

SIENDO LAS 12:00 HRS. DEL DÍA 21 DE AGOSTO DE 2023, EN LA SALA DE JUNTAS DEL INSTITUTO PARA LA INFRAESTRUCTURA FÍSICA Y EDUCATIVA DEL ESTADO DE DURANGO, UBICADA EN LAS INSTALACIONES DEL MISMO ORGANISMO, SE DA INICIO A LA **JUNTA DE ACLARACIONES** INDICADA EN LAS **BASES DE LICITACIÓN** EXPEDIDAS POR EL INIFEED EN SU **CONVOCATORIA PRIMERA PUBLICACIÓN** PARA LA **LICITACIÓN PÚBLICA NACIONAL NO. LP/E/AD/INIFEED/001/2023** **NÚMERO EXPEDIENTE LP/E/INIFEED/002/2023**; ESTANDO PRESENTES POR PARTE DEL INIFEED EL ING. JAVIER ORTIZ CALZADA, ENCARGADO DE CONCURSOS Y CONTRATOS DEL INIFEED

1. EL INIFEED HACE LAS SIGUIENTES ACLARACIONES.  
LAS INCONFORMIDADES POR ESCRITO DEBERÁN SER PRESENTADA ANTE LA SECRETARÍA DE LA CONTRALORÍA DEL ESTADO DE DURANGO.
2. EL INIFEED HACE LA ACLARACIÓN QUE SOLO PODRÁN PARTICIPAR EN LA LICITACIÓN LAS EMPRESAS QUE HAYAN REALIZADO PAGO POR TRANSFERENCIA ELECTRÓNICA Y PRESENTEN PAGO DE DERECHOS COMPRENDIDO EN EL PERIODO DEL 13 AL 19 DE AGOSTO DE 2023, ASÍ COMO HABER PRESENTADO EN TIEMPO Y FORMA EL OFICIO DE INTERÉS EN PARTICIPAR, TAL COMO ES INDICADO EN EL ÚLTIMO RENGLÓN DEL RESUMEN DE CONVOCATORIA Y DEL PRIMER PÁRRAFO, RENGLÓN 10 DE LAS BASES DE LICITACIÓN.
3. EL INIFEED ACLARA QUE EL INSTITUTO VERIFICARÁ EL QR PRESENTADO. Y EN CASO DE NO SER POSITIVA O NO PUEDA SER VERIFICADA EN UNO DE LOS TRES DISPOSITIVOS CON QUE SE CUENTA PARA ELLO, SERÁ MOTIVO DE DESCALIFICACIÓN.
4. EL INIFEED ACLARA QUE TODOS LOS OFICIOS O DOCUMENTOS DEBERÁN SER DIRIGIDOS AL **ARQ. EMMANUEL JOSÉ DEL PALACIO SICSIK**, DIRECTOR GENERAL DEL INIFEED.
5. EL INIFEED ACLARA QUE LAS MUESTRAS FÍSICAS SERÁN RECIBIDAS A MÁS TARDAR EL DÍA **25 de agosto de 2023**, CON HORARIO DE **10:00 A 12:00 HORAS** EN EL ALMACÉN DEL INIFEED, UBICADO EN JUAN ESCUTIA Y VICENTE SUÁREZ COL. EL REFUGIO C. P. 34170 EN LA CIUDAD DE DURANGO, DGO. INCLUIR RECIBO CON LA DESCRIPCIÓN DE LOS ARTÍCULOS ENTREGADOS PARA EL ACUSE CORRESPONDIENTE.
6. EL INIFEED ACLARA QUE LA ENTREGA DE LOS EQUIPOS SERÁ EN LAS INSTALACIONES DE LA SEED DIRECTAMENTE CON EL DR. JUSTO MARTÍNEZ CARRILLO, DIRECTOR DE EDUCACIÓN BÁSICA "A" EN EL SIGUIENTE DOMICILIO: BOULEVARD DOMINGO ARRIETA No. 1700, FRACCIONAMIENTO DOMINGO ARRIETA, DE ESTA CIUDAD, EN UN HORARIO DE 09:00 A 14:00 DE LUNES A VIERNES, AVISANDO CON UN MÍNIMO DE 5 DÍAS HÁBILES PARA LA RECEPCIÓN DE LOS ARTÍCULOS.
7. EL INIFEED ACLARA QUE EL PLAZO DE ENTREGA SERÁ DE 70 (SETENTA DÍAS CALENDARIO, CONTADOS A PARTIR DEL DÍA PROGRAMADO PARA LA FIRMA DEL CONTRATO 1 de septiembre de 2023.
8. EL INIFEED HACE ENTREGA DEL ANEXO 2 CON LAS NUEVAS CANTIDADES SOLICITADAS.

