



**ACTA DE RESULTADOS
CONVOCATORIA PIQUE AL MERCADO – CREA DIGITAL 2026
20 de abril de 2026**

1. Introducción

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MinTIC, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes – MinCulturas y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, en el marco del programa **Crea Digital 2026**, desarrollan la estrategia **Pique al Mercado**, orientada al fortalecimiento de empresas del sector creativo digital mediante un proceso intensivo de acompañamiento técnico para potenciar sus capacidades de presentación, conexión y circulación en escenarios de industria.

Pique al Mercado se enmarca en la línea CREA Industria, como un espacio de fortalecimiento en tiempo récord del pitch de proyectos en formatos de **videojuegos, animación y narrativas transmedia**, dirigido a empresas que cuentan con un proyecto estructurado y un video pitch inicial, y que buscan mejorar su propuesta de valor, narrativa y enfoque de negocio.

2. Desarrollo del proceso de convocatoria

2.1. Inscritos

La convocatoria Pique al Mercado 2026 estuvo abierta desde el **6 de abril de 2026** hasta el **10 de abril de 2026 a las 6:00 p.m.**, conforme al cronograma establecido en los términos de referencia.

Al cierre de la convocatoria, se recibieron un total de **38 personas jurídicas postuladas**.

2.2. Verificación de requisitos

De acuerdo con lo establecido en los términos de referencia, se realizó la verificación de requisitos administrativos y técnicos, incluyendo la revisión del cumplimiento del perfil de participación, la documentación requerida y la presentación del video pitch.



Como resultado de este proceso, se identificaron propuestas que no cumplieron con los requisitos establecidos, conforme a los Términos de referencia de la convocatoria:

	PARTICIPANTE	NIT
1	Fundación Social Y Cultural Patrulleros Ambientales	9012953127
2	Fundación Psicovalorados	900260875
3	Kiddigrapho Studio Sas	901143457
4	Word Games S.A.S.	901599121
5	Hup Mup Mus Films	901083746
6	Swiss Print Design	1757446685001
7	Brutal Soul Rec	10709179955
8	Asociación De Recicladores Eco Aprovechables Por El Medio Ambiente Esp	901618683
9	Servinact Sas	901965624
10	Mónica Maria Montoya Zuluaga	43257248
11	Carlos Alberto Benavides Puchana	10308451
12	Monoaraña Estudio Creativo	901620167
13	Unyrealsoft Sas	901451011
14	Perceptiva Comunicaciones	91293539
15	Deadline House Sas	901610787
16	Asociación De Pequeños Productores Agropecuario De Berastegui	901934166
17	Quiz Media Sas	901428260
18	Ctr Medios Digitales	1151946729
19	Fundación Afrocolombiana Profe En Casa (Facopec)	901621222



3. Proceso de evaluación

Criterios de Evaluación:

Los jurados evaluaron los proyectos habilitados por los participantes a partir del videopitch, con los siguientes criterios:

Criterio	Puntaje
1. Viabilidad: evalúa la viabilidad del estado actual del proyecto y la posibilidad de fortalecimiento a través del programa intensivo.	25
2. Potencial sostenibilidad: evalúa la capacidad del proyecto para mantenerse en el tiempo mediante circulación, audiencias, alianzas y diversas fuentes de financiación, así como su generación de valor cultural, social, educativo o territorial.	25
3. Capacidad Narrativa: Evalúa la claridad, coherencia y fuerza del universo narrativo del proyecto, incluyendo la construcción de personajes, la premisa, el conflicto y el potencial de desarrollo de la historia en el formato propuesto	25
4. Estructura y calidad del Video pitch : Evalúa la claridad y organización de la presentación, el uso adecuado del tiempo y la calidad audiovisual para comunicar efectivamente la propuesta del proyecto.	25
Total	100

A continuación, se describen los puntajes obtenidos por los jurados:

ANIMACIÓN

No	PARTICIPANTE	NIT	CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	TOTAL
1	Dinamita Animacion Sas	9014572433	25	25	25	20	95
2	Corporación La Rueda Flotante	900514984	23	23	25	22	93



TRANSMEDIA

No	PARTICIPANTE	NIT	CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	TOTAL
1	Borde Producciones Sas	9020378140	20	21	21	20	82
2	La Chimenea Cultural	901276245	20	19	21	21	81
3	Corporación Artística Baúl Polisémico	901134699	19	18	21	20	78
4	Corporacion De Escritores Del Tolima	809008820	19	18	19	16	72
5	Firmus, Fundacion Para El Desarrollo Y Promoción De La Cultura Y Las Artes	9008944107	18	17	18	18	71
6	Femega Sas	901053770	16	18	17	18	69
7	Anunnaki Creativa-Colectivo Independiente	1032402035	17	16	17	18	68
8	Lummy S.A.S	901721500	17	17	15	16	65

VIDEOJUEGOS

No	PARTICIPANTE	NIT	CRITERIO 1	CRITERIO 2	CRITERIO 3	CRITERIO 4	TOTAL
1	Blazing Soft	900406314	25	25	24	25	99



2	Boterotech	901610785	23	23	24	25	95
3	Life Is The Game S.A.S	901201043	24	21	24	24	93
4	Cynder Studios Sas	901294681	25	18	23	19	85
5	Spectral Bird Studio	902016425	24	25	21	15	85
6	Id.Works Sas	900650722	10	20	18	23	71
7	Pinealgames Sas	901875462	17	9	18	20	64
8	Aseis Studios	901963217	0	15	2	10	27
9	Prointegra Asesoría Empresarial Sas	901726745	0	5	5	14	24

4. Proyectos seleccionados

De acuerdo con los resultados del proceso de evaluación y en cumplimiento de lo establecido en los términos de referencia, se seleccionaron un total de **seis (6) proyectos**, correspondientes a los tres formatos definidos en la convocatoria (animación, videojuegos y narrativas transmedia), con el propósito de participar en el proceso intensivo de fortalecimiento denominado **Pique al Mercado**.

A continuación, se listan los participantes seleccionados de la Convocatoria Pique al Mercado 2026:

PARTICIPANTE	NIT	FORMATO
Dinamita Animacion Sas	9014572433	ANIMACIÓN
Corporación La Rueda Flotante	900514984	ANIMACIÓN



Borde Producciones Sas	9020378140	TRANSMEDIA
La Chimenea Cultural	901276245	TRANSMEDIA
Blazing Soft	900406314	VIDEOJUEGO
Boterotech	901610785	VIDEOJUEGO