

## **REQUERIMIENTO N°2063-SIGA-IPD/DNRPD**

### **ADQUISICION DE UNA LICENCIA DE SOFTWARE PARA LOS XXIV JUEGOS SUDAMERICANOS ESCOLARES AREQUIPA – PERÚ 2018.**

#### **1. FINALIDAD PÚBLICA**

Esta adquisición tiene por finalidad, sistematizar e implementar la tecnología para la organización de los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018 y realizar en forma eficiente los procesos de divulgación de información, inscripciones, acreditaciones, escenarios, programación de competencias, resultados, tabla de medallero, records, comunicaciones, alerta vía email, reportes y estadísticas, sitio web, historial y boletines informativos, con el fin de cumplir con las metas y objetivos establecidos por el mencionado evento.

#### **2. DENOMINACION DE LA CONTRATACIÓN**

Adquisición de una Licencia de Software para los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018.

#### **3. OBJETO DE LA CONTRATACIÓN**

- **OBJETO GENERAL:**

La Dirección Nacional de Recreación y Promoción del Deporte requiere la Adquisición de una Licencia de Software para los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018, ello considerando que Perú es país anfitrión, y de acuerdo a las Bases de los Juegos Sudamericanos Escolares tiene que contemplar la Licencia de Software para realizar en forma eficiente los procesos de divulgación de información, inscripciones, acreditaciones, escenarios, programación de competencias, resultados, tabla de medallero, records, comunicaciones, alerta vía email, reportes y estadísticas, sitio web, historial y boletines informativos, con el fin de cumplir con las metas y objetivos establecidos por el mencionado evento; esta oportunidad será propicia para fortalecer los lazos de amistad, al igual que la aceptación de las diferentes costumbres así como las prácticas sociales a través del deporte, contribuyendo en ese sentido a la promoción de los mecanismos de cooperación bilateral, multilateral y sub-regional entre los países, tendientes a la superación de los niveles deportivos.

- **OBJETIVO ESPECIFICO:**

Recibir las inscripciones de 12 países participantes y los demás grupos de inscripción, producir las acreditaciones de todos los asistentes a los juegos y consolidar toda la información del evento incluyendo programación de competencias y resultados.

Brindar accesibilidad y disfrute de las prácticas deportivas a los estudiantes como parte de su formación integral.

#### **4. ANTECEDENTES**

Los Juegos Sudamericanos Escolares constituyen el máximo evento deportivo escolar sudamericano organizado por el Consejo Sudamericano del Deporte (CONSUDE).

CONSUDE es una organización intergubernamental que en coordinación con los Organismos Gubernamentales de Deportes de los estados miembros, tiene por objeto impulsar y facilitar el perfeccionamiento de la legislación, organización, políticas y programas de difusión, fomento, desarrollo y protección de la actividad física y el deporte. En este marco y respondiendo a los objetivos planteados por dicho Consejo, se organizan los Juegos Sudamericanos Escolares, que este año llegan a su 24° edición.

Estos Juegos tienen como premisa contribuir al desarrollo deportivo, cultural y de intercambio entre los jóvenes de las naciones participantes. Están destinados a jóvenes estudiantes que concurran a instituciones educativas de nivel secundario de los países que integran CONSUDE, contribuyendo esta actividad al fortalecimiento de la educación y también al fortalecimiento del deporte en la misma.

Para el presente año la ciudad peruana de Arequipa será la sede de los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares 2018.

## **5. DESCRIPCION Y CARACTERISTICAS DEL BIEN A CONTRATAR**

La adquisición de una Licencia para los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018, debe contar con las siguientes funcionalidades:

**5.1. SISTEMA DE GESTION DEPORTIVA:** Software en la nube para los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018, que proporcione en único sistema los siguientes puntos.

✓ **Módulo de Inscripciones:**

El módulo de inscripciones tiene como objetivo capturar la información de los 12 países de Sudamérica que asistirán al evento deportivo de forma estructurada, controlada y revisada para facilitar la ejecución de todas las etapas del evento.

La solución propuesta debe permitir crear delegaciones participantes agrupándolas en países de forma que se puedan asignar diferentes fechas de inscripción por cada País u organización específica. Las delegaciones participantes deben contar con un medio de acceso al sistema seguro y eficiente como una contraseña para que inscriban deportistas, cuerpo técnico y demás personas que tengan relación con el evento.

La solución propuesta debe permitir configurar de forma independiente el formulario de inscripción para cada evento deportivo de acuerdo al rol que desempeñen las personas que serán inscritas, teniendo en cuenta los reglamentos del comité organizador del evento. Si una persona ya se encuentra registrada en el sistema este deberá mostrar los datos ya registrados y solicitar la actualización de los mismos incluyendo la fotografía. El administrador del evento podrá controlar la privacidad de cualquiera de los datos de forma que estos sólo sean accedidos por personas de privilegios elevados.

