



REFERENCIA DISEÑO MODELO DIMENSIONAL
BODEGA DE DATOS
SISTEMA DE INSPECCIÓN

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET

Coljuegos

BOGOTÁ D.C., Junio de 2017

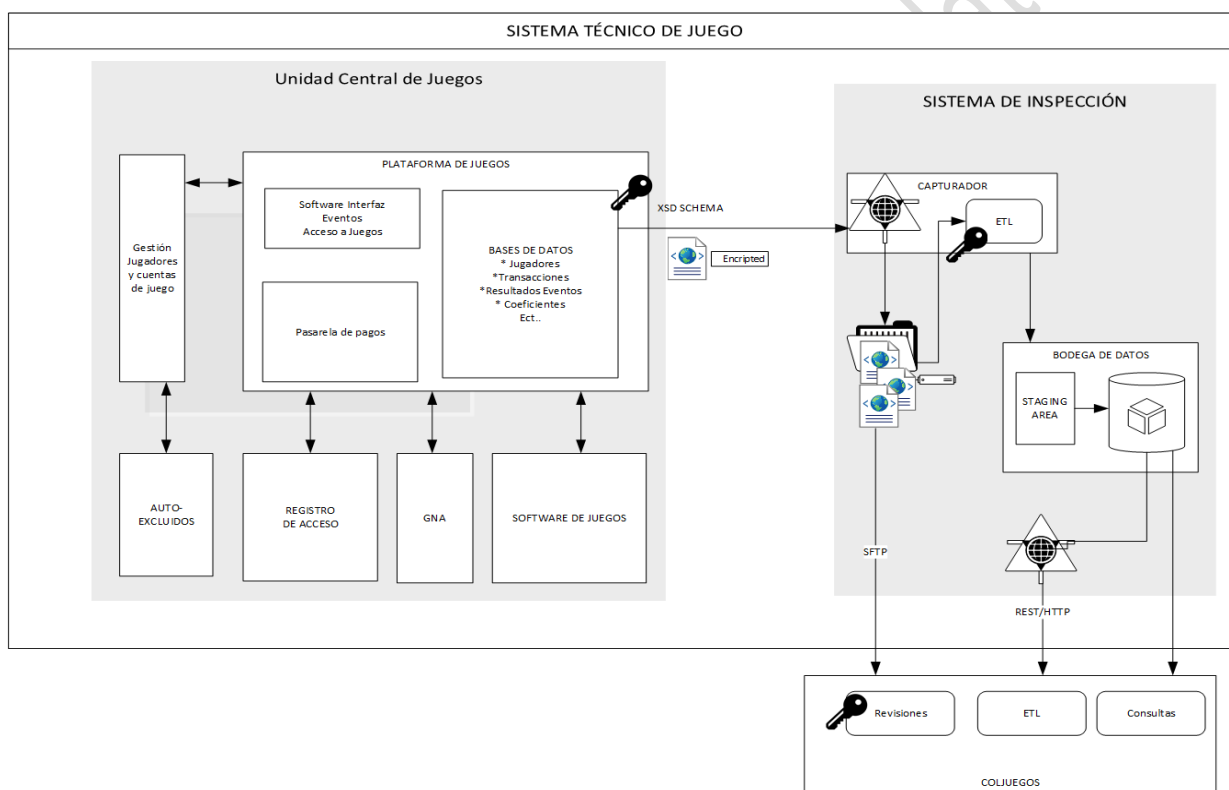
TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
1. DISEÑO REFERENCIA BOODEGA DE DATOS	3
1.1. DIMENSIONES (DIMENSION).....	4
1.2. MEDIDAS (MESURES)	7
1.3. HECHOS (FACT)	8
1.4. OTROS OBJETOS A CREAR	11

Referencia diseño bodega de datos

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 de seguimiento al comportamiento de operador y del mercado.



De acuerdo con el 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.

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, en los siguientes puntos de relacionarán algunas definiciones de referencia para el diseño e implementación de la bodega de datos.