EL INIFEED RESPONDE A LA SOLICITUD DE ACLARACIONES DE LAS EMPRESAS PARTICIPANTES, QUE EN CUMPLIMIENTO AL NUMERAL 3.1.1 DE LAS BASES DE LICITACIÓN, HACEN EN ESCRITO RECIBIDO EN ESTE ORGANISMO EN TIEMPO Y FORMA DONDE HACEN REFERENCIA EN VARIOS PUNTOS.

**ESTRATEGIA PROYECTOS EQUIPAMIENTO INTEGRAL S.A. DE C.V.**

**PREGUNTA NÚMERO 1**

CON RELACIÓN AL CAPÍTULO III. DEL PROCESO DE LICITACIÓN: 3.2 INSTRUCCIONES PARA ELABORAR Y ENTREGAR LAS PROPUESTAS; SOBRE NÚMERO 1 (PROPUESTA TÉCNICA); ASPECTOS ECONÓMICOS; PUNTO 7. LA GARANTÍA DE LA PROPUESTA.

MI REPRESENTADA ENTIENDE QUE DICHO DOCUMENTO ES EL MISMO QUE SE SOLICITA EN EL PUNTO 8. GARANTÍA DE SERIEDAD DE LA PROPUESTA Y CAPITULO 1. PUNTO 1.7 GARANTÍA DE LA PROPUESTA. EL INIFEED ACLARA QUE ES CORRECTA SU APRECIACIÓN.

**PREGUNTA NÚMERO 2**

CON RELACIÓN AL CAPÍTULO III. DEL PROCESO DE LICITACIÓN: 3.2 INSTRUCCIONES PARA ELABORAR Y ENTREGAR LAS PROPUESTAS; SOBRE NÚMERO 1 (PROPUESTA TÉCNICA); PUNTO 16 Y 17 Y ANEXO 7 PUNTO 16 Y 17.

MI REPRESENTADA ENTIENDE QUE REFIERE A UN MISMO DOCUMENTO, POR LO QUE DEBE DECIR, MANIFESTACIÓN DE ASISTENCIA Y CONFORMIDAD A LA JUNTA DE ACLARACIONES (INCLUIR COPIA DE LA MINUTA). ASÍ MISMO ESPECIFICAR QUE DEBERÁ CONTENER ESTE DOCUMENTO.

EL INIFEED INDICA QUE ES CORRECTO ES UN SOLO PUNTO, DEBE DECIR MANIFESTACIÓN DE ASISTENCIA Y CONFORMIDAD A LA JUNTA DE ACLARACIONES. (INCLUIR COPIA DE LA MINUTA).

**PREGUNTA NÚMERO 3**

CON RELACIÓN AL ANEXO 1 Y 2, ESPECÍFICAMENTE A LAS LICENCIAS DE ACCESO PARA PLATAFORMAS EDUCATIVAS.

SE SOLICITA A LA CONVOCANTE, ESPECIFICAR COMO DEBERÁN SER ENTREGADAS DICHAS LICENCIAS EL INIFEED ACLARA QUE DEBERÁN SER ENTREGADAS MEDIANTE USB DEBIDAMENTE IDENTIFICADA.

NO EXISTIENDO MAS PREGUNTAS POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES SE DA POR TERMINADA ESTA JUNTA DE ACLARACIONES SIENDO LAS 12:10 DEL MISMO DÍA DE SU REALIZACIÓN Y SE FIRMA POR LOS PRESENTES PARA QUE SURTA LOS EFECTOS LEGALES INHERENTES.

**POR PARTE DEL GOBIERNO DEL ESTADO**

**ING. JAVIER ORTIZ CALZADA**

ENCARGADO DE CONCURSOS Y CONTRATOS

**EMPRESAS**

1.- **ESTRATEGIA PROYECTOS EQUIPAMIENTO INTEGRAL S.A. DE C.V.**

TIXCHEZ ALEJANDRO MOLINA GONZALEZ

**FIRMAS**

DATOS DEL PROVEEDOR	Nº PROVEEDOR
NOMBRE :	

DATOS DEL ARTÍCULO	LOTE 1 PARTIDA 1	CLAVE INIFED: S/C-001	1.00 PZAS.
NOMBRE :			
<b>S/C-001 EDUCACIÓN BÁSICA. AULAS INTERACTIVAS DIGITALES O DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO</b>			

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO PARA LAS ESCUELAS OFICIALES DE PRIMARIA EN EL ESTADO DE DURANGO.

