FACULTAD ECONOMÍA Y NEGOCIOS
UNIVERSIDAD DE CHILE

Maria Magdalena Gandolfo Gandolfo
Firmado digitalmente por Maria Magdalena Gandolfo Gandolfo
Fecha: 2022.01.23 09:25:55 -03'00'

AUTORIZA TRATO DIRECTO PARA DIGITALIZAR Y DISPONIBILIZAR EL JUEGO "ECONÓMICAMENTE" CON EL PROVEEDOR TABLETOPIA, POR RAZONES QUE INDICA.

RESOLUCIÓN Nº012.22

SANTIAGO, 03 de enero de 2022.

VISTOS:

Lo dispuesto en la Ley N.º 21.094 sobre Universidades Estatales; en el DFL N.º 3 de 2006, que aprueba el texto Refundido, Coordinado y Sistematizado del DFL N.º 153 de 1981, que establece los Estatutos de la Universidad de Chile, ambos del Ministerio de Educación; en el D.U. N.º 906 de 2009, que establece el Reglamento General de Facultades; en la Ley N.º 19.880, que establece bases de los procedimientos administrativos que rigen los actos de los órganos de la Administración del Estado; en el DFL N.º 1/19.653 de 2000, del Ministerio Secretaría General de la Presidencia que fija el texto refundido, coordinado y sistematizado de la Ley N.º 18.575, Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado; en el Decreto Supremo N.º 180 de 1987, del Ministerio de Hacienda; D.U. N.º 008649 de 18 de marzo de 2018; en la Ley N.º 19.886, de Bases sobre Contratos Administrativos de Suministro y Prestación de Servicios; en el Decreto N.º 250 de 2004 del Ministerio de Hacienda, que aprueba el Reglamento de la Ley N.º 19.886, de Bases Sobre Contratos Administrativos de Suministro y de Prestación de Servicios; la Resolución N.º 01150 de 2021; las Resoluciones N.º 7 de 2019 y N.º 16 de 2020, de la Contraloría General de la República; y en los Decretos TRA N.ºs 309/1471/2018, 309/1699/2018 y 309/15/2021.

CONSIDERANDO:

1. Que, la Facultad de Economía y Negocios, tiene como misión el desarrollo integral de líderes competentes, con sólidos conocimientos y habilidades en las Ciencias Económicas, Empresariales, el Control de Gestión y Sistemas de Información, a través de sus carreras de pregrado, programas de postgrado y ejecutivo; formar jóvenes con los conocimientos y herramientas necesarias para ser capaces de sobresalir, tanto en Chile como en el extranjero, y ser capaces de crear y generar nuevos conocimientos, relevantes para el crecimiento, desarrollo y mejoramiento del país; de sus conciudadanos y la región latinoamericana, en un ambiente de rigor académico, excelencia y diversidad intelectual.

2. Que, en dicho contexto, y conforme al principio de colaboración y coordinación que debe caracterizar las relaciones entre distintos organismos que desarrollan funciones públicas, el Banco Central y la FEN celebraron – con fecha 23 de junio de 2021 – un convenio de colaboración, el cual tiene por objeto, favorecer las instancias de cooperación para el desarrollo de actividades que permitan a los estudiantes de educación media mejorar su comprensión de los productos, conceptos y contextos económicos y financieros. El convenio aquí señalado fue aprobado mediante Resolución N.º 612.21, de 10 de diciembre de 2021.

3. Que, a lo anterior, la Facultad de Economía y Negocios se encuentra trabajando en innovaciones educativas que permitan que los estudiantes de establecimientos escolares aprendan y adquieran mejores conductas y actitudes en materia financiera, esto, a través del desarrollo e implementación de una estrategia de mediano plazo en temas de capacitación y alfabetización.

4. Que, por su parte, el Banco Central con el objeto de promover y facilitar la comprensión de su quehacer, ha implementado iniciativas y actividades con sus distintos grupos de interés y la comunidad, comprendiendo entre otros su programa de educación financiera “Central en tu Vida”, el cual va dirigido, principalmente, a estudiantes y docentes de enseñanza media del país.

5. Que, en el marco de lo indicado en considerando último, el Banco Central elaboró el juego de mesa denominado “Económicamente” que tiene por objetivo dar a conocer, de manera entretenida y dinámica, el rol del Banco en el panorama económico del país y, asimismo, acercar a los jóvenes de manera simple a la toma de decisiones financieras relativas al ahorro, al crédito y las inversiones. Cabe destacar, que esta herramienta de aprendizaje fue construida para que los escolares de enseñanza media puedan aprender contenidos complejos y abstractos de una manera lúdica. A lo anterior, indicar que, a la fecha, el juego ha sido entregado a los establecimientos escolares que realizan visitas educativas en el Banco Central y a los docentes que han aprobado el curso de educación financiera “La Ciudad de las Oportunidades”, con el propósito de que lo utilicen con sus alumnos para aprender respecto a las materias financieras.

6. Que, en base a las iniciativas de ambas Instituciones, a saber: Banco Central y Facultad de Economía y Negocios, en materia de educación financiera a alumnos de establecimientos de educación media, es que se ha celebrado el convenio de colaboración individualizado en considerando 2 del presente acto administrativo, acordando con ello, un trabajo colaborativo en el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera, especialmente, a través de la digitalización del juego “Económicamente”.

7. Que, a raíz del acuerdo establecido en el convenio de colaboración celebrado, la Facultad de Economía y Negocios, se comprometió a:

a) Desarrollar la digitalización del juego “Económicamente”, definiendo el proveedor que será contratado para el servicio de digitalización y subirlo en la plataforma, dejándolo apto para su uso.

b) Coordinar, en conjunto con el Banco Central un concurso escolar basado en el juego “Económicamente” a implementarse durante el primer semestre de 2022.

c) Elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa y otros medios a definir.

d) Cualquier otra actividad que, mutuamente convenida por las partes, les pueda beneficiar.

8. Que, en virtud de los compromisos adquiridos, en particular aquel individualizado en literal a) del considerando precedente, la Facultad de Economía y Negocios inició la búsqueda del proveedor que presente las condiciones más ventajosas para digitalizar y disponibilizar el juego “Económicamente”, razón por la cual, el Director del Departamento de Economía indica en informe suscrito en noviembre de 2021 que, efectuada una búsqueda exhaustiva del servicio en el catálogo electrónico de convenio marco, se constató que éste no se encuentra disponible en las condiciones requerida por FEN.

9. Que, por lo expuesto, se hizo necesario continuar con la búsqueda de proveedores locales y extranjeros, razón por la cual, se solicitó cotización a los siguientes proveedores, a saber: **a)** Pudux, RUT N.º 76.226.415-3; **b)** Paw Tech, RUT N.º 77.276.281-K y **c)** Tabletopia, proveedor

extranjero ubicado en Estados Unidos, específicamente 8 the Green Suite #10987 Dover, DE19901.

10. Que, en lo relativo al proveedor Tabletopia, se puede mencionar que ésta, es una empresa experta en juegos de rol y de productos innovadores, con experiencia y un entorno de más de 1.800 juegos probados en su página, estimando – por consiguiente – que es la oferta idónea para prestar los servicios requerido por FEN debido a:

a) Escasez de proveedores locales con experiencia en desarrollo de Juego: Luego de consultar con empresas que han desarrollado juegos y referencias de programadores, se encontró una limitada cantidad de proveedores capaces de digitalizar un juego con los requisitos buscados, a saber: Estado del arte y propuesta visuales para discusión; creación de recursos gráficos y/o ilustraciones vectoriales según se requiera; maquetación, *wireframes* y prototipo; mapa de navegación de usuarios; testeo con usuarios reales con evaluación heurística (cualitativa y cuantitativa) de la aplicación; elaboración de material gráfico complementario para publicar en tiendas y aplicaciones; explicar protocolos de resguardo de los datos de usuarios a través de una Política de Privacidad; estructura de almacenamiento de la información y documentación de servicio/API.

b) Costos de producción: Las condiciones comerciales y contractuales de los proveedores locales, a saber: Pudux y Paw Tech, exceden significativamente a las ofrecida por Tabletopia, por cuanto en el caso de la empresa Rudux, la oferta asciende a un costo estimado en pesos de M$24.500, mientras que la empresa Paw Tech entrega una oferta equivalente a M$ 19.500.

En el caso de la empresa Tabletopia, el proveedor ofrece digitalizar y disponibilizar el juego “Económicamente” a través del pago de una membresía mensual de USD500 (aproximadamente M$420.- pesos chilenos), por un periodo de 12 meses, con la opción de renovar para un próximo periodo; y que con ello se efectúe la digitalización del mismo, además de contar con la posibilidad que se puedan conectar simultáneamente 50 jugadores.

A lo anterior, cabe precisar que, para acceder al juego digital, se ha coordinado con la Unidad de Desarrollo Tecnológico de FEN generar un aplicativo en la página web propia, a objeto que los jugadores puedan acceder a través de dicho aplicativo a la plataforma de la empresa Tabletopia y, de esta forma, acceder al juego.

c) Tiempos de ejecución: Digitalizar el juego en Tabletopia implica ajustar las gráficas y luego subirlo a la plataforma (con soporte de ellos por medio de su equipo building). Los tiempos contemplados en este segundo proceso son a lo sumo un mes, dado que tabletopia ya tiene montado un entorno de juegos probados. Por otra parte, el tiempo de ajuste de gráfica es algo que ya se inició por parte del BCCh, y lo que se tendría que evaluar son algunas modificaciones menores. Mientras que en el caso de Pudux y Paw Tech se estima entre 4 a 5 meses de desarrollo. Por otra parte, para lograr la usabilidad requerida se estima un periodo de soporte de 10 meses.

d) Experiencia del proveedor: Si bien Pudux como Paw Tech han creado juegos, Tabletopia cuenta con más de 1.800 juegos en su plataforma, lo que denota una validación por parte de diseñadores en el mundo. Además, cuentan con amplia experiencia en juegos de rol y permite la internalización del juego a diferencia de los proveedores locales.

e) Flexibilidad en la jugabilidad: La página de Tabletopia ofrece cuentas White Label, que permite a los titulares agregar o eliminar usuarios cuando sea necesario, lo que es muy conveniente para la realización de eventos o concursos. Además, la cuenta permite jugar con

una alta cantidad de frecuencias y número de jugadores. Se puede acceder a las instrucciones desde el propio juego, lo que facilita el entendimiento del mismo. Por último, se ofrece una interfaz amigable con controles de cámaras personalizadas y efectos de sonido avanzados. Atributos relevantes en contextos escolares, y se incluye la posibilidad de instalarlo en Windows o Mac a través de Stream o Android.

f) Asesoría Continua: Por último, dentro de la membresía de Tabletopia se dispone de asesoría para subir el juego a la web y ajustar requerimientos desde lo físico a lo digital. Además de supervisión y soporte continuo posterior al lanzamiento del juego. Lo que permite realizar preguntas al proveedor mediante correos. Mientras que en el caso de Pudux y Paw Tech cualquier ajuste posterior al lanzamiento, se incluye en el soporte mensual a contratar pero que tiene un valor adicional al desarrollo.

11. Que, el artículo 38 de la Ley N.º 21.094, en relación con el artículo 10 N.º 7, letra k), del Reglamento de la Ley N.º 19.886, contenido en el Decreto Supremo N.º 250 de 2004, del Ministerio de Hacienda, autoriza la contratación directa de bienes o servicios *"cuando se trate de la compra de bienes o la contratación de servicios, incluida la contratación de créditos, que se requieran para la implementación de actividades o la ejecución de proyectos de gestión institucional, de docencia, de investigación, de creación artística, de innovación, de extensión o de vinculación con el medio de dichas instituciones, en que la utilización del procedimiento de licitación pública ponga en riesgo la oportunidad, finalidad o la eficacia de la respectiva actividad o Proyecto"*.

12. Que, la norma transcrita exige, para su configuración, la concurrencia de dos requisitos, a saber: i) que se trate de una contratación destinada a la implementación de actividades o ejecución de proyectos, en las modalidades allí descritas; y ii) que recurrir a un procedimiento licitatorio ponga en riesgo la oportunidad, finalidad o eficacia de la respectiva actividad o Proyecto.

13. Que, en relación con el primer requisito de la norma, se ha fundado en el presente documento, como así también en informe citado, que el convenio de colaboración celebrado por el Banco Central y la Facultad de Economía y Negocios, tiene por objeto educar a los alumnos de establecimientos de educación media en materia economica y financiera a traves del desarrollo e implementación de una estrategia de mediano plazo en temas de capacitación y alfabetización, que permitan que los alumnos aprendan y adquieran mejores conductas y actitudes en materia financiera, lo que va en directa relación con la misión de la Facultad, según lo especificado en considerando 1 del presente acto administrativo, pero asi también, con el principio de colaboración y coordinación que debe caracterizar la función pública de educar que tienen las instituciones participantes en el presente proyecto academico. Lo anterior, en complemento a lo latamente expuesto a lo largo del presente acto administartivo, de manera que la contratación responde a la necesidad de implementar y ejecutar proyectos de carácter docente, de gestión institucional y de vinculación con el medio de la Facultad.

14. Que, en cuanto al segundo requisito contenido en la norma analizada, se debe considerar que, para dar cumplimiento al segundo compromiso adquirido por FEN en el convenio de colaboración celebrado con el Banco Central, a saber: ***Coordinar, en conjunto con el Banco Central un concurso escolar basado en el juego "Económicamente" a implementarse durante el primer semestre de 2022*** (cláusula segunda del convenio), la licitación pública no es la vía más idónea, debido a los tiempo que supone la realización de un proceso licitatorio, lo que no permitiría dar cumplimiento con el compromiso adquirido por FEN de implementar durante el primer semestre de 2022 el concurso escolar basado en el juego, poniendo en riesgo

– por consiguiente – los fines últimos del convenio de colaboración celebrado, impidiendo lograr el resultado esperado en las fechas programadas.

15. Que, lo razonado en los considerandos precedentes se ve reforzado por lo dispuesto en la Resolución N.º 01150 de 2021, que regula la aplicación de las normas citadas en el considerando 11 y que recoge diversas hipótesis de lo que deberíamos considerar circunstancias excepcionales para hacer procedente la adquisición o contratación directa de bienes y/o servicios, según sea el caso. En particular, cabe tener en cuenta lo dispuesto en su artículo 2, en relación con el artículo 4, letra e), que en su numeral 1 permite llevar a cabo una contratación como la tratada en la presente resolución cuando *"por la naturaleza de la adquisición o contratación, se requiera concretarla en forma inmediata o en un brevísimo plazo, dado los plazos involucrados o comprometidos en el respectivo Proyecto"*.

16. Que, dados los compromisos adquiridos por la Facultad, en el contexto del convenio suscrito con el Banco Central de Chile, ya señalados, la naturaleza de esta contratación la vuelve incompatible con un procedimiento licitatorio, ya que se debe considerar, además, la proximidad del receso universitario del mes de febrero del año en curso, por lo que se requiere concretar la contratación del servicio en forma inmediata, a fin de contar con los servicios materia de la presente resolución en el tiempo acordado. En consecuencia, concurriendo todos los requisitos examinados en los considerandos previos, la presente contratación será autorizada en los términos expuestos a lo largo del presente acto administrativo.

17. Que, por su parte, el artículo 8, letra e), de la Ley N.º 19.886, en relación con el artículo 10 N.º 5 de su Reglamento, autoriza la contratación directa de servicios cuando *"se tratara de convenios de prestación de servicios a celebrar con personas jurídicas extranjeras que deban ejecutarse fuera del territorio nacional"*.

18. Que, respecto de esta causal y como fue expuesto en considerando 9 del presente acto administrativo, se debe señalar que el proveedor tiene su sede en Estados Unidos, específicamente en 8 the Green Suite #10987 Dover, DE19901, por lo que concurre también, respecto de este proveedor, la causal señalada en el considerando precedente, ya que se trata de una contratación con una persona jurídica emplazada en el extranjero, prestándose todos los servicios desde fuera del territorio nacional.

19. Que, la naturaleza jurídica de la adquisición que por este acto se autoriza es la de un contrato de adhesión, cuyos términos y condiciones de uso se encuentran contenidas en el página web de la empresa https://tabletopia.com/pages/terms-of-usey, mientras que las políticas de privacidad se encuentran disponibles en https://tabletopia.com/pages/privacy-policy, por consiguiente, la referida contratación solo puede efectuarse en los términos y condiciones prestablecidas por este, dichos términos y condiciones pasan a formar parte integrante de la presente resolución.

