

**муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 16 г. Выборга»
(МБДОУ «Детский сад № 16 г. Выборга»)**

Рубежная ул., д.23 а, Выборг г.,
Ленинградская область, 188800
ИНН 4704028842

Тел. (81378) 382-00

e-mail: rodnichok16@mail.ru

13.10.2021 № 1/42

На № _____ от _____

Руководителям обществ,
предприятий и учреждений,
индивидуальным предпринимателям.

Запрос предоставлений
ценовой информации.

Уважаемые поставщики!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 16 г.Выборга », именуемое в дальнейшем Учреждение, планирует проведение закупки у единственного поставщика, при которой победителем признаётся участник, предложивший наиболее низкую цену, для заключения договора на поставку оборудования (программно-аппаратный комплекс).

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 24.10.2021 года направить на адрес электронной почты elena.rodnichok16@yandex.ru предложения условий и цены на поставку оборудования (программно-аппаратный комплекс). (приложение №1).

Срок действия договора: **31.12.2021г.**

Срок исполнения: **в течении 15 календарных дней**, с момента заключения договора.

Оплата осуществляется безналичным перечислением денежных средств на расчётный счёт подрядчика за счёт средств **областного бюджета**.

Оплата осуществляется **в течение 15 рабочих дней** со дня подписания Учреждением товарной накладной или УПД и представления поставщиком оригиналов всех документов.

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: специалист по закупкам Учреждения Молчанова Елена Владимировна , номер телефона 8-921-399-39-31 , e-mail: elena.rodnichok16@yandex.ru.

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

Приложение №1: Техническое описание закупаемой продукции.

Специалист по закупкам



Е.В.Молчанова

Спецификация
на поставку интерактивного оборудования
ОКПД 30.02.13.110
ОКПД 2 26.20.16.190

№ П/п	Наименование Товаров	Минимальные и (или) максимальные значения показателей	Значения показателей, которые не могут быть изменены	Ед. Изм.	Кол-во
1.	Учебный комплекс	<p>Габариты целостной мобильной конструкции должны быть (ВхШхГ): не менее 510x500x500 мм Технологические окна - не менее 2шт, Вес не более 32 кг Рабочая температура 5-40 °С Аудио система устройства не менее 1Wx2</p> <p>Характеристики встроенного проектора: Контрастность не менее 16000:1 Разрешение не менее 1024*768 пт. Частота развертки не менее 85 Гц Яркость не менее 3200 лм Встроенные стереодинамики не менее 16Wx1</p> <p>Встроенный компьютер должен обладать следующими характеристиками: Процессор не ниже Intel Core i3 8100 Количество ядер процессора – не менее четырех Частота процессора не менее 3,6 ГГц Тип графического контроллера не ниже Intel UHD Graphics 630 Оперативная память не менее 4096 Мб, DDR3 Устройства хранения данных: SSD объемом не менее 256 Гб, Коммуникации: Поддержка технологии Wi-Fi Наличие Интерфейсы: Количество USB не менее 4 Количество HDMI не менее 1</p> <p>Встроенные звуковые колонки должны обладать следующими характеристиками: Мощность - не менее 1Wx2</p> <p>Интерактивный комплекс №1 должен содержать не менее 3 блоков.</p> <p>Интерактивный комплекс №2 должен содержать не менее 4 категорий игр и не менее 200 готовых занятий.</p>	<p>Общее описание. Данный учебный комплекс должен предназначаться для следующих мероприятий: утренники, концерты, презентации, физкультурные занятия, занятия для детей с ОВЗ комплекс должен стимулировать детей к познавательной деятельности, а также применяться для психологической разгрузки детей. Комплекс должен способствовать развитию двигательных навыков, координации движений тела, способствовать выработке реакции, способствовать реабилитации, а также в играх должен присутствовать соревновательный процесс и выбор уровня сложности (игра на время). В каждой игре дети должны выполнять определенные задания, а программа должна оценивать результат их работы и сообщать о качестве представленного результата. Игры должны иметь качественную графику и качественное озвучивание действий. Учебный комплекс в своем составе должен иметь программную часть, которая устанавливается на компьютер и специальный пространственный датчик-детектор движений, который также сопрягается с компьютером. Специальные драйверы сопряжения интегрированы в установочную часть программного обеспечения. Используя данный датчик, программное обеспечение имеет возможность определять пространственное положение пользователей, траектории их перемещения и т.д. Отличительной особенностью комплекса является то, что взаимодействие с программной частью и управление процессом выбора эффектов, мультимедийных файлов, игр, происходит несколькими способами: при помощи компьютерной мыши и за счет специальных уникальных жестов и движений, включая следующие: - приседания, - прыжки, - выбросы рук вверх и в стороны, - перемещения в пространстве.</p> <p>Комплекс должен представлять из себя целостную мобильную конструкцию, выполненную из обработанного экологически чистого материала с заводской покраской. Форма конструкции должна представлять из себя куб с закругленными краями, для обеспечения безопасности. Все компоненты комплекса должны располагаться внутри мобильной конструкции и должны быть закреплены на специальном металлическом каркасе. В конструкции должен быть предусмотрен способ для доступа к компонентам комплекса для их технического обслуживания. Так же мобильная конструкция должна иметь крышку, расположенную в верхней части, которая должна позволять получить</p>	КОМПЛЕКС	1

длина сетевого кабеля – не менее 3 м.
Пульт ДУ – не менее 1 шт.
Беспроводной комплект мышь+клавиатура -
не менее 1 шт.

доступ к элементам настройки проекционного оборудования, доступ к клавиатуре и мыши. Мобильная конструкция должна быть оснащена специальными вентиляторами для циркуляции воздуха. Мобильная конструкция должна быть оснащена специальными разъемами для подключения внешних информационных накопителей, внешних источников видео сигнала, тумблером питания при включении, которого должны запускаться все внутренние компоненты конструкции.

В состав комплекса должны входить следующие компоненты:

- 1) Встроенный проектор
- 2) Встроенный сенсор движений
- 3) Встроенный компьютер с предустановленной программной частью
- 4) Встроенные звуковые колонки
- 5) Беспроводная клавиатура
- 6) Беспроводная мышь
- 7) Пульт дистанционного управления
- 8) Кабель питания

Дополнительно Верхняя крышка изделия открывается, имеет газовый упор. Под ней расположена полка для хранения клавиатуры, пульта д/у проектором и отверстие для доступа к ручной настройке фокуса проектора.

Встроенный проектор должен давать возможность выводить изображение необходимого размера на стену и должен обладать следующими характеристиками: Соотношение сторон 4:3 ; 16:9
При расстоянии до экрана не более 0,54 м –размер изображения по диагонали должен быть не менее 1,2 м
При расстоянии до экрана не более 1,22 м –размер изображения по диагонали должен быть не менее 2,7 м

Встроенный компьютер должен обладать следующими характеристиками:

Поддержка технологии Wi-Fi Наличие
Блок питания - наличие

Вентиляторы охлаждения – наличие, должны быть встроенными
Сетевой кабель - наличие
Пульт ДУ - наличие
Беспроводной комплект мышь+клавиатура - наличие

Операционная система:

Тип операционной системы
Предустановленная Windows

Встроенная IBM-PC совместимая ОС (поддержка архитектуры x64), закрытая без возможности модификации исходного кода, многозадачная ОС, многопользовательская ОС, с поддержкой многоядерных процессоров, поддержка передачи данных по протоколам TCP/IP, поддержка передачи данных по протоколам TCP/IP;
поддержка подключения к домену ActiveDirectory;
поддержка групповых политик ActiveDirectory;
поддержка технологии PnP;

право использования предыдущих версии (downgrade),
подключение к удаленным рабочим столам (RDP хост)
поддержка платформы Win32 без использования эмуляторов

Программная оболочка учебного комплекса, запускаемая на компьютере должна иметь автоматическую загрузку и содержать: главное меню программы, иконку доступа к интерактивному комплексу №1, иконку доступа к интерактивному комплексу №2, иконку доступа к запуску интернет браузера, иконку доступа к запуску рабочего стола Windows, кнопку выключения компьютера.

Интерактивный комплекс №1 должен содержать:
Блок №1.

В меню блока должны располагаться функциональные кнопки с изображением выбираемого эффекта, при нажатии на кнопку должен воспроизводиться выбранный эффект на всю ширину и высоту экрана. При нажатии в любом месте экрана при помощи компьютерной мыши или при помощи прикосновения к экрану (мультикас функция) должна появляться кнопка «закрыть эффект».

Визуальные действия в выбираемых эффектах должны происходить при помощи компьютерной мыши или мультикас функции. Управление эффектами также должно осуществляться при помощи пространственного датчика-детектора за счет специальных жестов и движений.

Набор эффектов должен включать следующие: эффект разлетающихся частиц, эффект аквариума с плавающими рыбками, эффекты светящихся фонариков, сияния, мигающих светящихся шариков, эффект разлетающихся листьев деревьев, снежинок, эффект замены картинки на другую картинку при взаимодействии с экраном или при распознавании силуэта человека, эффект разлетающихся бабочек и прочие.

Блок №2.

В меню блока должны располагаться функциональные кнопки с изображением выбираемого фильма или картинки, при нажатии на кнопку должен воспроизводиться выбранный фильм или картинка на всю ширину и высоту экрана. При нажатии в любом месте экрана при помощи компьютерной мыши или при помощи прикосновения к экрану (тач функция) должна появляться кнопка «закрыть», кнопка «плей»/ «пауза», трек-полоска с кнопкой, отображающей точку воспроизведения фильма и возможностью перемотки фильма, кнопка регулировки громкости.

Галерея видео должна устанавливаться отдельно и при установке в блоке №2 должны отображаться следующие фильмы: фильм про водопад, фильм про дельфинов в океане, фильм про звездное небо, фильм про зиму, фильм про камин, фильм про космическую бесконечность, фильм про облака, фильм про грозу, фильм про удивительный мир. Данные фильмы должны использоваться на праздничных мероприятиях, концертах, утренниках, для психологической разгрузки и релаксации. Блок должен содержать функциональную кнопку «Загрузить видео», которая должна открывать дополнительное окно с выбором загружаемых в программу фильмов или картинок и возможностью выбора фильма или

картинки для использования и воспроизведения его через меню блока №2.

Блок №3.

В меню блока должны располагаться функциональные кнопки с изображением выбираемой игры, при нажатии на кнопку должна воспроизводиться выбранная игра на всю ширину и высоту экрана. При нажатии в любом месте экрана при помощи компьютерной мыши должна появляться кнопка «закрыть игру».

Управление в выбираемых играх должно происходить при помощи компьютерной мыши. Управление в играх также должно осуществляться при помощи пространственного датчика-детектора за счет специальных уникальных жестов и движений. Играть должно быть возможно сразу нескольким детям одновременно. При этом игры, выбираемые из меню должны быть разнообразны и рассчитаны на развитие двигательных навыков, координацию движений тела, физкультурную нагрузку, выработку реакции, а также в играх должен присутствовать соревновательный процесс и выбор уровня сложности (игра на время).

Блок должен содержать игры, где должны быть реализованы функции управления виртуальными персонажами. При помощи движений тела в пространстве (перемещения во все стороны) должно происходить управление виртуальным персонажем, либо несколькими персонажами в зависимости от выбранного уровня сложности, персонажи должны выполнять определенные игрой задания, а программа должна уметь оценивать результат, в зависимости от правильности выполнения заданий. Такими заданиями должны быть перемещения персонажа в конкретную точку пространства, прыжки, для осуществления действий, запланированных в сценарии игры, перемещения кистей рук в определенные точки экрана для захвата подвижных элементов игры, перемещения персонажа в стороны для исключения контакта персонажа и движущегося элемента игры, перемещения кистей рук по определенной траектории экрана, которая должна задаваться программой. В играх должна быть реализована функция распознавания силуэта человека и возможность соотносить видео картинку с точками, распознаваемыми на человеке, который находится в зоне действия пространственного датчика-детектора.

В меню Блока №3 должны отображаться игры.

В Игре №1 должны отображаться мультипликационные персонажи, которые должны повторять движения игрока: взмахи руками, перемещение в пространстве, прыжки, движения ног. Мультипликационные персонажи должны взаимодействовать с мультипликационными объектами круглой формы, разных размеров, траектория движения которых должна быть вертикальна из верхней точки экрана в нижнюю точку экрана. При взаимодействии мультипликационного объекта круглой формы и мультипликационного персонажа, первый должен менять свою траекторию движения в произвольном направлении. Так же в Игре №1 должны быть реализованы функции выбора: режима игры, не менее двух режимов; количества игроков, один или два; время игры, не менее трех вариантов выбора игры на время.

в первом режиме должна осуществляться произвольная игра. во втором режиме должна быть реализована игра с соревновательным процессом, программа при этом должна проводить подсчет количества прикосновений мультипликационных персонажей с мультипликационными объектами круглой формы, разных размеров и выводить результат, присваивая призовые места каждому игроку.

Также в меню Блока №3 должна отображаться игра №2.

Игра должна представлять собой тренажер, в ней должен отображаться мультиплицированный персонаж – космонавт, который должен отражать силуэт и действия человека. В игре должно быть предусмотрено не менее двух режимов, каждый режим должен содержать не менее трех уровней сложности. В первом режиме мультиплицированный персонаж должен повторять движения конечностями игрока, при том, что игрок должен поднимать только одну руку или ногу, а мультиплицированный персонаж должен при этом поднимать две руки или две ноги. Во втором режиме программа должна производить подсчет поднятия конечностей и в соответствии с программным алгоритмом, который сопоставляет количество повторов поднятия конечностей и временем игры, должна присваивать игроку призовое место.

Также в меню Блока №3 должна отображаться игра №3.

Игра должна: совершенствовать умение соотносить по цвету; формировать умение кодировать декодировать информацию (соотносить цвет с соответствующим значком или цифрой); развивать произвольность поведения, развивать двигательный контроль, точность движений; воспитывать стремление выполнить задание до конца; воспитывать чувство прекрасного.

Игра должна состоять не менее чем из трёх уровней сложности и свободного режима.

На первом уровне сложности должна быть реализована необходимость раскрасить изображение в соответствии с цветом, заданным для каждого фрагмента (соотнести появляющийся цвет с нужной краской на палитре и перенести цвет на соответствующий фрагмент изображения). На втором уровне сложности цвета должны быть закодированы символами. Должна быть необходимость раскрасить фрагменты изображения в соответствии с цветом, закодированным символом. На третьем уровне сложности цвета должны быть закодированы цифрами.

Должна быть необходимость раскрасить фрагменты изображения в соответствии с цветом, закодированным цифрой. В свободном режиме должна быть необходимость произвольно выбрать и перенести цвет на каждый фрагмент изображения.

В управлении игрой должен быть реализован следующий алгоритм: необходимо вытянуть руку вперед, подняв ладонь вверх (или соединить вытянутые руки в замок), навести на желаемый цвет в мультиплицируемом объекте и удерживать, чтобы кисть окрасилась этим цветом. Затем кисть необходимо навести на область объекта, которую планируется раскрасить, и удерживать кисть на одном месте до момента закраски.

Также в меню Блока №3 должна отображаться игра №4.

игра должна способствовать расширению запаса общих представлений, учить распознавать живые и неживые объекты в соответствии со звуками, которые они издают; развивать произвольное внимание; развивать оперативную и долговременную опосредованную слуховую и зрительную память; развивать произвольность поведения и двигательный контроль, точность движений; воспитывать стремление выполнить задание до конца.

Игра должна состоять не менее чем из трёх уровней сложности (для 3, 4, 5 лет). Каждому возрастному уровню должны соответствовать не менее трех категории для распознавания. В игре должна быть реализована необходимость услышать звук, узнать и назвать, какой объект может его издавать.

Также в меню Блока №3 должна отображаться игра №5.

Игра должна обучать новым движениям; обучать направленной деятельности и пониманию положения тела в пространстве; развивать произвольное внимание и навык сосредоточения; развивать скорость реакции; развивать произвольность поведения, двигательный контроль; развивать координацию движений, точность движений рук; предупреждать нарушения осанки; воспитывать стремление выполнить задание до конца.

