

## **TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO SOBRE EFICIENCIA ENERGÉTICA**

### **Fideicomiso Uruguayo de Ahorro y Eficiencia Energética**

#### **1 Antecedentes**

En el año 2009 se aprobó la Ley Nº 18.597 sobre el USO EFICIENTE DE LA ENERGÍA EN EL TERRITORIO NACIONAL. El artículo 17 de la citada ley encomienda al Ministerio de Economía y Finanzas (MEF) y al Ministerio de Industria, Energía y Minería (MIEM) la creación del Fideicomiso Uruguayo de Ahorro y Eficiencia Energética (Fudae) con el cometido de brindar financiamiento para la asistencia técnica en eficiencia energética, promover la eficiencia energética a nivel nacional, financiar proyectos de inversión en eficiencia energética, promover la investigación y desarrollo en eficiencia energética y actuar como fondo de contingencias en contextos de crisis del sector.

Con fecha 22 de marzo del año 2012 se aprobó el Decreto 86/12 reglamentario de la Ley 18.597 el cual aprueba el Fudae creado por el MEF y el MIEM en su carácter de Fideicomitentes y la Corporación Nacional para el Desarrollo (CND) en su carácter de Fiduciario. A los efectos de la ejecución del Fudae el MIEM es representado a través de la Dirección Nacional de Energía (DNE).

Entre los objetivos, establecidos por ley, para el Fudae se encuentra “Financiar campañas de cambio cultural, educación, promoción y difusión de la eficiencia energética destinadas a todos los usuarios de energía”.

El 3 de agosto de 2015 se aprobó, en Consejo de Ministros, el Plan Nacional de Eficiencia Energética 2015-2024. El Plan presenta diversos instrumentos a través de los cuales se alcanzará una meta de energía evitada. Entre las acciones de cambio cultural se busca transmitir la importancia del uso responsable de los recursos, la diferencia entre ahorro energético y EE, los beneficios de la EE, el cuidado del medio ambiente, y el compromiso con las futuras generaciones.

#### **2 Objeto del llamado**

Fudae contratará el desarrollo de un videojuego multiplataforma sobre eficiencia energética, de acuerdo a las especificaciones técnicas del ANEXO I.

El videojuego constituirá una herramienta más para la sensibilización y promoción del uso eficiente de los recursos energéticos.

### **3 Público objetivo**

El público objetivo serán niños, niñas y adolescentes de entre 11 y 14 años, aproximadamente. No obstante, se valorará que la propuesta pueda resultar atractiva, también, para otras edades.

### **4 Empresas adjudicatarias**

Podrán ser adjudicatarias las empresas formalmente constituidas cuya actividad sea la producción de videojuegos, y que presenten un proyecto de acuerdo a las especificaciones definidas en el objeto. Los trabajos deberán ser originales o aportar originalidad a un concepto ya conocido.

### **5 Entregables**

Los hitos formales y el cronograma se establecerán en el entregable E01 (Plan de trabajo ajustado). En todos los casos los entregables deben contar con la aprobación del MIEM para proceder al pago correspondiente.

- Entregable: E01 - Plan de trabajo y propuesta técnica ajustados

Una vez que haya sido adjudicada la empresa, deberá ajustar el plan de trabajo y propuesta técnica en función de los intercambios realizados con el MIEM. El plan debe incluir organización del equipo de trabajo con roles y responsabilidades; cronograma detallado con actividades, hitos, responsables y duración; listado de supuestos, exclusiones y restricciones identificadas. Se deberán prever reuniones con la contraparte en las cuales se analizará la evolución del proyecto. Asimismo, se entregarán informes mensuales que den cuenta de las actividades y de los resultados alcanzados en el mes, así como de las recomendaciones que surjan. La propuesta técnica deberá contemplar el desarrollo de un videojuego como producto de entretenimiento. Se tomarán en cuenta criterios de jugabilidad, innovación, nivel de interactividad del usuario, usabilidad y cualquier otro componente que haga al videojuego una experiencia divertida. Se valorará la posibilidad del uso offline del producto. En el Anexo I se detallan los requerimientos específicos.

- Entregable: E02 – Prototipo

Acorde a las especificaciones del Anexo I, cubriendo los puntos que corresponden a esta etapa. El prototipo deberá incluir el contenido descrito y recomendaciones necesarias que el oferente estime conveniente, cumpliendo con las especificaciones y descripción de la temática.

- Entregable: E03 – Beta

Acorde a las especificaciones del Anexo I, cubriendo los puntos que corresponden a esta etapa. Deberá cumplir con los requerimientos funcionales y técnicos correspondientes, con una muestra suficiente para la clara comprensión de la propuesta.

- Entregable: E04 – Entrega Final

Corresponde a la entrega del producto final. Deberá ser fiel a las entregas anteriores aprobadas por la contraparte del MIEM y haber completado y documentado los testeos suficientes para que se garantice la jugabilidad y el atractivo que se propusieron.

- Entregable: E05 – Correcciones post lanzamiento y mantenimiento

Corresponde a un período de garantía de 6 meses, en el cual la empresa se responsabilizará de los errores que puedan surgir con el uso del videojuego.

## **6 Plazo**

El plazo máximo para el desarrollo del presente proyecto es de 10 meses (E01 a E04) a partir de la fecha de inicio establecida, con entregas parciales, acorde a lo presentado en el Plan de trabajo ajustado.

## **7 Monto y forma de pago**

El monto máximo que abonará el MIEM por todo concepto será de hasta \$ 1.800.000 (un millón ochocientos mil) impuestos incluidos.

Los pagos se realizarán una vez que el MIEM apruebe los siguientes entregables:

- 1- Plan de trabajo ajustado (E01): 15 % del precio total.
- 2- Prototipo (E02): 25 % del precio total.
- 3- Versión Beta (E03): 25 % del precio total.
- 4- Entrega Final (E04): 25 % del precio total.
- 5- Correcciones post lanzamiento y mantenimiento (E05): 10 % del precio total.

El pago se realizará mediante transferencia bancaria a una cuenta indicada por la empresa, una vez presentada la factura comercial a Fudae.

Para poder hacer efectivo el cobro de sus facturas la empresa debe acreditar ante la CND estar al día con BPS y DGI.

## **8 Postulaciones**

La postulación deberá incluir:

- Certificado de estar al día con BPS y DGI.
- Propuesta técnica firmada por el representante, la que deberá incluir:
  - **Antecedentes de la empresa:** Portfolio con trabajos desarrollados.

- **Equipo de trabajo:** CV de las personas designadas para llevar adelante el trabajo. Designación de tareas y responsabilidades de cada una. Especificar experiencia en las siguientes ramas: *game design*, programación, arte, audio y sonido.
- **Plan de trabajo y propuesta técnica:** Se describirán los entregables y el cronograma asociado. La propuesta técnica deberá contemplar el desarrollo de un videojuego como producto de entretenimiento. Se tomarán en cuenta criterios de jugabilidad, innovación, nivel de interactividad del usuario, usabilidad y cualquier otro componente que haga al videojuego una experiencia divertida. Se valorará la posibilidad del uso offline del producto. En el Anexo I se detallan los requerimientos específicos.
- **Oferta económica.** El costo presentado en la oferta económica deberá incluir la totalidad de los impuestos que correspondan, explicitándose claramente cuáles son. Serán desestimadas aquellas ofertas que superen el monto máximo establecido (\$ 1.800.000), sin consideración del puntaje alcanzado en la evaluación técnica.

Se recibirán postulaciones hasta el día martes 23 de abril hasta las 16:00 horas, en la oficina del Área Demanda Acceso y Eficiencia Energética de la Dirección Nacional de Energía (DNE – MIEM), ubicada en Sarandí 620.

La documentación debe presentarse en formato digital (CD, DVD o pendrive) en sobre cerrado y decir “Nombre de la empresa. Llamado videojuegos 2019. Fudae”. Además, debe tener los datos de contacto de la empresa (correo electrónico y teléfono).

## 9 Criterios de evaluación

Únicamente aquellas ofertas que cumplan con lo requerido en las bases serán consideradas para la evaluación.

Para la evaluación de las propuestas se considerarán etapas obligatorias y una opcional si así requiriese la parte contratante:

- Evaluación de propuesta técnica
- Evaluación propuesta económica
- Entrevista y presentación presencial de la propuesta técnica (opcional)

La evaluación de la propuesta técnica se realiza con anterioridad a la apertura y comparación de cualquier propuesta económica. Sólo se seguirá adelante en el proceso con las ofertas que superen el puntaje mínimo del 70 % de la calificación total de 100 puntos correspondiente a la evaluación de las propuestas técnicas.

La propuesta técnica se evaluará sobre la base de su correspondencia o adecuación con respecto a los Términos de Referencia (TdR).

Todos los puntajes se ponderarán de la siguiente forma para obtener un puntaje global ( $P_{GLOBAL}$ ). El puntaje global tendrá un máximo de 100 puntos y la propuesta seleccionada será aquella que obtenga el mayor puntaje global.

$$P_{GLOBAL} = 30 \times \frac{C_{bajo}}{C} + 70 \times \frac{T}{T_{alto}}$$

Donde:

C = Costos globales de la empresa

$C_{bajo}$  = El más bajo de todos los costos globales de las propuestas de precios evaluadas.

T = Puntaje técnico total asignado a la propuesta técnica (mayor o igual a 70).

$T_{alto}$  = El mayor de los puntajes totales asignados a las propuestas técnicas evaluadas (mayor o igual a 70). En caso de requerir realizar la etapa de entrevista, será considerado como puntaje dentro de la propuesta técnica.

**Criterios de evaluación de la propuesta técnica:**

	<b>Puntaje máximo</b>
<b>1) Antecedentes la empresa</b> Se evaluará la experiencia en proyectos que conformen antecedentes relevantes para el presente llamado. Se valorará la experiencia en <i>game design</i> y programación.	15
<b>2) Equipo de trabajo</b> Se evaluará la experiencia relevante de los/las integrantes del equipo de trabajo y la formación universitaria o técnica. Se valorará que el equipo de trabajo sea equitativo en términos de género.	15
<b>3) Plan de trabajo y propuesta técnica</b> Se evaluará la lógica del plan presentado, su nivel de detalle, la definición de las actividades y técnicos/as responsables con su dedicación horaria asociada, así como los plazos estimados para cada etapa del proyecto.	70
<b>Total</b>	<b>100</b>

El Comité de Evaluación estará integrado por representantes de la Dirección Nacional de Energía (DNE), de la Dirección Nacional de Telecomunicaciones (Dinatel) y la Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI).

**El Comité de Evaluación se reserva el derecho de declarar desierto el llamado.**

### **Errores u omisiones de la propuesta presentada:**

Siempre y cuando una oferta se ajuste sustancialmente a las bases, se podrá dispensar un error u omisión que no constituya una desviación o reserva significativa. En tal sentido, durante la evaluación y comparación de ofertas presentadas, el Comité de Evaluación podrá solicitar aclaraciones a la oferta presentada para que la empresa presente la información o documentación necesaria, dentro de un plazo razonable. Tanto la solicitud como la respuesta otorgada deberán ser realizadas por escrito.

### **10 Condiciones**

El MIEM reconocerá a la empresa como el único titular de los derechos de autor, patentes y cualquier otro derecho de propiedad intelectual sobre los desarrollos así como respecto de los documentos, marcas, logos, y material elaborado por la empresa en el marco del presente llamado.

Sin perjuicio de ello, la empresa deberá conferirle al MIEM una licencia de uso y distribución gratuita, ilimitada y exclusiva en el territorio uruguayo para la publicación, reproducción, distribución, ejecución y comunicación, así como respecto de las creaciones y documentación asociada a los desarrollos (manuales, marcas, logos, etc.).

A nivel internacional el MIEM podrá presentar el producto en todo tipo de eventos que entienda pertinente a efectos de divulgar y promover sus esfuerzos y acciones para promover la eficiencia energética.

La empresa se obliga a no comercializar los desarrollos y las creaciones asociadas en el territorio uruguayo, salvo consentimiento del MIEM en cuyo caso deberá mencionar la participación y financiamiento del mismo. Asimismo, en ningún caso dentro del territorio uruguayo la empresa podrá asociar y/o vincular los desarrollos creados para el MIEM con marcas y/o fines comerciales.

La empresa beneficiaria tendrá la obligación de brindar información al MIEM cuando le sea requerida, así como participar en acciones de difusión del proyecto cuando le sea solicitado. Se deberá incluir el logotipo del MIEM y de Eficiencia Energética en toda actividad y en todo material producido para la promoción del producto.

El MIEM se reserva el derecho de utilizar los videos, juegos, imágenes y sonidos u otros recursos con fines promocionales.

### **11 Información de interés**

Se sugiere revisar los sitios:

[www.eficienciaenergetica.gub.uy](http://www.eficienciaenergetica.gub.uy);

<https://www.facebook.com/eficienciaenergeticauruguay/>;



<https://www.instagram.com/eficienciaenergeticauy/>

Por mayor información contactarse con la División de Demanda, Acceso y Eficiencia Energética de la DNE al Tel. (598) 2840 1234 int. 8894 en el horario de 9:00 a 16:00.

## **ANEXO 1**

Las empresas postulantes asumirán la responsabilidad emergente por los derechos utilizados, debiendo tener presente lo dispuesto por la legislación de derechos de autor vigente. En todos los casos deberán establecer la titularidad de las obras utilizadas, y en el caso de obras de terceros disponer del contrato de cesión de derechos de autor a su nombre, o al de la empresa, de forma tal que se asegure la total realización del proyecto en caso de ser adjudicatario.

Los trabajos presentados constarán de los siguientes elementos:

### **1.- Documento de diseño y Presentación gráfica del producto**

- a) *High concept o pitch*: Párrafo introductorio que explique los aspectos fundamentales del juego.
- b) *Gameplay screenshot* o referencia gráfica de jugabilidad.
- c) Definición de los objetivos.
- d) Fundamento pedagógico.
- e) Diseño del juego:
  - Descripción jugable (*gameplay*): La jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de juegos que describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego.
  - Género: Clasificar al videojuego en función de su mecánica principal de juego.
  - Plataforma: Especificar en qué plataforma correrá el videojuego. No calificarán proyectos que no puedan publicarse en App Store y en Google Play.
  - Historia: Describir la historia o el hilo conductor que se desarrolle en el videojuego.
  - Capturas de pantallas/referencias visuales: Incluir las referencias visuales de *gameplay*, personajes, enemigos y toda información que permita comunicar y lograr un mejor entendimiento acerca de qué se tratará el videojuego.
  - Motivación para el jugador: Explicar los principales desafíos y por qué para el jugador es entretenido y divertido jugar.
  - Público objetivo.
  - Competencia: comparación del juego con otros similares del mercado.
  - Características únicas (*Unique selling points*): Que hace que el juego sea diferente
  - Trabajo futuro. Describir cómo evolucionaría el juego de tener más tiempo y medios para el proyecto.

### **2.- Otros aspectos de evaluación a tener en cuenta**



- Será en idioma español.
- No se aceptará el uso de publicidad que desvíe al usuario del logro de los objetivos e intencionalidades para el cual fue creado el producto.
- El producto no deberá sugerir para su uso, la descarga de otras aplicaciones o productos. El usuario debe poder trabajar directamente con ella sin tener que cumplir con pasos previos para el acceso a los contenidos del videojuego.
- Ninguna aplicación deberá sugerir el registro online para ser utilizada. Sin embargo, deberá habilitar estadísticas de valor para el análisis del éxito del mismo.
- El producto no deberá sugerir la compra y/o descarga de otra versión o nivel, en especial cuando éstas tengan costo.
- Se valorarán aquellas propuestas que integren y/o apuesten por historias y personajes capaces de transmitir mensajes asociados a la inclusión social, igualdad y/o desarrollo sostenible. No podrá contener estereotipos negativos y representaciones de roles sociales que promuevan desigualdad, odio o cualquier forma de discriminación en términos de género, origen étnico-racial, edad, entre otros.
- El desarrollo no deberá involucrar contenido religioso ni político partidario ni cualquier otro que pueda resultar ofensivo.