Bogotá D.C., 24 de enero de 2023

Señor:

GUILLERMO ROJAS SANCHEZ
Profesional Especializado 07 – IDRD
Supervisor Contrato

Referencia: Contrato 2569 de 2022

Asunto: Respuesta al oficio No. 20225100285491 – Insistencia Solicitud modificación Anexo No. 2

Cordial saludo:

Por medio del presente, respetuosamente damos respuesta al oficio No. 20225100285491 del Instituto Distrital de Recreación y deporte – IDRD el cual da respuesta a la solicitud de modificación contractual Anexo – 2 elevada por Compensar el día 20 de diciembre del 2022.

Es menester indicar que el objetivo del presente es dar respuesta e insistir en todos y cada uno de los puntos de la solicitud de modificación contractual, calendada 20 de diciembre de 2022, a fin de viabilizar la ejecución del contrato N. 2569-2022 desde el punto de vista técnico, sin implicaciones económicas.

A continuación, se da respuesta y se insiste sobre las solicitudes elevadas por Compensar, en los siguientes términos:

1. **Manifiesta el IDRD en su oficio:**

   "(…) Sugerimos a la Caja de Compensación Familiar Compensar, detallar en que factores o componentes del contrato, se sustenta lo afirmado y de qué manera ha surtido efecto económico con el incremento de la TRM y del IPC (todavía no se ha definido), de la misma manera, ***se sugiere que lo expuesto en este punto debe ser soportado con evidencia de los incrementos mediante el estudio de mercado de los elementos señalados.***
   De la misma manera, debemos tener en cuenta que nos encontramos en la modalidad de un contrato de Prestación de Servicios y no con un contrato de Suministros o Compraventa…)" (énfasis añadido)

   Respuesta de Compensar:

   Para ilustrar el impacto económico entre las fechas de estudios de mercado, convocatoria, contratación y ejecución de este proyecto que ha tomado más de un

año, podemos mencionar por ejemplo lo relacionado con el servicio de "implementación de landing pages" requerido para las actividades el cual tiene un incremento combinado cercano al 23%. Lo anterior consecuencia de incrementos de los servicios de hosting como tal para las 44 landing solicitadas y de la tasa de cambio, complementado con el impacto en el personal necesario para realizarlas y mantenerlas que solo por aumento en salarios representa en más 16%. En estos costos se deben tener en cuenta el diseño, desarrollo, webmaster, project Manager, Integrador con juzgamiento, soporte y contingencias.

Otro ejemplo es el caso de estaciones interactivas, donde el impacto ponderado es alto relacionado con licencias, personal especializado y mobiliario dedicado; el aumento de licencias de juego y consolas ha sido cercano al 12%, el de personal requerido en 16% y el mobiliario, instalación y decoraciones tienen un incremento similar, sin contar otros ítems como transporte, seguridad, seguros, preparación e instalación.

Grosso modo, para el año 2022, uno de los videojuegos para la competición es FIFA, que para el año 2022 tenía un valor de $199.000 incluido IVA en la tienda oficial De Sony PlayStation en Colombia. https://store.sony.com.co/ps4-ea-sports-fifa-22/p . Por el cambio de año, se debe usar la nueva versión del juego que es FIFA 23(PS4) para competiciones. Este nuevo juego tiene un precio de 329.900 COP incluido IVA, https://store.sony.com.co/ps4-ea-sports-fifa-23/p. Un incremento cercano al 35%.

Solicitud: En concordancia con las consideraciones generales solicitamos respetuosamente al IDRD tener en cuenta la afectación económica derivada del cambio de vigencia en relación con los insumos tecnológicos y conexos. En ese sentido solicitamos la aplicación de una formula de reajuste y/o algún otro mecanismo que permita mantener la ecuación económica del contrato.

2. **Manifiesta el IDRD en su oficio:**

" (…) 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".

