RESOLUCIÓN Nro. 281
20-11-2026

"RESOLUCIÓN POR MEDIO DE LA CUAL SE JUSTIFICA UNA CONTRATACIÓN DIRECTA POR LA CAUSAL DE NO EXISTENCIA DE PLURALIDAD DE OFERENTES"

La Directora Jurídica de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia en uso de sus facultades legales, y en especial de las otorgadas por la Resolución No. 428 del 20 de diciembre de 2022, expedida por el Rector de la Institución, mediante la cual se le delega la firma de los contratos derivados de la modalidad de contratación directa y los demás actos precontractuales, contractuales y postcontractuales asociados a las mismas, y,

CONSIDERANDO

1. Que en cumplimiento de los principios de transparencia, economía y responsabilidad que rigen la contratación pública, la Ley 1150 de 2007, en su artículo 2, numeral 4, literal g), prevé dentro de las modalidades de selección, la contratación directa cuando no exista pluralidad de oferentes en el mercado.
2. Que el artículo 2.2.1.2.1.4.1 del Decreto 1082 de 2015 determina que, en los casos de contratación directa, se debe expedir un acto administrativo de justificación, entre los que se encuentra la contratación por no existencia de pluralidad de oferentes.
3. Que la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, según la necesidad consignada en el estudio previo, requiere adelantar la presente contratación teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

a. La Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, en el marco de sus procesos de permanencia estudiantil, acompañamiento académico y fortalecimiento de competencias transversales de aprendizaje, desarrolla estrategias orientadas a promover el éxito académico de sus estudiantes mediante el uso de herramientas tecnológicas que faciliten el entrenamiento y fortalecimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales.

b. Como parte de dichas estrategias, la Institución celebró el Contrato de Prestación de Servicios para el Desarrollo de Actividades Científicas y Tecnológicas No. CDACT-03 de 2016, cuyo objeto consistió en el desarrollo de un sistema de juegos serios virtual, conformado por una plataforma tecnológica y los videojuegos serios, denominados "SUPERMENTE" y "AVENTURAS DE KEAWE", diseñados para fortalecer competencias relacionadas con la percepción, motivación, autoeficacia, atención, memoria, comprensión, asertividad, empatía, control inhibitorio, toma de decisiones, planeación, inoculación al estrés, resolución de problemas, pensamiento prospectivo y flexibilidad cognitiva, como apoyo a las estrategias institucionales de permanencia y acompañamiento académico.

c. Como resultado de dicho contrato, la Institución adquirió una licencia de uso perpetua sobre el sistema de juegos serios desarrollado, lo que le ha permitido utilizar esta herramienta tecnológica como apoyo a sus procesos institucionales de permanencia estudiantil y acompañamiento académico. Desde su

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

implementación, esta herramienta tecnológica ha sido utilizada por la Institución como apoyo a las estrategias de permanencia estudiantil y acompañamiento académico, mediante el fortalecimiento de competencias transversales de aprendizaje, razón por la cual resulta necesario garantizar su continuidad y vigencia tecnológica.

d. No obstante, las versiones de los videojuegos actualmente utilizadas por la Institución fueron desarrolladas sobre GameMaker Studio 1.4, tecnología que dejó de recibir soporte y actualizaciones de seguridad desde el año 2023, circunstancia que genera riesgos asociados a la obsolescencia tecnológica, incompatibilidad con ambientes tecnológicos actuales, posibles vulnerabilidades de seguridad y limitaciones para su mantenimiento y operación, afectando la sostenibilidad y disponibilidad de estas herramientas para la comunidad académica.
e. De acuerdo con las condiciones tecnológicas actuales de los videojuegos, la Institución requiere adquirir versiones tecnológicamente actualizadas, estables, seguras y funcionales de “SUPERMENTE” y “AVENTURAS DE KEAWE”, que permitan superar las condiciones de obsolescencia identificadas, operar adecuadamente en ambientes tecnológicos vigentes y garantizar la continuidad de su utilización en las estrategias institucionales de permanencia estudiantil, acompañamiento académico y fortalecimiento de competencias transversales de aprendizaje.
f. Las versiones actualizadas deberán conservar la finalidad pedagógica, estructura narrativa, lógica y mecánicas de juego, contenidos, rutas de entrenamiento, personalización institucional y demás elementos esenciales de los videojuegos utilizados por la Institución, incorporando las adecuaciones tecnológicas necesarias para garantizar su funcionamiento bajo condiciones tecnológicas actuales, así como su estabilidad, seguridad y compatibilidad.
g. Por lo anterior, la Institución requiere adquirir una licencia de uso a perpetuidad sobre las versiones actualizadas y terminadas de los videojuegos serios “SUPERMENTE” y “AVENTURAS DE KEAWE”, que le permita utilizarlas institucionalmente sin limitación temporal y garantizar la continuidad de estas herramientas como apoyo a los procesos de permanencia estudiantil, acompañamiento académico y fortalecimiento de competencias transversales de aprendizaje.
h. En este sentido, la adquisición permitirá que la Institución sustituya, para efectos de su operación, las versiones tecnológicamente desactualizadas por versiones actualizadas y plenamente funcionales de los videojuegos, conservando las funcionalidades y características pedagógicas requeridas y garantizando su utilización efectiva y continuidad en el tiempo. Para ello, además del licenciamiento de uso a perpetuidad, los productos deberán ser entregados en condiciones adecuadas para su puesta en funcionamiento y posterior operación por parte de la Institución, contando con los elementos y el acompañamiento necesarios para facilitar su apropiación y sostenibilidad tecnológica.

4. Que, la presente contratación se fundamenta en lo dispuesto en el numeral 4 del artículo 2 de la Ley 1150 de 2007, el cual establece la contratación directa como una de las modalidades de selección de

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

contratistas y, específicamente, en el literal g), que prevé como causal la no existencia de pluralidad de oferentes.

