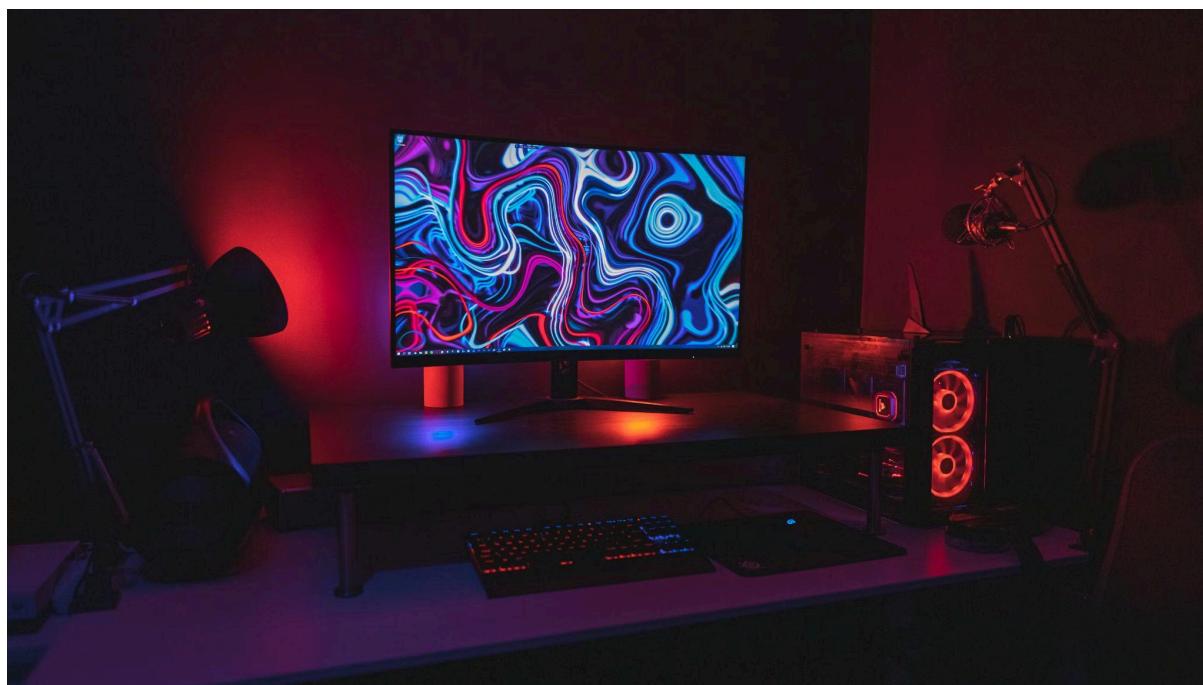




Bases Convocatoria para la participación de estudios de desarrollo y producción de videojuegos en el programa de aceleración “Aceleradora de videojuegos - Desarrollo de propiedad intelectual en Colombia”



Gracias a Gente Convergente, un programa de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá (SCRD), en alianza con Proimágenes Colombia (Proimágenes), empresarios de los sectores de videojuegos, contenidos VR/AR/XR y estudios de animación podrán participar de distintos programas de formación presencial y online, en busca de fortalecer sus redes profesionales y ampliar las oportunidades de negocio para sus contenidos y servicios. El texto a continuación describe los términos y condiciones de participación de la convocatoria para recibir una de las ocho (8) becas para el programa intensivo de aceleración “Aceleradora de videojuegos - desarrollo de propiedad intelectual en Colombia” dictado por la empresa mexicana BC Media Lab, que se llevará a cabo entre febrero y abril de 2026 de manera virtual con 18 horas de clases magistrales, más de 10 horas de asesorías por estudio participante, y un evento final de pitch ante publishers.

BC Media Lab es una aceleradora de proyectos de videojuegos que se dedica al desarrollo de proyectos y negocios, así como a la aceleración de startups. Es una de las líderes de Norteamérica de SIG Incubator (igda.org/sigs/incubation/), una asociación de más de 120 incubadoras/aceleradoras en más de 60 países. Su CEO, Hugo Castro, también ha sido uno de los principales impulsores de la industria mexicana de desarrollo de videojuegos. Al formar la organización sin fines de lucro Gamacon (www.gamacon.mx), creó una de las conferencias más importantes de México, fomentando oportunidades educativas y



comerciales para los desarrolladores de juegos mexicanos y extranjeros. Para el presente programa de formación, BC Media Lab también se alió con The Powell Group y Hyperkinetic Studios para mejorar los enfoques de fortalecimiento de negocio para los estudios participantes.

