Inder Alcaldía de Medellín	**ANÁLISIS DEL SECTOR ECONÓMICO CONTRATACIÓN DIRECTA Y RÉGIMEN ESPECIAL**	CÓDIGO: F-GCO-088 VERSIÓN: 001

Objeto: "PRESTAR LOS SERVICIOS DE APOYO A LA GESTIÓN Y DE OPERACIÓN LOGÍSTICA, TÉCNICA Y OPERATIVA AL INDER MEDELLÍN PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO GAMERS MED 2026 EN SU NOVENA VERSIÓN**"**

Nota: para la obtención y análisis de la información se recomienda seguir los lineamientos indicados en la guía para la elaboración de estudios del sector elaborada por Colombia Compra Eficiente.

En la contratación directa, el análisis del sector debe tener en cuenta: el objeto del proceso de contratación; las condiciones del bien o servicio; las ventajas que representa para el Inder contratar con el aspirante correspondiente; la forma de entrega; los plazos; las cantidades contratadas; forma de pago y en general las demás condiciones previstas por las partes.

Igualmente debe permitir al Inder sustentar su decisión de hacer la contratación directa, la elección del proveedor y la forma en que se pacta el contrato desde el punto de vista de la eficiencia, eficacia y economía.

El Inder debe consignar en este formato una reflexión sobre el sector, que cubra los aspectos de que trata el artículo 2.2.1.1.1.6.1, del Decreto 1082 de 2015.

1. Aspectos legales y organizacionales:

¿El INDER requiere para la ejecución del contrato una persona natural o una persona jurídica?

Para la ejecución del contrato se requiere una persona jurídica que cuente con el conocimiento y la experiencia en la realización de eventos competitivos presenciales y virtuales de deportes y juegos electrónicos. Adicionalmente se requiere que el contratista que ejecute el contrato tenga influencia y poder de convocatoria en las comunidades Gamers de Medellín y de esta manera lograr un mayor nivel de participación en el torneo por parte de la ciudadanía.

Versus Colombia S.A.S. es una empresa que tiene como objetivo dinamizar la industria Esport en Latinoamérica. Esta empresa se dedica a la promoción de eventos formativos y competitivos de diferentes juegos y deportes electrónicos de manera presencial y virtual.

A continuación, experiencias nacionales e internacionales de Versus Colombia Esports S.A.S. en la realización de eventos competitivos de deportes y juegos electrónicos similares el objeto del presente contrato;

1. **GOAT Cup by Gillette:**

El contratista realizó una Liga de eSports para la marca Gillete de Procter & Gamble en Panamá, denominada GOAT Cup by Gillette. La competición se realizó entre los meses de abril y junio de 2019, donde hubo 3.000 participantes entre los 16 y los 20 años de edad, concursando en los juegos; Fortnite, FIFA 19 y Clash Royale. La final del torneo se realizó en el centro comercial Albrook Mall en la Ciudad de Panamá con más de 2.500 asistentes.

Valor del contrato: $ 277.857.588.



Imagen del evento "GOAT Cup by Gillete". Imagen compartida por el oferente.

2. **Estructuración de la liga de deportes electrónicos de la Empresa de Energía del Pacífico S.A E.S.P., "CELSIA ESPORTS LEAGUE":**

El contratista celebró un contrato con EPSA (Empresa de Energía del Pacifico S.A.E.S.P.) en mayo de 2018 cuyo objeto fue "Estructurar la Celsia eSports League", donde Versus como contratista planeó la liga por etapas por medio de un cronograma, definió las necesidades del evento en cuanto a personal incluyendo su formación y experiencia requerida, presentó un organigrama para ejecutar la liga y posteriormente coordinó la ejecución de esta. La CELSIA ESPORTS LEAGUE tuvo una duración de 5 meses y se realizó en la ciudad de Medellín.

Valor del contrato: $ 569.643.000

3. **Esports Academy:**

En septiembre de 2019, Versus realizó una competencia para la Universidad Latina de Panamá donde participaron 2600 Gamers entre los 13 y 17 años, quienes se enfrentaron en el juego electrónico Clash Royal. En su fase inicial los jugadores compitieron virtualmente, por divisiones según la región del país donde estaban. La final de esta competición fue presencial y se dio en el Albrook Mall de la Ciudad de Panamá y tuvo 500 asistentes.

Valor del contrato: $ 158.452.065



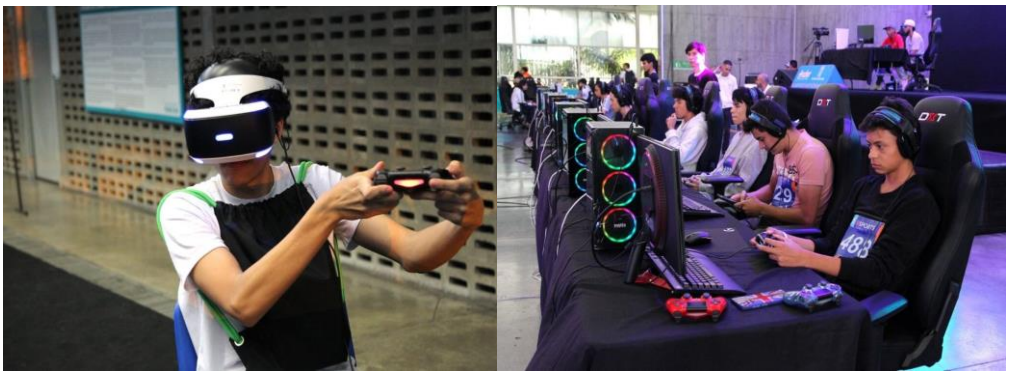
Pieza gráfica compartida por el oferente.

