

REFERENCIA DISEÑO MODELO DIMENSIONAL

**BODEGA DE DATOS
SISTEMA DE INSPECCIÓN**

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET

Coljuegos

BOGOTÁ D.C., marzo 2020

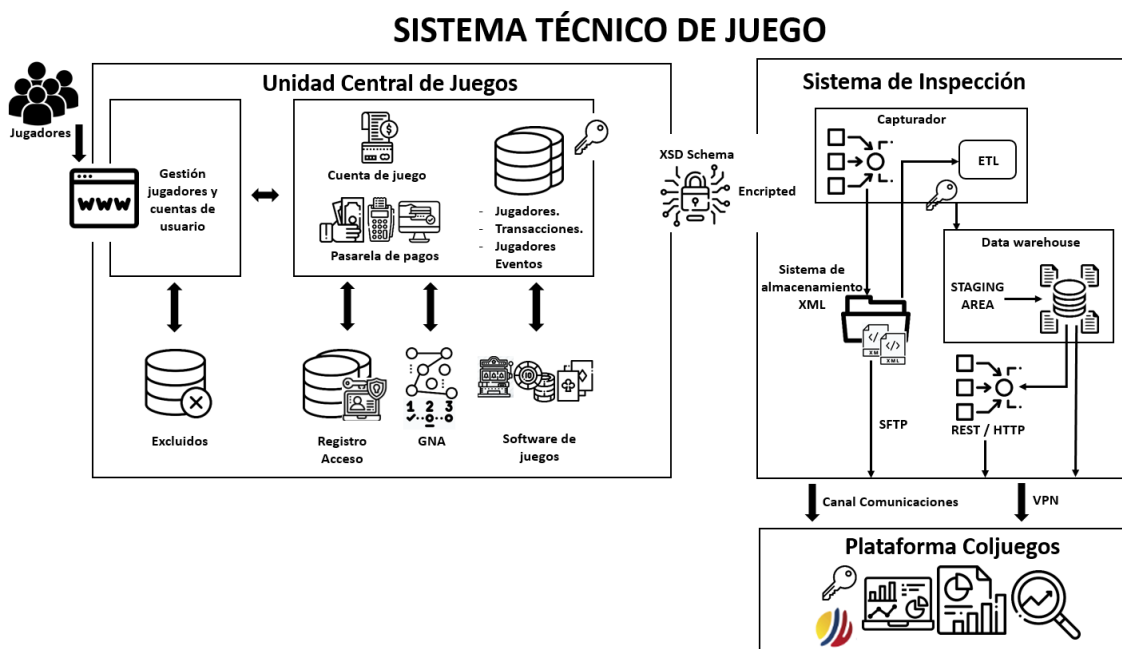
TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1. DISEÑO REFERENCIA BODEGA DE DATOS	3
1.1. DIMENSIONES	4
1.1.1 FECHA	4
1.1.2 GEOGRAFÍA	5
1.1.3 JUEGO	6
1.1.4 MEDIO DE PAGO	6
1.1.5 JUGADOR	7
1.2 MEDIDAS (MESURES)	9
1.3 HECHOS (FACT)	9
1.3.1 INGRESOS DEL OPERADOR	9
1.3.2 TRANSACCIONES JUEGO	10
1.3.3 TRANSACCIONES POR JUGADOR (CUENTA DE USUARIO)	13
1.4 AUTOEXCLUIDOS Y SIPLAFT	15

INTRODUCCIÓN

Dentro de los requerimientos técnicos definidos para los Juegos Operados por Internet se tiene la definición de un componente denominado sistema de inspección. Este componente corresponde a las herramientas dispuestas por el operador para almacenar los registros de las operaciones del juego que deben ser transmitidos regularmente en con la información relativa al documento modelo de datos funcional y dispuestos para Coljuegos con propósitos fiscales y seguimiento al comportamiento del operador y del Mercado.



