

**Załącznik nr 1.3 do SWZ**

**Opis przedmiotu zamówienia**

**dla części 3**

**Oprogramowanie dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi**

**I. Oznaczenia kodu CPV – Wspólnego Słownika Zamówień**

1. Główny kod CPV:

48900000-7 Różne pakiety oprogramowania i systemy komputerowe

**II. Przedmiotem zamówienia jest:**

1. Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa oprogramowania dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Programy będą wykorzystywane przez nauczycieli rehabilitantów do celów dydaktycznych i rehabilitacyjnych do pracy dzieckiem niepełnosprawnym.

2. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia:

Lp.	Nazwa pomocy i specyfikacja	Ilość sztuk
1	2	3
1	<p><b>Boardmaker &amp; Speaking Dynamically Pro, oprogramowanie do komunikacji alternatywnej lub równoważne</b></p> <p>Oprogramowanie wspomagające komunikację: Funkcje programu: W programie dostępne są wszystkie opcje aplikacji Boardmaker:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• biblioteka ponad 4500 symboli PCS (Picture Communication Symbols) czarno- białych oraz kolorowych, którą można wzbogacać o inne symbole, grafikę własne zdjęcia,</li> <li>• biblioteki symboli specyficznych dla danego kraju,</li> <li>• bogate funkcje edycji plansz, komórek, symboli (zmiany kolorów, tła, przezroczystości),</li> <li>• możliwość rysowania komórek o dowolnym kształcie,</li> <li>• możliwość dostosowania wielkości, wyglądu symboli oraz tablicy do ograniczeń ruchowych i percepcyjnych użytkownika,</li> <li>• funkcja symbolizowania – wyświetlania symbolu bezpośrednio nad wpisywanym tekstem.</li> </ul>	1 szt.



	<p>A także opcje dynamiczne, pozwalające na tworzenie plansz interaktywnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• możliwość udźwiękowienia tablic: współpracuje z syntezatorem mowy, w pakiecie polski głos Agata, możliwość dodawania własnych komunikatów głosowych oraz dźwięków,</li> <li>• odtwarzanie filmów i animacji,</li> <li>• opcje ułatwień dostępu dla osób z niepełnosprawnością: skanowanie,</li> <li>• opcje ułatwień dla osób z zaburzeniami widzenia,</li> <li>• przyciski ruchome, które można przenosić na planszach przydatne do tworzenia plansz zadaniowych,</li> <li>• funkcja predykcji – podpowiadanie wpisywanych wyrazów.</li> </ul> <p>Wymagania sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Windows 2000/7 (32, 64 bit) / 8 (32,64 bit), 10</li> <li>• co najmniej 256 MB pamięci</li> <li>• program znajduje się na nośniku USB</li> <li>• karta dźwiękowa, głośniki</li> </ul>	
2	<p><b>Symbol for Windows – Encyclopedia</b> lub równoważne</p> <p>Encyclopedia jest przeglądarką baz danych Symbol for Windows. Z programem można sprawdzić obrazy znajdujące się w innych bazach danych. Po prawej stronie okna znajduje się lista wszystkich znalezionych w komputerze baz danych Symbol for Windows. W niższej części okna wybrać można kategorię oraz dane pojęcie z kategorii. Przy pomocy przycisku „Znajdź” można poszukać wyraz znajdujący się na liście pojęć. Program wykorzystuje największą część okna do pokazywania symboli, obrazów oraz fotografii, które zostały przydzielone do jednego pojęcia. Po kliknięciu na znajdującą się na górze listy bazy danych opcję ‘wszystkie wyobrażenia’, pokazane zostaną w tym samym czasie wszystkie symbole. Po kliknięciu na jedną, określoną bazę danych symboli, program rozpocznie wyszukiwanie pokazując pierwszy, przydzielony do wybranego pojęcia obraz z tej bazy danych. W bazie danych może być więcej symboli, obrazów lub fotografii, przydzielonych do jednego pojęcia. Dla wyświetlenia następnego albo poprzedniego synonimu należy kliknąć odpowiednio na przycisk „następny” lub „poprzedni”.</p> <p>Wymagania systemowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Windows 2000/XP/ Vista/7/8/10,</li> <li>• procesor Pentium (800MHz, zalecany minimum 1GHz),</li> <li>• zalecane minimum 512MB,</li> <li>• 1 GB wolnego miejsca na dysku twardym,</li> <li>• rozdzielczość ekranu: 1024×768 pikseli,</li> <li>• karta dźwiękowa.</li> </ul>	1 szt.
3	<p><b>Symbol for Windows - Paper Chart Maker- program do tworzenia wydruków planszowych i kart składających się z symboli zawartych w bazach Symbol for Windows</b> lub równoważne</p>	1 szt.



