

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa fabrycznie nowego, nieużywanego, nieuszkodzonego, nieobciążonego prawami osób lub podmiotów trzecich sprzętu cyfrowego, pomocy dydaktycznych oraz oprogramowania, spełniającego poniższe minimalne parametry techniczne

Zadanie częściowe Nr 1 komputery przenośne, urządzenia video, urządzenia audio		
Lp.	SPECYFIKACJA TECHNICZNA (wymagania minimalne)	
1.	<p>KOMPUTER PRZENOŚNY/LAPTOP – TYP I</p> <ul style="list-style-type: none"> - wielkość ekranu – 15,6 cala - powłoka matrycy matowa o rozdzielczości FHD 1920x1080, - procesor wielordzeniowy wielowątkowy min. 2 rdzenie i 4 wątki, procesor 64 bitowy o architekturze x86 zaprojektowany do pracy w urządzeniach przenośnych. Data wprowadzenia po raz pierwszy na rynek (ang. Launch date) nie wcześniej niż drugi kwartał 2019 (Q2'19) - dysk SSD o pojemności 256 GB, - pamięć ram DDR4 8 GB, - wbudowana klawiatura układ polski programisty wraz z wbudowaną wydzieloną klawiaturą numeryczną, - wbudowana nagrywarka DVD+/-RW – (zamawiający dopuszcza zewnętrzny moduł DVD+/-RW), - wbudowane złącza USB x 2, - wbudowana RJ-45 (LAN 10/100/1000 Mbps), - wbudowane Wi-Fi 6 (802.11 a/b/g/n/ac/ax), - wbudowany moduł Bluetooth, - wbudowane wyjście HDMI, - wbudowane wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe, wbudowane głośniki - wbudowana kamera 720p, - wbudowany touchpad wielofunkcyjny, - mysz bezprzewodowa USB, - system operacyjny 64-bitowy Windows 10 Professional PL - (zamawiający dopuszcza 64-bitowy Windows 10 Pro Academic) <p>Zamawiający wymaga fabrycznie nowego systemu operacyjnego nieużywanego oraz nieaktywowanego nigdy wcześniej na innym urządzeniu.</p> <p>Zamawiający wymaga aby oprogramowanie było dostarczone wraz ze stosownymi, oryginalnymi atrybutami legalności, na przykład z tzw. naklejkami GML (Genuine Microsoft Label) lub naklejkami COA (Certificate of Authenticity) stosowanymi przez producenta sprzętu lub inną formą uwiarygodniania oryginalności wymaganą przez producenta oprogramowania stosowaną w zależności od dostarczanej wersji.</p>	10 szt.

2.	KOMPUTER PRZENOŚNY/LAPTOP – TYP II	2 szt.
3.	KAMERA SPORTOWA	1 szt.

- wielkość ekranu – 15,6 cala
 - powłoka matrycy matowa o rozdzielczości FHD 1920x1080,
 - procesor wielordzeniowy wielowątkowy min. 4 rdzenie i 8 wątki, procesor 64 bitowy o architekturze x86 zaprojektowany do pracy w urządzeniach przenośnych. Data wprowadzenia po raz pierwszy na rynek (ang. Launch date) nie wcześniej niż drugi kwartał 2020 (Q2'20)
 - dysk SSD o pojemności 256 GB,
 - dodatkowy wbudowany dysk twardy SSD 2,5" SATA 1TB
 - dedykowana karta graficzna z 4GB GDDR6 (pamięć własna)
 - pamięć ram DDR4 32 GB,
 - wbudowana klawiatura układ polski programisty wraz z wbudowaną wydzieloną klawiaturą numeryczną,
 - wbudowana nagrywarka DVD+/-RW – (zamawiający dopuszcza zewnętrzny moduł DVD+/RW),
 - wbudowane złącza USB x 2,
 - wbudowana RJ-45 (LAN 10/100/1000 Mbps),
 - wbudowane Wi-Fi 6 (802.11 a/b/g/n/ac/ax),
 - wbudowany moduł Bluetooth,
 - wbudowane wyjście HDMI,
 - wbudowane wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe, wbudowane głośniki
 - wbudowana kamera 1.0 Mpix,
 - wbudowany touchpad wielofunkcyjny,
 - mysz bezprzewodowa USB,
 - system operacyjny 64-bitowy Windows 10 Professional PL - (zamawiający dopuszcza 64-bitowy Windows 10 Pro Academic)
- Zamawiający wymaga fabrycznie nowego systemu operacyjnego nieużywanego oraz nieaktywowanego nigdy wcześniej na innym urządzeniu.
- Zamawiający wymaga aby oprogramowanie było dostarczone wraz ze stosownymi, oryginalnymi atrybutami legalności, na przykład z tzw. naklejkami GML (Genuine Microsoft Label) lub naklejkami COA (Certificate of Authenticity) stosowanymi przez producenta sprzętu lub inną formą uwiarygodniania oryginalności wymaganą przez producenta oprogramowania stosowną w zależności od dostarczanej wersji.