Esta aceleradora estará centrada en:

- Desarrollo de una IP original
- Apoyo integral en:
 - Diseño de juego y narrativa
 - Prototipado y validación
 - Atracción de inversión
 - Estrategia de mercado y lanzamiento
- Acceso a asesores globales y relaciones con publishers
- Conexión con redes internacionales para distribución y coproducción
- Crear juegos exportables con potencial de franquicia

Estos serán los cinco módulos que harán parte del programa de aceleradora:

1. Estrategia creativa – audiencia y diseño
 - a. Desarrollo de habilidades de diseño de juegos.
 - b. Identificar fortalezas y debilidades creativas.
 - c. Cómo determinar el público objetivo.
 - d. Cómo encontrar público objetivo.
 - e. Cómo conectar el diseño del producto con el público al que se dirige.
 - f. Alinear las fortalezas creativas con las necesidades de la audiencia.
2. Creación de Pitch Decks para inversionistas
 - a. Conocer la estructura básica de un pitch deck y su importancia para atraer inversionistas.
 - b. Aprender a presentar la propuesta de valor de un videojuego de manera clara y convincente.
 - c. Enseñar cómo estructurar el modelo de negocio y la información financiera.
 - d. Refinar la presentación visual y verbal de tu pitch deck y practicar el pitch ante un panel simulado.
3. Manejo de equipos de desarrollo de videojuegos
 - a. Comprender las funciones y responsabilidades clave en un equipo de desarrollo de juegos.
 - b. Aprender a planificar, organizar y gestionar proyectos de desarrollo de juegos.
 - c. Desarrollar estrategias efectivas de comunicación y liderazgo adaptadas a los equipos de desarrollo de juegos.
 - d. Obtener información sobre la resolución de conflictos y el fomento de un entorno de trabajo colaborativo.
 - e. Dominar las técnicas para gestionar los desafíos únicos del desarrollo de juegos, incluidos los momentos decisivos, el cambio de alcance y las diferencias creativas.



4. PR y marketing para la Industria de videojuegos
 - a. Fundamentos de PR y marketing en videojuegos
 - b. Estrategias de PR en videojuegos
 - c. Marketing digital y Social Media
 - d. Campañas y lanzamientos
 - e. Comunidades y engagement
 - f. Medición y análisis
5. El negocio de vender videojuegos
 - a. Introducción al mercado de videojuegos
 - b. Modelos de negocio en la industria de videojuegos
 - c. Finanzas y economía del negocio
 - d. Aspectos legales y éticos
 - e. Tendencias y futuro del sector

Esta apuesta se alinea con los intereses de la SCRD y Proimágenes para fortalecer la creación, producción y circulación de narrativas colombianas y la generación de espacios de formación de talentos nacionales. Esta convocatoria consta de hasta ocho (8) cupos disponibles. En caso de ser seleccionado/a, usted tendrá los siguientes beneficios:

- Recibir 18 horas de formación virtual dividida en cinco clases magistrales.
- Participar de un proceso de mentoría que combina asesorías grupales y personalizadas con profesionales de la industria de los videojuegos.
- Presentar el proyecto de videojuego fortalecido durante la incubadora en un evento presencial de pitch que se llevará a cabo durante el Bogotá Audiovisual Market (BAM), del 6 al 10 de julio de 2026).
- Recibir un certificado de participación en el programa de aceleradora.

Adicionalmente, usted podrá:

- Tener una ventana de visibilidad y acompañamiento de parte de Proimágenes y la SCRD.
- Participar de los espacios de relacionamiento y promoción en caso de que se organicen desde Proimágenes o la SCRD.

Tenga en cuenta que:

- De ser parte de los estudios seleccionados, deberá comprometerse a asistir a todas las clases y asesorías virtuales. Cada estudio podrá contar con dos personas participantes.
- El programa se llevará a cabo de manera virtual, excepto su último bloque, el espacio de pitch, que se llevará a cabo en el marco del BAM 17.
- Para poder recibir el certificado de asistencia y el espacio de pitch frente a publishers durante el BAM, deberá asistir a las clases y hacer los ejercicios que se soliciten y que, en algunos casos, serán en inglés.
- Se recomienda que una de las dos personas representantes de los estudios seleccionados hable inglés de manera fluida para poder aprovechar los espacios de



asesorías personalizadas. Las clases magistrales serán dictadas en inglés y español.

REQUERIMIENTOS DEL POSTULANTE

Podrán postularse a esta convocatoria *personas jurídicas* con experiencia previa y/o un proyecto de videojuego en desarrollo, que cumplan con cada uno de los siguientes requisitos habilitantes:

Características del postulante - persona jurídica

- Persona jurídica registrada en la Cámara de Comercio de Bogotá.
- Objeto social que abarque el desarrollo, la producción o la comercialización de obras audiovisuales. Igualmente podrán presentarse personas jurídicas que trabajen en tecnología y desarrollo de software y aplicativos, o contenido audiovisual digital para el desarrollo o edición de obras audiovisuales.
- Tener un buen nivel de inglés hablado para poder participar de forma adecuada en las actividades.

En cuanto al nivel de experiencia, podrán presentarse postulaciones que cumplan con alguno de los siguientes dos perfiles:

- Mínimo un (1) año de existencia legal al 31 de enero de 2026, y un proyecto de videojuego en desarrollo.
- Mínimo dos (2) años de existencia legal al 31 de enero de 2026, ningún proyecto de videojuego en curso, pero por lo menos un videojuego publicado.

Los videojuegos publicados se pueden acreditar mediante una de estas opciones:

- *Opción A - Producciones propias*: puede ser móvil, para PC o para consola.
- *Opción B - Servicios a terceros*: prestación de servicios de producción para mínimo un (1) videojuego, que haya sido publicado.

Para comprobar la experiencia relacionada con el videojuego realizado, se solicitará un enlace web que permita verificar la publicación del mismo y un certificado o similar que compruebe el crédito de desarrollo y producción por parte de la empresa postulante.

Para los proyectos en desarrollo se deberá presentar la siguiente información actualizada de su proyecto de videojuego:

- Etapa de desarrollo
- Título del proyecto
- Género
- Descripción detallada del proyecto a nivel narrativo o experiencial. Debe tener una extensión máxima de una (1) página.
- Concept Art (diseño de fondos, personajes, texturas, entre otros. Incluir hasta 5 artes)

En convenio con:



Una iniciativa de:

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE



- Socios y colaboradores, si aplica.
- Material audiovisual del proyecto, si aplica.
- Información de mercado, plan de financiación y presupuesto total
- Pitchdeck
- Demo, si aplica.

MOTIVACIÓN DE PARTICIPACIÓN

Usted deberá exponer su motivación para participar de este proceso con el siguiente entregable:

- Escribir un texto, de máximo una página de extensión, en donde argumente por qué desea asistir a las clases, explique cuáles aportes espera recibir para su proyecto a partir de las asesorías y cuál es el resultado que espera obtener del curso.

METODOLOGÍA DE LA CONVOCATORIA

Las postulaciones se realizarán exclusivamente a través del formulario digital disponible en <https://forms.gle/hsrudk9WyFHc3t2T6> cumpliendo los siguientes aspectos:

- *Registro y diligenciamiento:* Creación de cuenta en la plataforma y diligenciamiento completo del formulario con toda la información requerida según los campos establecidos.
- *Documentación:* Carga de todos los documentos solicitados en el formulario, incluyendo certificaciones corporativas, materiales del Proyecto y soportes de experiencia.
- *Envío definitivo:* Una vez enviada la postulación, no podrá ser modificada. Solo se aceptarán postulaciones dentro de las fechas establecidas.

Tenga en cuenta que para el diligenciamiento del formulario de postulación, usted deberá adjuntar documentos, por ello, es necesario que ingrese con una cuenta de correo Google.

Postulación.

Las empresas productoras o estudios de desarrollo de videojuegos que tengan interés en participar deberán diligenciar por completo [el formulario del aplicativo](#) en la página web de Proimágenes, dispuesto para incorporar la información y cargar los documentos descritos en esta convocatoria.

Los Proyectos deberán ser presentados por quien tenga facultades de representación de la empresa (Postulante) y deberán contar con la confirmación de participación del/la productor/a general y del/la creador/a que designe la empresa postulante.

Evaluación.

Los Proyectos que se postulen y que cumplan con todos los requisitos solicitados serán revisados por un comité evaluador interno conformado por miembros de BC Media Lab, la





SCRD y Proimágenes.

El comité evaluador tendrá en cuenta la calidad de los materiales de presentación del proyecto, la presentación en inglés de su empresa y la argumentación de su motivación para la participación en el programa de aceleradora.

Se solicita a quienes postulen poder asegurar su asistencia a la agenda de actividades propuesta, ya que se espera que esta participación sea de provecho tanto para las participantes como para sus equipos de trabajo y comunidades.

FECHAS CLAVES

Apertura de convocatoria	Miércoles 28 de enero de 2026
Cierre de convocatoria	Miércoles 11 de febrero de 2026, a las 4:00PM (hora Colombia)
Inicio de la evaluación	Jueves 12 de febrero de 2026
Fin de la evaluación	Jueves 19 de febrero de 2026
Anuncio y publicación de resultados	Viernes 20 de febrero de 2026
Comienzo de las clases magistrales	Lunes 2 de marzo de 2026

Si tiene alguna pregunta sobre esta convocatoria puede dirigirla a Juan Pablo Castiblanco al correo electrónico genteconvergente@proimagenescolombia.com

En convenio con:



Una iniciativa de:

