



Nr sprawy: AD.331/MIDI/8/2015

FORMULARZ ASORTYMENTOWO-CENOWY - ZAŁĄCZNIK NR 2.

Lp.	Przedmiot zamówienia	(Charakterystyka przedmiotu zamówienia, opis, parametry, funkcjonalności wymagane przez Zamawiającego)	Parametry wymagane TAK/NIE	Opis oferowanego przedmiotu: (producent nazwa, model, parametry, oferowane , itp.)	Jednostka	Ilość	Cena jednostkowa netto	Wartość netto	
1	Pracownia języka angielskiego	<b>Moduł pracowni języka angielskiego dostawa programów/kursów do nauki języków dla dla dwóch grup wiekowych.</b>			moduł/komplet	1	0,00 zł	0,00 zł	
		<p>1. E-kursy językowe na platformie elearningowej dla młodzieży i dorosłych (+12): Minimalna ilość sztuk: 700 jednorazowych kodów dostępu rocznie przez 7 lat</p> <p>2. E-kursy językowe na platformie elearningowej dla dzieci. Min. ilość sztuk: 700 jednorazowych kodów dostępu rocznie przez 7 lat</p>	<p>E-kursy językowe na platformie elearningowej: Angielski- poziomy A1 - B2 Niemiecki - poziomy A1 -B1 Hiszpański - poziomy A1 - B1 Francuski - poziom A1- A2 Włoski - poziom A1- A2</p> <p>E-kursy językowe na platformie elearningowej: - multimedialny podręcznik do nauki angielskiego dla dzieci w wieku 6-12 lat - multimedialny podręcznik do nauki angielskiego dla przedszkolaków 4-5 lat</p>	Tak					
ani robotyki.	<b>Opis Modułu pracowni techniki - kreatywności klocków z elementami robotyki. :</b>								
	Cel główny:	Pracownia techniki - kreatywności klocków powinna odpowiednio zaprojektowana pod kątem rozwoju kompetencji twórczych ze szczególnym uwzględnieniem ćwiczeń operacji umysłowych np. abstrahowania, wzmacnianie umiejętności pracy grupowej, rozwój ekspresji słownej, rozwój motoryki małej, wzmocnienie motywacji zadaniowej i wytrwałości, rozwój inteligencji emocjonalnej, ogólny rozwój dziecka i jego nauka poprzez zabawę.	Tak						
	Adresat / ilość uczestników:	Zajęcia kierowane do dzieci wieku 4 - 13 lat, w dwóch grupach wiekowych: 4 - 6 i 6 - 13 o liczebności do 15 osób każda. Zajęcia powinny być prowadzone w grupach 3 osobowych lub jednej 15 osobowej grupie jednocześnie.	Tak						
	Forma / miejsce / czas trwania zajęć:	Praca w grupach, manualna praca indywidualna dziecka / Sala z wykładziną podłogową, siedziska w postaci kolorowych puf / 90 minut.	Tak						
	Części, przebieg i czas zajęć / objętość zajęć:	Powitanie i rozgrzewka z programem min. 4 (czas 25 min), podział i zajęcia w grupach (min. 15 min), ćwiczenia z użyciem klocków: (min. 2 x 20 min), podsumowanie i zakończenie zajęć (10 min).	Tak						
	<b>Wyposażenie modułu pracowni będące przedmiotem zamówienia:</b>								
	1. Zestaw uniwersalny klocków – zabawa. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw pozwalający na zabawę i naukę poprzez budowanie i liczenie. Zestaw musi zawierać m.in.: podwozie pojazdu o zaokrąglonych krawędziach i z obracającymi się kołami, min. 2 x elementy przedstawiające okna, 1 x figurka psa (min. 4 cm), 1 x figurka chłopca (min. 5 cm), 3 x klocki z numerami, 3 x klocki z nadrukami odpowiadające klockom numerowanym, dodatkowe klocki konstrukcyjne. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak						
2. Zestaw klocków - podstawa. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw pozwalający na zabawę poprzez budowanie samodzielnie i według własnej inwencji. Zestaw musi zawierać: min. 80 sztuk klocków o różnych rozmiarach w następujących kolorach: czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim, pomarańczowym, jasnozielonym, białym i czarnym. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak							
