

Gmina Września
ul. Ratuszowa 1, 62-300 Września
NIP: 789-10-01-386, Regon 631258069



WSZYSCY UCZESTNICY POSTĘPOWANIA

dotyczy: przetargu nieograniczonego poniżej równowartości 209.000 euro na zakup wyposażenia dla Zespołu Szkół w Otocznej: część 1 – meble szkolne, część 2 – sprzęt audiowizualny

Na podstawie art. 38 ust. 1 ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych (t.j. Dz. U. z 2015 r., poz. 2164 ze zmianami) oraz Specyfikacji Istotnych Warunków Zamówienia (siwz) wniesiono następujące pytania:

Części 2 – sprzęt audiowizualny

Pytanie 1

Monitor interaktywny:

- Jasność jest 400cd/m2, proponowana wartość min. 350 cd/m2
- Waga jest 45kg, proponowana wartość maksymalnie 52kg,
- Wymiary zewnętrzne jest 1544x939x99mm, proponowana wartość min. 1513x901x116mm

Proponowane parametry są porównywalne.

Oprogramowanie do monitora interaktywnego:

Wspierane systemy operacyjne – podany jest m.in. Linux, czy zamawiający dopuści oprogramowanie, które nie wspiera systemu Linux, ale wspiera pozostałe (Windows® XP SP3 (32 Bit), Windows Vista™ SP2 (32 albo 64 Bit) Windows® 7 (32 albo 64 Bit) albo Windows® 8 (32 albo 64 Bit) Mac OS 10.6.8, 10.7.2 (Intel))?

Język oprogramowania jest 50 dostępnych języków, proponowana wartość min 40 dostępnych języków. Czy zamawiający dopuści zmianę?

Tworzenie odrębnego profilu dla każdego użytkownika, możliwość zabezpieczenia profili hasłem. Czy zamawiający dopuści oprogramowanie nie posiadającej takiej funkcji?

Funkcja klasy online – prezentacja pulpitu nauczyciela osobą znajdującym się w innym miejscu za pomocą łącza internetowego. Czy zamawiający dopuści oprogramowanie nie posiadającej takiej funkcji?

Odpowiedź:

Zamawiający dopuszcza monitor interaktywny o wyżej wskazanych parametrach jako zgodny z SIWZ.

Pytanie 2

Czy zamawiający dopuści oprogramowanie o poniższej specyfikacji, które m.in posiada funkcje:

Twórcy oprogramowania dbają nie tylko o wysoką funkcjonalność i intuicyjność swojego produktu. Oprócz tego dokładają także wszelkich starań, by wszyscy użytkownicy – nawet ci niezaznajomieni z oprogramowaniem – jak najszybciej posiadli umiejętność wykorzystania potencjału jaki drzemie w interaktywnych rozwiązaniach. Dlatego producenci dostarczają szeroką gamę materiałów pomocniczych, które dostępne są poniżej.

Materiały dla demonstratorów

Materiały dla demonstratorów to zbiór dwóch plików przydatnych przy prezentacji funkcji oprogramowania. W środku skompresowanego pliku znajduje się skrypt demonstracji i arkusz , który warto wykorzystać podczas prezentacji.

Gotowe zajęcia

W powyższym pliku znajdują się zajęcia przygotowane z myślą o natychmiastowym wykorzystaniu na lekcji. Są to ćwiczenia przygotowane zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi poniżej. Te propozycje mają na celu zaznajomienie użytkownika z możliwościami oprogramowania i zainspirowanie go do stworzenia własnych ćwiczeń.

Blokowanie obiektów w osi – propozycja zajęcia opartego na blokowaniu obiektów w osi. Ćwiczenie polega na czytaniu ze zrozumieniem.

Blokuj i powielaj – propozycja zajęcia opartego na blokowaniu obiektów. Zadanie uczniów polega na skopiowaniu danego wzoru.

Brudnopis – propozycja zajęcia opartego na wykorzystaniu Brudnopisu Strony. Ćwiczenie polega na stworzeniu prognozy pogody.

Dopasowywanie par – propozycja zajęcia opartego na widzenie. Ćwiczenie polega na zapamiętywaniu położenia poszczególnych elementów.

Działania i efekty – propozycja zajęcia opartego na wykorzystaniu Działań i Efektów. Ćwiczenie polega na kojarzeniu.

Etykiety – propozycja zajęcia opartego na ustawianiu obiektów. Ćwiczenie polega na wiedzy geograficznej.

Generator losowy – propozycja zajęcia opartego na widzenie. Zabawa polega na odczytywaniu poleceń.

Historia – propozycja zajęcia opartego na ustawianiu tła arkusza. Ćwiczenie polega na umiejętności czytania.

Kształty – propozycja zajęcia opartego na wykorzystaniu Kształtów. Ćwiczenie polega na umiejętności odtworzenia wzoru.

Lista z odkrywaniem elementami – propozycja zajęcia opartego na Efektach i Działaniach. Ćwiczenie polega na umiejętności rozszyfrowania wskazówek.

Odkrywanie obrazka – propozycja zajęcia opartego na widzenie. Ćwiczenie polega na umiejętności zidentyfikowania miejsca przedstawionego na zdjęciu.

Opisywanie – propozycja zajęcia opartego na Banku zasobów multimedialnych i Narzędziach tekstowych. Ćwiczenie polega na umiejętności opisanie obrazka pojęciami z innego języka.

Tworzenie menu – propozycja zajęcia opartego na Działaniach.

Usuwanie wyrazów z tekstu – propozycja zajęcia opartego na narzędziu Usuwanie wyrazów z tekstu oraz Zbiorze słów. Ćwiczenie polega na wykorzystaniu kreatywności.

Wykresy – propozycja zajęcia opartego na widzenie. Ćwiczenie polega na zdolności do odczytywania i tworzenia wykresów.

To najnowsze oprogramowanie interaktywne do użytkowania w klasie, które jest kompatybilne z każdego typu tablicą multimedialną, projektorem i innymi urządzeniami. To najbardziej popularne oprogramowanie do tablic interaktywnych - tylko w 2012 roku na świecie sprzedano ponad 250000 licencji.

Obsługa jest bardzo intuicyjna - nie ma potrzeby spędzania długich godzin na nauce funkcjonalności. Pod jednym przyciskiem znajduje się dostęp do wszystkich funkcji każdego obiektu. Umożliwia nauczycielom przygotowywanie spersonalizowanych zajęć od zera, jak również zapewnia dostęp do szerokiej gamy materiałów, z których można korzystać od razu lub przystosować je do swoich potrzeb.

Może być używany na dowolnym urządzeniu interaktywnym - tam gdzie stosowane jest inne oprogramowanie może też działać oprogramowanie proponowane dając użytkownikom jednolite środowisko pracy w całej szkole zapewniające komfort pracy. Popularny format .iwb, który stał się standardem w oprogramowaniu tablic umożliwia import dowolnych materiałów, przygotowanych również w innym oprogramowaniu. Dodatkowo istnieje możliwość importu prezentacji bezpośrednio z plików .pptx.

Oprogramowanie posiada bank mediów składający się z ponad 4,500 materiałów, obszerną bazą przykładowych zadań gotowych do użycia, różnorodne narzędzia edycyjne takie jak efekty i bank widżetów oraz wiele ciekawych funkcji.

Wybrane funkcje oprogramowania:

Prawie 40 języków oprogramowania do wyboru

Ponad 4.500 materiałów w bazie

Rozpoznawanie pisma w j. polskim (przy korzystaniu z systemu Windows)

Przekształcanie tekstu na mowę

Rozpoznawanie rysowanych ręcznie kształtów

Bank widżetów - prostych gier i zabaw w formie mini aplikacji

Bogata baza efektów, za pomocą których można zmieniać obraz (np. rozmycie, fala, stary film)

Możliwość nakładania animacji na dowolny obiekt

Funkcja X-Ray (rentgen) ujawniająca różne warstwy obrazu po kolei

Odpowiedź:

Zamawiający dopuszcza wyżej określone oprogramowanie jako zgodne z SIWZ.

Z up. BURMISTRZA
Tomasz Koralewski



Referatu Zamówień Publicznych

URZĄD MIASTA I GMINY

ul. Ratuszowa 1, 62-300 Września, centrala (61) 640 40 40, sekretariat (61) 640 40 50, fax. (61) 640 40 44
e-mail: wrzesnia@wrzesnia.pl, www.wrzesnia.pl