- maksymalna rozdzielczość nagrywania filmów 3840 x 2160,
 - liczba klatek na sekundę 4K - 30 kl/sFullHD - 60 kl/sQHD - 60 kl/s,
 - rozdzielczość efektywna [Mpx] 10,
 - stabilizacja obrazu elektroniczna,
 - Wi-Fi, Bluetooth, GPS, wodoodporność, złącze USB,
 - kąt widzenia (stopnie) 130,
 - dotykowy ekran LCD 2 cale,
 - obsługiwane karty pamięci microSD,
 - czas pracy na zasilaniu akumulatorowym 1,5 godziny,
 - funkcja filmu poklatkowego (Time Lapse), samowyzwalacz, slow motion, sterowanie głosem, zdjęcia seryjne.
- WRAZ Z:**
- * GIMBAL do kamery kompatybilny z zaoferowaną kamerą:
 - 3 osiowy: kąt obrotu 330°, kąt pochylenia do 330°, kąt przechylenia 195°,

	<ul style="list-style-type: none"> - wbudowany akumulator do 10 h czasu działania, - Bluetooth, Wi-Fi, - redukcja drgań, - kabel USB, - smycz na nadgarstek, - etui. <p>* STATYWEM do kamery kompatybilny z zaoferowaną kamerą:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maksymalna wysokość: min. 100 cm, - minimalna wysokość: 30 cm, - maksymalne obciążenie głowicy: 2 kg, - przechył w pionie: 180 stopni, - obrót w poziomie: 360 stopni, - liczba sekcji: 4 sekcje, - materiał wykonania: aluminium, tworzywo sztuczne, - gumowe nakładki na nogi, - wbudowana poziomica, - pokrowiec, 	
4.	<p>LAMPA SOFTBOX :</p> <ul style="list-style-type: none"> - żarówka foto 85W/5500K gwint E27, - softbox 60x60cm z zintegrowanym gniazdem E27, odbłyśnik wewnętrzny, - statyw oświetleniowy wysokość robocza 190cm, ruchoma głowica pozwalająca na zmianę kąta świecenia. 	3 szt.
5.	<p>GREEN SCREEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - składany, statyw ALL in ONE, materiał stelaża aluminium, - wysokość 180cm, szerokość 148cm, - materiał tła poliester, kolor tła zielony, - automatyczna blokada pneumatyczna, rozkładane nogi. 	1 szt.
6.	<p>TELEWIZOR SMART</p> <ul style="list-style-type: none"> - przekątna ekranu: 65", - rozdzielczość: 3840 x 2160 UHD 4K, - typ telewizora: QLED z HDR, - technologia odświeżania: Picture Quality Index, - współczynnik płynności obrazu: 3200, - kontrast dynamiczny: Mega, - smart TV, przeglądarka internetowa, SmartThings App Support, Asystent Google, Współpraca z Amazon Alexa, System Tizen, Smart Things, - wbudowany tuner: DVB-S2, DVB-T2, DVB-C, - Bluetooth, Wi-Fi, - HDMI 3 szt., USB 2 szt., złącze CI, Ethernet (LAN), wyjście audio cyfrowe (optyczne), - moc głośników: 2 x 10 W, - pobór mocy (tryb czuwania) 0,5 W, - pilot, podstawa telewizora, instrukcja obsługi w języku polskim. <p>WRAZ Z:</p> <p>STOJAKIEM NA KÓŁKACH kompatybilnym z zaoferowanym telewizorem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - regulacja: w pionie i w poziomie, - dodatkowa półka na laptopa 	1 szt.

