



## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

### 1. Określenie przedmiotu zamówienia.

Przedmiotem zamówienia jest: **Dostawa aplikacji edukacyjnych 3D na tablice interaktywne do 8 szkół podstawowych w Gdyni w ramach projektu: „Małe skrzydła, wysokie loty – program kompleksowego wsparcia szkół podstawowych w Gdyni” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego 2014-2020.**

### 2. Cel:

- Zakupione pomoce dydaktyczne przyczynią się do rozwoju umiejętności uczniów w zakresie nauk przyrodniczych i kompetencji cyfrowych w zakresie TIK.
- Aplikacje edukacyjne 3D na tablice interaktywne posłużą m.in. do nauki biologii, chemii, fizyki i astronomii, geografii i matematyki. Dzięki nim uczeń będzie mógł dokładnie obejrzeć (w funkcji zoom i obrotu 3D) np. model skóry ludzkiej i „wniknąć” w najbardziej drobne elementy.
- Prostsze przyswajanie materiału oraz pogłębianie i ćwiczenie wiedzy poprzez zabawę.

### 3. Miejsce realizacji

Dostawa aplikacji edukacyjnych 3D do 8 szkół podstawowych w Gdyni tj.:

- 1) Szkoła Podstawowa nr 6, ul. Cechowa 22, 81-194 Gdynia
- 2) Szkoła Podstawowa nr 10, ul. Morska 192, 81-067 Gdynia
- 3) Szkoła Podstawowa nr 13, ul. Halicka 8, 81-506 Gdynia
- 4) Szkoła Podstawowa nr 23, ul. Grottgera 19, 81-438 Gdynia
- 5) Szkoła Podstawowa nr 33, ul. Godebskiego 8, 81-134 Gdynia
- 6) Szkoła Podstawowa nr 34, ul. Cylkowskiego 5, 81-465 Gdynia
- 7) Szkoła Podstawowa nr 35, ul. Uczniowska 1, 81-647 Gdynia
- 8) Szkoła Podstawowa nr 39, ul. Adm. Unruga 88 a, 81-153 Gdynia

4. Wykonawca w ramach zamówienia musi podłączyć i uruchomić aplikacje edukacyjne.

### 5. Zakres zamówienia obejmuje:

- 1) aplikacje edukacyjne 3D na tablice interaktywne m.in. do nauki biologii, chemii, fizyki i astronomii, geografii i matematyki;



- 2) wbudowane aplikacje, filmy edukacyjne, interaktywne modele 3D (min 1000), materiały dźwiękowe oraz zadania;
- 3) bezpłatne aktualizacje do min. 5 lat od dnia zakupu aplikacji;
- 4) możliwość nagrywania filmów i robienia zdjęć;
- 5) nielimitowana czasowo licencja;
- 6) możliwość wykorzystania jednej licencji, w danej placówce, na dowolną ilość urządzeń;
- 7) wersje językowe- min. polska i angielska;
- 8) kompatybilność oprogramowania z Windows 8.1 lub nowszym, lub równoważnym;
- 9) kompatybilność z MS Office lub równoważnym;
- 10) szkolenie instruktażowe z obsługi oraz wykorzystania aplikacji edukacyjnych w każdej placówce wymienionej w pkt. 3 jako miejsce realizacji;
- 11) najważniejsze funkcje aplikacji:
  - rozszerzona rzeczywistość AR (ang. Augmented Reality – Rzeczywistość Rozszerzona),
  - zoom i obrót 3D modeli,
  - możliwość wpisywania własnych uwag do modeli,
- 12) treści edukacyjne w ramach jednej aplikacji zawierają materiały do nauki m.in.:
  - biologii (biologia człowieka, zwierząt i roślin),
  - chemii (m. in. układ okresowy pierwiastków 3D, reakcje chemiczne),
  - fizyki i astronomii (m. In. Układ Słoneczny, zaćmienie Słońca, zaćmienie Księżyca, planety, gwiazdy),
  - geografii (m.in. minerały, skały, atmosfera),
  - matematyki (m.in. bryły, przykłady konstrukcyjne)