3. Zestaw klocków - farma. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw pozwalający na zabawę odtwarzającą życie w wiejskim gospodarstwie. Zestaw musi zawierać min.: kolorowe figurki rolnika i dziecka, konia, cielęcia, krowy, kury i kota oraz pojazd ciągnika. Ponadto zestaw powinien zawierać elementy i klocki pozwalające na budowę zadaszanych budowli: stodoły z wyciągarką siana, domu z otwieranymi oknami, stajni, ciągnika, ogrodzenia oraz elementów mebli ogrodowych. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak							
4. Zestaw klocków – budowa. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw umożliwiający zabawę w roboty budowlane. Zestaw musi zawierać min.: 2 x figurki robotników, znak i pacholek drogowy, małe płyty budowlane, 2 x pojazdy budowlane (ciągarówka, ładowarka) i różnorodne klocki emitujące cęgy, z których będą tworzone budowle. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak							
5. Podstawa do budowania. Ilość: 9 sztuk.	Płyta z tworzywa sztucznego w kolorze zielonym w wymiarach (38 x 38 cm), dedykowana w/w zestawom klocków.	Tak							

Pracownia techniki - kreatywności klocków z element:	6. Zestaw klocków kreatywnych. Ilość: 18 sztuk.	Zestaw umożliwiający inspirację i możliwości kreatywnego tworzenia. Zestaw musi zawierać min.: 700 klocków w różnych kolorach, w tym klocki okien i drzwi oraz innych elementów specjalnych. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak	moduł/komplet	1	0,00 zł	0,00 zł
	7. Zestaw klocków – ładowarka-wywrotka. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw umożliwiający złożenie dwóch maszyn budowlanych (ładowarka i wywrotka). Zestaw musi zawierać min.: 2 x figurki pracowników budowy, elementy konstrukcyjne do budowy min. 2 maszyn budowlanych, elementy znaków ostrzegawczych, narzędzi, wydobywanych elementów i akcesoriów (np. kask, kilof). Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak				
	8. Zestaw klocków – wóz strażacki. Ilość: 9 sztuk.	Zestaw umożliwiający budowę wozu strażackiego. Zestaw musi zawierać min.: 2 x figurki strażaków, akcesoria: np. hydrant, sprzęt gaśniczy, topór, gaśnicę i piłę, elementy klocków pozwalające na zbudowanie wozu strażackiego z wydłużaną drabiną i obrotową podstawą, chowanym przewodem i otwieranym schowkiem. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak				
	9. Zestaw klocków - dwupiętrowy dom. Ilość: 9 sztuk	Zestaw umożliwiający budowę dwupiętrowego domu. Zestaw musi zawierać min. 600 klocków pozwalający na budowę wnętrza domu: salonu, łazienki, kuchni, sypialni oraz tarasu i ogrodu, 3 x figurki osób, figurki zwierząt domowych. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak				
	10. Podstawa do budowania. Ilość: 9 sztuk.	Płyta z tworzywa sztucznego w kolorze zielonym w wymiarach (25 x 25 cm), dedykowana w/w zestawom klocków.	Tak				
	11. Pojemnik z tworzywa sztucznego do przechowywania zestawów klockowych ilość 6 sztuk.	Trwałe plastikowe skrzynki z przezroczystą przykrywą do przechowywania zestawów klocków. Skrzynka wyposażona w otwory odpływowe (możliwość mycia klocków w pojemnikach). Wymiary min.: 16,5 x 30 x 25 (cm). 18 sztuk.	Tak				
	12. Konsola gier wideo z kontrolerem ruchu. Ilość 2 sztuki	Konsola umożliwiająca dostęp do: gier, telewizji, słuchania muzyki, korzystania z aplikacji rozrywkowych (np. Skype, Internet Explorer, Youtube, OneDrive) z możliwością przełączania się między aplikacjami lub umieszczenia dwóch obok siebie. Zastosowanie - technologii głosowych, wizualnych.	Tak				
	Specyfikacja:	konsola gier z kontrolerem ruchu rozpoznającym postać gracza.					
	Processor:	min. 8-rdzeniowy procesor x86-64					
	Pamięć RAM / Pamięć dysku:	min. 8 GB DDR3 / min. 500 GB HDD					
	Karta graficzna:	silnik 1,24 TFLOPS					
	Napęd optyczny:	Blu-Ray 6xCAV, DVD 8xCAV.					
	Łączność bezprzewodowa:	Tak. Wi-Fi 802.11 b/g/n, Wi-Fi Direct, Bluetooth 2.1 EDR					
	Wejścia/Wyjścia:	2x HDMI, wyjście optyczne audio S/PDIF, 2x USB 3.0, AUX, Ethernet.					
Funkcje dodatkowe:	sterowanie głosem i gestami, możliwość sterowania smartfonem lub tabletem, możliwość korzystania z komunikatora (np. Skype) i przeglądarki internetowej.						
W zestawie:	Konsola gier, 2 x bezprzewodowy kontroler (1 sztuka dodatkowa - zapasowa), 2 sztuki zestaw słuchawkowy, kabel HDMI, kabel zasilający, 14 sztuk gier.						
Gwarancja:	min. 24 miesiące. Door to door	Tak					
13. Licencja na używanie autorskich programów edukacyjnych pracowni kreatywności obejmująca:	7 letni okres praw na używanie programów nauczania z dostępem do internetowej platformy technicznej (e-learning) udostępniającej: min. 12 ćwiczeń z możliwością regularnego aktualizowania i korzystania z profesjonalnych materiałów dydaktycznych, korzystanie z konspektu i instrukcji „krok po kroku” dla nauczyciela pomocnego w przygotowaniu i prowadzeniu zajęć, wykonywania ćwiczeń i przygotowania materiałów używanych w ćwiczeniach. Licencja obejmuje również doradztwo i wsparcie techniczne w okresie objętych licencją						
14. Szkolenie pracowników zamawiającego, uruchomienie pracowni.	Dostawca pracowni zobowiązany będzie do przeprowadzenia min. 1 dniowego szkolenia. Dostawca zobowiązany będzie do uruchomienia pracowni tj. instalacji zakupywanych licencji i oprogramowania, programów itp. oraz przeprowadzenie dwóch lekcji pokazowych dla przedstawicieli mediów i podczas oficjalnego otwarcia działalności.						
Uwagi:	Wszystkie dostarczane materiały zarówno dla dzieci jak i nauczycieli muszą być dostarczone w języku polskim.	Tak					

3	Pracownia techniki - robotyki.	<b>Opis Modułu pracowni techniki - robotyki:</b>					
		Cel główny:	Pracownia techniki - robotyki, <b>jako uzupełnienie Modułu pracowni techniki - kreatywności klocków</b> , powinna być odpowiednio zaprojektowana i wyposażona w kierunku realizowania prostych i złożonych zadań projektowych i inżyniersko-technicznych. Zajęcia realizowane w pracowni mają rozwijać umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów, umożliwiać poznanie zasad konstruowania prostych i złożonych mechanizmów, naukę podstaw programowania robotów, usystematyzowanie i praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu matematyki, fizyki i informatyki. Pracownia ma służyć rozwijaniu umiejętności obsługi komputera, pracy grupowej, motoryki manualnej, rozwoju kompetencji twórczych. Projektowanie i budowa robotów z wykorzystaniem silników, czujników, przekładni, kół, osi i innych technicznych składników,	Tak			
		Adresat / ilość uczestników:	Program zajęć powinien być adresowany i odpowiednio dopasowany poziomem zaawansowania ćwiczeń i zadań do osób w trzech grupach wiekowych: 8 - 10 lat, 10 - 14 i 14+ o liczebności do max. 18 osób każda. Zajęcia powinny być tak zaprojektowane, aby mogły być prowadzone w grupach 2 osobowych lub jednej 15 osobowej grupie jednocześnie.	Tak			
		Forma / miejsce / czas trwania zajęć:	Praca w grupach dwu osobowych max. do 18 osób. Pracownia wyposażona w dwuosobowe stanowiska (stoly z krzesłami) oraz zestawy komputerowe PC. Zajęcia lekcyjne w ilości: dla grupy (8-10 lat) 12 lekcji po 1 h zegarowej, dla grupy (10-14 lat) 24 lekcje po 2 h zegarowe, dla grupy (14+) 24 lekcje po 2 h zegarowe.	Tak			
		Metody pracy / materiały:	Praca metodami inżynierskimi: budowa, testowanie, korekcja błędów, poprawa projektu, zajęcia warsztatowe w grupach, prezentacje multimedialne, instrukcje multimedialne.	Tak			
