

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа
г. Светогорска»
188992, Российская Федерация, Ленинградская область, Выборгский район, г. Светогорск, ул. Рошинская, д. 6
ИНН 4704036628, КПП 470401001
ОГРН 1034700874317
Телефон 8(81378) 43938
Телефон/факс 8(81378) 44266

Руководителям обществ,
предприятий и учреждений,
индивидуальным предпринимателям

Email: mbou_svetl@mail.ru

15.06.2024 № 229/1
На № _____ от _____

Запрос предоставлений ценовой информации

Уважаемые поставщики!

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «СОШ г. Светогорска», именуемое в дальнейшем Учреждение, планирует осуществление закупки у единственного поставщика, при которой победителем признаётся участник, предложивший наиболее низкую цену, для заключения договора на поставку технических средств обучения для организации учебного процесса. (далее - Товар).

В целях исполнения требований статьи 22 Федерального закона от 5 апреля 2013 года № 44-ФЗ «О контрактной системе в сфере закупок товаров, работ, услуг для обеспечения государственных и муниципальных нужд» прошу в срок до 17.06.2024 года направить на адрес электронной почты mbou_svetl@mail.ru предложения условий и цены на Товар согласно техническому заданию (Приложение №1).

Поставка Товара осуществляется Поставщиком в течение 22 рабочих дней с момента подписания Договора.

Форма, срок и условия оплаты: по безналичному расчету в рублях РФ на основании выставленного счёта и Товарной накладной или Универсального передаточного документа (УПД) путем перечисления денежных средств на расчетный счет Поставщика в течение 10 (десяти) рабочих дней с момента (дня) поставки Товара.

Место поставки товара: Ленинградская область, Выборгский район, г. Светогорск, ул. Рошинская, д. № 6.

Исполнитель должен соответствовать обязательным требованиям предъявляемым законодательством РФ к лицам, осуществляющим выполнение работ, являющихся предметом закупки.

Ответ на настоящий запрос должны однозначно определять цену единицы товара, работ, услуг и общую цену на условиях, указанных в настоящем запросе, срок действия предлагаемой цены, расчёт такой цены с целью предупреждения намеренного завышения или занижения цен товаров, работ, услуг.

Сведения об ответственном должностном лице, осуществляющем сбор ценовой информации: контрактный управляющий Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «СОШ г. Светогорска» Лаба Л.В., номер телефона 8(81378) 44-266, e-mail: mbou_svetl@mail.ru.

Проведение настоящей процедуры сбора ценовой информации не влечёт за собой возникновение каких-либо обязательств Учреждения.

Приложение №1: Техническое задание

Директор



В.В. Кокоткина

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
(описание объекта закупки)

1. Общие требования к Товарам.

1. Товар должен соответствовать государственным стандартам, действующим на территории Российской Федерации для данного вида товара, и должен быть зарегистрирован и разрешен к применению на территории РФ.

2. Товар должен быть новым (товаром, который не был в употреблении, не прошел ремонт, в том числе восстановление, замену составных частей, восстановление потребительских свойств), не находящимся в залоге, под арестом или под иным обременением.

3. Товар должен поставляться в упаковке, обеспечивающей его защиту от повреждения или порчи во время транспортировки и хранения.

4. Поставщик обязан обеспечивать соответствие Товара требованиям качества, безопасности жизни и здоровья, а также иным требованиям сертификации, безопасности (санитарным нормам и правилам, государственным стандартам и т.п.), установленным действующим законодательством Российской Федерации.

5. Поставляемый товар должен быть свободен от прав третьих лиц.

2. Гарантийный срок

2.1. Гарантийный срок устанавливается изготовителем, но не менее 12 месяцев. В течение гарантийного срока Поставщик обеспечивает за свой счет устранение недостатков, в том числе дефектов Товара. Гарантия на преднамеренное повреждение имущества со стороны третьих лиц не распространяется.

3. Требования к качеству и безопасности Товара.

3.1. Весь поставляемый Товар должен соответствовать характеристикам, указанным в разделе 6 настоящего технического задания, а также требованиям и нормам действующего законодательства Российской Федерации.

