

## **CONSULTA AL MERCADO N°90002888 DESARROLLO DE VERSIÓN ONLINE DE JUEGO “ECONÓMICAMENTE”**

### **1. Objetivo**

El Banco Central de Chile posee un programa de educación financiera llamado “Central en tu vida” a través del cual ofrece diversos contenidos y herramientas educativas a docentes, escolares y público general, por medio de un lenguaje sencillo y cercano que busca fortalecer la confianza de las personas como ciudadanos económicamente responsables e informados, para mejorar la calidad de vida de las familias y disminuir brechas de información.

Una de las herramientas educativas del programa “Central en tu vida” es un juego de tablero llamado “Económicamente”, diseñado para entregar contenidos de manera lúdica a estudiantes de educación media. En una primera etapa, este juego se desarrolló en formato físico; y ahora, como segunda etapa, el Banco Central de Chile requiere realizar una versión digital – online del juego.

Con el objetivo de conocer por medio de los proveedores las soluciones existentes en el mercado, el Banco requiere hacer una Consulta al Mercado (RFI) que le permita a la Gerencia interesada interiorizarse sobre los principales aspectos de las opciones existentes, con el fin de elaborar, posteriormente, los términos de referencia más específicos y actualizados a la realidad del mercado.

### **2. Generalidades**

El juego de tablero “Económicamente” no está abierto a la venta y se entrega a estudiantes y profesores que participan de los talleres y cursos de “Central en tu vida”.

Para ampliar su alcance hacia todo el sector escolar, el Banco creará la versión online del juego. Esto, claro, considerando no un traspaso literal, sino el desarrollo de un juego “Económicamente” estructurado bajo la lógica de los juegos digitales, distinta a la de los juegos presenciales.

En síntesis, el Banco desea conocer el proceso actual de desarrollo de un juego digital online y el valor de mercado que tendría este producto, así como las características específicas y recomendadas para su desarrollo, tanto en el ámbito funcional como tecnológico. Ello, para entender la factibilidad de un posible desarrollo y disposición al público final a través de internet.

### **3. Material fuente**

“Económicamente” es un juego de tablero, con las siguientes características:

# Tutorial Juego EconómicaMente

*EconómicaMente es un juego de mesa que forma parte de "Central en tu vida", el programa de educación financiera del Banco Central de Chile. Su objetivo es que los estudiantes de enseñanza media conozcan, de una manera didáctica y entretenida, el rol del Banco Central y se acerquen a la toma de decisiones financieras relativas al ahorro, el crédito y las inversiones. Es un juego grupal que nos enfrenta a situaciones financieras de la vida cotidiana como pagar por medios de transporte, la salud, comida, educación y que además nos pone como desafío aumentar nuestro patrimonio a través del ahorro, la adquisición de inversiones y propiedades*



## Instrumentos Financieros



## Actividades



## Eventos



## Tabla de recuentos



## ¿Quién gana el juego?



La persona o pareja que sume la mayor cantidad de puntos posibles al finalizar el juego. Los puntos se pueden obtener de diferentes modos, como el sueldo simbólico que se entrega cada vez que se pasa por el banco comercial, participando en actividades y por la suerte de caer en eventos positivos.

**BONO !** Se otorgará 50 puntos adicionales cuando se obtengan:



Cuando una pareja cumpla este objetivo se cierra el juego y se procede a la suma de puntos

## ¿Cómo se juega Económicamente?



Para comenzar, se deben establecer mesas de juego de 4 parejas. Posteriormente, los integrantes de la mesa tienen que elegir una persona que ejerza el papel del Banco Comercial. Esta persona también podrá participar del juego, solo que además deberá encargarse de administrar el dinero (los pagos y recaudos).

Lo primero que deberá realizar el Banco Comercial es darle a cada pareja 15 pesos como sueldo inicial. Asimismo, cada vez que la pareja complete una vuelta al tablero y pase por la casilla del Banco Comercial, deberá pagar un sueldo de 10 pesos a cada grupo.

Todos los equipos parten con su avatar en la casilla del Banco Comercial y avanzarán el número correspondiente de casillas que se indique al lanzar los dos dados.

A lo largo del juego y tal como pasa en la vida real, los participantes deberán realizar pagos por conceptos de:



**Cada vez que una pareja se encuentre en alguna de estas casillas, deberá pagar al Banco Comercial el valor que indique la casilla por el bien o servicio recibido**

**ASÍ MISMO ES POSIBLE CAER EN CASILLAS QUE INDIQUEN A O E, DADO CUENTAS DE ACTIVIDADES Y EVENTOS**

**¿Qué son las Actividades**

Cuando una pareja cae en una casilla A, deberá tomar una tarjeta de Actividad y realizar la actividad indicada, la cual podrá ser: responder preguntas, dibujar, realizar una mímica, completar una oración o describir un concepto. Es muy importante que la persona que tome la tarjeta revise primero si ésta indica: "Solo lo lees tú" o "Leer en voz alta".



En caso de indicar "Solo lo lees tú" el participante que lee la tarjeta es quien debe realizar la actividad y su pareja, sólo su pareja!!!, adivinar la respuesta. En estos casos, es importante que la persona que saca la tarjeta no se la muestre a su pareja, para que así no sepa la respuesta de antemano.

Por otro lado, si la tarjeta indica "Leer en voz alta", entre los dos podrán resolver la pregunta que se presente en la tarjeta.

Cuando una pareja acierta una actividad, el Banco Comercial deberá pagarles el premio que corresponda. Si la pareja no acierta, no gana ni pierde puntos, pero finaliza su turno.

Cada actividad debe realizarse con rapidez, ya que sólo se tiene el tiempo que entrega el reloj de arena para responder.

**¿Qué son los Eventos?**

Cuando una pareja cae en una casilla E, deberá tomar una tarjeta de Evento, estas tarjetas representan "eventos económicos" relacionados con las decisiones que toma el Banco Central, que pueden ser positivos o negativos para los jugadores. La pareja deberá tomar la tarjeta, leer en voz alta el evento y explicarles a los demás jugadores si de acuerdo al evento deberán pagar o recibir dinero.



Igualmente, el Banco Comercial es quien se encargará de recibir el dinero o realizar el pago.

**¿Cómo se obtienen ahorros, acciones y propiedades?**

Cada vez que sea el turno de la pareja, pueden comprar ahorros, acciones o propiedades. Como pueden ver, cada una de las tarjetas tiene un valor, por ejemplo, los Ahorros valen 5 pesos o puntos, lo cuales deberán ser pagados al Banco Comercial. Los puntos o dinero para comprar lo puedes obtener de 3 diferentes formas:



**Con tu sueldo:** El cual recibirás cada vez que se complete una vuelta al tablero

**Participando en Actividades**

**Dependiendo de los eventos a los cuales se enfrenten**

**¿Qué hago si me quedo sin dinero?**



Si un grupo no cuenta con el dinero suficiente para seguir jugando, puede adquirir un crédito de consumo. El crédito otorgado será por \$8, tendrá un interés de \$2 y deberá ser pagado en 2 cuotas de \$5 cada una. Cada vez que el grupo pase por la casilla del Banco Comercial deberá pagar el valor de la cuota correspondiente y anotarla en la tabla de recuentos en el área de créditos. Como máximo se podrán obtener 2 créditos de consumo.



Si un grupo no tiene suficiente dinero para adquirir una propiedad, podrá adquirir un crédito hipotecario. En el momento de adquirirlo, el Banco Comercial le otorgará inmediatamente la propiedad, pero quedará con una deuda total de \$24, la cual debe ser pagada en 3 cuotas de \$8 cada una. Cada vez que el grupo pase por el Banco Comercial, deberá pagar el valor de la cuota y anotarla en la tabla de recuento en el área de Créditos.



**¿Cómo llevo la cuenta de los puntos?**

¡Con la tabla de recuento! Cada grupo tendrá una y deberán marcar en ella cada vez que adquieran un ahorro, acción o propiedad.



También es muy importante que cada vez que pasen por el Banco Comercial (luego de haber adquirido una inversión, ahorro o propiedad) marquen en sus tablas cada vuelta que den, ya que, por cada vuelta, las inversiones sumarán puntos por rentabilidad, el ahorro sumará puntos por intereses y las propiedades sumarán puntos por valorización.

Para la creación de la versión digital del juego, el Banco Central considera las siguientes características:

- Que no sea una transformación literal, sino un desarrollado bajo las lógicas de los juegos digitales.
- Que permita la interacción entre 2, 3 y 4 jugadores, además de la versión de un jugador solo.
- Que considere que será utilizado en contextos escolares, incluyendo zonas con mala conectividad y/o uso del computador compartido por varios estudiantes.

En virtud de lo anteriormente expuesto, agradeceremos a las empresas interesadas en participar, responder las siguientes consultas:

#### **4. Preguntas**

- a) ¿Cómo es el proceso actual de desarrollo de un juego digital?
- b) ¿Cuánto tiempo involucra la entrega final del producto señalado en este documento?
- c) ¿Qué factores principales son los que inciden comúnmente en el precio final de un juego online?
- d) ¿Qué tipo de tecnologías y soportes digitales se recomiendan para este tipo de juegos, pensados también para su uso en ambientes escolares?
- e) ¿Qué requerimientos tecnológicos son el estándar en el mercado para este tipo de desarrollos digitales?
- f) ¿Qué características de seguridad podría/necesita tener este juego?
- g) ¿Cómo se protegen los datos de usuario?
- h) ¿Cómo funcionan las autorizaciones para menores de 18 años?
- i) ¿Es posible generar una versión online y otra que se descargue en los computadores, para lugares con mala conectividad? ¿Existen otras alternativas para que el juego funcione bien en lugares con mala conectividad?
- j) ¿Es factible agregar una funcionalidad que permita realizar torneos inter-escolares y, por lo tanto, ampliar el alcance del juego descrito en las características presentadas en este documento?
- k) ¿Se entrega garantía por el desarrollo del producto?
- l) ¿Qué experiencia propia tiene la empresa en el desarrollo de juegos digitales de similares características? ¿Qué ejemplos precisos tienen en este sentido para revisar?
- m) ¿Qué juegos digitales conocen como referentes que ofrezca un producto similar al que es materia de este documento?

#### **5. Consideraciones adicionales**

- Se hace presente que este proceso de Consultas al Mercado no constituye una Licitación, por lo que los participantes de este proceso deben abstenerse de enviar propuestas económicas.
- Este proceso consultivo no genera la obligación al Banco para efectuar la compra del servicio, ya sea en su totalidad o parcialmente.

## 6. Calendario de actividades

Los proveedores interesados en participar en este proceso de Consulta al Mercado, deberán enviar sus respuestas a los siguientes correos electrónicos: [cortiz@bcentral.cl](mailto:cortiz@bcentral.cl) con copia a [cotizaciones@bcentral.cl](mailto:cotizaciones@bcentral.cl).

Para todos los efectos de este proceso de Consulta al Mercado, los interesados deberán registrarse por el siguiente calendario:

Actividades	Fechas Máximas
Invitación a participar de la Consulta al Mercado	02/06/2022
Recepción de preguntas de los Interesados	09/06/2022
Envío de Respuestas y Aclaraciones	13/06/2022
Presentación de las Respuestas de los Interesados	16/06/2022
Evaluación de la información recibida por parte de la Unidad Usuaria	20/06/2022
Periodo de Reuniones Individuales con Proveedores (Si corresponde)	24 al 26/06/2022
Comunicación de Cierre del Proceso a Proveedores	31/06/2022