		<b>Wyposażenie pracowni będące przedmiotem zamówienia:</b>					
		1. Zestaw klocków – konstrukcje. Ilość 11 sztuk.	Zestaw klocków powinien umożliwiać budowanie prostych modeli i programowanie ich motoryki z wykorzystaniem komputera PC. Zestaw musi zawierać min.: 150 sztuk elementów pozwalających na przeprowadzenie min. 12 działań tematycznych. Dołączone akcesoria łącznie dla 11 sztuk zamawianych zestawów. 9 x silnik, 9 x czujnik ruchu, 9 x czujnik przechyłu, 6 x moduł USB. Programowa licencja wielostanowiskowa pozwalająca na instalację oprogramowania na dowolnej liczbie komputerów w placówce ważna dla zestawu zakupionych klocków. Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak			
		2. Zestaw klocków – robotyka. Ilość 11 sztuk.	Zestaw klocków powinien pozwalać na jego zastosowanie na zajęciach pozalekcyjnych polegających na budowaniu, programowaniu i testowaniu rozwiązań opartych na technologii i robotyce. Zestaw musi zawierać min.: 540 elementów w tym:  1 x mini komputer pozwalający na programowanie i sterowanie robotem, zbieranie danych z czujników, posiadający narzędzia do aktywizacji i wizualizacji danych pomiarowych, posiadający min. następujące parametry i funkcjonalności: podświetlany trzema kolorami 6-przyciskowy interfejs użytkownika, monochromatyczny wyświetlacz (178 x 128 px), wbudowany głośnik, procesor ARM 9, 300 MHz, system operacyjny: Linux, 16 MB pamięci Flash i 64 MB pamięci RAM, czytnik kart mini-SD (do 32 GB pojemności), komunikacja z komputerem za pomocą USB i Bluetooth, opcjonalnie poprzez WiFi, host USB 2.0 - wsparcie dla kaskadowego łączenia kostek, możliwość podłączenia karty WiFi lub klasycznej pamięci USB, 4 gniazda na urządzenia wejściowe (czujniki) z możliwością odczytu do 1000 próbek na sekundę, 4 gniazda do podłączenia silników i innych urządzeń wyjściowych.  2 x duże interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu. 1 x średnie interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu. 1 x ultradźwiękowy czujnik odległości. 1 x czujnik światła/koloru 1 x żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu, 2 x czujnik dotyku, 1 x dedykowany akumulator, 1 x kulka podporowa, klocki i elementy pozwalające na budowę różnorodnych maszyn i konstrukcji kable połączeniowe, instrukcja budowy robota mobilnego z modułami. Licencja wielostanowiskowa pozwalająca na zainstalowanie aplikacji na wszystkich komputerach w placówce pozwalające na programowanie robotów w języku graficznym tj. układaniu sekwencji ikon reprezentujących kolejne polecenia dla robota dla prostych aplikacji jak i rozbudowanych i skomplikowanych algorytmów. Dołączone akcesoria łącznie dla 11 sztuk zamawianych zestawów: - 9 x duży interaktywny serwomotor, - 9 x średni serwomotor - 8 x ładowarka AA - komplet akumulatorów AA Zestaw powinien posiadać opakowanie (pudełko) wielokrotnego użytku z trwałego plastiku.	Tak			
		3. Licencja na używanie autorskich programów edukacyjnych pracowni kreatywności obejmująca:	7 letni okres praw na używanie programów nauczania z dostępem do internetowej platformy technicznej (e-learning) udostępniającej: min. 60 ćwiczeń z możliwością regularnego aktualizowania i korzystania z profesjonalnych materiałów dydaktycznych, korzystanie z konspektu i instrukcji „krok po kroku” dla nauczyciela pomocnego w przygotowaniu do prowadzeniu zajęć, wykonywania ćwiczeń i przygotowania materiałów używanych w ćwiczeniach. Licencja obejmuje również doradztwo i wsparcie techniczne w okresie objętych licencją.	Tak			
