

załącznik nr 2 do SWZ
OR-D-III.272.105.2023.LB

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (OPZ)

I. Finansowanie zamówienia:

Zamówienie będzie realizowane w ramach projektu pn. „Mazowiecki program przygotowania szkół, nauczycieli i uczniów do nauczania zdalnego”, finansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014–2020, Oś priorytetowa X „Edukacja dla rozwoju regionu”, Działanie 10.1 „Kształcenie i rozwój dzieci i młodzieży”, Poddziałanie 10.1.1 „Edukacja ogólna” RPO WM 2014–2020.

II. Przedmiot zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest dostawa oprogramowania do nauki gry w szachy dla uczniów szkół publicznych zgłoszonych do projektu pn. „Mazowiecki program przygotowania szkół, nauczycieli i uczniów do nauczania zdalnego”.

A. Część I zamówienia: Dostawa 700 sztuk (licencji) oprogramowania do nauki gry w szachy dla początkujących do 149 szkół

1. Oprogramowanie umożliwi co najmniej:
 - naukę gry od podstaw (budowa szachownicy, rodzaje figur, rozmieszczenie figur na szachownicy, zasady poruszania się figurami, proste ćwiczenia debiuty, zasady bicia, tworzenia roszad, szach, mat, pat),
 - proste rozgrywki uczestnik – komputer,
 - ćwiczenia typu: mat w 1 ruchu (w 2 ruchach), mat konkretną figurą (konkretnymi figurami), uniknij mata i ćwiczenia matematyczne i nietypowe lub podobne,
 - rozgrywki między uczestnikami z zamkniętego zbioru uczestników,
 - rozgrywki online,
 - śledzenie progresu osiągnięć (osiąganie przez gracza danego poziomu zaawansowania).
2. Oprogramowanie zostanie dostarczone do szkół/placówek na nośnikach fizycznych (CD, DVD itp.) lub będzie możliwe do pobrania ze strony internetowej wskazanej przez dostawcę, z możliwością korzystania przez użytkownika bez dodatkowych opłat, po wpisaniu określonego klucza licencyjnego. Klucze licencyjne zostaną dostarczone wraz z nośnikami fizycznymi lub przesłane na podane przez zamawiającego adresy e-mail szkół/placówek, do których zostaną dostarczone nośniki.
3. Oprogramowanie może umożliwiać naukę, ćwiczenia i rozgrywki na wyższym poziomie zaawansowania, w szczególności jeśli przemawia za tym przyjęte przez wydawcę/autora/dystrybutora (itp.) rozwiązanie techniczne, jednak musi być dostosowane do możliwości początkującego gracza.
4. Oprogramowanie będzie umożliwiała naukę gry w szachy poprzez zabawę. W tym celu strona wizualna (interfejs, szata graficzna) oraz sposób prezentacji treści będą dostosowane do odbioru przez osoby w wieku od 7 roku życia.
5. Oprogramowanie zostanie dostarczone w polskiej wersji językowej (w przypadku dostarczenia wersji w innym języku musi istnieć możliwość wybrania polskiej wersji językowej).
6. Oprogramowanie będzie możliwe do korzystania na sprzęcie o następujących parametrach: procesor Pentium II 233, 32 MB RAM (16 MB wolnej pamięci), 16-bitowa karta dźwiękowa zgodna ze standardem soundblaster, napęd CD-ROM 16x, rozdzielczość ekranu 800x600 pikseli przy 16-bitowej głębi koloru, zgodność z WIN 98/ME/XP/Vista/Windows 7/8/10 i dostęp do Internetu.

7. W przypadku, gdy Wykonawca zadeklaruje w formularzu oferty dostęp do zasobów interaktywnych (ćwiczenia, i rozgrywki online w czasie rzeczywistym), to dostęp do tych zasobów dla korzystającego z danej licencji nie będzie krótszy niż 12 miesięcy. Dostęp będzie możliwy przez przeglądarkę internetową – aktualne wersje popularnych przeglądarek takich jak: Microsoft Edge, Mozilla FireFox, Google Chrome, Opera), a identyfikacja użytkownika będzie możliwa na podstawie źródłowego adresu IP lub z uwierzytelnieniem za pomocą loginu oraz hasła.
8. Termin dostawy – 30 dni licząc od dnia zawarcia umowy w sprawie udzielenia zamówienia publicznego.
9. Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia poprawnego działania dostępu do zasobów interaktywnych – jeżeli dotyczy.

Część I zamówienia - opcja

10. Zamawiający może skorzystać z całości lub określonej części opcji do 10% ilości sztuk (licencji) oprogramowania do nauki gry w szachy dla początkujących w terminie realizacji umowy. Wykonawca dostarczy przedmiot zamówienia objętego prawem opcji do maksymalnie 15 sztuk. W przypadku skorzystania z prawa opcji, Wykonawca zostanie poinformowany o miejscach dostaw sztuk/licencji oprogramowania, wraz z zawiadomieniem o skorzystaniu z prawa opcji. Zawiadomienie o skorzystaniu z prawa opcji zostanie przekazane Wykonawcy na piśmie. Warunki dotyczące przedmiotu zamówienia, określone dla zamówienia podstawowego, odnoszą się odpowiednio do zamówienia objętego prawem opcji. Dostawa przedmiotu zamówienia objętego opcją nastąpi na warunkach i po cenach jednostkowych podanych w Formularzu oferty Wykonawcy.