SE ENTIENDE POR DISPOSITIVO TECNOLÓGICO DE APRENDIZAJE LÚDICO LA INTEGRACIÓN DE LOS SIGUIENTES COMPONENTES:

1. UN EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL.
  2. UN PROYECTOR.
  3. UN HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO.
  4. PLATAFORMA EDUCATIVA CON SOFTWARE PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA HERRAMIENTA
- LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFERTAR LOS SIGUIENTES BIENES:

EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL **266** PIEZAS.

PROYECTOR **266** PIEZAS.

HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO **629** HARDWARE

LICENCIA DE ACCESO PARA PLATAFORMA EDUCATIVA **629** LICENCIAS  
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL

1. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER EQUIPOS DE CÓMPUTO PORTÁTIL PARA LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN APEGARSE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

- A. SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 10 HOME O SUPERIOR.
- B. MEMORIA RAM 8 GB DDR4 O SUPERIOR.
- C. PROCESADOR A 2.4 GHZ O SUPERIOR, PUDIENDO SER UN INTEL CORE I3 O UN AMD RYZEN 3 O CUALQUIER OTRO SUPERIOR.
- D. MÍNIMO 512 GB DE ESPACIO EN DISCO DURO HDD O 256 GB EN ESPACIO EN DISCO DURO SSD
- E. PANTALLA A RESOLUCIÓN MÍNIMA 1280 X 720 O CON UNA RELACIÓN DE ASPECTO DE 16:9.
- F. INTEL HD GRAPHICS O RADEON.
- G. .NET FRAMEWORK 2.0 Y DIRECTX 9.0.
- H. 2 PUERTOS USB INTEGRADOS
- I. ADAPTADOR JUB DE AL MENOS 3 PUERTOS USB
- J. SALIDA DE VIDEO VGA O HDMI
- K. CÁMARA WEB INTEGRADA.
- L. BOCINAS EXTERNAS

PROYECTOR

2. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER PROYECTORES PARA LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN APEGARSE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

- A. 3600 LÚMENES MÍNIMO.
- B. RESOLUCIÓN NATIVA SVGA (800X600).
- C. 30 BITS DE COLOR (1.07 BILLONES DE COLORES)
- D. CONTRASTE MÍNIMO DE 20,000:1.
- E. VIDA DE LA LÁMPARA MÍNIMA DE 5,000 HORAS EN MODO NORMAL Y 10,000 HORAS EN MODO ECOLÓGICO
- F. TAMAÑO DE IMAGEN MÍNIMA DE 30 PULG. A 300 PULG.
- G. PUERTOS HDMI Y VGA
- H. CABLES HDMI Y VGA
- I. BOCINA INTEGRADA

HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO

3. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO PARA LAS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

- A. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ ESTAR INTEGRADO CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:
  - a. UNA MEMORIA USB QUE PERMITA LA INSTALACIÓN DEL SOFTWARE Y SU ACCESO.
  - b. MÚLTIPLES LENTES DE TECNOLOGÍA ANÁGLIFO. (10 LENTES DE 3ª. DIMENSIÓN).
  - c. MÚLTIPLES FICHAS PARA VISUALIZACIÓN DE CONTENIDO EN REALIDAD AUMENTADA. (AL MENOS 50 FICHAS DE REALIDAD AUMENTADA).
  - d. SENSOR INFRARROJO IR CUYO CUERPO Y BASE SEAN METÁLICOS, CON CONEXIÓN USB Y CAPACIDAD DE DETECTAR PROYECCIONES DESDE 30 PULG. Y HASTA 120 PULG. EN DIAGONAL.
  - e. APUNTADOR EXTENSIBLE DE DOS CUERPOS METÁLICOS Y UN APUNTADOR CORTO TIPO LÁPIZ.
  - f. TODOS LOS CABLES REQUERIDOS PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL MISMO.
  - g. LOS COMPONENTES DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO NO DEBEN EXCEDER 3 KG DE PESO EN SU CONJUNTO.
- B. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ DAR LA OPCIÓN DE TENER INSTALACIÓN FIJA O PORTÁTIL.
- C. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ FUNCIONAR SOBRE CUALQUIER SUPERFICIE HABILITADA PARA PROYECCIÓN (PARED, TABLERO ACRÍLICO, TELÓN, PISO, PANEL,). SOPORTAR USO EN TV LCD, LED O PLASMA, TENER

DATOS DEL PROVEEDOR	N° PROVEEDOR
NOMBRE :	

CAPACIDAD PARA FUNCIONAR EN RETROPROYECCIÓN Y PERMITIR LA CALIBRACIÓN EN PROYECCIÓN TRAPEZOIDAL.  
D. LA CALIBRACIÓN DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ TENER UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS EN EL ÁREA DE PROYECCIÓN O PANTALLA (AUTO CALIBRACIÓN PARA PUNTOS FIJOS).

**PLATAFORMA EDUCATIVA**

4. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER UNA PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LAS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMA QUE DEBERÁ FUNCIONAR SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET, CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

A. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE PARA USO DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO.

a. DEBERÁ PERMITIR INTERACTUAR CON LA COMPUTADORA DESDE LA SUPERFICIE DE PROYECCIÓN CON LOS APUNTADES. DEBERÁ CONTAR CON BARRA DE HERRAMIENTAS MODULARES QUE PERMITAN LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR DE SITIO EN LA PANTALLA. DEBERÁ PERMITIR REALIZAR ANOTACIONES SOBRE PROGRAMAS, APLICACIONES O EL SISTEMA OPERATIVO.

b. DEBERÁ CONTAR CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:

I. HERRAMIENTAS BÁSICAS: HERRAMIENTAS DE TINTA DIGITAL POR MEDIO DE LÁPIZ Y RESALTADOR QUE PERMITAN CAMBIAR EL COLOR Y GROSOR DEL TRAZO; ASÍ COMO UN BORRADOR PARCIAL Y TOTAL. DEBE CONTAR CON HERRAMIENTAS DE FORMAS BÁSICAS (CUADRO, CÍRCULO Y LÍNEA).

II. HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS: HERRAMIENTAS DE ENFOQUE, REGLAS VERTICALES Y HORIZONTALES AUXILIARES, VISOR DE IMÁGENES, CAPTURA DE PANTALLA TOTAL Y/O DE REGIONES DE LA PANTALLA. TECLADO EN PANTALLA, CALCULADORA CON RECONOCIMIENTO DE ESCRITURA, REGLA, TRANSPORTADOR Y COMPÁS. HERRAMIENTAS DE CAPTURA DE VIDEO.

III. HERRAMIENTAS DE DISEÑO: HERRAMIENTAS PARA DISEÑO DE CLASES Y PRESENTACIONES; ASÍ COMO ELABORACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES Y DIAGRAMAS DE FLUJO CON LA POSIBILIDAD DE IMPORTAR IMÁGENES.

B. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE REALIDAD AUMENTADA QUE DETECTE LAS MÚLTIPLES FICHAS PARA VISUALIZACIÓN DE CONTENIDO EN REALIDAD AUMENTADA.

C. DEBERÁ INCLUIR CON UN GENERADOR DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES INTERACTIVAS POR MEDIO DE VIDEOJUEGOS DIDÁCTICOS:

a. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE LE PERMITA AL DOCENTE IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA DENTRO DEL AULA.

b. DEBERÁ PERMITIR HACER LOS PROYECTOS AUTOGESTIVOS.

c. DEBERÁ PERMITIR CREAR Y EXPORTAR JUEGOS DIDÁCTICOS.

d. DEBERÁ PROMOVER LA GENERACIÓN DE CONTENIDOS AUTÓNOMOS.

e. DEBERÁ PERMITIR DESARROLLAR EL USO DE LOS TRES CANALES DE APRENDIZAJE (AUDITIVO, VISUAL Y KINESTÉSICO).

f. DEBERÁ INTEGRAR JUEGOS DESARROLLADOS EN ENTORNOS 2D Y 3D, CON CALIDAD DE ALTO IMPACTO

g. DEBERÁ PERMITIR EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES INDIVIDUALES, EN PAREJA O GRUPALES.

h. DEBERÁ CONTAR CON UN AMPLIO CATÁLOGO DE JUEGOS QUE LE PERMITAN AL DOCENTE HACER UNA SELECCIÓN PERTINENTE QUE SE AJUSTE A LAS NECESIDADES DEL TEMA Y/O ASIGNATURA.

D. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE INTEGRE UN REPOSITORIO DE IMÁGENES EN TERCERA DIMENSIÓN, MISMO QUE DEBERÁ FUNCIONAR CON LOS LENTES DE TECNOLOGÍA ANAGLÍFICA.

E. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE ORGANIZADORES GRÁFICOS. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.

b. DEBERÁ PERMITIR AL USUARIO RESPONDER LAS INTERROGANTES.

c. DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.

F. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE CUADROS COMPARATIVOS. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.

b. EL SOFTWARE DEBERÁ PERMITIR AL USUARIO AÑADIR Y EDITAR LA CANTIDAD DE COMPARACIONES DESEADA.

c. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.

G. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE LÍNEAS DE TIEMPO. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.

b. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.

H. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE COMPLEMENTE EL IDIOMA INGLÉS, EN LECTURA, HABLA Y ESCRITURA. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:

a. DEBERÁ INTEGRAR AL MENOS 170 TÍTULOS, ENTENDIÉNDOSE COMO TÍTULOS, OBJETOS DE APRENDIZAJES PROPIOS. EL SOFTWARE DEBERÁ PERMITIR LA IMPRESIÓN DE LOS TÍTULOS.

b. DEBERÁ SER CLASIFICADO POR LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS: LISTENING, SONGS, VIDEOS, VOCABULARY Y EVALUATION.

c. DEBERÁ POSEER MATERIAL MULTIMEDIA (VIDEOS Y AUDIOS) QUE FACILITE EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS,

i. DEBERÁ POSEER COMO MÍNIMO 10 VIDEOS QUE PERMITAN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO.

ii. DEBERÁ POSEER COMO MÍNIMO 50 AUDIOS QUE PERMITAN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS.

d. DEBERÁ CONTAR COMO MÍNIMO CON 50 JUEGOS QUE PERMITAN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE. LOS JUEGOS DEBERÁN SER EVALUABLES.

e. LA VISUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEBERÁ INTEGRAR ANIMACIONES QUE GENEREN EFECTOS DE UN PAGINADO REAL. DEBERÁ CONTAR ADEMÁS CON BOTONES DE NAVEGACIÓN PARA FACILITARLE EL USUARIO EL APROVECHAMIENTO DEL MISMO.

f. EL SOFTWARE DEBERÁ CONTAR CON UN BUSCADOR DE PÁGINAS QUE PERMITA AL USUARIO LOCALIZAR EL CONTENIDO MÁS RÁPIDO Y EFICIENTE.

g. DEBERÁ CONTAR CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA.



DATOS DEL PROVEEDOR	N° PROVEEDOR
NOMBRE :	

- h. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 1GB.
- i. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE UTILICE SISTEMAS DE RECONOCIMIENTO DE MOVIMIENTO CON MÚLTIPLES ACTIVIDADES LÚDICAS DE LOS DISTINTOS CAMPOS DE FORMACIÓN EN EL NIVEL BÁSICO.
- J. DEBERÍA INCLUIR UN SOFTWARE CON RECURSOS, HERRAMIENTAS Y CONTENIDOS PARA EDUCACIÓN BÁSICA CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:
  - a. AL MENOS 500 FICHAS PEDAGÓGICAS CON UNA NOVEDOSA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL REFORZAMIENTO DEL APRENDIZAJE.
  - b. LA METODOLOGÍA DE LOS CONTENIDOS DEBERÁ ESTAR ALINEADAS A LOS PLANES Y PROGRAMAS QUE ESTABLECE LA SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DE MÉXICO, CONSIDERANDO LOS PRINCIPIOS Y DISPOSICIONES QUE ESTABLECE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.
  - c. RECURSOS MULTIMEDIA (VIDEOS, AUDIOS, INTERACTIVIDADES, ACTIVIDADES EN FORMATO DE JUEGO, ENTRE OTRAS).
  - d. HERRAMIENTAS BÁSICAS DE NAVEGACIÓN Y TRAZO.
  - e. LOS RECURSOS DEBERÁN ESTAR ORGANIZADOS POR NIVELES EDUCATIVOS Y CAMPOS DE FORMACIÓN.

\_\_\_\_\_  
FIRMA PROVEEDOR.

\_\_\_\_\_  
FIRMA EVALUADOR



DATOS DEL PROVEEDOR	N° PROVEEDOR
NOMBRE :	

DATOS DEL ARTÍCULO	LOTE 2 PARTIDA 2	CLAVE INIFEEED: S/C-002	1.00 PZAS.
NOMBRE :	<b>S/C-002 EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR. AULAS INTERACTIVAS DIGITALES O DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO.</b>		

DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO PARA LAS ESCUELAS OFICIALES DE BACHILLERATO EN EL ESTADO DE DURANGO.  
SE ENTIENDE POR DISPOSITIVO TECNOLÓGICO DE APRENDIZAJE LÚDICO LA INTEGRACIÓN DE LOS SIGUIENTES COMPONENTES:  
1. UN EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL.  
2. UN PROYECTOR.  
3. UN HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO.  
4. PLATAFORMA EDUCATIVA CON SOFTWARE PARA EL FUNCIONAMIENTO DE LA HERRAMIENTA  
LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFERTAR LOS SIGUIENTES BIENES:

EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL **32** PIEZAS  
PROYECTOR **32** PIEZAS  
HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO **71** HARDWARE  
LICENCIA DE ACCESO PARA PLATAFORMA EDUCATIVA **71** LICENCIAS  
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

- EQUIPO DE CÓMPUTO PORTÁTIL
1. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER EQUIPOS DE CÓMPUTO PORTÁTIL PARA LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN APEGARSE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
    - A. SISTEMA OPERATIVO WINDOWS 10 HOME O SUPERIOR.
    - B. MEMORIA RAM 8 GB DDR4 O SUPERIOR.
    - C. PROCESADOR A 2.4 GHZ O SUPERIOR, PUDIENDO SER UN INTEL CORE I3 O UN AMD RYZEN 3 O CUALQUIER OTRO SUPERIOR.
    - D. MÍNIMO 512 GB DE ESPACIO EN DISCO DURO HDD O 256 GB EN ESPACIO EN DISCO DURO SSD
    - E. PANTALLA A RESOLUCIÓN MÍNIMA 1280 X 720 O CON UNA RELACIÓN DE ASPECTO DE 16:9.
    - F. INTEL HD GRAPHICS O RADEON.
    - G. .NET FRAMEWORK 2.0 Y DIRECTX 9.0.
    - H. 2 PUERTOS USB INTEGRADOS
    - I. ADAPTADOR JUB DE AL MENOS 3 PUERTOS USB
    - J. SALIDA DE VIDEO VGA O HDMI
    - K. CÁMARA WEB INTEGRADA.
    - L. BOCINAS EXTERNAS
  - PROYECTOR
  2. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER PROYECTORES PARA LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN APEGARSE A LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
    - A. 3600 LÚMENES MÍNIMO.
    - B. RESOLUCIÓN NATIVA SVGA (800X600).
    - C. 30 BITS DE COLOR (1.07 BILLONES DE COLORES)
    - D. CONTRASTE MÍNIMO DE 20,000:1.
    - E. VIDA DE LA LÁMPARA MÍNIMA DE 5,000 HORAS EN MODO NORMAL Y 10,000 HORAS EN MODO ECOLÓGICO
    - F. TAMAÑO DE IMAGEN MÍNIMA DE 30 PULG. A 300 PULG.
    - G. PUERTOS HDMI Y VGA
    - H. CABLES HDMI Y VGA
    - I. BOCINA INTEGRADA

- HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO
3. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO PARA LAS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMOS QUE DEBERÁN POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
    - A. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ ESTAR INTEGRADO CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:  
LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER UNA PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LAS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMA QUE DEBERÁ FUNCIONAR SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET, CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS: UNA MEMORIA USB QUE PERMITA LA INSTALACIÓN DEL SOFTWARE Y SU ACCESO.
    - h. MÚLTIPLES LENTES DE TECNOLOGÍA ANÁGLIFO. (10 LENTES DE 3ª. DIMENSIÓN).
    - i. MÚLTIPLES FICHAS PARA VISUALIZACIÓN DE CONTENIDO EN REALIDAD AUMENTADA. (AL MENOS 50 FICHAS DE REALIDAD AUMENTADA).
    - j. SENSOR INFRARROJO IR CUYO CUERPO Y BASE SEAN METÁLICOS, CON CONEXIÓN USB Y CAPACIDAD DE DETECTAR PROYECCIONES DESDE 30" Y HASTA 120" EN DIAGONAL.
    - k. APUNTADOR EXTENSIBLE DE DOS CUERPOS METÁLICOS Y UN APUNTADOR CORTO TIPO LÁPIZ.
    - l. TODOS LOS CABLES REQUERIDOS PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL MISMO.
    - m. LOS COMPONENTES DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO NO DEBEN EXCEDER 3 KG DE PESO EN SU CONJUNTO.



DATOS DEL PROVEEDOR	N° PROVEEDOR
NOMBRE :	

- B. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ DAR LA OPCIÓN DE TENER INSTALACIÓN FIJA O PORTÁTIL.
- C. EL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ FUNCIONAR SOBRE CUALQUIER SUPERFICIE HABILITADA PARA PROYECCIÓN (PARED, TABLERO ACRÍLICO, TELÓN, PISO, PANEL,) SOPORTAR USO EN TV LCD, LED O PLASMA, TENER CAPACIDAD PARA FUNCIONAR EN RETROPROYECCIÓN Y PERMITIR LA CALIBRACIÓN EN PROYECCIÓN TRAPEZOIDAL.
- D. LA CALIBRACIÓN DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO DEBERÁ TENER UN MÁXIMO DE 4 PUNTOS EN EL ÁREA DE PROYECCIÓN O PANTALLA (AUTO CALIBRACIÓN PARA PUNTOS FIJOS).
- PLATAFORMA EDUCATIVA
- 4. LOS PARTICIPANTES DEBERÁN OFRECER UNA PLATAFORMA EDUCATIVA PARA LAS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS DE APRENDIZAJE LÚDICO, MISMA QUE DEBERÁ FUNCIONAR SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET, CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
  - A. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE PARA USO DEL HARDWARE DE PIZARRÓN ELECTRÓNICO.
    - a. DEBERÁ SER FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET.
    - b. DEBERÁ PERMITIR INTERACTUAR CON LA COMPUTADORA DESDE LA SUPERFICIE DE PROYECCIÓN CON LOS APUNTADORES. DEBERÁ CONTAR CON BARRA DE HERRAMIENTAS MODULARES QUE PERMITAN LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR DE SITIO EN LA PANTALLA. DEBERÁ PERMITIR REALIZAR ANOTACIONES SOBRE PROGRAMAS, APLICACIONES O EL SISTEMA OPERATIVO.
    - c. DEBERÁ CONTAR CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:
      - IV. HERRAMIENTAS BÁSICAS: HERRAMIENTAS DE TINTA DIGITAL POR MEDIO DE LÁPIZ Y RESALTADOR QUE PERMITAN CAMBIAR EL COLOR Y GROSOR DEL TRAZO; ASÍ COMO UN BORRADOR PARCIAL Y TOTAL. DEBE CONTAR CON HERRAMIENTAS DE FORMAS BÁSICAS (CUADRO, CÍRCULO Y LÍNEA).
      - V. HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS: HERRAMIENTAS DE ENFOQUE, REGLAS VERTICALES Y HORIZONTALES AUXILIARES, VISOR DE IMÁGENES, CAPTURA DE PANTALLA TOTAL Y/O DE REGIONES DE LA PANTALLA. TECLADO EN PANTALLA, CALCULADORA CON RECONOCIMIENTO DE ESCRITURA, REGLA, TRANSPORTADOR Y COMPÁS. HERRAMIENTAS DE CAPTURA DE VIDEO.
      - VI. HERRAMIENTAS DE DISEÑO: HERRAMIENTAS PARA DISEÑO DE CLASES Y PRESENTACIONES: ASÍ COMO ELABORACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES Y DIAGRAMAS DE FLUJO CON LA POSIBILIDAD DE IMPORTAR IMÁGENES.
  - B. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE REALIDAD AUMENTADA QUE DETECTE LAS MÚLTIPLES FICHAS PARA VISUALIZACIÓN DE CONTENIDO EN REALIDAD AUMENTADA.
  - C. DEBERÁ INCLUIR CON UN GENERADOR DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES INTERACTIVAS POR MEDIO DE VIDEOJUEGOS DIDÁCTICOS:
    - a. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE LE PERMITA AL DOCENTE IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA DENTRO DEL AULA.
    - b. DEBERÁ PERMITIR HACER LOS PROYECTOS AUTOGESTIVOS.
    - c. DEBERÁ PERMITIR CREAR Y EXPORTAR JUEGOS DIDÁCTICOS.
    - d. DEBERÁ PROMOVER LA GENERACIÓN DE CONTENIDOS AUTÓNOMOS.
    - e. DEBERÁ PERMITIR DESARROLLAR EL USO DE LOS TRES CANALES DE APRENDIZAJE (AUDITIVO, VISUAL Y KINESTÉSICO).
    - f. DEBERÁ INTEGRAR JUEGOS DESARROLLADOS EN ENTORNOS 2D Y 3D, CON CALIDAD DE ALTO IMPACTO
    - g. DEBERÁ PERMITIR EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES INDIVIDUALES, EN PAREJA O GRUPALES.
    - h. DEBERÁ CONTAR CON UN AMPLIO CATÁLOGO DE JUEGOS QUE LE PERMITAN AL DOCENTE HACER UNA SELECCIÓN PERTINENTE QUE SE AJUSTE A LAS NECESIDADES DEL TEMA Y/O ASIGNATURA.
    - D. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE INTEGRE UN REPOSITORIO DE IMÁGENES EN TERCERA DIMENSIÓN, MISMO QUE DEBERÁ FUNCIONAR CON LOS LENTES DE TECNOLOGÍA ANAGLÍFICA.
    - E. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE ORGANIZADORES GRÁFICOS. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
      - a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.
      - b. DEBERÁ PERMITIR AL USUARIO RESPONDER LAS INTERROGANTES.
      - c. DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.
    - F. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE CUADROS COMPARATIVOS. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
      - a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.
      - b. EL SOFTWARE DEBERÁ PERMITIR AL USUARIO AÑADIR Y EDITAR LA CANTIDAD DE COMPARACIONES DESEADA.
      - c. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.
    - G. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE PERMITA LA CREACIÓN Y GESTIÓN DE LÍNEAS DE TIEMPO. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
      - a. EL CONTENIDO DESARROLLADO CON LA HERRAMIENTA DEBERÁ PODER SER IMPRESO O COMPARTIDO.
      - b. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 500MB.
    - H. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE COMPLEMENTE EL IDIOMA INGLÉS, EN LECTURA, HABLA Y ESCRITURA. ESTE SOFTWARE DEBERÁ POSEER LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y CARACTERÍSTICAS A CONTINUACIÓN PRESENTADAS:
      - a. DEBERÁ INTEGRAR AL MENOS 170 TÍTULOS, ENTENDIÉNDOSE COMO TÍTULOS, OBJETOS DE APRENDIZAJES PROPIOS. EL SOFTWARE DEBERÁ PERMITIR LA IMPRESIÓN DE LOS TÍTULOS.
      - b. DEBERÁ SER CLASIFICADO POR LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS: LISTENING, SONGS, VIDEOS, VOCABULARY Y EVALUATION.
      - c. DEBERÁ POSEER MATERIAL MULTIMEDIA (VIDEOS Y AUDIOS) QUE FACILITE EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS,
    - i. DEBERÁ POSEER COMO MÍNIMO 10 VIDEOS QUE PERMITAN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO.
    - ii. DEBERÁ POSEER COMO MÍNIMO 50 AUDIOS QUE PERMITAN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS.
    - d. DEBERÁ CONTAR COMO MÍNIMO CON 50 JUEGOS QUE PERMITAN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE. LOS JUEGOS DEBERÁN SER EVALUABLES.
    - e. LA VISUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEBERÁ INTEGRAR ANIMACIONES QUE GENEREN EFECTOS DE UN PAGINADO REAL. DEBERÁ CONTAR ADEMÁS CON BOTONES DE NAVEGACIÓN PARA FACILITARLE EL USUARIO EL APROVECHAMIENTO DEL MISMO.
    - f. EL SOFTWARE DEBERÁ CONTAR CON UN BUSCADOR DE PÁGINAS QUE PERMITA AL USUARIO LOCALIZAR EL CONTENIDO





**INIFEED**  
INSTITUTO PARA LA INFRAESTRUCTURA  
FÍSICA EDUCATIVA DEL ESTADO DE DURANGO

**ANEXO 2  
OFERTA TÉCNICA**

FECHA: \_\_\_\_\_ DE 2023  
**GUÍA DETALLADA DE MOBILIARIO Y EQUIPO**

**AÑO 2023**  
CENTENARIO DE LA MUERTE DE  
**FRANCISCO VILLA**

DATOS DEL PROVEEDOR	N° PROVEEDOR
NOMBRE :	

MÁS RÁPIDO Y EFICIENTE.

g. DEBERÁ CONTAR CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA.

h. EL SOFTWARE DEBERÁ TENER UN PESO MÁXIMO DE 1GB.

i. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE INTEGRE UN REPOSITORIO MULTIMEDIA CON MÁS DE 100 OBJETOS DE APRENDIZAJE DE TEMÁTICAS DE INTERÉS PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO FORMATIVO EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR.

j. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE INTEGRE UN CATÁLOGO CON PRÁCTICAS DE LABORATORIOS Y SIMULADORES DIGITALES DE LOS DISTINTOS CAMPOS FORMATIVOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR.

k. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE CON UNA BIBLIOTECA VIRTUAL QUE INTEGRE MÁS DE 400 RECURSOS DIDÁCTICOS A AUTOACCESO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE. ESTOS RECURSOS DEBERÁN ESTAR CLASIFICADOS POR CAMPO FORMATIVO.

l. DEBERÁ INCLUIR UN SOFTWARE QUE INTEGRE RECURSOS DIGITALES LÚDICOS QUE EMULEN RECORRIDOS VIRTUALES DE LOS CAMPOS FORMATIVOS DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR.

k. DEBERÍA INCLUIR UN SOFTWARE CON RECURSOS, HERRAMIENTAS Y CONTENIDOS PARA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR CON LOS SIGUIENTES COMPONENTES:

a. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA DE NIVEL MEDIO SUPERIOR EN FORMATOS DIGITALES.

b. LA METODOLOGÍA DE LOS CONTENIDOS DEBERÁ ESTAR ALINEADAS A LOS PLANES Y PROGRAMAS QUE ESTABLECE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DE MÉXICO, CONSIDERANDO LOS PRINCIPIOS Y DISPOSICIONES QUE ESTABLECE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

c. RECURSOS MULTIMEDIA (VIDEOS, AUDIOS, INTERACTIVIDADES, ACTIVIDADES EN FORMATO DE JUEGO, ENTRE OTRAS).

d. HERRAMIENTAS BÁSICAS DE NAVEGACIÓN Y TRAZO.

e. LOS RECURSOS DEBERÁN ESTAR ORGANIZADOS POR NIVELES EDUCATIVOS Y CAMPOS FORMATIVOS.

\_\_\_\_\_  
FIRMA PROVEEDOR.

\_\_\_\_\_  
FIRMA EVALUADOR

