

ES-NR-IV.ZP.D.272.48.2020.LB**załącznik nr 2 do SIWZ**

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia na dostawę oprogramowania unowocześniającego proces kształcenia, poprzez wdrożenie innowacyjnych metod kształcenia wykorzystujących nowoczesne technologie, dla uczniów i nauczycieli szkół podstawowych i średnich, na potrzeby Zamawiającego i Partnerów Projektu pn. „Mazowiecki program przygotowania szkół, nauczycieli i uczniów do nauczania zdalnego”.

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa oprogramowania edukacyjnego, w tym przeprowadzenie instruktażu umożliwiającego unowocześnienie procesu kształcenia poprzez wdrożenie innowacyjnych metod kształcenia wykorzystujących nowoczesne technologie, uzyskanie dodatkowych kwalifikacji rynkowych, wzrost kompetencji uczniów i nauczycieli, a tym samym wzbogacenie atrakcyjności oferty szkoły i jakości kształcenia w ramach projektu: „Mazowiecki program przygotowania szkół, nauczycieli i uczniów do nauczania zdalnego”, realizowanego w ramach X Osi Priorytetowej „Edukacja dla rozwoju regionu”, Działanie 10.1 „Kształcenie i rozwój dzieci i młodzieży, Poddziałanie 10.1.1 „Edukacja Ogólna”, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014 – 2020.

Lp.	Oprogramowanie edukacyjne wspierające naukę dla szkół podstawowych i średnich wraz z instruktażem dla nauczycieli, składające się z modułów:	Liczba elementów
1.	biologii człowieka	210
2.	biologii zwierząt	210
3.	biologii roślin	210
4.	chemii	210
5.	fizyki i astronomii	210
6.	geografii	210
7.	matematyki	210
8.	paleontologii i kultury	210

2. Wykonawca w ramach zamówienia musi dostarczyć nośniki z oprogramowaniem edukacyjnym lub udostępnić pliki instalacyjne i klucze produktu, udostępnić instrukcję w języku polskim oraz przeprowadzić instruktaż w zakresie obsługi oprogramowania dla nauczycieli. Liczba szkół, do których dostarczone zostanie oprogramowanie, uzależniona jest od faktu posiadania tożsamego oprogramowania przez daną szkołę. W przypadku posiadania przez szkołę pełnego pakietu oprogramowania – zamówienie na jej rzecz nie będzie realizowane, natomiast w przypadku posiadania niepełnego pakietu – zamówienie będzie realizowane wyłącznie w zakresie brakujących modułów. Liczba nauczycieli objętych instruktażem jest uzależniona od ilości szkół, a także ilości modułów, do których zostanie dostarczone oprogramowanie, przy czym maksymalna liczba nauczycieli wynosi 9 563.
3. Miejsce dostarczenia i przeprowadzenia instruktażu z obsługi oprogramowania wg załącznika nr 3 do umowy (dopuszcza się przeprowadzenie instruktarzy w formie zdalnej).

4. Zakres zamówienia obejmuje:

- 1) aplikację edukacyjną 3D na komputery/komputery przenośne oraz tablice interaktywne do nauki m.in.: biologii, chemii, fizyki i astronomii, geografii, matematyki oraz paleontologii i kultury dla uczniów szkół podstawowych i średnich;
- 2) wbudowane aplikacje, filmy edukacyjne, interaktywne modele (min. 1 000), materiały dźwiękowe oraz zadania;
- 3) bezpłatne aktualizacje oprogramowania i modułów przez okres min. 24 miesięcy od dnia odebrania oprogramowania przez szkołę;
- 4) min. 24 miesięczną gwarancję;
- 5) możliwość nagrywania filmów i robienia zdjęć;
- 6) nielimitowaną czasowo licencję umożliwiającą instalację na wszystkich urządzeniach w danej szkole;
- 7) wersje językowe: min. polską i angielską;
- 8) kompatybilność oprogramowania z Windows 10, lub równoważnym;
- 9) kompatybilność z MS Office lub równoważnym;
- 10) instruktaż z obsługi oraz wykorzystania aplikacji edukacyjnych dla każdej placówki wymienionej w pkt. 3.

5. Najważniejsze funkcje aplikacji:

- 1) rozszerzona rzeczywistość AR (ang. Augmented Reality – Rzeczywistość Rozszerzona);
- 2) zoom i obrót 3D modeli;
- 3) możliwość wpisywania własnych uwag do modeli.

6. Treści edukacyjne w ramach jednej aplikacji zawierają materiały do nauki m.in.:

- 1) biologii człowieka;
- 2) biologii zwierząt;
- 3) biologii roślin;
- 4) chemii (m.in. układ okresowy pierwiastków 3D, reakcje chemiczne);
- 5) fizyki i astronomii (m.in. układ Słoneczny, zaćmienie słońca, zaćmienie księżyca, planety, gwiazdy);
- 6) geografii (m.in. minerały, skały, atmosfera);
- 7) matematyki (m.in. bryły, przykłady konstrukcyjne);
- 8) paleontologii i kultury.