FORMATO DE PRESENTACION DE PROYECTOS DE INVERSIÓN

MUNICIPIO PROPONENTE	FACATATIVÁ
ENTIDAD	INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE FACATATIVÁ
NIT	800.215.793-8
REPRESENTANTE LEGAL	JUAN CARLOS MANRIQUE SÁNCHEZ
IDENTIFICACIÓN REPRESENTANTE LEGAL	11.442.582 de Facatativá
TIPO DE DOCUMENTO	CÉDULA DE CIUDADANÍA
CORREO ELECTRONICO ENTIDAD	idrfacatativa@hotmail.com
NUMERO DE TELEFONO DE LA ENTIDAD	3123065444
DIRECCION DE LA ENTIDAD	Calle 5 N°7ª-19 Coliseo Central
FECHA DE PRESENTACION DEL PROYECTO	23 de octubre de 2025

Por medio del presente proyecto, simplificamos la necesidad que tiene el municipio de Facatativá, de contar con la realización del proyecto "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports"** el cual busca la financiación por parte del Instituto Departamental para la Recreación y el Deporte de Cundinamarca INDEPORTES en el marco del inciso 3° del artículo 113 de la Constitución Política, el cual dispone que los diferentes órganos del Estado tienen funciones separadas, pero colaboran armónicamente para la realización de sus fines.

"FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports"

1. TRAYECTORIA HISTÓRICA DEL EVENTO:

En el panorama global, los Deportes Electrónicos *E-sports* han pasado de ser un nicho de entretenimiento a una disciplina reconocida que exige alta capacidad estratégica, coordinación motriz fina, toma de decisiones rápida y trabajo en equipo. Países y ciudades líderes invierten en su desarrollo, reconociendo su impacto económico, social y formativo.

Facatativá, consciente de esta mega tendencia y de la masiva participación de sus jóvenes en plataformas digitales, da un paso adelante y se propone ser el municipio pionero de Cundinamarca y referente a nivel nacional en el fomento y la estructuración del ecosistema *Gamer.* Este festival no es solo un evento; es la piedra fundacional de un programa sostenible de desarrollo de talento digital, posicionando a Facatativá como un faro de innovación y modernidad.

Ser los primeros en desarrollar un evento como "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports"** nos permite hacer un impacto generacional, social y cultural**,** que permitirá mejorar la comunicación entre los jóvenes y los senior otorgándonos ese diferenciador del desarrollo deportivo y tecnológico. Además dará acceso a la inmersión en tecnología de manera controlada, estructurada y reglamentada derivando en la captación de posibles atletas *E-sports*.

"**FACATATIVÁ GAMER**" es una inversión en el futuro, la tecnología y el tejido social del departamento. No solo se fomenta una nueva disciplina deportiva, sino que se lidera un cambio cultural que aprovecha la tecnología para el desarrollo social y la unión familiar.

2. DESCRIPCIÓN DEL EVENTO:

El proyecto denominado "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports"** estará dividido en cuatro componentes principales:

COMPONENTE	*POBLACIÓN OBJETIVO*	*ACTIVIDADES CLAVE*
TORNEO DE SEMILLEROS	Niños y niñas entre los 8 a 15 años	Torneos (cuadrangulares) aptos para la edad con énfasis y prioridad en reglas, uso de los equipos, *fair play* y desarrollo de habilidades cognitivas. (Eje: FIFA, Minecraft, ajedrez digital, Mario, etc.)
TORNEO JUVENIL/RENDIMIENTO	Jóvenes entre los 16 a los 24 años	Torneos competitivos de E-sports populares donde se desarrollen habilidades de equipo y estrategia avanzada en juegos como The last of us, League of leyend, Free fire
TORNEO INTEGRACIÓN GENERACIONAL (*SENIOR Y MASTER)*	Jóvenes y adultos	Torneo ***"Teach me***" donde los jóvenes enseñaran a los *seniors* a jugar.
ESPACIO ACADÉMICO	Jóvenes y adultos (padres, comunidad, docentes)	Charlas para "Entendiendo el mundo *Gamer*, orientación sobre manejo del tiempo, prevención de adicciones y aprendizaje *Gamer.*

3. JUSTIFICACIÓN DEL EVENTO:

El proyecto denominado "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports*"*** pretende alinearse con la Tendencia Global**,** Los E-sports son reconocidos mundialmente como una disciplina que exige alta capacidad cognitiva, estrategia y trabajo en equipo. Por esta razón y en cumplimiento a nuestras metas como municipio el Instituto de deportes de Facatativá debe sumarse a esta ola.