De acuerdo al gráfico anterior, en este documento se detallarán algunos aspectos solicitados por los interesados para que sirvan de referencia en el diseño dimensional e implementación de la bodega de datos que se encuentra definida dentro del sistema de inspección y que será cargada con los registros que se transmitan desde la Unidad Central de Juego al sistema de inspección en formato XML los cuales corresponden a los requerimientos de información establecidos en el documento Modelo de datos en la última versión disponible.

1. DISEÑO REFERENCIA BODEGA DE DATOS

En el marco de las definiciones realizadas en el documento Modelo de Datos y en las especificaciones técnicas de referencia implementadas en el XSD utilizado para la estructuración de los archivos XML que transportarán los datos de forma segura entre la Unidad central de juego y el sistema de inspección (SIP). En los siguientes puntos se relacionarán algunas definiciones de referencia para el diseño e implementación de la bodega de datos.

Teniendo como base del documento de modelo de datos, Coljuegos requiere tener dentro del diseño e implementación de la bodega de datos las siguientes dimensiones:

1.1. DIMENSIONES (DIMENSION)

1.1.1 FECHA

Esta dimensión permitirá realizar consultas por fechas específicas o por agregaciones como año, semestre, mes, etc. Los atributos mínimos que debe tener son:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codfecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
fecha	Fecha desde el día uno que se inicia operación y hasta el último día de operación con formato obligatorio dd/mm/yyyy conservando el "/".	(date)
diasemana	Número del día de la semana que corresponde al atributo fecha	(int)
diames	Número del día del mes al que corresponde al atributo fecha	(int)
semanaano	Número de la semana del año que le corresponde al atributo fecha	(int)
mes	Número del mes que le corresponde al atributo fecha	(int)
trimestre	Número de trimestre del año que le corresponde al atributo fecha	(int)
semestre	Número de semestre del año que le corresponde al atributo fecha Año	(int)
ano	Número de año que le corresponde al atributo fecha (yyyy)	(int)

Para el cargue de esta dimensión deben considerarse los siguientes aspectos:

1. El COD_FECHA = 1 corresponde a la fecha 01/01/2017 y se incrementará en uno para cada día a partir de esta fecha, es decir que el COD_FECHA = 2 será para el 02/01/2017, el COD_FECHA = 3 será para el 03/01/2017, el

COD_FECHA = 31 será para el 31/01/2017, el COD_FECHA=365 será para el 31/12/2017 y el COD_FECHA=821 será para el 01/04/2019, etc.

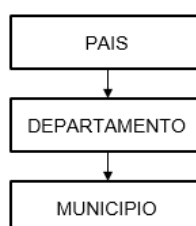
2. Para el primer registro que se inserte en esta dimensión el COD_FECHA debe corresponder al consecutivo que tiene la fecha de inicio del contrato y el último registro que se inserte debe corresponder al COD_FECHA cuyo consecutivo corresponda a la fecha de finalización del contrato de operación.
3. El COD_FECHA debe conservar el consecutivo correspondiente en incremento de 1 para cada fecha.

1.1.2 GEOGRAFÍA

Esta dimensión permitirá realizar consultas por departamento o municipios específicos o por agregaciones como Colombia, departamento y municipio. Lo atributos mínimos que debe tener son:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codegeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio.	(string)
coddepartamento	Código del departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(string)
nomdepartamento	Nombre del departamento	(string)
codmunicipio	Código del municipio asociado a cada departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(string)
nommunicipio	Nombre del municipio	(string)

La jerarquía para esta dimensión se define así:

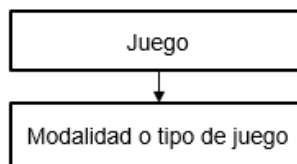


1.1.3 JUEGO

Esta dimensión permitirá realizar consultas por cada tipo de juego que se tienen autorizado en el reglamento con sus subtipos o modalidades específicas:

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1	(string)
nombretipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1	(string)
codsubtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2	(string)
nombresubtipojuego	Código del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2	(string)

La jerarquía para esta dimensión se define así:



1.1.4 MEDIO DE PAGO

Esta dimensión permitirá realizar consultas por cada medio de pago que se tiene autorizado en el reglamento para que los usuarios carguen su cuenta.

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codmediopago	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión, de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> • CodMedioPago = 1 para Cuentas bancarias en entidades autorizadas • CodMedioPago = 2 para Tarjeta de crédito. • CodMedioPago = 3 para Instrumento de pago ofrecido por entidad vigilada por la Superintendencia Financiera de Colombia 	(string)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
	<ul style="list-style-type: none"> • CodMedioPago = 4 para Transferencia de giro • CodMedioPago = 5 para Tarjeta prepago recargable • CodMedioPago = 6 para Pagos en Efectivo a través de puntos físicos establecidos por el Operador • CodMedioPago = 50 para Otro medio de pago ofrecido por el Operador 	
codmpago	Código del medio de pago de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4	(string)
nombrepago	NombreMPago Nombre del medio de pago de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4.	(string)

1.1.5 JUGADOR

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)
tipodocumento	Tipo de documento del jugador, sólo debe contener los valores CC para ciudadanos colombianos o CE para extranjeros	(string)
numerodocumento	Número de identificación del jugador con el cual realizó el registro	(string)
fechaexpedicion	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los registros insertados en este campo deben ser inferiores a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
fechaexpiracion	Este campo debe ser diligenciado únicamente para tipo documento CE con formato dd/mm/yyyy	(date)
primernombre	Primer nombre del jugador	(string)
segundonombre	Segundo nombre del jugador	(string)
primerapellido	Primer apellido del jugador	(string)
segundoapellido	Segundo apellido del jugador	(string)
fechanacimiento	Fecha de nacimiento del jugador	(date)
sexo	Género registrado en el documento de identidad	(string)
paisnacimiento	País de nacimiento	(string)
domicilio	Dirección de domicilio	(string)
coddepartamento	Código del departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(bigint)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codciudad	Código de la ciudad según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)	(bigint)
fechaactivacion	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los registros insertados deben ser de fechas iguales o posteriores a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
limitedepositodia	Límite de depósito en el día	(double)
limitedepositosemana	Límite de depósito en la semana	(double)
limitedepositomes	Límite de depósito en el mes	(double)
estado	Sección 4 numeral 4.3	(string)
cambiodatos	C/A/N/S	(string)
vsvdi	Verificación SI/NO	(string)
fvsvdi	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
fvdocumental	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador	(date)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C####	(string)

Se debe manejar dentro del diseño y la implementación técnicas que permitan tener el último registro válido y el historial de cambios para atributos como:

- tipodocumento
- numerodocumento
- fechaexpedicion
- fechaexpiracion
- primernombre
- segundonombre
- primerapellido
- segundoapellido
- fechanacimiento
- sexo
- paisnacimiento
- domicilio
- coddepartamento
- codciudad
- estado

- cambiodatos

1.2 MEDIDAS (MESURES)

Medida	Descripción
Cantidad	Para poder obtener la cantidad de jugadores, apuestas, premios, bonos, transacciones, movimiento y cuentas de usuario
Valor	Apuesta, premios, bonos, ingresos y retiros de las cuentas de usuario
PayOut	Para lograr determinar si por Juego y tipo de juego se están cumpliendo los requisitos del reglamento y es un valor que debe calcularse con base en las otras medidas

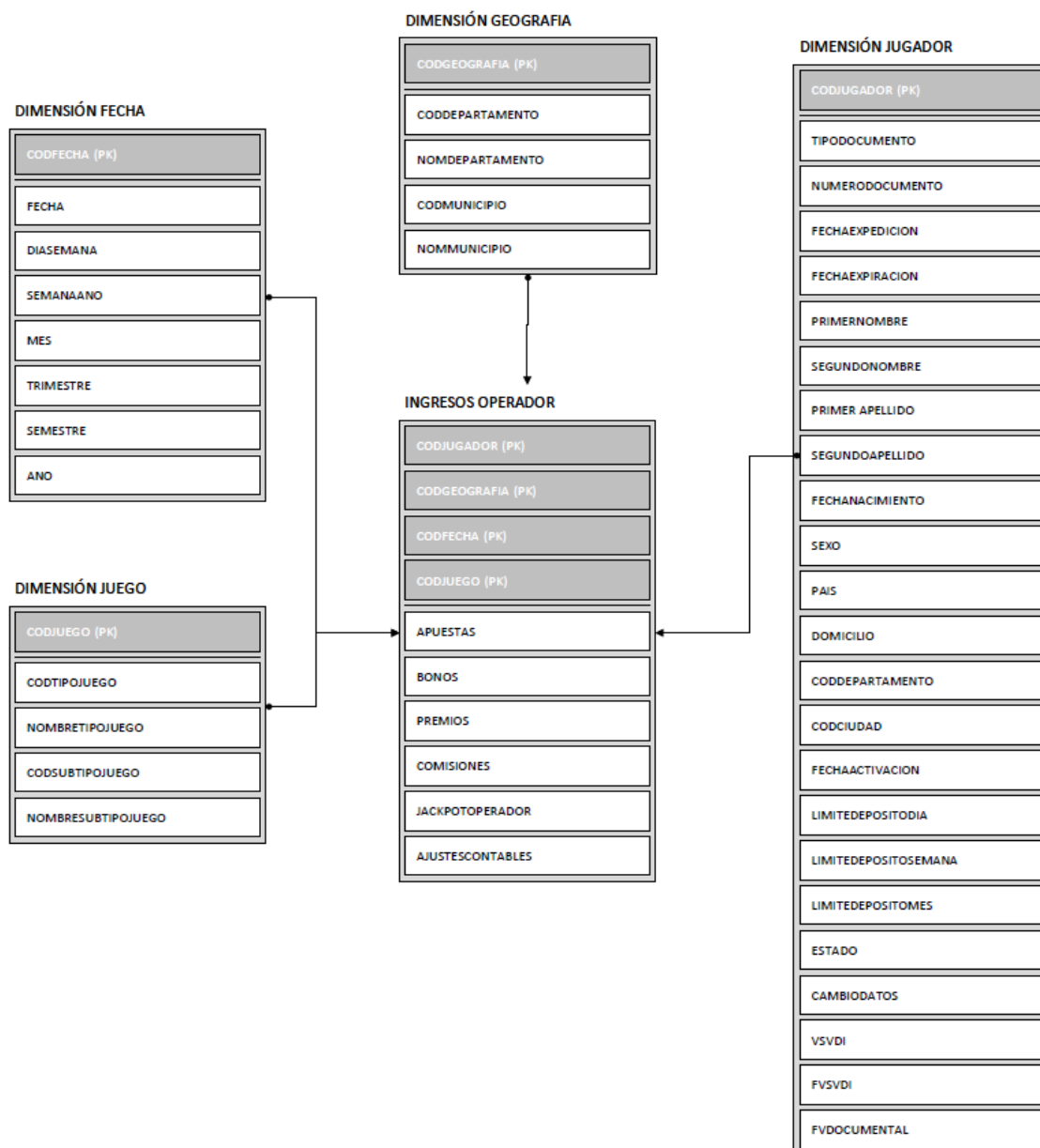
1.3 HECHOS (FACT)

Los hechos que se requieren para las necesidades de seguimiento, control y análisis son:

1.3.1 INGRESOS DEL OPERADOR

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codegeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codfecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
apuestas	Valor en pesos de las apuestas	(double)
bonos	Valor en pesos de los bonos, Definición número 5 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)

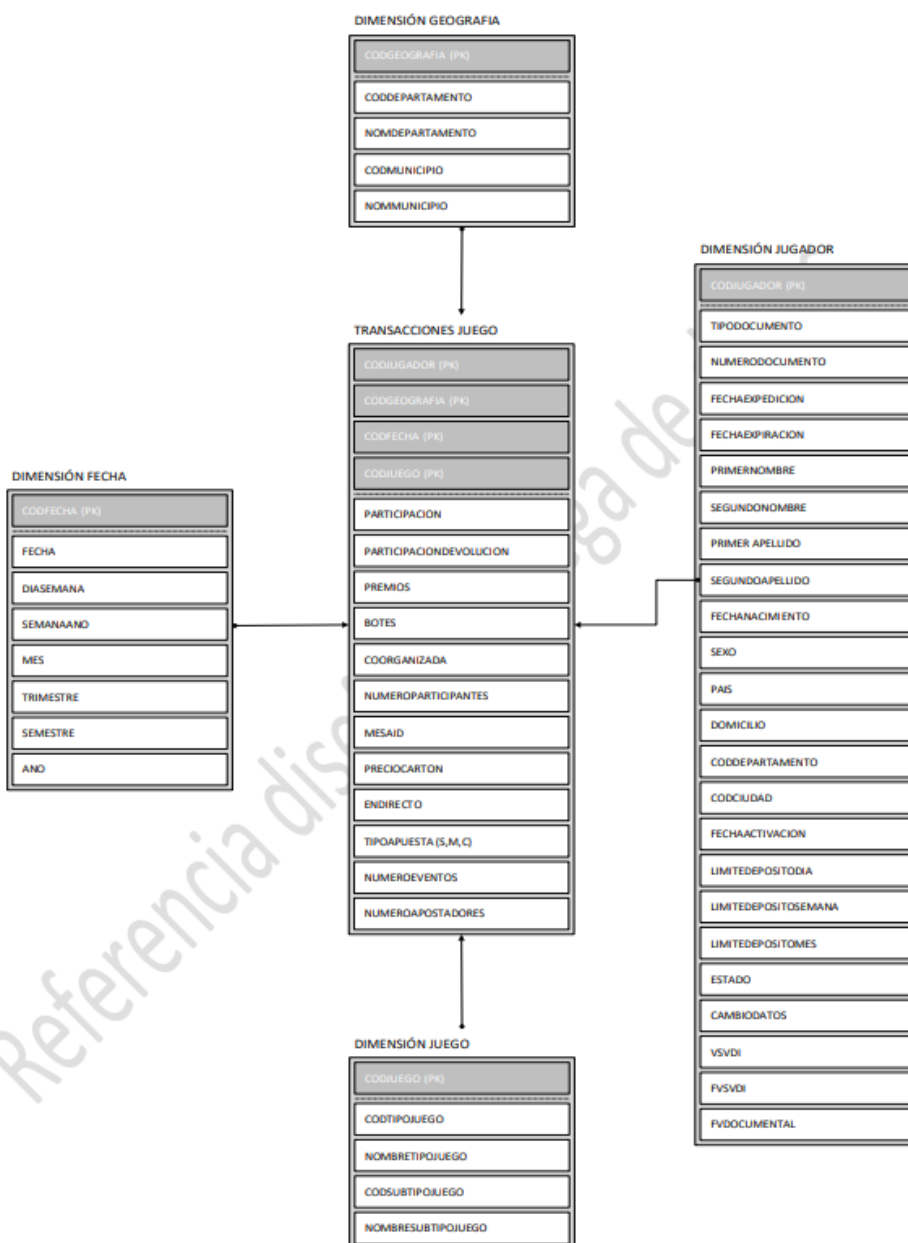
Atributo	Descripción	Tipo de Dato
comisiones	Valor en pesos de las comisiones	(double)
jackpotoperador	Valor del premio adicional al plan de premios	(double)
ajustescontables	Ajuste contable	(double)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C####	(string)



1.3.2 TRANSACCIONES JUEGO

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)
codegeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codFecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión	(string)
codjuego	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
participacion	Valor de créditos para la participación utilizados por el jugador en la realización de apuestas.	(double)
participaciondevolucion	Valor de créditos para la participación retornados al jugador por la anulación o modificación de cada apuesta realizada.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
botes	Definición número 21 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)
coorganizada	Definido en el artículo 26 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016. El campo tomará valor de "Si-No"	(string)
numeroparticipantes	Número de jugadores que participan en los eventos de tipo de juego POT y BNG	(string)
mesaid	Código numérico o alfanumérico de identificación de la mesa si el tipo de juego es POC	(bigint)
preciocarton	Valor del cartón adquirido para participar en el tipo de juego BNG.	(double)
endirecto	Clasificación de la apuesta realizada la cual contiene un evento que ya ha iniciado. El campo tomará valor de "Si-No"	(string)
tipoapuesta	Definido en el artículo 25 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016. Tomará las categorías: "S" si la apuesta es sencilla "M" si la apuesta es múltiple "C" si la apuesta es combinada	(string)
numeroeventos	Si el campo "TipoApuesta" = "S" (simple), "M" (múltiple), el campo "numeroeventos" tomará el valor de 1.	(bigint)

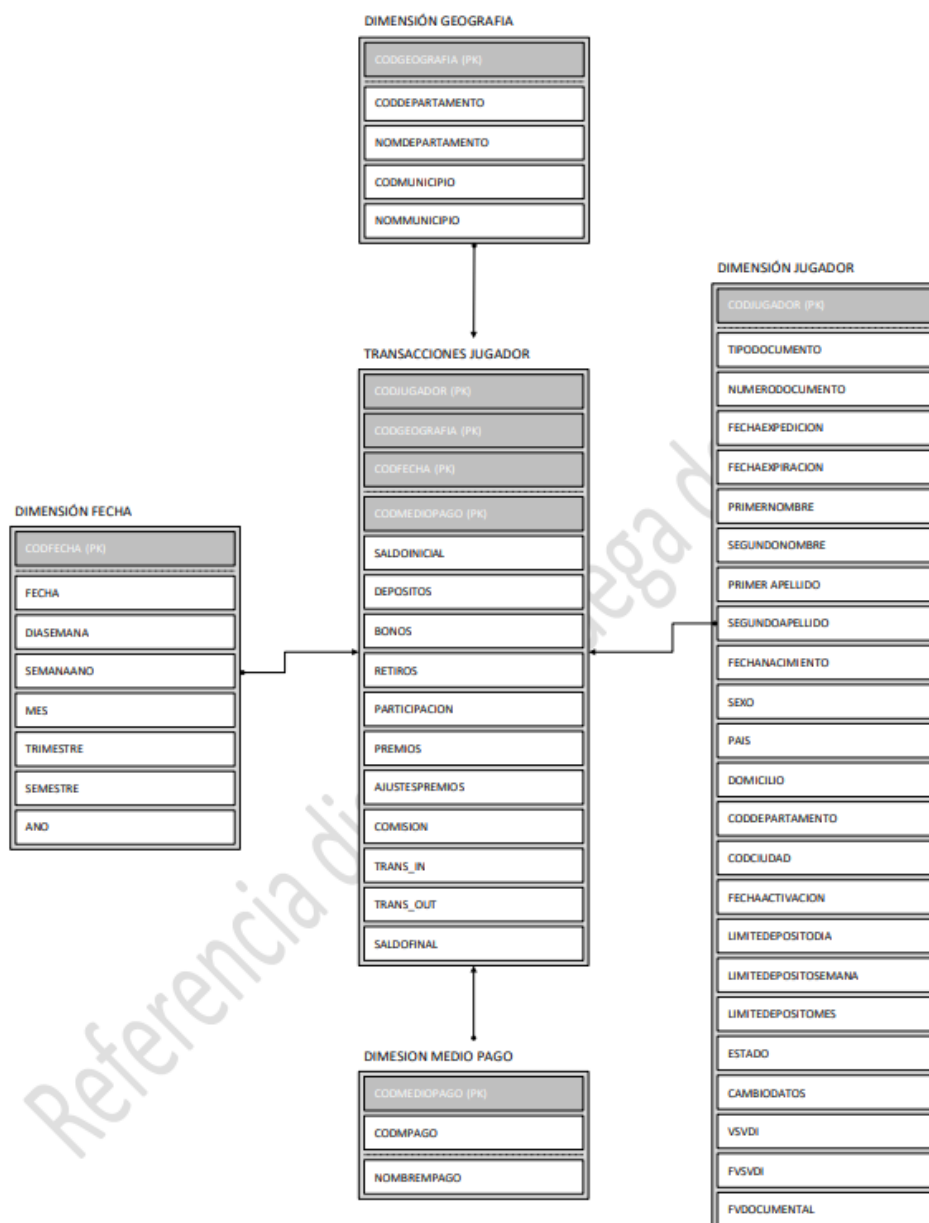
Atributo	Descripción	Tipo de Dato
	Si el campo "TipoApuesta" = "C" (combinada) el campo tomará un valor mayor o igual a 2.	
numeroapostadores	Número de jugadores que participaron en el tipo de juego según el periodo	(bigint)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C#####	(string)



