cm
- Scenariusz zajęć – wydrukowane w wersji fizycznej
- Zestaw fiszek o wymiarach 10 x 10 cm do prowadzenia zajęć

Gwarancja min. 12 m-ce,

5. Zestaw do rzeczywistości rozszerzonej (virtualnej) kompatybilny z konsolą PlayStation5

W skład zestawu wchodzi:

Gogle VR: Ekran OLED 5,7" o rozdzielczości wyświetlacza 1920×RGB×1080 (960×RGB×1080 dla każdego oka), pole widzenia 100°, odświeżanie 120 klatek/s, dźwięk 3D, zintegrowany mikrofon, 6-osiowy system wykrywania ruchu (trzyosiowy żyroskop, 3-osiowy przyspieszeniometer),

Kamera: Podwójny obiektyw i czujniki głębi 3D pozwalające śledzić pozycję gogli, kontrolera PlayStation Move oraz paska świetlnego na kontrolerze DUALSHOCK 4 oraz kontrolerze celowniczym PS VR

Złącza: gogle VR: HDMI, AUX, jack 3,5 mm, jednostka obliczeniowa: HDMI TV, HDMI PS4, USB, HDMI, AUX

Funkcje jednostki obliczeniowej: przetwarzanie dźwięku 3D, ekran społecznościowy (tryb lustrzany, tryb osobny), tryb kinowy

Wymiary: gogle VR: 187 × 185 × 277 mm (szerokość × wysokość × długość, nie uwzględnia maksymalnego wydłużenia, opaska maksymalnie skrócona), jednostka obliczeniowa: 143 × 36 × 143 mm (szerokość × wysokość × długość, nie uwzględnia maksymalnego wydłużenia)

Waga: gogle VR: max. 650 g (bez przewodu), jednostka obliczeniowa: max. 400 g

Zawartość zestawu:

- gogle VR
- jednostka obliczeniowa
- przewód połączeniowy gogli VR
- przewód HDMI
- przewód USB

- słuchawki stereo (zestaw)
- przewód zasilający
- ładowarka
- kamera
- przejściówka dla konsoli PlayStation5
- zestaw 5 gier pracujących na konsoli PlayStation4 oraz PlayStation5 korzystających z technologii VR

Gwarancja min. 12 m-ce,