

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

PLIEGO DE BASES Y CONDICIONES PARTICULARES (*)

EDUC.AR SOCIEDAD DEL ESTADO

I. PROCEDIMIENTO DE SELECCION

Tipo: LICITACION PRIVADA	Nº 9	Ejercicio: 2012
Clase: ETAPA UNICA		
Modalidad: SIN MODALIDAD		

Expediente Nº: 246/2012 - EDUC.AR.S.E. – SEÑAL INFANTIL

Rubro Comercial: 58- SERVICIOS COMERCIALES.

Objeto de la contratación: REALIZACION INTEGRAL DE UN VIDEOJUEGO PARA EDUC.AR S.E.

II. PRESENTACION DE OFERTAS

Lugar / Dirección	Plazo y Horario
Educ.ar S.E – Av. Comodoro Rivadavia 1151, Mesa de Entradas, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CP (1429).	Días hábiles entre 11:00 y 16:00hs, hasta la fecha y hora fijadas para el acto de apertura.

III. ACTO DE APERTURA

Lugar /Dirección	Día y Hora
Educ.ar S.E – Av. Comodoro Rivadavia 1151, Mesa de Entradas, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CP (1429).	El día 26.04.2012 a las 14:00 hs.

(*) El Pliego de Bases y Condiciones particulares de esta contratación se puede consultar en <http://portal.educ.ar/acercade/compras/contrataciones-directas-vigent/> y el Pliego de Bases y Condiciones Generales aprobado por acta de directorio Nº 60 que se encuentra disponible en <http://portal.educ.ar/acercade/compras/pliego-unico-de-bases-y-condic/>.

IV. ESPECIFICACIONES TECNICAS

Dar cumplimiento de acuerdo al anexo II.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

V. PLIEGO DE CONDICIONES PARTICULARES

1. Forma de Cotización Requerida: Deberá cotizarse por escrito utilizando la Planilla de Cotización que se adjunta como Anexo “I” a la presente. La forma de cotización será por renglón único. Todos los precios cotizados se consignarán en Pesos, incluyendo el Impuesto al Valor Agregado (I.V.A.) como precios finales, con el impuesto incorporado. Asimismo, deberá completar los datos solicitados en dicho Anexo sin excepción.

2. Presentación de las propuestas: Las propuestas se presentarán en sobre cerrado y pegado, que deberá entregarse personalmente en la Coordinación de Compras y contrataciones de Educ.ar S.E., sita en Av. Comodoro Rivadavia 1151 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en días hábiles en el horario de 11 a 16 horas y hasta el horario establecido en el acto de apertura, donde se realizará el acto de apertura correspondiente. En su interior deberán incluirse:

- *Pliego de bases y condiciones particulares completo con firma y aclaración y sello del oferente.*
- Anexo I con Planilla de cotización con la propuesta económica, con firma y aclaración del oferente.
- Anexo II, con firma y aclaración del oferente.
- *Anexo III o IV según corresponda, con firma y aclaración del oferente.*
- *Toda la documentación que acredite personería tanto persona física como jurídica con firma, aclaración y sello del oferente.*
- Para acreditar personería en persona física, deberá acompañar copia de DNI.
- Para acreditar personería como persona jurídica, deberá acompañar copia del estatuto social, últimas actas, copia de DNI del firmante y poder si corresponde conjuntamente con la documentación antes mencionada.
- Constancia de Inscripción en AFIP vigente, tanto para persona física como jurídica.
- Certificado fiscal para contratar vigente, resolución general AFIP N° 1814 de fecha 11/1/2005 y adhesión al régimen de facturación electrónica (RECE).
- *Toda la documentación detallada en el pliego de bases y condiciones generales de Educ.ar S.E. con firma, aclaración y sello del oferente.*

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

3. Defectos de Presentación: Toda raspadura y/o enmienda deberá ser salvada indefectiblemente por el oferente en su propuesta, ratificando con su firma la misma. Para el caso de errores u omisiones que, a exclusivo criterio de la Sociedad, resulten meramente formales y que resulten subsanables, se brindará un plazo de setenta y dos (72) horas al presentante para su adecuación a las formalidades requeridas.

4. Mantenimiento de la oferta: treinta (30) días, renovables automáticamente por periodos de treinta (30) días, salvo retracción de la oferta presentada con diez (10) días de antelación, al inicio de cada nuevo período de treinta (30) días.

5. Garantías:

Garantía de Oferta: Se presentará junto con la oferta (en original y fotocopia simple, en su caso), por un valor equivalente al cinco por ciento (5%) del total ofertado pudiendo presentarse: en efectivo, mediante depósito en la cuenta de Educ.ar S.E. o giro postal bancario; con cheque certificado contra entidad bancaria, con preferencia del lugar donde se realice la contratación o el domicilio de Educ.ar S.E.; con aval bancario u otra fianza a satisfacción de Educ.ar S.E. constituyéndose el fiador en deudor solidario, liso y llano y principal pagador con renuncia a los beneficios de división y excusión en los términos del 2013 del Código Civil, así como el beneficio de interpelación judicial previa; o con seguro de caución mediante pólizas aprobadas por la Superintendencia de Seguros de la Nación, extendidas a favor de Educ.ar S.E. en Saavedra 789 Piso 5 y con pagarés a la vista suscriptos por quienes tengan el uso de la firma social o actúen con poderes suficientes, cuando el monto de la garantía no supere los \$5.000,00. En el caso de póliza de seguro de caución las relaciones entre el Tomador y el Asegurador se rigen por lo establecido en la solicitud accesoria a esta póliza, cuyas disposiciones no podrán ser opuestas al Asegurado. Los actos, declaraciones, acciones u omisiones del Tomador de la póliza, incluida la falta de pago del premio en las fechas convenidas, no afectarán en modo alguno los derechos del Asegurado frente al Asegurador. La utilización de esta póliza implica ratificación de los términos de la solicitud.

La no constitución de la Garantía de Oferta en los términos establecidos en el Pliego de Bases y Condiciones Generales, torna a dicha oferta inadmisibles.

Garantía de cumplimiento de contrato: El adjudicatario deberá integrar la garantía de cumplimiento de contrato del diez por ciento (10%), dentro del término de ocho (8) días de recibida la Orden de Compra. Vencido dicho plazo se rescindirá el contrato con la pérdida de la garantía de la oferta.

La garantía de cumplimiento de contrato se podrá constituir en efectivo, mediante depósito en la cuenta de Educ.ar S.E. o giro postal bancario; con cheque certificado contra entidad bancaria, con

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

preferencia del lugar donde se realice la contratación o el domicilio de Educ.ar S.E.; con aval bancario u otra fianza a satisfacción de Educ.ar S.E. constituyéndose el fiador en deudor solidario, liso y llano y principal pagador con renuncia a los beneficios de división y excusión en los términos del 2013 del Código Civil, así como el beneficio de interpelación judicial previa; o con seguro de caución mediante pólizas aprobadas por la Superintendencia de Seguros de la Nación, extendidas a favor de Educ.ar S.E. con domicilio en Saavedra 789 Piso 5. En el caso de póliza de seguro de caución las relaciones entre el Tomador y el Asegurador se rigen por lo establecido en la solicitud accesoria a esta póliza, cuyas disposiciones no podrán ser opuestas al Asegurado. Los actos, declaraciones, acciones u omisiones del Tomador de la póliza, incluida la falta de pago del premio en las fechas convenidas, no afectarán en modo alguno los derechos del Asegurado frente al Asegurador. La utilización de esta póliza implica ratificación de los términos de la solicitud.

La no constitución por parte del Proveedor adjudicado de la Garantía de Cumplimiento del Contrato en los términos establecidos en el Pliego de Bases y Condiciones Generales, faculta a Educ.ar S.E. a dejar sin efecto dicha adjudicación, sin lugar a indemnización o reclamo alguno a favor de los interesados, oferentes o adjudicatarios.

6. De la Adjudicación: La presente Contratación se adjudicará por renglón único. A los fines de la evaluación de las ofertas, se tendrá en cuenta el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente pliego, la idoneidad de los oferentes, el cumplimiento de las especificaciones técnicas solicitadas en el presente pliego, la calidad de los productos ofertados adjudicándose a las propuestas que, ajustándose a lo solicitado, resulte más conveniente para Educ.ar S.E.. En caso de igualdad de ofertas, se deberá dar cumplimiento al decreto 312/10, con relación a la priorización dispuesta en el Artículo 8º bis de la Ley Nº 22.431, incorporado por la Ley Nº 25.689, donde se deberá considerar en primer término aquella empresa que tenga contratadas a personas con discapacidad, situación que deberá ser fehacientemente acreditada. En el caso en que la totalidad de las empresas igualadas hubiera personal con discapacidad, se priorizará, a igual costo, las compras de insumos y provisiones de aquellas empresas que contraten o tengan en su planta de personal el mayor porcentaje de personas discapacitadas empleadas.

7. Facultad de Educ.ar S.E.: Educ.ar S.E., podrá dejar sin efecto el procedimiento de la contratación en cualquier momento anterior al perfeccionamiento del contrato sin lugar a indemnización alguna en favor de los interesados, oferentes o adjudicatarios.

8. Moneda de cotización y de pago: La moneda de curso legal en el país.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

9. Servicio con Errores y/o Defectuoso:

A. Educ.ar S.E., practicará controles de calidad sobre el servicio que realice el Adjudicatario. En caso de detectarse fallas de calidad, el Adjudicatario, deberá solucionarlas dentro de las (24) veinticuatro horas de ocurrido el hecho y Educ.ar S.E., se reserva el derecho a emitir una Nota de Débito por el 10% del total de la factura en concepto de resarcimiento.

B. Si el Adjudicatario incurriera en forma reiterada por tercera vez en prestaciones con errores, Educ.ar S.E. podrá rescindir unilateralmente el contrato sin que ello genere derecho a reclamo alguno por parte del Proveedor Adjudicatario. Educ.ar S.E..

10. Mora, Multa, Sanciones, Penalidades: En caso que el Adjudicatario no cumpliera con lo estipulado de acuerdo a lo establecido en el Pliego de Bases y Condiciones, Educ.ar S.E. emitirá una Nota de Débito por el equivalente al 1% del monto de la Orden de Compra por cada día de mora en concepto de resarcimiento. La mora será automática, a partir del vencimiento del doceavo día, sin intimación previa alguna.

Si el adjudicatario no brindara correctamente el servicio requerido en la presente licitación, Educ.ar S.E. podrá rescindir unilateralmente el contrato, sin que ello genera derecho a reclamo alguno por ningún concepto por parte del Proveedor adjudicatario.

Las multas serán de aplicación automática, sin necesidad de notificación expresa.

Los importes de las multas a aplicarse se deducirán directamente de los saldos pendientes de pago a favor del Adjudicatario por este contrato. En el supuesto de resultar éstos insuficientes Educ.ar S.E. podrá afectar a tal fin cualquier otra suma que tuviere como crédito el Adjudicatario, afectando en última instancia la Garantía.

Educ.ar S.E. podrá, por causa fundada en la falta de conformidad con el servicio brindado por el adjudicatario, declarar rescindido el contrato sin necesidad de interpelación judicial o extrajudicial, con pérdida de la garantía de cumplimiento del contrato, sin perjuicio de ser responsable el proveedor por los daños y perjuicios que sufiere Educ.ar S.E.

11. Facturación, Recepción y Pago:

Las facturas serán entregadas en Av. Comodoro Rivadavia 1151, C.A.B.A. Las mismas deberán contar con la recepción definitiva y la correcta entrega en tiempo y forma del videojuego, objeto de la presente licitación.

B. El pago se realizará contra entrega del videojuego y dentro de las 72 horas de la fecha de la conformidad de la recepción del producto por parte de Educ.ar S.E..

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

C. Las facturas deberán ser emitidas observando los requisitos de la legislación vigente y volcando en las mismas los números de expediente y orden de compra emitida por Educ.ar S.E. sin excepción.

D. Todos los pagos serán realizados en el domicilio de Educ.ar S.E. ubicado en Av. Comodoro Rivadavia 1151 de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, previa presentación por parte de la adjudicataria de la factura pertinente.

E. Los pagos serán efectuados a través de la emisión de cheques cruzados a nombre del adjudicatario, con la cláusula no a la orden. En caso que el trámite sea realizado por una persona autorizada por el adjudicatario, la misma deberá presentar la autorización expresa emitida por el proveedor que identifique nombre, apellido y DNI.

F. Los pagos se efectuarán en la Administración de Educ.ar S.E., Av. Comodoro Rivadavia 1151 CABA, los días jueves de 10:30 horas a 13:00 horas.

G. Se deberá dar cumplimiento a las resoluciones generales de AFIP 2853/2010, 2973/10, respecto de la facturación electrónica.

H. EDUC.AR S.E. no autorizará ningún pago originado en el presente contrato al CONTRATADO/PROVEEDOR que no se encuentre inscripto en la AFIP en la categoría correspondiente a sus ingresos, lo cual será verificado por la Contaduría después de la presentación de la factura. Si se detectare una falta en este sentido, se le comunicará al CONTRATADO/PROVEEDOR, quien bajo su exclusiva responsabilidad e interés, podrá realizar ante la AFIP el trámite correspondiente a su recategorización y presentar nueva factura. En tal caso, el plazo contractualmente previsto para el pago comenzará a computarse a partir de esta fecha.

12. Plazo y forma de entrega:

De acuerdo al anexo II de especificaciones técnicas.

13. Consultas:

Deberán ser efectuadas por nota presentada en la sede de Educ.Ar. S.E, Av. Comodoro Rivadavia 1151 Ciudad Autónoma de Buenos Aires o al teléfono N° 4704-4000, Coordinación de Contrataciones. Los interesados deberán denunciar junto con su oferta, la dirección de correo electrónico a la que podrán realizarse todas las comunicaciones que resulten pertinentes sin excepción.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

14. La presentación de la oferta significará por parte del Oferente la conformidad y aceptación de las cláusulas del pliego de bases y condiciones particulares, del Pliego de especificaciones Técnicas y del pliego de bases y condiciones generales que rigen la presente contratación.

VI. OBSERVACIONES GENERALES

1. No será necesario presentar garantías en los siguientes casos: a) Contrataciones con entidades estatales (del sector público nacional, provincial y municipal), entes públicos no estatales y organismos multilaterales; b) Adquisiciones de derechos de emisión y/o exhibición y/o de derechos de autor cuando los usos y costumbres de ese mercado no lo tengan claramente establecidos y/o el requerimiento de garantía actúe en desmedro de las mejores condiciones contractuales para Educ.ar S.E.; c) En las contrataciones de avisos publicitarios y d) Cuando el monto de la garantía no fuere superior a pesos dos mil quinientos (\$ 2.500).
2. Todo conflicto que pueda presentarse entre el presente pliego y el Pliego Único de Bases y Condiciones Generales se resolverá en favor del presente.
3. El dictamen de evaluación de las ofertas deberá comunicarse a todos los oferentes por nota con constancia de recepción o por cualquier otro medio que acredite su conocimiento por parte del oferente. Los interesados podrán impugnarlo dentro las setenta y dos (72) horas de notificados. Durante ese término el expediente se pondrá a disposición de los oferentes para su vista. Como requisito previo para impugnar los oferentes deberán acompañar una garantía equivalente al tres por ciento (3 %) del monto por ellos cotizado para el renglón objeto de impugnación. La garantía será devuelta a los impugnantes si la impugnación fuera resuelta favorablemente. En caso contrario, la perderán a favor de Educ.ar S.E.
4. Para el caso de errores u omisiones que a exclusivo criterio de la Sociedad, resulten meramente formales y que resulten subsanables, se brindará un plazo de setenta y dos (72) horas a la interesada para su adecuación a las formalidades requeridas.
5. La Adjudicación será resuelta por la Gerencia General y será notificada fehacientemente al adjudicatario dentro de las setenta y dos (72) horas de dictado el acto. Si se hubieran formulado impugnaciones contra el dictamen de evaluación de las ofertas, estas serán resueltas en el mismo acto que disponga la adjudicación.