4. **Clasificatorio Gamers MED 2024 realizado por VERSUS LIGA ESPORTS**

Durante el segundo semestre de 2024, Versus brindó apoyo al INDER en la estructuración del torneo clasificatorio Gamer 2024. Este evento contó con la participación de más de 2.600 personas inscritas.

Versus desempeñó un papel clave en el componente logístico del torneo, cumpliendo con las siguientes funciones principales:

- Promoción y estructuración del torneo en los puntos de entrenamiento eSports en Medellín.
- Apoyo en selección de jugadores para conformación de equipos de eSports que representaron cada uno de los puntos Gamers MED.
- Apoyo en entrenamiento y preparación de los equipos conformados en cada Punto Gamer.



Total facturado: **$277.924.500.**

5. **Eventos y competiciones realizados en el centro comercial Premium Plaza**

Desde el año 2019 la empresa ha venido realizando competencias, de manera constante, en el centro comercial Premium Plaza en la ciudad de Medellín en diferentes juegos como; Just Dance, FIFA, PES y Clash Royale. Estos eventos han contado con el apoyo de diferentes empresas de la industria de videojuegos y de otros sectores como: “Dprimero”, “Import Movil.co” y “Croydon”.

Total facturado: **$109.700.000.**



6. **Evento Gamer Med 2024.**

El evento Gamer Med 2024 tuvo más de 3000 participantes y se desarrolló del 30 de noviembre al primero de diciembre del año 2024 en el Coliseo Iván de Bedout. Este es el evento Gamer más grande de la región y tuvo como eje principal 3 competencias de los videojuegos FC24, Valorant y Just Dance. Adicionalmente tuvo torneos relámpago de diversos videojuegos, premiación y actividades interactivas para todo el público.

Valor del contrato: **$ 949.756.749**

7. **Clasificatorio Gamers MED 2025.**

El Clasificatorio Gamers MED 2025, ejecutado por Versus Colombia Esports S.A.S. con cumplimiento del 100% del objeto contractual, registró los siguientes indicadores de impacto que respaldan la pertinencia y continuidad del proceso para la vigencia 2026: durante la Fase 1 se alcanzaron 2.771 participantes inscritos en cinco videojuegos, con una estrategia comunicacional que impactó más de 589.000 personas y generó 12.051 interacciones a través de más de 200 piezas gráficas y audiovisuales; en la Fase 2 se desarrollaron clasificatorios presenciales en tres Salas Gamers MED con participación de más de 1.600 jugadores activos y selección de 312 competidores clasificados mediante sistemas de competencia especializados y plataformas de trazabilidad como Battlefy, Winner y Challonge; en la Fase 3 se ejecutaron 78 sesiones presenciales de entrenamiento con 308 jugadores seleccionados con una tasa de asistencia promedio del 85% y acompañamiento de entrenadores especializados por videojuego. El proceso evidenció además impacto social significativo en dimensiones de inclusión y diversidad, consolidación de cultura gamer con enfoque pedagógico, acompañamiento transformador en habilidades blandas y articulación territorial con familias, líderes comunitarios y actores del entorno, lo cual sustenta técnica y cuantitativamente la inversión institucional proyectada para el 3er Clasificatorio Gamers MED 2026.

Valor del contrato: **$ 385.560.806**

¿La persona natural debe tener tarjeta profesional?

No aplica.

2. Aspectos comerciales, técnicos y de análisis de riesgo, estos aspectos se cubren con las respuestas a las siguientes preguntas:

¿Cuál es la experiencia que requiere quien prestará el servicio o entregará el bien de acuerdo con la complejidad del caso?

Para garantizar el éxito y profesionalismo en la ejecución del Evento Gamers Med 2026 en su novena versión, es necesario contratar una empresa con amplia experiencia y especialización en el sector de los deportes electrónicos (eSports) y eventos de videojuegos. Dado el rápido crecimiento de esta industria, que demanda conocimientos técnicos avanzados, redes de contactos internacionales y una comprensión profunda de la cultura gamer, se requiere una empresa que cumpla con los siguientes criterios fundamentales:

3. Aspectos legales, comerciales, financieros, organizacionales, técnicos y de análisis de riesgo. Estos aspectos se cubren con las respuestas a las siguientes preguntas:

¿El Inder ha contratado recientemente los bienes o servicios requeridos?

Contrato	Fecha Contrato	Objeto Contrato	Contratista	CC/NIT	Valor Fin Contrato
6700038899	18/09/2024	CTO 6700038899 PRESTAR LOS SERVICIOS PROFESIONALES DE APOYO A LA GESTION Y DE OPERACION, PARA EL CLASIFICATORIO GAMERS MED QUE SE REALIZARA EN CINCO PUNTOS DEL DISTRITO ESPECIAL DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN DE MEDELLÍN. ADICION 1 $ 136.850.000 10/	VERSUS COLOMBIA ESPORTS S.A.S	9011615980	$414.774.500
6700038899	18/09/2024	CTO 6700038899 PRESTAR LOS SERVICIOS PROFESIONALES DE APOYO A LA GESTION Y DE OPERACION, PARA EL CLASIFICATORIO GAMERS MED QUE SE REALIZARA EN CINCO PUNTOS DEL DISTRITO ESPECIAL DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN DE MEDELLÍN. ADICION 1 $ 136.850.000 10/	VERSUS COLOMBIA ESPORTS S.A.S	9011615980	$414.774.500
6700038899	18/09/2024	CTO 6700038899 PRESTAR LOS SERVICIOS PROFESIONALES DE APOYO A LA GESTION Y DE OPERACION, PARA EL CLASIFICATORIO GAMERS MED QUE SE REALIZARA EN CINCO PUNTOS DEL DISTRITO ESPECIAL DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN DE MEDELLÍN. ADICION 1 $ 136.850.000 10/	VERSUS COLOMBIA ESPORTS S.A.S	9011615980	$414.774.500

¿La necesidad del Inder fue satisfecha con el proceso de contratación anterior?

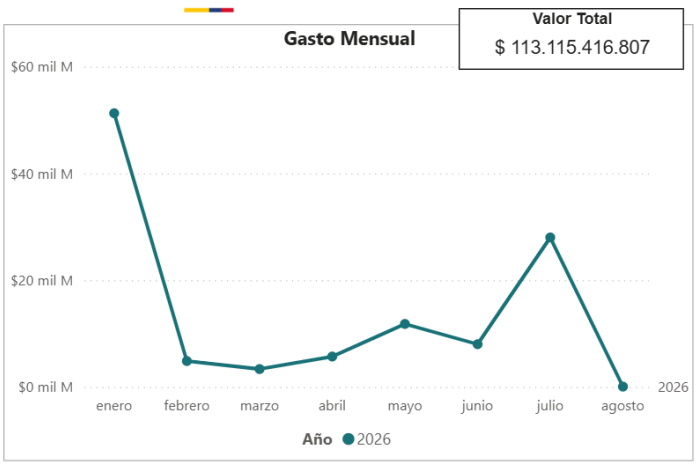
El clasificatorio Gamer Med 2025 tuvo más de 3000 participantes y se desarrolló del 30 de noviembre al primero de diciembre del año 2024 en el Coliseo Iván de Bedout. Este es el evento Gamer más grande de la región y tuvo como eje principal 3 competencias de los videojuegos FC24, Valorant y Just Dance. Adicionalmente tuvo torneos relámpago de diversos videojuegos, premiación y actividades interactivas para todo el público.
Valor del contrato: **$ 385.560.806**

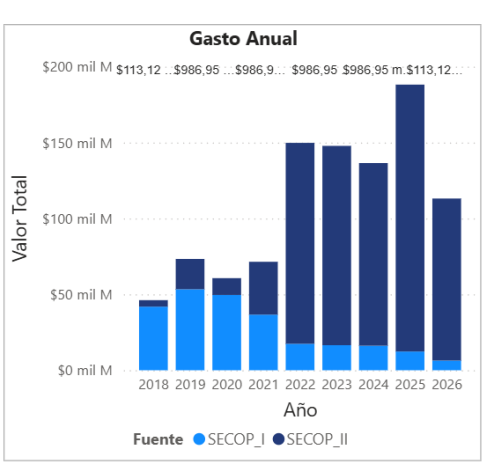
Gasto a nivel nacional durante las vigencias 2023 al 2025.

A través de la herramienta MAE - Modelo de Abastecimiento Estratégico para el Análisis de la Demanda, se logró identificar la dinámica de contratación por parte de las diferentes entidades estatales en lo que refiere a contratos suscritos con objetos similares, esto con el fin de identificar los aspectos más característicos y relevantes que componen el mercado objeto de contratación, por lo que se filtró la información considerando los siguientes parámetros:

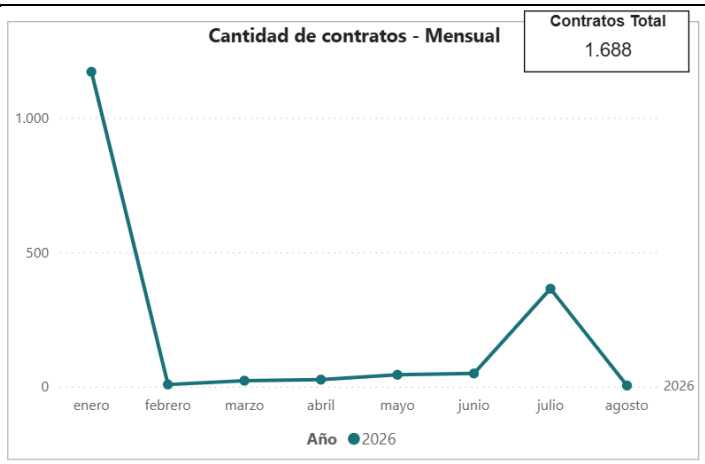
Vigencias: 01/01/2026 al 06/08/2026
Ubicación: Todo el territorio nacional
Plataforma: SECOP I y SECOP II
Modalidad: Directa
Código UNSP: 90141700

