

RESOLUCIÓN No. RE-SERCOP-2014- 000022

**EL DIRECTOR GENERAL
SERVICIO NACIONAL DE CONTRATACIÓN PÚBLICA**

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución No. RE-SERCOP-2014-000020 de 12 de noviembre de 2014, el Servicio Nacional de Contratación Pública, incluyó a proyectores (de entrada, corporativos, de auditorio e interactivos) con las características técnicas constantes al anexo de dicha Resolución, a la lista de bienes que deben ser adquiridos por las entidades contratantes, observando las regulaciones del principio de vigencia tecnológica previsto en las resoluciones Nos. RE-SERCOP-2013-0000085 y RE-SERCOP-2013-0000090;

Que, es necesario aclarar las especificaciones técnicas de los proyectores (de entrada, corporativos, de auditorio e interactivos), constantes en el Anexo de la Resolución No. RE-SERCOP-2014-000020;

Que, el numeral 9 del artículo 10 de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública en concordancia con el numeral 4 del artículo 7 del Reglamento General de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública -RGLOSNC, atribuye al Director General emitir la normativa que se requiera para el funcionamiento del Sistema Nacional de Contratación Pública SNCP- y del SERCOP, que no sea competencia del Directorio;

Que, la Disposición General Cuarta del Reglamento General de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública, establece que las normas complementarias serán aprobadas por el Director General del SERCOP mediante resoluciones; y,

en uso de sus atribuciones, especialmente la contemplada en el numeral 4 del artículo 7 del Reglamento General de la Ley Orgánica del Sistema Nacional de Contratación Pública -RGLOSNC;

RESUELVE:

SUSTITUIR EL ANEXO DE LA RESOLUCIÓN No. RE-SERCOP-2014-000020 DE 12 DE NOVIEMBRE DE 2014 PARA LA ADQUISICIÓN DE PROYECTORES (DE ENTRADA, CORPORATIVOS, DE AUDITORIO E INTERACTIVOS) QUE DEBEN OBSERVAR LAS REGULACIONES DEL PRINCIPIO DE VIGENCIA TECNOLÓGICA.

Artículo Único.- Sustitúyase el anexo de la Resolución No. RE-SERCOP-2014-000020 de 12 de noviembre de 2014, correspondiente a las características técnicas de los proyectores (de entrada, corporativos, de auditorio e interactivos), por el documento anexo a la presente Resolución.

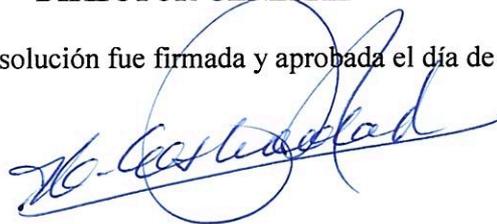


DISPOSICIÓN FINAL.- La presente Resolución es de cumplimiento obligatorio, entrará en vigencia a partir de la fecha de su suscripción y será publicada en el portal institucional del SERCOP, sin perjuicio de su publicación en el Registro Oficial.

Dado y firmado en Quito, Distrito Metropolitano, a - 8 DIC 2014 .


Dr. Juan Aguirre Ribadeneira
DIRECTOR GENERAL

Certifico que la presente Resolución fue firmada y aprobada el día de hoy, - 8 DIC 2014





Dr. Hugo Estrada Proaño
DIRECTOR NACIONAL DE SECRETARIA GENERAL

PROYECTORES DE ENTRADA

CARACTERÍSTICAS	TIPOS DE PROYECTORES
	Proyectores de Entrada
Ópticas	
Salida de luz (lúmenes)	2.000 lúmenes o superior en Modo Normal
Resolución Nativa	SVGA 800×600 o superior
Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600×1200 (1'920.000 pixeles) o superior
Relación de contraste (mínima)	2000:1
Duración de la lámpara (mínima)	4.000 Horas en Modo Normal o superior 6.000 Horas en Modo Eco o superior
Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	200 Pulgadas o superior
Relación de aspecto	Nativo 4:3 Opcional 16:9
Estándares de vídeo compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM
Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Mínimo 1 S-video Mínimo 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA
Audio	Altavoz incluido mínimo 2W Mínimo 1 Intefaz de entrada de Audio Opcional 1 Interfaz de Salida de Audio
Eléctricas	
Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz



08/12/14
 [Handwritten signatures and initials]

