

Spett.le
 Istituto Superiore
 "Ettore Majorana"
 Via Alcide de Gasperi 1 - Avezzano (AQ)
 Telefono: 086322570
 E-mail: AQIS01400C@istruzione.it
 Pec: aqis01400c@pec.istruzione.it

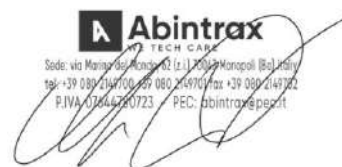
Prev. n. 002026128_DID
 Monopoli, 28/05/2026

Oggetto: Procedura aperta per l'appalto di "FORNITURE DI BENI E SERVIZI DESTINATE ALLA CREAZIONE DI CAMPUS FORMATIVI INTEGRATI DA PARTE DEGLI ISTITUTI TECNICI E PROFESSIONALI"
 CUP: F34D24003940006 Titolo progetto: "Campus che passione!" Codice progetto: M4C1I3.2-2025-1523-P-56709 LOTTO 4 Aula Multimediale CIG: BB92D9548E

CONDIZIONI DI FORNITURA

CONSEGNA E TRASPORTO	FRANCO VS. SEDE - A NS. CARICO
MONTAGGIO E INSTALLAZIONE	INCLUSI
TEMPI DI CONSEGNA	ENTRO 20 GIORNI E COMUNQUE ENTRO E NON OLTRE IL 30 GIUGNO 2026
VALIDITÀ OFFERTA	180 GG DATA OFFERTA
PAGAMENTO	SECONDO DISPOSIZIONI DEL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
GARANZIA DEI PRODOTTI	2 ANNI (24 MESI) DATA FATTURA

Abintrax S.r.l.
 Ufficio Commerciale



Sede: via Marina del Mondo, 62 (z.i.) 70043 Monopoli (Ba) Italy
 tel. +39 080 2149700 +39 080 2149701 fax +39 080 2149702
 P.IVA 07644780723 PEC: abintrax@pec.it

Dettaglio tecnico

Indicazione prodotto	Q.tà
Lotto 4 - AULA MULTIMEDIALE - CIG: BB92D9548E	
ARREDO	
Seduta a 4 gambe pubblico Unisit D5S , con struttura in metallo verniciato. a sezione ovale 30 x 15 con schienale fisso, e seduta fissa. Portata massima 110 kg Imbottita, Rivestimento: Tessuto seduta a 4 gambe imbottita con rivestimento in tessuto Certificata CAM	307
Seduta a 4 gambe Unisit D5S tessuto con tabioletta scrittoio con snodo antipánico	4
Tavolo riunione/convegno EOS cod. ES113 Dimensioni: cm 240 X 120, Piani in conglomerato ligneo sp. 25 mm, rivestiti su entrambi i lati con carta melaminica antiriflesso, antigraffio e lavabile. Bordati in ABS antiurto, in tinta, sp. 2 mm. Densità del pannello: 670/730 kg/m3 Struttura in tubolari di acciaio verniciati a polveri epossidiche, dotata di ruote diam. 100 mm con freno. Staffe di fissaggio struttura al piano in lamiera di acciaio piegata sp. 3 mm verniciate a polveri epossidiche con sistema di chiusura a libro dei piani. Sistema di aggancio e bloccaggio per unione frontale e laterale dei piani. Certificazioni UNI EN ISO 9001/2015, UNI EN ISO 14001/2015 e UNI EN ISO 45001/2018. Nel rispetto e nella tutela dell'ambiente, i prodotti devono essere certificati e garantiti da FSC™ e PANNELLO ECOLOGICO. I pannelli impiegati devono essere realizzati esclusivamente con legno riciclato al 100% e soddisfare i requisiti riguardanti la bassa emissione di formaldeide (Certificazione CATAS Quality Award CARB). Le resine utilizzate nei pannelli e nella carta melaminica devono essere prive di sostanze SVHC (riportate nella lista ECHA aggiornata al 12/01/2017).	1
Mobile contenitore dim. 90 x 45 x 196 Klever cod. ST277C Mobile contenitore con ante e ripiani regolabili. Realizzato con struttura in pannelli in truciolare melaminico spessore mm. 18 mm. (fianchi/top/fondo) di colore rovere. I ripiani sono realizzati sempre in truciolare melaminico finitura colore rovere di spessore 25 mm con poggia ripiano antiribaltamento. Schienale incassato filo con i fianchi per posizionamento in centro stanza, realizzato in truciolare melaminico spessore 8 mm. Le ante a pannello di sp. 18mm realizzate in conglomerato ligneo melaminico antiriflesso, antigraffio e lavabile, bordate sui 4 lati in ABS antiurto, in tinta con spigoli arrotondati. Le ante dotate di serratura con chiave pieghevole antinfortunio in duplice copia Dotate di cerniere anti-schiacciamento, con regolazione della fuga e dell'altezza dell'anta sistema di rallentamento dell'anta a fine chiusura. Le maniglie in ABS dovranno essere fissate con viti in acciaio. Per evitare futuri disallineamenti, le ante sono di tipo a "luce", ossia a scomparsa dentro la struttura, non a battente. Ripiani in conglomerato ligneo melaminico da 25 mm. Alla base piedini livellatori Ø50 mm in ABS antiurto e regolabili che assicureranno stabilità anche su pavimentazioni irregolari. L'assemblaggio dei pannelli avviene mediante sistema di giunzione a camma (o barilotto) composto da un perno filettato e una camma circolare, fondamentale per unire pannelli in modo forte, allineato e smontabile. Ruotando, la camma crea tensione sul perno, garantendo un serraggio saldo, (non sono ammessi giunzione con perni in legno o a vite per truciolare). DIMENSIONI CM: L100 P43 H199. Certificato CAM.	8
AUDIO VIDEO	0
Telecamera PTZ NDI 4K TEVO-VHD20NDI Tracciamento Automatico AI, Zoom Ottico 20X + Digitale 8X, USB 3.0/HDMI/LAN (PoE), IP Live Streaming Camera e Trasmissioni Eventi Videoconferenze TEVO-VHD20NDI	1

Notebook Acer ASPIRE 17 A17-51M-71QK P/n: NX.JHDET.008 Dimensione Dischi: 1.024 GB Modello della scheda grafica: UHD Graphics Famiglia di processori: Intel Core i7 Modello del processore: i7-13620H Display: 17,3 " Touch screen: No Tipo di prodotto: Notebook RAM: 16 GB Versione S.O.: Windows 11 Pro <u>Gestione e manutenzione centralizzata del notebook da remoto con licenza perpetua Acer Classroom Manager (Miglioria)</u>	1
Pc all in one 27" Acer Veriton VZ2417G Intel® Core™ 5 120U RAM 16 GB DDR4 Intel® Graphics 512 GB SSD Keyboard Wireless - Mouse Wireless Intel Wifi 6 + Bluetooth 5.2 PSU 90W Esterno Display 27,0" FHD 120Hz - 1920x1080 - 16:9 - IPS - Mat Windows 11 Pro Edu <u>Gestione e manutenzione centralizzata del Pc all in one da remoto con licenza perpetua Acer Classroom Manager (Miglioria)</u>	14
Monitor interattivo Wacebo DabliuTouch 65" E1M-L156Y completo di: <u>DabliuPen+ Teacher penna intelligente per scrittura su foglio di carta e digitalizzazione degli appunti, completa di penna, cinque refill di ricambio, cavo di ricarica, app DabliuPen+ licenza perpetua (Miglioria)</u> <u>Software aggiuntivo per monitor interattivo - DabliuNotes sw licenza device condiviso 3Ys (Miglioria)</u> <u>Software aggiuntivo per Monitor interattivo - WaceboMDM cloud sw 3Ys (Miglioria)</u> <u>"Software aggiuntivo per Monitor interattivo - BeLive Edu care (Miglioria)</u> Sistema di monitoraggio dinamico del grado di coinvolgimento attivo degli alunni BeLive Sistema che monitora in modo dinamico il livello di coinvolgimento degli studenti durante le lezioni. Analizza le espressioni emotive degli alunni per valutare attenzione e partecipazione, trasformando questi dati in indici statistici per diverse aree di interesse. In questo modo fornisce una misura oggettiva del coinvolgimento attivo della classe e dell'efficacia della lezione. " staffa a parete inclusa Carrello mobile per monitor fino a 86" - cod. ABX-DBL01058B Carrello mobile per monitor fino a 86" portata max 100kg, regolazione manuale altezza, con mensola centrale portaoggetti, colore nero Specifiche tecniche Tipo di schermo TFT LCD Formato 16:9 Area di visualizzazione 1432 × 815 mm Contrasto 5000:1 <u>Luminosità 450 cd/m2 (Miglioria)</u> Dimensioni (LxAxP) 1489 x 897.9 x 85 mm Dimensioni imballo 1657 × 185 × 1007 mm Peso netto 31.6KG Peso lordo 42.12KG	2

VESA 600x400 mm Alimentazione 100-240V 50/60Hz 4.84A Consumo (max) 484 W Consumo (standby) ≤0.5W Angolo di visione 178° Risoluzione 4K UHD 3840X2160 @60Hz Retroilluminazione DLED OD20 Gamut colore DCI-P3 92% QLED Tempo di risposta ≤ 6,5 ms Freq. Aggiornamento 60Hz Colori visualizzabili 1,07 miliardi Durezza del vetro 9H (matita), 7 (Mohs) Tipo di vetro Vetro antiriflesso antibatterico Bonding Type Zero bonding Sistema Android Sistema operativo Android 15 (Miglioria) RAM 16GB ROM 256GB Chip RK3588 CPU A76*4+A55*4 GPU G610 MC4 OTA Si OSD Tedesco, Inglese, Spagnolo, Francese, Italiano, Ungherese, Croato, Neozelandese, Arabo, Russo (10 lingue) Sensori NFC, PM 2.5 Sistema interattivo Punti di tocco 50 punti Tecnologia touch Infrarossi (IR) Precisione 0.5 mm Tempo max risposta Vel. di tracciamento 3,3 ms Freq. di scansione 300 Hz Tipo di penna senza batteria Portapenne si Pen Identities 3mm Altezza di scrittura 1.5mm Compatibilità WindowsR 7-10 OS XR 10.8 to 10.11 macOSR Sierra 10.12.1R or later LinuxR UbuntuR 18.04 LTS Chrome OS™ Audio Altoparlanti frontali Potenza Tweeter 2x20W Subwoofer 1x20 watt Soundbar aggiuntiva Wireless 30w Sonic 12 (Miglioria) Wi-Fi Dual WIFI6+WIFI5 Bluetooth 5.2 Interfacce anteriori Type C PD 100w: 1 USB 3.0: 3 Touch USB 2.0: 1 HDMI-IN 2.0: 1 Interfacce posteriori USB3.0: 2 USB2.0: 1 Touch USB3.0: 2	
---	--

Type C PD 15w: 1 DP IN: 1 HDMI IN 1.4: 1 HDMI IN 2.0: 2 RS232: 1 RJ45 1000M: 2 HDMI OUT: 1 SPDIF: 1 Line OUT: 1 Mic IN: 1 Micro-SD card: 1 OPS slot 80pin: 1	
Monitor interattivo Wacebo DabliuTouch 98" E1M-L159Y completo di: DabliuPen+ Teacher penna intelligente per scrittura su foglio di carta e digitalizzazione degli appunti, completa di penna, cinque refill di ricambio, cavo di ricarica, app DabliuPen+ licenza perpetua (Miglioria) Software aggiuntivo per monitor interattivo - DabliuNotes sw licenza device condiviso 3Ys (Miglioria) Software aggiuntivo per Monitor interattivo - WaceboMDM cloud sw 3Ys (Miglioria) "Software aggiuntivo per Monitor interattivo - BeLive Edu care (Miglioria) Sistema di monitoraggio dinamico del grado di coinvolgimento attivo degli alunni BeLive Sistema che monitora in modo dinamico il livello di coinvolgimento degli studenti durante le lezioni. Analizza le espressioni emotive degli alunni per valutare attenzione e partecipazione, trasformando questi dati in indici statistici per diverse aree di interesse. In questo modo fornisce una misura oggettiva del coinvolgimento attivo della classe e dell'efficacia della lezione. " staffa a parete inclusa Specifiche tecniche Tipo di schermo TFT LCD Formato 16:9 Area di visualizzazione 2172 x 1229 mm Contrasto 5000:1 Luminosità 450 cd/m2 (Miglioria) Dimensioni (LxAxP) 2219 x 1312 x 106 mm Dimensioni imballo 2385 x 375 x 1576 mm Peso netto 94.4KG Peso lordo 140.2KG VESA 1000x400 mm Alimentazione 100-240V 50/60Hz 7.49A Consumo (max) 749 W Consumo (standby) ≤0.5W Angolo di visione 178° Risoluzione 4K UHD 3840X2160 @60Hz Retroilluminazione DLED OD20 Gamut colore DCI-P3 92% QLED Tempo di risposta ≤ 6,5 ms Freq. Aggiornamento 60Hz Colori visualizzabili 1,07 miliardi Durezza del vetro 9H (matita), 7 (Mohs) Tipo di vetro Vetro antiriflesso antibatterico Bonding Type Zero bonding Sistema Android	2

Sistema operativo Android 15 (Miglioria)

RAM 16GB
 ROM 256GB
 Chip RK3588
 CPU A76*4+A55*4
 GPU G610 MC4
 OTA Si
 OSD Tedesco, Inglese, Spagnolo, Francese, Italiano, Ungherese, Croato, Neozelandese, Arabo, Russo (10 lingue)
 Sensori NFC, PM 2.5
 Sistema interattivo
 Punti di tocco 50 punti
 Tecnologia touch Infrarossi (IR)
 Precisione 0.5 mm
 Tempo max risposta
 Vel. di tracciamento 3,3 ms
 Freq. di scansione 300 Hz
 Tipo di penna senza batteria
 Portapenne si
 Pen Identities 3mm
 Altezza di scrittura 1.5mm
 Compatibilità WindowsR 7-10 OS XR 10.8 to 10.11 | macOSR Sierra 10.12.1R or later LinuxR UbuntuR 18.04 LTS Chrome OS™
 Audio
 Altoparlanti frontali
 Potenza Tweeter 2x20W Subwoofer 1x20 watt **Soundbar aggiuntiva Wireless 30w Sonic 12**

(Miglioria)

Wi-Fi Dual WIFI6+WIFI5
 Bluetooth 5.2
 Interfacce anteriori
 Type C PD 100w: 1
 USB 3.0: 3
 Touch USB 2.0: 1
 HDMI-IN 2.0: 1
 Interfacce posteriori
 USB3.0: 2
 USB2.0: 1
 Touch USB3.0: 2
 Type C PD 15w: 1
 DP IN: 1
 HDMI IN 1.4: 1
 HDMI IN 2.0: 2
 RS232: 1
 RJ45 1000M: 2
 HDMI OUT: 1
 SPDIF: 1
 Line OUT: 1
 Mic IN: 1
 Micro-SD card: 1
 OPS slot 80pin: 1

Software

0

Soluzione Immersiva con Avatar Agenti AI con licenza triennale VERSE (Licenza VSION LAB 20 postazioni + Corso di formazione asincrono 10 ore)

1

Soluzione Immersiva con Avatar Agenti AI con licenza triennale

1. Oggetto della fornitura La fornitura riguarda una soluzione immersiva per didattica e formazione tecnico-professionalizzante, basata su ambienti 3D e avatar intelligenti con AI conversazionale, utilizzabile in area immersiva (room/laboratorio immersivo), con strumenti di creazione contenuti e gestione classi/procedure, comprensiva di aggiornamenti e assistenza.

REQUISITI COMUNI OBBLIGATORI 2. Utilizzo in area immersiva e multi-device La soluzione deve essere fruibile in area immersiva e supportare utilizzo multi-device, almeno su:

- PC;
- Tablet;
- Visori (VR/AR dove previsti nel contesto di utilizzo). Deve essere garantita la coerenza dell'esperienza (accesso, room, avatar, contenuti) su device differenti.

3. Piattaforma leggera, stabile e funzionale La piattaforma deve risultare:

- leggera (caricamenti ottimizzati e navigazione fluida);
 - Stabile e adatta a sessioni in classe/laboratorio;
 - Funzionale (interfacce chiare, workflow rapido per docenti/tecnici, gestione semplice delle attività). Sono richieste funzionalità orientate all'uso reale: avvio sessione rapido, attivazione avatar immediata, strumenti operativi accessibili senza procedure complesse.
4. AI conversazionale multilingua e interazione naturale

La soluzione deve includere AI conversazionale multilingua, con supporto ad almeno 60 lingue, e consentire l'interazione con gli avatar:

- In testo e/o voce (input/output);
- Con comportamento coerente al ruolo e allo stile comunicativo configurato.

5. Pacchetto minimo avatar pronti "professionalizzanti" La soluzione deve includere almeno 100 avatar pronti all'uso, già configurati e immediatamente utilizzabili, completi di:

- ruolo (didattico e/o tecnico-professionale);
- profilo e stile comunicativo coerenti;
- backstory/profilo narrativo o operativo;
- contenuti tecnici professionalizzanti già associati (procedure, spiegazioni, checklist, dialoghi guidati, scenari e compiti tipici). Gli avatar pronti devono coprire in modo significativo ambiti quali (almeno):
- meccanica / mecatronica / elettronica;
- automazione / robotica / manutenzione;
- logistica e processi operativi;
- officina / catena di montaggio / qualità;
- laboratori tecnico-scientifici (ove previsti). Deve essere fornito un catalogo avatar con schede descrittive (nome, ruolo, scenario, obiettivi, contenuti associati, lingue disponibili).

6. Assistenza tecnica nazionale e aggiornamenti La fornitura deve includere:

- aggiornamenti periodici della piattaforma e dei contenuti;
- assistenza tecnica nazionale specializzata, con canali di supporto e tempi di presa in carico dichiarati.

7. Piattaforma immersiva 3D per didattica esperienziale La soluzione deve essere una piattaforma immersiva 3D progettata per la didattica digitale e l'apprendimento esperienziale, con ambienti interattivi e avatar utilizzabili con studenti e docenti in area immersiva.

8. Sistema avanzato di gestione e authoring degli avatar Deve essere presente un sistema strutturato che consenta almeno:

- Passo 1 — Identità: nome, immagine (predefinita, importata, generata da AI), lingua di risposta

- Passo 2 — Ambiente: selezione o creazione dell'ambiente 2D/3D in cui l'avatar è contestualizzato
 - Passo 3 — Conoscenza: descrizione del ruolo, caricamento documenti di riferimento, aggiunta di link come basi informative
 - Passo 4 — Comportamento: configurazione della personalità tramite parametri (apertura mentale, meticolosità, estroversione, amabilità, sensibilità)
 - Risposta in tempo reale tramite testo e sintesi vocale (TTS)
 - Attivazione tramite wake word configurabile (es. "Ehi Zenk!" o equivalente)
 - Disponibilità di tutti gli strumenti didattici nell'ambiente immersivo (stesso set della Room)
 - Supporto a almeno 5 lingue per la risposta dell'avatar: IT, EN, FR, ES, DE
 - Selezione della voce TTS con almeno 2 opzioni per lingua (naturale/professionale)
9. Motore RAG integrato (contestualizzazione sui materiali del docente) Il software deve includere un motore RAG interno che consenta:
- risposte AI contestualizzate sui materiali caricati dal docente;
 - costruzione di unità didattiche personalizzate;
 - supporto a CLIL e apprendimento multilingue;
 - coerenza e aderenza dei contenuti rispetto alle fonti interne.
- La piattaforma deve includere una libreria di ambienti 2D e 3D predefiniti (minimo 20 ambienti)
- Filtri per tema: Interni, Esterni, Natura, Urbano, Fantasy, Sci-Fi, Realismo, Stilizzato, Notturmo, Calmo
- Possibilità di creare ambienti personalizzati tramite descrizione testuale elaborata dall'AI generativa
- Gestione ambienti: libreria personale + libreria condivisa dell'istituto
10. Strumenti didattici integrati direttamente nella room immersiva All'interno della room immersiva (dove sono presenti avatar e studenti), la piattaforma deve consentire la creazione e l'uso di:
- Mappe concettuali (creazione, modifica, collegamenti, salvataggio e condivisione);
 - Flashcard (set per argomento, ripasso, creazione manuale e/o assistita da AI);
 - Podcast / audio-lezioni (registrazione e/o generazione assistita, associazione a contenuti e fruizione in-room).
 - Generazione istantanea di quiz specifici dal materiale caricato o dalla sessione in corso
 - Formati supportati: scelta multipla, vero/falso, risposta aperta (valutata dall'AI)
 - Adattamento automatico della difficoltà al livello dello studente
 - Feedback immediato con spiegazione dettagliata per ogni risposta (corretta e sbagliata)
 - Salvataggio dei risultati nella libreria materiali per analisi successive
 - Creazione di note testuali associate a sessioni o materiali specifici
 - Organizzazione in cartelle tematiche
 - Possibilità di collegare note a specifici passaggi di un documento o di una sessione
 - Generazione automatica di nota strutturata da parte dell'AI al termine della sessione
 - Esportazione in formati standard (PDF, testo)
 - Interfaccia con font leggibile e regolabile (consigliato: OpenDyslexic compatibile o equivalente)
 - Alto contrasto e modalità notturna disponibili
 - Navigazione da tastiera completa (senza obbligo di mouse)
 - Riduzione al minimo degli input testuali da tastiera grazie a scrittura manuale e voce
 - Assenza di scorciatoie cognitive: il sistema guida lo studente passo per passo

- Podcast AI come alternativa di apprendimento uditivo per studenti con difficoltà visive o di lettura
 - Flashcard con immagini e audio per potenziare la memoria multisensoriale
 - Il sistema deve rilevare automaticamente errori ricorrenti o pattern di difficoltà lungo la sessione
 - Segnalazione proattiva del tipo di errore rilevato (concettuale, procedurale, ortografico)
 - Adattamento automatico del tipo e del livello degli strumenti proposti in funzione del profilo rilevato
 - Report periodico delle difficoltà rilevate accessibile al docente con raccomandazioni didattiche
 - Il sistema deve mantenere una memoria della sessione corrente con le osservazioni rilevate dall'AI
 - Visualizzazione cronologica (timeline) degli eventi della sessione accessibile dallo studente
 - Il sistema deve rilevare e memorizzare i "Rilevatori di Errori": pattern ricorrenti di difficoltà
 - I rilevatori devono essere accessibili sia allo studente (autoregolazione) che al docente (monitoraggio)
 - Il sistema deve adattare la complessità delle spiegazioni al livello di competenza rilevato
 - Adattamento automatico del tipo di strumenti proposti in funzione della disciplina e dello stile di apprendimento
 - Memoria inter-sessione: il sistema deve riconoscere lo studente e ricordare i progressi precedenti
- Vincolo obbligatorio: tali strumenti devono essere accessibili senza uscire dall'esperienza immersiva e collegabili a room, avatar, argomento e classe.
11. Ambienti 3D professionalizzanti già inclusi Devono essere inclusi ambienti 3D pronti all'uso, almeno per:
- retail, moda, negozi, centri commerciali;
 - meccanica, mecatronica, elettronica;
 - officine, catene di montaggio, logistica;
 - porto, nave, aeroporto, officine aeronautiche;
 - laboratori STEM e ambienti tecnico-scientifici.
12. Simulazioni tecnico-scientifiche con standard universitari La piattaforma deve includere simulazioni avanzate per:
- biologia, chimica, fisica, scienze applicate;
 - contesti sanitari, analitici e biotecnologici;
 - laboratori sperimentali virtuali. Le simulazioni devono derivare da attività di ricerca accademica o risultare progettate secondo standard universitari documentabili.
13. Continuità didattica infanzia → ITS La piattaforma deve essere utilizzabile lungo tutta la filiera:
- scuola dell'infanzia, primaria, secondaria (I e II grado),
 - percorsi tecnico-professionali e ITS.
- **Utilizzo multi-device (PC + tablet/visore) con accesso a room e contenuti. (Miglioria)**
 - **Disponibilità di ≥ 100 avatar pronti con contenuti professionalizzanti e catalogo e funzionamento AI multilingua (almeno 60 lingue dichiarate) con interazione su avatar (Miglioria)**
 - **Creazione/uso in-room di mappa concettuale + flashcard + quiz + podcast; (Miglioria)**
 - **Risposta avatar contestualizzata su materiali caricati (RAG); (Miglioria)**
 - **Esecuzione guidata di una procedura step-by-step con avatar operativo. (Miglioria)**

AUDIO AULA MAGNA

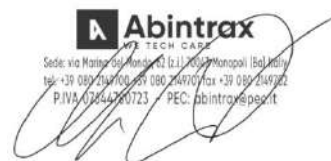
Trasmettitore HDMI Wireless e 3 ricevitori, Extender Wireless HDMI 5.8G 98FT/30M Streaming Video 1080P@60Hz per Laptop, PC, Camera TV Box su più TV, Proiettore, Display	1
Amplificatore Behringer KM3600Q	1
Diffusori Behringer PK115	6
Mixer da Rack BEHRINGER RX1202FX V2	1
Kit 4 radiomicrofoni da conferenza RONDSON BE-10CONF	1
Armadio rack 12U Techly I-CASE EL-1006B45 multipresa Techly I-CASE M10-4D	1
Supporto da Muro per Cassa PROEL KP560	6
Hdmi extender lan per collegamento estensione/duplicazione su Schermo interattivo e Videowall Techly IDATA EXT-E70	3
Splitter HDMI 4K UHD 3D 4 vie Techly IDATA HDMI-4K4	1
Realizzazione cablaggio audio e video per la diffusione sonora dell'ambiente e la trasmissione video sui diversi display degli stessi contenuti o di contenuti autonomamente diversi.	1
CONSEGNA, INSTALLAZIONE, COLLAUDO, ASSISTENZA E FORMAZIONE DI 10 ORE IN PRESENZA CICLO DI CONFERENZE TEMATICHE IN PRESENZA LICENZA perpetua E UPGRADE SENZA COSTI AGGIUNTIVI	Inclusa
Formazione <u>Sessione formativa in presenza della durata di 4 ore, finalizzata all'ottimizzazione dell'uso della piattaforma Soluzione Immersiva con Avatar Agenti AI, tenuta da personale certificato o partner ufficiali del brand proposto. (Miglioria)</u>	Inclusa

RIEPILOGO CRITERI DI VALUTAZIONE

CRITERIO	SUB-CRITERI DI VALUTAZIONE
Software gestione	Gestione e manutenzione centralizzata dei PC e Notebook anche da remoto con licenza perpetua
	Gestione e manutenzione centralizzata dei PC e Notebook anche da remoto con licenza perpetua
Addestramento AVATAR	Utilizzo multi-device (PC + tablet/visore) con accesso a room e contenuti.
	Disponibilità di ≥ 100 avatar pronti con contenuti professionalizzanti e catalogo e funzionamento AI multilingua (almeno 60 lingue dichiarate) con interazione su avatar;
	Creazione/uso in-room di mappa concettuale + flashcard + quiz + podcast;
	Risposta avatar contestualizzata su materiali caricati (RAG);
	Esecuzione guidata di una procedura step-by-step con avatar operativo.
Precisione Strumentazione Ottica e Didattica Antenne	LICENZE E UPGRADE GRATUITI E PERPETUI
Addestramento on site Soluzione Immersiva con Avatar Agenti AI	Sessione formativa in presenza della durata minima di 4 ore, finalizzata all'ottimizzazione dell'uso della piattaforma Soluzione Immersiva con Avatar Agenti AI, tenuta da personale certificato o partner ufficiali del brand proposto.

Monopoli, 29/05/2026

Abintrax S.r.l.
 Ufficio Commerciale



Sede: via Marina del Mondo, 62 (z.i.) 70043 Monopoli (Ba) Italia
 tel. +39 080 2149700 +39 080 2149701 fax +39 080 2149702
 P.IVA 07644780723 - PEC: abintrax@pec.it