Приложение № 5

к извещению о проведении запроса котировок

в электронной форме

**Техническое задание**

**1. Характеристики товара:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование товара | Характеристики товара | Кол-во, шт. |
| 1 | Интерактивный программно-аппаратный комплекс (интерактивный стол) | Корпус устройства: выполнен из стали.Толщина металла: не менее 1,2мм и иметь антикоррозионное покрытие (цвет RAL по согласованию с Заказчиком).Общие габариты устройства (ВхШхГ) при расположении экрана перпендикулярно полу: не менее 1410 мм х 1350 мм х 660 ммОбщие габариты устройства (ВхШхГ): при расположении экрана параллельно полу: не менее 1100 мм х 1350 мм х 660 мм Габариты лицевой панели с встроенным экраном: с длиной не менее 1350мм, шириной не менее 810мм и глубиной не более 120мм.Правая и левая часть корпуса панели: имеют скругление.Над экраном установлено: закаленное стекло.Толщина закаленного стекла: не менее 5мм.Экран имеет диагональ: не менее 55 дюймов Разрешение экрана: не менее 3840х2160.Светодиодная подсветка: LED.Размер активной области: не менее 1205х680мм.Яркость: не менее 300кд/м2.Формат изображения: не менее 16:9.Панель оснащена: инфракрасной рамкой с количеством мультитач-касаний не менее 10.Панель имеет встроенные стереодинамики: не менее 2х10Вт.Энергопотребление: не более 250Вт.Плита основания: плоская и выполнена из стали толщиной не менее 5мм.Габариты плиты основания длиной: не более 1195мм, шириной не менее 550мм и не более 610 мм.Плита основания выполнена: в виде равнобедренной трапеции с закругленными углами.Постамент имеет габаритные размеры без учета крепления панели и без учета плиты основания: высотой не менее 800мм, шириной не более 700, глубиной не более 200мм.Постамент имеет наклон к пользователю: не менее 70 градусов.При наклоне возможность фиксации экрана в диапазоне: не менее от 0 до 90 градусов с помощью специального винта.Постамент: имеет атмосферную подсветку по бокам.При боковом осмотре постамент: имеет сужение к верхней части.В постаменте: расположена дверь обслуживания с сувальдным замком.Высота двери обслуживания: не менее 500 мм, ширина не менее 200 мм, углы закругленные.Блок коммутации и компьютер: расположены внутри постамента.Правая и левая часть корпуса постамента в лицевой части: имеют скругление.В задней нижней части постамента: расположены разъем питания не менее 1шт, порт Lan-кабеля не менее 1шт.Устройство имеет: кронштейн для крепления панели с регулировкой наклона. Устройство имеет: встроенную аудиосистему, состоящую из не менее 2 динамиков.Общий вес устройства: не более 130кг.Характеристики компьютера: Количество ядер процессора: не менее 4 ядра.Количество потоков: не менее 8.Рабочая частота процессора: не менее 3600МГц.Объём кэша 3-го уровня: не менее 6Мб.Максимальная частота встроенного графического ядра: не менее 1100 МГц.Техпроцесс: не менее 14 нм.Наличие портов: не менее 2шт USB 3.0, не менее 2шт USB 2.0, аудио разъемы на задней панели: не менее Line-in, Line-out, Mic-in, видео разъемы: не менее 1шт HDMI.Тип памяти: не менее DDR4.Объем памяти: не менее 8Гб.Накопитель SSD: не менее 250 Гб.Скорость чтения, МБ/с: не менее 500, Скорость записи МБ/с: не менее 300 Гб.Предоставляется доступ: к электронным образовательным ресурсам (ЭОР) и системе организации работы с ними в рамках классно-урочной деятельности Система должна выполнять следующие ключевые функции:- представлять ЭОР в виде программы базового или углубленного уровня, соответствующей Федеральной рабочей программе или Примерной рабочей программе по соответствующему предмету;- обеспечивать визуальную привязку цифровых работ к урокам программы, запуск работ из программы;- организовывать локально и дистанционно с помощью ЭОР следующие формы работы: фронтальную, групповую и парную работу в классе – в т. ч. на основе методик смешанного обучения (перевернутый класс, смена рабочих зон), а также самостоятельную работу дома и в классе;- организовывать локально и дистанционно с помощью ЭОР следующие учебные активности: повторение теоретического материала, лабораторные (по естественнонаучным предметам), самостоятельные и контрольные работы;- собирать учебные результаты обучающихся по работе с ЭОР и давать возможность учителю анализировать их;- собирать и визуализировать статистику использования ЭОР и инструментов по работе с ними.Комплект ЭОР должен включать ресурсы следующих жанров:- опорные конспекты;- цифровые самостоятельные работы;- тематические контрольные работы;- тренажеры по подготовке к экзаменам и варианты контрольно-измерительных материалов.Перечень тем по предмету Итория История, 5 (базовый уровень)1. Введение2. Первобытность3. Древний Египет4. Древние цивилизации Месопотамии5. Восточное Средиземноморье в древности. Персидская держава6. Древняя Индия. Древний Китай7. Древнейшая Греция8. Греческие полисы9. Культура Древней Греции10. Македонские завоевания. Эллинизм11. Возникновение Римского государства12. Римские завоевания в Средиземноморье13. Поздняя республика. Гражданские войны в Риме14. Расцвет и падение Римской империи15. Культура Древнего Рима История, 6 (базовый уровень) 1. Народы Европы в Раннее Средневековье2. Византийская империя в VI—XI веках3. Арабы в VI—XI веках4. Средневековое европейское общество5. Государства Европы в XII—XV веках6. Культура Средневековой Европы7. Страны Востока в Средние века. Государства доколумбовой Америки8. Народы и государства на территории России в древности9. Русь в IX — начале XII века10. Русь в середине XII — начале XIII века11. Русские земли и их соседи в середине XIII — XIV в.16. Формирование единого Русского государства в XV в. История, 7 (базовый уровень) 1. Великие географические открытия2. Изменения в европейском обществе в XVI—XVII веках3. Реформация и контрреформация в Европе4. Государства Европы в XVI–XVII веках5. Международные отношения в XVI–XVII веках6. Европейская культура в раннее Новое время7. Страны Востока в XVI–XVII веках8. Россия в XVI веке9. Смутное время10. Россия в XVII веке11. Культурное пространство XVI–XVII веков История, 8 (базовый уровень)1. Эпоха Просвещения2. Государства Европы в XVIII веке3. Британские колонии в Северной Америке: борьба за независимость4. Великая французская революция5. Европейская культура в XVIII веке6. Международные отношения в XVIII веке7. Страны Востока в XVIII веке8. Реформы Петра I9. Россия после Петра I. Дворцовые перевороты10. Россия в 1760—1790-х годах. Правление Екатерины II и Павла I11. Культурное пространство Российской империи в XVIII веке История, 9 (базовый уровень) 1. Европа в начале XIX века2. Развитие индустриального общества в первой половине XIX века3. Политическое развитие европейских стран в 1815—1840-х годах4. Страны Европы и Северной Америки в середине XIX — начале XX века. Страны Латинской Америки в XIX — начале ХХ века5. Страны Азии и народы Африки в XIX — начале ХХ века6. Развитие культуры в XIX — начале XX века7. Международные отношения в XIX — начале XX века8. Александровская эпоха: государственный либерализм9. Николаевское самодержавие: государственный консерватизм10. Культурное пространство империи в первой половине XIX века. Народы России в первой половине XIX века11. Социальная и правовая модернизация страны при Александре II12. Россия в 1880—1890-х годах13. Культурное пространство империи второй половины XIX века14. Этнокультурный облик империи15. Формирование гражданского общества и основные направления общественных движений16. Россия на пороге XX века17. Введение в Новейшую историю18. Февральская и Октябрьская революции 1917 года19. Великая Отечественная война (1941—1945)20. Распад СССР. Становление новой России (1992—1999)21. Возрождение страны с 2000-х годов. Воссоединение Крыма с Россией Каждый опорный конспект: должен содержать сжатые теоретические сведения по каждой теме предмета и соответствовать одному тематическому элементу – минимальной единице тематического планирования, примерно соответствующей одному уроку.Каждый опорный конспект: должен представлять собой мультимедийный ресурс на текстовой основе.Работы в формате «интерактивная рабочая тетрадь»: должны быть адаптированы для использования в рамках модели «один ученик – один компьютер», в т. ч. для домашних устройств обучающихся. Основные задачи, решаемые ресурсами этого жанра:- закрепление знаний, выработка умений и навыков по предмету в ходе текущего обучения,- предоставление интерактивной базы для организации выполнения домашних заданий по предметам на компьютере,- формирующее оценивание в рамках текущего контроля учебных достижений обучающихся.Каждая самостоятельная работа: должна быть основана на отдельном тематическом элементе учебной программы. Каждая работа должна состоять из отдельных сцен – интерактивных заданий. Учебные результаты по каждому интерактивному заданию должны фиксироваться независимо друг от друга.Минимальное количество самостоятельных работ по предмету:Название 5 класс 6 класс 7 класс 8 класс 9 класс 10 класс 11 классИстория не менее 65 не менее 65 не менее 60 не менее 60 не менее 70 не менее 60 не менее 60Количество заданий в каждом параграфе: должно составлять не менее от 4 до 10.Ответы обучающихся во всех интерактивных заданиях работ должны проверяться автоматически. Ответы обучающегося и баллы, набранные за каждое задание, должны передаваться в Систему.Тематические контрольные работы (ТКР) должны проверять усвоение учащимися элементов содержания предмета по одной или нескольким темам. Количество контрольных работ и количество вариантов контрольных работЗадания в вариантах контрольных работ одного уровня не должны повторяться.ТКР должна формировать следующие результирующие данные:- факт прохождения ТКР (пройдено / не пройдено);- первичный балл за ТКР, определяемый как сумма баллов за правильно выполненные задания. Количество баллов, начисляемое за каждое задание, определяются спецификацией ТКР;- время, затраченное на выполнение ТКР.Все задания проверяются автоматически после завершения выполнения теста. Комментарии к неверным ответам и решения не предъявляются.В процессе выполнения теста работает таймер. По истечению времени, отводимого на ТКР в соответствии с ее спецификацией, выполнение ТКР прекращается. Длительность (контактное время) каждой ТКР не должна превышать 30 минут для 5–9 классов, 40 минут для 10–11 классов.Ответы обучающегося и баллы, набранные за каждое задание, должны передаваться в Систему.Тренажеры должны быть адаптированы для использования в рамках модели «один ученик – один компьютер». Основные задачи, решаемые Тренажерами:- подготовка к экзамену с помощью тренировочных вариантов КИМ;- проведение пробного экзамена в электронной форме в компьютерном классе или учащимся самостоятельно.Группы модулей для тренажеровТип модуля Подготовка к ЕГЭ Подготовка к ОГЭТеоретические модули Требуются Не требуютсяМодули с заданиями по позициям спецификации Требуются ТребуютсяВарианты КИМ Требуются ТребуютсяВ состав Тренажеров по подготовке к экзаменам должны входить теоретические модули – иллюстрированные конспекты. Количество конспектов по каждому предмету определяется кодификатором ЕГЭ по соответствующему предметуКаждый конспект должен представлять собой мультимедийный ресурс на текстовой основе.Ответы обучающегося и баллы, набранные за каждое задание, должны передаваться в Систему.Содержание ЭОР по предмету должно соответствовать требованиям: ФГОС (НОО, ООО, СОО), требованиям к результатам реализации и требованиям к содержанию федеральной основной образовательной программы соответствующего уровня образования (НОО, ООО, СОО), содержанию федеральной или примерной рабочей программы по предмету, а также концепции преподавания предмета (при наличии).Должен быть обеспечен учителю доступ к Работам из тематического плана, включая пробное воспроизведение Работы, привязанной к конкретному уроку. Должна быть обеспечена учителю возможность назначения обучающимся учебных активностей в формате опорных конспектов, лабораторных, практических, самостоятельных и контрольных работ. Должны быть обеспечены возможности определения:- даты открытия доступа к Работе;- даты закрытия доступа к Работе;- одного обучающегося, группы обучающихся или класса целиком, которым назначается Работа;- режимов назначения Работы с возможностью:o выполнения заданий с развернутым ответом;o просмотра обучающимся авторского решения;o просмотра обучающимся ответа;o просмотра отметки «верно/неверно»;o просмотра набранных результатов за каждое задание;o повторного решения.Должна быть обеспечена учителю возможность редактирования Работ:- удалять «лишние» задания и сцены из Работы (например, слишком простые для данной группы пользователей, или слишком сложные, или те, что еще не успели пройти).Должна быть обеспечена обучающемуся возможность доступа к назначенным ему Работам в его личном кабинете. Должно быть обеспечено визуальное разделение актуальных и уже выполненных Работ. По начатым, но не законченным Работам должна указываться доля пройденного в %.Должна быть обеспечена обучающемуся возможность просмотра данных им ответов на задания Работы (за исключением теоретических материалов) – в тех случаях, когда это разрешил учитель.Должна быть обеспечена учителю возможность проверки развернутых ответов, данных обучающимся его класса на задания из назначенных Работ. Для проверки должны быть предоставлены условие, авторское решение и решение обучающегося (в т. ч. файл – если обучающийся приложил в качестве своего решения фотографию или аудиозапись).Должна быть обеспечена учителю возможность просмотра результатов выполнения Работы по своему предмету и классу – как по отдельному обучающемуся, так и по классу в целом. При просмотре должны демонстрироваться по каждому обучающемуся дата выполнения Работы, полученная отметка, набранные баллы и ответы по каждому заданию (с указанием номера и названия задания), входящему в активность.Система должна обеспечивать возможность работы нескольких пользователей за одним компьютерным устройством (в разное время). Для пользователей, работающих при нестабильном интернет-канале, должна быть обеспечена возможность предварительной загрузки посредством специализированного приложения Работ на компьютерное устройство. Мобильная версия плеера должна обеспечивать хранение выполненных Работ в течение определенного периода, а их результатов – до синхронизации с Системой.В Системе должна быть развернута система личных кабинетов, обеспечивающая персонализированный онлайн-доступ пользователей общеобразовательной организации с полномочиями, определяемыми ролью пользователя. | 1 |
| 2 | VR шлем Pico 4 128Gb + VR конструктор Varwin / бессрочная лицензия | Автономный VR-шлем Назначение Самостоятельное устройство Объем встроенной памяти 128 ГигабайтОбъем оперативной памяти 4 ГигабайтРазрешение на один глаз 2160✕2160 ПиксельРазрешение на оба глаза 4320×2160 ПиксельСовместимость Windows Тип устройства Шлем Частота обновления 90 ГцУгол обзора 105 ГрадусПодключения Bluetooth; USB; Wi-FiНастройка расстояния линз Да Настройка межзрачкового расстояния Да Микрофон В комплекте Комплектация контроллеры, адаптер питания, батарея AA x2, документация, кабель USB Type-C, проставка для очков Датчик приближения Да Датчик отслеживания Да Гироскоп Да Акселерометр ДаТрекинг 6DoFПpoгpaммнoe oбecпeчeниe кoнcтpуктopa cимуляциoннoгo пpoгpaммиpуeмoгo 3D-пpocтpaнcтвa c визуaльным peдaктopoм лoгики oбъeктoв и cцeн, с возможностью использования технологий виртуальной и дополненной реальностиДоступные языки интерфейса пpoгpaммнoго oбecпeчeния кoнcтpуктopa cимуляциoннoгo пpoгpaммиpуeмoгo 3D-пpocтpaнcтвa c визуaльным peдaктopoм лoгики oбъeктoв и cцeн: русский, английский, китайский, корейскийПоддерживаемые пpoгpaммным oбecпeчeнием кoнcтpуктopa cимуляциoннoгo пpoгpaммиpуeмoгo 3D-пpocтpaнcтвa c визуaльным peдaктopoм лoгики oбъeктoв и cцeн операционные системы: ОС Windows, ОС Astra Linux, ОС Ubuntu, ОС MintНаличие поставляемого ПО в Едином реестре российских программ для электронных вычислительных машин и баз данных в классе программ 04.08 “Интегрированные платформы для создания приложений” Программное обеспечение конструктора программируемого симуляционного 3Д-пространства с визуальным редактором логики объектов и сцен запускается на ПК и работает автономно без необходимости привязки к конкретному mac адресу, подключения дополнительных устройств ограничения доступа, в т.ч. USB устройств с электронным ключом безопасности, других устройств для защиты программного обеспечения от несанкционированного использования. Доступ к интерфейсу библиотеки контента и сцен, исполненный в виде отдельного модуля web-приложенияВозможность интерфейса по управлению библиотекой контента и сцен1. Сортировка сущностей библиотеки по типу (объекты, шаблоны сцен, ресурсы, шаблоны проектов, поддержка использования сущности на мобильных VR шлемах и мобильных устройствах с ОС Android)2. Возможность включения отображения названий и состава пакетов, добавленных в библиотеку, с текстовым примечанием об использовании данного пакета, в случае если сущности входящие в состав этого пакета используются в проектах на данном ПК3. Просмотр и удаление версий объектов и шаблонов сцен и назначение версии объекта, которая будет использоваться по умолчанию4. Интерфейс объектов и шаблонов сцен с возможностью просматривать версию SDK на котором был собран объект или шаблон сцен, количество использований в проектах, дата и время добавления и обновления в библиотеку5. Возможность настройки количества отображаемых на страницу библиотеки сущностей (от 14 сущностей на странице до 100)6. Интерфейс библиотеки, позволяющий импортировать и удалять объекты и сценыВозможность загрузки 3D моделей, аудио, видео, 3D объектов с внутренней бизнес логикой, изображений, в библиотеку конструктора симуляционного программируемого 3D-пространства с визуальным редактором логики объектов и сцен в следующих форматах: \*.FBX, \*.GLTF,\*.GLB,\*.OBJ, \*.VWP, \*.VWO \*, \*.JPG, \*.PNG, \*.WAV, \*.OGG, \*.MP4Доступ к маркетплейсу готовых проектов, объектов и шаблонов сцен, исполненный в виде отдельного модуля web-приложения, позволяющий найти и загрузить необходимый контент (при подключенном Internet соединении) и добавить загруженный контент в библиотекуОбщее количество объектов с внутренней бизнес логикой в маркетплейсе доступных для скачивания в библиотеку должно быть не менее 500 штОбщее количество шаблонов сцен в маркетплейсе доступных для скачивания в библиотеку должно быть не менее 25 штТематики пакетов объектов и шаблонов сцен в маркетплейсе доступных для скачивания в библиотеку: Анатомия, Астрономия, Интерьер, Средневековье, Мегаполис, Набор базовых объектов, Визуальные эффекты, Животные, Пробный урок, Специализированные объекты, Пользовательские интерфейсы, Видео Инструменты, Профессии, Визуальное оформление, СокетыДоступ к интерфейсу по управлению проектами в виде отдельного модуля web-приложенияВозможности интерфейса по управлению проектами1. Создание, редактирование, копирование и удаление проектов2. Возможность запуска просмотра проекта в режиме Desktop, VR и AR режиме3. Возможность экспортировать проект целиком или отдельно метаданных проекта4. Возможность собрать приложение в исполняемый файл в формате “.exe” 5. Возможность просмотра информации о проекте: id проекта, дата и время добавления и обновления проекта6. Интерфейс настройки проекта с возможностью: a. Поменять название проектаb. Включить/отключить поддержку в Мобильных VR шлемахc. Включить/отключить автоматическое обновление объектов и шаблонов сцен до последних версий, загруженных в библиотекуd. Добавить/изменить имя автора проекта, название компании автора проекта, email автора проекта, url автора проекта и форма лицензии по которой этот проект может использоватьсяe. Настройки конфигурации запуска проекта (как из списка проектов, так и в собранном .exe файле) - стартовая сцена проекта, язык проекта, режим запуска: в AR/VR или Desktop режиме и включение/отключение возможности смены режима в момент проигрывания проектаДоступ к интерфейсу визуального редактора логики взаимодействия между объектами и сценариев проекта на базе бесплатного языка программирования Blockly в виде отдельного модуля web-приложенияНазначение визуального редактора логики взаимодействия между объектами и сценариев проекта на базе бесплатного языка программирования Blockly1. Позволяет создавать логику взаимодействия между различными объектами (3D-модели, изображения, аудиофайлы, видеофайлы, объекты с внутренней бизнес-логикой, в т.ч. объекты, содержащие аудио и видео), расположенными на сцене2. Добавлять, удалять, редактировать, соединять, разъединять блоки для реализации логики сценария проекта3. Создавать дополнительные холсты для размещения блоков, задавать имена холстам4. Осуществлять поиск по блокам через поле поиск5. Применить и показать сгенерированный, на основе собранных на холсте блоков, код на языке программирования C#Количество доступных функций для объектов из маркетплейса, настраиваемых в редакторе логики должно быть не менее 70 шт.Разделы встроенных функций для объектов, настраиваемых в редакторе логики взаимодействия между объектами и сценариев проекта на базе бесплатного языка программирования Blockly: Переменные, Интерактивность, Перемещение, Вращение, Масштабирование, ФизикаРазделы прочих встроенных функций, настраиваемых в редакторе логики взаимодействия между объектами и сценариев проекта на базе бесплатного языка программирования Blockly: Блоки, Действия, События, Списки, Циклы, Математика, Текст, Функции, ЦепочкиДоступ к интерфейсу 3D редактора сценВстроенные функции для объектов, настраиваемых в 3D редактора сцен1. Инструменты перемещения. вращения, масштабирования объектов, а также возможность настройки цифровых значений этих свойств. 2. Функция переключения отображения граней и плоскостей сцены и объектов доступных для взаимодействия с пользователями3. Функция включения и отключения возможности использовать объект в визуальном редакторе логики4. Возможность настройки взаимного расположения объектов в иерархии объектов5. Возможность включать и отключать фиксированность иерархии для режиме просмотра6. Функции запуска проекта в режиме просмотра в VR режиме, AR режиме и в Desktop режимеУстанавливаемый клиент для гарнитур виртуальной реальности с ОС Android с расширением .apk с возможностью запуска проектов, созданных на персональном в конструкторе симуляционного программируемого 3D-пространства с визуальным редактором логики объектов и сцен посредством передачи данных через Wi-Fi сетьНазначение клиента для гарнитур виртуальной реальности с ОС Android1. Подключение к ПК по IP-адресу, в случае нахождения в одной локальной сети2. Сохранение, удаление проектов в память VR гарнитуры3. Отображение и запуск списка доступных сохраненных на гарнитуру проектов без необходимости подключения к серверу ПК и без необходимости пересборки и перекомпиляции мобильного клиентаУстанавливаемый клиент для мобильных устройств с ОС Android с расширением .apk с возможностью запуска AR проектов, созданных на персональном в конструкторе симуляционного программируемого 3D-пространства с визуальным редактором логики объектов и сцен посредством передачи данных через Wi-Fi сетьНазначение клиента для мобильных устройств с ОС Android1. Подключение к ПК по IP-адресу, в случае нахождения в одной локальной сети2. Сохранение, удаление проектов в память мобильного устройства3. Отображение и запуск списка доступных сохраненных на гарнитуру AR проектов без необходимости подключения к серверу ПК и без необходимости пересборки и перекомпиляции мобильного клиентаУчебно-методический комплекс (далее УМК) для реализации образовательного курса по разработке VR-приложений с использованием поставляемого ПО соответствует следующим критериям:1. УМК включает примерную программу в объеме 72 часов, соответствующую требованиям ФГОС к структуре и содержанию общеобразовательных программ.2. Содержание примерной программы разработано на основе проектного подхода.3. Реализация примерной программы предусматривает разработку учащимися минимум 16 VR-приложений 4. УМК включает конспекты занятий для реализации примерной программы курса в объеме 72 часов.5. УМК включает инструкции по разработке учебных кейсов из примерной программы курса.6. УМК включает методические материалы по разработке 3 AR-приложений | 1 |

**2. Место поставки товара:** 629306, ЯНАО, г. Новый Уренгой, ул. Молодежная, д.23

**3. Срок поставки и монтажа:** Поставка товара осуществляется согласно проекта договора, монтаж и пусконаладочные работы осуществляются после поставки товара в срок, согласованный с заказчиком.

**Условия поставки товара:** доставка, разгрузка, монтаж оборудования осуществляется силами и средствами Поставщика

**4. Требования к качеству:**

4.1. Поставляемый товар должен быть разрешен к использованию на территории Российской Федерации, иметь торговую марку и товарный знак, качество поставляемого товара должно полностью соответствовать установленным требованиям Российской Федерации, ГОСТ, ОСТ, нормативно-технической документации (сертификатам качества, декларациям о соответствии и (или) другим документам, подтверждающим качество товара);

4.2. Поставляемый товар должен быть совместим между собой, быть безопасным и отвечать требованиям законодательства Российской Федерации, требованиям безопасности, ГОСТ, нормам и правилам безопасности его эксплуатации и другой нормативно-технической документации;

4.3. Поставляемый товар должен отвечать требованиям безопасности жизни и здоровья, окружающей среды в течение установочного срока годности при обычных условиях его использования.

4.4. Гарантийный срок на поставляемый товар составляет – не менее срока, установленного производителем, но не менее 12 месяцев с даты приемки товара Заказчиком.

**5. Требования к поставке товара:**

5.1. Поставщик должен обеспечить упаковку товара, способную предотвратить его повреждение или порчу во время перевозки к конечному пункту назначения – Заказчику;

5.2. Поставщик несет ответственность за ненадлежащую упаковку, не обеспечивающую сохранность товара при его хранении и транспортировании.