- *"(…) Se pueden integrar mínimo dos (2) modalidades por jornada como lo establece el numeral 4.3.3.1.1.* ***siempre y cuando las metodologías y los procedimientos no afecten los criterios y reglamentos para las jornadas virtuales.***
- *Los aspectos de publicidad y relacionadas con marcas registradas, el Instituto en este tema, atiende los lineamientos establecidos para funcionarios y contratistas de las entidades del distrito, generados desde la Alcaldía Mayor de Bogotá y los procedimientos implementados en el IDRD, de tal manera que cualquier acción relacionada con este tema y trámite de divulgación contenido en el contrato No.*

2569 de 2022, será autorizado por la Oficina Asesora de Comunicaciones del Instituto, de tal manera que no haya afectación a terceros.

- ***Sin embargo, es necesario que Compensar comunique al IDRD, si es o no necesario el pago de "Publisher" y la razón.***
- ***De las piezas publicitarias, el contenido es propuesto por Compensar y son diseñadas y aprobadas por la Oficina de Comunicaciones en concordancia con los manuales establecidos para tal fin (…) "*** (Énfasis añadido).

Respuesta de Compensar:

- El numeral 4.2.2 del anexo técnico N. 2 indica: *"La estrategia de comunicaciones y difusión en medios* ***será realizada por el IDRD****, la campaña de expectativa en redes sociales estará a cargo del IDRD"*. Así mismo, en el siguiente párrafo indica: *"La publicidad estará a cargo del IDRD y eventualmente, conforme con los factores de calidad de la propuesta, tendrán un componente a cargo del contratista, bajo los lineamientos del IDRD*". En los términos anteriores, es claro que el anexo técnico dispuso que la difusión en medios y la publicidad estará a cargo del IDRD. En consecuencia, **la realización de las piezas publicitarias estará a cargo el IDRD.**

- Con referencia a los publishers, teniendo en cuenta la respuesta anterior reiteramos que no requiere el pago de los publishers siempre y cuando los torneos se enmarquen 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".

Solicitud: En concordancia con lo anterior, la realización de las piezas publicitarias estará a cargo del IDRD. En ese sentido, solicitamos respetuosamente a la entidad, la remisión de 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.

3. Manifiesta el IDRD en su oficio:

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"

"(…) Si bien la cifra es de manera enunciativa, se debe aclarar cuál es el sistema de competencia que convocaría la cifra de 4.000 usuarios, indicando si este evento se refiere a las competencias virtuales, presenciales y experiencias de participación de usuarios en el marco de las jornadas presenciales. De igual manera, establecer si los

usuarios se registran por impactos de participación en cada modalidad y jornada. En este sentido, consideramos necesario establecer un rango de inscritos y cobertura geográfica (Localidad) en el torneo de competencias Electrónicas E-Sport (…)"

Respuesta de Compensar:

- El sistema de competencia propuesto es realizar la actividad en rondas clasificatorias que agrupan varias jornadas. Se realizarán 12 rondas clasificatorias de 2 juegos y en cada una se ofrecen hasta 350 cupos promedio para un total potencial de 4.200 cupos.

- Adicionalmente se espera contar con una fase "last chance" o repechaje para el juego FIFA 23 con 68 cupos adicionales.

- A nivel de impactos, en este caso son las partidas jugadas por cada participante (mínimo 4) y por tanto se tendrán más de 12.000 impactos sin contar repechajes y finales.

- Sobre la distribución por localidad, según el numeral 4.2.3 las inscripciones estarán a cargo del IDRD. Por lo que la estrategia de inscripciones por localidad y los cupos asignados para cada una deben ser propuestos por el IDRD. El contratista tendrá únicamente el alcance para verificar e identificar la localidad de origen de los participantes inscritos. Es claro que cualquier persona de cualquier localidad puede participar por lo tanto cualquier lineamiento debe ser determinado por el IDRD.

Solicitud: Solicitamos respetuosamente a la entidad incorporar la metodología de juego, así como la modificación de las cifras descritas en el numeral en comento, teniendo en cuenta los cupos promedio y el numero de impactos.

4. **Manifiesta el IDRD en su oficio:**

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

"(…)Servicio de Streaming: si se requiere técnicamente, la cantidad de 300 Megas por cuanto en el sistema distrital de parques, existen dificultades de conexión y señal, en especial en espacios cerrados como los que requiere este evento que por sus características de competencia y el equipamiento tecnológico debe satisfacer y garantizar el normal desarrollo de las competencias; sin embargo, es necesario que nos amplíen este punto de la propuesta de Compensar de 40 Megas, por cuanto la descripción el link adjunto, no es suficiente desde el concepto especializado en este contexto(…)"

Respuesta de Compensar:

Reiteramos la solicitud del cambio de 300 megas a 40 megas, ya que para realizar el streaming FULL HD, se requieren al menos 10 megas de conexión simétrica dedicada. En este sentido, agregamos contexto con más información de otras fuentes:

- El sitio web de HP, fabricante de computadores, resalta en una nota para streaming los requerimientos:

"(...) Considerando lo anterior, puede que te preguntes ¿cuántos megas de subida necesito para hacer streaming? si tienes una resolución de 720p a 30 fps (Fotogramas por segundo) entonces bastará con 1.5 a 4 Mbps (Megabytes por segundo; si buscas 1080 a 60 fps lo que necesitarás es de 4.5 a 9 Mbps; pero si escalas hasta 4K a 60 fps requerirás de 20 a 51 Mbps.(...)"
Fuente: https://www.hp.com/mx-es/shop/tech-takes/equipo-basico-y-requisitos-streaming
En la base de conocimiento de Facebook Gaming, se destaca este cuadro con valores para streaming:



- La transmisión FULL HD es la de 1080p, para realizarla a 60 fps, se requieren de 4.5 megas a 9 megas.

Fuente:
https://es-la.facebook.com/business/help/440620969777882?id=648321075955172

- Google recomienda en su centro de conocimiento 5 megas (Mbps) para realizar streams óptimos en velocidad HD.

.

Resolución de video	Velocidad constante recomendada
4K	20 Mbps
HD: 1080 p	5 Mbps
HD: 720p	2.5 Mbps
SD: 480p	1.1 Mbps
SD: 360p	0.7 Mbps

https://support.google.com/youtube/answer/78358?hl=es-419

- Nuestra petición de 40 megas obedece a un concepto que excede las recomendaciones especializadas más altas para tener más ancho de banda dedicado suficiente que los 5 a 10 megas que sugieren las plataformas.

Solicitud: Solicitamos respetuosamente a la entidad modificar el anexo N. 2 en el sentido de disminuir de 300 a 40 megas teniendo en cuenta la justificación anteriormente dada.

5. **Manifiesta el IDRD en su oficio:**

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".*

- *"(…)La modalidad League Leyends, como lo establece el contrato debe ser en las dos modalidades: virtual y presencial.*
- *Referente a lo dispuesto en el contrato y en este numeral, en las jornadas presenciales y de acuerdo a la ficha técnica, si es necesario que estos equipos de cómputo tangibles, sean puestos en las cantidades requeridas y utilizados por los competidores, sea cual fuere el sistema de competencia y/o la reserva que se requiera para alguna novedad de carácter tecnológica.*
- *De igual manera para las competencias presenciales de Free Fire, es necesario disponer por Compensar de la cantidad de celulares requeridos, ya sean estos utilizados o no por los usuarios. Se deben atender los criterios del reglamento de competencia y las aprobaciones por el equipo de juzgamiento en el caso que los dispositivos (celulares) sean personales.*
- *De igual manera, los aspectos de ciberseguridad en mención en el oficio remitido por la Caja, deberán quedar aclarados en el consentimiento informado que debe ser aprobado por cada usuario participante en esta modalidad (…)"*

Respuesta de Compensar:

- Insistimos que el desarrollo de league of legends sea virtual, la cual tendrá un streaming y casteo presencial, que garantiza una experiencia positiva para los participantes y de gran impacto.
- Frente a respuesta de mantener los 20 equipos para la jornada presencial, reiteramos nuestra propuesta de que el mínimo de computadores sean 10. En caso de alguna contingencia que se presenten en los equipos, se dispondrá de un personal técnico el cual asegurará su correcto funcionamiento de los equipos.
- No se obtuvo respuesta puntual ante esta solicitud de acuerdo a sustentación según sistema de juego. "*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 habría 2 consolas sobrantes".