		4. Szkolenie pracowników zamawiającego, uruchomienie pracowni.	Dostawca pracowni zobowiązany będzie do przeprowadzenia min. 1 dniowego szkolenia.  Dostawca zobowiązany będzie do uruchomienia pracowni tj. instalacji zakupywanych licencji i oprogramowania, programów itp. oraz przeprowadzenie dwóch lekcji pokazowych dla przedstawicieli mediów i podczas oficjalnego otwarcia działalności.	Tak			
<b>Uwagi:</b>	Wszystkie dostarczane materiały zarówno dla dzieci jak i nauczycieli muszą być dostarczone w języku polskim.	Tak					
			moduł/komplet	1	0,00	0,00	

Moduł pracowni sztuki - opis:					
Cel główny:	Zaprojektowanie i wdrożenie programu środowiskowego umożliwiającego dostrzeganie, odbieranie i przeżywanie aktywności związanych ze sztuką (w tym muzyką); inspirowanie twórczego działania, pobudzanie wyobraźni i ekspresji, stymulowanie kreatywności i niezależności poprzez obcowanie ze sztuką i muzyką, jej tworzenie; poznawanie różnorodnych zagadnień związanych ze sztuką i muzyką. Muzyka jako dziedzina z pogranicza sztuki i informatyki, która poprzez zastosowanie nowoczesnych metod tworzenia i odbioru dostępna jest dla każdego bez względu na pozycję społeczną oraz status materialny; wzbudzenie zainteresowania muzyką, tworzeniem muzyki, pracą kreatywną rozwijanie wrażliwości muzycznej; ukazanie skomplikowanych, abstrakcyjnych zagadnień związanych z muzyką w prosty, nowoczesny i graficzny sposób. Rozwijanie indywidualnych zdolności i zainteresowań młodzieży; ukazanie sztuki jako integralnego elementu życia codziennego, społecznego będącego jednocześnie wyróżnikiem indywidualności jednostki.	Tak			
Adresat / ilość uczestników:	<b>Program powinien być adresowany do dwóch grup wiekowych oraz zależnie od zaawansowania, grupa podstawowa: dzieci w przedziale wiekowym 9-11 lat, grupa zaawansowana: dzieci w przedziale wiekowym 12-14 lat.</b>	Tak			
Forma / miejsce / czas trwania zajęć:	Zajęcia organizowane raz w tygodniu. Zajęcia w charakterze działalności praktycznej dla dwóch grup wiekowych. Dodatkowo przyspieszone kursy dla zaawansowanych w ferie i wakacje. Liczba godzin: grupa podstawowa: 48 godziny zegarowe w roku szkolnym, raz w tygodniu po 2 godziny zajęć; Grupa zaawansowana: 72 godziny zegarowe w roku szkolnym, raz w tygodniu po 3 godziny zajęć.	Tak			
Metody pracy / materiały:	Metody pracy: zajęcia warsztatowe w grupach 12 osobowych; odsłuchiwanie licznych przykładów nagrań dźwiękowych; ćwiczenia praktyczne przy 6 dwuosobowych stanowiskach. Materiały: Scenariusze zajęć / prezentacje; karty pracy dla uczestników w ilości min. 48 sztuk.	Tak			
<b>Wyposażenie pięciu dwustanowiowych modułów pracowni sztuki/muzyki - opis i ilości będące przedmiotem zamówienia: UWAGA ! Podane poniżej ilości wyposażenia (tablety, interfejsy audio, monitory studyjne, klawiatura sterująca MIDI, rejestrator audio i projektor z ekranem) stanowią całkowitą ilość sztuk wchodzących w skład 5 modułów pracowni sztuki/muzyki i nie należy ich dodatkowo przemnażać przy obliczaniu ceny jednostkowej modułu tej pracowni.</b>					
1. Tablet. Ilość 11 sztuk.	System operacyjny/pojemność dysku: np. iOS7 lub równoważny /32 GB				
Wymiar i masa: (wysokość/szerokość/grubość):	nie więcej niż: 240/170/8 (mm). Masa max. 478 g.				
Wyświetlacz / rozdzielczość:	przekątna min: 9,7 cala z podświetleniem LED, w technologii IPS. / Rozdzielczość 2048 na 1536 pikseli przy 264 pikselach na cal (ppi). Powłoka oleofobowa odporna na odciski palców.				
Procesor:	Architektura 64-bitowa i koprocesorem ruchu.				