PROYECTORES CORPORATIVOS

PORTATIL				ULTRAPORTATIL			
CARACTERÍSTICAS	TIPOS DE PROYECTORES						
	Corporativo Portatil Normal		Corporativo Portatil Ultra Tiro Corto		Corporativo Portatil Tiro Corto		Corporativo Ultraportatíl
Ópticas		Ópticas		Ópticas		Ópticas	
Salida de luz (lúmenes)	2.000 lúmenes o superior en Modo Normal	Salida de luz (lúmenes)	2.000 lúmenes o superior en Modo Normal	Salida de luz (lúmenes)	3.000 lúmenes o superior en Modo Normal	Salida de luz (lúmenes)	3.000 lúmenes o superior en Modo Normal
Resolución Nativa	XGA 1024 x 768	Resolución Nativa	XGA 1024 x 768 (786.432 píxeles) o superior	Resolución Nativa	XGA 1024 x 768 (786.432 píxeles) o superior	Resolución Nativa	WXGA 1280X800 (1.024.000 píxeles) o superior
Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600x1200 (1.920.000 píxeles) o superior	Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600x1200 (1.920.000 píxeles) o superior	Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600x1200 (1.920.000 píxeles) o superior	Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600x1200 (1.920.000 píxeles) o superior
Relación de contraste (mínima)	2000:1	Relación de contraste (mínima)	2000:1	Relación de contraste (mínima)	3.000:1	Relación de contraste (mínima)	2.000:1
Duración de la lámpara (mínima)	4.500 Horas en Modo Normal o superior 6.000 Horas en Modo Eco o superior	Duración de la lámpara (mínima)	3.000 Horas en Modo Normal o superior 4.000 Horas en Modo Eco o superior	Duración de la lámpara (mínima)	3.000 Horas en Modo Normal o superior 5.000 Horas en Modo Eco o superior	Duración de la lámpara (mínima)	3.000 Horas en Modo Normal o superior 5.000 Horas en Modo Eco o superior
Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	200 Pulgadas o superior	Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	100 Pulgadas o superior a una distancia máxima de 0,85 m	Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	100 Pulgadas o superior a una distancia máxima de 1,8m	Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	100 Pulgadas o superior
Relación de aspecto	Nativo 4:3 Opcional 16:9	Relación de aspecto	Nativo 4:3 o 16:10 Opcional 16:9	Relación de aspecto	Nativo 4:3 Opcional 16:9 / 16:10	Relación de aspecto	Nativo 16:10 ó 16:9 Opcional 4:3
Estándares de video compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM	Estándares de video compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM	Estándares de video compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM	Estándares de video compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM
Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Mínimo 1 S-video Mínimo 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA	Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Mínimo 1 S-video Mínimo 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA	Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Mínimo 1 S-video Mínimo 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA	Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Opcional 1 S-video Opcional 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA
Audio	Altavoz incluido mínimo 2W Mínimo 1 Intefaz de entrada de Audio Opcional 1 Interfaz de Salida de Audio	Audio	Altavoz incluido mínimo 2W Mínimo 1 Intefaz de entrada de Audio Mínimo 1 Interfaz de Salida de Audio	Audio	Altavoz incluido mínimo 2W Mínimo 1 Intefaz de entrada de Audio Mínimo 1 interfaz de Salida de Audio	Audio	Altavoz incluido mínimo 1W Mínimo 1 Intefaz de entrada de Audio Opcional 1 Interfaz de Salida de Audio
Eléctricas		Eléctricas		Eléctricas		Eléctricas	
Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz	Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz	Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz	Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz
						Físicas	
						Peso máximo	1,80 kg (4,8 lb)

Alcivar
08/12/14



Proyectores de Auditorio

CARACTERÍSTICAS	TIPOS DE PROYECTORES	
	Auditorio Normal	Auditorio Profesional
Salida de luz (lúmenes)	5000 lumenes o superior en modo normal	7000 lumenes o superior en modo normal
Resolución Nativa	WXGA 1280X800 (1'024.000 pixeles) o superior	WXGA 1280X800 (1'024.000 pixeles) o superior
Resolución Máxima Soportada	WUXGA 1920 x 1200	WUXGA 1920 x 1200
Relación de contraste (mínima)	2000:1	2000:1
Duración de la lámpara (mínima)	2000 horas normal / 3000 horas eco o superior	1500 horas normal / 2000 horas eco
Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	300 pulgadas o superior	400 pulgadas o superior
Relación de aspecto	Nativo 16:10 ó 16:9 Opcional 4:3	Nativo 16:10 ó 16:9 Opcional 4:3
Estándares de vídeo compatibles	NTSC, PAL, Secam como mínimo	NTSC, PAL, Secam como mínimo
Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Opcional 1 S-video Opcional 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Opcional 1 S-video Opcional 1 Analógico Compuesto Salidas: Opcional 1 VGA
Eléctricas		
Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz	100-240V AC, 50/60 Hz



Handwritten signature and date:
08/12/14

PROYECTORES INTERACTIVOS

CARACTERÍSTICAS	TIPOS DE PROYECTORES	
	Interactivo Educativo	Interactivo Cooperativo
Ópticas		
Salida de luz (lúmenes)	2.500 lúmenes o superior en Modo Normal	2.500 lúmenes o superior en Modo Normal
Resolución Nativa	WXGA 1280X800 (1'024.000 pixeles) o superior	WXGA 1280X800 (1'024.000 pixeles) o superior
Resolución Máxima Soportada	UXGA 1600x1200 (1'920.000 pixeles) o superior	UXGA 1600x1200 (1'920.000 pixeles) o superior
Relación de contraste (mínima)	2.000:1	2.000:1
Duración de la lámpara (mínima)	3.000 Horas en Modo Normal o superior 4.000 Horas en Modo Eco o superior	3.000 Horas en Modo Normal o superior 4.000 Horas en Modo Eco o superior
Tamaño Máximo de Pantalla (diagonal)	100 Pulgadas o superior	100 Pulgadas o superior
Relación de aspecto	Nativo 16:10 ó 4:3 Opcional 16:9	Nativo 16:10 ó 4:3 Opcional 16:9
Estándares de vídeo compatibles	Mínimo NTSC, PAL, SECAM	Mínimo NTSC, PAL, SECAM
Terminales de entrada/salida	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Opcional 1 S-video Opcional 1 Analógico Compuesto Salidas: Mínimo 1 VGA	Entradas: Mínimo 1 HDMI Mínimo 1 VGA Opcional 1 S-video Opcional 1 Analógico Compuesto Salidas: Mínimo 1 VGA
Audio	Altavoz incluido mínimo 8W Mínimo 2 Intefaz de entrada de Audio Mínimo 1 Interfaz de Salida de Audio	Altavoz incluido mínimo 8W Mínimo 2 Intefaz de entrada de Audio Mínimo 1 Interfaz de Salida de Audio
Eléctricas		
Requisitos de alimentación	100 a 240V Ca, 50/60 Hz	100 a 240V Ca, 50/60 Hz
Controlador	Incorporado	Incorporado
Software	Interactuar con las aplicaciones, realizar funciones de ratón y escribir y borrar la tinta digital utilizando un dedo o el lápiz interactivo, para las operaciones básicas del ratón con un dedo o un lápiz interactivo.	El software deberá tener herramientas de colaboración para trabajar con el equipo en la PC
Interactividad	Debe permitir el trabajo simultáneo de al menos dos personas.	Debe permitir el trabajo simultáneo de al menos dos personas.
	Debe permitir dibujar y manipular el contenido en la superficie al mismo tiempo.	El software deberá tener espacio de Pizarra Interactiva ilimitado que permita trabajar con tinta digital, imágenes, links, notas de texto en un espacio de colaboración
	La superficie interactiva puede ser tocada simultáneamente al menos por dos dedos, por dos bolígrafos o por uno dedo y un lápiz.	El software deberá permitir el movimiento en cualquier superficie
Suavizador de escritura para mejorar la legibilidad	Que suavice la escritura para mejorar la legibilidad. Puede escribir notas sobre cualquier aplicación y guardarlas como archivos PDF, o guardar notas en aplicaciones con procesador de texto, hojas de calculo, presentación de Diapositivas, Creación de Notas PDF. Puede convertir sus notas escritas a mano en objetos de texto que pueden manipularse.	Que suavice la escritura para mejorar la legibilidad. Puede escribir notas sobre cualquier aplicación y guardarlas como archivos PDF, o guardar notas en aplicaciones con procesador de texto, hojas de calculo, presentación de Diapositivas, Creación de Notas PDF. Puede convertir sus notas escritas a mano en objetos de texto que pueden manipularse.

Alcivar
08/12/14



Edición de Objetos	Mover, Voltar, Rotar, Pintar, Borrar, resaltar, transparentar, copiar, pegar	Mover, Voltar, Rotar, Pintar, Borrar, resaltar, transparentar, copiar, pegar
Grabar y reproducir parte o pantalla completa	Tener la capacidad de almacenar cualquier actividad en pantalla (ya sea el software interactivo del pizarrón, o cualquier otra aplicación en uso) y audio como archivo video digital.	Tener la capacidad de almacenar cualquier actividad en pantalla (ya sea el software interactivo del pizarrón, o cualquier otra aplicación en uso) y audio como archivo video digital.
Contenido	El Software debe incluir contenido pedagógico Aplicaciones Flash Archivos Multimedia Imágenes Clases Prediseñadas	



Alonso J. Gaitaneri
08/12/14