



**REFERENCIA DISEÑO MODELO DIMENSIONAL
BODEGA DE DATOS
SISTEMA DE INSPECCIÓN**

JUEGOS OPERADOS POR INTERNET

Coljuegos

**Versión 1.0
BOGOTÁ D.C., Mayo de 2018**

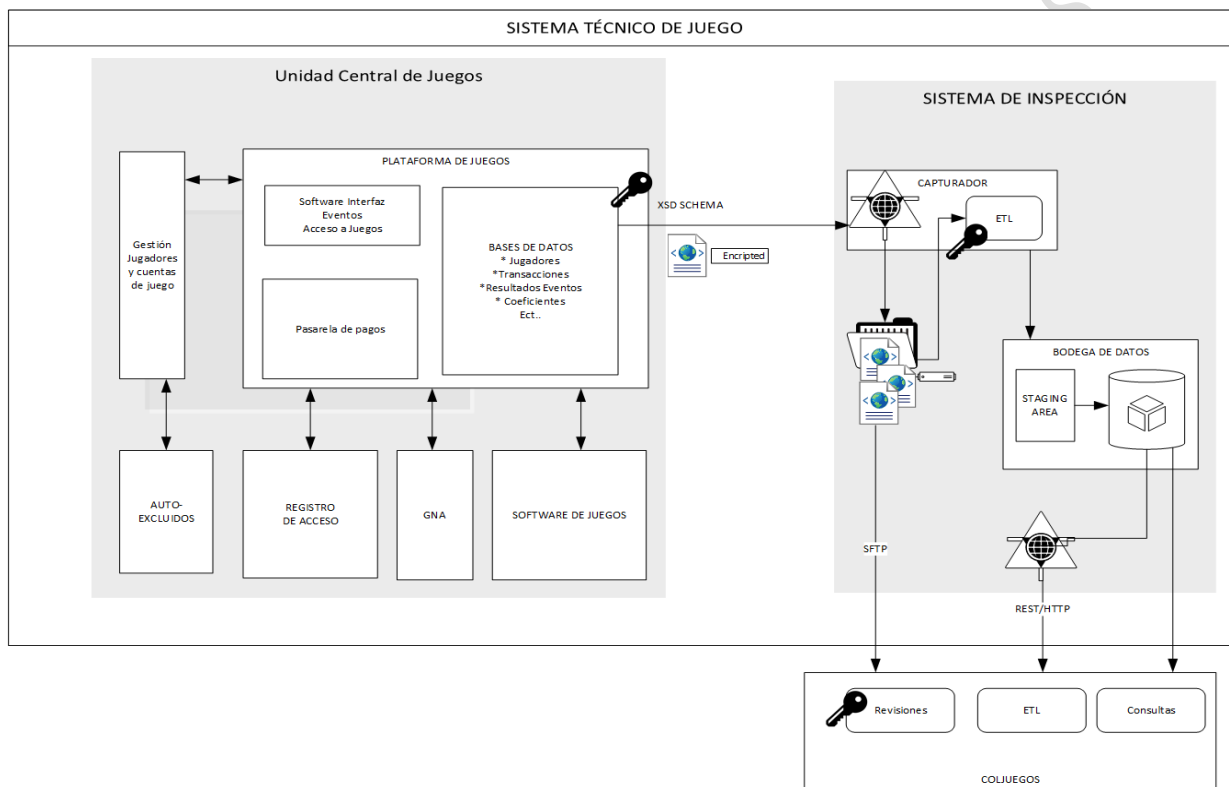
TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
1. DISEÑO REFERENCIA BODEGA 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 se 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 con formato obligatorio dd/mm/yyyy conservando el "/".
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)

Para el cargue de esta dimensión deben considerarse lo 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.

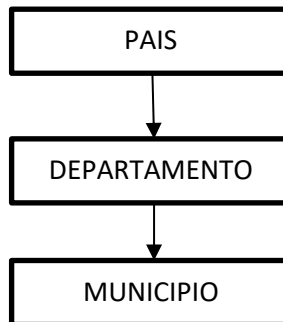
GEOGRAFIA

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:

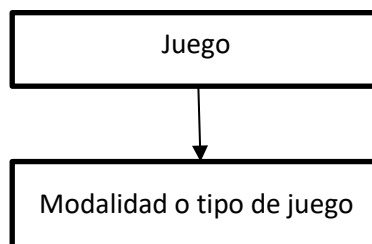


JUEGO

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, 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 CodMedioPago = 4 para Transferencia de giro CodMedioPago = 5 para Tarjeta prepago recargable 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.
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. En lo posible debe corresponder al número ó código único asignado al jugador en la plataforma de juego.
TipoDocumento	Solo se deben tener datos CC y CE
NumeroDocumento	Número de identificación del jugador con el cual realizó el registró
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
FechaExpiracion	Este campo debe ser diligenciado únicamente para tipo documento CE con formato dd/mm/yyyy.
PrimerNombre	
SegundoNombre	
PrimerApellido	
SegundoApellido	
FechaNacimiento	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los jugadores deben ser mayores de 18 años
Sexo	M/F
PaisNacimiento	

Domicilio	
CodDepartamento	
CodCiudad	
FechaActivacion	Formato dd/mm/yyyy incluyendo el carácter de separador (/) Los registros insertados deben ser de fecha iguales o posteriores a la fecha actual de la inscripción del jugador
LimiteDepositoDia	
LimiteDepositosemana	
LimiteDepositoMes	
Estado	Sección 4 numeral 4.3.
CambioDatos	C/A/N/S/
VSVDI	Verificación SI/NO
FVSVDI	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador
FVDocumental	Con formato dd/mm/yyyy Fecha igual o posterior a la fecha actual de la inscripción del jugador

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:

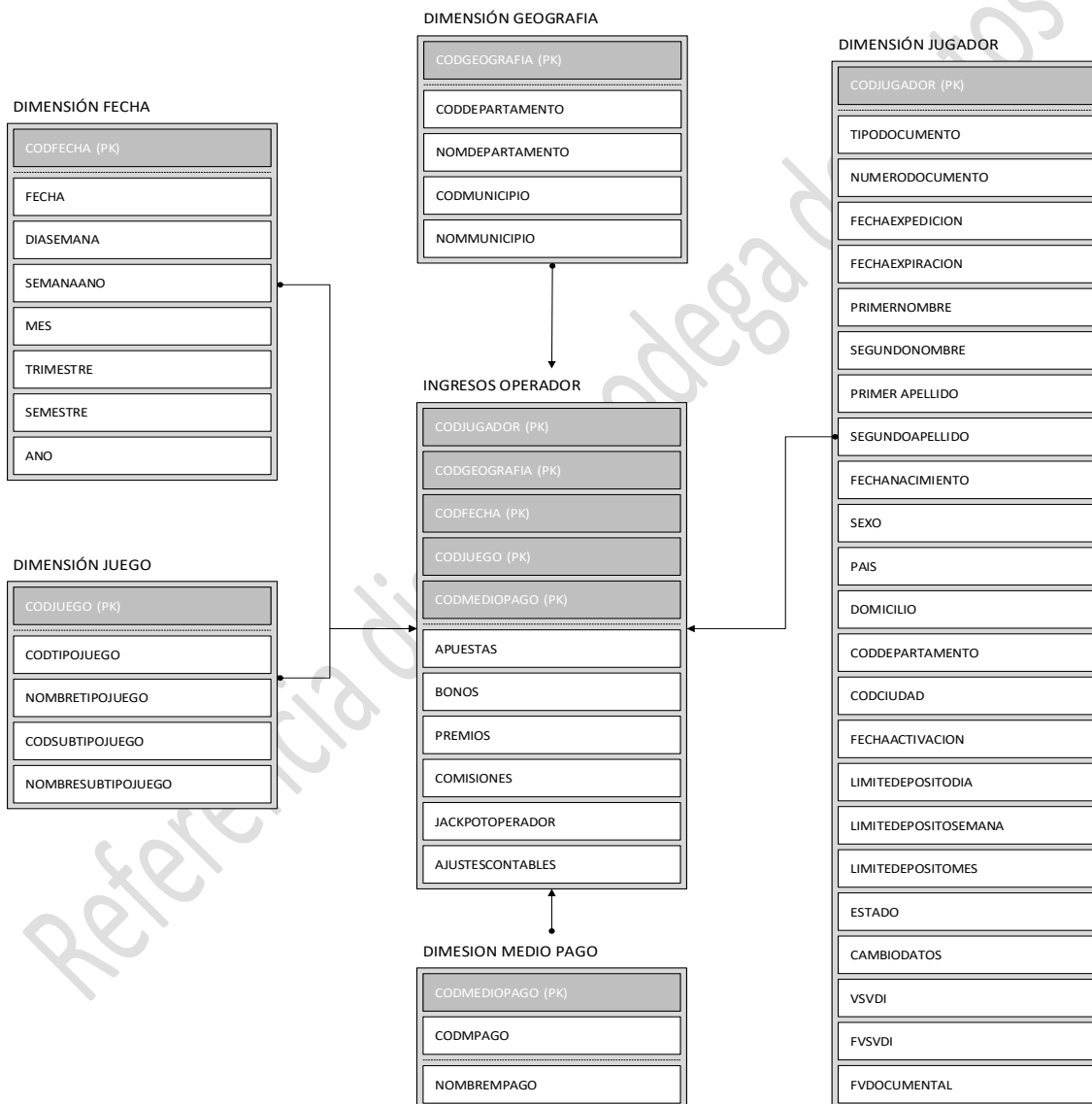
Medida	Descripción
Cantidad	Para poder obtener la cantidad de jugadores, apuestas, premios, bonos, transacciones, movimiento y cuentas de usuario.
Valor	Apuesta, premios, bonos y ingresos y retiros de las cuentas de usuario.

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.
--------	--

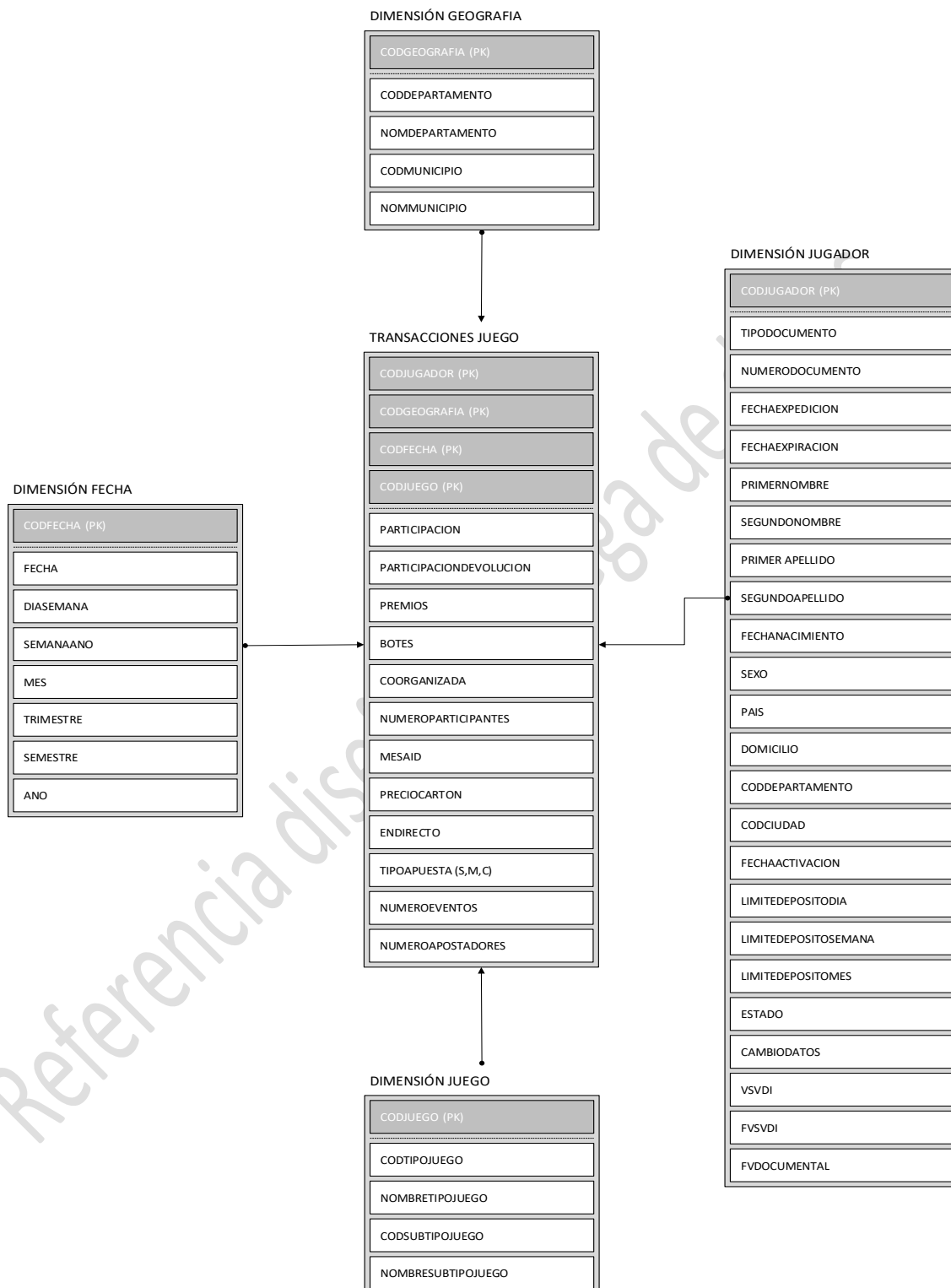
1.3. HECHOS (FACT)

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

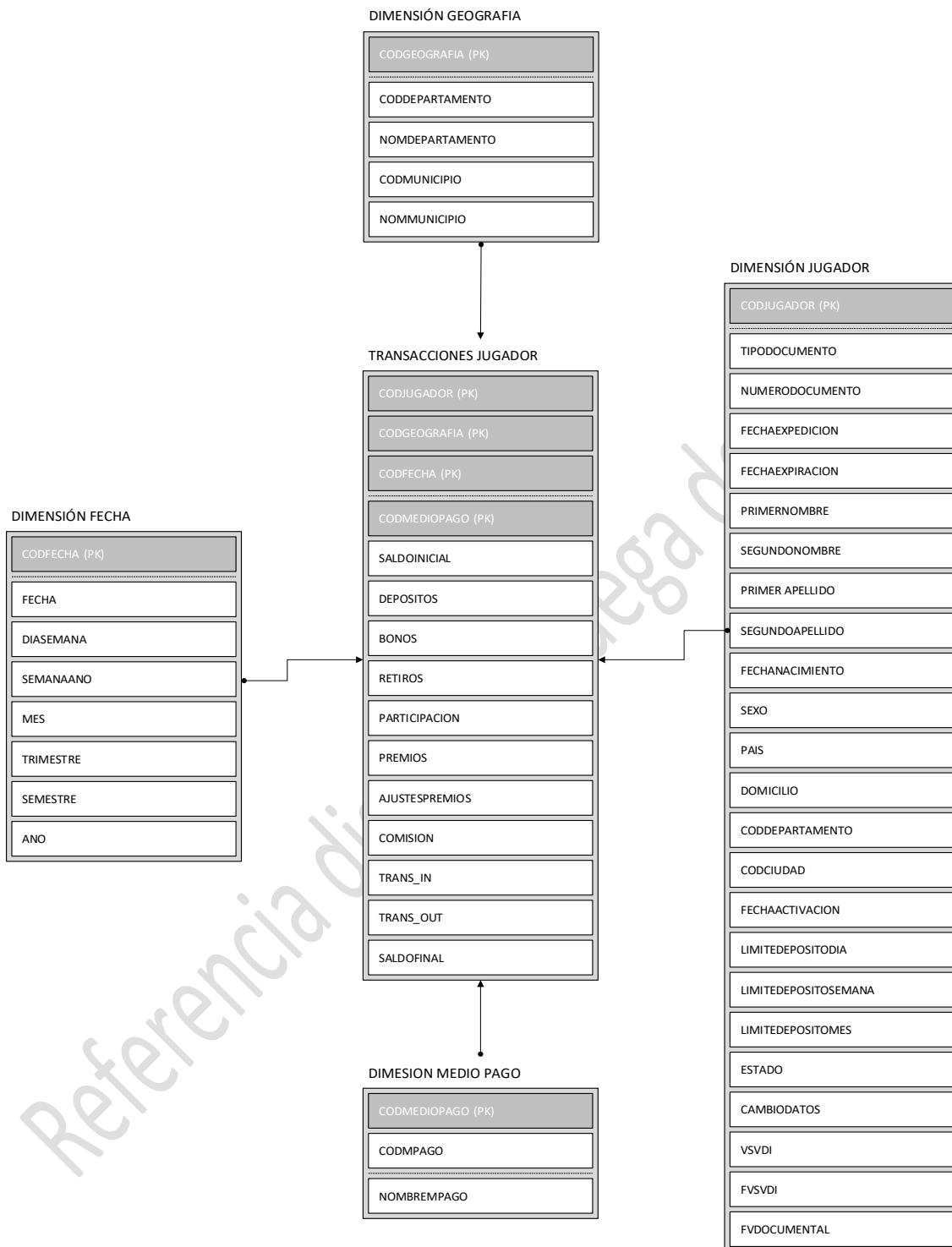
• INGRESOS DEL OPERADOR



• 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