



**RESULTADO FINAL DE LAS EVALUACIONES DE LA CONVOCATORIA PARA LA CONFORMACIÓN DE UN LISTADO DE PROPUESTAS DE PROYECTOS ELEGIBLES ENFOCADOS EN CTel COMO ESTRATEGIA DE DINAMIZACIÓN DEL ECOSISTEMA EN LA CREACIÓN DEL DISTRITO DE INNOVACIÓN INTELIGENTEMENTE ESPECIALIZADO “DIIE” ATLÁNTICO, BAJO EL CONVENIO ESPECIAL DE COOPERACIÓN No. 80740-667-2021**

En cumplimiento del cronograma establecido en los términos de referencia, y de acuerdo a las adendas No.1, No.2, No.3 y No.4, de la presente convocatoria para la búsqueda de propuestas de proyectos elegibles enfocados en CTel como estrategia de dinamización del ecosistema en la creación del distrito de innovación inteligentemente especializado “DIIE” Atlántico, bajo el convenio especial de Cooperación No. 80740-667-2021, que dio apertura el 23 de mayo del 2023 y cerró inscripciones el 10 de julio a las 11:59 p.m.

Se establece que el día 24 de julio de 2023, se publicó el resultado preliminar de las evaluaciones de las soluciones recibidas en el marco del mecanismo 1 y 2 de la presente convocatoria. Los días 25 y 26 de julio de 2023 se recibieron por parte de los proponentes subsanaciones de documentos y observaciones a las evaluaciones.

Teniendo en cuenta lo anterior, se procede a publicar a continuación el resultado final de las evaluaciones del cumplimiento del envío de los requisitos habilitantes de las propuestas presentadas por los postulantes a cada uno de los retos.

**Resultados de la evaluación de requisitos habilitantes:**

NO. DE RADICADO	Certificado de existencia y representación legal con fecha de expedición no mayor a 30 días al momento de presentar la propuesta	Copia de la cédula ciudadanía	Carta de autorización de tratamiento de datos Persona jurídica (Anexo No. 1)	Carta de autorización de tratamiento de datos persona natural (Anexo No. 2)	RUT vigencia 2023.	Anexo No.7: Formato para la presentación de la solución	Carta aval y de compromiso institucional del actor del Sistema Nacional de CTel, debidamente firmada. (Anexo No. 3)	CUMPLE CON LOS CRITERIOS HABILITANTES
DR-2023001	N/A	ENVIADA	N/A	ENVIADA	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023002	N/A	ENVIADA	N/A	La carta debe estar firmada por el representante legal	ENVIADO	ENVIADO	N/A	NO CUMPLE
DR-2023003	X	ENVIADA	ENVIADO	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023004	X	ENVIADA	ENVIADO	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023005	N/A	ENVIADA	N/A	ENVIADA	ENVIADO	ENVIADO	ENVIADA	CUMPLE
DR-2023006	X	ENVIADA	ENVIADA	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023007	N/A	ENVIADA	N/A	ENVIADA	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023008	N/A	ENVIADA	N/A	ENVIADA	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE



RETO	RADICADO	CALIDAD DEL PROYECTO (20 puntos)	COHERENCIA (15 puntos)	PERTINENCIA DE LA SOLUCIÓN (20 PUNTOS)	CARÁCTER INNOVADOR DE LA PROPUESTA (20 PUNTOS)	CONTRIBUCIONES DE LA PROPUESTA (15 PUNTOS)	PITCH VIRTUAL DE LA PROPUESTA (10 PUNTOS)	ALIANZA CON ACTOR DEL SNTCTEI	OBSERVACIONES COMITÉ EVALUADOR	TOTAL	EL PROPONENTE PRESENTÓ OBSERVACIONES A LA EVALUACIÓN LOS DÍAS 25 Y 26 JULIO 2023	RESPUESTA A OBSERVACIONES PRESENTADAS POR LOS PROPONENTES
------	----------	----------------------------------	------------------------	--	--	--	---	-------------------------------	--------------------------------	-------	--	---

