MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES –
FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

DIRECCIÓN DE ECONOMÍA DIGITAL
Subdirección de Industria de TI

CREA DIGITAL 2025

ESTUDIO DEL SECTOR

BOGOTÁ D.C, MAYO DE 2025

1. INTRODUCCIÓN

En un contexto global en constante evolución, las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) se han consolidado como un pilar fundamental para el desarrollo de múltiples sectores, entre ellos la cultura, la educación y el entretenimiento. En Colombia, la creación y circulación de contenidos digitales vinculados a estas áreas es crucial para fomentar la innovación y el crecimiento económico. Para ello, Es fundamental consolidar esfuerzos en los ámbitos técnico, humano, administrativo y financiero para impulsar el desarrollo, la creación y la difusión de aplicaciones y contenidos digitales. Este enfoque integral permitirá la articulación con agentes estratégicos clave, propiciando un entorno colaborativo que impulse la competitividad del sector, y que a su vez favorezca la expansión y sostenibilidad de la industria cultural y creativa en el país.

La importancia de realizar este análisis ha sido recalcada en las recomendaciones que la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) le ha formulado al Gobierno Nacional, las cuales constituyen buenas prácticas en materia de promoción de la competencia en la contratación pública.

La creación y circulación de contenidos digitales enfrentan varios desafíos, con la explosión de contenido en plataformas como YouTube, redes sociales, blogs y otros medios digitales, los creadores luchan por destacarse entre una enorme cantidad de contenido. La competencia es feroz y no siempre es fácil captar la atención del público

Considerando las bases establecidas para el Plan Nacional de Desarrollo (PND 2022-2026) “Colombia Potencia Mundial de la Vida” el cual busca sentar las bases para que el país se convierta en un líder de la protección de la vida, a partir de la construcción de un nuevo contrato social que propicie la superación de injusticias y exclusiones históricas, la no repetición del conflicto, el cambio de nuestra forma de relacionarnos con el ambiente, y una transformación productiva sustentada en el conocimiento y en armonía con la naturaleza, en donde se han establecido cinco (5) procesos de transformación para cumplir con dicho objetivo, a saber: (a) Ordenamiento del territorio alrededor del agua (b) Seguridad humana y justicia social, (c) Derecho humano a la alimentación, (d) Transformación productiva, internacionalización y acción climática, y (e) Convergencia regional. Ahora bien, con estas transformaciones se pretende lograr hacer de Colombia una potencia mundial de la vida orientada hacia una transición a la paz total.

Esto, implicará lograr una transformación de fondo, en la que todos los habitantes gocen de una seguridad plena, al tiempo que se promueve el desarrollo integral, la reconciliación, la protección y el empoderamiento económico de las personas, para que puedan vivir en un ambiente de paz, felicidad, libre de discriminación y exclusión en todo el territorio nacional. Dentro de las bases que plantea el PND 2022-2026 se establece como una de las cinco transformaciones: la seguridad humana y justicia social. Con esta transformación, entre otras aristas, se pretende lograr la digitalización y el uso de herramientas tecnológicas para aumentar la productividad, efectividad, eficiencia y oportunidad de la justicia. Por ello, el Gobierno Nacional formulará una política de Estado encaminada a la Transformación Digital de la Justicia que fortalecerá la infraestructura tecnológica, promoverá la seguridad jurídica, y buscará cerrar las brechas de acceso a la justicia digital de los grupos poblaciones vulnerables. Para ello, se identifica la estrategia de Talento Digital para aumentar la productividad laboral y la empleabilidad de las personas, la cual se asocia al indicador de formaciones finalizadas en habilidades digitales.

El artículo 2.2.1.1.1.6.1 del Decreto 1082 de 2015 establece el deber de las Entidades Estatales de analizar el sector, es decir, el mercado relativo al objeto del proceso de contratación, desde la perspectiva legal, comercial,

financiera, organizacional. El resultado del análisis debe plasmarse en los estudios y documentos previos del proceso de contratación.

El presente documento aborda los propósitos del estudio del sector teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

1. Introducción
2. Descripción de la necesidad
3. Objeto de la contratación
4. Aspectos generales del mercado

4.1 Contexto Económico

4.2 Contexto Técnico

4.2.1 Línea 1: Asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales

4.2.1.1 Justificación para el establecimiento de metas de beneficiarios en la línea 1: Asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales

4.2.2 Línea 2: Fortalecimiento de capacidades

4.2.2.1 Justificación para el establecimiento de metas de beneficiarios en la línea 2: Fortalecimiento de capacidades

4.3 Contexto Legal y Regulatorio

4.3.1 Fundamentos Jurídicos de la Modalidad de Selección

5. Estudio de la oferta y la demanda

5.1 Estudio de la oferta

5.2 Análisis de la demanda

6. Desglosé presupuestal

7. Conclusión

2. DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD

La industria creativa digital representa un motor clave para el desarrollo económico y social en la era digital. Su capacidad para generar empleo, promover la innovación y fortalecer la identidad nacional del país la posiciona como un sector estratégico dentro de las políticas de transformación digital y desarrollo productivo. En este contexto, el programa CREA DIGITAL 2025 busca fomentar la creación de contenidos digitales colombianos, brindando apoyo a empresas, emprendedores y talentos que impulsan el ecosistema digital, así como fortaleciendo la sostenibilidad del sector creativo y cultural del país.