1.3.3 TRANSACCIONES POR JUGADOR (CUENTA DE USUARIO)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. Corresponde al código alfanumérico o numérico que identifica al jugador dentro de la plataforma.	(string)
codgeografia	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. La jerarquía para esta dimensión se define así: 1. País, 2. Departamento, 3. Municipio	(string)
codFecha	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.	(string)
codmediopago	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión, de la siguiente manera: • CodMedioPago = 1 para Cuentas bancarias en entidades autorizadas • CodMedioPago = 2 para Tarjeta de crédito. • CodMedioPago = 3 para Instrumento de pago ofrecido por entidad vigilada por la Superintendencia Financiera de Colombia • CodMedioPago = 4 para Transferencia de giro • CodMedioPago = 5 para Tarjeta prepago recargable • CodMedioPago = 50 para Otro medio de pago ofrecido por el Operador	(string)
saldoinicial	Es el resultado de la suma de los créditos para la participación y los créditos de bonos al inicio del periodo.	(double)
depositos	Valores recargados en la cuenta de jugador por algún medio de pago, con la finalidad de adquirir créditos para la participación.	(double)
bonos	Valor en pesos de los bonos, Definición número 5 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016.	(double)
retiros	Valores extraídos de la cuenta de jugador por algún medio de pago, los cuales hacían parte de los créditos para la participación	(double)
participacion	Valor de créditos para la participación utilizados por el jugador en la realización de apuestas.	(double)
premios	Valor en pesos de los premios, Definición número 28 del artículo 3, capítulo 1 del Acuerdo 04 del 24 de mayo de 2016	(double)

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
ajustespremios	Créditos cargados o descontados por el Operador en la cuenta de juego del jugador por ajustes en premios reconocidos con anterioridad, derivados de modificaciones o anulaciones.	(double)
comision	Importe en créditos de cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego pagadas por los jugadores, o bien con las cantidades detraídas de los premios obtenidos del operador.	(double)
trans_in	Créditos que se transfieran desde las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador del que provengan los fondos.	(double)
trans_out	Créditos que se transfieran hacia las cuentas de juego de un mismo jugador gestionadas por otro Operador para juegos en red, coorganización o similar. Los apuntes se desglosarán por Operador destinatario de los créditos transferidos.	(double)
saldofinal	Es el resultado de la suma de los créditos para la participación y los créditos de bonos al final del periodo.	(double)
numerocontratooperador	Código alfanumérico del contrato del operador el cual debe contener la siguiente estructura C####	(string)



1.4 AUTOEXCLUIDOS Y SIPLAFT

Para poder consultar otra información referente a la operación del contrato de concesión se deberán crear los objetos de datos que permitan cargar y consultar los registros de los archivos SIPLAFT correspondiente al reporte SIPLAFT del modelo de datos y al listado de autoexcluidos correspondiente al archivo LEX del modelo de datos.

