



CONVOCATORIA HABILIDADES PARA INDUSTRIAS CREATIVAS DIGITALES

1. PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La Sublínea 2 del proyecto **Especialización 4RI – Cuarta Revolución Industrial, “Fortalecimiento de las Industrias Creativas Digitales de Colombia”** busca fortalecer las empresas del sector de las Industrias Creativas Digitales de Colombia en habilidades de comercialización, monetización, negociación y el afianzamiento de conocimientos de propiedad intelectual para robustecer su portafolio. De la misma forma, logrará potenciar el ecosistema de contenidos digitales, basado en el desarrollo de capacidades, habilidades e instrumentos que fortalezcan la consolidación y crecimiento de las empresas de este sector beneficiadas con el proyecto catalogadas dentro del sector de ECONOMÍA NARANJA TIC a nivel nacional.

El proyecto contempla las siguientes fases y actividades:

- Fase 1: Selección de treinta (30) empresas Creativas Digitales que serán beneficiarias de la transferencia de conocimiento
- Fase 2: Transferencia de Conocimiento para generar habilidades en mínimo treinta (30) empresas Creativas Digitales seleccionadas.
- Fase 3: Desarrollo y puesta en marcha del encadenamiento productivo en mínimo treinta (30) con empresas de menor tamaño del mismo sector.

2. OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA

El objetivo de la presente convocatoria consiste en seleccionar treinta (30) empresas de la Industria Creativa Digital del país para ser beneficiarios de una transferencia de conocimiento relacionada con: negociación, comercialización, monetización, y afianzamiento de conocimiento de temas relacionados con propiedad intelectual para negociar productos digitales, que les permita generar habilidades comerciales y un dossier/biblia de venta que incentive la inversión o compra de productos creativos digitales de las empresas beneficiarias.

Adicionalmente, una vez las empresas beneficiarias reciban la transferencia de conocimiento, deberán realizar un encadenamiento productivo con empresas de menor tamaño del mismo sector, para que estas puedan fortalecerse y ser más competitivas dentro de la industria.

4. ¿QUÉ FINANCIA LA CONVOCATORIA?

La convocatoria financiará el cien por ciento (100%) de la transferencia de conocimiento con una duración de hasta treinta y dos (32) horas, en temas relacionados con negociación, comercialización, monetización, y afianzamiento de conocimiento de temas de propiedad intelectual para negociar productos digitales, que les



permita generar habilidades comerciales y un dossier/biblia de venta que incentive la inversión o compra de productos creativos digitales de las empresas beneficiarias y de esta manera fortalecer su portafolio para participar en el mercado de una manera competitiva y exitosa.

Adicionalmente, se financia el acompañamiento para que las empresas beneficiarias de la transferencia de conocimiento realicen un encadenamiento productivo con empresas de menor tamaño del mismo sector, para que estas puedan fortalecerse y ser más competitivas dentro de la industria.

5. DIRIGIDO A

La convocatoria estará dirigida a empresas nacionales que cuenten con el desarrollo de contenidos audiovisuales digitales que utilicen técnicas como: Videojuegos, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Animación Digital 2D y/o 3D, Contenidos Educativos Digitales, Producción de Contenido Transmedial, los cuales deberán cumplir con los términos y condiciones descritas en el presente documento.

6. TÉRMINOS Y CONDICIONES

Para participar en la convocatoria, las empresas interesadas deberán verificar los requisitos, revisar el calendario, preparar la información y los documentos que deberán presentar en la inscripción (*Ver anexo 1 y 2*). Los interesados en participar en la presente convocatoria deberán cumplir con los siguientes requisitos:

6.1. Requisitos generales:

- Realizar el proceso de inscripción a la convocatoria definido por MinTIC y La Fundación TecNALIA Colombia.
- Certificado de existencia y representación legal, cuya expedición no sea superior a treinta (30) días.
- Su objeto social debe estar relacionado con el sector de las Industrias Creativas Digitales.
- Tener una antigüedad mínima de dos (2) años anteriores a la fecha de presentación a la presente convocatoria.
- Presentar mínimo dos (2) contratos y/o convenios en ejecución o finalizados cuyo objeto tenga relación con las siguientes técnicas: Videojuegos, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Animación Digital 2D y/o 3D, Contenidos Educativos Digitales, Producción de Contenido Transmedial.
- Haber renovado su matrícula mercantil en el año 2019.
- Fotocopia de la cédula del representante legal de la empresa.
- Certificado antecedentes disciplinarios del representante legal, cuya expedición no sea superior a treinta (30) días.
- Certificado antecedentes disciplinarios de la empresa postulante, cuya expedición no sea superior a treinta (30) días.



- Certificado antecedentes fiscales del representante legal, cuya expedición no sea superior a treinta (30) días.
- Certificado antecedentes fiscales de la empresa postulante, cuya expedición no sea superior a treinta (30) días.
- Certificado de antecedentes judiciales no mayor a 30 días.
- Certificado de antecedentes de medidas correctivas (RNMC) no mayor a 30 días.
- Estar dispuestas a designar al menos una (1) persona del equipo de trabajo con disponibilidad y compromiso para recibir como mínimo 32 horas de transferencia de conocimiento y para cada una de las actividades del proyecto. Se debe adjuntar la hoja de vida del miembro del equipo de trabajo con sus respectivos soportes.
- Durante el proceso de inscripción, las empresas Creativas Digitales deberán demostrar que cuentan con un producto desarrollado y listo para comercializar, para ello, deben presentar el documento descriptivo del producto (*ver anexo 2*).
- Incluir un Link de direccionamiento del producto desarrollado y listo para comercializar (*ver anexo 2*).
- Estar dispuestas a desarrollar un encadenamiento productivo con una empresa del sector, en el cual deberá destinar mínimo dos (2) horas semanales por un mes, para una suma de ocho (8) horas en total para cada empresa.
- No se encuentren en proceso de liquidación o dentro de las causales de inhabilidad e incompatibilidad o prohibiciones, constitucional y legalmente establecidas para contratar.
- Que los interesados no hayan sido objeto de sanción por parte de alguna autoridad en materia administrativa, jurídica, reportados en listas restrictivas, en boletines de deudores del Estado o en otros listados publicados por entes investigativos o de control, en el año anterior al de esta convocatoria.
- Los participantes guardarán absoluta confidencialidad respecto a la información que conozcan de la empresa a mentorear en el momento del encadenamiento productivo.

7. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LA EMPRESA

Las empresas aspirantes serán seleccionadas por fecha y hora de inscripción, siempre y cuando cumplan con la totalidad de los términos y condiciones solicitados en el punto No. 6 de la presente convocatoria.

Nota: Se recibirán propuestas hasta el cierre de convocatoria y se seleccionarán las treinta (30) empresas en orden de recepción. Es decir, a las empresas postulantes se le revisará su documentación y cumplimiento de requisitos en orden de llegada, aquellas que no cumplan o subsanen estos requisitos serán descartadas y se evaluará la siguiente en orden hasta completar la totalidad de los cupos de la convocatoria.

8. COBERTURA GEOGRÁFICA

Se recibirán y estudiarán las inscripciones de todas las empresas interesadas a nivel nacional.



9. CALENDARIO DE LA CONVOCATORIA

ACTIVIDADES	FECHA INICIO	FECHA FIN
Inscripción	30 de julio 2020	12 de agosto 2020 (4:00 p.m.)
Verificación de cumplimiento de requisitos, subsanación y selección de las empresas.	13 de agosto 2020	18 de agosto 2020
Publicación de resultados y contacto con las empresas seleccionadas.	19 de agosto 2020	28 de agosto 2020

10. APERTURA Y CIERRE DE LA CONVOCATORIA

La convocatoria será publicada en la página web de MinTIC www.mintic.gov.co, el día 30 de julio hasta el día 12 de agosto (4:00 p.m.) de 2020.

11. PROCESO DE POSTULACIÓN

La empresa aspirante debe revisar al detalle los términos de la convocatoria, diligenciar los anexos, realizar una única inscripción y, adjuntar todos los datos y documentos solicitados en la presente convocatoria.