7.	<p>ODTWARZACZ MULTIMEDIALNY 1 SZT.</p> <p>Ultra 4K do oferowanego telewizora, umożliwiający bezprzewodowe przesyłanie danych z urządzenia mobilnego i zarządzanie tym, co ma być wyświetlane.</p> <ul style="list-style-type: none"> - obraz 4K UHD z HDR, - obsługa bezprzewodowego mirroringu, - obsługa z urządzeń mobilnych, - WiFi (b/g/n).
----	---

Zadanie częściowe Nr 2 urządzenia do realizacji zajęć edukacyjnych w rzeczywistości wirtualnej/rozszerzonej (VR/AR) oprogramowania edukacyjnego	
Lp.	SPECYFIKACJA TECHNICZNA (wymagania minimalne)
1.	<p>Okulary VR 2 szt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - kompatybilność z PC, - rozdzielczość ekranu 3664 x 1920 (1832 x 1920 na każde oko), - częstotliwość odświeżania 90 Hz, - wbudowany mikrofon i głośnik, przetwarzanie dźwięku 3D, - wbudowana pamięć RAM 6 GB, - czujniki: akcelerometr, magnetometr, żyroskop, - złącza: audio, USB-C 3.0, - pamięć wbudowana 256 GB, - kontroler - 2 szt. z funkcją śledzenia dłoni, - pasujące do kontrolerów okularów nakładki antypoślizgowe z linkami zabezpieczającymi – zwiększające bezpieczeństwo i higienę korzystania z kontrolerów - silikonowa nakładka pasująca do okularów, ułatwiająca higienę korzystania (dezynfekcja) - dołączone akcesoria: kabel, zasilacz, wkładka dystansująca, baterie AA - 2 szt., - regulowany rozstaw ekranów <p>WRAZ Z:</p> <p>* KABLEM SPEŁNIAJĄCY STANDARD USB 3.1 C GEN 2 z męskimi końcówkami, z funkcją Power Delivery, z przepustowością sięgając standardu 5 Gbps, o długości co najmniej 5m – kompatybilny z zaoferowanymi okularami VR.</p> <p>* POWERBANK DO OKULARÓW VR Z PASKIEM - kompatybilny z zaoferowanymi okularami VR</p> <ul style="list-style-type: none"> - urządzenie wypełni kompatybilne z okularami VR według specyfikacji powyżej, - regulacja napięcia paska pokręteł, - obręcz wykonana z ABS, - pojemność baterii: 3640 mAh, - waga: max 500g, <p>* SŁUCHAWKI wokółuszne – kompatybilne z zaoferowanymi okularami, z funkcją aktywnego tłumienia hałasu oraz trybem ambient, z wbudowanym mikrofonem, funkcjonalnością bluetooth, obsługą dotykową oraz opcją łączenia kablem mini jack, z wbudowaną baterią-akumulatorkiem,</p> <p>* FUTERAŁ NA OKULARY VR - kompatybilny z zaoferowanymi okularami VR</p> <ul style="list-style-type: none"> - materiał filc, - typ zamknięcia: zamek błyskawiczny, - mieszczący okulary VR z dwoma kontrolerami,

2.	ŁADOWARKA DO BATERII-AKUMULATORÓW umożliwiająca naładowanie czterech 1 szt. baterii typu AA o pojemności 2550mAh każda w czasie poniżej 6,5h, podająca informację o stanie naładowania w postaci świateł o kolorach odpowiadających stanowi naładowania baterii WRAZ Z: Zestawem 4 szt. baterii-akumulatorów typu AA, każda o pojemności co najmniej 500 cykli ładowania,
----	--