La estructura de estos objetos deberá corresponder a la definida en el archivo XSD para la generación de los archivos XML y deberá contener los campos que permita realizar la trazabilidad histórica de cada reporte (por ejemplo, la fecha de reporte) y la fecha de cargue.

AUTOEXCLUIDOS

El Operador pondrá a disposición de los jugadores un proceso de autoexclusión que garantizará a la persona que se autoexcluye que no le será permitido el acceso a la plataforma de juego. Una vez se cumpla el período definido por el jugador, la persona autoexcluida podrá renovar o cancelar esta restricción de juego.

Cada operador debe tener un registro de autoexclusión acorde se vayan presentando las solicitudes por parte de sus jugadores para efectos de control.

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
codigo_operador	Contrato del Operador (CXXXX)	(string)
fecha_autoexclusion_fin	Fecha en la que se realizó la autoexclusión (dd/mm/aaaa)	(Date)
fecha_autoexclusion_ini	Fecha en la que finaliza la autoexclusión (dd/mm/aaaa)	(Date)
primer_nombre	Primer Nombre del Jugador	(string)
segundo_nombre	Segundo Nombre del Jugador	(string)
primer_apellido	Primer Apellido del Jugador	(string)
segundo_apellido	Segundo Apellido del Jugador	(string)
numero_cedula	Número de documento del Jugador Autoexcluido	(string)
prorroga	Prórroga (Si o No). Indica si tuvo Prórroga	(string)
reporte	Reporte (Ausencia o Reporte)	(string)
tipo_autoexclusion	Tipo de Autoexclusión (Completa o por tipo de juego).	(string)
tipo_juego	Tipo de juego (Para casos donde aplique de acuerdo a ítem "CONVENCIONES"). Indicar el tipo de juegomotivo de la autoexclusión	(string)
coorganizada	Juego en operación coorganizada (Si/No)	(string)
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. En lo posible debe corresponder al número o código único asignado al jugador en la plataforma de juego.	(string)

SIPLAFT

El Reporte SIPLAFT contiene la información de las transacciones que superen los límites establecidos por la UIAF. Este reporte es aplicable a todos los operadores que dentro de las operaciones que realizan los apostadores

Atributo	Descripción	Tipo de Dato
direccion_ip	Dirección IP Operador	(string)
fecha_reporte	Fecha y hora del reporte	(date)
fecha_transaccion	Fecha y hora en la que se realizó la transacción	(date)
medio_pago	Medio de Pago. Indicar de acuerdo a ítem "CONVENCIONES"	(string)
nit_operador	Identificación del Operador	(string)
primer_nombre	Primer Nombre del Jugador	(string)
segundo_nombre	Segundo Nombre del Jugador	(string)
primer_apellido	Primer Apellido del Jugador	(string)
segundo_apellido	Segundo Apellido del Jugador	(string)
nombre_operador	Nombre del Operador	(string)
numero_cedula	Número de documento del Jugador	(string)
reporte	Reporte (Ausencia o Reporto)	(string)
subtipo_juego	Únicamente se clasificarán los subtipos de juego contenidos en las convenciones del capítulo 4, numeral 4.2., del Modelo de Datos de Juegos operados por internet, cuando las transacciones son Apuestas y Premios. Cuando las transacciones se refieran a depósitos y retiros, el subtipo de juego se clasificará en ADC.	(string)
tipo_juego	Únicamente se clasificarán los tipos de juego contenidos en las convenciones del capítulo 4, numeral 4.1., del Modelo de Datos de Juegos operados por internet, cuando las transacciones son Apuestas y Premios. Cuando las transacciones se refieran a depósitos y retiros, el tipo de juego se clasificará en ADC.	(string)
tipo_transaccion	Tipo de transacción (Individual/Múltiple)	(string)
transaccion	Transacción (Depósito, Apuesta, Premio o Retiro)	(string)
valor_operacion	Valor Operación	(double)
codjugador	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión. En lo posible debe corresponder al número o código único asignado al jugador en la plataforma de juego.	(string)
coorganizada	Juego en operación coorganizada (Si/No)	(string)