



mottif.

Información precontractual para desarrollo de juegos

- ▶ Todo proyecto se inicia con una orden de compra que especifique razón social, NIT, dirección, teléfono, servicio solicitado y forma de pago acordada. En paralelo Mottif tramitará la documentación para ser proveedor del cliente.
- ▶ La cotización del juego se basa en desarrollo flash y desarrollo de software.
- ▶ El cliente debe contestar un cuestionario suministrado por Mottif, que recoge la información básica indispensable para desarrollar el proyecto. De esta información depende el cumplimiento del cronograma y la calidad del juego.
- ▶ Se debe especificar desde el inicio, las personas de contacto y las que toman decisiones del proyecto.
- ▶ Cada etapa del proyecto se termina con una carta de aprobación firmada por el cliente, que concluye con la tarea y da inicio a la nueva etapa según el cronograma.
- ▶ El tiempo de entrega de estos proyectos se calcula de acuerdo al tamaño y la complejidad según cronograma aprobado por las 2 partes.

Pruebas

- ▶ Para efectos de pruebas en el desarrollo del proyecto, Mottif suministrará un espacio en la página web (www.mottif.com/clientes/nombrecliente) en el cual se encontrarán avances del proyecto para aprobación.
- ▶ Si la información tiene carácter confidencial, se debe informar a Mottif para que esta no sea incluida en la página de pruebas. Mottif no se hace responsable por la difusión en este espacio de material confidencial sin previo aviso.

Información de contenidos y diseño

- ▶ El cliente debe entregar los contenidos revisados (ortografía, redacción, datos), aprobados y en forma ordenada en archivos de Word. (si se trata de varios archivos, deben entregarse ordenados en carpetas por área o sección).
- ▶ El cliente debe entregar un documento con la idea general del juego, objetivos

y resultados que esperan obtener con la implementación del mismo.

- ▶ Si hay tablas, éstas deben venir en archivos de Excel y si hay gráficos, en formatos ai, wmf, cdr. En el caso de imágenes, lo ideal es que éstas estén en diapositiva o negativo. Si son fotos en papel, la calidad de impresión de las fotografías, disminuye. No sirven imágenes en baja resolución ni bajadas de internet.
- ▶ Debe especificarse la mecánica del juego al inicio del proyecto, ya sea selección múltiple, marcianitos, triqui, concéntrese etc. Mottif propondrá dicha mecánica para el juego.
- ▶ El cliente debe solicitar por escrito los requerimientos de software adicional con el juego, como módulos de bases de datos, almacenamiento de resultados, protección para que se juegue una sola vez, etc.
- ▶ Una vez se apruebe la pauta de diseño cualquier cambio se asume como un valor adicional.
- ▶ El material del juego, tal como preguntas, textos de introducción, textos de premio, y castigo pueden ser suministrados por el cliente o desarrollados por Mottif con un costo adicional.
- ▶ Mottif presta el servicio de soporte y desarrollo de contenidos con un costo adicional.
- ▶ En caso de que el juego requiera material específico como logos e imágenes corporativas, estos deben ser suministrados por el cliente en el formato requerido: jpg, ai, eps, etc.
- ▶ Mottif asumirá las correcciones correspondientes en caso de errores en la producción. Las correcciones sobre interfaces y contenidos ya aprobados tendrán costo adicional.
- ▶ Si el juego requiere sonidos y efectos especiales Mottif utilizará sonidos de librerías públicas. En ningún caso Mottif compondrá ni elaborará efectos o música original para los juegos, ni utilizará música a menos que el cliente demuestre tener los derechos de la misma.
- ▶ En caso de que el juego sea diseñado para usar en un evento, el cliente debe contar con una persona encargada del manejo del mismo a quien Mottif capacitará. El desarrollo del juego no servicio de manejo.
- ▶ Si se considera necesario, el proyecto incluirá una corrección de estilo, con un costo adi-

cional. Mottif también presta el servicio de traducción de contenidos al inglés, pero esto se hace solamente sobre los contenidos finales aprobados.

- ▶ Si el cliente no entrega los contenidos, después de cuatro (4) semanas de aprobada la interfaz gráfica, el valor del proyecto debe renegociarse.

Características técnicas

- ▶ El tamaño de cada juego varía según las necesidades del cliente y los requerimientos de cada compañía.
- ▶ Garantizamos el funcionamiento de la multimedia en sistemas operativos Windows 9X/2000/NT/XP.
- ▶ Garantizamos el almacenamiento y los promedios de cada jugador, si el uso del programa se hace adecuadamente. No nos responsabilizamos de posibles trucos para alterar resultados y manejo indebido del software por parte de los usuarios, con el fin de obtener mayor puntaje.
- ▶ La instalación del plug in de flash es responsabilidad del cliente.
- ▶ Cada juego se entrega en dos CDs.
- ▶ La contratación de multicopias de los CDs será un acuerdo independiente al diseño y desarrollo de los juegos. El precio por copia se acordará previamente así como la cantidad y el tiempo requeridos.
- ▶ En caso de que el juego se presente en una pantalla diferente a la pantalla estándar de pc, el cliente esta en la obligación de programar una cita de pruebas con el proveedor de las pantallas para garantizar la visualización correcta del juego.
- ▶ Mottif enviará un documento con las especificaciones mínimas de máquina, para que el desempeño del juego sea óptimo.
- ▶ El juego debe correr en una ventana de Explorer en los casos de intranets, y en los casos de stands o cds, deben tener un ejecutable .exe.