5. Que, en concordancia con lo anterior, el artículo 2.2.1.2.1.4.8 del Decreto 1082 de 2015 dispone que no existe pluralidad de oferentes cuando solamente una persona puede proveer el bien o el servicio por ser titular de los derechos de propiedad industrial o de los derechos de autor, o por ser proveedor exclusivo en el territorio nacional, circunstancia que deberá constar en el estudio previo que soporta la contratación.

6. Que, al respecto, la Agencia Nacional de Contratación Pública – Colombia Compra Eficiente ha señalado que, para la configuración de esta causal por la titularidad de derechos de propiedad industrial o de autor, no basta con que una persona sea la única capaz de ejecutar el contrato, sino que debe existir una situación jurídica que impida que otra pueda proveer el bien o servicio de forma igual o similar, constituyendo tales derechos una barrera jurídica para la concurrencia de otros oferentes.
7. Que, en el presente caso, la causal de contratación directa se configura por cuanto la Institución requiere adquirir una licencia de uso a perpetuidad sobre las versiones actualizadas de los videojuegos serios “SUPERMENTE” y “AVENTURAS DE KEAWE”, cuyo otorgamiento se encuentra directamente relacionado con la titularidad de los derechos patrimoniales de autor que recaen sobre dichos programas de computador.
8. Que, de acuerdo con los certificados de registro de soporte lógico expedidos por la Dirección Nacional de Derecho de Autor, los videojuegos “SUPERMENTE” y “AVENTURAS DE KEAWE” se encuentran registrados como programas de computador, figurando WAREBIT S.A.S. como productor y titular de los derechos patrimoniales asociados a estos. Lo anterior se complementa con la certificación de exclusividad expedida por WAREBIT S.A.S. el 1 de julio de 2026, mediante la cual acredita ser propietaria exclusiva de dichos videojuegos y ostentar los derechos exclusivos para su comercialización, precisando además que ninguna otra entidad se encuentra autorizada para comercializarlos y que es la única persona jurídica facultada para realizar o autorizar su modificación, actualización, migración tecnológica, adecuación, mantenimiento y soporte técnico.
9. Que, en consecuencia, al ser WAREBIT S.A.S. titular de los derechos patrimoniales y exclusivos sobre los videojuegos objeto de la contratación y no existir terceros autorizados para su comercialización, se encuentra facultada para otorgar a la Institución la licencia de uso a perpetuidad requerida sobre sus versiones actualizadas, configurándose así la causal de contratación directa por inexistencia de pluralidad de oferentes prevista en el literal g) del numeral 4 del artículo 2 de la Ley 1150 de 2007 y en el artículo 2.2.1.2.1.4.8 del Decreto 1082 de 2015.
10. Que el valor estimado del contrato asciende a la suma de **VEINTICINCO MILLONES DE PESOS M/CTE ($25.000.000),** incluidos los impuestos, tasas, contribuciones y demás costos directos e indirectos a que haya lugar para la ejecución integral del objeto contractual, valor determinado con fundamento en la propuesta económica presentada por WAREBIT S.A.S y de conformidad con las especificaciones técnicas establecidas para la contratación.

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

11. Que el plazo de ejecución del contrato será desde el inicio de la ejecución del contrato en la plataforma SECOP II hasta el 30 de noviembre de 2026.
12. Que WAREBIT S.A.S. presentó propuesta económica y aportó los documentos requeridos para adelantar la contratación.
13. Que la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia elaboró los correspondientes estudios y documentos previos que soportan la presente contratación, los cuales podrán ser consultados en la plataforma transaccional SECOP II.
14. Que se cuenta con la Disponibilidad y Compromiso Presupuestal expedido por la Oficina de Presupuesto.

En mérito de lo expuesto,

R E S U E L V E

ARTÍCULO PRIMERO: Contratar directamente a **WAREBIT S.A.S** con NIT **900795075-8** por no existir pluralidad de oferentes, para la ejecución del siguiente objeto: "Adquirir una licencia de uso a perpetuidad sobre las versiones actualizadas de los videojuegos serios “SUPERMENTE” y “AVENTURAS DE KEAWE”, personalizados para la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, en condiciones tecnológicas vigentes, seguras y compatibles, incluyendo su entrega, puesta en funcionamiento, capacitación y soporte técnico” por un valor total de **VEINTICINCO MILLONES DE PESOS M/CTE ($25.000.000),** incluidos los impuestos, tasas, contribuciones y demás costos directos e indirectos a que haya lugar para la ejecución integral del objeto contractual, de conformidad con las especificaciones técnicas y la propuesta económica presentada. El plazo de duración del contrato, será desde el inicio de la ejecución del contrato en la plataforma SECOP II hasta el 30 de noviembre de 2026, previa aprobación de las garantías.

PARÁGRAFO: El contrato sólo se suscribirá si el contratista cumple con todos los requisitos legales.

ARTÍCULO SEGUNDO: **NOTIFICAR** personalmente la decisión a **WAREBIT S.A.S** en los términos del articulo 67 y siguientes de la ley 1437 de 2011.

ARTÍCULO TERCERO: El presente acto administrativo rige a partir de la fecha de su firmeza.

NOTIFIQUESE, PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

YURY PAOLA VASQUEZ ALVAREZ
DIRECTOR(A) TÉCNICO
DIRECCIÓN JURÍDICA

Proyectó: DIANA MARCELA MONTOYA ESTRADA
CONTRATISTA
SECRETARÍA GENERAL

Revisó: ELIZABETH SUAZA ESTRADA
CONTRATISTA
GESTIÓN LEGAL

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional