Bogotá D.C., 16 de diciembre de 2022

Doctor
GUILLERMO ROJAS SANCHEZ
Profesional Especializado 07 – IDRD
Supervisor Contrato

Asunto: Modificación Anexo N. 2 Contrato 2569-2022

Reciba un cordial saludo.

El presente oficio detalla los aspectos generales, recomendaciones técnicas y de viabilidad para la convocatoria y ejecución del contrato 2569-2022 e implementación de actividades gamer y de esports en Bogotá de acuerdo con el convenio y cesión de contrato.

Se enuncian las siguientes consideraciones generales, que vale la pena mencionar, ya que están afectando la viabilidad de la ejecución de forma indirecta:

- El precio del dólar ha subido cerca de un 15% desde la fecha de publicación de la licitación y se espera que mantenga una tendencia al alza según analistas. Este costo impacta directamente los costos de tecnología, plataformas, videojuegos, routers, fibra, consolas y equipamiento de videojuegos. https://www.semana.com/economia/macroeconomia/articulo/precio-del-dolar-a-como-se-espera-que-cierre-este-ano/202243/

- El índice de precios al consumidor para el 2023 se estima esté arriba del 12%. Esta variación impacta directamente en costos de operación de la actividad (personal, plataformas, tecnología, conectividad y servicios). https://www.portafolio.co/economia/salario-minimo-banrep-lanza-pronosticos-de-inflacion-para-2023-en-mesa-del-minimo-575209

- El salario mínimo aumentó el 16% para el 2023, este costo impacta directamente el personal requerido para la actividad.

Así mismo, a continuación, se enuncian los numerales del anexo técnico que tendrían un ajuste:

Numeral 4.3.3.1.1
"Se deberán llevar a cabo torneos de mínimo dos (2) deportes y/o juegos e-Sports en jornadas de 4 horas, previa aprobación del supervisor del contrato. El contratista deberá manejar los permisos pertinentes con los publishers o responsables de los deportes y/o juegos en Colombia, asumiendo los costos correspondientes, si aplica. Estos deportes y/o juegos e- Sports, serán seleccionados del siguiente listado:"

Sugerencia:

- Los torneos de Esports competitivos, distintos de torneos recreativos, toman mas tiempo para desarrollarse en una solo jornada. Sugerimos unificar grupos de jornadas en aras de crear rondas clasificatorias que permitan a los jugadores tener más oportunidades de participar.

- El alcance de la actividad esperada y para efectos de la viabilidad económica dentro de los términos de la cesión es importante definir que todos los torneos se enmarcarán bajo el concepto de "realizarse a escala comunitaria y sin beneficios comerciales: Los torneos de la comunidad son simplemente eso, eventos a pequeña escala que se centran en reunir a gente con una pasión común, no en organizar acciones a gran escala o eventos lucrativos, ni en publicitar o promocionar productos o marcas", y de esta manera la actividad no requiere el pago de derechos a los publishers.

- Como consecuencia de lo anterior es muy importante que el contratista pueda revisar las piezas, artes y elementos de comunicación que genere IDRD de los juegos seleccionados y enmarcarlos en el modelo de permisos y licencias de los editores para no incurrir en costos adicionales. Dentro de este modelo puede o no estar incluido el uso de marca, nombre, colores, modalidades y artes de los juegos.

Numeral 4.3.3.1.1
"A manera enunciativa e indicativa y con base en la información histórica de la entidad, se proyecta que el número de participantes por jornada oscilar entre 300 y 600 personas y se estima que el 40% de esta cifra, participa de manera simultánea. En todo caso, el contratista debe contar con la infraestructura necesaria para atender la totalidad de participantes que acudan a la convocatoria del IDRD y que sean aceptados en cada jornada y aprobado por el supervisor del contrato"

Sugerencia:

- En complemento al punto anterior (duración de la jornada), el tiempo de competición disponible permite una participación amplia y competitiva bajo un modelo de rondas y torneos en las jornadas y un proceso de eliminación para lograr conseguir los finalistas apropiados para una experiencia atractiva en las finales presenciales. Con este sistema se logran alcanzar más de 4.000 jugadores para la actividad.

Numeral 4.3.3.2.1.
"Servicio de internet dedicado para el streaming, mínimo 300 Megas métricas".

Sugerencia:

- El servicio de streaming necesario para realizar una óptima transmisión Full HD (1920x1080) es de 10 megas (10 megabytes por segundo – mbps) simétricos y estables según las directrices de Facebook Gaming y Twitch. Se solicita cambiar la configuración de 300 megas a 40 megas (40 mbps) simétricas contando con un back up para cualquier contingencia.
  https://es-la.facebook.com/business/help/440620969777882?id=648321075955172

Numeral 4.3.3.2.1.
"Para la jornada presencial, se deberá disponer de:

- *Mínimo veinte (20) equipos de cómputo.*
- *Mínimo Diez (10) consolas de diferente tipo para los deportes y/o juegos e-Sports que se acuerden con el supervisor. (si aplica de acuerdo con el deporte y/o juego y/o modalidad acordada).*
- *Mínimo veinte (20) equipos móviles, para deportes y/o juegos e-Sports".*

Sugerencia:
De acuerdo con el sistema de juego propuesto que permite ser eficientes en la relación alcance y experiencia dentro de los costos propuestos se solicita ajustar de la siguiente manera:

- En la competición los juegos sugeridos que se usan en PC son Valorant y League of Legends.
  - Para realizar la final presencial se sugiere que la final de League of Legends se realice virtual, pero con transmisión en el evento y casteo presencial desde el mismo. Para su visualización se adaptará una pantalla LED 3x2.
  - Para la competición de Valorant donde llegan 4 finalistas de la fase online, se requieren 10 computadores, la modalidad de juego presentada está diseñada para que solo haya una partida en simultanea que además será casteada en la ronda correspondiente. Por lo que solicitamos que el mínimo de computadores requeridos para la actividad sea cambiado a 10.
  - En el caso de la competición de FIFA que se realizará en consolas, solicitamos cambiar el requerimiento de 10 a 8 consolas. El torneo está diseñado para tener 32 finalistas que se distribuirán en 8 grupos de 4 personas. La disposición de las consolas está organizada de acuerdo a la disposición de los grupos, por lo que habrían 2 consolas sobrantes.
  - Para el torneo de Free Fire, que es en celulares, los jugadores finalistas por las siguientes razones deben usar su propio celular y cuenta en el juego. El tener celulares externos como dispositivo para participar genera varios problemas técnicos y logísticos a los participantes:
    - El usuario puede bloquear su cuenta por el software antihackeo del juego.

- El usuario puede exponer sus datos personales como tarjeta débito, correo electrónico y contraseña por no tener el conocimiento técnico adecuado para abrir y cerrar sesión no solo de freefire, si no de Plataformas externas de login como Facebook o Google.
- Largo tiempo de espera para participar pues al realizar el login los usuarios tienen que interactuar con dos dispositivos distintos, verificar configuraciones del dispositivo nuevo y adaptarlo a su estilo de juego (brillo de pantalla, crosshair, etc.).
- Posibles quejas de jugadores porque el celular disponible no esté adecuado a sus requerimientos de accesibilidad, colores de pantalla, brillo, sensibilidad, etc.

Por esto, sugerimos eliminar el requerimiento de un mínimo de equipos celulares.

Numeral 4.3.3.2.1.
"Servicio de sonido mínimo de 3000 watts. Mobiliario y adecuación zona de espera y decoración de espacio del evento. Servicio de internet dedicado para la competición, mínimo 300 Megas métricas".

Sugerencia:

- Se sugiere que el espacio seleccionado sea cerrado y no esté a la intemperie, tenga facilidades de conectividad y no le de el sol directo. Es imperativo que el sol no ilumine directo a las pantallas, Tv´s, celulares o monitores pues entorpece la experiencia de competición. De igual forma, la infraestructura de conectividad previa del espacio ayuda a prevenir posibles problemas técnicos que se generan en infraestructuras temporales y que generan costos adicionales. **Contenido de referencia (en inglés):** https://www.flukenetworks.com/edocs/white-paper-troubleshooting-fiber
- Para el servicio de sonido, depende del lugar (se sugiere trabajar con 2.000 watts). Lo importante aquí es que en los momentos competitivos presenciales, el sonido no debe estorbar ni distraer a los jugadores pues a nivel competitivo, en los juegos, sobre todo, de equipo, la comunicación entre estos y el sonido ambiente y las conversaciones de chat puede ser decisivo y no todos los participantes tienen la capacidad económica de unos audífonos y diadema de gama alta que cancelen el ruido externo o incluso dos opciones como en torneos globales, por lo que pondría en desventaja a aquellos jugadores que no tengan el presupuesto para estos equipos.
  Contenido de referencia (en inglés): https://blog.ggcircuit.com/why-do-esports-players-wear-two-headsets-in-tournaments
- Solicitamos flexibilizar las expectativas para la adecuación de la zona de espera y competición donde esperamos apoyo del IDRD con elementos como mesas y sillas estándar para zonas de espera y áreas básicas. En las limitaciones del presupuesto, preferiríamos enfocarnos en decoraciones asociadas a una buena experiencia de los jugadores y atractiva visualmente.

Con el ajuste a 10 computadores y 8 consolas, los requerimientos de conectividad dedicada a la competencia son suficientes con 200 megas (200 mbps) de velocidad de subida y 100 megas (100 mbps) de velocidad de descarga. Esta conectividad es principalmente para el juego Valorant (10 computadores) y apoyar la conectividad del juego Free Fire y FIFA (8 consolas). Los juegos requieren más allá de conectividad de alta velocidad, una infraestructura estable que garantice latencias adecuadas (menos de 100 ms) y que al final ayuden a solucionar los problemas de "jitter" que surgen de configuraciones. De acuerdo con el desarrollo de las finales presenciales los equipos que vayan quedando disponibles por el desarrollo de las rondas podrán utilizarse para free play de visitantes al evento.

Así mismo, consideramos los siguientes elementos que se deben tener en cuenta para la ejecución de la propuesta.

Numeral 4.3.3.2.1.
"Landing Page"
Tanto en las jornadas virtuales de 4 horas, como en las presenciales de 10 horas, se solicita una "landing page".

Sugerencia

- Mientras que una landing page es solo una página sencilla que muestra la información puntual y un llamado a la acción, para esta actividad les ofrecemos **E+V Competition Hub Lite** una plataforma enfocada a los Esports para los participantes y visitantes o personas que quieran conocer como avanza la actividad que tengan acceso y conocimiento de su participación y los distintos momentos de la actividad. La plataforma tiene secciones informativas y de seguimiento para cada actividad y grupo de actividades, así como posibilidades de Ranking, actualizaciones y acompañamiento de competición.

Definición de landing page: https://blog.hubspot.es/website/landing-page

Numeral 5
"El plazo de ejecución del presente contrato será de SEIS (6) MESES, los cuales se contarán a partir de la firma del acta de inicio, que será suscrita previo cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución del contrato."

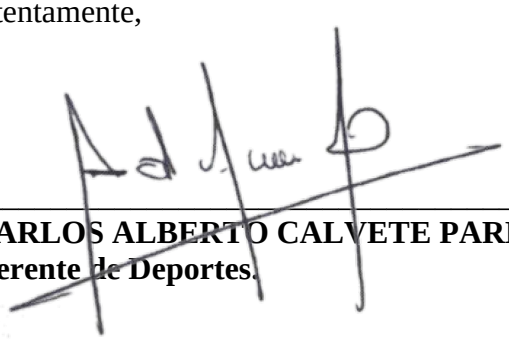
Sugerencia

- Se sugiere realizar la actividad en un plazo de tres meses entre enero y marzo de 2023. Fechas ideales por no concentrar grandes grupos de eventos de videojuegos y tampoco fechas festivas o feriadas donde la gente se tiende a desconectar por viajes.
- El tiempo de 3 meses es el ideal para que los participantes no pierdan el interés por participar.
- Este tiempo permite también la viabilidad económica en los términos propuestos debido a otros aspectos como servicio al usuario, plataforma y equipo de trabajo.

En complemento a este documento adjuntamos presentación resumen y quisiéramos presentar un complemento de acciones que pueden fortalecer el programa contratado así como la experiencia y alcance de usuarios de la actividad.

El presente informe se hace entrega mediante el oficio remisorio y lo contenido en x folios.

Atentamente,



CARLOS ALBERTO CALVETE PARDO
Gerente de Deportes.