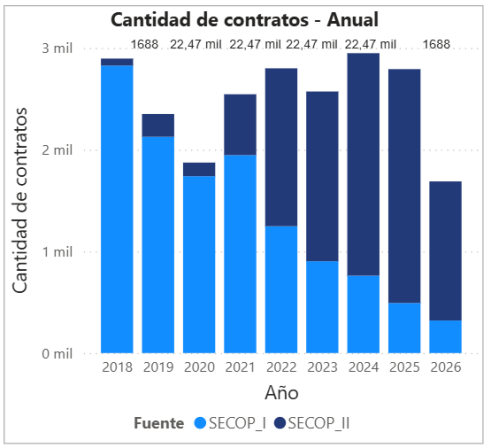
Según los datos de estas gráficas, se puede concluir que en el año 2025 las entidades estatales a nivel nacional realizaron contrataciones directas para el desarrollo de objetos similares, por un valor aproximado de 113.115.416.807.



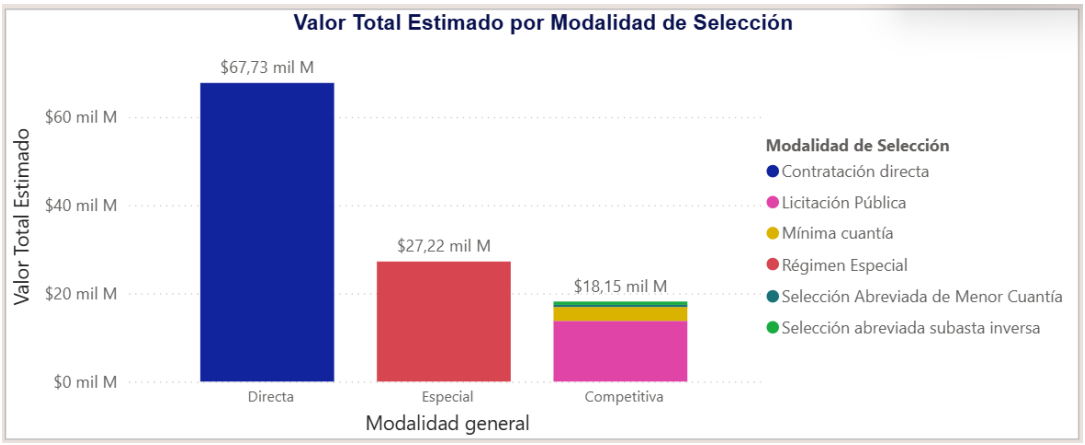


En cuanto a la cantidad de contratos celebrados, es posible observar que se han reportado un total de 1.688 contratos con objetos similares y realizados de forma directa desde el 1 de enero de 2026:





En cuanto a la modalidad, es importante considerar, que este tipo de contratos se suscriben en su mayoría de forma directa, esto dado por las necesidades específicas del servicio y la logística que debe tener quien sea contratado para el desarrollo del objeto contractual.



Factores que pueden influir en el gasto de este tipo de servicios:

8. **Inflación y depreciación**: La inflación y la depreciación de la moneda pueden afectar el poder adquisitivo de las entidades estatales y otros compradores. Una inflación alta puede reducir el poder de compra, mientras que una devaluación de la moneda incrementa el precio de las materias primas, la maquinaria, los equipos, los bienes de capital y, en especial, el de los insumos agrícolas, lo cual posteriormente se traslada al precio final.
9. ***Inflación (IPC):*** Indicador económico, cuyo valor numérico refleja las variaciones que experimentan los precios en un período determinado de tiempo. En julio de 2026 la variación mensual del IPC fue 0,17%, la variación año corrido fue 4,94% y la anual 6,03%.

Índice de Precios al Consumidor (IPC)

Variación mensual, año corrido y anual
Total nacional
2025 - 2026 (julio)

IPC	Julio					
	Variación mensual		Variación año corrido		Variación anual	
	2025	2026	2025	2026	2025	2026
IPC total	0,28	**0,17**	4,02	**4,94**	4,90	**6,03**

Fuente: DANE, Índice de Precios al Consumidor

Variación y contribución mensual por divisiones de gasto

En el mes de julio de 2026, el IPC registró una variación de 6,03% en comparación con julio de 2025. En el último año, las divisiones Restaurantes y hoteles (9,53%), Salud (8,37%), Educación (7,57%), Bebidas alcohólicas y tabaco (7,14%) y por último, Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar (6,30%) se ubicaron por encima del promedio nacional (6,03%). Entre tanto, las divisiones Bienes y servicios diversos (5,97%), Alimentos y bebidas no alcohólicas (5,82%), Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles (5,40%), Transporte (5,21%), Información y comunicación (4,97%), Recreación y cultura (3,74%) y por último, Prendas de vestir y calzado (3,38%) se ubicaron por debajo del promedio nacional.

Cuadro 5. IPC Variación y contribución anual
Según divisiones de gasto
Julio 2025 - 2026

Divisiones de Gasto	Peso (%)	2025		2026	
		Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales	Variación (%)	Contribución Puntos Porcentuales
Restaurantes y hoteles	9,43	7,59	0,83	9,53	1,06
Salud	1,71	5,36	0,09	8,37	0,14
Educación	4,41	7,56	0,30	7,57	0,31
Bebidas alcohólicas y tabaco	1,70	4,95	0,08	7,14	0,12
Muebles, artículos para el hogar y para la conservación ordinaria del hogar	4,19	3,15	0,13	6,30	0,25
TOTAL	100,00	4,90	4,90	6,03	6,03
Bienes y servicios diversos	5,36	3,55	0,19	5,97	0,31
Alimentos y bebidas no alcohólicas	15,05	4,94	0,94	5,82	1,11
Alojamiento, agua, electricidad, gas y otros combustibles	33,12	4,95	1,54	5,40	1,68
Transporte	13,93	5,36	0,72	5,21	0,70
Información y comunicación	4,33	-1,10	-0,03	4,97	0,13
Recreación y cultura	3,79	1,72	0,05	3,74	0,12
Prendas de vestir y calzado	3,98	2,10	0,07	3,38	0,10

Fuente: DANE, IPC.
Nota: La diferencia en la suma de las variables obedece al sistema de aproximación en el nivel de dígitos trabajados en el índice.

Fuente: DANE, Índice de Precios al Consumidor

Perspectiva económica

Perspectiva económica internacional

En el comunicado América Latina y el Caribe crecerá 2,2% en 2026, en un contexto internacional caracterizado por conflictos geopolíticos | CEPAL
de Abril de 2026, Las economías de América Latina y el Caribe crecerían en promedio un 2,2% en 2026, de acuerdo con la actualización de proyecciones realizada hoy por la Comisión

Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), lo que representa una leve revisión a la baja respecto al 2,3% estimado en diciembre de 2025. Este resultado refleja un entorno externo más complejo que el anticipado a finales del pasado año, caracterizado por mayores tensiones geopolíticas, condiciones financieras restrictivas y el resurgimiento de presiones inflacionarias a nivel global.

Según la comisión económica regional de las Naciones Unidas, el menor dinamismo proyectado se observa de manera generalizada. En 24 de los 33 países de la región se desaceleraría el crecimiento en 2026, mientras que solo siete (7) mostrarían una aceleración. En conjunto, de concretarse esta proyección, la región completaría cuatro años consecutivos con tasas de crecimiento cercanas al 2,3%, evidenciando un patrón de baja capacidad para crecer.

América Latina y el Caribe:
Crecimiento del PIB real en 2025
y proyecciones para 2026
(en porcentaje)

NACIONES UNIDAS
CEPAL

	2025	2026
América Latina y el Caribe	2,4	2,2
América Latina	2,4	2,2
América del Sur	2,9	2,4
Argentina	4,4	3,3
Bolivia (Estado Plurinacional de)	0,5	0,5
Brasil	2,3	2,0
Chile	2,5	2,0
Colombia	2,6	2,5
Ecuador	3,7	2,4
Paraguay	6,6	4,5
Perú	3,4	3,2
Uruguay	1,8	1,6
Venezuela (República Bolivariana de)	8,9	6,5
América Central y México	1,2	1,7
México	0,8	1,5
América Central	2,3	2,2
América Central (excl. Cuba y Haití)	3,8	3,9
Costa Rica	4,6	3,9
Cuba	-3,8	-6,5
El Salvador	3,9	3,3
Guatemala	4,3	4,0
Haití	-2,7	-1,4
Honduras	3,8	3,8
Nicaragua	4,9	4,5
Panamá	4,4	4,0
República Dominicana	2,1	4,0
El Caribe	5,5	5,6
El Caribe (excl. Guyana)	2,0	1,2
Antigua y Barbuda	5,0	4,0
Bahamas	2,1	2,2
Barbados	2,9	2,5
Belice	1,6	2,5
Dominica	3,1	3,0
Granada	4,4	4,0
Guyana	15,2	16,3
Jamaica	1,5	-1,0
Saint Kitts y Nevis	2,7	2,5
San Vicente y las Granadinas	3,4	3,0
Santa Lucía	2,7	2,0
Suriname	3,2	3,9
Trinidad y Tabago	1,3	0,8

Fuente: CEPAL
Nota: América Central incluye a Cuba, Haití y República Dominicana

.

Fuente: América Latina y el Caribe crecerá 2,2% en 2026, en un contexto internacional caracterizado por conflictos geopolíticos | CEPAL

Las perspectivas económicas para América Latina muestran un escenario de crecimiento moderado y heterogéneo, marcado por diferencias importantes entre las principales economías de la región. Para 2026, Brasil y México presentan un ritmo de expansión limitado, con proyecciones de 1,9 % y 1,3 %, respectivamente, mientras que Argentina y Perú

muestran mejores perspectivas, con crecimientos estimados de 3,6 % y 2,7 %. Este comportamiento refleja la influencia de las condiciones monetarias, la inversión, el consumo interno y el entorno comercial internacional.

En el caso de Colombia, la proyección de crecimiento del 2,3 % para 2026 evidencia una perspectiva de expansión moderada, aunque inferior a la estimación anterior de 2,7 %. Esta revisión refleja un entorno en el que persisten retos relacionados con la inversión, las condiciones financieras y la incertidumbre económica. No obstante, la recuperación del consumo privado y una eventual moderación de la inflación podrían contribuir a sostener la actividad económica durante el año. En este contexto, Colombia mantiene una posición intermedia frente a sus principales pares regionales, aunque con la necesidad de fortalecer los factores que impulsen la inversión y la productividad.

En términos regionales, el panorama confirma que América Latina continuará enfrentando un entorno de crecimiento contenido, condicionado por la evolución de la economía mundial, las políticas comerciales y la inversión. Si bien países como Argentina y Perú presentan perspectivas relativamente favorables, el menor dinamismo esperado en economías de mayor peso, como Brasil y México, limita el crecimiento agregado de la región. Para Colombia, este escenario plantea la importancia de consolidar la recuperación económica mediante mayores niveles de inversión, estabilidad macroeconómica y fortalecimiento de sectores productivos con capacidad de generar empleo y crecimiento sostenible.

Perspectivas económicas de Colombia

En el contexto colombiano, siguiendo el Proyecciones económicas para Colombia en 2025-2026 del Grupo Bancolombia publicado del 30 de septiembre de 2025, En el contexto colombiano, la economía ha mostrado una recuperación moderada frente a los bajos niveles de crecimiento registrados en años anteriores. Para 2025, el Producto Interno Bruto (PIB) presentó un crecimiento del 2,6 %, resultado que confirmó la proyección realizada por diferentes analistas económicos y que estuvo acompañado por un mayor dinamismo de la demanda interna y del consumo de los hogares. No obstante, este comportamiento también evidenció algunos desequilibrios, particularmente en materia fiscal y de inversión, por lo que el proceso de recuperación continúa enfrentando importantes retos estructurales.

Para 2026, las perspectivas han sido objeto de revisión. Aunque las proyecciones realizadas durante 2025 contemplaban un crecimiento cercano al 3,0 %, las estimaciones posteriores del Banco de la República han señalado un escenario de expansión más moderada, alrededor del 2,4 %. Este comportamiento responde, entre otros factores, a unas condiciones financieras restrictivas, mayores presiones inflacionarias, incertidumbre fiscal y un entorno internacional caracterizado por riesgos geopolíticos y comerciales. A su vez, la tasa de política monetaria se mantiene en niveles elevados, lo que puede limitar el ritmo de expansión del consumo y de la inversión privada.

En este escenario, la actividad económica mantiene perspectivas de crecimiento, pero bajo condiciones que requieren una gestión responsable de los recursos y una adecuada planeación del gasto. La evolución del consumo de los hogares, el empleo, las remesas, la inversión, las condiciones de financiamiento y la situación fiscal continuarán siendo

determinantes para el desempeño de la economía nacional. En consecuencia, para efectos del presente proceso de contratación, resulta pertinente considerar que, si bien la economía colombiana presenta señales de recuperación, persiste un entorno de incertidumbre que hace necesario garantizar criterios de eficiencia, planeación y adecuada utilización de los recursos públicos destinados a la adquisición de bienes y servicios.

4. El objeto del presente proceso de contratación; las condiciones del bien o servicio; las ventajas que representa para el Inder contratar con el aspirante correspondiente; la forma de entrega; los plazos; las cantidades contratadas; forma de pago y en general las demás condiciones previstas por las partes.

OBJETO: "PRESTAR LOS SERVICIOS DE APOYO A LA GESTIÓN Y DE OPERACIÓN LOGÍSTICA, TÉCNICA Y OPERATIVA AL INDER MEDELLÍN PARA LA REALIZACIÓN DEL EVENTO GAMERS MED 2026 EN SU NOVENA VERSIÓN*".*

Condiciones del bien o servicio;
El contratista debe de conformidad con la propuesta económica presentada, desarrollar la ejecución del contrato así

El evento se articula con el 3er Clasificatorio Gamers MED 2026, proceso que registró 3.458 inscritos y seleccionará 308 finalistas en cinco títulos oficiales: FC 26, Valorant, Fortnite, League of Legends y Super Smash Bros. Ultimate. Los finalistas competirán bajo sistemas de juego equitativos y transparentes, reglamentos estandarizados, transmisión en vivo y premiación oficial, garantizando un alto nivel competitivo e inclusivo.

A estas cinco disciplinas se suman dos modalidades de competencia que no surten proceso clasificatorio previo y que se desarrollarán de manera exclusiva durante las tres jornadas del evento, bajo la figura de torneo abierto. En primer lugar, el Torneo Abierto de Just Dance, sexto videojuego oficial de la versión 2026, cuyas partidas se disputarán íntegramente en el Coliseo Iván de Bedout, con reglamento propio, sistema de puntuación por rutina, jueces designados y una zona de competencia diferenciada de la zona de baile libre dispuesta para el público general. En segundo lugar, el Torneo Abierto Nacional de Drones en la categoría Tiny Whoop, competencia de alcance nacional que convocará pilotos provenientes de distintas ciudades del país y que demanda condiciones técnicas y de seguridad superiores a las de una actividad de alcance local: circuito de vuelo demarcado con air gates, banderas y obstáculos normativos; estructura de contención que aísle el área de vuelo del público asistente; gestión diferenciada del espectro radioeléctrico frente a los demás sistemas inalámbricos del evento; zona de pilotos y pits con manejo controlado de baterías; y sistema de cronometraje y telemetría por radiofrecuencia que permita el registro y la validación oficial de vueltas y tiempos de competencia. Ambas modalidades deberán quedar integradas a la programación, la producción técnica, la transmisión en vivo y el esquema de premiación del evento, en las mismas condiciones de calidad previstas para las disciplinas clasificatorias.

De manera paralela, se dispondrán zonas de experiencia e interacción (simuladores de conducción, estaciones de realidad virtual, arcade clásico, zona de Just Dance libre, videojuegos familiares y juegos de mesa), además de espacios para exhibiciones y stands

de marcas aliadas, más los puntos de experiencia gaming y zonas de experiencia familiar. Estos componentes permitirán una experiencia recreativa integral, atractiva y diversa para los más de 6.000 asistentes presenciales que se proyecta participen durante los tres días del evento, y para una audiencia digital que en 2025 superó las 11.000 conexiones simultáneas por transmisión en vivo

Ventajas que representa para el Inder contratar con el aspirante

La contratación del aspirante correspondiente presenta varias ventajas estratégicas para el INDER, asegurando que el desarrollo del evento GAMERS MED 2026 esté en manos de una empresa con la experiencia, capacidad y conexiones necesarias para cumplir con los más altos estándares. A continuación, se detallan los beneficios clave:

A). Experiencia Comprobada en eSports y Videojuegos. La empresa cuenta con más de 7 años y medio de experiencia en el mundo de los deportes electrónicos (eSports), lo cual es un factor crucial para asegurar el éxito del clasificatorio. Desde su creación formal en marzo de 2018, la empresa ha enfocado su objeto social en actividades inherentes al diseño, promoción y ejecución de eventos relacionados con los eSports y videojuegos. Esto respalda su idoneidad para la ejecución del contrato, dado que la misión de la empresa está directamente alineada con los objetivos de este proyecto.

B). Aval de Entidades Desarrolladoras de Videojuegos. La empresa ha organizado diversos eventos de eSports que han contado con el respaldo oficial de las principales empresas productoras de videojuegos. Esta relación directa garantiza que se seguirán los lineamientos y estándares correctos en la realización del evento, proporcionando tranquilidad y seguridad en cuanto a la calidad del clasificatorio. Tener el aval de estas compañías también facilita el acceso a recursos exclusivos y apoyo técnico, lo cual es crucial para eventos de esta naturaleza.

C). Equipo de Trabajo Especializado. El aspirante cuenta con un equipo altamente capacitado en áreas estratégicas relacionadas con los eSports. Este equipo está compuesto por jugadores profesionales, influencers, dueños de equipos, y miembros de ligas profesionales de eSports. La presencia de estos expertos asegura que el clasificatorio será organizado por personas con un profundo conocimiento de las dinámicas y exigencias del sector, lo que contribuye al éxito competitivo y organizativo del evento.

D). Experiencia en Formación de Comunidades y Estrategia eSports. Además de su capacidad para organizar eventos, la empresa tiene una trayectoria en la formación y gestión de comunidades de eSports. Esto resulta clave para el desarrollo de los jugadores que participarán en el clasificatorio y su eventual entrenamiento para representar a los puntos de la ciudad. La experiencia en creación de comunidades asegura que se pueda fomentar un ambiente inclusivo y competitivo para los jugadores, generando valor a largo plazo en la escena de los eSports en el Distrito de Medellín.

E). Amplios Contactos Nacionales e Internacionales. La empresa tiene una red de contactos significativa tanto a nivel nacional como internacional, que incluye actores clave dentro del ecosistema de los eSports, como jugadores, influencers, dueños de equipos, ligas profesionales, desarrolladoras de videojuegos y marcas patrocinadoras. Estos contactos proporcionan una ventaja competitiva, ya que aumentan la visibilidad del evento y facilitan colaboraciones estratégicas que pueden enriquecer la experiencia del clasificatorio.

F). Posicionamiento del Distrito de Medellín en el Ecosistema de eSports. Gracias a los contactos y experiencia de la empresa a nivel global, el clasificatorio puede recibir una mayor exposición y reconocimiento, posicionando a Medellín como un centro de referencia en el

desarrollo de los eSports. Este tipo de eventos no solo atraen talento local, sino que también pueden captar la atención de jugadores y marcas internacionales, creando oportunidades para futuros eventos de mayor envergadura.