Zadanie częściowe Nr 3 oprogramowanie	
Lp.	SPECYFIKACJA TECHNICZNA (wymagania minimalne)
18.	<p>Licencja – oprogramowanie edukacyjne 24 miesiące</p> <p>- zakup licencji i na oprogramowanie pozwalające na realizację symulacji prowadzenia innowacyjnego przedsiębiorstwa branż 4.0 w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród uczniów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Symulacja powinna mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurującym na rynku (jako odrębne podmioty gospodarcze). Gracze będą podejmować decyzje dotyczące prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi na wirtualnym rynku. Decyzje w symulacji będą zbliżone do podejmowanych przez menadżerów w podobnych funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach.</p> <p>Gra powinna mieć formę online, w której rozgrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia przedsiębiorstwa, a gracze, działający w zespołach, będą wcielać się w zarządy tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobnych do tych w rzeczywistości.</p> <p>Symulacja powinna oferować minimum 5 różnych branż: określanych jako branże przemysłu 4.0. W ramach licencji szkota powinna otrzymać dostęp dla nieograniczonej liczby uczniów. Symulacja powinna umożliwiać generowanie raportu instruktorowi (wykładowcy) o przebiegu rozgrywki tj. liczba rund, początek i koniec rozgrywki, wyniki uczniów.</p> <p>Każdy gracz będzie rejestrować się w rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.</p> <p>W ramach wdrożenia oprogramowania, dostawca przeszkoli 5 wykładowców/nauczycieli w zakresie wykorzystania symulacji na zajęciach dydaktycznych dla uczniów klas 4-8.</p>

Zadanie częściowe Nr 4 pomoce dydaktyczne	
Lp.	SPECYFIKACJA TECHNICZNA (wymagania minimalne)
1.	<p>ROUTER 1 szt.</p> <p>- tryb pracy: Access Point i Router,</p> <p>- rodzaje wejść/wyjść: RJ-45 10/100/1000 (LAN) - 3 szt., RJ-45 10/100/1000 (LAN/WAN) - 1 szt., RJ-45 100/1000/2500 (LAN/WAN) - 1 szt., USB 2.0 - 1 szt., USB 3.1 Gen. 1 (USB 3.0) - 1 szt., Złącze zasilania - 1 szt.,</p> <p>- obsługiwane standardy: Wi-Fi 6 (802.11 a/b/g/n/ac/ax),</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - częstotliwość pracy: 2.4 / 5 GHz (Tri-Band), - antena zewnętrzna - 8 szt., - maksymalna prędkość transmisji bezprzewodowej 6000 Mb/s (Wi-Fi), - zabezpieczenia transmisji bezprzewodowej: WPA2, WPA3, - zarządzanie i konfiguracja poprzez stronę www i aplikację, - funkcje: obsługa IPv4, obsługa IPv6, serwer VPN, serwer dysku sieciowego, kontrola rodzicielska, sieć gościnna, QoS, DDNS, przekierowanie portów, DHCP, NAT, MU-MIMO, OFDMA, UPNP, obsługa WPS, zaporę SPI Firewall, ochrona przed atakami DoS.
2.	<p>MODUŁOWY ZESTAW DO NAUKI PODSTAW PROGRAMOWANIA I MECHATRONIKI (STEAM), rozwijający umiejętności analitycznego myślenia oraz intuicję algorytmiczną. 5 szt.</p> <p>Zestaw powinien zawierać:</p> <p>a) aplikację do nauki programowania pracującą pod kontrolą systemu Windows zarówno w trybie online jak i offline, z możliwością instalacji na co najmniej 2 urządzeniach, pozwalającą na budowanie programów środowisku wizualnym, jak i tekstowym z dostępem do minimum 20 lekcji w aplikacji w formie kursu i co najmniej 8 zadań w formule mini projektów. Aplikacja musi posiadać możliwość komunikacji z mikrokontrolerem oraz sprawdzenia poprawności zapisanego programu</p> <p>b) moduły elektroniczne i elementy montażowe w skład których wchodzić powinna płytkę programowalną Arduino Uno Rev 3 lub Genuino 101, nakładka rozszerzająca z wyświetlaczem OLED, minimum 3 złącza analogowe, minimum 8 złącz cyfrowych, złącze serwomechanizmu, złącze czujnika odległości, minimum 3 złącza I2C</p> <p>c) Minimum 3 diody, buzzer (głośniczek), czujnik światła, czujnik, czujnik temperatury, przycisk/włącznik, joystick, czujnik obrotu, serwomechanizm typu micro z modułem posiadającym własny stabilizator napięcia oraz zintegrowanym złączem minimum 10-pinowym, montaż kompatybilny z płytką Arduino Uno oraz Genuino 101</p> <p>d) Elementy montażowe i podłączeniowe w skład których musi wchodzić przynajmniej plastikowa plansza do mocowania modułów elektronicznych i mikrokontrolera, co najmniej 11 plastikowych elementów łączących (złączek) dostosowanych do modułów elektronicznych będących częściami zestawu oraz klocków LEGO®, kabel USB do połączenia zestawu z komputerem, minimum 10 kabelków do podłączenia modułów cyfrowych i analogowych, adapter na baterie AA do zasilania zestawu, minimum 8 nakładek tematycznych kompatybilnych z aplikacją komputerową.</p>
3.	<p>ZESTAW DO NAUKI KODOWANIA (STEAM) 3 szt.</p> <p>Zestaw powinien zawierać:</p> <p>a) robota,</p> <p>b) materiały edukacyjne w języku polskim, do wykorzystania przez nauczycieli w ramach zajęć.</p> <ul style="list-style-type: none"> - karty ćwiczeń - co najmniej 50 ćwiczeń wspierających rozwój uczniów w różnych obszarach takich jak: samoświadomość, radzenie sobie z emocjami, umiejętność budowania relacji, świadomość społeczna oraz podejmowanie odpowiedzialnych decyzji; umożliwiające pracę grupową oraz indywidualną, - fiszki edukacyjne dotyczące merytoryki z reprezentacją graficzną emocji, sytuacji i postaw społecznych oraz metod zarządzania stresem <p>c) maty edukacyjne - co najmniej jedna dwustronna mata 190 x 130 cm, umożliwiająca prowadzenie zajęć storytelling'owych oraz dowolnych zajęć z wykorzystaniem robota</p>