Para la inscripción a partir del 30 de julio de 2020, se habilitará un formulario en url:

<https://cymetria.typeform.com/to/mVwT4xcW>

Las empresas Creativas Digitales deberán demostrar que cuentan con un producto desarrollado y listo para comercializar. Para lo cual, se debe presentar un documento descriptivo del producto anteriormente mencionado (*ver anexo 2*).

Adicionalmente, se debe tener en cuenta:

- Las inscripciones o radicados de documentos realizados después de la fecha y hora indicada en el calendario de la convocatoria, y por medio distinto al formulario de inscripción oficial, no se tendrán en cuenta dentro del proceso de selección.
- Una vez inscrito, no se permitirán modificaciones, ni se tendrán en cuenta las postulaciones que estén incompletas, que contengan información imprecisa, no veraz, ilegible o repetida.
- La inscripción, así como todos sus anexos y documentos de soporte deben presentarse escritas en idioma español.
- Los documentos que requieren firma(s), y no se presenten con la(s) misma(s), no tendrán validez para



el proceso.

- La postulación a la presente convocatoria implica la aceptación por parte de los interesados las condiciones establecidas en el presente documento.
- La postulación a la presente convocatoria no implica obligatoriedad, ni compromiso alguno de parte de MinTIC ni de la Fundación Tecnia Colombia para asignar recursos, ni genera derecho a recibir apoyo económico ni ningún otro tipo de beneficios.
- Una vez realizada la postulación a la presente convocatoria, MinTIC y la Fundación Tecnia Colombia pueden solicitar las aclaraciones y documentos que considere necesarios.

12. PROCESO DE SELECCIÓN DE BENEFICIARIOS

- MinTIC y La Fundación Tecnia Colombia, a través del operador del proyecto, conformará un Comité para la revisión del cumplimiento de los requisitos de los postulantes.
- Publicación de las empresas aspirantes seleccionadas.
- MinTIC y la Fundación Tecnia Colombia no se hace responsable que por errores involuntarios en cometidos por las empresas aspirantes en el diligenciamiento del formulario impida continuar con las fases de la convocatoria.
- De acuerdo con el calendario de la convocatoria se publicará la lista de los participantes seleccionados para la transferencia de conocimiento, que cumplieron los requisitos y fueron seleccionados. Éstos serán publicados en la siguiente página:

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Convocatorias/>

Anotaciones adicionales

- Las empresas seleccionadas serán contactadas oficialmente mediante correo electrónico por el operador del proyecto que designará MinTIC y La Fundación Tecnia Colombia, y recibirán las indicaciones a seguir.
- Las empresas seleccionadas firmarán un Contrato con el Operador del proyecto donde se comprometen a iniciar y finalizar todas las actividades del proyecto.
- Si se detecta intento de fraude o comportamiento irrespetuoso por parte del interesado hacia los representantes de MinTIC y La Fundación Tecnia Colombia, aliados, organizadores y/o sus pares, durante el proceso de selección y desarrollo, este se expone a ser retirado del proceso, con la respectiva anotación para futuras convocatorias y reporte a las entidades competentes.



13. MAYOR INFORMACIÓN

En caso de inquietudes sobre la presente invitación, favor enviar un correo electrónico con el asunto **“Inquietudes convocatoria Habilidades para Industrias Creativas Digitales”** al correo: empresasicd@mintic.gov.co

14. OBSERVACIONES ESPECIALES

MinTIC y La Fundación Tecnalía Colombia, estarán informando de los cambios a que haya lugar durante el desarrollo de la convocatoria y que se deriven de eventos fortuitos que no corresponden a la voluntad de estas entidades, por lo cual las entidades no se hacen responsables.

Los interesados deberán estar dispuestos a designar al menos una (1) persona del equipo de trabajo con disponibilidad y compromiso para recibir como mínimo 32 horas de transferencia de conocimiento y para cada una de las actividades del proyecto. Se debe adjuntar la hoja de vida del miembro del equipo de trabajo con sus respectivos soportes.