NO. DE RADICADO	Certificado de existencia y representación legal con fecha de expedición no mayor a 30 días al momento de presentar la propuesta	Copia de la cédula ciudadanía	Carta de autorización de tratamiento de datos Persona jurídica (Anexo No. 1)	Carta de autorización de tratamiento de datos persona natural (Anexo No. 2)	RUT vigencia 2023.	Anexo No.7: Formato para la presentación de la solución	Carta aval y de compromiso institucional del actor del Sistema Nacional de CTel, debidamente firmada. (Anexo No. 3)	CUMPLE CON LOS CRITERIOS HABILITANTES
DR-2023009	X	ENVIADA	ENVIADA	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023010	N/A	ENVIADA	N/A	ENVIADA	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023011	X	ENVIADA	ENVIADA	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE
DR-2023012	X	ENVIADA	ENVIADA	N/A	ENVIADO	ENVIADO	N/A	CUMPLE

De igual manera, se proceden a publicar los resultados finales de las evaluaciones técnicas de las propuestas presentadas por los postulantes a cada uno de los retos dispuestos para la convocatoria.

### MECANISMO 1

#### **Reto 1: Plataforma digital de conexión y análisis del ecosistema de contenidos digitales y videojuegos.**

¿Cómo podríamos diseñar una plataforma digital que conecte al ecosistema de los contenidos digitales y videojuegos para generar relaciones de valor y obtener información útil basada en análisis de datos de manera ágil y fácil de entender?



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

1	DR-2023008	17,33	12,67	18,33	17	12,67	8,67	NA	La propuesta apunta a resolver el reto planteado bajo el modelo de una red social inteligente. Refleja un trabajo de análisis previo y presenta la descripción técnica detallada. La propuesta está alineada con el reto, está bien justificada y es coherente en sus componentes. Es una iniciativa completa que aborda las sugerencias y directrices establecidas en la ficha técnica del reto.	86,67	SI	Las observaciones presentadas por el proponente fueron revisadas por el comité evaluador, sin embargo se mantiene el puntaje dado inicialmente.
1	DR-2023001	18,33	13	17,67	15	12	6,33	NA	La propuesta es llamativa y apunta a resolver el reto planteado a través de una plataforma de videojuegos educativos. Sin embargo dentro de la propuesta no se evidencia perfiles de inversores o temas de financiamiento ni su integración con redes sociales. Finalmente, el presupuesto descrito supera el tope de financiación y no se menciona recursos de contrapartida. Es un proyecto interesante que se alinea con el reto y se enfoca en un tema clave: la educación. En términos generales hay coherencia en la propuesta, se alinea con las tendencias y presenta una metodología clara de ejecución. Nota: Revisar porque el presupuesto indicado por el postulante supera en \$330.000 el tope de \$90.000.000 estipulado en los TDR.	82,33	NO	NA



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

1	DR-2023004	15,67	13	17	16	12	8	NA	La propuesta muestra un claro modelo de negocio, sostenible y escalable y con un enfoque fuerte hacia el tema de ciber seguridad de la plataforma. Sin embargo, la propuesta no evidencia la inclusión de la totalidad de características obligatorias del reto. Es una buena propuesta, que cuenta con una buena estructura y estimación de recursos. Se queda un poco corta para lo que realmente quiere resolver el reto, en el sentido que apuesta por un dolor muy específico en todo el tema de conexiones del ecosistema.	81,67	NO	NA
---	------------	-------	----	----	----	----	---	----	--	-------	----	----



**Reto 2: Sistema nativo de mapeo de tendencias tecnológicas y de mercado.**

¿Cómo podríamos diseñar un sistema nativo que permita generar informes de tendencias tecnológicas y de mercado de valor para el ecosistema de contenidos digitales y videojuegos de manera ágil y a bajo costo?

RETO	RADICADO	CALIDAD DEL PROYECTO (20 puntos)	COHERENCIA (15 puntos)	PERTINENCIA DE LA SOLUCIÓN (20 PUNTOS)	CARÁCTER INNOVADOR DE LA PROPUESTA (20 PUNTOS)	CONTRIBUCIONES DE LA PROPUESTA (15 PUNTOS)	PITCH VIRTUAL DE LA PROPUESTA (10 PUNTOS)	ALIANZA CON ACTOR DEL SNTCTEI	OBSERVACIONES COMITÉ EVALUADOR	TOTAL	EL PROPONENTE PRESENTÓ OBSERVACIONES A LA EVALUACIÓN LOS DÍAS 25 Y 26 JULIO 2023	RESPUESTA A OBSERVACIONES PRESENTADAS POR LOS PROPONENTES
2	DR-2023003	19	14	19,33	17,67	14,33	8,67	NA	La propuesta contiene un carácter de innovación integral alrededor del reto planteado. La solución planteada contempla varias características consideradas como deseadas, por ejemplo gamificación y análisis de sentimientos. La propuesta es coherente, técnicamente detallada y soporta en tendencias tecnológicas y de mercado la potencial escalabilidad hacia usos y mercados más amplios.  La solución propone un sistema nativo de mercado y tendencias que resuelve el reto. Usa tecnologías como IA, machine learning y Big data. Finalmente incluye características deseables como el análisis de emociones y datos geográficos.	93	NO	NA



2	DR-2023011	18	12,67	15,67	14,33	12,67	8	NA	<p>La propuesta responde en sus características básicas al reto planteado, al tiempo que integra algunas características deseables. No obstante, la documentación de la propuesta de solución no contempla aspectos como su aporte a los resultados esperados al reto (desde las dimensiones sugeridas: económico, social, ambiental y cultural). Asimismo, no se justifica de forma detallada el carácter innovador de la propuesta desde casos de éxito.</p> <p>De igual manera, no se contemplan factores detallados y precisos a nivel de mercado (por ejemplo, proyección de posibles usuarios) o modelo de negocio que justifique la escalabilidad de la solución. La solución propone resolver el reto a través de una plataforma de consulta de tendencias usando inteligencia artificial y Big Data. Sin embargo no menciona características deseables como el análisis de emociones o datos geográficos, entre otros.</p>	81,34	NO	NA
---	------------	----	-------	-------	-------	-------	---	----	---	-------	----	----

**Reto 3: Laboratorio experimental para testear calidad y usabilidad de contenidos digitales y videojuegos.**

¿Cómo podríamos diseñar un laboratorio experimental que permita testear la calidad y usabilidad de contenidos digitales y/o videojuegos con usuarios reales aleatorios (comunidad de testers)?



# MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

RETO	RADICADO	CALIDAD DEL PROYECTO (20 puntos)	COHERENCIA (15 puntos)	PERTINENCIA DE LA SOLUCIÓN (20 PUNTOS)	CARÁCTER INNOVADOR DE LA PROPUESTA (20 PUNTOS)	CONTRIBUCIONES DE LA PROPUESTA (15 PUNTOS)	PITCH VIRTUAL DE LA PROPUESTA (10 PUNTOS)	ALIANZA CON ACTOR DEL SNTCTEI	OBSERVACIONES COMITÉ EVALUADOR	TOTAL	EL PROPONENTE PRESENTÓ OBSERVACIONES A LA EVALUACIÓN LOS DÍAS 25 Y 26 JULIO 2023	RESPUESTA A OBSERVACIONES PRESENTADAS POR LOS PROPONENTES
3	DR-2023012	15,83	11,17	16,33	14,67	13,17	9,33	NA	La solución propone una plataforma web de testeo y otorga detalles técnicos. Sin embargo no es claro como la solución aporta a los resultados esperados por el reto.	80,50	SI	La reclamación recibida, permitió al comité evaluador aclarar como la solución aporta a los resultados esperados por el reto. Por esta razón se incrementó la puntuación del criterio de evaluación "contribuciones a la propuesta" teniendo en cuenta que el proponente desarrolla cada una de las características obligatorias solicitadas y deseables en su plataforma de comunidad de testers permitiendo una experiencia de prueba satisfactoria, segura y efectiva.



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

3	DR-2023005	13,83	11,5	16,33	13,83	11,5	8,33	5	La solución es innovadora, presenta un claro modelo de negocio y entrega maqueta del desarrollo y soporte técnico. Adicionalmente, es una solución escalable y adaptable.	80,32	SI	Las observaciones presentadas por el proponente fueron revisadas por el comité evaluador, sin embargo se mantienen los puntajes otorgados inicialmente teniendo en cuenta que los detalles técnicos y el mockup de la solución ya fueron considerados en cada uno de los criterios de la propuesta.
3	DR-2023009	14,5	11,83	15,67	13,33	11,17	8	NA	La solución presenta una plataforma de inteligencia colectiva, con un modelo de negocio claro y un esquema de capacitación.	75	NO	NA
3	DR-2023002	9,17	7,83	11	8,5	8,5	5,33	NA	La propuesta se basa en la creación de una empresa que desarrolle una plataforma híbrida entre red social y distribución de videojuegos.	50,33	NO	NA

Según los términos de referencia de la convocatoria, para el mecanismo 1 **por cada reto** se seleccionará **un (1)** proyecto beneficiario.

**MECANISMO 2**

**Reto 4: Identidad de marca del Distrito de Innovación Especializado en Contenidos Digitales y Videojuegos del Atlántico.**

¿Cómo podríamos identificar de manera clara, asertiva e inspiracional al Distrito de Innovación Inteligentemente Especializado en contenidos digitales y videojuegos del Atlántico de tal manera que se convierta en un referente en el sector en corto tiempo?





**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

RETO	RADICADO	CREATIVIDAD (50 PUNTOS)	ALINEACIÓN CON LOS OBJETIVOS DEL DIIE (50 PUNTOS)	OBSERVACIONES	PUNTAJE	EL PROPONENTE PRESENTÓ OBSERVACIONES A LA EVALUACIÓN LOS DÍAS 25 Y 26 JULIO 2023	RESPUESTA A OBSERVACIONES PRESENTADAS POR LOS PROPONENTES
4	DR- 2023006	41,67	41,67	<p>La propuesta de nombre es creativa, de fácil recordación y conecta con la industria de contenidos digitales. Adicionalmente, la propuesta se encuentra alineada con los objetivos del DIIE y su enfoque regional y con el ecosistema. El uso de la palabra "CRACK" para remitirse a una propuesta de experiencia y calidad. La conectan con la palabra "creative" que es una expresión usada excesivamente en el ámbito del diseño. Las dos se conectan con la intención de manifestar un concepto creativo y de calidad. Propuesta de nombre simbólico que logra conectar, describir y relacionar los conceptos básicos de la marca. Fácil recordación. Sus referentes y moodboard evidencian y conectan con contenidos digitales y videojuegos. La idea de formar un equipo de mentes brillantes que desarrollen contenidos digitales sorprendentes y videojuegos envolventes en un espacio de experimentación es interesante. Sin embargo, sería beneficioso explorar enfoques aún más innovadores para destacar en el competitivo mercado de contenidos digitales y videojuegos. Si bien hay elementos interesantes en la propuesta, se sugiere seguir explorando ideas más novedosas y fortalecer la conexión con los objetivos del DIIE para mejorar el impacto y relevancia de la marca en la industria digital y creativa.</p>	83,34	NO	NA