	<p>SPECYFIKACJA ROBOTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czas pracy: do 6h, - akumulator, - ładowanie: poprzez microUSB - do 3 h (przewód w zestawie), - komunikacja: Bluetooth 4.0, - komunikacja IR - czujnik światła, - czujnik dotyku, - czujnik dźwięku - głośnik - akcelerometr, - silniki umożliwiające poruszanie się robota w dowolnym kierunku po płaszczyźnie - mierzy odległość od przeszkód, - komunikuje się z innymi robotami, - mierzy przejechaną odległość, - wie o jaki kąt się obrócił, - wyraża emocje poprzez wydawany dźwięk, - słyszy głośne dźwięki, - czujnik kontrastu podłoża, - zmienia kolor podświetlenia, - powinien być zgodny z edukacją STEAM - instrukcja obsługi w j. polskim, - materiały edukacyjne - scenariusze zajęć z robotami do pracy w grupie - sterowanie ręczne - aplikacja sterująca w języku polskim, zgodna z systemem operacyjnym Windows, MacOS, Android oraz iOS.
4.	<p>PRACOWNIA EDUKACYJNA ROBOTYKI I DRUKU 3D DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I PONADPODSTAWOWYCH, UMOŻLIWIAJĄCA REALIZACJĘ ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH W MODELU STEAM 1 szt.</p> <p>Pracownia powinna posiadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - platformę edukacyjną (dostęp 24 miesiące) z pakietem 80 scenariuszy zajęć lekcyjnych w języku polskim (10 szt. na każdy przedmiot: matematyka, fizyka, przyroda, biologia, geografia, chemia, technika, informatyka) – 1 szt., - drukarkę 3D według specyfikacji: wykrywa koniec materiału i automatycznie zatrzymuje wydruk, ma wbudowaną kamerę pozwalającą na monitorowanie zdalne wydruku, posiada 4 calowy wyświetlacz IPS 800x480, podgrzewany perforowany blat, obszar wydruku 20x20x18cm, WiFi, Ethernet, USB, wentylator promieniowy chłodzący blok ekstrudera, dwa wentylatory chłodzące wydruk, maksymalna temperatura ekstrudera 290 stopni Celsjusza, maksymalna temperatura platformy 105 stopni Celsjusza, automatyczny pomiar wysokości punktów platformy, minimalna grubość ściany 450 mikronów dla dyszy 0,4mm, rozdzielczość warstwy 90-390 mikronów dla dyszy 0,4mm, technologia druku LPD, ekstruder pojedynczy kompatybilny z TPU i nylon, zamknięta konstrukcja – 1 szt., - robot edukacyjny + aplikacja według specyfikacji: samodzielne stworzenie robota do nauki podstaw mechaniki, elektroniki, programowania, możliwość wydrukowania dodatkowych elementów na drukarce 3D (według specyfikacji powyżej), łączność poprzez Bluetooth, robot powinien być zgodny z edukacją STEAM. Aplikacja środowisko blokowe, arduino, python – 12 szt.,