	<p>Program komputerowy, który pozwala utrzymać prawidłową grafikę drukowanych ilustracji. Za jego pomocą można komponować i drukować plansze służące do komunikowania. Plansze stworzone za pomocą programu mają wysokiej jakości symbole, które w każdej chwili można ponownie wydrukować (w kolorze). Program pozwala na tworzenie plansz składanych z wielu kartek papieru. Do wypełnienia pól planszy stosuje się symbole z baz danych symboli. Tekst może zostać dodany do każdego symbolu, dając objaśnienie tego symbolu. Można określić czcionkę, rozmiar i styl, jak również zmienić tekst.</p> <p>Wymagania systemowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Windows 2000/XP/ Vista/7/8/10,</li> <li>• procesor Pentium (800MHz, zalecany minimum 1GHz),</li> <li>• zalecane minimum 512MB,</li> <li>• 1 GB wolnego miejsca na dysku twardym,</li> <li>• rozdzielczość ekranu: 1024×768 pikseli,</li> <li>• karta dźwiękowa.</li> </ul>	
4	<p><b>Symbol for Windows - baza symboli PCS</b> lub równoważne</p> <p>W pakiecie symbole zachowane są w tzw. bazach danych. Każda baza danych symboli może być jako całość używana w każdym z programów Symbol for Windows. Gdy używamy bazy danych na przykład w Document Maker, można pisać i drukować za pomocą znaków. PCS to symbole dla osób nie znających pisma, łatwo rozpoznać ich znaczenie nawet nie znając całego systemu. Są też atrakcyjne dzięki użyciu koloru i posiadają narodowe symbole (np. „Chodzi kominiarz po drabinie...”). Symbole z baz danych opatrzone są odpowiednimi określeniami – werbalnym określeniem pojęć, jakie reprezentują. Pojęcia połączone są w drzewo kategorii.</p> <p>Każdy moduł programu wymaga klucza USB, który zapewnia dostęp do programu powołanej osobie, stanowi więc zabezpieczenie przed nieuprawnionym użyciem oprogramowania. Klucz ten umożliwia również korzystanie z programu, po wcześniejszej jego instalacji, na wielu komputerach (w różnym czasie – np. w domu i w szkole).</p>	1 kpl
5	<p><b>Program Dr Neuronowski</b> lub równoważne</p> <p>Narzędzie terapeutyczne wspomagające rehabilitację dzieci i dorosłych z zaburzeniami mowy oraz innymi zaburzeniami poznawczymi. Składa się z 10 modułów ( 0- moduł wstępny, 1- wzorce dźwiękowe, 2- kolejność dwóch dźwięków prezentowanych w serii, 3- sekwencje kilkuelementowe, 4- skarby i labirynty, 5- zabawy słowne, 6- bajki i opowieści, 7- reakcje odroczone, 8- ocena czasu trwania bodźca, 9- słuch fonematyczny a percepcja czasu na przykładzie zjawiska vot zawierających); 46 bazowych</p>	1 kpl



	<p>gier komputerowych usprawniających poszczególne funkcje poznawcze, tj. świadomość fonologiczną, słuch fonematyczny, rozumienie mowy, sekwencjonowanie dźwięków, a także pamięć, szybkość reagowania, uwagę i funkcje wykonawcze.</p> <p>W narzędzie wbudowany jest komponent TIP związany z czasowym przetwarzaniem informacji.</p> <p>W programie zastosowano ułatwienia dla osób niepełnosprawnych, pozwalające na obsługę programu przy użyciu metody skanowania z jednym lub dwoma specjalnymi przyciskami.</p> <p>W skład produktu wchodzi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tablet z zainstalowanym systemem Dr Neuronowski,</li> <li>2. ładowarka,</li> <li>3. słuchawki Panasonic RP-HT161,</li> <li>4. instrukcja obsługi,</li> <li>5. podręcznik terapeuty.</li> </ol>	
6	<p><b>Kinka Games</b> lub równoważne</p> <p>Zestaw gier zaprojektowanych na eye trackery, przeznaczonych do pracy nad poprawieniem komunikacji.</p> <p>W oprogramowaniu zastosowano wiele rozwiązań, zwiększających jego dostępność i umożliwiających pracę z osobami na różnym poziomie rozwoju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-20 różnych gier, które można odpowiednio dostosować i zmodyfikować,</li> <li>- od 3 do 5 poziomów trudności,</li> <li>- możliwość ustawienia koloru tła (5 różnych kolorów)</li> <li>- możliwość włączenia celownika, który będzie pokazywał aktualne miejsce, na które patrzy dziecko,</li> <li>- obsługiwanie interfejsu (menu, ustawień) również przez spojrzenie, nie tylko kliknięcie myszką oraz za pomocą dotyku,</li> <li>- tworzenie profilu dla każdej osoby, na których zapisane będą indywidualne preferencje,</li> <li>- możliwość obejrzenia wszystkich wyników w specjalnej sekcji z raportami,</li> <li>- kilkanaście wersji językowych</li> <li>- ustalanie poziomu głośności osobno dla dźwięków i muzyki.</li> </ul> <p>Gry podzielone są na 5 różnych grup, które koncentrują się na rozwijaniu konkretnych umiejętności: Koncentracja wzroku na nieruchomym obiekcie, Koncentracja wzroku na ruchomym obiekcie, Przytrzymywanie wzroku, Wodzenie wzrokiem, Inne – pobudzanie poczucie sprawstwa.</p>	1 kpl
7	<p><b>Memory Games Junior - programy terapeutyczne</b> lub równoważne</p>	1 kpl



	<p>Oprogramowanie mające na celu ćwiczenie oraz doskonalenie pamięci operacyjnej u dzieci, przeznaczone jest dla dzieci pomiędzy 5 a 11 rokiem życia.</p> <p>Oprogramowanie składa się z dziewięciu różnych ćwiczeń: pięć z nich jest wizualno-przestrzennych a cztery wizualno-słuchowe. Poziom trudności poszczególnych ćwiczeń jest dostosowywany automatycznie w zależności od poziomu funkcjonowania dziecka.</p> <p><b>Wymagania sprzętowe:</b> Microsoft Windows 2000/XP/Vista/7/8</p>	
8	<p><b>Zestaw EyEGaze Edukacja- eyetracker Irisbone z programem Eyemouse, pakiet programów treningowych: Attention and looking. Exploring and playing, Choicing and learningm</b> lub równoważne</p> <p>Jest to urządzenie wspomagające ćwiczenia zdolności wzrokowych i poznawczych. Zestaw rekomendowany do pracy z: uwagą wzrokową(niezbędną przy nauce czytania),treningu ruchów skadowych(przełożenie na tempo czytania), wodzeniem wzrokiem za celem, poszerzeniem pola aktywnego przetwarzania wzrokowego (odnajdywanie szukanych informacji),planowaniem, pamięcią, myśleniem przyczynowo – skutkowym, koncentracją.</p> <p>W skład zestawu wchodzi:</p> <p>1. Eyetracker Irisbone Duo.</p> <p>Specjalistyczne urządzenie pozwalające na obsługę komputera za pomocą wzroku. W pełni zastępuje standardową klawiaturę oraz myszkę, pozwalając na obsługę laptopa lub komputera z ekranem do 24", tylko i wyłącznie za pomocą oczu.</p> <p>Dane techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- do monitorów 10 – 24 cale,</li> <li>- odległość pomiędzy użytkownikiem a urządzeniem: 50 cm – 90 cm,</li> <li>- kalibracja: 1,5,9,16 – punktowa,</li> <li>- tryb pracy: pojedynczy lub śledzenie obuoczne,</li> <li>- różne tryby wyboru,</li> <li>- precyzja pracy w zakresie 0,3 °, dokładność do 0,5 °,</li> <li>- częstotliwość 30 Hz,</li> <li>- wymagania systemowe: Windows 8 lub 10, procesor: 1,8GHz RAM: 2GB, 4 GB RAM, 2,5GB wolnego miejsca na dysku; więcej niż 3GB dla Grid3; Karta graficzna: Intel Graphics, Nvidia/OpenGL2.0,</li> <li>- podłączenie: USB 2.0, 3.0,</li> <li>- mocowanie: magnetyczne z elementami mocującymi w zestawie,</li> <li>- rozmiar pola śledzenia: 40 – 30 cm n,</li> <li>- wymiary urządzenia (długość, wysokość, głębokość): 290 mm × 35 mm × 30 mm,</li> <li>- waga urządzenia: 135g,</li> </ul>	1 zestaw





	<p>- oprogramowanie do urządzenia - oprogramowanie do śledzenia oczu pozwala korzystać z komputera oczami. Łatwo dostosowuje się do ruchów głowy i stosowania przy użyciu okularów czy szkieł kontaktowych.</p> <p>2. Programy treningowe: Attention and looking, Exploring and playing, Choosing and learning.</p> <p>Zestaw trzech programów przeznaczonych do nauki sterowania wzrokiem. Wszystkie trzy programy zawierają zestaw 54 fascynujących ćwiczeń przeznaczonych do nauki posługiwania się urządzeniami śledzącymi ruch gałki ocznej (min. PCEye Go, Tobii i-15, EyeTech). Ćwiczenia pozwalają na zdobywanie poszczególnych umiejętności od działań przyczynowo-skutkowych po naukę i komunikację.</p>	
9	<p><b>Boardmaker – program terapeutyczny lub równoważne</b></p> <p>Program terapeutyczny na nośniku USB wspierający komunikację alternatywną, przeznaczony do tworzenia tablic komunikacyjnych, nakładek, kart pracy, planów dnia. Zawiera bazę ponad 4500 symboli PCS (Picture Communication Symbols) czarno-białych i kolorowych, możliwość dodawania własnych symboli, biblioteki symboli specyficzne dla danego kraju, bogate funkcje edycji plansz, komórek, symboli (zmiany kolorów, tła, przezroczystości), możliwość dostosowania wielkości, wyglądu symboli oraz tablicy do możliwości ruchowych i percepcyjnych użytkownika, funkcja symbolizowania – wyświetlania symbolu bezpośrednio nad wpisywanym tekstem, możliwość eksportowania plansz.</p> <p><b>Informacje o programie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wersja językowa: polska</li> <li>- Ilość stanowisk: 1</li> <li>- Typ licencji: komercyjna</li> <li>- Ważność licencji: wieczysta</li> <li>- Licencja elektroniczna</li> </ul> <p><b>Wymagania systemowe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Windows 10 64-bit</li> <li>- Pamięć RAM: 4GB</li> </ul>	1 kpl

### III. Opis oceny równoważności:

Tam, gdzie w treści opisu przedmiotu zamówienia, zostały wskazane znaki towarowe, patenty lub pochodzenie, źródła lub szczegółowe procesy, które charakteryzują produkty lub usługi dostarczane przez konkretnego wykonawcę – Zamawiający dopuszcza metody, materiały, urządzenia, systemy, technologie itp. równoważne do przedstawionych w opisie przedmiotu zamówienia.

Dopuszcza się zastosowanie wszelkich równoważnych odpowiedników rynkowych o właściwościach nie gorszych niż wskazane przez Zamawiającego. Parametry wskazanego standardu określają minimalne warunki techniczne,



eksploatacyjne, użytkowe, jakościowe i funkcjonalne, jakie ma spełniać przedmiot zamówienia. Wskazane znaki towarowe, patenty, marki lub nazwy producenta czy źródła lub szczególne procesy wskazujące na pochodzenie określają jedynie klasę produktu, metody, materiałów, urządzeń, systemów, technologii itp. Wykonawca może przyjąć metody, materiały, urządzenia, systemy, technologie itp. innych marek i producentów, jednak o parametrach technicznych, jakościowych i właściwościach użytkowych oraz funkcjonalnych odpowiadających metodom, materiałom, urządzeniom, systemom, technologiom opisanym przez Zamawiającego

1. Umożliwia integrację z posiadanym przez Zamawiającego systemem Active Directory pozwalającej na wdrożenie jednolitej polityki bezpieczeństwa dla wszystkich komputerów w sieci.
2. Umożliwia zdalną automatyczną instalację, konfigurację, administrowanie oraz aktualizowanie systemu.
3. Posiada publicznie znany cykl życia przedstawiony przez producenta i dotyczący rozwoju i wsparcia technicznego – w szczególności w zakresie bezpieczeństwa.
4. Zapewnia pracę w różnych sieciach komputerowych (sieci lokalne LAN, Internet), w tym także automatyczne rozpoznawanie sieci i ich ustawień bezpieczeństwa,
5. Umożliwia automatyczne rozpoznawanie urządzeń peryferyjnych działających w tej sieci (np. drukarki, skanery) oraz automatyczne łączenie z raz zdefiniowanymi sieciami (również za pośrednictwem modemów 3G/USB),
6. Umożliwia automatyczne zbudowanie obrazu systemu wraz z aplikacjami. Obraz systemu ma służyć do automatycznego upowszechnienia systemu operacyjnego inicjowanego i wykonywanego w całości przez sieć komputerową.
7. Umożliwia wdrożenie nowego obrazu przez zdalną instalację
8. Umożliwia udostępnianie i przejmowanie pulpitu zdalnego
9. Licencja na system operacyjny musi być nieograniczona w czasie, pozwalać na wielokrotne instalowanie systemu na oferowanym sprzęcie
10. Zamawiający nie dopuszcza w systemie możliwości instalacji dodatkowych narzędzi emulujących działanie systemów
11. Zapewnia pełną współpracę z aktualnie użytkowanymi aplikacjami informatycznymi m.in. Microsoft Office wersje od 2003. Jeżeli oferowane oprogramowanie będzie wymagało poniesienia przez zamawiającego dodatkowych nakładów (w szczególności na zmianę konfiguracji usług sieciowych, szkolenie pracowników, zwiększenie dotychczasowej czasochłonności przygotowania stanowisk komputerowych) niezbędnych do sprawnego funkcjonowania stacji roboczych w infrastrukturze teleinformatycznej zamawiającego, wszelkie koszty z tym związane poniesie Wykonawca.



**Fundusze  
Europejskie**  
Program Regionalny



województwo  
**łódzkie**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



Projekt RPLD.11.01.03-10-0001/19-00 pn. „Poznajemy, doświadczamy” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

**DSR-ZP-III.271.30.2022**

**IV. Termin wykonania zamówienia:**

W ciągu 30 dni od daty zawarcia umowy (termin realizacji zamówienia stanowi kryterium oceny ofert).

**V. Warunki gwarancji i rękojmi za wady:** Wymagany okres gwarancji 24 miesiące na cały asortyment.