Игра должна состоять не менее чем из четырех блоков. Для управления игрой должна быть реализована необходимость выполнять махи руками, разводить или опускать руки, а также перемещать их в горизонтальной плоскости для выполнения заданий.

В первом блоке должна быть реализована возможность обучения игрока управлять персонажем.

Во втором, третьем и четвертом блоке должна быть реализована возможность выбора не менее четырех уровней игры, каждый уровень должен отличаться по визуальным эффектам и временем прохождения до финальной точки игры. В сюжете игры должны быть предусмотрены сценарии, которые позволяют главному персонажу игры выполнять задания, которые заложены в программе, выполняя необходимые действия такие как: сбор летающих объектов, при перемещении по экрану, уклонение от препятствий, возникающих на экране.

Алгоритм программы должен определять время прохождения каждого уровня игры до финальной точки, количество попыток безошибочного прохождения уровня, количество собранных объектов. В финале программа должна выводить результат.

Игра должна содержать качественную дикторскую озвучку и визуальные подсказки, которые помогают игроку ориентироваться в сюжетной линии игры.

Программное обеспечение должно комплектоваться пошаговой инструкцией на русском языке, выполненной типографским способом.

Лицензия (право пользования ПО) должна быть легитимной, полнофункциональной, не ограниченной по времени, не являться ознакомительной, оформлена на конечного пользователя (Заказчика), в связи с чем Заказчик имеет право проверить подлинность и легитимность приобретения у производителя ПО.

интерактивный комплекс ИИЗ должен содержать.

Не менее 200 интерактивных игр-заданий для знакомства ребёнка с правилами дорожного движения и знаками, его регулируемыми. Все задания должны быть поделены на не менее, чем 4 тематические группы (включая, но не ограничиваясь). Каждая группа содержит не менее 4 интерактивных игр по изучению, соответственно, цветов и принципа работы светофора, типа и назначения знаков, их классификацию, принципов поведения пешехода на проезжей части и задания по изучению видов транспорта. Каждое задание должно представлять собой отдельную интерактивную игру, где дети выполняют определенное задание, а программа оценивает результат их работы и сообщает о качестве представленного результата. Задания-игры должны иметь качественную графику и качественное озвучивание действий четким голосовым сопровождением.

Для контроля работы датчика на основном экране программы должно постоянно выводиться графическое поле, в котором выводится информация о том, в каком режиме работает пространственный датчик, кто из игроков конкретно сейчас в активном режиме и информация о наличии пространственных помех в зоне работы сенсора. При нажатии курсором на данную область происходит переход в меню настроек сенсора.

Описание игр.

1.

1.1 В этой игре необходимо раскрасить светофоры (автомобильный, пешеходный и велосипедный). Движением рук и перемещением тела в пространстве, ребенок управляет виртуальной кистью, которая отображается на экране, выбирает соответствующий цвет краски и наводит кисть на область светофора, которую необходимо раскрасить.

1.2 В этой игре, необходимо определить, какой светофор существует, выбрать правильный вариант из предложенных. Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

1.3 На экране появляются картинки с изображением дорожной ситуации. Необходимо определить, где и какой светофор должен находиться, переместить светофор (ы) на соответствующее (ие) место (а). Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

1.4 В этой игре необходимо определить сигналы (разрешающие, запрещающие) автомобильных и пешеходных светофоров. Перемещаясь в пространстве необходимо встать напротив того светофора, где горит сигнал, соответствующий заданию.

2.

2.1 В этой игре необходимо отгадывать загадки про дорожные знаки и выбирать правильный ответ (дорожный знак) из предложенных вариантов. Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

2.2 В этой игре необходимо раскрасить дорожные знаки. Используя движения рук, и перемещаясь в пространстве, ребенок управляет виртуальной кистью, которая отображается на экране, выбирает соответствующий цвет краски и наводит кисть на область знака, которую необходимо раскрасить.

2.3 На экране появляются картинки с изображением дорожной

ситуации. необходимо определить, где и какого знака не хватает, и переместить знак (и) на соответствующее (ие) место (а). Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

2.4 В этой игре необходимо определить вид знака, который отображается на экране, и выполнить соответствующее действие. Если знак, предупреждающий, необходимо шагать на месте, если знак запрещающий, необходимо присесть, знак приоритета – поднять руки вверх.