20. Que para efectos de la contratación a la que dará origen el presente acto administrativo, las partes se sujetarán a las disposiciones de la Ley N.º 19.886 y su Reglamento, sin perjuicio de lo cual acuerdan lo siguiente:

a) Que, el costo anual por los servicios es de USD 6.000 (seis mil dólares) más gastos de transferencias, los cuales se pagaran en cuotas mensuales de USD 500 (quinientos dolares).

b) Que, la presente contratación tendrá una vigencia de 12 meses a contar de la total tramitación del presente acto administartivo.

c) Que, las etapas del trabajo se especifican de acuerdo a lo siguiente:

ETAPA	TIEMPO DE EJECUCIÓN	DEFINICIÓN DE LA ETAPA
Descubrimiento	1 semana	- **User Personas**: Definición de usuario tipo y entendimiento de segmentos. - **Flujo de Usuario**: Definición de flujos de experiencia según objetivos. - **Análisis Competitivo**: Benchmark comercial para definición de roadmap.
Diseño	1 semana	- **Diseño roadmap**: Desarrollo de roadmap funcional lógico. - **Diseño UI/UX**: Diseño de interfaz gráfica web responsiva. - **Definición KPIs/OKRs**: Definición de métricas de éxito para medición y análisis.
Desarrollo	6 semana	- **Desarrollo Solución**: Desarrollo MVP para lazamiento piloto. - **Análisis e iteraciones de Lanzamiento**: Lanzamiento y análisis de métricas para iteración V1.1 en corto tiempo contra KPIs y OKRs.
Desarrollo Evolutivo y soporte	44 semanas	- Iteraciones continuas para crecimiento de funcionalidades según roadmap lógico, basadas en Data que soporta los cambios.

d) Que, el pago del arriendo se efectuará de forma mensual y será realizado en un plazo máximo de 30 días contados desde la recepción satisfactoria de la factura y los servicios por parte de la Facultad y orden de compra aceptada por parte del proveedor.

e) Que, el monto a pagar será valorizado conforme al tipo de cambio observado del dólar el día de la facturación correspondiente.

f) Que, la contraparte técnica será don Jaime Ruiz Tagle, Director y Academico del Departamento de Economía, o quien esta designe al efecto.

21. Que, debido a las particulares características de la contratación y la empresa que provee el servicio requerido corresponde a una entidad extranjera no inscrita en el registro de proveedores del Estado, se hace imposible para esta Facultad efectuar el proceso de compras a través del portal www.mercadopublico.cl, debiendo gestionarse en conformidad a lo establecido por el artículo 62 N.º 6 del Reglamento de la Ley N.º 19.886.

22. Que, la Facultad de Economía y Negocios, cuenta con el presupuesto disponible para efectuar la compra individualizada en el presente acto administrativo. Lo anterior, según consta en el Formulario de Solicitud de Compra y Disponibilidad Presupuestaria, de fecha 22 de noviembre de 2021, por un monto de hasta USD 6.000.- (seis mil dólares), todos los impuestos incluidos, más gastos de transferencia.

23. Que, la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile cuenta con los fondos necesarios para proceder con la contratación requerida, Por tanto;

RESUELVO:

1) AUTORÍZASE la contratación, a través de trato directo, del proveedor **TABLETOPIA CORP.,** domiciliado en 8 The Green, Suite N.º 10987, Dover, DE 19901, Estados Unidos, por un monto de USD 6.000.- (seis mil dólares), todos los impuestos incluidos más gastos de transferencia, en virtud de las causales establecidas en la parte considerativa del presente documento.

2) AUTORÍZASE el pago por la suma de USD 6.000.- (seis mil dólares), todos los impuestos incluidos más gastos de transferencia, a través de transferencia electrónica, pagados en cuotas mensuales de USD 500.- (quinientos dólares), por un total de 12 meses, contados desde la total tramitación del presente acto administrativo y bajo las condiciones establecidas en considerando 20. Dicha transferencia, se deberá efectuar según los siguientes datos:

Nombre Beneficiario:	Tabletopia
Nombre del Banco:	JPMorgan Chase Bank NA
N° Cuenta:	693953975
BIC / SWIFT:	CHAUS33XXX
Routing number:	267084131
Transferencias online Routing number:	021000021
Dirección Tabletopia:	8 The Green Suite #10987 Dover, DE 19901

3) APRUÉBANSE los términos y condiciones de uso establecidos por la empresa Tabletopia en https://tabletopia.com/pages/terms-of-usey.

4) IMPÚTESE el gasto correspondiente, al Título A, ítem 2.6 Otros gastos del presupuesto universitario vigente, con cargo al presupuesto de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile y páguese en su valor equivalente a moneda chilena al momento de efectuarse el pago.

5) PUBLÍQUESE la presente resolución en el portal www.mercadopublico.cl.

ANÓTESE, PUBLIQUESE Y ARCHÍVESE

Enrique Francisco Manzur Mobarec
Firmado digitalmente por Enrique Francisco Manzur Mobarec
Fecha: 2022.01.07 00:19:06 -03'00'

ENRIQUE MANZUR MOBAREC
Vicedecano

Jose Fernando De Gregorio Rebeco
Firmado digitalmente por Jose Fernando De Gregorio Rebeco
Fecha: 2022.01.07 12:18:33 -03'00'

JOSÉ DE GREGORIO
Decano

Pedro Antonio Carrizo Polanco
Firmado digitalmente por Pedro Antonio Carrizo Polanco
Fecha: 2022.01.06 19:00:38 -03'00'

PEDRO CARRIZO POLANCO
Director Económico y Administrativo

VRN/JLG
Distribución:
1.- Contraloría Universidad de Chile.
2.- Dirección Económica y Administrativa-FEN
3.- Departamento de Economía - FEN
4.- Unidad Jurídica-FEN

JUSTIFICACION:

1. Que el 23 de junio de 2021 se firmó un convenio de colaboración entre el Banco Central de Chile (BCCh) y la Facultad de Economía y Negocios (FEN), consistente en realizar un trabajo colaborativo para el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera dirigidos especialmente a estudiantes y docentes de establecimientos escolares del país, en particular, a través de la digitalización del juego Económicamente del BCCh.

2. En el convenio, la FEN se compromete a digitalizar el juego "*Económicamente*", definiendo el proveedor que será contratado para el servicio de la digitalización y subirlo en la plataforma, dejándolo apto para su uso. Este juego tiene como objetivo lograr ser un recurso pedagógico en materia de educación económica y financiera.

3. La FEN se compromete a coordinar en conjunto con el Banco Central un concurso escolar basado en el juego "*Económicamente*" a implementarse durante el primer semestre de 2022. Además, se compromete a elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa u otros medios a definir.

4. Luego de una búsqueda exhaustiva en el catálogo electrónico de Convenio Marco, no se encontraron proveedores locales para la digitalización del juego y sus funcionalidades requeridas dentro de los tiempos acordados para la actividad y los recursos presupuestados.

5. Se hizo necesario continuar la búsqueda de proveedores locales y extranjeros, solicitando cotización a los siguientes proveedores locales: i) Pudux RUT N.º 76.226.415-3; ii) Paw Tech UT N.º 77.276.281-K y extranjeros, iii) Tabletopia.

6. Que, *se requiere la implementación de actividades o la ejecución de proyectos de gestión institucional, de docencia, de investigación, de creación artística, de innovación, de extensión o de vinculación con el medio de dichas instituciones, en que la utilización del procedimiento de licitación pública ponga en riesgo la oportunidad, finalidad o la eficacia de la respectiva actividad o proyecto"*

7. Que, para su configuración, de la concurrencia de dos requisitos, a saber: i) que se trate de una contratación destinada a la implementación de actividades o ejecución de proyectos, en las modalidades allí descritas; y ii) que recurrir a un procedimiento licitatorio ponga en riesgo la oportunidad, finalidad o eficacia de la respectiva actividad o proyecto.

8. En relación al primer requisito, la digitalización del juego forma parte del convenio BCCh-FEN suscrito el 23 de junio de 2021 señalado en el punto 2 anterior que hace referencia al compromiso de la FEN por digitalizar el juego "*Económicamente*", definiendo el proveedor que será contratado para el servicio de la digitalización y subirlo en la plataforma, dejándolo apto para su uso.

9. Lo anterior, responde a la necesidad de cumplir con los lineamientos establecidos en el convenio BCCh-FEN para el desarrollo de un trabajo colaborativo para el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera dirigidos especialmente a estudiantes y docentes de establecimientos escolares del país; y en el punto por medio de la de la digitalización del juego Económicamente del BCCh.

10. Respecto al segundo requisito, la dificultad en la disponibilidad de desarrolladores de juego en Convenio Marco, que puedan cumplir con los de plazos de ejecución suscritos en el convenio BCCh-FEN, y la viabilidad de Tabletopia para cubrir lo solicitado en los plazos estipulados, se debe considerar un sentido de urgencia en la presente compra.

11. Que, *por la naturaleza de la adquisición se requiera efectuar una adquisición inmediata, atendida la eficacia y objeto de la compra o de la contratación del servicio, dados los plazos involucrados en el proyecto*, hipótesis que se adapta a la situación de marras, ya que existe una urgencia de contar con los servicios para la correcta realización de las actividades tanto administrativas como docentes de la Facultad, y un procedimiento licitatorio, con los plazos que ello conlleva, impediría en los hechos satisfacer dicha necesidad y, en consecuencia, mermaría los servicios que deben ser desarrollados por esta.

12. Atendido lo anteriormente expuesto, se otorgue urgencia a lo solicitado para autorizar la contratación por trato directo para la digitalización del juego "*Económicamente*", en los términos detallados anteriormente.

13. Que, para efectos de la contratación a la que dará origen el presente acto administrativo, las partes se sujetaran a las disposiciones de la Ley N.º 19.886, su Reglamento, y las condiciones contractuales que a continuación se indican:

a) Que, debido a las particulares características de la contratación y a que la institución que provee el servicio requerido corresponde a una entidad extranjera sin representación en Chile ni inscrita en el registro de proveedores del Estado, se hace imposible para esta Facultad efectuar el proceso de compras a través del portal www.mercadopublico.cl,

b) Que, para efectos de la contratación a la que dará origen el presente acto administrativo, el proveedor procederá a la emisión de las facturas correspondientes, las que deben ser pagadas en un máximo de 30 días, en la siguiente forma: membresía de USD 500, de forma mensual, por un período de 12 meses. Existirá la posibilidad de renovar el contrato por un nuevo período sujeto a que el proveedor cumpla con los requisitos de eficiencia en el desarrollo y soporte continuo.

El monto a pagar será valorizado conforme al valor del dólar del día de generación de factura correspondiente.

c) Que, la contraparte técnica será el jefe del proyecto Don Jaime Ruiz-Tagle Venero, profesor asociado del Departamento de Economía.

d) Que, el procedimiento general en cuanto a la aplicación de sanciones será el siguiente:

En caso de incumplimiento por parte del proveedor de una o más obligaciones, la Facultad podrá terminar anticipadamente la contratación mediante resolución fundada dictada en conformidad al procedimiento que se describe a continuación:

Producido el incumplimiento, y previo informe de la contraparte técnica, la autoridad correspondiente notificará este hecho al representante legal de la empresa a través del correo electrónico, informándole sobre la sanción a aplicar y sobre los hechos en que aquella se motiva. A partir de la recepción del correo electrónico anterior, el proveedor dispondrá del plazo de dos (2) días hábiles para realizar sus descargos acompañando todos los antecedentes que respalden su posición, éstos deberán presentarse por escrito al Decano de la Facultad de Economía y Negocios o a través del correo electrónico de la contraparte técnica del contrato. La no recepción de los correos electrónicos por razones no imputables a la Facultad será de responsabilidad exclusiva del proveedor.

Transcurrido el plazo, la contraparte de la Facultad remitirá los antecedentes que disponga y/o que el proveedor haya aportado, para la decisión fundada de la Facultad o quien lo represente al efecto.

Si el proveedor hubiese presentado sus descargos en tiempo y forma, la Facultad podrá rechazarlos o acogerlos, total o parcialmente. La decisión adoptada se notificará al representante legal de la empresa por medio de un correo electrónico,

Respecto a esta decisión, procederán los recursos que al efecto dispone la Ley N.º 19.880, que establece bases de los procedimientos administrativos que rigen los actos de los órganos de la administración del Estado.

Con todo, la Facultad no podrá aplicar sanciones al proveedor cuando los plazos de cumplimiento para la entrega de los bienes requeridos hayan sido extendidos por orden de la contraparte técnica de la Facultad, o bien, si el proveedor no ha podido dar cumplimiento a los mismos por caso fortuito o fuerza mayor, debidamente ponderados por la Facultad, o por falta de un antecedente, visación, informe o instrucción de la Facultad, o bien por la exigencia de requerimientos adicionales o especiales de la Contraparte técnica de la Facultad.

La aplicación de sanciones no exime del derecho de poner término anticipado por incumplimiento de las obligaciones contractuales del proveedor ni del derecho a exigir el pago de las indemnizaciones por los daños y perjuicios ocasionados.

14. Que, la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile posee los fondos necesarios para la contratación requerida.

I. Resumen Ejecutivo

Tabletopia es una empresa experta en juegos de rol y de productos innovadores, con experiencia y un entorno de más de 1800 juegos probados en su página. La elección como proveedor se basa en los siguientes puntos:

a) **Escasez de proveedores locales con experiencia en desarrollo de juego:** Luego de consultar con empresas que han desarrollado juegos y referencias de programadores, se encontró una limitada cantidad de proveedores capaces de digitalizar un juego con los requisitos buscados.

b) **Costos de producción:** Las condiciones comerciales y contractuales de los proveedores locales (Pudux y Paw Tech) exceden significativamente las ofrecidas por *Tabletopia*. En el primer caso, el costo ronda los 20-25 MM, mientras que *Tabletopia* pide una membresía mensual para desarrolladores que en su categoría White Label asciende a los USD 500. Esta membresía permite tener 50 jugadores conectados al mismo tiempo y crear eventos.

c) **Tiempos de ejecución:** digitalizar el juego en *Tabletopia* implica ajustar las graficas y luego subirlo a la plataforma (con soporte de ellos por medio de su equipo de *building).* Los tiempos contemplados en ambos proceso son a lo sumo dos meses, dado que *Tabletopia* ya tiene montado un entorno de juegos probado. Mientras que en el caso de Pudux y Paw Tech se estiman entre 4 a 5 meses de desarrollo. Por otra parte, para lograr la usabilidad requerida se estima un período de soporte de 10 meses.

d) **Experiencia del proveedor:** Si bien tanto Pudux como Paw Tech han creado juegos, *Tabletopia* cuenta con más de 1800 juegos en su plataforma, lo que denota una validación por parte de diseñadores en el mundo. Además cuentan con amplia experiencia en juegos de rol. Permite la internacionalización del juego a diferencia de proveedores locales.

e) **Flexibilidad en la jugabilidad:** La página de *Tabletopia* ofrece cuentas *White label*, que permite a los titulares agregar o eliminar usuarios cuando sea necesario, lo que es muy conveniente para la realización de eventos o concursos. Además, la cuenta permite jugar con una alta cantidad de frecuencia y número de jugadores. Se puede acceder a las instrucciones desde el propio juego, lo que facilita el entendimiento del mismo. Por último, ofrece una interfaz amigable con controles de cámaras personalizados y efectos de sonidos avanzados. atributos relevantes en contextos escolares, y se incluye la posibilidad de instalarlo en Windows o Mac a través de Stream o Android.

f) **Asesoría continua:** Por ultimo, dentro de la membresía de *Tabletopia* se dispone de asesoría para subir el juego a la web y ajustar requerimientos desde lo físico a lo digital. Además de supervisión y soporte continuo posterior al lanzamiento del juego. Lo que permite realizar preguntas al proveedor mediante correos. Mientras que en el caso de Pudux y Paw Tech cualquier ajuste posterior al lanzamiento, se incluye en el soporte mensual a contratar pero que tiene un valor adicional al desarrollo.

La oferta de *Tabletopia* comprende 4 etapas de trabajo en un periodo de 8 semanas hasta el desarrollo y 44 semanas de soporte, que se dividen en:

1. Descubrimiento (1 semana)

   User Personas: Definición de usuario tipo y entendimiento de segmentos.
   Flujos de usuario: Definición de flujos de experiencia según objetivos.
   Análisis Competitivo: Benchmark comercial para definición de roadmap.

2. Diseño (1 semana)

   Diseño roadmap: Desarrollo de roadmap funcional lógico.
   Diseño UI/UX: Diseño de interfaz gráfica web responsiva.
   Definición KPIs/OKRs: Definición de métricas de éxito para medición y análisis.

3. Desarrollo (6 semanas)

   Desarrollo Solución: Desarrollo MVP para lanzamiento Piloto.
   Análisis e Iteración de Lanzamiento: Lanzamiento y análisis de métricas para iteración V1.1 en corto tiempo contra KPIs y OKRs.

4. Desarrollo Evolutivo y Soporte (44 semanas)

   Iteraciones continuas para crecimiento de funcionalidades según roadmap lógico, basadas en Data que soporte los cambios. Soporte para mejoras y apoyo en la creación de eventos y concursos escolares.

II. Valorización

Descripción	Valor Neto
Digitalización y soporte mensual - Creación de contenido virtual del juego. - Diseño de vistas flujos de usuario. - Desarrollo apps iOS y Android. - Desarrollo de backoffice de administración de usuarios y contenido. - Apoyo para carga del juego en plataforma.	**500 dólares mensuales**

III. Condiciones comerciales

1. Los valores expresados en dólares constituyen valores netos. Exento de impuestos.

2. Los valores indicados excluyen todo producto o servicio que no se haya definido explícitamente.

3. Todos los servicios prestados por *Tabletopia*

4. Los trabajos comenzarán luego de recibida la correspondiente orden de compra.

5. La forma de pago a final del mes contra factura, vía Paypal (fin@tabletopia.com) o transferencia internacional.

6. Los valores en dólares comprenden el valor del dólar para el día de generación de la factura correspondiente.

ANTECEDENTES DEL OFERENTE:

7. **Razón Social:** *Tabletopia*
   Sitio Web: https://tabletopia.com/about
   Contacto Comercial: David Glock, david@tabletopia.com



Jaime Ruiz-Tagle V
Director
Departamento de Economía

Santiago, noviembre de 2021

TERMINOS DE REFERENCIA

Servicios de la digitalización del juego *"Económicamente"* de propiedad del Banco Central de Chile.

Los presentes Términos de referencia (TDR) son para solicitar la presentación de la oferta para la contratación de servicios de la digitalización del juego *"Económicamente"* de propiedad del Banco Central de Chile.

I. Antecedentes del Proyecto

En el contexto del convenio de colaboración entre el Banco Central de Chile (BCCh) y la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile (FEN) se establece la implementación de una estrategia para promover y desarrollar el conocimiento financiero entre estudiantes y escolares, que cuenta con las siguientes líneas de acción: i) la digitalización del juego *"Económicamente"* y la elección del proveedor ; ii) la coordinación e implementación de un concurso escolar basado en el juego *"Económicamente"*; iii) la elaboración de contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos; iv) la difusión del juego *"Económicamente"* y todos los contenidos realizados.

Para ejecutar las líneas de acción descritas previamente, la FEN podrá subcontratar a terceros para el desarrollo de todo o parte de los servicios, siendo los derechos de propiedad intelectual de la versión digital del juego "Económicamente" y la información elaborada para su desarrollo en cualquier formato (impresos, disco compacto, videos, páginas web, entre otros), perteneciente exclusivamente al Banco, no pudiendo en consecuencia la FEN reclamar derecho alguno sobre los mismos, ni divulgarlos, total o parcialmente, sin la autorización expresa del Banco.

Sin perjuicio de lo anterior, el BCCh autoriza a la FEN al uso de la versión digital del juego Económicamente para ser incorporado en plataformas educacionales propias para programas de educación financiera.

II. Descripción del Proyecto

El juego de mesa *"Económicamente"* tiene por objetivo dar a conocer de manera entretenida y dinámica, el rol del Banco Central. Además de entregar a los jóvenes las herramientas educativas necesarias para la toma de decisiones financieras relativas al ahorro, crédito y las inversiones. El juego enfrenta a los estudiantes a diferentes situaciones financieras de la vida cotidiana como el pago de medios de transporte, salud, comida y educación, como también a desafíos relacionados a la

administración de nuestro patrimonio. Para ampliar su difusión y generar un mayor impacto en materia de educación financiera a nivel nacional, se ha encargado a la FEN la elección del proveedor para la implementación y digitalización del juego *"Económicamente"*. La digitalización tiene por objetivo hacer llegar a la mayor parte de los colegios del país el juego, y disponibilizar el juego en un nuevo formato que aumente su escalabilidad y el número de usuarios.

III. Objetivo General

Digitalizar y disponibilizar el juego *"Económicamente*" como herramienta tecnológica para el aprendizaje de conceptos económicos y financieros para estudiantes de educación media y básica.

Objetivos Específicos

- Colaborar con el equipo ejecutivo de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile y del Banco Central de Chile.
- Incluir contenidos y funcionalidades adicionales a las que existen en el formato físico.
- Facilitar el acceso a los docentes y estudiantes a la versión digital del juego, sin mayores costos monetarios y humanos.
- Facilitar a los docentes y estudiantes una herramienta digital de aprendizaje lúdico e interactivo, según las recomendaciones internacionales.
- Complementar el trabajo en el aula de los docentes y servir como herramienta de implementación de los contenidos en temas de capacitación y alfabetización financiera.
- Fortalecer el aprendizaje de una manera sencilla e interactiva sobre educación financiera.
- Acompañar en el escalamiento de la aplicación para incorporar estudiantes y docentes a nivel nacional.
- Internacionalización del juego a través de su uso en celulares o tablets.

IV. Actividades

El uso del juego está destinado, en primera instancia, a cerca de 3000 alumnos de colegios con docentes participantes del Curso Saberes Docentes. Para ello se describen las siguientes etapas.

Primera etapa: Digitalización del juego y acuerdos económicos para su mantención. Además de testeos previo a su lanzamiento oficial. Evaluando su jugabilidad, accesibilidad y entendimiento para docentes y alumnos.

Segunda etapa: Finalizado su desarrollo, diseño y testeo, se debe implementar el juego en establecimientos que participaran de concurso escolar contemplado en convenio de colaboración entre la FEN y el BCCh.

Tercera etapa: Escalar el uso de la aplicación, con el propósito de alcanzar 60.000 estudiantes mediante la difusión de redes sociales y un concurso escolar a nivel nacional.

V. Requerimientos Técnicos

A la oficina y/o empresa seleccionada se le solicitará al menos, abordar los siguientes elementos:

- Estado del arte y propuestas visuales para discusión.
- Creación de recursos gráficos y/o ilustraciones vectoriales según se requiera.
- Maquetación, *wireframes* y prototipos.
- Mapa de navegación de usuario.
- Testeo con usuarios reales con evaluación heurística (cuantitativa y cualitativa) de la aplicación.
- Elaboración de material gráfico complementario para publicar en tiendas de aplicaciones.
- Explicitar protocolos de resguardo de los datos de usuarios a través de una Política de Privacidad.
- Estructura de almacenamiento de la información.
- Documentación de servicio/API
- El BCCh proveerá las gráficas del juego "Económicamente" (tablero, instrucciones, cartas, entre otros).

Funciones preliminares

- Registro de cuenta para usuarios.
- Analítica.
- Compartir contenido vinculado con redes sociales.
- Posibilidad de hacer concursos o eventos.
- Administración del juego y asesoría de mejoras.
- Idiomas disponibles: Español e Inglés.

Plazos de ejecución

i. Noviembre 2021: Confección de Términos de Referencia agencia
ii. Noviembre 2021: Elección de proveedor.
iii. Diciembre - Enero 2022: Contratación de proveedor
iv. Febrero 2022: Adecuación de gráficas
v. Marzo 2022: Desarrollo de producto mínimo viable (MVP).
vi. Abril 2022: Juego disponible en plataforma.

VI. Monto de la adquisición o contratación:

El monto de la adquisición U$ 6.000.- (seis mil dólares) contratación por 12 meses.

VII. Garantía de fiel y oportuno cumplimiento del contrato:

No se estima necesario.

VIII. Multas:

No se estiman necesarias, por ser un servicio con proveedor único por ser proveedor extranjero.

IX. Vigencia del contrato:

El contrato tendría vigencia hasta el 30 de octubre de 2022.

X. Clausula término anticipado contrato

El incumplimiento de cualquier obligación contraída por la Empresa Prestadora del Servicio dará derecho a la Facultad para poner término inmediato a la presente contratación, bastando para ello una simple comunicación escrita, enviada por carta simple o correo electrónico, a la Empresa Prestadora del Servicio, sin perjuicio de las causales establecidas en el artículo 77 del Decreto 250 del Ministerio de Hacienda, las cuales son:

1. Resciliación o mutuo acuerdo entre los contratantes.
2. Incumplimiento grave de las obligaciones contraídas por el contratante.
3. Estado de notoria insolvencia del contratante, a menos que se mejoren las cauciones entregadas o las existentes sean suficientes para garantizar el cumplimiento del contrato.
4. Por exigir el interés público o la seguridad nacional.
5. Registrar saldos insolutos de remuneraciones o cotizaciones de seguridad social con sus actuales trabajadores o con trabajadores contratados en los últimos años, a la mitad del período de ejecución del contrato, con un máximo de seis meses.

XI. Procedimiento general en cuanto a la aplicación de sanciones.

No aplica

XII. Forma y modalidad de pago:

El pago se realizará al final de cada mes a través de paypal, contra factura.

XIII. Contraparte técnica:

La contraparte técnica será: El jefe de proyecto; el profesor asociado Jaime Ruiz Tagle o quien lo reemplace.

XIV. Necesidad de formalizar contrato:

No aplica

XV. Datos del proveedor:

- **RAZÓN SOCIAL:**
- **REPRESENTANTE:**
- **FONO:**
- **DIRECCIÓN**:

Jaime Ruiz-Tagle
Director
Departamento de Economía

PUDUX

Cotización

Proyecto Económicamente

Quiénes **somos**

PUDUX es una empresa fundada por jóvenes profesionales de la Universidad Católica de Chile, que tiene como objetivo ofrecer un servicio personalizado de desarrollo de software a emprendedores y empresas que busquen digitalizar su trabajo de la mano de un equipo multidisciplinario.



Empresas que confiaron en **nosotros**

Cpech
EL PREUNIVERSITARIO DE CHILE

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Dirección de
Gobierno de Datos e Información

KASÜ

IGLESIABIERTA
Aquí también llegas a tu casa

APOYATE

Este documento tiene la finalidad de informar de las condiciones de trabajo y presupuesto para la realización del proyecto.

Se expondrán los siguientes puntos:

1. Introducción a la metodología de trabajo
2. Descripción de los requerimientos necesarios, de acuerdo a la información entregada por el cliente.
3. Objetivos del desarrollo
4. Roles y equipo propuesto por Pudux
5. Entregables
6. Presupuesto y condiciones comerciales
7. Garantías que ofrecemos

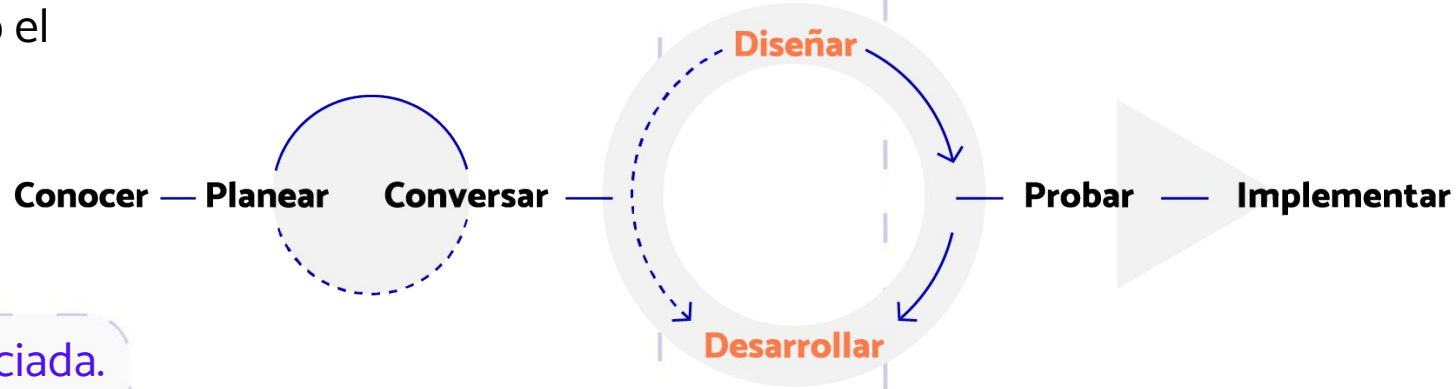
Metodología de trabajo

Nuestra metodología de desarrollo estará centrada en *Sprints* dinámicos con revisiones semanales por parte del cliente.

Por lo que será necesaria la participación activa del cliente, revisando y validando el trabajo.

Se espera del cliente:

- Disponibilidad para reuniones.
- Revisión de la documentación asociada.
- Validación del progreso del proyecto.



Requerimientos **necesarios**

Los requerimientos iniciales para el proyecto:

1. Manual de usuario **detallado** describiendo de las mecánicas y reglas del juego.
2. **Assets** de los distintos elementos del juego considerando el formato en que se encuentran disponibles.
3. Experiencia de juego para la revisión de avances junto al equipo de desarrollo. (Tester con experiencia en el juego)

Objetivos del **desarrollo**

Este proyecto tiene como objetivo:

1. Digitalización del juego Económicamente manteniendo estética y jugabilidad.
2. El juego se encontrará disponible en una primera etapa en la plataforma web del cliente siendo solo posible jugar mediante computador sin considerar otros dispositivos.
3. Como primera entrega se espera tener un Alpha técnica para noviembre, sin embargo se informará la fecha definitiva a inicios de dicho mes.
4. Mantener una jugabilidad didáctica e interactiva.
5. Jugabilidad online para hasta 8 jugadores.
6. El desarrollo se centrará en la experiencia de juego considerando este desarrollo como una digitalización y no una adaptación del mismo por lo que se espera conservar mecánicas del juego tal y como son en su formato físico.

Equipo **a cargo**

Product Manager	Encargado de la comunicación y planeación
Tech Lead	Encargado de coordinación y cumplimiento de Sprints
Desarrollador 1	Desarrollador Unity
Desarrollador 2	Desarrollador Backend
Diseñador UI/UX	Encargado del diseño y experiencia de usuario

Entregables

La documentación asociada al proyecto se encontrará disponible en el repositorio proporcionado por Pudux.

1. Documentación de UI/UX.
2. Entrega de código del proyecto.
3. Exportar desarrollo a entorno entregado por el cliente quedando disponible en su web.
4. Documentación asociada al desarrollo e implementaciones realizadas.

Condiciones **comerciales**

Precio estimado:
790 UF

Consideraciones

- El proyecto tendrá una duración de 4 a 5 meses, iniciando en octubre.
- Se considera que diseños son entregados por el cliente y están en un formato válido para ser usado.
- Este valor y tiempo estimado, es solo una referencia y **no** debe ser considerado como algo definitivo, ya que depende del estado de la documentación pendiente.

Consideraciones

1. Pudux se compromete a firmar un acuerdo de confidencialidad con el cliente y a con sus propios empleados para la no divulgación de información que el cliente estime conveniente.
2. Pudux ofrecerá asesoría y/o mantención del proyecto en caso de alguna duda o error que tenga su origen en el trabajo mismo realizado por Pudux, inclusive ya pasada la fecha de desarrollo. Por un plazo de 3 meses luego del cierre de proyecto.
3. De existir algún entregable o compromiso por parte del cliente, este debe respetar las fechas acordadas. De ocurrir algún retraso es necesario entregar nuevos plazos los cuales serán informados mediante correo electrónico.
4. Por parte del equipo Pudux estamos enfocados en cumplir con los plazos acordados y asegurar la calidad del producto.
5. El producto desarrollado y el código asociado es de completa propiedad del cliente y Pudux no hará uso de este para otra finalidad.

PUDUX

Potenciamos la
naturaleza de tus ideas

Escríbenos a
contacto@pudux.cl

Llámanos a
+56941225059

Encuéntranos en **Centro de Innovación UC piso 5, Vicuña Mackenna 4860, Macul.**



Modelo de precios **Ilimitado**

El modelo de precios 'Ilimitado' de *Tabletopia* ofrece 50 cuentas de jugadores al costo mínimo mensual. Además, permite agregar jugadores y workshops cuando sea requerido. Este modelo es el mejor cuando se requiere una cantidad baja y definida de cuentas, cuando las cuentas son usadas regularmente, o cuando se tiene la intención de vender cuentas a externos tales como empresas o estudiantes.

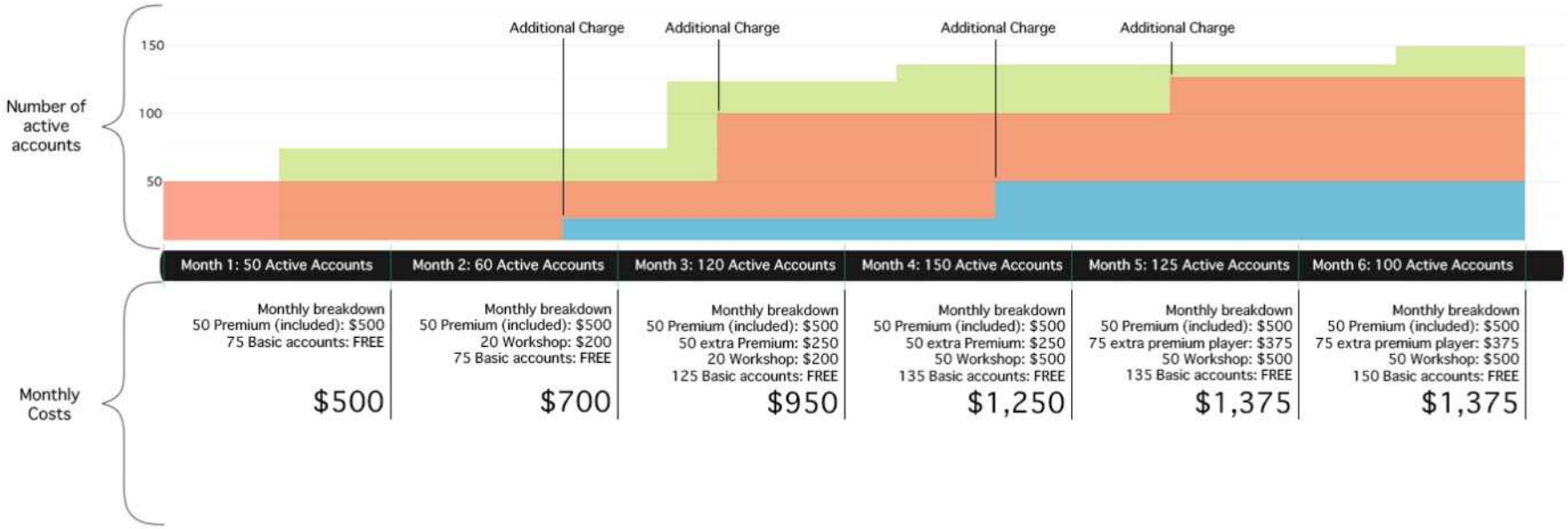
- Tiene un costo mensual mínimo de $500 dólares
- Permite agregar un número **ilimitado** de cuentas (Player / Workshop / Basic) cuando sea necesario
- Permite agregar cuentas de jugador/workshop con un cargo de $5 (Jugador / Premium) y $10 (Workshop Pro)
- Se pueden usar **50 cuentas de jugador** sin aumentar el costo mensual mínimo
- Permite juegos internos ilimitados en eventos públicos o privados
- Cree juegos internos de formación/educación y úselos en sus sesiones
- **El pago se realiza al final de cada mes a través de Stripe/Paypal (**facturas Net30 disponibles a pedido)
- ISU (Inicio de sesión único) vía SAML 2.0 disponible sin cargo adicional
- Duración mínima de contrato de un mes

“Tabletopia representó una oportunidad concreta para incorporar nuestros juegos y experiencias de entrenamiento al contexto digital y online que antes de la pandemia llevábamos a cabo de forma física”

Pía Pacheco. Momento Cero.
Award winning Learning and innovation.

Tabletopia **Ilimitado**

Costo mensual basado en distintos números de cuentas*.



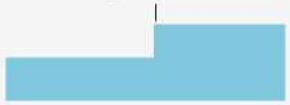
One month minimum contract. Personal log in to Admin panel (with SAML 2.0 SSO option on request).
Add unlimited accounts (Player, Workshop, Basic) when required. Each account added minimum 1 month length. Downgrade chargable accounts to Basic when required.
50 premium player accounts included per month. Additional accounts charged at $5 per Premium Player and $10 per Workshop Pro. Charges processed at month end via Stripe (all major credit cards) Invoices issued on request.

ACCOUNT(s) DOWNGRADE

Player/Workshop accounts downgraded during the month are converted to Basic accounts at the end of their one month minimum length.

ACCOUNT(s) ACTIVATED

Additional chargable accounts activated



ACCOUNT TYPE: PLAYER / BASIC / WORKSHOP



TABLETOPIA

*El gráfico muestra el crecimiento a lo largo del tiempo; sin embargo, es importante tener en cuenta que las cuentas de usuario pueden bajar de categoría a básicas en cualquier momento. P.ej. Si se agregó una cuenta premium el 10 de enero y bajo de categoría el 20 de enero, esa cuenta se cobrará a fines de enero. La cuenta volverá a ser básica el 10 de febrero sin que se apliquen más cargos a finales de febrero.

Tabletopia **Ilimitado** (Ejemplo real de seis meses)

El gráfico de la página anterior describes el ciclo promedio de una cuenta activa durante seis meses. La siguiente información describes los detalles de este caso.

Mes 1: $500	**Mes 4: $1,250**
El mes comienza con 50 cuentas de jugador, lo que permite al cliente albergar 50 juegos premium planificados para mediados de mes. Agregar 75 cuentas básicas permite a los anfitriones invitar a jugadores gratis a cada sesión del juego.	Se agregan cuentas más básicas cerca del inicio del mes, sin costo adicional. Este mes incluye un curso de diseño, por lo tanto, se agregan más cuentas profesionales de Workshop (una para cada estudiante / aprendiz). Este curso durará los próximos 3-4 meses.
Mes 2: $700	**Mes 5: $1,375**
Los eventos continúan durante el próximo mes. Cerca de fin de mes, se decidió crear juegos internos de formación / educación a medida. Se agregan 20 nuevas cuentas profesionales de Workshop y se crean los juegos.	Se agregan cuentas de jugador adicionales para acomodar más eventos con todos los juegos nuevos que se están diseñando.
Mes 3: $950	**Mes 6: $1,375**
Después de publicar los juegos, se necesitan 50 cuentas de jugador adicionales, así como 125 cuentas básicas para adaptarse a las crecientes necesidades.	Se agregan cuentas básicas adicionales para dar cabida a los nuevos juegos que se están jugando, tanto internos como externos publicados.

"*Tabletopia nos brindó la posibilidad de seguir impartiendo este curso y la creación de workshops en línea relacionados con los juegos de mesa fuera del plan de estudios de Diseño de juegos.*"

Christopher Mitchell
Head of the School of Creative Technologies, Vancouver Film School.

Formulario de Solicitud de Compras y Contrataciones y Certificado Disponibilidad Presupuestaria

Fecha de Solicitud: 22-11-2021

ÍTEM I: IDENTIFICACIÓN UNIDAD REQUIRENTE

Unidad Solicitante:	**Responsable de la contratación:**	**Cargo:**
FEN Departamento de Economía	Jaime Ruiz Tagle	Director Departamento

ÍTEM II: ANTECEDENTES GENERALES DE LA SOLICITUD

Nombre de la Adquisición (Indicar solo nombre, NO detalles)

Digitalización Juego

Está incorporada en Plan Anual de Compras: Si

Objetivo de la Compra y Detalles

El Departamento de Economía, para el Proyecto Educacion Financiera requiere el desarrollo de Apps y soporte mensual infraestructura y disponibilidad

¿Solicita Renovar un contrato vigente?		**Indicar N° y Fecha Decreto que aprueba contrato anterior:**		**Monto estimado adquisición:** (Impuestos incluidos)	6000

Imputar Gasto a: FEN Departamento de Economía **Moneda:** US$

Forma de Contratación Trato Directo

¿Consultó previmente convenio marco? Si

IMPORTANTE: Si habiendo consultado el Convenio Marco, la compra o contratación NO se hará por este medio, indique las razones fundadas, acompañadas de una análisis técnico y/o económico, por las cuales su opción NO es el Convenio Marco. Este argumento se incluirá en la Resolución que irá a Control de Legalidad y se remitirá a la Dirección de ChileCompra. **Si no se adjunta esta información, la solicitud será rechazada.**

Fundamento: El departamento de Economia esta desarrollando el Proyecto Educación Financiera encomendado por la ABIF, digitalización juego

ÍTEM III: COTIZACIONES

Debe adjuntar 3 cotizaciones cuando la contratación:	**Debe adjuntar 1 cotización cuando la contratación:**
1. Es menor a 3 UTM	1. Es menor a 3 UTM **y es realizada por fuera del portal**
2. Corresponde a Art. 10 N° 1, 2, 5 y 8	2. Corresponde a Art. 10 N° 3, 4, 6 y 7

ÍTEM IV: CERTIFICADO DISPONIBILIDAD PRESUPUESTARIA

De conformidad al presupuesto aprobado para esta institución por Decreto Universitario Afecto N° 666 de 2021. Certifico que a la fecha del presente documento, la institución cuenta con el presupuesto para el financiamiento de los servicios "Digitalización del juego "Económicamente", con cargo al Centro de Costo N° 120507029103224, por un monto bruto de US$ 6.000 (Seis mil dólares)

En el caso de tratarse de una Transferencia, indicar:

Nombre Beneficiario	
Nombre del Banco	
Cuenta Corriente Nº	
Dirección del Banco	
Moneda	
BIC CODE	
IBAN	

Breve descripción del motivo de la transferencia

Jaime Ruiz Tagle

Director Departamento de Economía

TÉRMINOS DE USO TABLETOPIA

DEBE LEER DETENIDAMENTE EL SIGUIENTE ACUERDO (EL "ACUERDO") ANTES DE INSTALAR EL CLIENTE TABLETOPIA.COM O UTILIZAR EL SERVICIO TABLETOPIA.COM. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON TODOS LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO, NO PUEDE INSTALAR ESTE PROGRAMA DE SOFTWARE NI ACCEDER AL SERVICIO TABLETOPIA.COM.

Gracias por su interés en el servicio de Tabletopia, Inc. (el "Servicio"), proporcionado a través del sitio web TABLETOPIA.COM y / o el software de cliente TABLETOPIA.COM y / o las aplicaciones de software TABLETOPIA.COM, y los juegos interactivos de TABLETOPIA ("Juegos"). Este Acuerdo establece los términos y condiciones bajo los cuales tiene licencia para instalar y / o usar el Servicio, el software de cliente TABLETOPIA.COM ("Cliente TABLETOPIA.COM") y todas las aplicaciones de software TABLETOPIA.COM ("Aplicación TABLETOPIA.COM") para obtener acceso al Servicio y utilizar los Juegos en el Servicio que le proporciona Tabletopia, Inc. ("TABETOPIA" o "nosotros").

SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO, NO ESTÁ PERMITIDO INSTALAR, COPIAR, USAR EL CLIENTE TABLETOPIA.COM, LA APLICACIÓN TABLETOPIA.COM O UTILIZAR TABLETOPIA.COM.

1. La cuenta de TABLETOPIA.COM

Para utilizar el Servicio, debe registrar una cuenta en el Servicio (una "Cuenta"). La creación y el uso de Cuentas están sujetos a los siguientes términos y condiciones:

- El número máximo de Cuentas que una persona puede registrar en el Servicio es uno.

- Al crear o actualizar una cuenta, debe proporcionar a TABLETOPIA cierta información personal precisa y actualizada, entre otros, su nombre, dirección, número de teléfono, dirección de correo electrónico y cualquier otra información solicitada por TABLETOPIA. Además, TABLETOPIA puede solicitarle que proporcione información de pago para determinados Juegos o utilizar determinadas funciones del Servicio. TABLETOPIA también tendrá derecho a obtener datos no personales de su conexión al Servicio. Ciertos Juegos que se pueden reproducir en el Servicio incluyen una herramienta que permitirá que su sistema informático reenvíe información a TABLETOPIA en caso de que el Cliente TABLETOPIA.COM falle, incluidos los datos del sistema y del controlador.

- Durante el proceso de creación de la cuenta, es posible que se le solicite que seleccione un nombre de usuario y / o una contraseña únicos (denominados colectivamente a continuación como "Información de inicio de sesión"). Usted acepta que no utilizará su nombre real como contraseña para la Cuenta y que no compartirá la Cuenta o la Información de inicio de sesión con nadie más que no sea lo expresamente establecido en este Acuerdo.

- Usted es responsable de mantener la confidencialidad de la información de inicio de sesión, y será responsable de todos los usos de la información de inicio de sesión y la cuenta,

incluidas las compras, ya sea que usted lo autorice o no. En el caso de que tenga conocimiento o sospeche razonablemente de cualquier violación de la seguridad, incluida, entre otras, la pérdida, el robo o la divulgación no autorizada de la Información de inicio de sesión, debe notificar inmediatamente a TABLETOPIA a través de support@tabletopia.com.

- Sujeto a las leyes de su país de residencia, los niños menores de edad pueden utilizar una Cuenta establecida por sus padres o tutores legales. En el caso de que permita que su hijo menor o pupilo legal (colectivamente, su "Hijo") utilice una Cuenta en el Servicio, por la presente acepta este Acuerdo en su nombre y en el de su Hijo, y comprende y acepta que lo hará ser responsable de todos los usos de la Cuenta por parte de su Hijo, independientemente de que usted los haya autorizado o no.

2. Otorgamiento de la licencia

Si acepta y cumple con los términos de este Acuerdo, TABLETOPIA otorgará y recibirá una licencia no sub-licenciable y no exclusiva para usar el cliente TABLETOPIA.COM, el Servicio y los Juegos sujetos a las "Limitaciones de Licencia", establecidas en la Sección 3 a continuación, de la siguiente manera:

- Puede instalar el Cliente TABLETOPIA.COM en una o más computadoras bajo su control legítimo para acceder y utilizar el Servicio.

- Puede utilizar el Servicio, el Cliente de TABLETOPIA.COM y los Juegos para sus fines de entretenimiento personales y no comerciales durante la vigencia de este Acuerdo, a menos que el acuerdo se rescinda de otro modo según lo establecido en este Acuerdo.

- No puede transferir sus derechos y obligaciones para utilizar el Servicio o los Juegos.

3. Limitaciones de la licencia

Usted acepta que no hará, en su totalidad o en parte o bajo ninguna circunstancia, lo siguiente:

3.1 Trabajos derivados: copiar o reproducir, traducir, invertir, diseñar, derivar código fuente, modificar, desensamblar, descompilar o crear trabajos derivados basados o relacionados con el Cliente, Servicio o Juegos de TABLETOPIA.COM;

3.2 Hacer trampa: Cree, use, ofrezca, publicite, ponga a disposición y / o distribuya lo siguiente o ayude en ello:

- Trucos; es decir, acceder o modificar el software de un Juego o el Servicio de una manera no autorizada expresamente por TABLETOPIA; y / o

- Bots; es decir, cualquier código y / o software, no autorizado expresamente por TABLETOPIA, que permita el control automatizado de un Juego, el Servicio y / o cualquier componente o característica del mismo, p. ej. el control automatizado de un personaje en un Juego;

- Trampas; es decir, métodos, no expresamente autorizados por TABLETOPIA, que influyen y / o facilitan el juego, incluidas las vulnerabilidades de cualquier error en el juego, y por lo tanto le otorgan a usted y / o cualquier otro usuario una ventaja sobre otros jugadores que no utilizan dichos métodos;

- Cualquier código y / o software, no autorizado expresamente por TABLETOPIA, que pueda ser utilizado en conexión con el cliente TABLETOPIA.COM, el Servicio, un Juego y / o cualquier componente o característica del mismo que cambie y / o facilite el juego;

3.3 "Minería" de datos: usar software de terceros que intercepte, recopile, lea o "extraiga" información generada o almacenada por el Cliente, el Servicio o los Juegos de TABLETOPIA.COM; siempre que, no obstante, TABLETOPIA pueda, a su exclusivo y absoluto criterio, permitir el uso de determinadas interfaces de usuario de terceros;

3.4 "Elementos duplicados": crear, utilizar o realizar transacciones en cualquier elemento del juego creado o copiado mediante la explotación de un defecto de diseño, un problema indocumentado o un error de programa en el Servicio o los Juegos;

3.5 Emparejamiento no autorizado: Organice, proporcione o desarrolle servicios de emparejamiento para el (los) Juego (s) o intercepte, emule o redirija los protocolos de comunicación utilizados por TABLETOPIA de cualquier manera, para cualquier propósito, incluido, entre otros, el juego no autorizado a través de Internet, el juego en red (excepto como expresamente autorizado por TABLETOPIA), o como parte de redes de agregación de contenido;

3.6 Conexiones no autorizadas: Facilitar, crear o mantener cualquier conexión no autorizada al Servicio o al (los) Juego (s), incluyendo, entre otros, (i) cualquier conexión a cualquier servidor no autorizado que emule, o intente emular, el Servicio; y (ii) cualquier conexión que utilice programas o herramientas de terceros no autorizados expresamente por TABLETOPIA;

3.7 Transferencias: Intentar vender, sub-licenciar, alquilar, arrendar, otorgar una garantía real o transferir cualquier copia del (de los) Juego (s) o de sus derechos sobre el (los) Juego (s) a cualquier otra parte de cualquier forma que no esté expresamente autorizada en el presente;

3.8 Interrupción: interrumpir o ayudar en la interrupción de (i) cualquier computadora utilizada para respaldar el Servicio o cualquier entorno de Juego; o (ii) la experiencia de juego de cualquier otro jugador. CUALQUIER INTENTO POR SU PARTE DE INTERRUMPIR EL SERVICIO O DEJAR EL FUNCIONAMIENTO LEGÍTIMO DE CUALQUIER JUEGO PUEDE SER UNA VIOLACIÓN DE LAS LEYES PENALES Y CIVILES.

4. Funciones de servicio

4.1 Cuenta TABLETOPIA.COM:

- Como titular de una cuenta activa, puede participar en los Servicios de TABLETOPIA (de forma gratuita o de pago, por suscripción, pago por descarga, etc.).

- La cuenta base en Tabletopia es gratuita con varias limitaciones posibles. Si utiliza los Servicios de TABLETOPIA y desea cambiar su tipo de Cuenta, incluya el estado del Suscriptor ("Suscriptor" detallado en la Sección 8) vaya a su Cuenta en TABLETOPIA.COM y siga las instrucciones que le proporcionó. Los Juegos de TABLETOPIA y / o la Aplicación TABLETOPIA.COM pueden tener una dirección URL diferente para administrar su cuenta, que estará disponible a través de enlaces en https://www.tabletopia.com.

- Usted es responsable de todas las transacciones de saldo de TABLETOPIA.COM, incluidas las transacciones no autorizadas.

- Usted es responsable de todos los usos de su Saldo de TABLETOPIA.COM. Si sospecha que la Cuenta se ha visto comprometida, debe comunicarse con el servicio de atención al cliente de TABLETOPIA a través de support@tabletopia.com. El Saldo de TABLETOPIA.COM solo estará protegido en el momento en que TABLETOPIA le envíe un mensaje indicándole que TABLETOPIA ha recibido su aviso de que la Cuenta puede haber sido comprometida. Usted es el único responsable de verificar que se haya agregado o deducido de su Cuenta la cantidad adecuada de Saldo de TABLETOPIA.COM. Puede ver su Saldo de TABLETOPIA.COM desde la página de administración de su cuenta. Tenga en cuenta que es posible que necesitemos información y / o documentación adicional para verificar su reclamo. A partir de ese momento, TABLETOPIA tomará medidas para congelar su Saldo de TABLETOPIA.COM y descongelará su Saldo de TABLETOPIA.COM una vez que TABLETOPIA le haya devuelto el control de su Saldo de TABLETOPIA.COM.

- TABLETOPIA.COM se reserva el derecho de reducir, liquidar, desactivar, suspender o rescindir el Saldo de TABLETOPIA.COM agregado a la Cuenta o el acceso al Saldo de TABLETOPIA.COM u otros Juegos o características del Servicio de TABLETOPIA si TABLETOPIA determina, después de una investigación, que ha hecho un mal uso de TABLETOPIA.COM Equilibrar o haber utilizado de otra manera el Saldo de TABLETOPIA.COM para realizar cualquier actividad fraudulenta o ilegal.

- En el caso de que usted sea de alguna manera responsable de comprometer las Cuentas, TABLETOPIA se reserva el derecho de eliminar el Saldo de TABLETOPIA.COM de la Cuenta obtenido al comprometer otras Cuentas, suspendiendo el acceso a cualquier servicio que le brinde TABLETOPIA, como el acceso a Casas de subastas de juegos y / o cancelación de la Cuenta.

4.2 Publicidad: Los Juegos y el Servicio de TABLETOPIA pueden incorporar tecnología de terceros que permite la publicidad en el Servicio y / o en ciertos Juegos que se pueden reproducir en el Servicio, que pueden descargarse temporalmente a su computadora personal y reemplazarse durante el juego en línea. Como parte de este proceso, TABLETOPIA y / o sus terceros anunciantes autorizados pueden recopilar información estándar que se envía cuando su computadora personal se conecta a Internet, incluida su dirección de protocolo de Internet (IP).

5. Características del juego

5.1 Torneos comunitarios: para apoyar las actividades de los torneos de deportes electrónicos locales, TABLETOPIA le otorga una licencia limitada y revocable y el derecho a organizar y albergar pequeños torneos comunitarios o una serie de torneos que utilizan ciertos Juegos ("Torneos comunitarios") sujetos a su cumplimiento de las siguientes condiciones:

- No puede cobrar tarifas de ningún tipo a los participantes y espectadores (ahora solo a los espectadores) para ver el Torneo de la comunidad;
- Los torneos comunitarios deben cumplir con todas las leyes y regulaciones aplicables; y
- Las reglas del Torneo de la Comunidad deben promover la equidad, de modo que la habilidad para jugar sea lo que determine quién ganará o perderá una partida en un Torneo de la Comunidad.

6. Propiedad de TABLETOPIA

6.1 TABLETOPIA.COM es el propietario o licenciatario de todos los derechos, títulos e intereses en y para el Cliente TABLETOPIA.COM, la Aplicación TABLETOPIA.COM, el Servicio, los Juegos, las Cuentas y todas las características y componentes de los mismos. El Servicio o los Juegos pueden contener materiales con licencia de terceros para TABLETOPIA, y estos terceros pueden hacer valer sus derechos de propiedad contra usted en caso de que viole este Acuerdo. Los siguientes, sin limitación, son propiedad o están autorizados por TABLETOPIA:

- Todo el contenido virtual que aparece dentro del Servicio o los Juegos, como:
- Componentes visuales: material gráfico, diseño estructural, animaciones y efectos audiovisuales;
- Narraciones: temas, conceptos, historias e historias;

- Personajes: los nombres, semejanzas, inventarios y eslóganes de los personajes del Juego;

- Todos los datos y comunicaciones generados por, a través del Servicio o los Juegos.

- Todos los sonidos, composiciones musicales y grabaciones, y efectos de sonido que se originan en el Servicio o los Juegos;

- Todas las grabaciones, repeticiones de juegos o recreaciones de partidos, batallas, duelos, etc .;

- Código de computadora, incluidos, entre otros, los "applets" y el código fuente;

- Títulos, métodos de operación, software, documentación relacionada y todos los demás trabajos originales de autoría contenidos en el Servicio o los Juegos;

6.2 Todas las cuentas. Tenga en cuenta que TABLETOPIA posee todas las Cuentas y que todo uso de una Cuenta redundará en beneficio de TABLETOPIA. TABLETOPIA no reconoce la transferencia de Cuentas. No puede comprar, vender, regalar o intercambiar ninguna Cuenta, ni ofrecer comprar, vender, regalar o intercambiar ninguna Cuenta, y cualquier intento de este tipo será nulo y sin efecto y puede resultar en la pérdida de la Cuenta;

6.3 Todos los derechos morales relacionados con el servicio o un juego, incluidos los juegos personalizados, como el derecho de atribución y el derecho a la integridad de determinadas obras originales de autoría;

6.4 El derecho a crear trabajos derivados, y como parte de este Acuerdo, usted acepta que no creará ningún trabajo basado en el Servicio o los Juegos, excepto según lo establecido expresamente en este Acuerdo o de otra manera por TABLETOPIA en ciertas reglas del concurso o apéndice a este acuerdo.

7. Contenido subido al workshop de TABLETOPIA

7.1 Algunos Juegos o aplicaciones disponibles en el Servicio ("Aplicaciones habilitadas para Workshop") le permiten crear Contenido generado por el usuario o utilizando la Aplicación habilitada para Workshop, y enviar ese Contenido generado por el usuario (una "Contribución al Workshop") a TABLETOPIA. Sitio COM y / o Aplicación TABLETOPIA.COM y / o Cliente TABLETOPIA.COM (“Páginas del Workshop”). Las contribuciones al workshop pueden ser vistas por la comunidad de TABLETOPIA, y para algunas categorías de contribuciones al workshop, los usuarios pueden interactuar, descargar o comprar la contribución al workshop. En algunos casos, TABLETOPIA o un desarrollador externo puede considerar la incorporación de las Contribuciones del Workshop a un Juego.

7.2 Usted otorga a TABLETOPIA el derecho mundial, no exclusivo, de usar, reproducir, modificar, crear trabajos derivados, distribuir, transmitir, transcodificar, traducir, difundir y comunicar de otra manera, y mostrar públicamente y realizar públicamente, su Contribución al workshop y sus derivados. Trabajos de su Contribución al Workshop en relación con la operación y promoción del Servicio, la cuenta TABLETOPIA.COM, el sitio TABLETOPIA.COM, el Cliente TABLETOPIA.COM y la Aplicación TABLETOPIA.COM. Esta licencia se otorga a TABLETOPIA por la duración total de los derechos de propiedad intelectual y puede rescindirse si TABLETOPIA infringe la licencia y no ha subsanado dicho incumplimiento dentro de los catorce (14) días posteriores a la recepción de la notificación enviada a la atención del TABLETOPIA. La terminación de dicha licencia no afecta los derechos de ningún sub-licenciatario de conformidad con cualquier sub-licencia otorgada por TABLETOPIA antes de la terminación de la licencia. TABLETOPIA es el único propietario de los trabajos derivados creados por TABLETOPIA a partir de su Contribución al workshop y, por lo tanto, tiene derecho a otorgar licencias sobre estos trabajos derivados.

7.3 Si le proporciona a TABLETOPIA algún comentario o sugerencia sobre TABLETOPIA, el Servicio y los Juegos, o cualquier producto o servicio de TABLETOPIA, TABLETOPIA es libre de utilizar los comentarios o sugerencias como quiera, sin ninguna obligación de rendir cuentas a usted.

7.4 TABLETOPIA no está obligada a usar, distribuir o continuar distribuyendo copias de cualquier Contribución al Workshop y se reserva el derecho, pero no la obligación, de restringir o eliminar las Contribuciones al Workshop por cualquier motivo.

7.5 Aplicaciones específicas habilitadas para workshops o páginas de workshops pueden contener términos especiales ("Términos específicos de la aplicación") que complementan o cambian los términos establecidos en esta Sección. A menos que se especifique lo contrario en los Términos específicos de la aplicación (si corresponde), las siguientes reglas generales se aplican a las Contribuciones del workshop:

- Usted acepta que cualquier Suscriptor que reciba distribución de su Contribución al workshop tendrá los mismos derechos para usar su Contribución al workshop (y estará sujeto a las mismas restricciones) que se establecen en este Acuerdo para cualquier otra Suscripción.

- Sin perjuicio de la licencia descrita en la Sección 7.2., TABLETOPIA solo tendrá derecho a modificar su Contribución al Workshop en los siguientes casos: (a) TABLETOPIA podrá realizar las modificaciones necesarias para que su Contribución sea compatible con TABLETOPIA y la funcionalidad o interfaz de usuario del Workshop, y (b) TABLETOPIA o el desarrollador correspondiente pueden realizar modificaciones a las Contribuciones del workshop que se aceptan para la distribución de la Aplicación según lo considere necesario o deseable para mejorar el juego.

- Puede, a su entera discreción, optar por eliminar una Contribución al Workshop de las páginas correspondientes del Workshop.

- Usted acepta que la consideración de TABLETOPIA de su Contribución al workshop es su compensación total, y no tiene derecho a ningún otro derecho o compensación en relación con los derechos otorgados a TABLETOPIA y a otros propietarios de Cuenta de TABLETOPIA.

8. Suscripción

8.1 Como suscriptor, puede obtener acceso a ciertos servicios, software y contenido disponibles para los suscriptores. El Cliente y software TABLETOPIA.COM y cualquier otro software, contenido y actualizaciones que descargue o acceda a través del Servicio, TABLETOPIA.COM, Cliente y software TABLETOPIA.COM, incluidos, entre otros, los Juegos y el contenido del juego, y el Workshop. Las contribuciones que intercambia, vende o compra se denominan en esta sección del Acuerdo "Contenido y servicios"; los derechos de acceso y / o uso de los Contenidos y Servicios se denominan en este Acuerdo "Suscripciones".

8.2 Cada suscripción le permite acceder a determinados contenidos y servicios. Algunas Suscripciones pueden imponer términos adicionales específicos para esa Suscripción ("Términos de suscripción") (por ejemplo, un acuerdo de licencia de usuario final específico para un Juego en particular, o términos de uso específicos para un producto o característica particular del Servicio). También se pueden publicar términos adicionales (por ejemplo, procedimientos de pago y facturación) dentro del Servicio ("Reglas de uso"). Los Términos de suscripción y las Reglas de uso son vinculantes para usted una vez que indique su aceptación de ellos o de este Acuerdo.

8.3 En algunos casos, TABLETOPIA puede ofrecer una Suscripción gratuita a ciertos servicios, software y contenido. Al igual que con todas las Suscripciones, usted siempre es responsable de cualquier proveedor de servicios de Internet, teléfono y otras tarifas de conexión en las que pueda incurrir al usar el Servicio, incluso cuando TABLETOPIA ofrece una Suscripción gratuita.

9. Promociones y respaldos

Si utiliza los servicios de TABLETOPIA para promocionar o respaldar un producto, servicio o evento a cambio de cualquier tipo de consideración de un tercero (incluidas recompensas no monetarias como juegos gratis), debe indicar claramente la fuente de dicha consideración a su audiencia.

10. Representaciones y garantías

Usted declara y nos garantiza que tiene derechos suficientes en todo el Contenido generado por el usuario para otorgar a TABLETOPIA y a otras partes afectadas las licencias descritas en la Sección 7 anterior o en cualquier término de licencia específico de la Aplicación habilitada para el workshop o la página del Workshop correspondiente. Esto incluye, sin limitación, cualquier tipo de derechos de propiedad intelectual u otros derechos de propiedad o personales afectados por o incluidos en el Contenido generado por el usuario. En particular, con respecto a las Contribuciones al Workshop, usted declara y garantiza que la Contribución al Workshop fue creada originalmente por usted (o, con respecto a una Contribución al Workshop a la que otros contribuyeron además de usted, por usted y los otros colaboradores, y en tal caso que tiene derecho a enviar dicha Contribución al workshop en nombre de esos otros colaboradores).

Además, declara y garantiza que el Contenido generado por el usuario, su envío de ese Contenido y la concesión de derechos sobre ese Contenido generado por el usuario no viola ningún contrato, ley o reglamento aplicable.

11. Consentimiento para monitorear

CUANDO ESTÁ EN EJECUCIÓN, EL CLIENTE DE TABLETOPIA.COM y / o UN JUEGO PUEDE MONITOREAR LA MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO (RAM) DE SU COMPUTADORA PARA PROGRAMAS DE TERCEROS NO AUTORIZADOS QUE SE EJECUTEN CONCURRENTEMENTE CON EL CLIENTE Y / o EL JUEGO DE TABLETOPIA.COM. UN "PROGRAMA DE TERCEROS NO AUTORIZADO" COMO SE UTILIZA AQUÍ SE DEFINIRÁ COMO CUALQUIER SOFTWARE DE TERCEROS PROHIBIDO POR LA SECCIÓN 3 ANTERIOR. EN EL CASO DE QUE EL Cliente TABLETOPIA.COM y / o el Software TABLETOPIA.COM y / o EL JUEGO DETECTE UN PROGRAMA DE TERCEROS NO AUTORIZADO, (a) EL Cliente TABLETOPIA.COM y / o el Software TABLETOPIA.COM y / o EL JUEGO PUEDEN COMUNICAR INFORMACIÓN DE VUELTA A TABLETOPIA, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN SU NOMBRE DE CUENTA, DETALLES SOBRE EL PROGRAMA DE TERCEROS NO AUTORIZADOS DETECTADO, Y LA HORA Y FECHA; Y / O (B) TABLETOPIA PUEDE EJERCER CUALQUIERA O TODOS SUS DERECHOS BAJO ESTE ACUERDO, CON O SIN AVISO PREVIO PARA USTED.

12. Garantía limitada

PARA LOS RESIDENTES DE LA UNIÓN EUROPEA, LAS GARANTÍAS SE APLICAN SEGÚN LA LEY ESTATUTARIA APLICABLE. PARA CUALQUIER RESIDENTE FUERA DE LA UNIÓN EUROPEA SE APLICA LO SIGUIENTE: EL SERVICIO SE PROPORCIONA "TAL CUAL" Y "SEGÚN DISPONIBILIDAD" PARA SU USO, SIN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TÍTULO, NO INFRACCIÓN Y LOS QUE SURJAN DEL CURSO DE NEGOCIACIÓN O USO COMERCIAL. TABLETOPIA NO GARANTIZA QUE USTED PODRÁ ACCEDER O UTILIZAR EL SERVICIO EN EL MOMENTO O UBICACIÓN QUE ELIJA; QUE EL SERVICIO SERÁ ININTERRUMPIDO O LIBRE DE ERRORES; QUE LOS DEFECTOS SERÁN CORREGIDOS; O QUE EL CLIENTE DEL JUEGO O EL SERVICIO ESTÉN LIBRES DE VIRUS U OTROS COMPONENTES DAÑINOS.

Si es residente de Australia, los beneficios que le brinda esta Garantía limitada se suman a otros derechos o recursos que pueda tener en virtud de las leyes locales relacionadas con los productos a los que se aplica la garantía. Nuestros productos vienen con garantías que no pueden excluirse de acuerdo con la Ley del Consumidor de Australia. Tiene derecho a un reemplazo o reembolso por una falla importante y una compensación por cualquier otra pérdida o daño razonablemente previsible. También tiene derecho a que se repare o se reemplace la mercancía si la mercancía no tiene una calidad aceptable y la falla no equivale a una falla importante. Las disposiciones de esta cláusula que contienen la Garantía Limitada y la cláusula que contiene la Limitación de Responsabilidad e Indemnización a continuación se aplican solo en la medida permitida por la Ley de Competencia y Consumidores de 2010 (Cth). El derecho a un reemplazo o un reembolso por una falla importante no está sujeto a la opción de TABLETOPIA.

13. Limitaciones de responsabilidad

13.1 TABLETOPIA es responsable de acuerdo con la ley estatutaria (i) en caso de incumplimiento intencional, (ii) en caso de negligencia grave, (iii) por los daños que surjan como resultado de cualquier lesión a la vida, la integridad física o la salud o (iv) bajo cualquier ley de responsabilidad del producto. La negligencia grave se refiere a una acción u omisión de descuido significativo, que demuestra un claro desprecio de los deberes básicos de uno.

13.2 Sin limitar lo anterior, usted acepta y reconoce que TABLETOPIA solo es responsable por negligencia leve en caso de incumplimiento de una obligación contractual material. Obligación contractual material significa cualquier obligación (i) que sea necesaria para el cumplimiento del Acuerdo, (ii) cuyo incumplimiento pondría en peligro el propósito del Acuerdo y (iii) el cumplimiento en el que uno puede confiar en general. En tales casos, la responsabilidad se limitará a los daños típicos y previsibles. Por negligencia leve se entiende cualquier negligencia que no sea negligencia grave.

14. Indemnización

Usted acepta indemnizar, defender y mantener seguro a TABLETOPIA de cualquier reclamo, demanda, daños u otras pérdidas, incluidos los honorarios razonables de abogados, afirmados por cualquier tercero que resulte o surja de su uso del Servicio, o cualquier incumplimiento por su parte de este Acuerdo, o de los Términos de uso específicos del Juego, sin embargo, lo anterior no se aplica si la infracción de los derechos no es atribuible a su comportamiento intencional o negligente.

15. Alteraciones

TABLETOPIA puede, de vez en cuando, cambiar o modificar este Acuerdo a medida que el Servicio, los Juegos y la ley evolucionen. En este caso, TABLETOPIA le notificará de dichos cambios o modificaciones mediante un aviso especial. Si no se opone al Acuerdo enmendado dentro de un (1)

mes después de la notificación especial, su uso continuado del Servicio significará que acepta el Acuerdo enmendado. Con el aviso especial, TABLETOPIA le recordará que su uso continuado después del vencimiento de un (1) mes después del aviso especial significa que acepta todos y cada uno de los cambios. Dichos cambios o modificaciones no afectarán a características esenciales del servicio.

16. Término y Terminación

16.1 Término

Este Acuerdo entra en vigencia a partir de la creación de una Cuenta y permanecerá en vigencia hasta por un período de tiempo razonable. En el caso de que TABLETOPIA opte por dejar de proporcionar el Servicio o un Juego, u otorgue una licencia a un tercero el derecho a proporcionar el Servicio, TABLETOPIA le notificará con una antelación mínima de tres (3) meses.

16.2 Terminación

- Tiene derecho a rescindir esto por cualquier motivo legítimo, según lo especifique la ley aplicable o la decisión judicial relevante, sujeto a notificación previa por escrito por correo a la siguiente dirección: support@tabletopia.com.

- Si no cumple con los términos contenidos en este Acuerdo y / o las Políticas del juego, TABLETOPIA le avisará de su incumplimiento. En caso de una violación grave de este Acuerdo o de las Políticas del juego, TABLETOPIA tendrá derecho a rescindir inmediatamente este Acuerdo y el Servicio sin previo aviso.

- En caso de rescisión de este Acuerdo, se revocará su derecho a acceder y jugar a los Juegos.

17. Ley que rige

Este Acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con las leyes de California, Estados Unidos de América.

18. General

18.1 Asignación. TABLETOPIA puede ceder este Acuerdo, en su totalidad o en parte, a cualquier persona o entidad en cualquier momento con o sin su consentimiento, siempre que la cesión no reduzca sus derechos en virtud de este Acuerdo. No puede ceder este Acuerdo sin el consentimiento previo por escrito de TABLETOPIA, y cualquier asignación no autorizada por su parte será nula y sin efecto.

18.2 Divisibilidad. Si se determina que alguna parte de este Acuerdo es inválida o inaplicable, esa parte se cortará y el resto de este Acuerdo tendrá plena vigencia y efecto.

18.3 Honorarios de abogados. En el caso de que cualquiera de las partes presente un litigio en relación con este Acuerdo, la parte vencedora en dicho litigio tendrá derecho a recuperar de la otra parte todos los costos razonables, honorarios de abogados y otros gastos incurridos por dicha parte prevaleciente en el litigio.

18.4 No renuncio. Nuestro incumplimiento de cualquier disposición del Acuerdo no se interpretará de ninguna manera como una renuncia presente o futura de dicha disposición, ni afectará de ninguna manera el derecho de cualquiera de las partes a hacer cumplir todas y cada una de esas disposiciones a partir de entonces. La renuncia expresa por nuestra parte de cualquier disposición, condición o requisito del Acuerdo no constituirá una renuncia a cualquier obligación futura de cumplir con dicha disposición, condición o requisito.

18.5 Fuerza mayor. TABLETOPIA no será responsable de ningún retraso o incumplimiento que resulte de causas fuera del control razonable de TABLETOPIA, como desastres naturales, intrusiones imprevistas en nuestro ciberespacio, guerra, terrorismo, disturbios, embargos, actos de autoridades civiles o militares, incendios, inundaciones o accidentes.

18.6 Remedios equitativos. Por la presente, acepta que TABLETOPIA sufriría daños irreparables si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir específicamente y, por lo tanto, acepta que tendremos derecho, sin fianza, otra garantía o prueba de daños, a recursos equitativos apropiados con respecto a las infracciones del Acuerdo, además de otros recursos que de otro modo podamos tener disponibles según las leyes aplicables.

19. Avisos

19.1 Si a TABLETOPIA. Todas las notificaciones que usted envíe en virtud de este Acuerdo se harán por escrito y estarán dirigidas a: TABLETOPIA INC. 490 POST ST. STE 526 SAN FRANCISCO, CA 94102.

19.2 Si para ti. Todos los avisos dados por TABLETOPIA en virtud de este Acuerdo se le enviarán a través de un aviso por escrito, correo electrónico o publicación de blog en el sitio web.

20. Política de reembolso

20.1 Ofrecemos una garantía total de devolución de dinero para todas las compras realizadas en nuestro sitio web. Si no está satisfecho con el producto que nos ha comprado, puede recuperar su dinero sin hacer preguntas. Eres elegible para un reembolso completo dentro de los 14 días calendario posteriores a tu compra.

20.2 Después del período de 14 días, ya no será elegible y no podrá recibir un reembolso. Alentamos a nuestros clientes a probar o reparar en las primeras dos semanas después de la compra para asegurarse de que se adapte a sus necesidades.

REGLAMENTO GENERAL DE PROTECCIÓN DE DATOS (RGDP)

¿Qué es el RGPD?

El Reglamento general de protección de datos (GDPR) es una nueva ley de privacidad europea que entrará en vigor el 25 de mayo de 2018. El GDPR reemplazará la Directiva de protección de datos de la UE y aplicará una ley única de protección de datos en toda la UE.

Las leyes de protección de datos rigen la forma en que las empresas recopilan, usan y comparten datos personales sobre las personas. Entre otras cosas, requieren que las empresas procesen los datos personales de una persona de manera justa y legal, permitan que las personas ejerzan los derechos legales con respecto a sus datos personales (por ejemplo, para acceder, corregir o eliminar sus datos personales) y garantizar que se apliquen las protecciones de seguridad adecuadas. implementado para proteger los datos personales que procesan.

Hemos tomado medidas para asegurarnos de que cumplimos con el RGPD a partir del 25 de mayo de 2018. Algunos juegos o aplicaciones disponibles en el Servicio ("Aplicaciones habilitadas para talleres") le permiten crear Contenido generado por el usuario.

¿Cuál es la función de TABLETOPIA según el RGPD?

Actuamos como un controlador de datos bajo GDPR para la información del cliente de la UE que recopilamos para brindar nuestros servicios y brindar atención oportuna al cliente. Esta información del cliente puede incluir cosas como el nombre del cliente, información de contacto y de facturación.

¿Qué datos personales recopila TABLETOPIA?

Almacenamos datos que los clientes nos han facilitado voluntariamente. Por ejemplo, recopilamos y almacenamos información de contacto, como el nombre y la dirección de correo electrónico, cuando los clientes se registran en nuestros productos y servicios o buscan ayuda. También podemos recopilar otra información de identificación de nuestros clientes, como direcciones IP.

Para obtener más detalles sobre la información que recopilamos, visite nuestra Política de privacidad.

¿Cómo elimino mis datos personales?

Para ejercer su derecho de cancelación o su deseo de darse de baja, puede eliminar su cuenta de TABLETOPIA en cualquier momento. Esto eliminará nuestro registro de su dirección de correo electrónico, nombre y todos los demás datos personales, incluidos todos sus juegos y objetos asociados con la cuenta. Esta acción es inmediata e irreversible.

Para eliminar su cuenta y todos los datos personales, abra Perfil-> Administrar cuenta -> Eliminar cuenta.

¿Cómo accedo y exporto mis datos personales?

Para exportar sus datos personales desde TABLETOPIA, siga Perfil-> Administrar cuenta -> Exportar cuenta.

Información del contacto

Las preguntas e inquietudes se pueden enviar por correo electrónico a support@tabletopia.com.

Tabletopia Corp.
8 The Green
Suite #10987
Dover, DE 19901

To whom it may concern

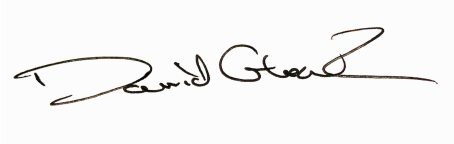
This is to certify that Tabletopia Corp. will provide the following services through its white label account. This account is capable of and exclusively features:

- Unlimited number of accounts
- Play unlimited internal games in private or public events
- Premium Support
- Unlimited number of events
- Create internal training/education games for use in your events
- Full admin access to your account(s)

In addition, Tabletopia Corp. will provide a stable and feature growth platform for the duration of our working relationship through the constant service of:

- New Features over time
- Secure Cloud Service growth

Please do contact me if you need any further information.



Regards
David Glock

FACULTAD ECONOMÍA Y NEGOCIOS UNIVERSIDAD DE CHILE

Carmen Riquelme Robledo <cariquel@fen.uchile.cl>

Re: Uploading a public board game to Tabletopia

1 mensaje

Jose Joaquin Fernandez Chicharro <josferna@fen.uchile.cl> 9 de diciembre de 2021, 12:42
Para: Carmen Riquelme Robledo <cariquel@fen.uchile.cl>
Cc: Nancy Millán Fuentes <nmillan@fen.uchile.cl>, Katherinne Acuña Sepúlveda <katherinea@fen.uchile.cl>, Boris Eduardo Pasten Henriquez <boris.pasten@ug.uchile.cl>

Carmen,

Acá la información respecto a protección de la data de las personas: https://tabletopia.com/pages/gdpr

Saludos

El jue, 9 dic 2021 a las 12:38, Jose Joaquin Fernandez Chicharro (<josferna@fen.uchile.cl>) escribió:

> Estimada Carmen,
>
> Te reenvío información respecto a los términos y condiciones de Tabletopia.
>
> Saludos,
> Joaquín
>
> ---------- Forwarded message ---------
> De: **David Glock** <david@tabletopia.com>
> Date: jue, 29 jul 2021 a las 1:20
> Subject: Fwd: Uploading a public board game to Tabletopia
> To: <josferna@fen.uchile.cl>
>
> Hello Jose
>
> Thanks for getting in touch.
>
> We do have an extensive terms & conditions on-site, linked here: https://tabletopia.com/pages/terms-of-use
>
> But I can summarise the extent of Tabletopia's terms in relation to copyright and privacy as follows. We do not own your game, you do. By uploading the game to our service you are granting us permission to use said digital copy on the system to allow other players to play the game. We will, from time to time, use screenshots of all of our catalogue of games (potentially yours also) in promotional media - news updates, blog reports, video updates etc. But in essence your game belongs to you. Our users never have direct access to your source game asset files. If at any point you wish to remove the game just let us know and it will be deleted, not archived, permanently deleted!
>
> Hopefully this is clear, but do let me know if you have anything further to ask and I'll happily assist.
>
> Thanks,
> David Glock
> Education and B2B Onboarding
>
> Tabletopia quick intro!
>
> > ---------- Forwarded message ---------
> > From: **Jose Joaquin Fernandez Chicharro** <josferna@fen.uchile.cl>
> > Date: Wed, 28 Jul 2021 at 12:02 AM
> > Subject: Uploading a public board game to Tabletopia
> > To: <info@tabletopia.com>
> >
> > Dear Tabletopia staff,

> The University of Chile and the Central Bank of Chile have signed an MoU to digitalize the board game "Economicamente" (https://www.centralentuvida.cl/participa/juego-economicamente).
>
> So, I was wondering if Tabletopia could be a good suit for that purpose taking into consideration that the Chilean Central Bank has deep requirements regarding copyright and privacy concerns.
>
> I would appreciate it if we can have a call and answer all the legal doubts that we have.
>
> Thanks for your time and consideration.
>
> Kind regards,
> Joaquín
> --
> Cheers,
> Ivan
> PR & Marketing Lead
> www.tabletopia.com
> https://twitter.com/TabletopiaGames
> https://www.facebook.com/TabletopiaGames/

DECLARACIÓN JURADA SIMPLE

PERSONA JURÍDICA

Santiago, 22 de noviembre de 2021

Señor
Decano
Facultad Economía y Negocios
Universidad de Chile
Presente

NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA EMPRESA
David Glock

PASSAPORTE	ESTADO CIVIL	PROFESIÓN U OFICIO
83-0305230	Casado	Director de Educación y B2B

DOMICILIO
Russia, Kazan, Pereulok 7, 420113

En representación de la empresa:

RAZÓN SOCIAL (Y NOMBRE DE FANTASÍA, EN CASO DE CORRESPONDER)
Tabletopia Corp

CORREO ELECTRÓNICO CONTACTO EMPRESA	RUT EMPRESA
Info@tabletopia.com	

DOMICILIO EMPRESA	TELÉFONO EMPRESA
8 The Green. Suite #10987. Dover, DE 19901	+1 305 548 84 07

NOMBRE DE CONTRAPARTE PARA EFECTOS DE ESTA LICITACIÓN	TELÉFONO	CORREO ELECTRÓNICO

1.- Declaro bajo juramento que la empresa que represento no incurre en ninguna de las prohibiciones previstas en el artículo 4° de la Ley Nº 19.886, esto es:

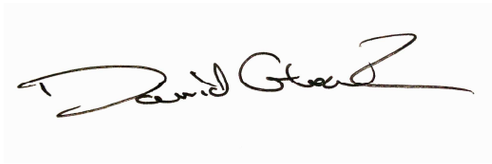
a) Que esta persona jurídica no ha sido condenada por prácticas antisindicales o infracción a los derechos fundamentales del trabajador, o por delitos concursales establecidos en los artículos 463 y siguientes del Código Penal, dentro de los 2 años anteriores.
b) Que esta persona jurídica no es o no tiene, entre sus socios, miembros o directores a una o más personas que presten servicios al Estado como funcionarios directivos de la Facultad de Economía y Negocios, hasta el nivel de Jefe de Unidad, ni con personas unidas a ellos por los vínculos de parentesco descritos en la letra b) del artículo 54 de la Ley Nº 18.575, Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado, ni con sociedades de personas de las que aquéllos o éstas formen parte, ni con sociedades comanditas por acciones o anónimas cerradas en que aquéllos o éstas sean accionistas, ni con sociedades anónimas abiertas en que aquéllos o éstas sean dueños de acciones que representen el 10% o más del capital, ni con los gerentes, administradores, representantes o directores de cualquiera de las sociedades antedichas.
c) Que esta persona jurídica no ha sido condenada por delitos concursales establecidos en el Código Penal dentro de los dos años anteriores a la fecha de presentación de las ofertas, de conformidad con lo previsto en la parte final del inciso primero del artículo 4° de la Ley N° 19.886, modificado por el artículo 401 de la Ley N° 20.720.

2.- Declaro bajo juramento que la empresa que represento no incurre en lo dispuesto en el artículo 26 letra d) del Decreto Ley N°211 de 1973, esto es:

a) Que esta persona jurídica no ha sido condenada por el Tribunal de Defensa de la Libre Competencia.

3.- Declaro bajo juramento que esta persona jurídica no ha sido condenada con la pena de prohibición de celebrar actos y contratos con organismos del Estado, por los delitos mencionados en la Ley N°20.393.

4.- Declaro bajo juramento haber analizado las condiciones para la contratación de Desarrollo digitalización juego y estar conforme con éstas y con todas las condiciones y exigencias en ellas establecidas.



_____

FIRMA

NOTA:

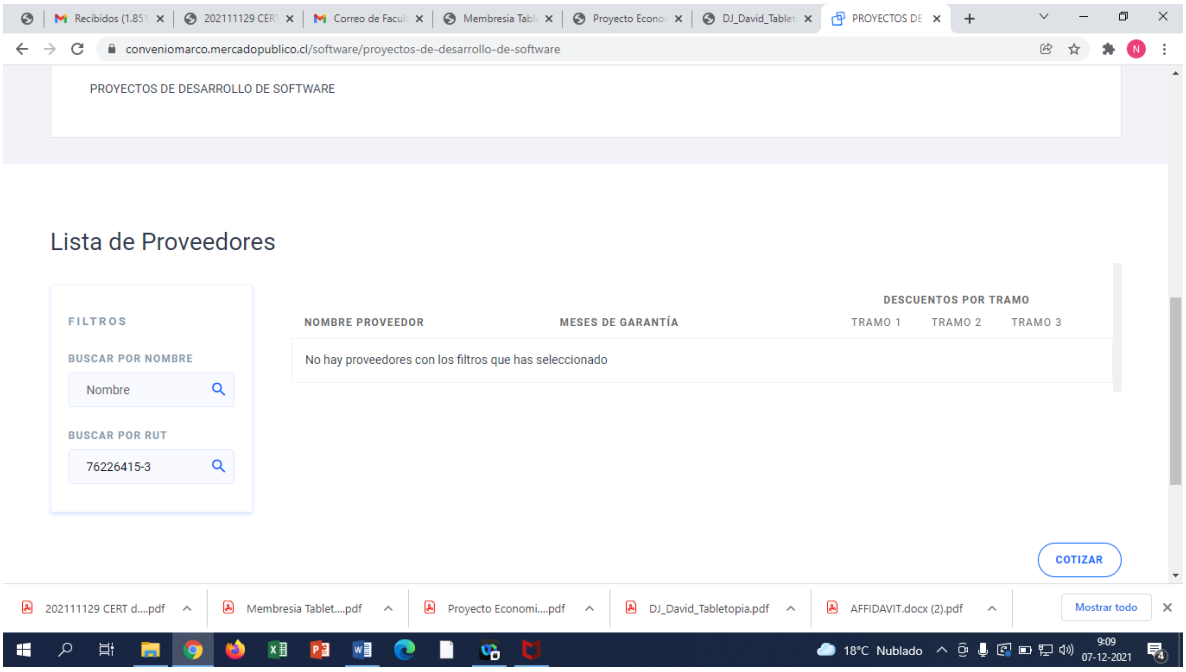
-Este formato no podrá ser modificado en su forma ni contenido, caso contrario, no será considerado en la evaluación de la oferta, teniéndose como no presentado.

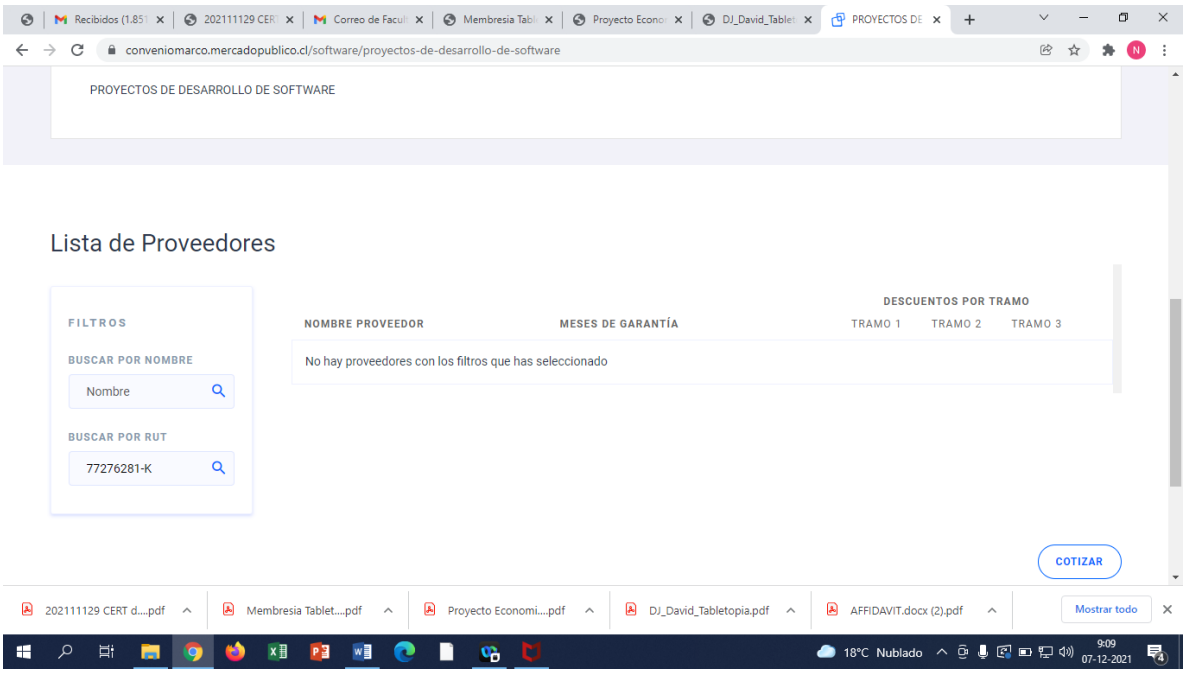
-Si son dos o más los representantes legales se deberá indicar los datos de cada uno de ellos conforme a lo señalado en el cuadro precedente.

Santiago, noviembre de 2021

CERTIFICADO

Por medio del presente documento, se certifica que, efectuada la búsqueda en la tienda electrónica de Mercado Publico, no se encontraron resultados para la contratación de Servicio Digitalización juego. Para mayor conocimiento, se adjuntan pantallazos extraído del sistema





Katherinne Acuña S.
Coordinada Administrativa
Departamento de Economía

Maria Magdalena Gandolfo Gandolfo

Firmado digitalmente por Maria Magdalena Gandolfo Gandolfo
Fecha: 2021.12.29 09:41:32 -05'00'

MAT: APRUEBA CONVENIO DE COLABORACIÓN ENTRE LA FACULTAD DE ECONOMÍA Y NEGOCIOS DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE Y EL BANCO CENTRAL DE CHILE.

RESOLUCIÓN EXENTA N° 612.21

SANTIAGO, 10 de diciembre de 2021.

VISTOS:

Lo dispuesto en la Ley 21.094, sobre Universidades Estatales; en el DFL Nº1/19653, del Ministerio Secretaria General de la Presidencia que fija el texto refundido, coordinado y sistematizado de la Ley Nº18.575, Orgánica Constitucional de Bases Generales de la Administración del Estado; en la Ley N° 19.880, que establece bases de los procedimientos administrativos que rigen los actos de los órganos de la Administración del Estado; en el DFL Nº 3 de 2006, que aprueba el texto Refundido, Coordinado y Sistematizado del DFL N° 153 de 1981, que establece los Estatutos de la Universidad de Chile, ambos del Ministerio de Educación; en el D.U. N° 906 de 2009, que establece el Reglamento General de Facultades; en el D.U N° 666 de 2021, que aprueba el presupuesto correspondiente al año 2021, de la Universidad de Chile; los Decretos TRA N°s 309/15/2021; 309/1699/2018 y 309/1471/2018; las Resoluciones N° 7 de 2019 y N° 16 de 2020, ambas de la Contraloría General de la República; y en las atribuciones que me otorga el cargo de Decano de la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile.

CONSIDERANDO:

1. Que, con fecha 23 de junio de 2021, la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile y el Banco Central de Chile, suscribieron un Convenio de Colaboración para el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera dirigidos especialmente a estudiantes y docentes de establecimientos escolares del país, en particular, a través de la digitalización del juego “Económicamente”.

2. Que, atendido a que el convenio que por este acto se aprueba no precisa ni establece compromisos financieros para la Universidad, no se requiere visación previa por parte de la de la Vicerrectoría de Asuntos Económicos y Gestión Institucional.

3. Que, la Facultad de Economía y Negocios cuenta con la disponibilidad de recursos técnicos y humanos para cumplir con las obligaciones que contrae mediante el Convenio de Colaboración que por este acto se aprueba.

RESUELVO:

1.- APRUÉBESE el Convenio de Colaboración suscrito con fecha 23 de junio de 2021, entre la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile y el Banco Central de Chile. El texto que por este acto se aprueba, se entiende formar parte de la presente Resolución y se reproduce a continuación:

"En Santiago, a 23 de junio de 2021, entre el Banco Central de Chile, RUT N° 97.029.000-1, representado por su Gerente General Interino don Juan Pablo Araya Marco, domiciliado en Agustinas N° 1180, comuna de Santiago, en adelante, indistintamente, "el Banco", y la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile, RUT N°60.910.000-1, representada por su Decano don José Fernando De Gregorio Rebeco, ambos domiciliados en Diagonal Paraguay N°205, Edificio corporativo Z, piso 4, comuna de Santiago, en adelante indistintamente "la FEN", y en conjunto las "Partes", vienen en suscribir el siguiente convenio de colaboración:

PRIMERO: Antecedentes

La Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile tiene como misión el desarrollo integral de líderes competentes, con sólidos conocimientos y habilidades en las Ciencias Económicas, Empresariales, el Control de Gestión y Sistemas de Información, a través de sus carreras de pregrado, los programas de postgrado y ejecutivo; formar jóvenes con los conocimientos y herramientas necesarias para ser capaces de sobresalir, tanto en Chile como en el extranjero, y capaces de crear y generar nuevos conocimientos, relevantes para el crecimiento, desarrollo y mejoramiento de nuestro país y de sus conciudadanos que sean capaces de ayudar al desarrollo y competitividad del país y la región latinoamericana, en un ambiente de rigor académico, excelencia y diversidad intelectual.

Con el objetivo de desarrollar e implementar una estrategia de mediano plazo en temas de capacitación y alfabetización financiera, la FEN se encuentra trabajando en innovaciones educativas que permitan que los estudiantes de establecimientos escolares aprendan y adquieran mejores conductas y actitudes en materia financiera.

Por su parte, el Banco en su condición de organismo autónomo y de carácter técnico de rango constitucional, tiene por objeto velar por la estabilidad de la moneda y el normal funcionamiento de los pagos internos y externos, contando para ello con las funciones y atribuciones definidas en su Ley Orgánica Constitucional.

Con el objetivo de promover y facilitar la comprensión de su quehacer, el Banco ha implementado iniciativas y actividades con sus distintos grupos de interés y la comunidad, comprendiendo entre otros su programa de educación financiera "Central en tu Vida" dirigido, principalmente, a estudiantes y docentes de enseñanza media de nuestro país.
En el marco de dicho programa el Banco elaboró el juego de mesa denominado "Económicamente" que tiene por objetivo dar a conocer, de manera entretenida y dinámica, el rol del Banco en el panorama económico del país y, asimismo, acercar a los jóvenes de manera simple a la toma de decisiones financieras relativas al ahorro, el crédito y las inversiones. Esta herramienta de aprendizaje fue construida para que los escolares de enseñanza media puedan comprender contenidos complejos y abstractos de una manera lúdica. Hasta la fecha, este juego

ha sido entregado a los establecimientos escolares que realizan visitas educativas en el Banco Central de Chile y a los docentes que han aprobado el curso de educación financiera La Ciudad de las Oportunidades, con el propósito de que lo utilicen con sus alumnos para aprender de estas materias.

Conforme al principio de colaboración y coordinación que debe caracterizar las relaciones entre los distintos organismos que desarrollan funciones públicas, el Banco y la FEN han estimado pertinente celebrar el presente convenio de colaboración con el objetivo de favorecer las instancias de cooperación para el desarrollo de actividades que permitan a los estudiantes de educación media mejorar su comprensión de los productos, conceptos y contextos económicos y financieros.

SEGUNDO: Objeto

Por el presente convenio las partes acuerdan, en el marco de sus competencias, realizar un trabajo colaborativo para el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera dirigidos especialmente a estudiantes y docentes de establecimientos escolares del país, en particular, a través de la digitalización del juego "Económicamente" del Banco.

Lo anterior, con el propósito de relevar la importancia de promover la toma de decisiones financieras responsables e informadas que permitan resguardar el bienestar y calidad de vida de las personas y la comunidad.

TERCERO: Compromisos de las partes

Para el cumplimiento del objeto del convenio, las partes acuerdan desarrollar en la medida de sus posibilidades, las siguientes actividades:

La FEN se compromete a:

a) Desarrollar la digitalización del juego "Económicamente", definiendo el proveedor que será contratado para el servicio de digitalización y subirlo en la plataforma, dejándolo apto para su uso.

b) Coordinar en conjunto con el Banco un concurso escolar basado en el juego "Económicamente" a implementarse durante el primer semestre de 2022.

c) Elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa u otros medios a definir.
d) Cualquier otra actividad que, mutuamente convenida por las partes, les pueda beneficiar.

Por su parte el Banco se compromete a:

a) Facilitar las gráficas del juego "Económicamente" (tablero, instrucciones, cartas, entre otros).

b) Colaborar y participar en el proceso de digitalización del juego "Económicamente".

c) Diseñar y facilitar nuevas actividades educativas o adaptar iniciativas para incorporarse en la aplicación de educación financiera.

d) Coordinar en conjunto con la FEN un concurso escolar basado en el juego "Económicamente".

e) Elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa u otros medios a definir.

f) Cualquier otra actividad que, mutuamente convenida por las partes, les pueda beneficiar.

CUARTO: Uso de la información

Las partes acuerdan que la información proporcionada y/o recibida en virtud del presente convenio sólo podrá ser utilizada para dar cumplimiento a los fines propios del mismo, por lo que, adoptarán todas las medidas de seguridad, tanto administrativas como tecnológicas, tendientes a impedir que otras personas o entidades no autorizadas la ocupen indebidamente.

QUINTO: Propiedad intelectual

Los derechos de propiedad intelectual de la versión digital del juego "Económicamente" y de la información elaborada para su desarrollo en cualquier formato (impresos, disco compacto, videos, páginas web, entre otros), pertenecerá exclusivamente al Banco, no pudiendo en consecuencia la FEN reclamar derecho alguno sobre los mismos, ni divulgarlos, total o parcialmente, sin la autorización expresa del Banco.

Sin perjuicio de lo anterior, el Banco autoriza a la FEN el uso de la versión digital del juego Económicamente para ser incorporado en plataformas educacionales propias para programas de educación financiera.

Los derechos de propiedad intelectual de cualquier otro producto y/o documento producidos en conjunto por la FEN y el Banco, pertenecerán a ambas partes, pudiendo éstas usarlas libremente o difundirlas, de acuerdo con las disposiciones y limitaciones establecidas en la ley y citando sus autores, con la debida comunicación y autorización de la otra parte para dichos efectos.

SEXTO: Coordinadores

Para el óptimo funcionamiento del presente convenio de colaboración, las partes designarán coordinadores, cuyos nombramientos, o cualquier modificación a estos, serán comunicados a la otra entidad en un plazo no superior a 10 días hábiles desde el nombramiento y/o modificación correspondiente.

Por parte de la FEN asumirá el rol de coordinador don Jaime Ruiz-Tagle, Director del Departamento de Economía.

Por parte del Banco asumirá el rol de coordinadora doña Paula Bustos Muñoz, encargada de Educación Financiera de la Gerencia de Asuntos Públicos.

SÉPTIMO: Vigencia y duración

El presente Convenio entrará en vigor a contar de la fecha en que se encuentre totalmente tramitado el último acto administrativo o autorización respectiva que se requieren para su aprobación.

La duración del presente Convenio será indefinida, salvo que alguna de las partes quisiera ponerle termino anticipado al mismo, aviso que se comunicará de manera escrita a la otra con una anticipación de a lo menos treinta (30) días corridos a la fecha de término solicitada, lo cual se entenderá notificado una vez recepcionado por la FEN o el Banco, según corresponda.

OCTAVO: Gratuidad

Se deja constancia que el presente convenio tendrá el carácter de gratuito por lo que cada parte soportará los costos en que deba incurrir para su ejecución y desarrollo.

NOVENO: Modificaciones al Convenio

Toda modificación del presente Convenio deberá realizarse por escrito y suscrito en común acuerdo entre ambas partes.

DÉCIMO: Domicilio y Jurisdicción

Para todos los efectos derivados del presente convenio las partes fijan su domicilio en la ciudad de Santiago y se someten a la jurisdicción de sus tribunales de justicia.

DÉCIMO PRIMERO: Personerías

La personería de don José De Gregorio Rebeco para para actuar en nombre y representación de la Facultad consta en el Decreto TRA N° 309/1471/2018, en relación con el Decreto Universitario N° 906 de 27 de febrero de 2009 y con el DFL Nº 3 de 2006, que aprueba el texto Refundido, Coordinado y Sistematizado del DFL N° 153 de 1981, que establece los Estatutos de la Universidad de Chile, ambos del Ministerio de Educación.

La personería de don Juan Pablo Araya Marco para representar al Banco, consta en escritura pública de fecha 9 de junio de 2021, otorgada en la Notaria de Santiago de don Álvaro González Salinas, que las partes declaran conocer.

DÉCIMO TERCERO: Ejemplares

El presente instrumento se extiende y suscribe en dos (2) ejemplares de idéntico tenor y fecha, quedando uno (1) en poder de cada parte"

Fdo.: Por don José De Gregorio, en representación de La Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile, y por don Juan Pablo Araya Marco, en representación del Banco Central de Chile.

2.- IMPÚTESE el ingreso correspondiente al Título Ingresos, Subtítulo 1, ítem 1.1 del presupuesto universitario vigente.

Anótese, comuníquese y regístrese.

Enrique Francisco Manzur Mobarec
Firmado digitalmente por Enrique Francisco Manzur Mobarec
Fecha: 2021.12.14 08:56:54 -03'00'

ENRIQUE MANZUR MOBAREC
Vicedecano

JOSE FERNANDO DE GREGORIO REBECO
Firmado digitalmente por JOSE FERNANDO DE GREGORIO REBECO
Fecha: 2021.12.15 14:55:28 -03'00'

JOSÉ DE GREGORIO
Decano

Pedro Antonio Carrizo Polanco
Firmado digitalmente por Pedro Antonio Carrizo Polanco
Fecha: 2021.12.13 19:10:15 -03'00'

PEDRO CARRIZO POLANCO
Director Económico y Administrativo

XCN / VRN / IPB
Distribución:
1. Contraloría Universitaria
2. Decanato FEN (c.i.)
3. Archivo Unidad Jurídica

CONVENIO DE COLABORACIÓN

ENTRE

BANCO CENTRAL DE CHILE

Y

FACULTAD DE ECONOMÍA Y NEGOCIOS UNIVERSIDAD DE CHILE

En Santiago, a 23 de junio de 2021, entre el Banco Central de Chile, RUT N° 97.029.000-1, representado por su Gerente General Interino don Juan Pablo Araya Marco, domiciliado en Agustinas N° 1180, comuna de Santiago, en adelante, indistintamente, "el Banco", y la Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile, RUT N°60.910.000-1, representada por su Decano don José Fernando De Gregorio Rebeco, ambos domiciliados en Diagonal Paraguay N°205, Edificio corporativo Z, piso 4, comuna de Santiago, en adelante indistintamente "la FEN", y en conjunto las "Partes", vienen en suscribir el siguiente convenio de colaboración:

PRIMERO: Antecedentes

La Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile tiene como misión el desarrollo integral de líderes competentes, con sólidos conocimientos y habilidades en las Ciencias Económicas, Empresariales, el Control de Gestión y Sistemas de Información, a través de sus carreras de pregrado, los programas de postgrado y ejecutivo; formar jóvenes con los conocimientos y herramientas necesarias para ser capaces de sobresalir, tanto en Chile como en el extranjero, y capaces de crear y generar nuevos conocimientos, relevantes para el crecimiento, desarrollo y mejoramiento de nuestro país y de sus conciudadanos que sean capaces de ayudar al desarrollo y competitividad del país y la región latinoamericana, en un ambiente de rigor académico, excelencia y diversidad intelectual.

Con el objetivo de desarrollar e implementar una estrategia de mediano plazo en temas de capacitación y alfabetización financiera, la FEN se encuentra trabajando en innovaciones educativas que permitan que los estudiantes de establecimientos escolares aprendan y adquieran mejores conductas y actitudes en materia financiera.

Por su parte, el Banco en su condición de organismo autónomo y de carácter técnico de rango constitucional, tiene por objeto velar por la estabilidad de la moneda y el normal funcionamiento de los pagos internos y externos, contando para ello con las funciones y atribuciones definidas en su Ley Orgánica Constitucional.

Con el objetivo de promover y facilitar la comprensión de su quehacer, el Banco ha implementado iniciativas y actividades con sus distintos grupos de interés y la comunidad, comprendiendo entre otros su programa de educación financiera "Central en tu Vida" dirigido, principalmente, a estudiantes y docentes de enseñanza media de nuestro país.

En el marco de dicho programa el Banco elaboró el juego de mesa denominado "Económicamente" que tiene por objetivo dar a conocer, de manera entretenida y dinámica, el rol del Banco en el panorama económico del país y, asimismo, acercar a los jóvenes de manera simple a la toma de decisiones financieras relativas al ahorro, el crédito y las inversiones. Esta herramienta de aprendizaje fue construida para que los escolares de enseñanza media puedan comprender contenidos complejos y abstractos de una manera lúdica. Hasta la fecha, este juego ha sido entregado a los establecimientos escolares que realizan visitas educativas en el Banco Central de Chile y a los docentes que han aprobado el curso de educación financiera La Ciudad de las Oportunidades, con el propósito de que lo utilicen con sus alumnos para aprender de estas materias.

Conforme al principio de colaboración y coordinación que debe caracterizar las relaciones entre los distintos organismos que desarrollan funciones públicas, el Banco y la FEN han estimado pertinente celebrar el presente convenio de colaboración con el objetivo de favorecer las instancias de cooperación para el desarrollo de actividades que permitan a los estudiantes de educación media mejorar su comprensión de los productos, conceptos y contextos económicos y financieros.

SEGUNDO: Objeto

Por el presente convenio las partes acuerdan, en el marco de sus competencias, realizar un trabajo colaborativo para el diseño, desarrollo, implementación y difusión de actividades y recursos pedagógicos sobre educación económica y financiera dirigidos especialmente a estudiantes y docentes de establecimientos escolares del país, en particular, a través de la digitalización del juego "Económicamente" del Banco.

Lo anterior, con el propósito de relevar la importancia de promover la toma de decisiones financieras responsables e informadas que permitan resguardar el bienestar y calidad de vida de las personas y la comunidad.

TERCERO: Compromisos de las partes

Para el cumplimiento del objeto del convenio, las partes acuerdan desarrollar en la medida de sus posibilidades, las siguientes actividades:

La FEN se compromete a:

a) Desarrollar la digitalización del juego "Económicamente", definiendo el proveedor que será contratado para el servicio de digitalización y subirlo en la plataforma, dejándolo apto para su uso.

b) Coordinar en conjunto con el Banco un concurso escolar basado en el juego "Económicamente" a implementarse durante el primer semestre de 2022.

c) Elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa u otros medios a definir.

d) Cualquier otra actividad que, mutuamente convenida por las partes, les pueda beneficiar.

Por su parte el Banco se compromete a:

a) Facilitar las gráficas del juego "Económicamente" (tablero, instrucciones, cartas, entre otros).

b) Colaborar y participar en el proceso de digitalización del juego "Económicamente".

c) Diseñar y facilitar nuevas actividades educativas o adaptar iniciativas para incorporarse en la aplicación de educación financiera.

d) Coordinar en conjunto con la FEN un concurso escolar basado en el juego "Económicamente".

e) Elaborar contenidos económicos y financieros para actividades, materiales o recursos pedagógicos que se elaboren en conjunto, así como para difundir en sitio web, redes sociales, newsletters, gestión de prensa u otros medios a definir.

f) Cualquier otra actividad que, mutuamente convenida por las partes, les pueda beneficiar.

CUARTO: Uso de la información

Las partes acuerdan que la información proporcionada y/o recibida en virtud del presente convenio sólo podrá ser utilizada para dar cumplimiento a los fines propios del mismo, por lo que, adoptarán todas las medidas de seguridad, tanto administrativas como tecnológicas, tendientes a impedir que otras personas o entidades no autorizadas la ocupen indebidamente.

QUINTO: Propiedad intelectual

Los derechos de propiedad intelectual de la versión digital del juego "Económicamente" y de la información elaborada para su desarrollo en cualquier formato (impresos, disco compacto, videos, páginas web, entre otros), pertenecerá exclusivamente al Banco, no pudiendo en consecuencia la FEN reclamar derecho alguno sobre los mismos, ni divulgarlos, total o parcialmente, sin la autorización expresa del Banco.

Sin perjuicio de lo anterior, el Banco autoriza a la FEN el uso de la versión digital del juego Económicamente para ser incorporado en plataformas educacionales propias para programas de educación financiera.

Los derechos de propiedad intelectual de cualquier otro producto y/o documento producidos en conjunto por la FEN y el Banco, pertenecerán a ambas partes, pudiendo éstas usarlas libremente o difundirlas, de acuerdo con las disposiciones y limitaciones establecidas en la ley y citando sus autores, con la debida comunicación y autorización de la otra parte para dichos efectos.

SEXTO: Coordinadores

Para el óptimo funcionamiento del presente convenio de colaboración, las partes designarán coordinadores, cuyos nombramientos, o cualquier modificación a estos, serán comunicados a la otra entidad en un plazo no superior a 10 días hábiles desde el nombramiento y/o modificación correspondiente.

Por parte de la FEN asumirá el rol de coordinador don Jaime Ruiz-Tagle, Director del Departamento de Economía.

Por parte del Banco asumirá el rol de coordinadora doña Paula Bustos Muñoz, encargada de Educación Financiera de la Gerencia de Asuntos Públicos.

SÉPTIMO: Vigencia y duración

El presente Convenio entrará en vigor a contar de la fecha en que se encuentre totalmente tramitado el último acto administrativo o autorización respectiva que se requieren para su aprobación.

La duración del presente Convenio será indefinida, salvo que alguna de las partes quisiera ponerle termino anticipado al mismo, aviso que se comunicará de manera escrita a la otra con una anticipación de a lo menos treinta (30) días corridos a la fecha de término solicitada, lo cual se entenderá notificado una vez recepcionado por la FEN o el Banco, según corresponda.

OCTAVO: Gratuidad

Se deja constancia que el presente convenio tendrá el carácter de gratuito por lo que cada parte soportará los costos en que deba incurrir para su ejecución y desarrollo.

NOVENO: Modificaciones al Convenio

Toda modificación del presente Convenio deberá realizarse por escrito y suscrito en común acuerdo entre ambas partes.

DÉCIMO: Domicilio y Jurisdicción

Para todos los efectos derivados del presente convenio las partes fijan su domicilio en la ciudad de Santiago y se someten a la jurisdicción de sus tribunales de justicia.

DÉCIMO PRIMERO: Personerías

La personería de don José De Gregorio Rebeco para para actuar en nombre y representación de la Facultad consta en el Decreto TRA N° 309/1471/2018, en relación con el Decreto Universitario N° 906 de 27 de febrero de 2009 y con el DFL Nº 3 de 2006, que aprueba el texto Refundido, Coordinado y Sistematizado del DFL N° 153 de 1981, que establece los Estatutos de la Universidad de Chile, ambos del Ministerio de Educación.

La personería de don Juan Pablo Araya Marco para representar al Banco, consta en escritura pública de fecha 9 de junio de 2021, otorgada en la Notaria de Santiago de don Álvaro González Salinas, que las partes declaran conocer.

DÉCIMO TERCERO: Ejemplares

El presente instrumento se extiende y suscribe en dos (2) ejemplares de idéntico tenor y fecha, quedando uno (1) en poder de cada parte.

JUAN PABLO ARAYA MARCO
Gerente General Interino
Banco Central de Chile

JOSE FERNANDO DE GREGORIO REBECO
Firmado digitalmente por JOSE FERNANDO DE GREGORIO REBECO
Fecha: 2021.06.29 16:24:18 -04'00'

JOSÉ DE GREGORIO
Decano
Facultad de Economía y Negocios
Universidad de Chile

Notaria Santiago Alvaro David González Salinas

Certifico que el presente documento electrónico es copia fiel e íntegra de REDUCCION A ESCRITURA PUBLICA CERTIFICADO BANCO CENTRAL DE CHILE otorgado el 09 de Junio de 2021 reproducido en las siguientes páginas.

Notaria Santiago Alvaro David González Salinas.-

Agustinas 1070, 2 piso.-

Repertorio Nº: 23535 - 2021.-

Santiago, 10 de Junio de 2021.-

723456915232

www.fojas.cl

Emito el presente documento con firma electrónica avanzada (ley No19.799, de 2002), conforme al procedimiento establecido por Auto Acordado de 13/10/2006 de la Excma. Corte Suprema.-

Certificado Nº 723456915232.- Verifique validez en www.fojas.cl.-

CUR Nº: F4808-723456915232.-

ALVARO DAVID GONZALEZ SALINAS

Digitally signed by ALVARO DAVID GONZALEZ SALINAS
Date: 2021.06.10 13:25:46 -04:00
Reason: Notario Alvaro David Gonzalez Salinas
Location: Santiago - Chile

ALVARO GONZALEZ SALINAS
NOTARIO PUBLICO
Agustinas N°1070, 2° Piso
Santiago

REPERTORIO N° 23.535-2021 **rof/ema**

OT. 49137

1 cp./ digital

REDUCCION A ESCRITURA PUBLICA

CERTIFICADO

ACUERDO N° 2396-01- 210513

BANCO CENTRAL DE CHILE

EN SANTIAGO, REPUBLICA DE CHILE, a nueve de Junio del año dos mil veintiuno, ante mí, **ALVARO GONZALEZ SALINAS**, chileno, abogado, Notario Público Titular de la Cuadragésima Segunda Notaría de Santiago, con oficio en calle Agustinas número mil setenta, segundo piso, Santiago, comparece: don **MAURICIO ANDRÉS ÁLVAREZ MONTTI**, chileno, casado, abogado, cédula nacional de identidad número trece millones cuatrocientos diez mil setecientos veintitrés guión cinco, domiciliado en esta ciudad, calle Agustinas número mil ciento ochenta, comuna de Santiago; el compareciente mayor de edad, quien acredita su identidad con la cédula mencionada, y expone: Que en su calidad de Ministro de Fe Subrogante del Banco Central de Chile, de conformidad con lo señalado en el Acuerdo número mil ochocientos setenta y uno e guión cero uno, de fecha cinco de diciembre de dos mil catorce, acuerdo que no se inserta por ser conocido por el Notario autorizante, y en uso de sus facultades, solicita reducir a escritura pública el

Pag: 2/5
Certificado Nº 723456915232 Verifique validez en http://www.fojas.cl

ALVARO GONZALEZ SALINAS 42° NOTARIA SANTIAGO R.E.M.A. NOTARIO

siguiente documento: "Secretaría General. **CERTIFICADO** ACUERDO NÚMERO DOS TRES NUEVE SEIS GUIÓN CERO UNO GUIÓN DOS UNO CERO CINCO UNO TRES. El Ministro de Fe de las actuaciones del Consejo y del Banco Central de Chile que suscribe, conforme lo dispone el número seis del Artículo dieciocho del ARTÍCULO PRIMERO de la Ley número dieciocho mil ochocientos cuarenta, certifica que el Consejo, en Sesión número dos mil trescientos veinticuatro, celebrada el diecisiete de julio de dos mil, acordó lo siguiente: Uno. Aceptar la renuncia presentada al Banco Central de Chile por el Gerente General señor Alejandro Zurbuchen Silva, la que se hará efectiva a partir del día dieciséis de junio de dos mil veintiuno y, consecuentemente, el término en esa fecha de su contrato de trabajo por aplicación de lo dispuesto en el numeral dos del artículo ciento cincuenta y nueve del Código del Trabajo. Dos. Revocar, a contar del dieciséis de junio de dos mil veintiuno el poder como Apoderado General A otorgado al señor Zurbuchen Silva que consta en la escritura pública de fecha nueve de agosto de dos mil seis, otorgada en la Notaría de Santiago de don Pedro Reveco Hormazábal. Tres. Designar a contar de la misma fecha, en carácter de Gerente General interino, al señor Juan Pablo Araya Marco. Cuatro. Dejar constancia que mientras se encuentre desempeñando el referido cargo, el señor Araya Marco percibirá una asignación de interinato en los términos consignados en el numeral seis del Título Dos del Reglamento de Personal. Cinco. Conferir poder como Apoderado General del Banco al señor Araya Marco, a contar de la fecha de su designación en el cargo de Gerente General interino, para que lo ejerza de la forma y con las facultades que para dicha clase de apoderados establece el Sistema de Poderes del Banco Central de Chile, el que fue reducido a escritura pública el dieciséis de diciembre de dos mil quince en la Notaría Pública de Santiago de don Hernán Cuadra Gazmuri. JUAN PABLO ARAYA MARCO Ministro de Fe. Santiago, diecisiete de julio de dos mil veinte". Conforme. En comprobante y previa lectura, el compareciente se ratifica y firma. Se deja constancia que la

Certificado
723456915232
Verifique validez
http://www.fojas.

presente escritura se encuentra anotada en el Libro de Repertorio de Instrumentos Públicos de esta Notaria con esta misma fecha. Se da copia. Doy Fe.-

MAURICIO ANDRÉS ÁLVAREZ MORETTI
C.I. N° 13.410.723-5

ALVARO GONZALEZ SALINAS
42° NOTARIA
SANTIAGO
NOTARIO

Pag: 4/5
Certificado N° 723456915232
Verifique validez en http://www.fojas.cl

INUTILIZADO

ALVARO GONZALEZ SALINAS
42ª NOTARIA
SANTIAGO
A. E. M. A.
NOTARIO

Certificado
723456915232
Verifique validez
http://www.fojas.