Komunikacja bezprzewodowa	Tak. Wi-Fi (802.11a/b/g/n)				
Kamera, zdjęcia i nagrywanie video:	Zdjęcia o rozdzielczości 1,2 MP – 5 MP; Pięcioelementowy obiektyw; Światło przysłony f/2,4; Hybrydowy filtr IR; Autofokus; Zdjęcia HDR; Wideo o rozdzielczości HD 720p; Nagrywanie wideo w formacie HD 1080p; 3-krotne powiększenie wideo; Wykrywanie twarzy; Stabilizacja wideo; Ustawianie ostrości wideo i zdjęć; Czujnik BSI; Sterowanie ekspozycją nagrań wideo i zdjęć; Dodawanie geoznaczników do zdjęć i wideo; Wideo rozmowy w sieci Wi-Fi i komórkowej.				
Złącza oraz interfejsy wejścia/wyjścia:	Mikrofon. Gniazdo słuchawek stereo minijack 3,5 mm. Wbudowane dwa głośniki. Tacka na kartę nano-SIM. Złącze komunikacyjno-zasilające.				
Zasilanie/bateria:	Wbudowana bateria litowo-polimerowa o pojemności min. 32,4 Wh (do wielokrotnego ładowania). Do 10 godzin przeglądania Internetu przez sieć Wi-Fi, oglądania filmów lub słuchania muzyki. Do 9 godzin przeglądania Internetu przez sieć komórkową. Ładowanie przez zasilacz lub przewód USB podłączony do komputera.				
Czujniki:	Żyroskop trójosiowy; Przyspieszeniometer; Czujnik oświetlenia zewnętrznego.				
Odtwarzanie dźwięku / obsługiwane formaty audio:	Pasma przenoszenia: od 20 Hz do 20 000 Hz. / AAC (od 8 do 320 kb/s), Protected AAC, HE-AAC, MP3 (od 8 do 320 kb/s), MP3 VBR, Audible (formaty 2, 3, 4, Audible Enhanced Audio, AAX i AAX+), AIFF i WAV.				
Obsługiwane formaty plików min.:	.jpg, .tiff, .gif (obrazy), .doc i .docx (Microsoft Word), .htm i .html (strony WWW), .key (Keynote), .numbers (Numbers), .pages (Pages), .pdf (Podgląd i Adobe Acrobat), .ppt i .pptx (Microsoft PowerPoint), .txt (tekst), .rtf (tekst sformatowany), .vcf (informacje kontaktowe), .xls i .xlsx (Microsoft Excel), .zip, .ics.				
Obsługa w języku polskim:	Tak.				
Obsługiwane układy klawiatury polskiej:	Tak.				
Obsługiwane słowniki (funkcje przewidywania tekstu i automatycznej korekty) w języku polskim:	Tak.				
W zestawie:	tablet, przewód złącza na USB, zasilacz USB; komplet przejściówek i pokrowiec ochronny (etui)				
2. Interfejs Audio. Ilość 11 sztuk.	Przetwarzanie 24-bitowy, 44,1 i 48 kHz. Wysokiej klasy przedwzmacniacze [pełne 48V]. Możliwość zasilania tylko za pomocą komputera bezpośrednio z szyny USB. 2 złącza mikrofonowo-instrumentalne typu combo z preampami X MAX pracującymi w klasie A, 48V zasilanie phantom do współpracy z mikrofonem pojemnościowym, Monitoring przez wewnętrzny mikser karty z zerową latencją, Niezależne wyjście słuchawkowe z kontrolą wzmocnienia Możliwość zamontowania w racku 1/3. Oprogramowanie do rejestracji/edycji audio oraz MIDI w 64-bitowym kodzie działające na platformie MAC oraz PC. Konstrukcja programu umożliwiająca pełną kontrolę sesji z poziomu jednego okna, nieograniczona ilość śladów audio / midi, nieograniczona ilość szyn AUX oraz grup, prosty system mapowania MIDI, timestretching i resampling w czasie rzeczywistym, automatyczna kompensacja latencji, zaawansowane możliwości automatyki, automatyczna konfiguracja kart dźwiękowych, 25 procesorów wtyczkowych, 4 GB dodatkowego softu od innych producentów; sample i instrumenty.  W zestawie: słuchawki do monitoringu podczas nagrywania, uniwersalny mikrofon pojemnościowy z uchwytem do montażu na statywie, kabel do podłączenia z komputerem, kabel do połączenia z interfejsem.	Tak			