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - dodatkowy zestaw konstrukcyjny dla robotów według specyfikacji powyżej, który zawiera co najmniej 200 dodatkowych elementów, ucząc podstaw mechaniki, techniki, fizyki – 12 szt., - mata inżynieryjna (10 szt.), mata miejska (5 szt.), karta inżynieryjna (10 szt.) do wykorzystania z robotami według specyfikacji powyżej, - programy do projektowania 3D podstawowy i zaawansowany zgodny z drukarką według specyfikacji powyżej (wydruk na drukarce bezpośrednio z programu), - baza modeli 3D z integracją z drukarką 3D według specyfikacji powyżej, automatyczne przygotowanie modelu do druku, możliwość wgrywania własnych modeli, - wdrożenie w obsługę narzędzi i szkolenie nauczycieli, czterogodzinny warsztat na miejscu, tj. w siedzibie Szkoły Podstawowej w Zaborzu, ul. Jezioro 2, 32-600 Oświęcim. |
|--|

❖ **Wykonawca zobowiązany jest dołączyć do formularza ofertowego zestawienie zawierające zaproponowaną konfigurację sprzętu, producenta, markę i model, ze szczególnym uwzględnieniem poszczególnych parametrów oraz konfigurację oprogramowania.**

❖ **Rękojmia i gwarancja:**

1. Na przedmiot zamówienia Wykonawca udzieli **minimum 24** miesięcznej gwarancji i rękojmi. Bieg terminu gwarancji liczony będzie od dnia sporządzenia protokołu odbioru przedmiotu umowy podpisanego przez upoważnionych przedstawicieli stron.
2. W okresie gwarancyjnym Wykonawca zobowiązany jest do bezpłatnej naprawy przedmiotu zamówienia lub wymiany na nowy wolny od wad w przypadku braku możliwości naprawy uszkodzonego sprzętu.
3. Wykonawca oświadcza, że w przypadku ujawnienia wad sprzętu w okresie gwarancji i rękojmi przystąpi do usunięcia wad w terminie do 72 h od momentu otrzymania od Zamawiającego zgłoszenia.
4. W przypadku awarii dysków twardych zamontowanych w laptopach uszkodzony dysk pozostaje u Zamawiającego.
5. Zamawiający może dochodzić roszczeń z tytułu gwarancji i rękojmi za wady także, po terminie określonym w pkt. 1, jeżeli zgłoszenie wady nastąpiło przed upływem tego terminu.
6. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Wykonawca nie usunie wady (usterki) w wyznaczonym terminie, Zamawiający ma prawo bez upoważnienia Sądu polecić usunięcie takiej wady (usterki) osobie trzeciej, a Wykonawca zobowiązany jest pokryć związane z tym koszty w ciągu 14 dni licząc od daty otrzymania dokumentu zapłaty. Przed powierzeniem wykonania zastępczego innej osobie, Zamawiający wyznaczy Wykonawcy dodatkowy termin na usunięcie wady lub usterki.