1.1. DIMENSIONES (DIMENSION)

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

FECHA

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

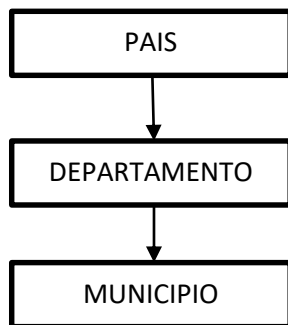
Atributo	Descripción
CodFecha (PK).	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.
Fecha	Fecha desde el día uno que se inicia operación y hasta el último día de operación (dd/mm/yyyy).
DiaSemana	Número del día de la semana que corresponde al atributo fecha
DiaMes	Número del día del mes al que corresponde al atributo fecha
SemanaAño	Número de la semana del año que le corresponde al atributo fecha
Mes	Número del mes que le corresponde al atributo fecha
Trimestre	Número de trimestre del año que le corresponde al atributo fecha
Semestre	Número de semestre del año que le corresponde al atributo fecha
Año	Número de año que le corresponde al atributo fecha (yyyy)

GEOGRAFIA

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

Atributo	Descripción
CodGeografia (PK)	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.
CodDepartamento	Código del departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)
NomDepartamento	Nombre del departamento
CodMunicipio	Código del municipio asociado a cada departamento según los códigos establecidos por el DANE (DIVIPOLA)
NomMunicipio	Nombre del municipio

La jerarquía para esta dimensión se define así:

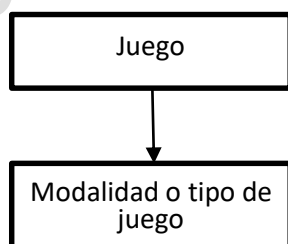


JUEGO

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

Atributo	Descripción
CodJuego (PK)	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.
CodTipoJuego	Código del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1.
NombreTipoJuego	Nombre del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.1.
CodSubtipoJuego	Código de la variación del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2.
NombreSubtipoJuego	Nombre de la variación del tipo de juego de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.2.

La jerarquía para esta dimensión se define así:



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
CodMedioPago(PK)	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.
CodMPago	Código del medio de pago de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4.
NombreMPago	Nombre del medio de pago de acuerdo a las definiciones realizadas en el documento modelo de datos sección 4 numeral 4.4.

JUGADOR (RUD) (RUT)

Atributo	Descripción
CodJugador(PK).	Llave primaria y código único para cada registro que contenga la dimensión.
TipoDocumento	Fecha desde el día uno que se inicia operación y hasta el último día de operación (dd/mm/yyyy). CC y CE
NumeroDocumento	Número del día de la semana que corresponde al atributo fecha
FechaExpedicion	(dd/mm/yyyy)
FechaExpiracion	(dd/mm/yyyy)
PrimerNombre	
SegundoNombre	
PrimerApellido	
SegundoApellido	
FechaNacimiento	(dd/mm/yyyy)
Sexo	M/F
PaisNacimiento	
Domicilio	
CodDepartamento	
CodCiudad	
FechaActivacion	(dd/mm/yyyy)
LimiteDepositoDia	
LimiteDepositosemana	
LimiteDepositoMes	
Estado	Sección 4 numeral 4.3.
CambioDatos	C/A/N/S/
VSVDI	Verificación SI/NO
FVSVDI	(dd/mm/yyyy)
FVDocumental	(dd/mm/yyyy)

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)

