**GKI.271.13.2019.AZK załącznik nr 6 do SIWZ**

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

1. **Informacje ogólne**
2. Zawarte w niniejszym załączniku informacje na temat parametrów i funkcji sprzętu są danymi minimalnymi - Zamawiający dopuszcza zaoferowanie towaru o rozszerzonych funkcjach i lepszych parametrach pod warunkiem, że spełniają one minimalne wymagania określone w niniejszym zamówieniu.
3. Jeżeli wykonawca stwierdzi, że użyte w SIWZ i w załącznikach do SIWZ parametry lub normy krajowe lub przenoszące na normy europejskie lub normy międzynarodowe mogą wskazywać na producentów produktów lub źródła ich pochodzenia to oznacza, że mają takie znaczenie, że parametry techniczne tak wskazanych produktów określają wymagane przez Zamawiającego minimalne oczekiwania co do jakości produktów, które mają być użyte do wykonania przedmiotu umowy. Wykonawca jest uprawniony do stosowania produktów równoważnych, przez które rozumie się takie, które posiadają parametry techniczne nie gorsze od tych wskazanych w SIWZ i w załącznikach do SIWZ , również dopuszcza się wykazanie normami równoważnymi w stosunku do tych wskazanych. Na Wykonawcy spoczywa ciężar wskazania „równoważności”.
4. Na potwierdzenie, ze oferowane przez wykonawcę dostawy spełniają wymagania określone przez Zamawiającego Wykonawca musi załączyć do oferty w przypadku rozwiązań równoważnych foldery, dane techniczne, certyfikaty lub deklaracje zgodności tego wyposażenia lub sprzętu, aby Zamawiający mógł sprawdzić czy odpowiadają one wymaganiom postawionym w dokumentacji przetargowej. Zaoferowane wyposażenie i sprzęt równoważne muszą odpowiadać, co do jakości wymogom sprzętów lub wyposażenia opisanych w dokumentacji przetargowej.
5. **Opis sprzętu**
6. **Magiczny dywan z pakietem FUN**
7. Interaktywne urządzenie projekcyjne, które zawiera w jednej zamkniętej obudowie wszystkie elementy niezbędne do pracy urządzenia, w tym czujnik ruchu, projektor i komputer. Do prawidłowego działania urządzenia nie dopuszcza się możliwości dołączania jakichkolwiek urządzeń zewnętrznych. Magiczny Dywan jako interaktywne urządzenie projekcyjne **musi spełniać funkcję podłogi i stołu interaktywnego.** Ze względów bezpieczeństwa nie dopuszcza się stosowania elementów ruchomych i luster mogących stanowić zagrożenie dla dzieci korzystających z podłogi interaktywnej. Sterowanie pracą urządzenia, w tym włączenie i wyłączanie oraz obsługa menu i wybór gier musi być realizowana za pomocą dostarczonego pilota zdalnego sterowania lub całkowicie interaktywnie (ruchem rąk i nóg).Wbudowana funkcja odtwarzania gier w trybie automatycznym, wbudowana funkcja automatycznego włączania i wyłączania urządzenia o zadanej godzinie, obsługa gier wyłącznie za pomocą ruchu ciała (rąk, nóg, głowy, itp.) bez 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, poprawność działania urządzenia w pomieszczania o wysokości od 2,5 do 5 metrów. Wbudowane nagłośnienie o mocy nie mniejszej niż 20 W. Możliwość podłączenia zewnętrznego systemu głośników. Możliwość podłączenia urządzenia 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 zalogowania się na urządzenie w celu przeprowadzenia ewentualnych akcji serwisowych. Standardowe zasilanie 230 V bez konieczności wydzielania dedykowanych linii zasilających. Wysokość pomieszczenia, w którym zamontowany zostanie sprzęt wynosi 3.03 m.
8. Opis gier:
9. GRA MIŚ SZUKA MIODU- Uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruwające pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskakuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową.
10. GRA KAMYCZKI- Zadaniem dziecka jest skakanie po kamyczkach w kolejności pojawiających się cyferek od 9 do 1. Aby zaznaczyć kamyczek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową.
11. GRA PIANINO- Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnego dźwięku poprzez tupnięcie nogą lub uderzenie ręką w odpowiedni klawisz.
12. GRA WODA - Zachęca dziecko do aktywności imitującej zachowania w wodzie. Dzieci mogą stąpać lub pływać w wodzie bez zamoczenia ubranka.
13. GRA PIŁKA NOŻNA- Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek.
14. GRA KWIATKI -Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się cyfry, w odpowiedniej kolejności od 1 do 9. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki.
15. GRA LITERKI- Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się litery alfabetu, w odpowiedniej kolejności od A do Z. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki.
16. GRA TROPICIELE ŚLADÓW- Dziecko tropi zwierzątka po ich śladach jakie zostawiają na planszy. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikają i grę należy rozpocząć od początku. Na końcu trasy wyznaczonej pojawiającymi się śladami pojawia się zwierzątko, które te ślady pozostawiło. Dzieci mogą więc zgadywać kogo tym razem tropią. Gra rozwija cierpliwość i dokładność.
17. GRA WESOŁE MINKI- Zadanie polega na znalezieniu smutnej minki i odczarowaniu jej na wesołą. Aby odczarować smutną minkę na wesołą dziecko musi klepnąć ją ręką lub tupnąć na nią nogą.
18. GRA MINKOWA PLANSZA- Gra polega na wypełnieniu całej planszy wesołymi minkami. Zadaniem dziecka jest odszukiwanie smutnych minek i odczarowanie ich na wesołe. Aby zamienić smutną minkę na wesołą należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką.
19. **Zestaw interaktywny – 4 sztuki**

