

Charakterystyka urządzenia - interaktywna podłoga Roomie Extra

Specyfikacja techniczna

- rozmiar obrazu wyświetlanego na ścianie z odległości 0 cm: minimalnie 185 cm x 145 cm
- rozmiar obrazu wyświetlanego na ścianie z odległości 40 cm: minimalnie 300 cm x 230 cm
- rozmiar obrazu wyświetlanego na podłodze: minimalnie 185 cm x 145 cm
- jasność obrazu: minimum 4000 ANSI lumenów,
- rozdzielczość natywna: minimum 1280 x 800 px,
- wymiary urządzenia multimedialnego: maksymalnie 68 cm x 36 cm x 38 cm
- waga urządzenia multimedialnego: maksymalnie 25kg
- żywotność lampy: minimum 4 000h
- kontrast: 22 000:1
- procesor: nie mniej niż 3.7 GHz
- pamięć RAM: minimum 8GB DDR4,
- dysk SSD: minimum 120GB,
- zasilanie: 230V,
- system operacyjny: UNIX lub Linux,
- system audio stereo, dwa głośniki o łącznej mocy minimum 30W
- interfejsy – 2x USB 3.0, 1x HDMI, Ethernet, zewnętrzny moduł WiFi,
- 2 lata gwarancji producenta na urządzenie (z możliwością przedłużenia),

W skład zestawu wchodzi:

- Urządzenie multimedialne
- 2 pisaki interaktywne: 2x pisak interaktywny na średniej długości przedłużce
- Zestaw co najmniej 340 aplikacji
- W tym zestaw co najmniej 52 pakietów aplikacji
- W tym zestaw co najmniej ponad 950 aktywności interaktywnych
- Pilot zdalnego sterowania – 2 sztuki
- Zewnętrzny moduł Wi-Fi w zestawie gotowy do połączenia
- Kabel zasilający
- Zestaw dedykowanych piłeczek (42 szt.)
- Pistolety laserowe (2 szt.)
- Instrukcja obsługi w języku polskim
- Karta gwarancyjna w języku polskim
- Torba na akcesoria

Wymagane:

1. Deklaracja zgodności CE urządzenia interaktywnej ściany z funkcją podłogi wydana na podstawie raportu z badań przeprowadzonych w laboratorium badawczym akredytowanym przez Polskie Centrum Akredytacji, znajdującym się na liście europejskich jednostek notyfikowanych (Gwarancja bezpieczeństwa).
2. Interaktywne urządzenie projekcyjne zawierające w jednej zamkniętej obudowie wszelkie elementy niezbędne do pracy urządzenia, w tym czujnik ruchu, projektor i komputer. Do podstawowej, prawidłowej funkcjonalności urządzenia nie występuje konieczność dołączania urządzeń peryferyjnych.
3. Zestaw minimum 340 aplikacji w pakiecie startowym do pracy z dziećmi w wieku żłobkowym, przedszkolnym i do edukacji wczesnoszkolnej.
4. W zestawie łącznie 2 pisaki interaktywne kompatybilne z urządzeniem.
5. **Zapewnienie legalnego dostępu do otwartych zasobów Internetowych przy wykorzystaniu minimum 2 aplikacji Internetowych typu Google, YouTube itp., z możliwością obsługi gestami (tj, w trybie dotyku), pisakami interaktywnymi, pióreczkami, pistoletami laserowymi oraz pilotem.**
6. Wbudowany tryb myszy komputerowej w dostarczonym pilocie zdalnego sterowania do obsługi aplikacji internetowych.
7. Wbudowany system automatycznej kalibracji czujnika ruchu urządzenia w zależności od zmiennych zewnętrznych warunków oświetleniowych.
8. Możliwość zarządzania urządzeniem, w tym obsługa interfejsu, włączanie oraz wybór gier realizowane przy pomocy dostarczonego zdalnego pilota i za pomocą interakcji użytkownika z wyświetlanym obrazem.
9. Możliwość obsługi gier i aplikacji wyłącznie za pomocą interakcji ciała użytkownika bez używania dodatkowych czujników, markerów oraz peryferyjnych urządzeń.
10. Zachowana funkcjonalność urządzenia przy wyświetlaniu obrazu na dowolnej gładkiej ścianie oraz na dowolnym podłożu (w przypadku korzystania ze ściany interaktywnej) bez konieczności rozkładania dedykowanych ekranów/dywanów/mat.
11. Możliwość podłączenia urządzenia do Internetu za pomocą sieci kablowej, sieci Wi-Fi lub modemu GSM.
12. Możliwość wykonywania aktualizacji oraz instalacji nowych pakietów gier przy użyciu zewnętrznego nośnika pamięci (typu Pendrive USB), poprzez zdalną aktualizację za pośrednictwem połączenia z siecią Internet, oraz poprzez kody aktywacyjne.
13. Standardowe zasilanie 230 V bez konieczności wydzielania dedykowanych linii zasilających.
14. Funkcja zmniejszania, zwiększania, obracania, zmiany proporcji i przesuwania obrazu w zakresie sprecyzowanym w punktach 1-3 w parametrach specyfikacji technicznej (rozmiar obrazu) przy pomocy pilota, pisaka interaktywnego bądź myszki komputerowej.
15. Automatyczna zmiana trybu pracy urządzenia z podłogi na ścianę interaktywną i odwrotnie przy zmianie położenia urządzenia.
16. Możliwość tworzenia aplikacji, gier i prezentacji poprzez darmowe platformy internetowe i obsługę ich przy pomocy dostępnych trybów interaktywnych na urządzeniu interaktywnym.
17. Możliwość utworzenia listy ulubionych aplikacji wraz z opcją zapętlenia ich w losowej lub uporządkowanej kolejności w trybach 5-minutowy lub 2-minutowy.

18. Samouczki wideo dostępne w każdej aplikacji.
19. Kontakt z obsługą serwisową i wsparciem klienta w ciągu 24h w dni robocze.
20. Możliwość dokupienia dodatkowych pakietów gier i instalacja ich poprzez kody aktywacyjne.
21. Interfejs obsługi urządzenia może być dostępny w wersjach językowych: polski, angielski, hiszpański, francuski, kataloński, grecki, chorwacki, włoski, litewski, estoński, fiński.
22. Możliwość rozszerzenia funkcjonalności urządzenia interaktywnego poprzez dokupienie opcji obsługi i dwustronnej interakcji z urządzeniami z systemem Android, z możliwością m.in. zarządzania aplikacjami, powielania ekranu, udostępniania treści i gier, a także poszerzenia dostępu do aplikacji dostępnych w sklepie Google Play.