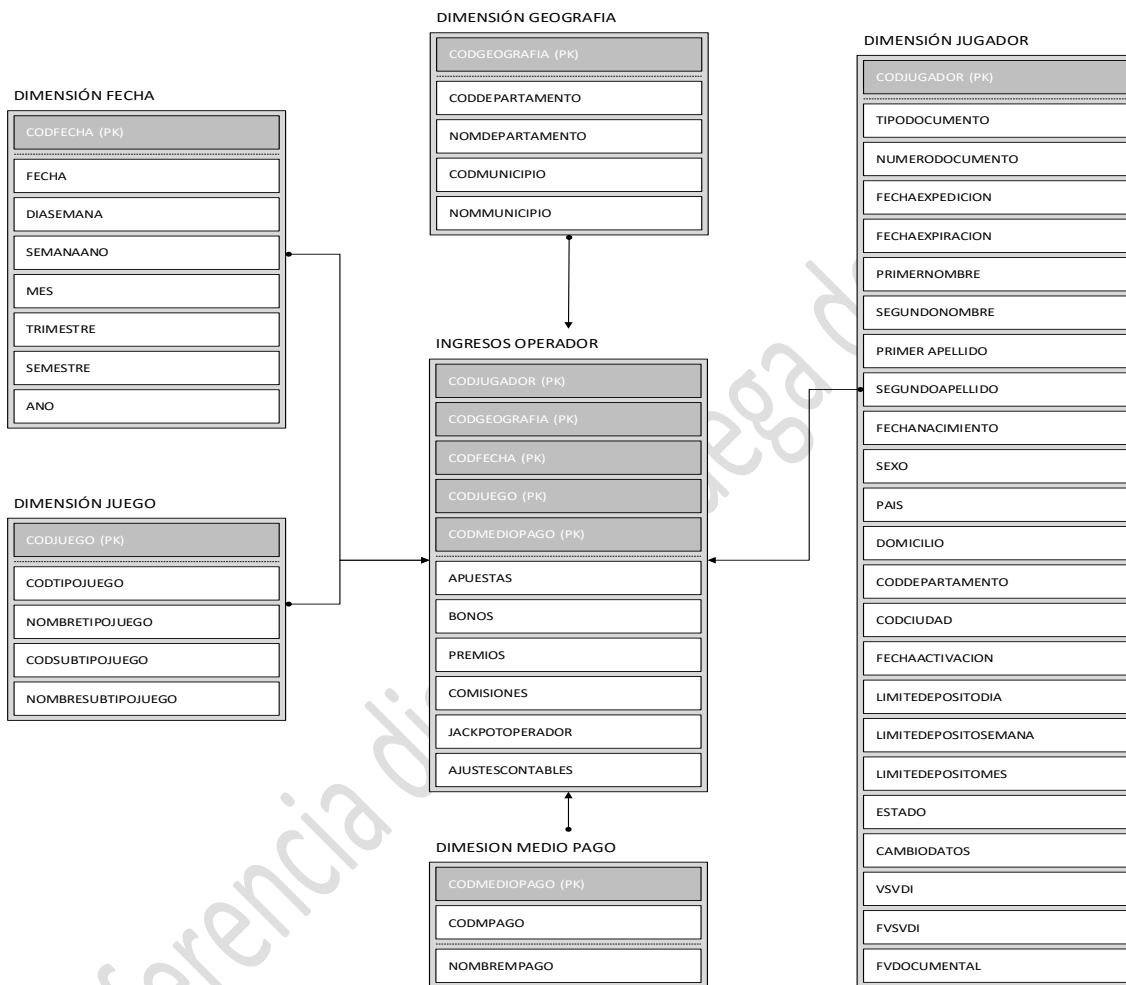
Las medidas que se requieren para las necesidades de Coljuegos están enfocadas en los aspectos:

Medida	Descripción
Cantidad	Para poder obtener la cantidad de jugadores, apuestas, premios, bonos, transacciones, movimiento y cuentas de usuario.
Valor	Apuesta, premios, bonos y 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.

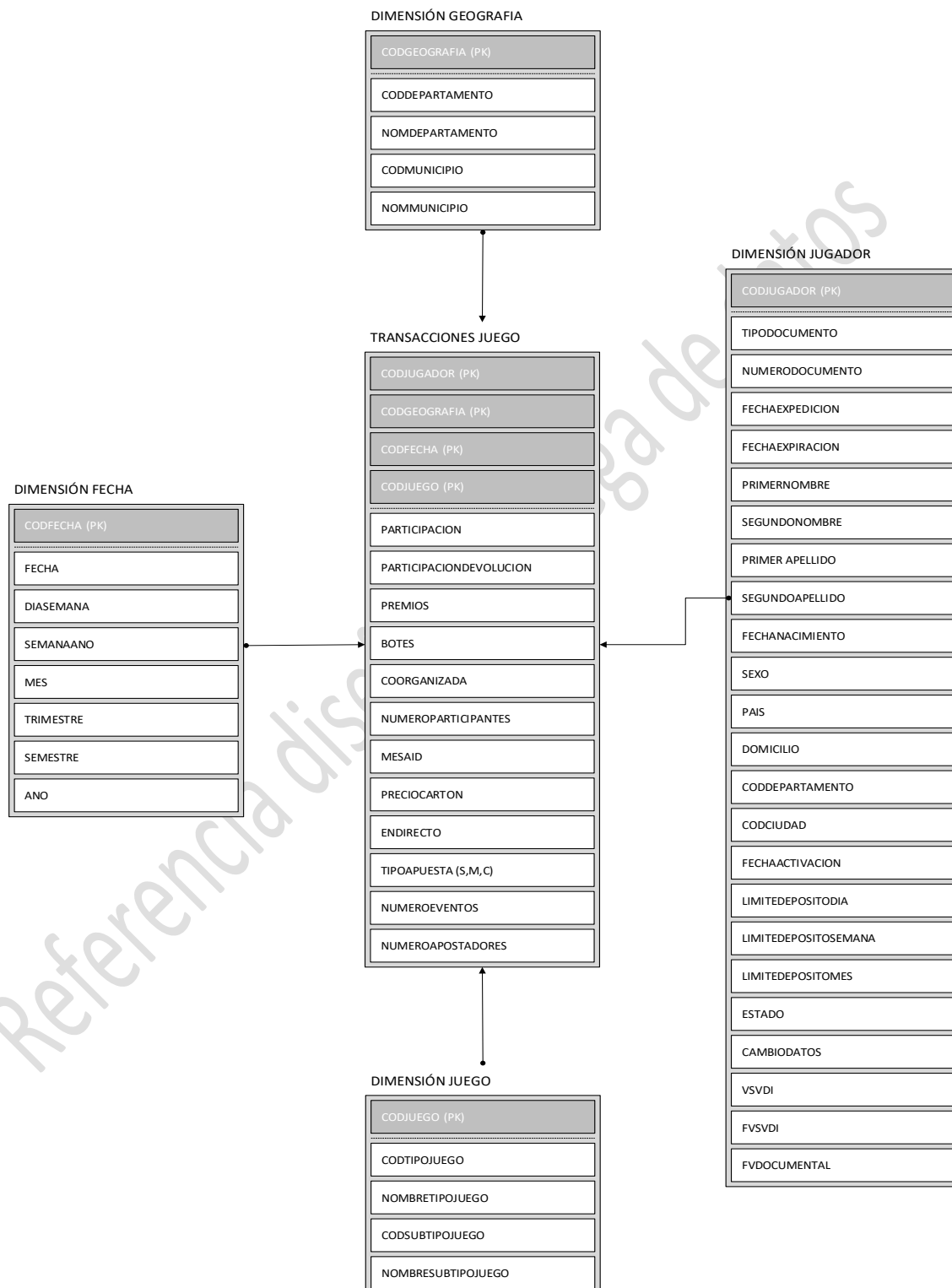
1.3. HECHOS (FACT)