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

EXPEDIENTE N° 246//2012/ EDUC.AR.SE.-CANAL PAKAPAKA

ANEXO I: PLANILLA DE COTIZACIÓN

PLANILLA DE PRESENTACION DE OFERTAS

REGLON	DESCRIPCIÓN	Unidad	Cantidad	Costo	Subtotales
UNICO	Realización Integral de un videojuego de nombre provisorio “ SERIE ELECTRONICA LUDICA”.	Serv./ Videojuego	1		

TOTAL OFERTA: \$- (Pesos:)

DEBE INCLUIR EL I.V.A. Y DEBE ESTAR ESCRITO A MAQUINA O EN PROCESADOR DE TEXTO, SIN EXCEPCION.

MANTENIMIENTO DE LA OFERTA:

RAZON SOCIAL:

Nº DE CUIT:

DOMICILIO PARA NOTIFICACIONES:

EMAIL Y CONTACTO:

Nº TELEFONICOS:

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

ANEXO II ESPECIFICACIONES TECNICAS

OBJETO DE LA CONTRATACION:

Realización Integral de un videojuego de nombre provisorio “ SERIE ELECTRONICA LUDICA”.

DETALLES TÉCNICOS

Tres personajes robots, a partir de la recolección y reciclado de piezas se crearán nuevos artefactos. Durante el proceso de exploración y armado se acercarán conceptualmente conocimientos sobre movimiento (motores), luz (juegos ópticos), sonido (vibración y caja de resonancia) y cinemática (como suma de los tres anteriores).

Público

El videojuego tendrá como público target de niños y niñas de 9 a 12 años.

Detalle

En escenarios con artefactos rotos o desuso tres robots reciclan esas piezas para darles una función, resignificando ese mundo en desuso en un lugar con vida y movimiento.

Este mundo estará dividido en tres partes, que corresponden a tres ejes temáticos: sonido, luz y movimiento; además un área central que combinará a los tres ejes y corresponderá a la cinemática (luz + movimiento + sonido).

El mundo estará constituido por diez pantallas-escenarios. Cada pantalla tendrá un puzzle que resolver. Mientras que un robot irá buscando objetos que podrá recolectar y sumar a su inventario, los otros dos lo ayudarán dando *tips* para el juego o para el ensamble de las piezas.

Las pantallas se dividirán del siguiente modo:

- Sonidos: 3 pantallas
- Luz: 3 pantallas
- Movimiento: 3 pantallas
- Cinemática: 1 pantalla

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

El video juego tendrá dos espacios de jugabilidad:

- 1- **Los escenarios:** es por donde el robot irá buscando y recolectando las piezas que necesite.

Concepto escenarios: Mundo de tecnología hogareña y juguetes.

- 2- **Talleres:** son espacios donde el jugador ensamblará los elementos encontrados y formará un nuevo artefacto reciclado.

Concepto Artefactos: El ensamble de los artefactos muestran que hay un sentido para el funcionamiento vinculado al objetivo de la serie que busca transformar a los chicos y chicas en hacedores de sus propios consumos culturales digitales. Cuando esta bien ensamblado llegan al efecto buscado, cuando no, se muestra el efecto que produce otro modo de ensamblarlos.

El modo taller deberá estar incluido como “toolbox” en el HUD de la interfaz del juego.

Una vez ensamblado el artefacto, se mostrará lo que se construyó en el escenario. Ejemplo: a partir de una serie de motores y piezas se construye un motor en el modo taller; al ensamblarlo se muestra este carrusel en el escenario funcionando.

Objetivo del juego

En cada pantalla se presentará un puzzle a resolver. El cual constará en recolectar piezas del escenario y así armar un nuevo objeto (el cual será predefinido). El artefacto final es único y solo se puede armar con determinadas piezas y en un determinado orden. Más los efectos no deseados, ensayo y error.

El juego no tendrá registro de usuario. Cada pantalla se presentará como un puzzle diferente, al terminar cada puzzle se le dará un puntaje al jugador del 1 al 3 (dependiendo del tiempo empleado para resolverlo).

Características gráficas

Será un juego en 2D, en tercera persona, con fondos estáticos y elementos con animaciones. También habrá objetos con interactividad.

Habrán personajes, tres robots (a definir), que el jugador movilizará en el escenario. En el modo taller, también 2D, es el jugador quien ensamblará las piezas a través del cursor y clicks como cámara subjetiva representando la mirada del chico y la chica.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Estética

La estética debería ir acorde a la estética que proponga la casa productora y acuerde con el canal para la serie.

Características especiales

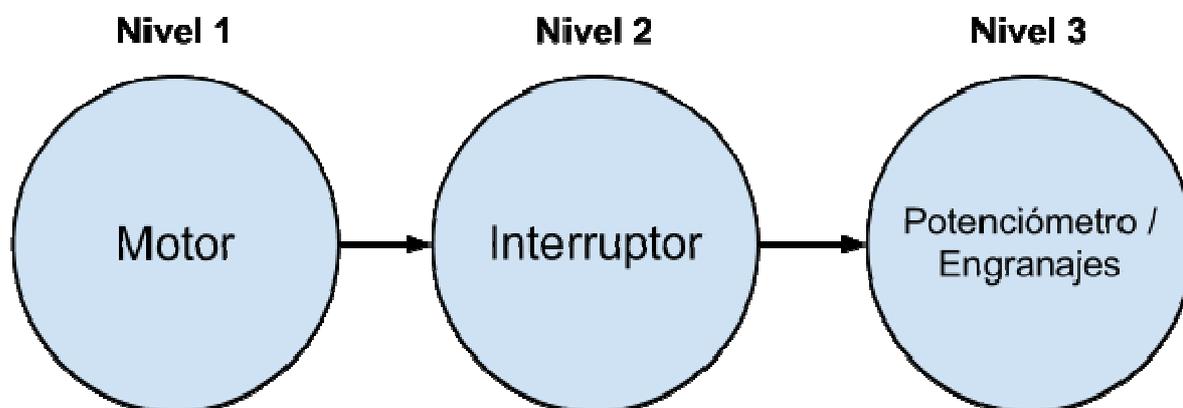
- 3- Es un juego en flash que formará parte de una propuesta mucho más amplia: tendrá una serie de televisión en el Canal Pakapaka y una web con propuestas para el hogar.
- 4- El juego deberá ser accesible para hipoacústicos (mediante la posibilidad de habilitar closed caption), ciegos (mediante modo narrado –opcional- y un buen trabajo en los efectos de sonido) y discapacitados motrices (deberá poder jugarse y sus menús ser navegados íntegramente con teclado, independientemente de que exista como alternativa el uso del mouse).
- 5- El juego debe contemplar la experimentación por parte del usuario: unir piezas que no pueden ir juntas de forma correcta, que al poner una caja de resonancia cerca de sonido este se amplifica, que la luz se deforma al pasar por diferentes tipos de lentes (lentes cóncavas y convexas), etc. Es decir, que si bien la resolución del puzzle (el ensamblado de un artefacto) es único, se tiene que permitir el aprendizaje a través del ensayo de diferentes formas de combinar.
- 6- Interactividad y aprendizaje. Incluir los efectos no deseados