Zestaw z przeznaczeniem do 4 sal przedszkolnych.

Cechy techniczne:

Monitor interaktywny o przekątnej 65 cali.

Najważniejsze cechy:·

1. wbudowany system Android 5.0;
2. funkcja 32 TOUCH - ze wsparciem aż 32 punktów dotyku;
3. żywotność panelu LED 50 tys. Godzin
4. powierzchnia ze szkła hartowanego 4mm z matową powłoką antyrefleksyjną;
5. system audio 2 x 15W;
6. rozdzielczość 4K 3840 x 2160;
7. rozwiązanie Plug & Play - bez potrzeby instalacji sterowników;
8. oprogramowanie interaktywne eMarker;

Specyfikacja monitora:

1. Panel LED 65";
2. Kontrast 1100:1;
3. Jasność 500cd/m2;
4. Proporcje obrazu 16:9;
5. Głębia kolorów 10 bit, 1,07 mld kolorów;
6. Tryb wyświetlania 16:9/4:3/punkt do punktu/pełny ekran;
7. Ekran szyba hartowana 4mm z powłoką Anti Glare;
8. Kąt widzenia 178°;
9. Żywotność panelu 50 000 h;
10. Czas reakcji 8ms;
11. Głośniki 2x15W;
12. Plug&Play;
13. Technologia dotyku IR;
14. Waga ok 68kg;
15. Wymiary 154,5 x 92,6 x 7,8 cm;
16. Wejścia: HDMI 2.0 x1; HDMI 1.0 x1; VGA x1; YPBPR x1; AV x1; USB 2.0 x2; USB 3.0 x2; RJ45 x1; Czytnik kart x1; Gniazdo Touch USB x1;
17. Wyjścia: AV-Out x1; wyjście słuchawkowe; SPDIF x1;
18. Wbudowany Android: Android 5.0 sklep Google Play; 6 punktów dotyku; Dual Cortex A53 Chipset; 1.5 GHz; 2Gb RAM; WiFi; 8 GB pamięci podręcznej; Wsparcie dla przeglądarek HTML 5; Wsparcie lokalne i online dla wysokich rozdzielczości video FullHD i 4K; Wsparcie lokalne i online dla odtwarzania muzyki.;
19. Dołączone akcesoria: Uchwyt montażowy ścienny 65" 600x400, Pilot z bateriami, Pisaki (2 szt), Magnetyczny uchwyt na pisaki, Przewód audio, Przewód HDMI, Przewód USB, Przewód VGA, Przewód zasilający, Otwory montażowe do instalacji kamery, Skrócona instrukcja obsługi.