3. Klawiatura sterująca MIDI ze stacją dokującą tablet. Ilość 11 sztuk.	Min. 9 dynamicznych padów perkusyjnych MPC z podświetleniem w momencie uderzenia Dynamiczna klawiatura (49 klawiszy) z pitch band i modulacją;				

		Wyjście stereo i słuchawkowe Dedykowane kontrolery transportu (play, pause, record) Gra klawiaturą MIDI i padach na tablecie za pomocą CoreMIDI lub AkaiConnect Port USB do podłączenia z PC lub MAC i kontroli software-u muzycznego Wyjście stereofoniczne 1/4" z kontrolą głośności do połączenia z mikserami, nagłośnieniem lub rejestratorami. W zestawie: Klawiatura sterująca; Zasilacz; Instrukcja szybkiego uruchomienia; Karta gwarancyjna i informacje bezpieczeństwa.	Tak				
	4. Statywy z uchwytami na tablet. Ilość 11 sztuk.	Statyw z mocowaniem na tablet o wymiarach 240/170/8mm możliwość regulowania we wszystkich pozycjach.	Tak				
	5. Dysk zewnętrzny o pojemności min. 2 TB	Wymagania systemowe: Windows 8 / 7 / Vista / XP, Apple MacOS X 10.6 lub nowszy; Funkcja wykonywania kopii zapasowych; Dysk twardy; Funkcja umożliwiająca utworzenie „prywatnej chmury danych”, z dostępem za pomocą sieci Internet. Dysk powinien dzięki aplikacjom mobilnym na urządzenia iOS i Android udostępniać dostęp do zasobów; Automatyczny backup danych; Możliwość bezpośredniego podłączenia aparatu fotograficznego przez port USB 3.0; Port Gigabit Ethernet o szybkości do 1.0 Gb/s.	Tak				
	6. Licencja na używanie autorskich programów edukacyjnych pracowni sztuki obejmująca:	Min. 7 letni okres praw na używanie programów nauczania z dostępem do internetowej platformy technicznej (e-learning) udostępniającej: min. 120 godzin ćwiczeń z możliwością regularnego aktualizowania i korzystania z profesjonalnych materiałów dydaktycznych, korzystanie z konspektu i instrukcji „krok po kroku” dla nauczyciela pomocnego w przygotowaniu do prowadzenia zajęć, wykonywania ćwiczeń i przygotowania materiałów używanych w ćwiczeniach. Licencja obejmuje również doradztwo i wsparcie techniczne w okresie objętych licencją.	Tak				
	7. Szkolenie pracowników zamawiającego, uruchomienie pracowni.	Dostawca pracowni zobowiązany będzie do przeprowadzenia min. 1 dniowego szkolenia.	Tak				
		Dostawca zobowiązany będzie do uruchomienia pracowni tj. instalacji zakupywanych licencji i oprogramowania, programów itp. oraz przeprowadzenie dwóch lekcji pokazowych dla przedstawicieli mediów i podczas oficjalnego otwarcia działalności.	Tak				
	Uwagi:	Wszystkie dostarczane materiały zarówno dla dzieci jak i nauczycieli muszą być dostarczone w języku polskim.	Tak				
	Istotne uwagi:	Wszystkie materiały będące przedmiotem dostawy (dla dzieci i nauczycieli) muszą być dostarczone w języku polskim. Dostarczone oprogramowanie, urządzenia i wyposażenie musi współpracować z komputerami i oprogramowaniem systemowym o następujących parametrach: V3900 i5-4440 8 GB 1TB GTX645_1GB, W7Pro64LicW8.1, WinSvrCAL 2012 SNGL OLP NL					
Podpis Wykonawcy: data:				RAZEM NETTO:			
				KWOTA PODATKU VAT:			
				WARTOŚĆ BRUTTO:			

Parametry wymagane są parametrami minimalnymi – nie spełnienie nawet jednego z w/w parametrów spowoduje odrzucenie  
Brak opisu traktowany będzie jako brak danego parametru w oferowanej konfiguracji urządzenia.