En el juego van a haber tips-pistas de ayuda que los chicos podrán anotar en cuadernos en sus casas (concepto de referencia: la base de datos es el chico) y cada nivel es independiente del otro, pero para llegar al último es útil haber transitado y explorado los anteriores. Habrá una sola opción predeterminada para armar un artefacto en cada espacio de juego según el eje (movimiento, sonido, luz) pero si lo armas mal va a dar el efecto no buscado, pero va a estar. Así que el objetivo del juego es participar jugando y promover el aprendizaje mediante el ensayo, el error y la exploración.

Especificaciones de niveles

Eje 1: Motores / Movimiento

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”



Encontrar las partes y armar el motor básico

Motor
Conector de batería
Batería recargable
Cargador

(Bonus por reconocer baterías comunes y descartarlas apropiadamente)

Encontrar las partes y armar un interruptor

Cables
Clips
Tomillos
Tuercas
Placa

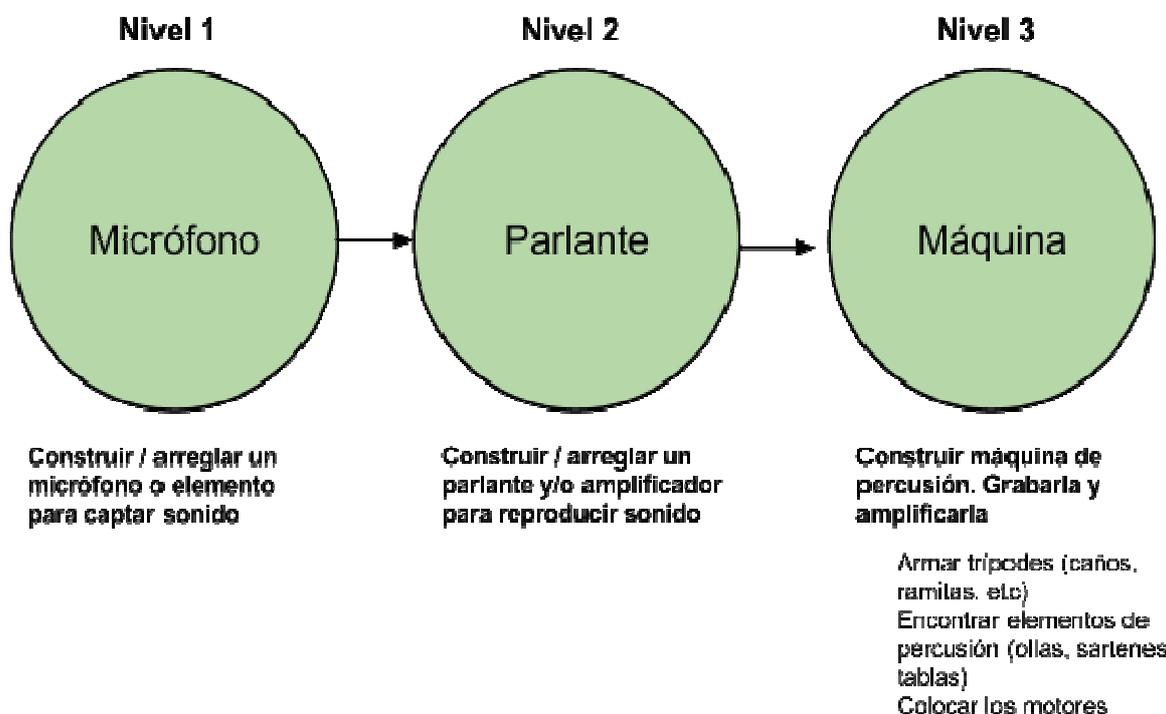
Se irán resolviendo desafíos con el prendido y el apagado del motor

Regular la velocidad de un motor.