3.

3.1 В этой игре необходимо отгадывать загадки на тему «проезжая часть» и выбирать картинку с правильным вариантом. Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

3.2 В этой игре необходимо раскрасить пешеходный переход (зебру). Используя движения рук и перемещаясь в пространстве, ребенок управляет виртуальной кистью, которая отображается на экране, выбирает соответствующий цвет краски и наводит кисть на определенную область на картинке, которую необходимо раскрасить.

3.3 В этой игре необходимо определить какая ситуация изображена на предлагаемой картинке – «опасно или безопасно». Если опасно, то необходимо присесть, если безопасно, то нужно шагать на месте.

3.4 На экране появляются картинки с изображением дорожных ситуаций. Необходимо расположить соответствующие элементы (автомобиль, велосипедист, мужчина, мальчик), на свои места. Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

4.

4.1 В этой игре необходимо отгадывать загадки на тему «транспорт» и выбирать картинки с правильным вариантом. Используется движение рук и перемещение тела в пространстве.

4.2 В этой игре нужно определить вид транспорта, отображаемый на экране, и выполнить соответствующее действие. Если транспорт воздушный, то необходимо поднять руки вверх, если транспорт наземный - шагать на месте, если транспорт водный - выполнить жест «плавание», если транспорт подземный - присесть. В игре предлагается выполнять задания как можно быстрее.

4.3 Игра-мультфильм. В этой игре ребенок управляет движениями Мапика. По заданию необходимо переместить Мапи на определенное место, находящееся на остановке общественного транспорта, и поднять руку, для того, чтобы приехал пассажирский автобус. Далее нужно определить в какие двери можно заходить при посадке в автобус, для этого необходимо переместиться к соответствующей двери и поднять руку вверх. Аналогично при высадке из автобуса.

4.4 Игра-мультфильм. В этой игре моделируются различные ситуации поведения мальчика Вити в общественном транспорте. Ребенок определяет правильно или неправильно Витя ведет себя и выполняет соответствующее действие. Если Витя ведёт себя неправильно, необходимо присесть, правильно – поднять руки вверх. Далее предлагается определить, кому нужно, а кому не нужно уступать место в общественном транспорте. Если место уступать нужно, то необходимо поднять руки вверх, если место уступать не нужно, необходимо присесть.

5.

Игра с использованием виртуальной реальности (симулятор реальных дорожных ситуаций). На экране отображается местность с дорожной

ситуацией. геобнок управляет 3D персонажем при помощи перемещения тела в пространстве. Необходимо добраться до определенной точки на местности, не нарушая правила дорожного движения. В игре отрабатываются ситуации перехода дороги по пешеходному переходу со светофором и без светофора, переходу дороги около остановки общественного транспорта, переходу дороги во дворе. Выполняя задания необходимо руководствоваться звуками приближающихся транспортных средств, следить за их полной остановкой перед переходом. В игре учтены моменты, касающиеся места, где можно переходить дорогу, а где нельзя, так же учтены моменты появления «лихачей» и транспорта со включенными спец. сигналами (полиция, скорая помощь). Каждое правильное или неправильное действие сопровождается соответствующей картинкой, звуковым сигналом и дикторской озвучкой, с разъяснением выполненного действия. Предусмотрены специальные визуальные метки с дикторской озвучкой для предупреждения игрока об опасности.

Программное обеспечение должно комплектоваться пошаговой инструкцией на русском языке, выполненной типографским способом. Лицензия (право пользования ПО) должна быть легитимной, полнофункциональной, не ограниченной по времени, не являться ознакомительной, оформлена на конечного пользователя (Заказчика), в связи с чем Заказчик имеет право проверить подлинность и легитимность приобретения у производителя ПО.

Поставщик выполняет монтаж оборудования, производит обучение пользованию комплексом специалиста от Заказчика, демонстрирует работу комплекса

Требования к качеству товара:

Поставщик обязан произвести первый запуск поставляемого товара на предмет работоспособности в присутствии заказчика. Все оборудование должно быть новым, ранее не использованным. Год изготовления не ранее 2021 года.

Исполнитель _____ / _____ /