3.2. Внутри упаковки должны быть приложены инструкции по использованию, а также другая сопроводительная документация, которая должна включать в себя информацию о правилах эксплуатации, безопасности, условиях предоставления гарантии производителем потребителю. Сопроводительная документация не должна противоречить действующему законодательству.

4. Требования к таре, упаковке, маркировке, отгрузке товара.

4.1. Каждая единица товара, указанного в таблице №1 настоящего технического задания, должна быть упакована (затарена) в индивидуальную упаковку (тару). Тип (вид) упаковки (тары) определяется фирмой-изготовителем такого товара. Упаковка (тара) должна обеспечивать полную сохранность поставляемого товара от возможных повреждений во время транспортировки и дальнейшего хранения и защищать от воздействий внешней среды. Не допускается поставка товара в упаковке (таре), имеющей механические повреждения и(или) в упаковке (таре), целостность которой нарушена (в результате механических повреждений или со следами вскрытия). Маркировка на упаковке (таре) должна обеспечивать идентификацию Товара и содержать комплекс необходимых сведений и товаре (товарные знаки, знаки соответствия или качества, манипуляционные, предупредительные, размерные, знаки наименования мест происхождения товара, эксплуатационные, экологические и т.д.).

5. Количество поставляемого товара- 1 шт.

6. Требования к потребительским, функциональным и качественным характеристикам поставляемого товара.

№	Наименование	Характеристики	Кол-во
1	Интерактивная раздвижная доска с магнитно-маркерной поверхностью	<i>Основная, в соответствии с КТПУ 32.99.53.130-00000003</i> Высота ≥ 100 и < 120 см Длина ≥ 250 см Количество элементов (секций) 2 Тип доски односторонняя Тип покрытия доски - Полимерное Тип размещения Настенный <i>Дополнительная. (Включение дополнительных характеристик продукции обосновано отсутствием в КТПУ обязательных к применению характеристик объекта закупки).</i> Должна представлять собой раздвижную доску, сочетающую пишущую магнитно-маркерную поверхность, систему хранения и интерактивный экран со встроенным компьютером. Возможность трансформировать рабочую зону и совмещать традиционные занятия от руки с инновационными инструментами в образовании – наличие Возможность крепления на бетонную стену толщиной - не менее 10 см. Материал корпуса – МДФ толщиной не менее 16 мм с покрас-	

	<p>HDMI порт - не менее 3, вход аудио - не менее 1, компонентный mini YPbPr - не менее 1, композитный mini AV - не менее 1, Выход для наушников - не менее 1, аудио S/PDIF - не менее 1, USB порт - не менее 2, Слот для CI/PCMCIA - не менее 1, Ethernet (RJ-45) - не менее 1</p> <p>Энергопотребление: потребляемая мощность в пользовательском режиме – не более 180 Вт, в режиме ожидания – не более 1 Вт.</p> <p>Процессор –с частотой не менее 3,5 ГГц.</p> <p>Оперативная память – не менее 8 ГБ</p> <p>SSD накопитель – наличие</p> <p>Объем SSD накопителя не менее 120 гб</p> <p>Операционная система - Windows10, эквивалент недопустим, т.к. планируется интеграция с имеющимся программным обеспечением заказчика.</p> <p>материал корпуса– мдф с покрытием полимерным пластиком. Должен содержать следующий функционал для проведения обучающих занятий:</p> <p>1. 3D-визуализатор</p> <p>Игра должна представлять собой развивающую программу для детей дошкольного возраста, тренирующую мелкую моторику, внимательность, аккуратность, цветовосприятие.</p> <p>На экране должно быть представлено стартовое окно с выбором интерактивной анимационной локации и дальнейшим выбором в ней анимационного героя для раскрашивания, методом заливки областей рисунка.</p> <p>Возможность перехода 2D–изображения в 3D–изображение, а также возможность интерактивного взаимодействия пользователя и анимационного героя – наличие</p> <p>После выбора анимационного героя для раскрашивания должны появиться инструменты для работы с изображением:</p> <ul style="list-style-type: none"> – анимационный холст для раскрашивания анимационного героя – контурное изображение анимационного героя – цветовая палитра из не менее 9 основных цветов (из них 7 основных спектральных: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый и дополнительных цветов: малиновый, черный). <p>При выборе необходимого цвета он должен отразиться по центру сектора цветовой палитры, с появлением наименования цвета в виде текста – подсказки.</p> <ul style="list-style-type: none"> – десять иконок, отражающие выбранный цвет разных оттенков, с градацией цвета от темного к светлому. <p>Общее количество оттенков – не менее 90 шт.</p> <ul style="list-style-type: none"> – три иконки для раскрашивания различными способами заливки: градиентной заливкой выбранного цвета из цветовой палитры и заливкой одним сплошным цветом. – иконка в форме ластика, предназначенная для стирания ранее выбранной заливки изображения – иконка в форме баллончика с краской, предназначенная для раскрашивания изображения в форме напыления – иконка с изображением волшебной палочки, предназначенная для перехода готового изображения в анимационную локацию – иконка с изображением карты памяти, предназначенная для сохранения готового изображения – иконка с изображением стилизованного перекрестия, предназначенной для выхода из программы. <p>После окончания раскрашивания анимационного героя, готовое изображение, с помощью иконки с изображением волшебной палочки, должно отправляться в:</p> <p>1. Интерактивное морское дно, в котором должны присутствовать анимационные герои сказок А.С.Пушкина – русалка, избушка на курьих ножках, ученый кот</p>	
--	---	--