B. Część II zamówienia: Dostawa 93 sztuk (licencji) oprogramowania do nauki gry w szachy dla średniozaawansowanych do 23 sztuk

1. Oprogramowanie umożliwi co najmniej:
 - naukę gry osobom, które znają zasady poruszania się figurami na szachownicy, umieją rozegrać całą partię stosując podstawowe debiuty, bicia, roszady, oraz zakończyć grę matem,
 - rozgrywki uczestnik – komputer na poziomie średnim z wykorzystaniem silnika szachowego,
 - ćwiczenia typu: mat w więcej niż w 2 ruchach, akcje taktyczne co najmniej 3 figurami, końcówki z określoną liczbą figur,
 - silnik szachowy - pow. 3000 pkt ELO w dowolnym uznanym rankingu na dzień złożenia oferty lub wykorzystanie mechanizmu sztucznej inteligencji,
 - automatyczną analizę partii gry,
 - dostęp do bazy danych rozegranych gier,
 - rozgrywki między uczestnikami online,
 - śledzenie progresu osiągnięć (osiąganie przez gracza danego poziomu zaawansowania).
2. Oprogramowanie zostanie dostarczone do szkół/placówek na nośnikach fizycznych (DVD) lub będzie możliwe do pobrania ze strony internetowej wskazanej przez dostawcę, z możliwością korzystania przez użytkownika bez dodatkowych opłat, po wpisaniu określonego klucza licencyjnego. Klucze licencyjne zostaną dostarczone wraz z nośnikami fizycznymi lub przesłane na podane przez zamawiającego adresy e-mail szkół/placówek, do których zostaną dostarczone nośniki.
3. Oprogramowanie może umożliwiać naukę, ćwiczenia i rozgrywki na wyższym, niż określony w ust. 1, poziomie zaawansowania, w szczególności jeśli przemawia za tym przyjęte przez wydawcę/autora/dystrybutora (itp.) rozwiązanie techniczne, jednak musi być dostosowane do możliwości początkującego gracza.

4. Oprogramowanie będzie umożliwiała naukę gry w szachy poprzez zabawę. W tym celu strona wizualna (interfejs, szata graficzna) oraz sposób prezentacji treści będą dostosowane do odbioru przez osoby w wieku od 12 roku życia.
5. Oprogramowanie zostanie dostarczone w polskiej wersji językowej (w przypadku dostarczenia wersji w innym języku musi istnieć możliwość wybrania polskiej wersji językowej).
6. Oprogramowanie będzie możliwe do korzystania na sprzęcie o następujących parametrach: PC Intel i3, i5, i7, i9 lub Ryzen 3, 7/9, 8 GB RAM, Windows 11, 10 z 64-bit lub 8.1 (32- lub 64-bitowy), Windows Media Player, karta graficzna z 512 MB RAM lub 1 GB RAM, karta graficzna RTX do odtwarzania w czasie rzeczywistym Raytrace board, napęd DVD-ROM i dostęp do Internetu.
7. W przypadku, gdy Wykonawca zadeklaruje w formularzu oferty dostęp do zasobów interaktywnych (ćwiczenia, i rozgrywki online w czasie rzeczywistym), to dostęp do tych zasobów dla korzystającego z danej licencji nie będzie krótszy niż 12 miesięcy. Dostęp będzie możliwy przez przeglądarkę internetową – aktualne wersje popularnych przeglądarek takich jak: Microsoft Edge, Mozilla FireFox, Google Chrome, Opera), a identyfikacja użytkownika będzie możliwa na podstawie źródłowego adresu IP lub z uwierzytelnieniem za pomocą loginu oraz hasła.
8. Termin dostawy – 30 dni licząc od dnia zawarcia umowy w sprawie udzielenia zamówienia publicznego.
9. Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia poprawnego działania dostępu do zasobów interaktywnych – jeżeli dotyczy.

Część II zamówienia - opcja

10. Zamawiający może skorzystać z całości lub określonej części opcji do 20% ilości sztuk (licencji) oprogramowania do nauki gry w szachy dla średniozaawansowanych w terminie realizacji umowy. Wykonawca dostarczy przedmiot zamówienia objętego prawem opcji do maksymalnie 5 sztuk. W przypadku skorzystania z prawa opcji, Wykonawca zostanie poinformowany o miejscach dostaw sztuk/licencji oprogramowania, wraz z zawiadomieniem o skorzystaniu z prawa opcji. Zawiadomienie o skorzystaniu z prawa opcji zostanie przekazane Wykonawcy na piśmie. Warunki dotyczące przedmiotu zamówienia, określone dla zamówienia podstawowego, odnoszą się odpowiednio do zamówienia objętego prawem opcji. Dostawa przedmiotu zamówienia objętego opcją nastąpi na warunkach i po cenach jednostkowych podanych w Formularzu oferty Wykonawcy.