

PREMIOS



Aprende, Conecta y Transforma

TÉRMINOS DE REFERENCIA 2026

[TÉRMINOS DE REFERENCIA]

PREMIOS

INN-GAME 2026

1. Introducción

Este documento tiene como objetivo describir el proceso de postulación, evaluación y selección de juegos que sean presentados para recibir el reconocimiento que será otorgado en los **Premios INN-GAME 2026**. Estos premios buscan reconocer el aporte y el impacto de los juegos en la cultura de innovación de nuestro país, promueven el reconocimiento del juego como un derecho que tiene la capacidad de favorecer el la educación en contextos formales y no formales, y el desarrollo humano y social. Además de su consideración como un sector con alto potencial de crecimiento económico, cultural y social. Estos premios son organizados por el **Centro de Juegos y Experiencias Interactivas de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, Ronda S.A.S** y **Pontificia Universidad Javeriana Bogotá**.

2. Acerca de los premios

Este evento busca visibilizar iniciativas que, a través de la **innovación aplicada al diseño de juegos**, contribuyen al aprendizaje significativo y transformación de personas y contextos promoviendo una cultura de innovación en instituciones educativas, organizaciones, comunidades, regiones y todo el país. Esperando, además, que estas experiencias de éxito tengan la capacidad de influir en políticas institucionales y públicas, fomentando que más instituciones, entidades, organizaciones y empresas del país incorporen el juego como recurso y escenario desde diferentes enfoques. Las iniciativas premiadas podrían servir como modelos a seguir no solo en el ámbito educativo en Colombia, sino integrándose en el marco de las políticas públicas de los territorios de manera intersectorial y como oportunidades de negocio para el crecimiento del sector productivo relacionado a los juegos.

De igual manera, los **Premios INN-GAME 2026** no solo destacan a los proyectos más sobresalientes, sino que también ofrecen un espacio de exploración de nuevas formas de interactuar en contextos de educación formal y no formal que tienen el potencial de transformar la forma en la que se aprende en nuestro país. Con esta iniciativa, queremos impulsar el desarrollo y la implementación del juego como estrategia innovadora que permita a todos y todas aprender en un escenario de motivación, diversión, interés y compromiso.

3. Condiciones generales de participación:

- Para la presente convocatoria se considerarán juegos que encajen en la siguiente definición: un recurso o escenario de creación propia que esté determinado a partir de unas reglas e instrucciones específicas que favorezcan formas de interacción o razonamiento deseadas según el objetivo de diseño y el contexto en el cual se quiere usar, este podrá ser de naturaleza analógica o digital. En ese sentido, se incluyen **juegos de mesa, juegos de cartas, juegos de dados, juegos digitales, juegos híbridos, experiencias digitales interactivas, videojuegos y experiencias diseñadas desde una perspectiva de juego claramente definida.**
- Los Premios INN-GAME están dirigidos a **proyectos nacionales**, es decir, están restringidos a iniciativas desarrolladas en el territorio colombiano.
- Los postulantes aplicarán a cierta categoría de los premios, sin embargo, los organizadores podrán **reasignarlos** a otra categoría según la descripción de su juego.
- Pueden participar personas de manera **individual o un equipo de máximo cinco (5) creadores.**
- Los **premios se otorgan por categoría**, es decir, se otorga la misma cantidad de premios sea individual o grupo.
- Un juego solo se puede postular a **una (1) categoría.**
- Las personas que se postulen deben ser **mayores de 18 años.**
- Se debe participar con una **versión funcional del juego**, con inicio, desarrollo y conclusión del juego, si su valor fundamental esta soporta en algún tipo de ilustración o diseño a escala, se debe presentar al menos un referente.
- Los organizadores pueden **declarar como desierta una categoría** que no cuente con proyectos de juegos que cumplan con las condiciones mencionadas en este documento.
- Los organizadores se reservan el **derecho de rechazar cualquier postulación** que no reúna los requisitos de la convocatoria.
- Los organizadores podrán cambiar, si es necesario, los **plazos y/o fechas** correspondientes de la convocatoria.

- Los **datos personales** se manejarán conforme a la normativa de protección vigente.
- La organización no se hace responsable por **fallos técnicos fuera de su control**.

4. Consideraciones en propiedad intelectual:

- Los postulantes declararán bajo juramento o promesa, poseer plenos **derechos de publicación, distribución y uso** sobre la totalidad de los materiales presentados.
- El juego postulado puede estar inspirado en otro(s) juego(s) existente(s) pero debe **diferenciarse** en forma y estructura de esa(s) referencia(s). No se aceptan copias literales o versiones comunes.
- **Declaración jurada** de que se posee plenos derechos de autor, propiedad intelectual, distribución y uso.
- En caso de **derechos compartidos**, se debe tener autorización de todos los titulares.
- Si el juego contiene **contenidos de terceros** (música, gráficos, marcas), se debe demostrar autorización explícita.
- Los participantes se responsabilizan por la **veracidad de la información** entregada.
- Cualquier **disputa** será resuelta por un comité independiente; la decisión será inapelable.