Forma de pago:

- **El valor:**

EL INDER MEDELLÍN cancelará al CONTRATISTA el valor de **NOVECIENTOS CUARENTA Y TRES MILLONES OCHOCIENTOS SESENTA Y NUEVE MIL CUATROCIENTOS SESENTA Y OCHO PESOS M.L ($943.869.468)**, en un solo pago, una vez realice la entrega de los informes escritos y digital con las actividades desarrolladas, y respectivas evidencias fotográficas al supervisor designado, cumpliendo con los requisitos exigidos por parte de la entidad CONTRATANTE, y estos cuenten con la aprobación, del Supervisor.

El valor del contrato se encuentra soportado en la Disponibilidad Presupuestal Nº 1160016595:

DISPONIBILIDAD	FECHA CDP	VALOR DISP	POSICIÓN DOCUMENTO	DESCRIPCION POSICIÓN PRESUPUESTAL	CENTRO GESTOR	FONDO
1160016595	13/11/2026	$ 943.869.468	1	2320202009	905924008402	911022626

AREA FUNCIONAL	PROYECTO	NOMBRE DEL RUBRO PRESUPUESTAL	TIPO DE GASTO	ORIGEN DEL PRESUPUESTO
43011604.0381.99	9240084	EVENTOS INSTITUCIONALES	Inversión	Superávit Fiscal Libre destinación

El pago estará supeditado al recibo a satisfacción de los servicios e informes y cumplimiento de las actividades contractuales.

El desembolso estará sujeto a las políticas de pago de la tesorería y según disponibilidad el Plan Anualizado de Caja PAC

El cobro se hará mediante la presentación de la factura, la cual deberá contar con el visto bueno del supervisor del contrato, lo cual garantizará la entrega de los servicios prestados por el contratista, luego de la presentación de informes que documenten el desarrollo de cada una de las actividades establecidas de acuerdo con las obligaciones previstas y la certificación de recibo de la Supervisión del INDER Medellín.

La factura deberá ser presentada de manera electrónica, si el proveedor se encuentra obligado a expedirla de esta manera; o en original y copia si aún no está obligado a expedir factura electrónica, y debe cumplir, como mínimo, los requisitos de las normas fiscales establecidas en el artículo 617 del Estatuto Tributario y demás normas que regulen la materia. La fecha de la factura debe corresponder al mes de su elaboración, y en ella constará el número del contrato, el concepto del bien o servicio que se está cobrando y el nombre del Supervisor designado o funcionario responsable.

El contratista deberá informar al INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN -INDER- la cuenta bancaria (corriente o de ahorros), abierta a su nombre, en la cual le serán consignados, o transferidos electrónicamente, los pagos que, por este concepto, le efectúe el Instituto.

Si el contratista no se encuentra a paz y salvo con el INDER, con la suscripción del contrato autoriza para que la Tesorería del Instituto, en el momento de un pago, automáticamente y sin previo aviso, realice el correspondiente cruce de cuentas, para compensar los valores que tenga en mora por cualquier concepto.

De conformidad con el artículo 23 de la Ley 1150 de 2007, el proveedor deberá acreditar que se encuentra al día en el pago de aportes parafiscales relativos al Sistema de Seguridad Social Integral, así como los propios del SENA, ICBF y Cajas de Compensación Familiar cuando corresponda. Esta información deberá ser acreditada por el PROVEEDOR para cada pago a efectuar, situación que deberá ser verificada por el Supervisor del INDER, so pena de incurrir en causal de mala conducta.

Además, deberá acreditar que se encuentra al día en el pago de las obligaciones adquiridas con los proveedores, con quien tenga relación comercial emanada de la ejecución del contrato suscrito con el INDER.

En el evento en que el proveedor pretenda hacer cesión de derechos económicos o cualquier otro negocio jurídico financiero que conlleve a que los pagos derivados de la ejecución del contrato se hagan a terceras personas o a un patrimonio autónomo constituido por el proveedor, deberá mediar autorización de la Entidad, previa acreditación de encontrarse a paz y salvo con proveedores y subproveedores con quienes tenga relación comercial emanada de la ejecución del contrato.

Los recursos no ejecutados en la presente vigencia se someterán a las autorizaciones respectivas del Consejo Distrital de Política Fiscal CODFIS para el visto bueno de Constitución de reservas presupuestales y por ende los desembolsos estarán sujetos a la incorporación de estas al presupuesto del Instituto en la siguiente vigencia.

Plazo de ejecución: Desde la firma del acta de inicio hasta el 16 de noviembre del 2026.

Nota: los valores aquí expresados incluyen todos los impuestos, costos directos, indirectos, tasas y contribuciones a que hubiere lugar.

Para el efecto firma el Comité de Estructuración y Evaluación Contractual,

DIANA ALEJANDRA FONNEGRA	FANY VILLA ORTEGA	SARA ESCOBAR GIRALDO
V.Bo. Financiero	Vo. Bo. Técnico	Vo.Bo. Jurídico