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

4	DR- 2023007	33,33	30	<p>La propuesta de nombre El Bololó Creativo es innovadora y está construido bajo un concepto completo. Adicionalmente recoge una palabra muy autóctona y folclórica de la región. Sin embargo el tema de la tilde y acento puede dificultar la pronunciación y recordación para el ecosistema nacional e internacional. La propuesta de nombre se asemeja significativamente a la marca de Bololó Lab. Esta es una marca con un objetivo diferente, pero por la alta similitud puede generar confusiones y que se relacione con una marca que ya tiene reconocimiento en el contexto creativo y de diseño del Caribe colombiano. La propuesta solo se enmarcó en la relación de un concepto del Caribe colombiano y dista de los conceptos digitales. En las imágenes que se toman como referentes no se logra evidenciar la propuesta del Caribe alineado a los contenidos digitales y referencias visuales de videojuegos. Los elementos visuales y verbales propuestos parecen convencionales y no destacan en un mercado saturado. Sería beneficioso explorar opciones más innovadoras para transmitir la personalidad y valores de la marca de manera distintiva. Aunque se mencionan algunos aspectos relacionados con la coherencia y reconocibilidad de la marca, no se abordan en profundidad los elementos que respaldarán la innovación y el valor percibido por los clientes. Es necesario fortalecer la conexión con los objetivos establecidos.</p>	63,33	NO	NA
---	----------------	-------	----	--	-------	----	----



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

4	DR- 2023010-1	23	21	<p>La propuesta de nombre JOYPLEX es corto y de fácil recordación. Sin embargo no justifica de manera adecuada su alineación con los objetivos del distrito. Finalmente la propuesta no presenta el moodboard. Se pueden apreciar algunas intentos creativos en el diseño de identidad de marca para "Arunuka". Sin embargo, sería beneficioso explorar ideas más originales y sorprendentes que ayuden a la marca a destacar en un mercado saturado de contenidos digitales y videojuegos. Muestra ciertos elementos que pueden estar relacionados con los objetivos del DIIE. Sin embargo, se necesita una mayor claridad y enfoque en cómo los elementos visuales y verbales propuestos respaldarán la innovación empresarial y el valor percibido por los clientes. Sin embargo, es riesgoso tomar un nombre reconocido por Minecraft y se cuestione la marca en espacios legales. Es un concepto que conecta de manera simbólica a conceptos inmersos en el ámbito de los video juegos y el contenido digital. Sin embargo, la propuesta no presentó moodboard ni muestra de referentes gráficos. Llama la atención los errores ortográficos que no dan cuenta de la seriedad y responsabilidad con la que se debe abordar la presente convocatoria.</p>	44	NO	NA
---	------------------	----	----	---	----	----	----



**MINISTERIO DE CIENCIA,  
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

4	DR- 2023010-2	27,33	21,67	<p>La propuesta de nombre XOOME es corto pero genera confusión en su pronunciación. No justifica de manera adecuada su alineación con los objetivos del distrito. Finalmente la propuesta no presenta el moodboard. Es un concepto que conecta con referencia simbólica a conceptos inmersos en el ámbito de los video juegos y el contenido digital. Tiene recordación, es corto y por ende es pertinente en su industria.</p> <p>Sin embargo, la propuesta no presenta con moodboard ni muestra de referentes gráficos. Llama la atención los errores ortográficos que no dan cuenta de la seriedad y responsabilidad con la que se debe abordar la presente convocatoria. El uso de una palabra completamente nueva y original demuestra un esfuerzo por diferenciarse en el mercado de contenidos digitales y videojuegos. Sin embargo, podría ser enriquecedor explorar aún más enfoques innovadores para destacar y sorprender a los consumidores en un mercado competitivo. Para una mayor alineación, sería beneficioso proporcionar una explicación más detallada de cómo "XOOME" se relaciona específicamente con los objetivos del DIIE y cómo contribuirá a la mejora de la industria de contenidos digitales y videojuegos.</p>	49	NO	NA
---	------------------	-------	-------	--	----	----	----

Según los términos de referencia de la convocatoria, para el mecanismo 2 en esta etapa se seleccionaran el 50% de las propuestas evaluadas que tengan mayor puntaje.

El presente documento, se publica a los 01 días del mes de agosto del 2023.