



SENTI LAS PULSACIONES EN TU CELULAR - 2005

JUEGO INTERACTIVO CON EL PROGRAMA PULSACIONES PARA LOS USUARIOS DE CELULARES

1. INTRODUCCION

El juego PULSACIONES EN TU CELULAR consiste en responder a preguntas de distintos temas/categorías a lo largo de la semana buscando reflejar su conocimiento a través de la efectividad en sus respuestas y así convertirse en un experto asesor de los participantes que están en TV.

Dentro del juego existirán 6 temas/categorías distintos (Arte y Espectáculos; Ciencias Sociales; Deportes; Cultura General; Ciencias Naturales, y Lengua y Literatura) de preguntas las cuales el participante podrá seleccionar para participar. Podrá hacerlo en un único tema o en todos.

Cada una de estos temas/categorías dará la posibilidad de responder 5 preguntas, las cuales deberán ser respondidas en su totalidad, sea correcta o incorrectamente pero en su totalidad, para poder participar del ranking.

Cada pregunta de la ronda de 5 estará ligada a un valor porcentual (20% c/u) sumando entre todas ellas un 100%. Ese porcentaje obtenido al final de la ronda reflejará el conocimiento que el participante tiene sobre ese tema en particular por el que estuvo participando. Cada pregunta que sea correctamente respondida representará un 20% de efectividad en sus respuestas mientras que las respondidas en forma incorrecta no representarán valor alguno. Por ejemplo si el participante responde 3 preguntas correctamente y 2 en forma incorrecta, sobre la ronda de 5 preguntas habrá obtenido un total de 60% de efectividad en sus respuestas. Por cada pregunta el participante tendrá 60 segundos para responder, en el caso de superar ese tiempo se dará como incorrecta y pasará a la siguiente pregunta.

Semanalmente el participante tendrá la posibilidad de participar por cada tema/categoría un total de 3 rondas de 5 preguntas c/u con el fin de mejorar su efectividad y su tiempo, una vez que haya realizado las 3 rondas de 5 preguntas de un mismo tema no podrá seguir participando por ese tema durante esa semana pero sí por otros de los temas/categorías.

El participante podrá optar por participar por uno o todos los temas/categorías pero nunca podrá responder por cada tema/categoría más de un total de 15 preguntas (3 rondas de 5 preguntas c/u).

El objetivo del juego es demostrar cuanto sabe realmente cada uno del tema seleccionado ya que los ganadores semanales de cada tema/categoría tendrán la posibilidad de ser los asesores de los participantes que estén jugando en el programa de TV.

Semanalmente existirán 6 rankings (1 por tema) en los cuales se unificarán los datos de las participaciones en cada tema por ambos sistemas - SMS e IVR -.

Semanalmente todos los usuarios que participen desde el celular encontrarán nuevas preguntas. Se deberá contar semanalmente con 15 preguntas para cada tema, lo que hace un total de 90 preguntas.



2. DESARROLLO DEL JUEGO

- Paso 1 – PROMOCIÓN DEL JUEGO

En el programa televisivo Pulsaciones se invitará a los televidentes a participar en el juego Pulsaciones. Por ejemplo, *“Quieres ganar \$xxx y convertirte en un asesor de los participantes que estén en TV?, envía la palabra “TEMA” al número 2255 ahora!”*.

A través de una página Web www.bippie.com los televidentes podrán encontrar toda la información del juego. En toda la promoción que se realice del juego deberá hacer referencia a esta página Web.

- Paso 2 – COMIENZO

Para poder participar del juego el televidente deberá enviar un mensaje de texto con la palabra “TEMA” al número corto 2255 designado para este fin. El juego podrá ser jugado en cualquier momento del día, los siete días de la semana.

- Paso 3 – BIENVENIDA

El participante que por primera vez participe recibirá un mensaje de texto que dice: *“Bienvenido a Pulsaciones en tu celular. Elegi tu tema, responde y gana! Base: www.bippie.com . Costo: 0.50+imp/msj”* .Luego recibirá otro mensaje con el listado de temas/categorías.

- Paso 4 – SELECCIÓN de TEMA

Por ejemplo,

El participante envía: **“TEMA”** al 2255

Responde la aplicación: **Bienvenido a Pulsaciones en tu celular. Elegi tu tema, responde y gana! Base: www.bippie.com . Costo: 0.50+imp/msj**

Responde la aplicación: **E: Arte y Espectaculos, S: Ciencias Sociales, G: Cultura General, D: Deportes, N: Ciencias Naturales, L: Lengua y Literatura. Envía PLS y la letra del tema elegido al 2255**

El participante envía: **PLS D**

Responde la aplicación: **Empezamos: Qué equipo tiene más copas ganadas? 1-Boca 2-River 3-Independiente. Envía PLS y la opcion 2255**

El participante envía: **PLS 1**

Responde la aplicación: **Correcta. Pasamos a la 2da. Pregunta. Quien obtuvo mayor cantidad de campeonatos en F1? 1-Fanggio 2-Sena 3-Schummacher. Envía PLS y la opcion al 2255**

Continúa jugando ...

- Paso 5 – FINAL DE RONDA – Nueva Ronda o Nuevo Tema



Una vez respondidas las 5 preguntas el participante recibirá la información de su resultado.

Una vez aquí tendrá la posibilidad de participar en otra ronda del mismo tema (hasta 3 rondas por semana) o de otro tema, con un máximo semanal de 6 temas/categorías y 3 ronda de 5 preguntas por tema.

Para volver a participar el usuario deberá enviar la palabra "TEMA" y recibirá el menú con los temas sobre los cuales aún tenga posibilidades de responder (aquellos sobre los que no haya respondido las 3 posibles rondas).

Por ejemplo,

Responde la aplicación: **Correcta. Resultado: 80%. Vuelve a jugar y mejora tu puntaje! Envía TEMA al 2255.**

Si el participante envía: **TEMA**

Responde la aplicación: **E: Arte y Espectaculos, S: Ciencias Sociales, G: Cultura General, D: Deportes, N: Ciencias Naturales, L: Lengua y Literatura. Envía la letra del tema elegido al 2255**

Continúa jugando ...

– ***Paso 6 – TEMAS/CATEGORÍAS y PREGUNTAS***

Se contará con un total de 6 temas/categorías. Sobre cada tema existirán un total de 15 preguntas semanales, que estarán divididas por rondas de jugadas y cada ronda de jugada será de 5 preguntas. Cada una de las preguntas se renovará periódicamente y contará con 3 opciones de respuestas de las cuales 1 y sólo 1 será la correcta.

– ***Paso 7 – CALCULO DE PUNTOS y SISTEMA DE PREMIOS***

Los ganadores estarán determinados al final de cada semana de juego y estará dado por el participante que cumpla con las siguientes reglas:

- A – Mayor porcentaje de efectividad en las respuestas
- B – El que haya logrado antes el mejor resultado (anterioridad)

En todos los casos se computará de un mismo ANI solo su mejor jugada, por lo tanto, un mismo ANI no podrá estar en un mismo ranking, de un mismo tema, mas de una vez.

Los premios consistirán en:

- Doscientos pesos (\$ARG 250) para cada una de las personas que quede rankeada en el primer lugar de cada tema/categoría .

– ***Paso 8 – GANADOR***

El jugador que haya obtenido la mayor efectividad por tema y por ronda a lo largo de la semana será el ganador de esa semana de ese tema/categoría.



Si un participante opta por jugar las 3 rondas de un mismo tema deberá contabilizarse un único resultado semanal y será el mejor resultado que surja entre las 3 rondas.

3. MECANICA PARA PARTICIPAR A TRAVES DE UN NUMERO *2255

El mismo juego planteado para SMS (mensajes de texto) será adaptado para la participación de los televidentes a través del *2255 (opción a definir).

4. COMPAÑÍAS CELULARES INTERVINIENTES

El desarrollo está pensado para ser ejecutado sobre la base de usuarios de las cuatro compañías Celulares CTI Móvil, Movistar, y Personal.

5. PARTICIPACIÓN GRATUITA (LEALTAD COMERCIAL)

Las personas que no cuenten con teléfonos celulares podrán participar a través de una línea fija: de a una llamada, por semana, por línea, llamando al (numero de teléfono a definir), como una línea normal mediante la cual uno puede llamar, logrando la aplicación captar el teléfono residencial del participante.