



**ZAŁĄCZNIK NUMER 5 DO ZAPYTANIA OFERTOWEGO
SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA
- NUMER SPRAWY: GPNT/225/2017**

Przedmiot zamówienia stanowi wykonanie, dostarczenie i montaż stanowiska interaktywnego z dedykowaną grą edukacyjną na wystawie interaktywnej EduParku Centrum Edukacji dla Dzieci i Młodzieży znajdującej się w budynku „C” Gdańskiego Parku Naukowo-Technologicznego, przy ul. Trzy Lipy 3 w Gdańsku.

Stanowisko interaktywne będące stabilną, a za razem rozkładaną interaktywną, wielofunkcyjną tablicą multimedialną wraz z komputerem i projektorem, stanowiące centrum multimedialne, umożliwiające wyświetlanie prezentacji, filmów czy dowolnych aplikacji komputerowych.

Składany ekran do gry z wbudowanym nagłośnieniem stereo, komputerem (z łącznością WiFi, najnowszym stabilnym systemem operacyjnym w języku polskim, w pełni obsługującym pracę w domenie i kontrolę użytkowników, zcentralizowane zarządzanie oprogramowaniem i konfigurację systemu w technologii zasad grupy wraz z licencją producenta w zakresie umożliwiającym korzystanie z systemu operacyjnego przez Zamawiającego zgodnie z jego przeznaczeniem na czas nieokreślony), wysuwany wysięgnikiem na rzutnik, wyposażony w zestaw czujników uderzeń piłek. Konstrukcja odporna na czynniki zewnętrzne, mobilna (kółka).

Ekran o wymiarach:

- Szerokość nie mniej niż 170 cm, nie więcej niż 200 cm.
- Wysokość: nie mniej niż 200 cm, nie więcej niż 300 cm.
- Głębokość: maksymalna 100 cm.
- Preferowany kolor – biały.
- Wyposażony w zestaw czujników z dedykowanym interfejsem.
- W zestawie: zestaw piłek, płatek odgradzający, wiaderko na piłki.

Projektor ultrakrótkoogniskowy:

- Jasność projektora nie mniej niż 3600 AL.
- Technologia: LSD
- Rozdzielczość nie mniej niż: XGA, 1024 x 768, 4:3
- Przekątna: 61,5" - 116"
- Żywotność źródła światła nie mniej niż 3800 (tryb wysokiej jasności) / 5000h (tryb normalny) / 6000h (tryb ECO)
- Zoom/Focus: Cyfrowy 1,4x / Ręczny
- Język interfejsu użytkownika: Polski



- W zestawie: pilot do projektora.

Komputer:

- Płyta główna- SOC, DDR3, SATA3, USB 3.0, Mini-ITX lub równoważna
- Pamięć RAM - DDR3 nie mniej niż 4GB 1600MHz CL11
- Dysk SSD nie mniej niż SP600 32GB SATA3
- Karta WIFI 150Mbps
- Zasilacz - 350W /
- Wzmacniacz - 2 x 30W
- Interfejs Audio W zestawie: klawiatura i mysz bezprzewodowa, pilot do projektora, zestaw pilek, płotek odgradzający.

Przystawka interaktywna 2x3 Esprit Mobile lub równoważna

- Technologia: ultradźwięki, podczerwień
- Sposób obsługi: przy pomocy elektronicznego pióra
- Komunikacja z PC: USB
- Obsługiwana rozdzielczość nie mniejsza niż: 12800 x 9600
- Powierzchnia użycia: dowolna płaska
- Obszar roboczy (przekątna) nie mniejsza niż: 40-100”
- Liczba punktów kalibracji nie mniejsza niż: 4
- W zestawie: pióro cyfrowe, uchwyt mocujący, oprogramowanie na CD, kabel USB
- Gwarancja: 2 lata
- Niezbędne do działania okablowanie.

Dedykowana aplikacja – edukacyjna gra interaktywna przeznaczona w szczególności dla dzieci od 4 do 12 lat:

Zaprojektowana na potrzeby EduParku z licencją wyłączności i prawami autorskimi.

Gracze muszą trafić w ukryte na stanowisku laboratoryjnym przedmioty, które nie powinny się tam znaleźć. Unikalny sposób gry w polega na kontrolowaniu animacji komputerowych, wyświetlanych na interaktywnej platformie, za pomocą dowolnej piłki, którą można rzucać, pukać w ekran lub kopać. W tym samym czasie może grać nawet kilkanaście osób na raz. Gracze mają za zadanie trafiać piłkami w animowane elementy gry, które rozmieszczane są losowo przy każdej rozgrywce. W momencie trafienia w przedmiot, który nie pasuje do właściwego wyposażenia laboratorium przedmiot powiększa się i pęka jak balon wydając odgłos. W momencie trafienia w przedmiot będący



właściwym wyposażeniem laboratorium słycać doęłos błędu. Za kaędy trafiony niepasujący do stanowiska laboratoryjnego przedmiot naliczane sę punkty. Zaprojektowane sę trzy rżne stanowiska laboratoryjne – poziomy gry, kaędy kolejny dostępnym po przejściu poprzedniego i charakteryzujący się większą ilościę elementów, stopniem i skomplikowania elementów niepasujących. Po kaędym poziomie gry na ekranie wyświetla się ciekawostka dotycząca laboratorium lub sprzętu laboratoryjnego (nie mniej nię 15 rżnych ciekawostek), a w czasie bezczynności gry pojawiają się elementy stanowiska laboratoryjnego wykorzystane w grze z nazwą i krótkim opisem zastosowania. Istnieją trzy poziomy trudności gry, kaędy przewidujący możliwość gry wieloosobowej, oraz dodatkowy poziom przeznaczony w szczególności do rywalizacji grupowej. Pierwszy poziom trudności jest bez limitu czasu na poziom i bez kar czasowych za trafienie w przedmiot właściwy dla stanowiska laboratoryjnego, drugi poziom trudności, na kaędy poziom gry przewiduje limit czasu gry, brak kar czasowych za trafienie w przedmiot właściwy dla stanowiska laboratoryjnego, trzeci poziom trudności przewiduje określony limit czasu na kaędy poziom gry i kary czasowe za trafienie w przedmiot właściwy dla stanowiska laboratoryjnego. Ponadto istnieje opcja gry wieloosobowej przeznaczona w szczególności do rywalizacji grupowej np. klas szkolnych, opierająca się na jednej z plansz poziomów bądź dedykowanej planszy stanowiska laboratoryjnego, na której, w odrżnieniu od zwykłych poziomów gry, po trafieniu przedmiotów, które nie powinny znaleź się na stanowisku laboratoryjnym po kilku sekundach w losowych miejscach pojawiają się kolejne niepasujące przedmioty, ten tryb ma zawsze z góry określony czas gry. Kaędy wynik można zapisać imiennie na tablicy rekordów, a do kaędego poziomu trudności oraz do trybu gry wieloosobowej jest osobna lista rekordów (razem cztery osobne listy rekordów) – wpisywanie nazwy grającego następuje poprzez trafianie w odpowiednią literę alfabetu na ekranie po zakończeniu rozgrywki.

Dominiak Bielecki