- возможность использования как заметок с последующим сохранением.
- временное нанесение маркером с последующим автоматическим стиранием через 3 – 15 секунд.
- выбор цвета.
- выбор маркера.
- рисование поверх анимационных фильмов и игр.
Должен поддерживаться функционал мультитач.
Должны быть реализованы следующие возможности функционала мультитач:
- поддержка не менее 132 одновременных касаний.
Должен поддерживаться функционал вращения экрана.
Должны быть реализованы следующие возможности функционала вращения экрана:
- вращение экрана на 90 градусов.
Должен быть реализован функционал скриншот.
Должны быть реализованы следующие возможности функционала скриншот:
- скриншот (фотографирование) экрана с последующим сохранением в корневой каталог с программой в папку скриншоты.
Должен быть реализован многопользовательский режим.
Должны быть реализованы следующие возможности многопользовательского режима:
- не менее 7 режимов деления экрана, не включая целый экран (для работы 2х человек, 3х человек, 4х человек одновременно):

- оптимизация соотношения сторон, при делении экрана.
- возможность включить одинаковые приложения в каждом окне.
- возможность включить разные приложения в каждом окне.
Дизайн комплекса должен быть реализован в виде интерактивной зеленой тетради по финансовой грамотности с отрисованными деньгами, копилками и главным персонажем.
В левом нижнем углу должна располагаться кнопка для открытия меню, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана.
Образовательный комплекс должен содержать не менее 4 интерактивных образовательных блоков.
Должны быть реализованы образовательные блоки:
Введение в финансовую грамотность – наличие
Финансовая грамотность начальный блок – наличие
Финансовая грамотность основной блок – наличие
Финансовая грамотность продвинутый блок – наличие
В блоке должно содержаться не менее 7 интерактивных уроков.
В каждом из уроков должны быть разноплановые задачи:
отвечать на вопросы по курсу финансовой грамотности - наличие
решать задачи с расчетами - наличие
работать с графиками - наличие
находить размены - наличие
считать суммы и сдачу - наличие
разбираться в признаках подлинности банкнот – наличие
разбираться в ситуациях и историях покупателей, чтобы вы-

	<p>ством точек с цифрами от 1 до 81 и точками старта и финиша. Цель игры – правильно отвечая на вопросы образовательного квеста, дойти до финиша. Количество игроков от 1 до 6 игроков для одновременной игры – наличие. Возможность осуществить выбор количества игроков при входе в игру – наличие Игроки могут выбрать себе фишки с анимированными предметами, которыми они будут ходить – наличие. Количество фишек – не менее 6 шт. Барабан для генерации случайных чисел хода – наличие Игрок приводит в действие барабан, после вращения ему выпадает в случайном порядке сектор с цифрой хода (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) – наличие При неправильном ответе фишка игрока должна оставаться на первоначальной точке. При правильном ответе на вопрос, фишка игрока должна передвигаться на это число точек и остаться там, если не попал на экстра точки. Экстра точки – это точки, при которых игроку создаются дополнительные обстоятельства. Пропуск хода – не менее 2 и не более 4 шт. Вернуться назад к месту хода – не менее 1 и не более 3 шт. Перейти вперед на 5 точек – не менее 1 и не более 3 шт. Дополнительный вопрос, чтобы перейти на еще на одну точку вперед – не менее 2 и не более 4 шт. Экстра точки должны размещаться при запуске в случайном порядке. Дизайн интерактивной карты должен быть выполнен в виде пяти локаций – островов. По мере прохождения каждого уровня (острова) фишка игрока должна переходить на следующий уровень (остров). На интерактивной карте должны быть размещены различные ландшафты каждого конкретного региона: пустыня, леса, северный регион, регион с активной вулканической зоной. На интерактивной карте должны быть размещены и анимированы элементы: Падающие листья, Корабль качается на волнах, Всплывающий морж, Море, волна по берегу, Облака пролетают над картой, Бабочки летают над картой, Сход лавины в горах, Падающий снег, Иглу с дымом, Эскимос машет рукой, Пингвин подпрыгивает, Ветряная мельница, Барашек подпрыгивает, Дождь в пустыне, Верблюд поворачивает голову, Извержение вулкана, Избушка вручает приз победителю, Фейерверк после победы игрока. В игре должна быть фоновая музыка. Количество фоновой музыки – не менее 5 музыкальных дорожек со звуковыми эффектами (шум ветра, шум дождя, пение птиц), соответствующих ландшафту острова. В комплекте должен поставляться квест: Образовательная программа – наличие. Количество игр в интерактивном квесте – не менее 150. Количество тестов в интерактивном квесте – не менее 20 Таймер с обратным отсчетом в каждой игре – наличие Квест «Образовательная программа» должен быть направлен на комплексную подготовку детей к школе по всем основным темам: Букварь, Виды транспорта, Времена года, Геометрические фигуры, Горячее–Холодное, Детеныши, Дни недели, Дом, Дорога, Дорожные знаки, Изучаем цвета, Кинотеатр, Животные, Кто чем занимается, Кто что кушает, Кухня, Логика, Множественное число, Музей, Музыкальные инструменты, Найди пару, Найди фигуру, Насекомые, Общий признак, Одежда, Один–много, ПДД, Подбери узор, Посуда, Похожие слова, Предметы и фигуры, Природные явления, Простой счет,</p>	
--	--	--

	<p>нала вращения экрана: - вращение экрана на 90 градусов. Должен быть реализован функционал скриншот. Должны быть реализованы следующие возможности функционала скриншот: - скриншот (фотографирование) экрана с последующим сохранением в корневой каталог с программой в папку скриншоты. Должен быть реализован многопользовательский режим. Должны быть реализованы следующие возможности многопользовательского режима: - не менее 7 режимов деления экрана, не включая целый экран - оптимизация соотношения сторон, при делении экрана. - возможность включить одинаковые приложения в каждом окне. - возможность включить разные приложения в каждом окне. Дизайн плеера должен быть реализован в виде динамического космического пространства. В левом нижнем углу плеера должна располагаться кнопка со значком спутника, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода из плеера, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Набор обучающих игр. Все игры должны поддерживать режим мультитач. Все игры должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний. Количество игр на правила дорожного движения – не менее 25 шт • Набор готовых тестов. Все тесты должны поддерживать режим мультитач. Все тесты должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний. Набор готовых тестов должен включать в себя: не менее 25 интерактивных тестов по обучающим играм, не менее 7 общеобразовательных интерактивных тестов. В каждом тесте должно быть не менее 20 вопросов. • Программное обеспечение для создания и проведения уроков Должна быть реализована программная среда для создания наглядных уроков. Должна быть реализована возможность создать таблицу. Должна быть реализована возможность создать оформление страницы с помощью цветных заливок, тетрадной клетки или линейки, картинки и различных шрифтов. Должна быть создана база картинок. Должна быть реализована возможность добавить мультимедиа файлы с компьютера, а именно картинки, аудио и видео файлы. Должна быть реализована возможность рисования и создания фигур от руки. Должна быть реализована история изменений. Должна быть реализована возможность сохранения рабочей области в формате .pdf для печати. Должна быть реализована возможность сохранения рабочей области для последующего редактирования в формате .brd. Должна быть реализована возможность клонировать объекты; Должен быть создан конструктор уроков, с помощью которого, можно создавать тематические задания задавая правильные и неправильные ответы к объектам, тексту и картинкам. Должны быть реализованы следующие инструменты программного обеспечения для создания и проведения уроков: - Перо. Должны быть реализованы следующие возможности инструмента перо: 	
--	--	--