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

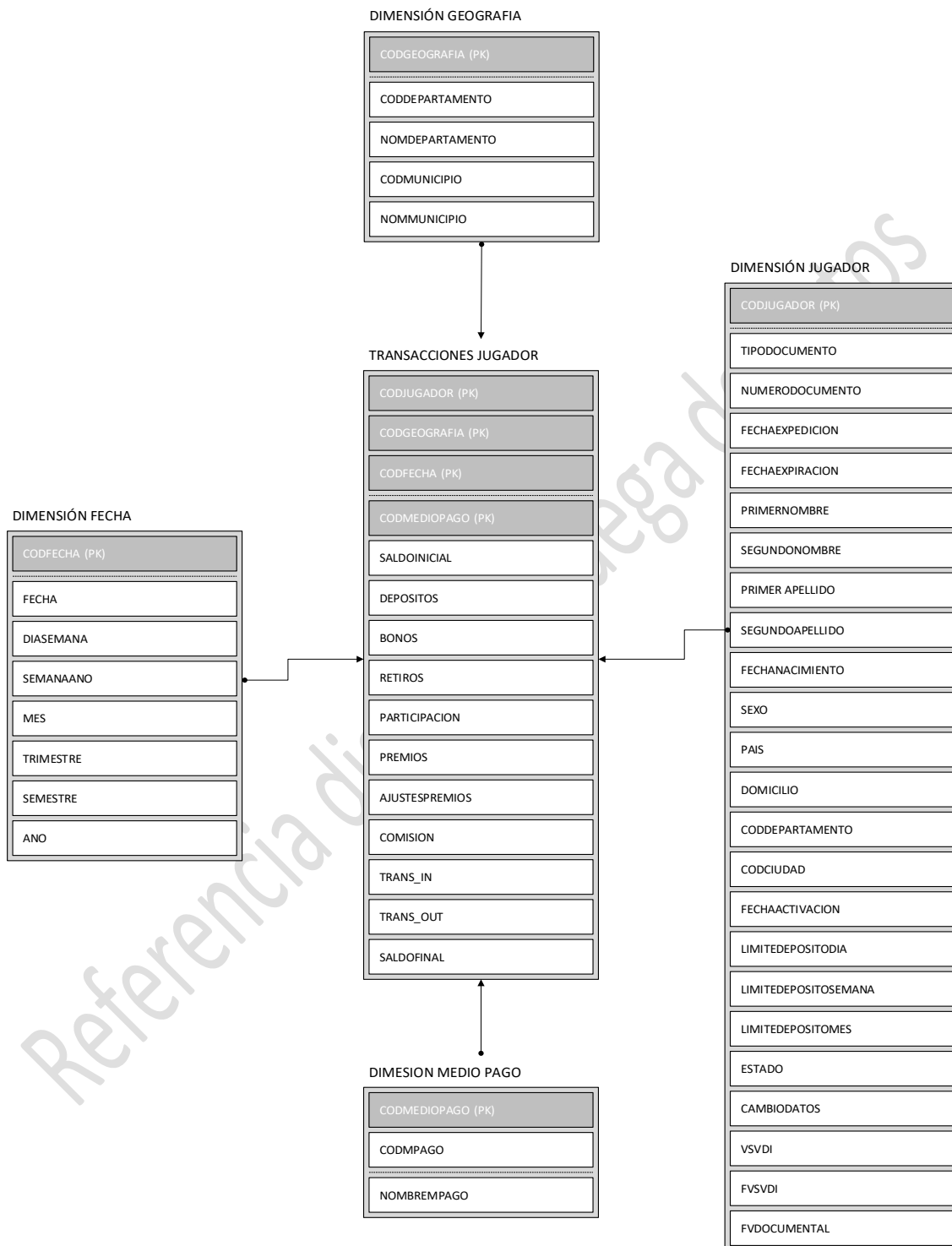
- INGRESOS DEL OPERADOR



• TRANSACCIONES POR JUEGO Y JUGADOR



• TRANSACCIONES POR JUGADOR (CUENTA USUARIO).



1.4. OTROS OBJETOS A CREAR

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 permitan realizar la trazabilidad histórica de cada reporte (por ejemplo la fecha de reporte y la fecha de cargue).

Referencia diseño bodega de datos