El sistema propuesto debe controlar el número de integrantes máximos y mínimos de deportistas por equipos participantes, número de delegados, entrenadores, fisioterapeutas, fechas de inscripción y fechas de cambios. Todos los parámetros de control deben poderse configurar de forma sencilla por un administrador del evento. Las fechas de inscripción deben ser controladas de forma automática sin necesidad de intervención humana más que la de configurar la fecha de inicio y fin de cada etapa o rol de inscripción.

El sistema deberá permitir incluir archivos adjuntos que podrían ser documentos, contratos, registros civiles, sesiones, préstamos de jugadores, autorizaciones, en formatos de fotografía, documentos editable y no editables, etc. Estos archivos deben ser independientes para cada deportista y evento permitiendo que estos documentos se consoliden en una base de datos consultable por el comité organizador del evento en cualquier momento y desde cualquier computador con conexión a internet.

- Inscripción nominal por deporte, rama, prueba y categoría

- Esta es la fase principal de inscripción en donde se recolectan todos los datos personales de los deportistas y del personal de apoyo. En los deportistas es importante capturar la información de:
      - Datos personales y no personales completos solicitados por el Comité organizador.
      - En qué deportes van a participar.
      - En qué pruebas de esos deportes se van a inscribir, y en qué equipos hacen parte.
      - Marcas y Tiempos de inscripción en caso de ser necesario, controlando mínimos y máximos de tiempos y marcas.

**NOTA:** El sistema debe soportar que un deportista cumpla todas las marcas de todas las pruebas en las que se inscribe o que cumpla sólo una marca de todas las pruebas en las que se inscribe. También debe soportar solicitar marcas aun cuando no exista una marca mínima.
  - Verificación de inscripción por parte de la delegación
    - Esta fase de inscripción busca que cada delegación se haga responsable de la información que envía al comité organizador del evento. La persona responsable de las inscripciones de cada delegación debe validar y verificar los datos de cada deportista para que estos queden disponibles de aprobación ante el comité organizador.
  - Aprobación de la inscripción por parte del Comité Organizador
    - Durante esta fase el comité organizador debe poder validar la información de inscripción de cada uno de los participantes del evento y sus documentos asociados. El comité organizador podrá rechazar la inscripción de cualquier participante dejando en el sistema la razón por la cual fue rechazada la inscripción. El sistema debe mantener el histórico de rechazos y de motivos de rechazo o de aprobación para futuros reportes.
  - Cambios a la inscripción por lesiones u otros factores de fuerza mayor
    - Esta fase se habilita para realizar cambios a deportistas aprobados o verificados por motivos de fuerza mayor como lesiones, problemas de transporte, problemas de salud o cualquier otra razón de fuerza mayor. El sistema propuesto debe controlar la cantidad de cambios, los deportes y pruebas en donde se pueden realizar estos cambios y las fechas en que se pueden hacer estos cambios para cada deporte.
- ✓ **Módulo de Planillas de Inscripción**
- Teniendo como base las inscripciones, el sistema deberá generar automáticamente las planillas de inscripción por delegación, deporte y género. Las planillas deben indicar la información completa del deportista incluyendo las pruebas en las que está participando y las marcas obtenidas en estas pruebas.
- **Visualización de planillas**  
Las planillas técnicas se deben visualizar de diferentes maneras, de acuerdo con los permisos que tenga cada usuario en el sistema, mostrando únicamente los datos a los que puede acceder el usuario.

- **Usuario país participante**  
El país, podrá visualizar la planilla técnica con todos los datos que ingreso en el sistema. Solamente podrá ver completos los datos que corresponden a su delegación.
  - **Usuario organizador de evento**  
El organizador de evento podrá visualizar las planillas de todas las organizaciones participantes, con todos los datos disponibles.
  - **Usuario anónimo o visitante del sitio web**  
Los visitantes podrán consultar las planillas técnicas de todas las delegaciones participantes, únicamente con el dato de nombre del participante y acceso directo a la ficha deportiva en donde podrá visualizar los datos que se hayan definido como públicos por el administrador del evento.
  - **Exportación de planillas**  
La solución propuesta debe permitir exportar la planilla en formato Excel y PDF. El sistema debe procurar mostrar la información minimizando la cantidad de papel usado y desperdiciado.
- ✓ **Modulo Acreditaciones o Carnets**  
El sistema deberá incluir un módulo que permita la generación automatizada de las acreditaciones o carnets de cada evento deportivo. Las acreditaciones deben poder diferenciarse con categorías y colores dependiendo del rol que desempeñe la persona asociada.
- **Personalización grafica de acreditaciones**  
Para cada rol participante en el evento, el sistema deberá permitir la definición de un diseño independiente, modificando colores, imágenes e información específica. Este diseño se debe poder hacer en una interfaz web de sencillo acceso y uso. Se debe permitir diseñar parte de la acreditación con imágenes que suba el usuario o fragmentos donde pueda controlar el tamaño y diseño de la fuente, posición, bordes, colores de fondo y de letra, mayúsculas, y control de desbordamiento. Las acreditaciones deben poder contar con elementos como códigos de barras, logos, fotografía, datos del formulario de inscripción, información de las pruebas y deportes asociados, pictogramas de los deportes, escudos de las delegaciones. También debe ser posible controlar el tamaño de cada acreditación, el tamaño de cada página y las márgenes entre una acreditación y otra.
  - **Definición de accesos, recursos y zonas**  
El sistema debe facilitar la definición de estos elementos incluyendo iconos que los representen y asociar a cada rol de participación en el evento estos accesos, recursos y zonas. Estos recursos, accesos y zonas serán utilizados por el módulo de control de acceso para restringir el acceso a los mismos según la acreditación que se le presente.
  - **Generación de acreditaciones**

El sistema debe permitir la delegación de la tarea de generación de acreditaciones, permitiendo generar nombres de usuario y contraseña a otras personas para que puedan realizar la generación de acreditaciones.

Estos usuarios deberán poder generar las acreditaciones mediante la búsqueda de personas filtrando aspectos como el rol, deporte, región y organización del participante.

Una vez encontradas las personas, se debe poder seleccionarlas para generar de forma automatizada las acreditaciones, descargando un archivo pdf, listo para imprimir.

- **Control de acreditaciones**

La solución propuesta debe estar en capacidad de anular una acreditación generada así como identificar si una acreditación que se presenta ha sido anulada o no. Se debe llevar un control de cuantas acreditaciones se han generado para una persona.

Las acreditaciones pueden ser generadas en un archivo intermedio como PDF para ser enviadas por correo electrónico a otra persona. En caso de que se generen por PDF se debe poder crear una contraseña que las proteja de visualización e impresión.

El sistema propuesto debe estar en capacidad de imprimir acreditaciones en masa por ejemplo para una delegación o un deporte completo de forma que agilice la generación e impresión de acreditaciones por parte del comité organizador.

- **Seguridad adicional**

Al generar las acreditaciones debe ser posible asignar una clave de apertura al archivo generado en pdf. De esta forma si es necesario enviar acreditaciones a impresión en otros lugares, solo las personas que cuenten con la contraseña podrán abrir el archivo.

Las acreditaciones podrán incluir código de barras o QR, para realizar un control estricto de los participantes en el evento teniendo en cuenta sus permisos de accesos, recursos y zonas.

- ✓ **Módulo de Escenarios**

El módulo de Escenarios permite identificar, clasificar y organizar los escenarios deportivos disponibles en cada evento y ayuda a optimizar el uso de los mismos.

- **Registro de escenarios**

Debe existir un registro de escenarios con los siguientes datos: nombre, dirección, teléfono, fotografía, ciudad, sede, geo-referenciación, capacidad y descripción del escenario. Cada escenario estará subdividido en zonas de juego. Las zonas se pueden agrupar para indicar que están relacionadas por algún deporte o una utilización similar.

- **Jerarquía de zonas**

Las zonas deberán tener jerarquías mediante los conceptos de padre – hijo. Por ejemplo en una Piscina, la zona “toda la piscina” es padre de las zonas

“carril 1”, “carril 2”. Este concepto permite bloquear zonas dependiendo de la jerarquía establecida.

- **Integración con el sitio web del evento**

Los escenarios que se registren en el sistema y hagan parte de un evento específico, deben mostrarse en el sitio web del evento específico en una sección destinada a la consulta de escenarios. Esta visualización web en el sitio del evento debe contener el calendario de próximas y últimas competencias, el mapa, la fotografía y los demás datos que se hayan ingresado en el sistema.

- **Integración con módulo de programación de competencias**

Cada escenario deberá tener asociadas las competencias deportivas programadas en él y mostrarlas mediante el sitio web del evento en donde se juega la competencia.

- **Reserva de escenarios**

El sistema propuesto debe permitir que cada escenario tenga asociadas unas reservas de tiempo, especificando rangos de fechas, días y horas en las que cada escenario está disponible para la realización de los eventos deportivos. Estas reservas deben tener la posibilidad de ser recurrentes para uso en eventos de largo plazo y para facilidad de utilización. Se debe poder visualizar el calendario de reservas de un escenario de forma gráfica en un calendario por día, mes, o semana mostrando por colores las reservas que existen y los tiempos de ocupación.

- **Reporte de reservas**

El sistema deberá permitir generar reportes de reserva por escenario, por zona y por fechas. Los reportes deberán incluir las reservas realizadas y las franjas de disponibilidad.

- **Calendario de escenario y reservas**

El sistema deberá permitir generar reportes de reserva por escenario, por zona y por fechas. Los reportes deberán incluir las reservas realizadas y las franjas de disponibilidad.

- ✓ **Módulo de Programación de Competencia.**

El sistema deberá permitir la generación automatizada de la programación de las competencias que se realicen durante los eventos deportivos. Este módulo deberá permitir manejar los esquemas de competencia de los deportes de todos los 11 deportes del programa, incluyendo fases de competencia, sistemas de juego, normas de clasificación a la siguiente fase, distribuciones internas de competencia, puestos premiados, tablas de posiciones y en general todas las variables que se presenten en la realización de la programación deportiva del deporte específico.

El sistema debe soportar como mínimo los siguientes sistemas de campeonato:

- Todos contra todos.
- Eliminación sencilla.
- Eliminación Doble o por Repechaje.
- Suizo

- Series.

En los sistemas de competencia deben ser configurable en número de competidores, reglas de clasificación y reglas de desempate.

Las reglas de desempate deben ser parametrizables y debe poderse incluir cualquier estadística de competencia que sea necesario.

El sistema propuesto debe estar en capacidad de generar el fixture de todas las competencias a partir de las reglas de configuración y de las inscripciones aprobadas por el comité organizador. El fixture generado debe tener en cuenta los escenarios asociados a cada deporte, las inscripciones, las fases y las fechas de reserva de cada escenario.

En caso que el Sistema de Campeonato sea de Eliminación doble o sencilla el sistema deberá generar la representación gráfica del fixture desde el inicio y una vez finalizada cada competencia este se debe actualizar automáticamente.

Idealmente el sistema deberá poder utilizar la información proveniente de sistemas de competencia popularmente usados por las federaciones de forma estándar por ejemplo con Swiss Manager (<http://swiss-manager.at/>) para Ajedrez.

#### ✓ **Módulo de Resultados**

Debe permitir registrar los resultados en tiempo real, directamente desde el escenario. Incluyendo la configuración de todas las variables de competencia como goles, puntos, sets, tarjetas amarillas y rojas, tiempos parciales, tiempos, juego limpio, puntualidad, actitud deportiva. Debe permitir la fácilmente la creación de nuevas variables que pueden influir en la definición de resultados por parte del director de campeonato.

- **Configuración de puntos**

El sistema deberá permitir que la organización de cada evento pueda definir unos puntos específicos para cada deporte y para cada prueba; estos puntos deben ser tomados como base para calcular la tabla automatizada de puntuación del evento.

- **Configuración de tablas de variables**

El sistema deberá permitir configurar cualquier tabla en base a las variables definidas y mostrarla en el sitio web del evento.

- **Publicación de resultados**

La publicación de resultados debe ser delegable en varias personas independientemente por evento y por deporte. Cada persona debe poder subir los resultados a los cuales se le autorice según el evento y del deporte que tenga autorizado.

- **Complementos con archivos adjuntos**

La solución propuesta debe permitir la inclusión de archivos adjuntos para mostrar información complementaria a los resultados de competencia. También debe poder subir información complementaria que se digite directamente en el sistema.

- **Integración con el sitio web**

Toda la información que sea oficial, se deberá mostrar instantáneamente en el sitio web del evento, de forma organizada en la sección de programación de competencias y resultados.

✓ **Módulo de Tabla de Medallero**

La solución propuesta debe permitir que la tabla de medallero se actualice automáticamente, a medida que los resultados son ingresados por cada una de las personas encargadas en cada escenario. La tabla de medallero se deberá mostrar por organización, por deporte y por consolidado general, diferenciando por rama y por tipo de medalla. Deberá incluir un acceso a la ficha del deportista.

- **Resumen de la tabla de medallería**

El sistema deberá permitir parametrizar hasta cuantas delegaciones se mostrarán en el resumen de la página principal del sitio web. El sistema deberá mostrar a las delegaciones en orden de acuerdo a al número de medallas de oro, plata y bronce que tenga cada una.

- **Tabla de medallería consolidada**

El sistema deberá mostrar en el sitio web del evento una matriz en donde se muestren todas las delegaciones participantes en el evento, con los deportes en donde han obtenido medallas de oro plata y bronce, con el número de medallas asociadas. Deberá mostrar los datos de las medallas en masculino, femenino y mixto.

- **Tabla de medallería por delegación**

El sistema propuesto deberá contar con una tabla que se muestre en el sitio web del evento y muestre el número de medallas de oro, plata y bronce que ha obtenido una delegación específica, por cada deporte en donde ha participado. Dividida en masculino, femenino y mixta.

- **Tabla de medalleria por deporte**

El sistema deberá mostrar en el sitio web del evento, una matriz que muestre para cada deporte del evento, en forma independiente cuantas medallas de oro, plata y bronce, han obtenido cada una de las delegaciones participantes en el evento.

- **Tabla de medalleria por prueba**

Deberá mostrar en el sitio web, para cada prueba de cada deporte y género específico, las personas que han ganado las medallas de oro, plata y bronce.

- **Acceso directo a la ficha deportiva del deportista**

En todas las tablas de medallería, el sistema deberá contar con la función de al hacer clic sobre el número de medallas se puede conocer cuáles han sido los deportistas que las han obtenido. De igual forma deberá ser posible consultar con un acceso directo, la ficha deportiva de cada uno de ellos en donde se mostrara información detallada del participante.

✓ **Módulo de Records**



El módulo de records debe establecer de forma automática el rompimiento de records de los deportes basados en tiempo y marca. También deberá incluir una comparación automatizada de marcas técnicas. Los records se deben calcular tan pronto se tenga información de los resultados de una competencia.

Los records se deben ingresar previamente indicando el record del evento y el record mundial al momento en que se ingresa. En caso que el evento sea recurrente el sistema deberá calcular el record que tenga almacenado.

Los records se deben poder visualizar en el sitio web del evento y en las fichas de cada deportista. También debe ser posible mostrar en la página inicial de cada evento cuando se rompe un record.

✓ **Módulo de Comunicaciones**

La solución propuesta debe permitir al comité organizador enviar boletines informativos vía email a cualquier persona que participe en un evento deportivo. Las personas destinatarias del boletín se deben poder seleccionar según rol, deporte

El sistema deberá permitir la publicación de noticias al interior del sistema para los roles de delegaciones y de administradores usuario que participa en el evento. Las noticias se deben poder publicar en un rango de fechas preseleccionado, una vez transcurrido el lapso de fechas la noticia debe salir de circulación dentro del sistema.

✓ **Módulo de Alertas Vía email**

El sistema deberá permitir el envío automatizado de correos electrónicos teniendo en cuenta la participación de cada atleta en cada prueba o encuentro deportivo y también teniendo en cuenta la programación de estos compromisos deportivos junto con la fecha actual, recordándoles sobre sus compromisos deportivos.

✓ **Módulo de Reportes y Estadísticas**

La solución propuesta debe permitir debe facilitar la consolidación de datos, generando reportes y estadísticas del proceso de inscripción, detalladas por regiones, delegaciones participantes, géneros, deportes.

- **Generación de reportes**

Los organizadores de un evento en particular deberán poder obtener reportes de inscripción filtrados por deporte, categorías, roles, regionales y delegaciones participantes.

Estos reportes se deben visualizar directamente en el sistema, mostrando datos como el nombre, rol, organización, regional, estado de inscripción, fecha de inscripción y acceso directo a la ficha deportiva del participante. Los reportes deben ser exportables a Excel.

- **Estadísticas de cada evento**

El sistema deberá mostrar por cada evento los siguientes datos:

- Número de atletas totales y por delegación.
- Número de Hombres Inscritos en total, por delegación y por deporte.
- Número de Mujeres inscritas en total, por delegación y por deporte.
- Número de personas de apoyo y cuerpo técnico en total, por delegación y por deporte.

- Número de voluntarios totales, por delegación y por deporte.
- Número de inscritos por rol, por delegación y por deporte.
- División porcentual por rangos de edades.

- **Estadísticas globales**

El sistema permitirá obtener estadísticas por colegio, municipio, departamento y total:

- Número de deportistas.
- Número de entrenadores.
- Números por roles.
- Deportistas totales por género.
- Deportistas por género y deporte.
- Número / porcentaje de colegios privados y públicos y total por municipio, departamento y país.

✓ **Módulo de Sitio Web**

La solución propuesta debe permitir la creación automática de un sitio web para los juegos, en donde se debe permitir mostrar en forma autónoma la información generada en el proceso de inscripciones, programación de competencias, resultados y desarrollo general de cada evento. El sitio web de cada evento, debe contar con las siguientes características mínimas:

- **Integración automática**

El sitio web, deberá ser un módulo del mismo sistema de información propuesto. No se aceptan CMS de tecnologías externas como Joomla o WordPress. El objetivo es que la información generada en los distintos procesos de la organización, pueda ser mostrada al público cuando sea necesaria y considerada de interés.

- **Diseño de respuesta**

El sitio web deberá estar diseñado bajo la técnica de responsive design, permitiendo que se muestre de forma óptima en función al dispositivo con que se esté consultando, por lo tanto deberá soportar navegación desde dispositivos móviles.

- **Autoadministración**

El sistema deberá permitir administrar el sitio web, a usuarios sin conocimientos de programación. La administración se deberá hacer mediante una interfaz que el usuario pueda dominar sin contar con conocimientos avanzados en sistemas.

- **Personalización total**

El sistema deberá permitir modificar la información que se muestra en el sitio web, a voluntad del comité organizador, permitiendo crear nuevas secciones a base de generar contenidos estáticos o dinámicos provenientes del sistema de información y las diferentes fases del proceso de sistematización. Los contenidos deberán poder extraerse del sistema de información, incluyendo como mínimo las siguientes opciones:

- Deportistas

- Escenarios
- Programación de competencias
- Resultados
- Records
- Medallistas
- Delegaciones

✓ **Modulo HTML**

El sistema deberá permitir incluir módulos de contenidos en HTML personalizables, mediante un editor enriquecido. Deberá permitir personalizar la ubicación de estos contenidos en cualquier parte del sitio web y definir el diseño a una, dos o tres columnas.

- **Deportistas aprobados**

La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar el listado de deportistas participantes en el evento, organizado alfabéticamente, con acceso a la ficha deportiva del participante. Los usuarios deberán poder buscar deportistas por delegación, nombre o documento.

- **Nóminas**

La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar las delegaciones deportivas por delegaciones, deportes y géneros. Los visitantes deben poder encontrar el listado de personas que componen cada delegación y tener acceso a la ficha deportiva del deportista. También deberán poder consultar el personal de apoyo que acompaña a cada delegación.

- **Escenarios**

La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar automáticamente los escenarios registrados en el sistema y asociados a un evento en particular incluyendo una visualización rápida (con nombre y foto) o una visualización profunda con nombre, foto, datos de contacto, competencias pasadas, presentes y futuras.

- **Calendario y resultados**

La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar automáticamente el calendario de competencias planificado por la organización de cada evento, mediante el módulo de programación de competencias. Se muestra organizado por deportes, con acceso al detalle de cada competencia y resultados detallados. El calendario se debe poder visualizar tipo tabla y en formato de calendario, para eventos de larga duración se debe poder visualizar una línea de tiempo móvil que muestre los días en los que hay competencia.

- **Página de la delegación**

Dentro del sitio web, el sistema deberá mostrar una página independiente para cada una de las delegaciones participantes en los juegos, mostrando entre otros los siguientes puntos:

- Agenda del día para la delegación.
- Calendario de competencias durante todo el evento, para la delegación.
- Fotografías de la delegación.

- Resultados de la delegación.
  - Últimos medallistas de la delegación.
  - Noticias de la delegación.
  - Tabla de medallería, de la delegación.
- **Página del deporte**  
 Dentro del sitio web, el sistema deberá mostrar una página independiente para cada uno de los deportes participantes en los juegos, mostrando entre otros los siguientes puntos:
  - Calendario de competencias durante todo el evento, para el deporte.
  - Fotografías del deporte.
  - Resultados del deporte.
  - Últimos medallistas del deporte.
  - Noticias de la del deporte.
  - Tabla de medallería, del deporte.
- **Medallero**  
 La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar el detalle de las medallas obtenidas por cada delegación en los diferentes deportes de cada evento deportivo, con opciones de visualización por consolidado, delegación, deporte, prueba y acceso directo a la ficha de los deportistas que hayan obtenido las medallas. También se debe tener acceso a las personas que han ganado cualquier combinación de medalla, delegación y deporte. Por ejemplo, las personas que han ganado Oro en algún país para Natación, o todas las personas que han ganado bronce en un país, o todas las personas que han ganado Oro en Judo. Esta información se debe enlazar con el número correspondiente en la tabla de medallero.
- **Records**  
 La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar los records establecidos por deporte y en forma automática junto con las personas que impusieron un nuevo record, con la marca técnica correspondiente y con el comparativo del record mundial y record del evento.
- **Estadísticas**  
 La solución propuesta debe permitir la creación automática de esta sección que debe mostrar datos de participación totales, por deporte, por género, por organización, discriminados por roles. También debe permitir que los visitantes del sitio web consulten algunas variables como promedios peso, estatura o cualquier otro dato (que admita tener una estadística) por el comité organizador, contra deportes, delegaciones participantes y géneros. Esta información debe ser exportable a Excel desde el sitio web del evento.
- **Otras secciones**  
 La solución propuesta debe permitir la creación de secciones de contenido dinámico como noticias, artículos de texto libre, galerías de imágenes, videos y archivos descargables. Estos contenidos deben poderse administrar de forma que aparezcan en la página principal del evento.
- **Página principal del evento**  
 La página principal del evento debe ser configurable y debe poder mostrar resúmenes de las otras secciones nombradas en este documento. El

webmaster del evento debe poder activar o desactivar estas secciones así como controlar su posición y tamaño.

- **Delegación de actualización**

La solución propuesta debe permitir la delegación de la actualización del sitio web en diferentes colaboradores que actualicen cada sección ingresando al sistema con un nombre de usuario y contraseña. Como mínimo se requiere que se pueda delegar la actualización de noticias a los periodistas y de fotografías a los fotógrafos.

- ✓ **Módulo de Historial**

El sistema propuesto debe permitir llevar un registro histórico de todos los datos que son ingresados en el sistema, incluyendo eventos y deportistas.

- **Registro histórico de deportistas**

La solución propuesta debe llevar de forma automática y relacionada una hoja de vida con las actuaciones de cada deportista, junto con un completo seguimiento a cada uno, incluyendo los partidos o competencias en donde ha participado, goles realizados, marcas realizadas, medallas obtenidas, sanciones impuestas, lesiones que ha sufrido. Este registro será la hoja deportiva histórica del deportista y debe ser consultable por las personas que visitan el sitio web y por los administradores del sistema, con diferentes niveles de permisos de consultas sobre la información.

- **Registro histórico de eventos**

La solución propuesta debe permitir que los eventos se archiven automáticamente una vez hayan finalizado permitiendo que los usuarios interesados de acuerdo con sus permisos puedan conocer los detalles del cada evento deportivo.

- ✓ **Módulo de Boletines Informativos**

El sistema propuesto deberá contar con un sistema generador de boletines informativos durante la duración del evento. Los boletines informativos son el medio oficial de información de último momento de un evento deportivo. El comité organizador informa a través de los boletines los últimos resultados, la programación actualizada, las últimas noticias y en general cualquier información de interés general para las personas relacionadas con el evento. El módulo generador de boletines deberá estar en la capacidad de generar los boletines informativos diarios en formato PDF para impresión y divulgación.

Cada boletín informativo deberá poder personalizarse y deberá poder contener como mínimo la información relacionada con: resultados de competencias, tablas de clasificación, fixture, calendarios de cada deporte, noticias y textos personalizados.

- **Diseño de boletines informativos**

El sistema deberá estar en capacidad de diseñar los boletines directamente desde la interfaz web. Los boletines deben poderse diseñar por cada evento deportivo. El diseño debe poder personalizar la posición, el tamaño, el color, y la fuente de cada componente: La programación, los resultados, tablas de medallero y posiciones, noticias, imágenes, etc.

**5.2. ACOMPAÑAMIENTO PARA LOS XXIV PARA LA OPERACIÓN DE LOS XXIV JUEGOS SUDAMERICANOS ESCOLARES AREQUIPA – PERÚ 2018:** El proveedor deberá suministrar el servicio de operación del proceso de sistematización de los juegos en cada uno de los siguientes procesos:

- **Acondicionamiento del módulo del sitio web**

El proveedor deberá realizar el diseño del sitio web, que el comité organizador de los juegos deberá retroalimentar para llegar a una versión final.

- **Proceso de publicación de contenidos en el sitio web**

Cada vez que se requiera publicar un contenido en el sitio web, el comité organizador podrá enviar la información al proveedor para que sea publicado en el menor tiempo posible. Opcionalmente, el proveedor deberá entrenar alguna persona del comité organizador para que realice la publicación de contenidos en forma autónoma.

- **Inscripciones**

El proveedor asignará un nombre de usuario y contraseña para cada una de las delegaciones participantes.

El proveedor se deberá encargar de realizar las configuraciones de las normas definidas en los reglamentos, permitiendo restringir variables como la cantidad de integrantes máximos y mínimos por delegación, marcas mínimas, número de personas inscritas por prueba y fechas de inscripción entre otros.

El proveedor deberá configurar todas las fases de inscripción necesarias para los juegos incluyendo los formularios de inscripción con los datos que requiera el comité organizador de los juegos, incluyendo datos de información general, fechas e incluso archivos adjuntos.

El proveedor estará constantemente monitoreando el proceso de inscripciones, en contacto con los representantes de cada una de las delegaciones y organizaciones que hacen parte del evento, apoyándolos en el registro de deportistas y personal de apoyo.

- **Generación de acreditaciones**

El proveedor deberá realizar el proceso de generación de acreditaciones. Deberá producir todos los tipos de acreditación requeridos, con estándares de los eventos del ciclo olímpico, incluyendo categorías de acreditación, colores diferentes según roles, permisos y accesos a recursos entre otros.

- **Terminados de acreditaciones**

Las acreditaciones deberán contar con el siguiente estándar mínimo:

- Datos del deportista incluyendo pictograma del deporte, logo de delegación, código de barras, código QR.
- Tamaño de 10.3 cm de ancho por 18.5 de alto.
- Cinta personalizada con la imagen de los juegos, con dimensiones de 88 cm de largo por 2.5 cm de ancho, en algodón con broche de seguridad, con Holograma de autenticidad para el evento.

- **Acreditaciones previas al evento**

El proveedor deberá entregar las acreditaciones de todas las personas que se han inscrito dentro de las fechas establecidas. Esta entrega deberá realizarla en la sede del evento con 05 días de anticipación a la inauguración. El espacio físico será provisto por la DNRPD.

- **Acreditaciones durante el evento**

El proveedor deberá instalar un centro de acreditaciones en el evento y elaborar acreditaciones del personal no inscrito a la fecha durante el evento. El espacio físico será suministrado por el comité organizador. Este centro de acreditación contará con impresoras láser, personal experto en los procesos de acreditación, material y maquinaria para hacer los terminados de las acreditaciones. La disponibilidad de realizar el montaje del centro de acreditaciones, deberá ser de 05 días antes de iniciar el evento.

El proveedor deberá suministrar hasta 3,000 unidades de acreditaciones para el evento.

- **Centro de monitoreo de programación de competencias y resultados**

El proveedor deberá montar un centro de monitoreo enfocado en revisar las fechas, horas y participantes de cada una de las competencias programadas. Cualquier modificación al calendario será realizada desde aquí. De igual forma, realizará el monitoreo de todos los resultados supervisando a los encargados de cada uno de los deportes y validando la información durante todos los juegos. El espacio físico será provisto por la organización.

- **Programación de competencias**

Teniendo en cuenta las inscripciones, el proveedor junto con los directores de cada campeonato generará en forma ágil y precisa la programación de las competencias. Se debe evaluar la integración de sistemas de competencia para que la información fluya en forma ágil.

- **Resultados**

Los resultados deberán ser publicados mediante un robusto módulo que facilite registrar los resultados en el menor tiempo posible, directamente desde el escenario. Se debe evaluar la integración de sistemas de competencia para que la información fluya en forma ágil. La responsabilidad de publicar los resultados y consolidarlos, será del proveedor.

- **Configuración de indicadores de competencia**

El proveedor deberá configurar los indicadores de competencia que permitirán procesar la información del deporte determinando con precisión el desarrollo de cada campeonato.

- **Configuración de puntos**

El proveedor deberá configurar los puntos específicos para cada deporte y para cada prueba, como base para calcular la tabla automatizada de puntuación del evento.

- **Configuración de tablas de indicadores**

El proveedor deberá configurar todas las tablas de indicadores de todos los deportes para mostrar información detallada.

- **Publicación de resultados**

El proveedor proporcionará un nombre de usuario y contraseña a cada auxiliar de digitación de resultados para que ingresen la información al sistema. Estos colaboradores deberán ser contratados y entrenados por el proveedor.

- **Complementos con archivos adjuntos**

El proveedor deberá incluir archivos adjuntos para mostrar información complementaria a los resultados de competencia.

- **Publicación de resultados desde el escenario**

El proveedor deberá proporcionar una persona encargada por cada competencia, esta persona deberá contar con un computador con conexión a internet provisto por el proveedor para ingresar la información desde el escenario, teniendo en cuenta la información recopilada en la planilla oficial de competencia.

- **Certificados de participación**

El proveedor deberá realizar un diseño de certificado y generar todos los certificados del evento impresos.

- **Generación de memorias técnicas**

El proveedor generará las memorias técnicas de cada uno de los deportes. Estas memorias deberán incluir los participantes, programación de competencias, resultados, tablas de indicadores y tablas de medallería. Las memorias deberán consolidarse y entregarse en una memoria USB marcada con la imagen de los juegos. Estas memorias se entregarán 3 días después del evento.

**5.3. SOPORTE TÉCNICO:** El proveedor deberá suministrar un completo servicio de soporte técnico así:

- El horario de atención para el soporte técnico será de lunes a viernes de 8:00 am a 5:00 pm.
- El idioma soportado será el español.
- Se cubrirán la atención de incidentes y nuevos requerimientos de software por parte del proveedor al comité organizador, siendo para ello importante aclarar lo que las partes entienden por estos conceptos:
  - **Incidente:** Es una interrupción no planeada en un servicio de TI o una reducción en el desempeño de un servicio de TI.
  - **Requerimientos de Software:** Es una solicitud formal que realiza el comité organizador al proveedor sobre el sistema. Dichas solicitudes no comprometen la operación normal de las funciones de los Juegos, pues no se realizan para solucionar incidentes que estén afectando la operación del día a día. Estas solicitudes de servicio se realizan para solicitar al proveedor, el cumplimiento de acciones que agregan o modifican funcionalidades del sistema, para el beneficio de los resultados esperados por el comité organizador del evento.

**5.4. DISPONIBILIDAD DEL SERVICIO DE SOFTWARE:** El servicio deberá estar disponible las 24 horas al día, durante los 365 días del año.

**5.5. SERVIDORES Y ADMINISTRACIÓN DE SERVIDORES:** La infraestructura necesaria para el funcionamiento del sistema deberá suministrada por el proveedor.

**5.6. MODALIDAD DE IMPLEMENTACIÓN:** La modalidad de implementación debe ser licenciamiento por evento con acompañamiento en el evento los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018. Los servidores y soporte técnico al comité organizador serán responsabilidad del proveedor durante 365 días contados de la suscripción del contrato.

**5.7. AYUDA DEL SISTEMA Y DOCUMENTACION:** Todas las funcionalidades del sistema deben estar descritas en videos tutoriales y disponibles en el sistema dentro del entorno de cada



usuario de acuerdo con su rol. Además debe existir un manual de usuario que describa todas las funciones del sistema.

#### **6. REQUISITOS DEL POSTOR**

- Experiencia certificada en la adquisición del sistema Informático de gestión deportiva en eventos multideportivos internacionales.

#### **7. LUGAR Y PLAZO**

El lugar de entrega será en el Instituto Peruano del Deporte - Calle Madre de Dios N° 463 - Cercado de Lima.

La licencia debe ser entregada en un plazo máximo de 10 días calendario, contados a partir del día siguiente de la suscripción de contrato.

#### **8. FORMA DE PAGO**

La Entidad deberá realizar el pago de contraprestación pactada a favor del contratista en dos armadas.

**Primer Pago:** 40% del Monto Contratado, a la emisión del Certificado de Licencia del Software de los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018, al funcionamiento del sitio web, habilitación del módulo de inscripción de las delegaciones, comité organizador, Jueces y el manual de inscripciones en español e inglés, previo informe de la Unidad de Informática.

**Segundo Pago:** 60% del Monto Contratado a la Conformidad de la culminación del evento de los XXIV Juegos Sudamericanos Escolares Arequipa – Perú 2018, previo informe de la Unidad de Informática.

#### **9. PENALIDADES**

La penalidad por mora de acuerdo a lo establecido en el artículo 132° y 133° del Reglamento de la Ley de Contrataciones.

#### **10. CONFORMIDAD**

La conformidad estará a cargo de la Dirección Nacional de Recreación y Promoción del Deporte, previo informe de la Unidad de Informática.