	<p>ния с помощью клавиатуры и мышки.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Программа «Редактор расписания» <p>В редакторе должна быть реализована возможность изменения названия учебного заведения, которое должно отображаться сверху экрана. Наименование должно вводиться путем ввода через клавиатуру любых букв, цифр и символов. Количество вводимых символов в названии учебного заведения должно быть от 1 до 15 (примеры: «Д/с «Ромашка», «Школа №10», «МБОУ СОШ №10», «СПбГУ» и т.д.).</p> <p>В редакторе должна быть функция внесения (загрузки) и замены файлов расписания, а также файлов мультимедиа (аудио, видео, фото и текста).</p> <p>Редактор должен иметь функцию изменения разделов и добавления новых разделов (элементов меню). Также должна быть возможность изменять порядок отображения и видимость разделов.</p> <p>Количество разделов в программе расписания - не менее 4, не более 8</p> <p>Разделы «Расписание уроков», «Расписание кружков и секций», «Фотографии» и «Видео» должны быть защищены от удаления в программе, но реализована возможность скрытия данных разделов для отображения. Остальные разделы должны быть полностью настраиваемыми: название можно менять и выбирать для них иконки (картинки) из предустановленного набора.</p> <p>«Расписание уроков»</p> <p>В разделе «Расписание уроков» должна быть возможность добавления файлов расписания для каждого из классов от 1 до 11. Для обозначения классов должны быть использованы литеры (стандартно от «а» до «к», но также можно указать другие символы при помощи клавиатуры). Литеры должны быть указаны в момент добавления файла расписания для соответствующего класса.</p> <p>Список поддерживаемых форматов расписания должен быть следующим: *.pdf, *.xlsx</p> <p>Должна быть возможность изменять названия «1 класс», «2 класс» -...- «11 класс» на другие слова и словосочетания.</p> <p>Должна быть возможность изменения и удаления расписания для каждого класса по отдельности.</p> <p>Должна быть возможность сохранения расписания (в формате. ars) для всех классов в одном файле. Должна быть возможность производить данную операцию неограниченное количество раз.</p> <p>Должна быть возможность после различных изменений произвести восстановление, используя файл расписания (в формате. ars), что приведет к настройке системы в сохраненное состояние.</p> <p>«Расписание кружков и секций»</p> <p>В разделе «Расписание кружков и секций» должна быть возможность добавления секций и кружков в неограниченном количестве. Для обозначения секций должны быть использованы вводимые вручную на клавиатуре названия, которые можно указать при добавлении файла расписания для них.</p> <p>Должна быть возможность изменения и удаления расписания для каждого кружка и секции по отдельности.</p> <p>Должна быть возможность сохранения расписания (в формате. ars) для всех кружков и секций в одном файле. Должна быть возможность производить данную операцию неограниченное количество раз.</p> <p>Должна быть возможность после различных изменений произвести восстановление, используя файл расписания (в формате. ars), что приведет к настройке системы в сохраненное состояние.</p> <p>«Фотографии»</p>	
--	---	--