La ejecución de la Sub línea 2 *“Fortalecimiento de las Industrias Creativas Digitales de Colombia”* estará a cargo del operador contratado por MinTIC y La Fundación Tecnalía Colombia.

15. CAMBIOS EN LA CONVOCATORIA

MinTIC y La Fundación Tecnalía Colombia podrá en cualquier momento, realizar cambios en los términos de la presente convocatoria, para lo cual se publicarán las diferentes adendas que se requieran. Es obligación de las empresas interesadas en participar, consultar de manera constante la página web del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la que se informarán dichos cambios.

16. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

MinTIC y La Fundación Tecnalía Colombia actuarán como responsables del tratamiento de los datos personales que lleguen a ser tratados en el marco del proyecto, de conformidad con las políticas de privacidad establecidas en este sentido, y se obtendrá la autorización correspondiente de los titulares y cumplirá con todas las disposiciones previstas en la Ley 1581 de 2012 y su Decreto Reglamentario 1377 de 2013.

17. ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD

Con la postulación a la presente convocatoria, los interesados aceptan las características, requisitos y condiciones establecidos en los términos, así como lo dispuesto para el desarrollo del acompañamiento por parte de la entidad que lo realice.



Asimismo, el representante legal del interesado declara bajo la gravedad de juramento que la información suministrada es veraz y corresponde a la realidad.

Nota: Las interpretaciones, conclusiones y análisis que realicen los interesados en la postulación a esta convocatoria son de sus exclusivos cargo y responsabilidad y no comprometen ni vinculan en modo alguno a MinTIC ni a la Fundación TecNALIA Colombia.

GLOSARIO

- **Empresas Creativas Digitales:** La Industria de Contenidos Digitales, como parte de la Economía Naranja, se encuentra en el espacio de convergencia de la producción creativa y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y hace parte del sector que en la Política de Economía Naranja se ha determinado como Creaciones Funcionales, Nuevos Medios como: animación, contenidos interactivos, videojuegos, contenidos interactivos audiovisuales, plataformas digitales, creación de software y creación de apps.
- **Comité evaluador:** Se encarga de evaluar y calificar la documentación presentadas por las empresas aspirantes.
- **4RI:** Cuarta revolución industrial, es decir, conjunto de transformaciones tecnológicas e industriales presentes o que van a suceder en la economía, en la sociedad y en la forma de vivir.
- **Dossier o Biblia de venta:** Documento de venta que se usa para buscar la inversión o interés en un proyecto.
- **Transferencia de metodológica o de conocimiento:** Proceso por el cual se lleva a cabo la transmisión del saber hacer (Know how), de conocimientos científicos y/o tecnológicos y de tecnología de una organización a otra con el fin que sea explotado y comercializado. Se trata por tanto de un proceso para desarrollar nuevos productos y crear valor, procesos, aplicaciones, materiales o servicios, por lo que es un factor crítico para el proceso de innovación y competitividad.
- **Gamificación:** La Gamificación es una técnica de aprendizaje que adapta la metodología del juego al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.
- **Encadenamiento productivo:** Conjunto de actores económicos asociados en la cadena de valor de un producto, que interactúan entre sí para obtener beneficios y aumentar sus niveles de competitividad.



- **Monetización:** Proceso de convertir algo en dinero.
- **Comercialización:** Conjunto de actividades vinculadas al cambio de bienes y servicios entre productores y consumidores.
- **Negociación:** es un proceso de intercambio de información y compromisos en el cuál dos o más partes, que tienen intereses comunes y otros divergentes, intentan llegar a un acuerdo.
- **Afianzamiento de conocimiento de temas relacionados con propiedad intelectual para negociar productos digitales:** De acuerdo a las funciones del equipo de trabajo de Industria Creativa digital enmarcadas en el Decreto 1414 del 25 de agosto de 2017, se debe promover el fortalecimiento de la Industria Creativa Digital, la misma, tiene un fuerte componente de valoración y protección relacionada con Propiedad intelectual lo que hace que este componente haga fluctuar la valoración comercial y/ o sea una estrategia de ventas de los productos de esta industria.