5. Categorías de postulación:

Las personas interesadas podrán postular su juego en **una** de las cinco categorías que se describen a continuación:

5.1. Mejor juego en educación básica y media:

Se premiará un juego creado para apoyar procesos de aprendizaje en estudiantes de primaria y secundaria. Se reconocerán especialmente diseños orientados a **enriquecer la experiencia educativa en contextos escolares en cualquier área de conocimiento**, ofreciendo experiencias lúdicas pertinentes y contextualizadas a estas etapas de formación, en términos de contenidos y habilidades relevantes para el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes, según haya sido el objetivo de juego.

5.2. Mejor juego en educación superior:

Se premiará un juego desarrollado para contextos universitarios, que aborde temáticas, metodologías o **desafíos propios de la educación superior en cualquier área de conocimiento**. Se reconocerá especialmente juegos que ofrezcan experiencias lúdicas que permitan tanto la construcción de conocimiento especializado como el desarrollo de habilidades de razonamiento relevantes para este nivel educativo.

5.3. Mejor juego de mesa moderno:

Se premiará un juego de mesa moderno que destaque por **ofrecer una experiencia lúdica innovadora y significativa, evidenciando un diseño sólido en sus mecánicas, dinámicas e interacción entre los jugadores**. El juego deberá demostrar originalidad, equilibrio y una propuesta que enriquezca el panorama de los juegos de mesa contemporáneos, ya sea mediante la creación de nuevas mecánicas, la combinación creativa de elementos existentes o la incorporación de temáticas y narrativas de alto valor. Se valorarán especialmente los juegos que logren integrar innovación, jugabilidad y una experiencia memorable para sus participantes.

5.4. Mejor videojuego o software gamificado:

Se premiará un videojuego o software gamificado que sobresalga por la **calidad de su diseño, su capacidad para generar experiencias interactivas significativas y el uso pertinente de tecnologías digitales**. La propuesta deberá evidenciar una integración coherente entre objetivos, mecánicas de juego, narrativa, interfaz y experiencia de usuario, aportando valor en contextos educativos, sociales, culturales, organizacionales o de entretenimiento. Se valorarán especialmente los desarrollos que demuestren innovación, calidad técnica y un impacto positivo en la experiencia de sus usuarios.

5.4. Mejor juego para la formación organizacional:

Se premiará un juego analógico o digital diseñada para fortalecer **procesos de formación, aprendizaje y desarrollo del talento en contextos organizacionales**. La propuesta deberá demostrar cómo el uso del juego contribuye al desarrollo de competencias, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo, el liderazgo o la transformación de prácticas dentro de las organizaciones. Se valorarán especialmente aquellas iniciativas que integren de manera efectiva los objetivos de aprendizaje con una experiencia lúdica atractiva, favoreciendo la transferencia de lo aprendido al contexto laboral.

6. Postulación:

Para participar, es necesario completar y enviar el formulario de postulación disponible en el siguiente enlace.

[Premios INN-GAME 2026](#)

Este formulario recoge información básica sobre el juego, el equipo creador, la categoría en la que se postula y una descripción técnica de la propuesta. **Asegúrese de diligenciar todos los campos requeridos** y de adjuntar los materiales solicitados según las indicaciones. Solo se recibirán postulaciones enviadas a través de este medio.

7. Proceso de evaluación:

Los juegos que sean postulados se evaluarán a partir de los **criterios** que se presentan a continuación junto a su respectivo peso en el puntaje final, estos diferenciados por categorías:

- **Mejor juego para la educación básica y media, Mejor juego para la educación superior y Mejor juego para la formación organizacional:**

Criterios	Puntaje
Necesidad o problema abordado: el juego aborda una necesidad de un contexto real y considera todas las condiciones de ese contexto para el cual se diseñó.	20
Diseño de juego: el diseño de juego es coherente con la necesidad abordada y promueve interacciones y razonamientos deseados en los usuarios como jugadores.	25
Novedad: explicita por qué el juego representa una solución diferente a otras alternativas existentes en su contexto y ámbito de aplicación, además de mencionar su diferencia desde la propuesta de experiencia de juego ofrecida.	20
Impacto: el juego fue implementado en el contexto donde se identificó la necesidad y logró transformar la experiencia de las personas que interactuaron con el juego.	25
Nivel de desarrollo del juego: el juego se ha desarrollado de tal manera que tiene prototipo (s) que permiten su uso y validación considerando la experiencia estética del jugador.	10

- **Mejor juego de mesa moderno y Mejor videojuego o software gamificado:**

Criterios	Puntaje
Innovación y originalidad: grado de innovación de la propuesta, considerando la originalidad de sus mecánicas, narrativa, temática o experiencia de juego, así como su capacidad para aportar nuevas formas de interacción o reinterpretar creativamente conceptos existentes.	25
Diseño de la experiencia de juego: calidad del diseño de la experiencia, incluyendo la integración entre objetivos, mecánicas, dinámicas, progresión, balance, nivel de desafío, interacción con otros jugadores o con el sistema y capacidad para mantener el interés durante la experiencia.	25
Diseño visual y calidad de implementación: calidad de los elementos visuales, sonoros (cuando aplique), componentes físicos o digitales, interfaz, usabilidad y nivel general de acabado del producto, considerando cómo estos elementos fortalecen la experiencia de juego.	20
Experiencia e impacto en el usuario: capacidad del juego para generar una experiencia significativa, inmersiva y memorable, promoviendo la participación, el disfrute, el aprendizaje o el logro de los objetivos para los cuales fue diseñado.	15
Potencial de proyección: potencial del juego para llegar a nuevos públicos, su posibilidad de escalabilidad, comercialización o implementación en diferentes contextos, así como su aporte al fortalecimiento de la industria del juego y las experiencias interactivas.	15

Esta evaluación será realizada por pares expertos nacionales e internacionales que tendrán periodo de dos semanas para revisar la información suministrada por el postulado, este proceso es **con método doble ciego** y se realiza a partir del diligenciamiento de un instrumento de evaluación.

Posteriormente, el comité académico de los Premios revisará los resultados de estas evaluaciones para definir y publicar el resultado considerando dos categorizaciones, no seleccionados y finalistas. **Los ganadores de cada categoría serán revelados en el evento de premiación el día 16 de octubre 2026, en el marco del Evento INN-GAME 2026.**

8. Juegos seleccionados finalistas y ganadores:

Después de recibir las evaluaciones de los expertos y haber categorizado los juegos en no seleccionados y finalistas, se definen de la siguiente manera los postulados que avanzan a la fase final de los premios:

- **Finalistas:** para cada categoría serán seleccionados los tres (3) juegos con mayor puntaje.
- **Ganadores:** para cada categoría será seleccionado el juego con mayor puntaje.

Los seleccionados pueden ser invitados a ferias, charlas o exhibiciones presenciales o virtuales para demostrar sus juegos. Los participantes aceptan que su juego pueda ser divulgado como parte de la promoción del premio (respetando confidencialidad de los prototipos).

A todos los postulantes se les **enviará por correo una notificación del resultado** y con los finalistas se acordará internamente el apoyo logístico que sea posible para su asistencia a la premiación presencial que se realizará en la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá (este apoyo no obliga o compromete a los organizadores en asumir ningún tipo de costo relacionado).

9. Premios y reconocimientos a finalistas y ganadores:

Los juegos elegidos finalistas y ganadores de **cada categoría** obtendrán los siguientes premios y reconocimientos:

Finalistas no ganadores:

- **Certificado** de finalista Premios INN-GAME 2026.
- 20% **descuento** en [Unitoys](#) durante un año.

Ganadores:

- Una (1) **beca** del 60% por categoría para cursar un diplomado de libre escogencia ofrecido por la Pontificia Universidad Javeriana Cali.
- **Kit** de juegos de mesa Ronda.
- **Mouse gamer** Logitech G300S
- 35% **descuento** en [Unitoys](#) durante un año.
- **Bono** de 400.000 COP.
- **Galardón** ganador Premios INN-GAME 2026.
- **Certificado** de Premios INN-GAME 2026.

10. Cronograma de los premios:

Momento	Fecha
Apertura de la postulación	17 de julio de 2026
Tiempo de postulación	Del 17 de julio al 23 de agosto 2026
Cierre de recepción de postulados	30 de agosto (11:59 pm) de 2026
Evaluación de propuestas	Del 30 de agosto al 7 de septiembre 2026
Publicación de finalistas	11 de septiembre 2026
Evento de premiación	16 de octubre de 2026

11. Evento de premiación:

El evento de premiación será realizado en el **Auditorio Jaime Hoyos** de la **Pontificia Universidad Javeriana Bogotá** el día **viernes 16 de octubre de 2026 a las 4:30pm**. Lugar específico de la gala por canales de comunicación del evento.

12. Contacto:

Cualquier duda, inquietud o pregunta relacionado con los premios y la postulación comuníquese al correo centrodejuegos@javerianacali.edu.co