Esta propuesta permite percibir a Facatativá como el municipio pionero en la región Cundinamarca como referente nacional demostrando innovación en el fomento deportivo y tecnológico, también es una herramienta con enfoque intergeneracional (niños, jóvenes, adultos) que usa el mundo *Gamer* como puente para fortalecer la relación entre adultos y jóvenes ayudando al *senior* a comprender y dimensionar la realidad de las nuevas generaciones.

El aprovechamiento del tiempo libre nos permite suministrar un espacio estructurado y competitivo que analiza el interés de niños uy jóvenes hacia actividades que desarrollan habilidades como la ágil toma de decisiones, la coordinación viso manual y el pensamiento estratégico, garantizando el deporte como mecanismo óptimo para su desarrollo.

Al enmarcarnos como pioneros de esta tendencia Facatativá sentara las bases para la identificación y detección de talentos que podrían representar al municipio y departamento en futuras competencias de *E-sports* como disciplina deportiva emergente.

4. OBJETIVO GENERAL:

Realizar el Primer Festival de E-sports e Inclusión Generacional de Facatativá denominado "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports**" para posicionar al municipio como el epicentro pionero del desarrollo *Gamer* en el departamento y fomentar la cohesión social intergeneracional a través del deporte electrónico.

5. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Crear y ejecutar una plataforma de competencia que involucre a niños (8-15), jóvenes (16- 24) y adultos (senior/master).

- Establecer la base para la formación de semilleros de E-sports en el municipio, enfocados en la disciplina, la estrategia y el juego limpio (Fair Play).

- Generar un espacio de encuentro y diálogo para que la población adulta comprenda el impacto y las dinámicas del mundo digital y *Gamer* de la juventud.

6. MARCO NORMATIVO:

Las normas aplicables al presente proyecto se enmarcan esencialmente en las siguientes:

- Constitución Política de Colombia artículo 2 - Fines esenciales del Estado.
- Constitución Política de Colombia artículo 52 – Derecho al Deporte.
- Constitución Política de Colombia artículo 113 - Colaboración armónica.
- Ley 181 de 1995 “Ley General del Deporte” Artículo 3º - objetivos rectores de deporte.
- Ley 181 de 1995 “Ley General del Deporte” Articulo 66 - funciones entes deportivos departamentales.
- Ley 1967 de 2019 “Por la cual se transforma el Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) en el Ministerio del Deporte.

7. BENEFICIOS:

" **FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports** no es solo un evento recreativo, sino una inversión estratégica cuyo impacto se proyecta en el desarrollo social y digital de Cundinamarca. A continuación, se detallan algunos beneficios que apoyan esta iniciativa pionera:

BENEFICIO	VALOR ESTRATÉGICO
Posicionamiento de liderazgo e innovación	El evento posicionara a Facatativá como municipio pionero en Cundinamarca en el reconocimiento y desarrollo de los E-sports. Esto va alineado con la gestión de Indeportes con las tendencias globales y su capacidad de innovación en materia tecnológica y deportiva.
Desarrollo de habilidades cognitivas y digitales	El *Gaming* exige potencia y habilidades mentales clave para la resolución de problemas y pensamiento estratégico. El festival será una gran puerta para el desarrollo de semilleros.
Cohesión social e inclusión intergeneracional	El componente de integración (*Senior*) utiliza los E-sports como un puente de comunicación entre generaciones, fomenta el dialogo y disminuye la brecha digital, permitiendo que los adultos comprendan y validen los alcances de la juventud.
Fomento de ocio estructurado	El festival ofrece un espacio de aprovechamiento del ocio y el tiempo libre reglamentado, organizado y profesionalizado promoviendo el *Fair play* y la disciplina inherente a las actividades competitivas. Canaliza la energía y el interés juvenil hacia un ambiente controlado, lejos de riesgos de sedentarismo o el uso irresponsable de la tecnología.
Detección temprana de talentos y oportunidades	Permite identificar a jóvenes talentos con potencial para destacar en los *E-sport* abriendo puertas hacia la industria *Gamer,* la tecnología y la comunicación.

8. ALCANCE DEL PROYECTO:

En la primera edición del **“FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports "** se enfoca la participación de los jóvenes y la comunidad en general de los 116 municipios de Cundinamarca con

una estimación de quinientos (500) participantes, permitiendo que talentos de los diferentes municipios puedan participar, convirtiendo al departamento en pionero del deporte y la tecnología.

Este evento es la plataforma para visibilizar, profesionalizar e integrar a la comunidad *Gamer* del departamento, asegurando que Cundinamarca se mantenga a la vanguardia de la innovación deportiva y tecnológica a nivel regional y nacional, posicionándolo firmemente como el primer municipio en liderar una iniciativa de *E-sports* con esta magnitud y cobertura geográfica

9. ARTICULACION PLAN DE DESARROLLO DEPARTAMENTAL

El **" FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports "** es un proyecto diseñado no solo para innovar, sino para actuar como un cumplimiento directo y material de la Meta 172 del Plan de Desarrollo de Indeportes Cundinamarca: "Organizar 4 festivales de nuevas tendencias deportivas 'Cundinamarca extrema y alternativa' fortaleciendo las disciplinas deportivas que ingresaron a los Juegos Nacionales."

¿Y cómo se da cumplimiento?

- Clasificación como "Nueva Tendencia Deportiva Alternativa"

Los *E-sports* son, por definición una de las nuevas tendencias deportivas de mayor crecimiento a nivel mundial. Si bien no son "extremos", encajan perfectamente en la categoría de "alternativos" a los deportes tradicionales. El Comité Olímpico Internacional (COI) y organismos deportivos globales reconocen la alta complejidad estratégica, la disciplina y el rigor mental que exigen los E-sports de alto rendimiento. Al apoyar el **FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports "**, Indeportes Cundinamarca está materializando uno de los festivales de nuevas tendencias, demostrando liderazgo y adaptación a las demandas deportivas y tecnológicas del siglo XXI.

- Contribución Numérica al Logro de la Meta

La propuesta facilita el cumplimiento cuantitativo de la Meta en un 25%, proporcionando una plataforma innovadora y de alto impacto mediático, lo cual garantiza que la inversión departamental se traduzca en resultados medibles.

- Fortalecimiento de una Disciplina Emergente

El Plan de Desarrollo busca fortalecer las disciplinas que se integran o están en camino de ingresar a los Juegos Nacionales. Los *E-sports* están en un proceso acelerado de reconocimiento por parte del Ministerio del Deporte de Colombia. Al enfocar el festival en la creación de semilleros y talentos base, Cundinamarca se adelanta estratégicamente. Estamos asegurando que, cuando los *E-sports* alcancen su reconocimiento formal en el ciclo olímpico o los Juegos Nacionales, el departamento ya contará con una base de atletas, entrenadores y una estructura probada, gracias a la experiencia pionera de Facatativá.

10. POBLACIÓN PARA BENEFICIAR:

El presente proyecto busca beneficiar a la comunidad del Departamento de Cundinamarca en la siguiente cantidad, aproximadamente:

Primera Infancia	0 - 5 Años	Hombre	0
		Mujer	0
		LGTBIQA+	0
		Total	0
Infancia	6-11 Años	Hombre	45
		Mujer	30
		LGTBIQA+	0
		Total	0
Adolescentes	12-16 Años	Hombre	72
		Mujer	25
		LGTBIQA+	0
		Total	0
Jóvenes	17 - 29 Años	Hombre	120

		Mujer	70
		LGTBIQA+	2
		Total	0
Adultos	30 - 59 Años	Hombre	80
		Mujer	50
		LGTBIQA+	1
		Total	0
Adulto Mayor	60 En adelante	Hombre	0
		Mujer	0
		LGTBIQA+	0
		Total	0
Discapacidad		Hombre	4
		Mujer	1
		LGTBIQA+	0
		Total	0
VICTIMAS CONFLICTO ARMADO		Hombre	0
		Mujer	0
		LGTBIQA+	0
		Total	0
RESIDENCIA		RURAL	50
		URBANA	450
Total, grupo poblacional		Hombre	321
		Mujer	176
		LGTBIQA+	03
		Total	500

11. CRONOGRAMA:

El cronograma de ejecución del "**FACATATIVÁ GAMER: Sembrando Talento Digital. Primer Festival de E-sports "**

ETAPA	ACTIVIDAD	FECHA
ETAPA DE PREPARACIÓN	Convocatoria del evento y registro Elaboración del fixture.	15 de noviembre 2025
ETAPA DE PREPARACIÓN	Montaje de la arena para los E-sports, Alistamiento de equipos de cómputo, simuladores, consolas, organización logística y puesta a punto. Alistamiento del coliseo, armado de vallas	22 de noviembre 2025
ETAPA DE EJECUCIÓN	Se daría inicio con las palabras de instauración del evento	23 de noviembre 2025
ETAPA DE EJECUCIÓN	Basados en el fixture se dará inicio con el TORNEO DE SEMILLEROS	23 de noviembre 2025
ETAPA DE EJECUCIÓN	Charla Académica sobre los E-SPORT	23 de noviembre 2025
ETAPA DE EJECUCIÓN	Basados en el fixture se dará inicio con el TORNEO DE integración generacional	23 de noviembre 2025
ETAPA DE EJECUCIÓN	Basados en el fixture se dará inicio con el TORNEO JUVENIIL Y RENDIMIENTO	23 de noviembre 2025
ETAPA DE FINALIZACIÓN	Cierre del evento	23 de noviembre 2025

12. PRESUPUESTO:

De conformidad con el objeto del presente proyecto presentado por la Entidad, se estima que el valor del mismo es de **TREINTA MILLONES DE PESOS ($30.000.000) M/CTE,** conforme el siguiente presupuesto.

Ítem	Descripción	Cantidad	Valor unitario cotización 1	Valor unitario cotización 2	Valor unitario cotización 3	Menor valor	IVA	Valor Iva (si aplica)	Valor total
1	Equipos de cómputo Gamer del alto rendimiento. Arena principal consta de CPU+MONITOR+TECLADO+DIADEMA (Tecnología Gamer)	11	$7.500.000			$7.500.000			$7.500.000
2	Arena Gamer portátil para 10 jugadores +pc controlador +sillas y escritorios	11	$2.300.000			$2.300.000			$2.300.000
3	Simulador de Conducción consta de CPU+MONITOR+TIMÓN+PEDALES+TECLADO+DIADEMA (tecnología Gamer)	2	$1.900.000			$1.900.000			$1.900.000
4	Consola PS5 +CONTROLES+MONITOR 55" +TASA DE REFRESCO 144 MZ	2	$1.200.000			$1.200.000			$1.200.000
5	Escritorios y sillas	2	$600.000			$600.000			$600.000
6	ARCADE JUEGOS CLASICOS	1	$800.000			$800.000			$800.000
7	Puesto fijo de video para registro y transmisión en vivo del evento para redes sociales.	1	$3.000.000			$3.000.000			$3.000.000
8	Dirección y producción del campo del evento	1	$900.000			$900.000			$900.000
9	Coordinador del evento	1	$700.000			$700.000			$700.000
10	Personal técnico para operación	6	$1.200.000			$1.200.000			$1.200.000
11	Personal técnico de instalación de videojuegos	4	$2.000.000			$2.000.000			$2.000.000
12	Asesoría deportiva E-sports para el torneo	3	$2.700.000			$2.700.000			$2.700.000
13	Coordinador del evento, equipo arbitral	4	$1.600.000			$1.600.000			$1.600.000
14	Asesoría académica	2	$2000.000			$2.000.000			$2.000.000
15	Presentación y animación del evento	2	$1.600.000			$1.600.000			$1.600.000
TOTAL								**$30.000.000**	

APORTES

Para este propósito el (la) INSTITUTO DE RECREACIÓN Y DEPORTE DE FACATATIVÁ - IDRF realizara un aporte en especie para la cofinanciación del presente proyecto. De la siguiente forma:

1. Préstamo del escenario Coliseo Deportivo central "Carlos Alberto Giraldo Clavijo".
2. Suministro de primeros auxilios
3. Suministro de operarios logísticos para el montaje y desmontaje del escenario
4. Suministro de refrigerios
5. Suministro de almuerzos
6. Suministro de sillas
7. Suministro de mesas
8. Instructor para el desarrollo de E- Sports.

Solicitamos como aporte del Instituto Departamental para la Recreación y el Deporte de Cundinamarca la suma de **TREINTA MILLONES DE PESOS ($ 30.000.000) M/CTE.**, los cuales serán distribuidos así.

Ítem	Descripción	Cantidad	Valor unitario cotización 1	Valor unitario cotización 2	Valor unitario cotización 3	Menor valor	IVA	Valor Iva (si aplica)	Valor total
1	Equipos de cómputo Gamer del alto rendimiento. Arena principal consta de CPU+MONITOR+TECLADO+DIADEMA (Tecnología Gamer)	11	$7.500.000	$9.500.000		$7.500.000			$7.500.000
2	Arena Gamer portátil para 10 jugadores +pc controlador +sillas y escritorios	11	$2.300.000	$4.300.000		$2.300.000			$2.300.000
3	Simulador de Conducción consta de CPU+MONITOR+TIMÓN+PEDALES+TECLADO+DIADEMA (tecnología Gamer)	2	$1.900.000	$2.900.000		$1.900.000			$1.900.000
4	Consola PS5 +CONTROLES+MONITOR 55" +TASA DE REFRESCO 144 MZ	2	$1.200.000	$1.200.000		$1.200.000			$1.200.000
5	Escritorios y sillas	2	$600.000	$600.000		$600.000			$600.000
6	ARCADE JUEGOS CLASICOS	1	$800.000	$800.000		$800.000			$800.000
7	Puesto fijo de video para registro y transmisión en vivo del evento para redes sociales.	1	$3.000.000	$4.500.000		$3.000.000			$3.000.000
8	Dirección y producción del campo del evento	1	$900.000	$1.900.000		$900.000			$900.000
9	Coordinador del evento	1	$700.000	$1.700.000		$700.000			$700.000
10	Personal técnico para operación	6	$1.200.000	$1.200.000		$1.200.000			$1.200.000
11	Personal técnico de instalación de videojuegos	4	$2.000.000	$3.500.000		$2.000.000			$2.000.000

12	Asesoría deportiva E-sports para el torneo	3	$2.700.000	$3.700.000		$2.700.000			$2.700.000
13	Coordinador del evento, equipo arbitral	4	$1.600.000	$1.600.000		$1.600.000			$1.600.000
14	Asesoría académica	2	$2000.000	$3.800.000		$2.000.000			$2.000.000
15	Presentación y animación del evento	2	$1.600.000	$2.600.000		$1.600.000			$1.600.000
TOTAL, COTIZACIÓN 1								**$30.000.000**	
TOTAL, COTIZACIÓN 2								**$43.800.000**	

De conformidad con el objeto del presente proyecto presentado por la Entidad, se estima que el valor del mismo es de **TREINTA MILLONES DE PESOS M/CTE ($ 30.000.000)) M/CTE** y los aportes de las partes serán de la siguiente forma:

ENTIDAD	APORTE	BIENES Y/O SERVICIOS
INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE FACATATIVÁ	**$ 0**	1. Préstamo del escenario Coliseo Deportivo central "Carlos Alberto Giraldo Clavijo". 2. Suministro de primeros auxilios 3. Suministro de operarios logísticos para el montaje y desmontaje del escenario 4. Suministro de refrigerios 5. Suministro de almuerzos 6. Suministro de sillas 7. Suministro de mesas 8. Instructor para el desarrollo de E-Sports
APORTE INDEPORTES	**$ 30.000.000**	
TOTAL, APORTES		**$30.000.000**

Cordialmente.

JUAN CARLOS MANRIQUE SANCHEZ
Director General
C. C. No. 11.442582
No. del NIT: 800.215.793-8
Dirección: Calle 5 N°7ª-19
E-mail: idrfacatativa@hotmail.com
Celular: 3123065444
Municipio: Facatativá-Cundinamarca