



“PUSH POP SQUARE STRESS RELIEVER GAME”

I. Esta especificación ha sido desarrollada por la Administración de Servicios Generales, Unidad de Especificaciones del Área de Adquisiciones utilizando como referencia literatura de diferentes artículos de promoción, adaptadas a las necesidades del Programa Telemedicina del Departamento de Salud (DS) del Gobierno de Puerto Rico. Esta especificación describe **“Push Pop Square Stress Reliever Game”**.

II. ESPECIFICACIONES GENERALES

- a. Calmante para el estrés
- b. Material: Silicona
- c. Tamaño: 5 ½” W x 4 ¾” H
- d. Con 36 burbujas para presionar
- e. Colores: Azul “Silk Screen” y Rojo “Silk Screen”
- f. No incluye logo, solo se colocará **“Programa de Telemedicina, Departamento de Salud y Gobierno de Puerto Rico”** todas las letras color negro.

III. CANTIDADES

Azul – Ciento veinticinco (125) artículos

Rojo – Ciento veinticinco (125) artículos

IV. GARANTÍA

Según manufacturero

V. EVALUACIÓN DE FOTOCOPIAS Y LITERATURA

El suplidor someterá junto con su oferta fotocopias a color y literatura de cada artículo debidamente identificada y enviará fotos de los logos para evaluación y demostración a la Unidad de Especificaciones del Área de Adquisiciones.

VI. TÉRMINOS Y CONDICIONES

Los términos y condiciones de cualquier subasta, compra o gestión de compra

En que se aplique esta especificación vendrán a formar parte de las mismas

VII. REVISIÓN

Esta especificación tiene vigencia de un (1) año desde su expedición. La misma no podrá ser enmendada a menos que su revisión sea solicitada, según lo dispone la Ley 73 del 23 de julio de 2019 de la Administración de Servicios Generales, según enmendada.

Este documento no podrá ser alterado:

La alteración de este documento podrá ser susceptible a las penas impuestas en los Artículos 211, 214, 217 y 257 del Código Penal de Puerto Rico.

Aprobado, hoy 5 de octubre de 2022 en San Juan, Puerto Rico.

Preparado por:



Vilma I. Borrero Ortiz
Analista de Especificaciones
Unidad de Especificaciones
Área de Adquisiciones