- En relación con las competencias que se desarrollarán en dispositivos móviles, insistimos en la sugerencia enviada "Dispositivo personal" por las razones anteriormente expuestas.

Solicitud: Solicitamos respetuosamente que la cantidad de dispositivos se ajuste de 20 a 10 computadores, de 10 a 8 consolas de videojuegos y que los dispositivos móviles sean de propiedad de cada uno de los participantes.

6. Manifiesta el IDRD en su oficio:

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".

- *"(...) Se debe disponer del servicio requerido (3.000 watts.) e implementar lineamientos de uso del equipo de sonido en las jornadas presenciales, tales como el volumen necesario (decibeles) y los momentos de comunicación y anuncios durante la competencia.*
- *Estación de Experiencias: Es necesario que Compensar remita la propuesta de los componentes de cada estación de experiencias, como del mobiliario, en este caso, conocer la cantidad, calidad y cantidad de elementos y la decoración para cada estación proyectada.*
- *Si se requiere técnicamente 300 Megas dedicados para las competencias, de igual manera, por cuanto en el sistema distrital de parques, existen dificultades de conexión y señal y en especial en espacios cerrados como los que requiere este evento por sus características de competencia y el equipamiento tecnológico requerido para satisfacer a los usuarios y garantizar el pleno desarrollo de las competencias (...)"*

Respuesta de Compensar a oficio No. 20225100285491 del IDRD:

- **No se dio respuesta a este punto:** *"(...)Se sugiere que el espacio seleccionado sea cerrado y no esté a la intemperie, tenga facilidades de conectividad y no le dé 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 (...)"*
- Se reitera nuestra solicitud teniendo en cuenta los argumentos técnicos planteados: *"(...) 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" La respuesta anterior y sus sugerencias de ajuste explicaban las razones para ajustar esta solicitud y cumplir con los objetivos del proyecto. (...)"*

- La decoración y las estaciones de experiencia estarán sujetos al espacio seleccionado por parte del IDRD para la ejecución del contrato sobre la cual las partes realizarán una mesa de trabajo para llegar a acuerdos sobre este particular.

- Se reitera desde Compensar 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. 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. Es indispensable que el escenario tenga una infraestructura adecuada en términos de conectividad, ya que, en caso de no contar con las garantías técnicas del lugar, se pueden generar sobrecostos para su adaptación que puede afectar directamente el valor inicial proyectado.

Solicitud: Solicitamos respetuosamente que el escenario de la actividad presencial sea un espacio cerrado y que tenga facilidades de conectividad. Así mismo, se solicita que se ajuste los 300 megas a 200 megas (200 mbps) de velocidad de subida y 100 megas (100 mbps) de velocidad de descarga.

7. Manifiesta el IDRD en su oficio:

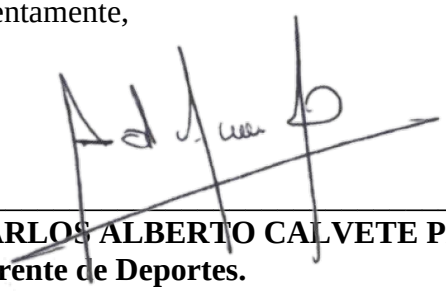
"Numeral 4.3.3.2.1. "Landing Page" Tanto en las jornadas virtuales de 4 horas, como en las presenciales de 10 horas, se solicita una "landing page".

"(...) Si se requiere disponer del servicio "Landing Page", con servicio exclusivo del Torneo de Competencias E-Sport IDRD, por cuanto las características de esta página de acuerdo con su objetivo, va dirigida a un público específico del torneo que se debe conocer con anticipación, el propósito consiste en que el usuario se pueda comunicar y contacte a la audiencia relacionados directamente con este torneo (...)"

Respuesta de Compensar:

La propuesta enviada incluye la landing page y nos ajustaremos al alcance técnico solicitado por la entidad.

Atentamente,



CARLOS ALBERTO CALVETE PARDO
Gerente de Deportes.