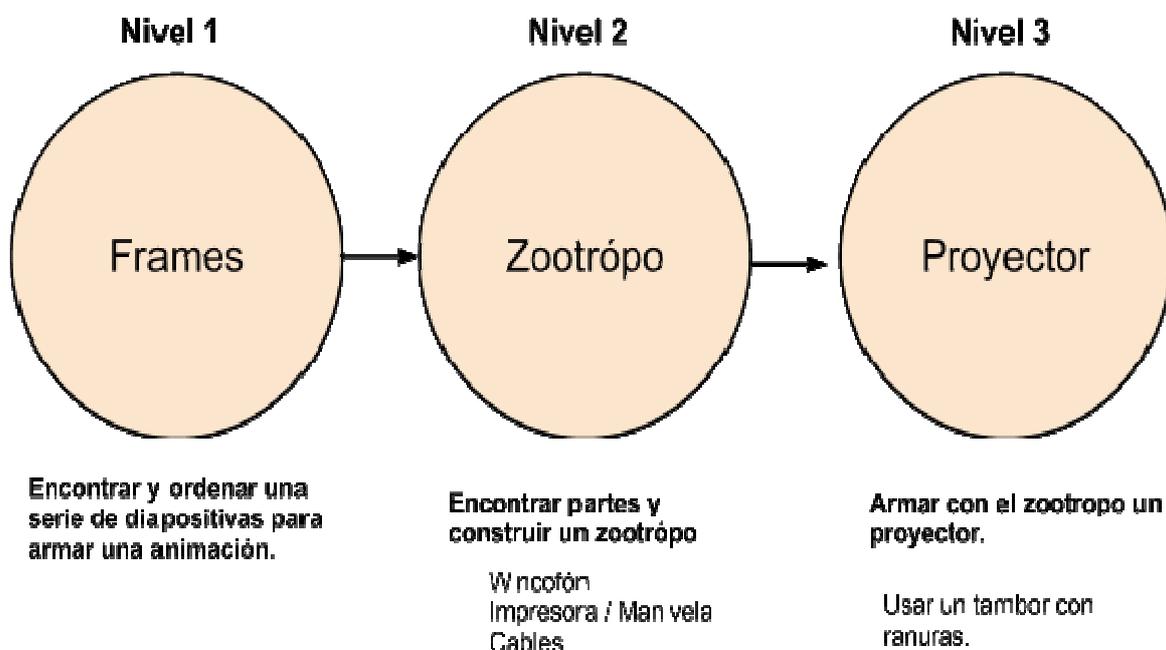
A partir de un sistema de engranajes.

Eje 2: Sonido

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”



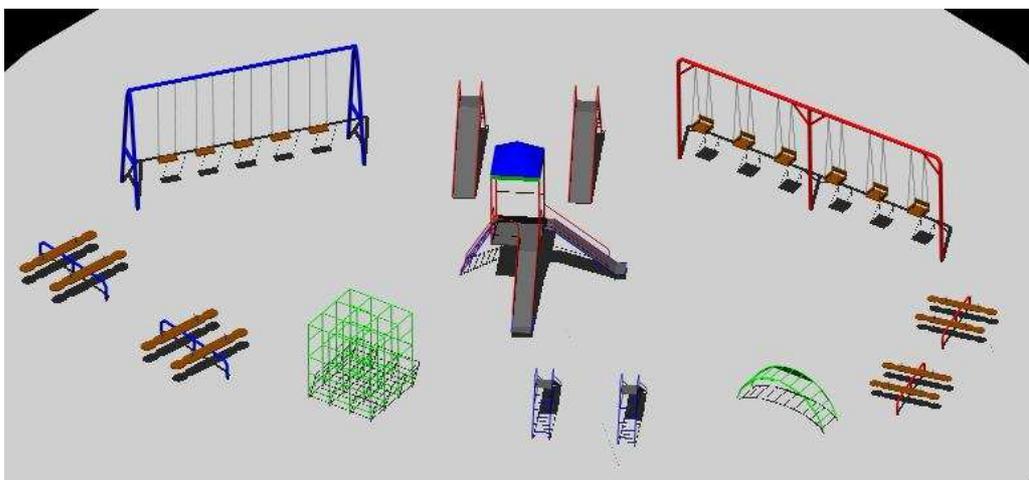
Eje 3: Luz



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Nivel transversal: plaza pública intervenida

Se transformará la calesita en un gran zootropo y el sube y baja y hamacas en instrumentos de percusión. De esta forma, se reformula la plaza en una especie de “cine” como espacio de proyección circular audiovisual loopeada.



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Referencias

Personaje

Los tres robots tendrán una estética de “juguete reciclado”.

Concepto: Ensamblado de partes que remita al imaginario de la ingeniería infantil y realizables con partes de juguetes u objetos de descarte cercanos a las culturas locales, cosas que cualquier chico o chica pueda hacer o ensamblar. Estos materiales pueden provenir del descarte de o productos de costos muy bajos. Los personajes buscan construir la idea de la producción colaborativa y complementaria. Los personajes no deben remitir a genero fem-mas. La construcción de los ensambles debe estar atravesada por el humor.

Referencias:



Fuente: <http://www.treehugger.com/sustainable-product-design/robots-on-steroids-recycled-trash-sculptures-by-himatic-photos.html>

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Escenarios y jugabilidad

La idea es que sea un mundo hecho de artefactos rotos. A diferencia de Machinarium, que ese mundo ya se encuentra ordenado, este mundo debe mostrarse como montañas de juguetes rotos, objetos de descarte, y artefactos amontonados. La idea es que el jugador los ordene y le dé un sentido.

También en Machinarium se puede ver lo que se pretende en la jugabilidad: un robot que atraviese el escenario y vaya encontrando elementos con los que interactuar y recolectar, para luego ensamblar en el modo taller.



Modo taller

Una vez recolectadas las piezas, el jugador irá un modo taller en donde ensamblarlas y así solucionar el puzzle de ese escenario. Este modo taller es parte del HUD de la interfaz.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Cogs



Para acercar conceptos acerca del sonido y entender sobre ritmos se buscará una mecánica de juego cercana al Patapon.



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

Especificaciones técnicas

A continuación se detallan las especificaciones técnicas que deben ser tenidas en cuenta para el desarrollo del videojuego de la Serie de Tecnología.

Plataforma

Juego para PC que se juega desde el navegador. Debe poder ejecutarse en las netbook de Conectar Igualdad, cuyas características son:

- Procesador: Intel® Atom™ procesador N455 (512K Cache, 1,66 GHz, 64 bit bus)
- Motherboard: Modelo ECS E11IS1 con bios Phoenix con PnP & ACPI 2.0
- Sistema operativo: Genuino Windows® 7 Profesional y GNU/Linux Ubuntu 10.04 LTS.
- Chipset: Intel® NM10
- Placa de video: Intel(r) Graphics Media / Accelerator 3150
- Display: 10,1" LCD 1024×600 WVGA Anti Glare
- Memoria RAM: 1GB DDR3 667Mhz
- Disco rígido: Disco rígido de 5400rpm 2,5" de 250GB (SATA)

Lenguaje

El videojuego deberá desarrollarse en FLASH versión 9 o superior

El lenguaje de programación utilizado para los juegos en FLASH deberá ser ActionScript versión 3 o superior.

La solución debe ser compatible con los navegadores Internet Explorer 7 o superior, Firefox, Chrome y Safari.

El proveedor deberá especificar todas las APIs, Frameworks, Game Engines y componentes externos de Flash y HTML que se utilicen en el desarrollo del videojuego, junto con las versiones de cada uno.

Visualización

El videojuego es visualizado siempre desde un sitio Web. El videojuego se reproduce dentro de un elemento IFRAME de HTML. El videojuego debe ser diseñado para un tamaño de 760 x 500 pixels.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

El archivo principal del videojuego debe llamarse “index.html” y debe ser siempre un archivo HTML (no FLASH). Este archivo debe iniciar la reproducción del juego, junto con la carga de todos sus archivos y dependencias.

El juego no debe tener ningún padding ni margin (0 pixels). Debe visualizarse correctamente en el IFRAME con el tamaño especificado anteriormente.

Ejecución

El videojuego deberá resolver la totalidad de su funcionalidad a modo “client-side”.

En todos los casos las URL que el videojuego necesite para obtener recursos y realizar pedidos de comunicación con el servidor, deberán ser relativas a la ubicación de su archivo principal (index.html).

El juego tiene que tener la posibilidad de jugarlo offline.

Secciones

El juego deberá contar con las siguientes secciones o pantallas:

- Menú principal: contiene título del juego y te permite seleccionar cuál de las 10 pantallas jugar agrupadas en cuatro zonas (luz – sonido – movimiento - cinemática). Deberá tener opciones de activar accesibilidad.
- Cada una de las 10 pantallas del videojuego.

Tamaño

Los assets del videojuego (imágenes, audio, música, etc) deben ir por fuera del archivo SWF.

El videojuego en general no podrá superar un tamaño 25 MB en total.

La carga de las 10 pantallas del videojuego deberá ser progresiva.

Inicialmente el juego solo deberá descargar el contenido general y el menú principal.

Luego al iniciar clic sobre una de las 10 pantallas a jugar, el juego deberá descargar progresivamente los datos de esa pantalla particular.

El tamaño debe ser calculado teniendo en cuenta todos los recursos descargados por el usuario final a la hora de querer reproducir el juego la primera vez. Por ejemplo:

- Archivos HTML, CSS, SWF, etc.



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

- Imágenes
- Audio
- Librerías de código

El tamaño de todos los archivos del juego deberá ser optimizado a su máximo posible. Algunas recomendaciones de optimización son:

- Imágenes:
 - Para los juegos Flash, siempre que sea factible y represente una disminución de tamaño del archivo, preferir la utilización de imágenes vectoriales.
 - Utilizar las imágenes en la resolución final de visualización (no usar imágenes reducidas)
 - Utilizar la máxima compresión de imagen tolerable
 - Quitar “alpha channel” en aquellas imágenes que no tienen transparencia.
- Comprimir los archivos Javascript y CSS (<http://developer.yahoo.com/yui/compressor/>)
- Utilizar carga bajo demanda de los recursos (imágenes, sonido video) que no son necesarios desde el inicio del videojuego.
- Reducir el bitrate, bit depth y sample rate de los audios hasta el mínimo tolerable.
- Tratar de resolver por código la mayor cantidad de las partes del juego, reduciendo al mínimo indispensable las realizadas en línea de tiempo (por ejemplo animaciones simples), lográndose así un equilibrio entre el procesamiento en la máquina cliente a través del plug-in/browser y sus capacidades de conexión a Internet (archivos más livianos, pero más requeridores de procesamiento en la máquina cliente).

El diseño del juego debe ser ideado desde el inicio teniendo en cuenta pautas de optimización para visualización de contenido Web.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

En todos los casos el videojuego deberá contar una pantalla de “carga” (loading), que indique claramente al usuario que se está descargando contenido y que puede demorar unos minutos.

URLs de la aplicación

Todas las URLs utilizadas para la aplicación para todas las acciones y recursos (abrir una nueva ventana, descargar un archivo de audio, inclusión de un archivo swf, etc.) deben ser relativas.

No podrán acceder URLs absolutas en ningún componente de la aplicación (javascript, flash, html, php, etc).

Las URLs deben ser relativas a la ubicación del archivo principal de la aplicación (“index.html”).

Si por alguna razón puntual es necesario especificar el PATH completo de una URL, el mismo deberá generarse dinámicamente por la aplicación. Por ejemplo:

- Javascript: utilizar “window.location.href”.
- FLASH: invocar “window.location.href” de Javascript mediante “ExternalInterface”.

En caso de existir alguna otra situación especial que no se adecue a estas necesidades deberá ser analizada específicamente por el área técnica de Educ.ar

Entregables

El videojuego deberá ser entregado en un archivo ZIP llamado “juego_XXX_vN”, donde “XXX” deberá ser el nombre del juego y N será el número de versión del entregable.

El archivo ZIP deberá contener las siguientes carpetas y archivos:

- Producción: esta carpeta debe contener la versión final del juego lista para ser instalada y reproducida. Deberá contener los archivos HTML y SWF, recursos adicionales, configuración, etc.
- Desarrollo: esta carpeta debe contener el proyecto entero que permita modificar el videojuego. La versión de todos los elementos entregados debe coincidir con la versión de la aplicación de Producción. Los elementos a entregar son:
 - Para aquellas aplicaciones desarrolladas en FLASH se deberá entregar el proyecto Flash entero, con todo el ambiente de desarrollo configurado y listo para ser



“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”
compilado y ejecutado desde Adobe Flash, junto con su código fuente y archivos de configuración.

- Imágenes originales utilizadas
- Archivos de audio originales utilizados
- Código JavaScript y CSS sin comprimir
- Librerías, Engines y API utilizadas.
- Instalación.txt: archivo de texto que debe explicar:
 - Requerimientos de configuración necesarios (URLs, usuarios, parámetros, etc)
 - Requerimientos de instalación server-side (paquetes, dependencias, permisos, etc.)
 - Pasos para ejecutar y poder probar la aplicación
 - Explicación de cómo generar la versión de Producción en base a la versión de Desarrollo (compilación, configuración, movimiento de archivos, etc.).

Plazo de entrega:

A los cuatro meses de notificación fehaciente de la orden de compra al adjudicatario.

El material necesario para el desarrollo del videojuego será provisto por Educar S.E.

Forma de trabajo

El proveedor deberá trabajar en forma colaborativa con Educar.ar. Se designará un líder técnico de Educar.ar que deberá interactuar semanalmente con el proveedor adjudicatario.

LUGAR DE ENTREGA:

Av. Comodoro Rivadavia 1151 CABA.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

ANEXO III PERSONA JURÍDICA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de de 2....-

Sres. Educ.ar Sociedad del Estado

Quien suscribe⁽¹⁾,⁽²⁾ N°
..... en mi carácter de⁽³⁾ de la firma
.....⁽⁴⁾, declaro bajo juramento que la misma:

- no se encuentra incurso en ninguna de las causales de inhabilidad para contratar con el Estado.
- que no mantiene procesos judiciales con el Estado Nacional, sus entidades descentralizadas, ni con ninguno de los organismos incluidos en el artículo 8º de la Ley N° 24.156⁽⁵⁾,
- que presenta una situación regularizada en lo que a aportes previsionales y cumplimiento tributario se refiere.

Sello y firma

(1) Nombre y apellido del presentante.

(2) Tipo de documento, DNI, LC o LE, CI o Pas..

(3) Titular, apoderado, gerente, etc.

(4) Nombre de la empresa.

(5) Comprende la Administración Central y los Organismos Descentralizados, Instituciones de Seguridad Social, Sociedades del Estado, Sociedades Anónimas con Participación Estatal Mayoritaria, todas aquellas otras organizaciones empresariales donde el Estado nacional tenga participación mayoritaria en el capital o en la formación de las decisiones societarias, toda organización estatal no empresarial, con autarquía financiera, personalidad jurídica y patrimonio propio, donde el Estado nacional tenga el control mayoritario del patrimonio o de la formación de las decisiones, incluyendo aquellas entidades públicas no estatales donde el Estado nacional tenga el control de las decisiones y los Fondos Fiduciarios integrados total o mayoritariamente con bienes y/o fondos del Estado nacional.

“2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO”

ANEXO IV PERSONA FÍSICA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de de 2....-

Sres. Educ.ar Sociedad del Estado

Quien suscribe⁽¹⁾,⁽²⁾ N°
....., declaro bajo juramento que:

- no me encuentro incurso en ninguna de las causales de inhabilidad para contratar con el Estado.
- que no me encuentro incurso en ninguna de las causales de incompatibilidad para contratar con el Estado.
- que no mantengo procesos judiciales con el Estado Nacional, sus entidades descentralizadas, ni con ninguno de los organismos incluidos en el artículo 8º de la Ley N° 24.156⁽³⁾,
- que presento una situación regularizada en lo que a aportes previsionales y cumplimiento tributario se refiere.

Sello y firma

(1) Nombre y apellido del presentante.

(2) Tipo de documento, DNI, LC o LE, CI o Pas..

(3) Comprende la Administración Central y los Organismos Descentralizados, Instituciones de Seguridad Social, Sociedades del Estado, Sociedades Anónimas con Participación Estatal Mayoritaria, todas aquellas otras organizaciones empresariales donde el Estado nacional tenga participación mayoritaria en el capital o en la formación de las decisiones societarias, toda organización estatal no empresarial, con autarquía financiera, personalidad jurídica y patrimonio propio, donde el Estado nacional tenga el control mayoritario del patrimonio o de la formación de las decisiones, incluyendo aquellas entidades públicas no estatales donde el Estado nacional tenga el control de las decisiones y los Fondos Fiduciarios integrados total o mayoritariamente con bienes y/o fondos del Estado nacional.