El programa CREA DIGITAL 2025 se desarrollará en dos líneas, la primera enfocada en la asistencia técnica para el desarrollo de iniciativas o proyectos de la industria creativa digital y la segunda línea en fortalecimiento de capacidades, ofrecerá procesos formativos alineados con las necesidades del ecosistema, para mejorar las capacidades de los participantes, promoviendo la sostenibilidad y competitividad del sector.

En un mundo donde la creatividad y la tecnología son motores clave del desarrollo económico, esta iniciativa no solo promueve la innovación en áreas como videojuegos, animación y contenidos transmedia, sino que también facilita la inserción laboral y la profesionalización de miles de personas. Al cerrar brechas de

conocimiento y acceso a mercados, se generan oportunidades de empleo de calidad y se fortalecen los ecosistemas digitales, contribuyendo a la competitividad del país.

La industria creativa digital comprende sectores relacionados con la creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural y creativo, que en muchos casos pueden protegerse por los derechos de propiedad intelectual. Las actividades que conforman la Economía Creativa se pueden clasificar en desarrollos, productos o servicios que hacen parte de las artes y el patrimonio cultural material e inmaterial, las industrias culturales y las creaciones funcionales.

En los últimos años, mediante las convocatorias de Crea Digital, se ha apoyado la producción de contenidos digitales en las fases de desarrollo y realización. Por un lado, a través de las categorías de desarrollo de contenidos digitales se ha generado un escenario propicio para la creación de pilotos y prototipos de animación, videojuegos y transmedia fortaleciendo con ello la industria digital a través de la creación de productos mínimos viables que posteriormente puedan ser llevados al mercado. Por otro lado, a través del componente de realización, se apoyó a los creadores de contenidos digitales que tuvieran propuestas comerciales definidas y contaran con un aliado estratégico para la comercialización o circulación del contenido, creando condiciones para que los empresarios se fortalezcan de cara a la internacionalización, logrando obtener un producto que demuestre su capacidad creativa y técnica.

Para aclarar mejor lo anterior, las fases de desarrollo y realización tienen funciones distintas pero complementarias. La fase de desarrollo es la etapa de planeación y diseño, donde se definen los conceptos, se investiga, se escribe el guion, se crean personajes, escenarios y se elaboran presupuestos, cronogramas y prototipos. Es decir, todo lo necesario para dejar el proyecto listo para su producción. Por su parte, la fase de realización (también conocida como producción) es cuando se ejecuta lo planeado: se graba, se anima, se programa, se diseñan los elementos visuales y sonoros, y se realiza la postproducción. En resumen, el desarrollo se enfoca en preparar y estructurar el contenido, mientras que la realización se dedica a crearlo y materializarlo en su versión final.

Para la vigencia 2025, Crea Digital en la primera línea de trabajo estará enfocada en continuar apoyando el desarrollo de contenidos digitales, con el fin de incentivar un nuevo portafolio de proyectos que favorezcan la promoción de la industria creativa digital y se mantendrán las categorías denominadas: “Series Digitales Animadas”, “Videojuegos”, “Narrativas Transmedia” y “Grupos Étnicos”.

La segunda línea denominada “Fortalecimiento de capacidades”, ofrecerá procesos formativos alineados con las necesidades del ecosistema, para mejorar las capacidades de los participantes, promoviendo la sostenibilidad y competitividad del sector.

3. OBJETO DE LA CONTRATACIÓN

Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (FUTIC) y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para fortalecer la Industria Creativa Digital en Colombia, a través de la implementación de un proceso de asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales y el diseño y ejecución de una estrategia de fortalecimiento de capacidades relacionadas con el ecosistema creativo y digital.

4. ASPECTOS GENERALES DEL MERCADO

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 2.2.1.1.1.6.1 del Decreto Reglamentario 1082 de 2015, denominado "Análisis del Sector Económico y de los oferentes por parte de las Entidades Estatales", "Deber de análisis de las Entidades Estatales. La Entidad Estatal debe hacer durante la etapa de planeación el análisis necesario para conocer el sector relativo al objeto del Proceso de Contratación desde la perspectiva legal, comercial, financiera, organizacional, técnica y de Análisis de Riesgo. La Entidad Estatal debe dejar constancia de este análisis en los documentos del Proceso".

4.1 Contexto Económico

La actividad económica está dividida en sectores. Cada sector se refiere a una parte de la actividad económica cuyos elementos tienen características comunes, guardan una unidad y se diferencian de otras agrupaciones. Su división se realiza de acuerdo con los procesos de producción que ocurren al interior de cada uno de ellos.

Según la división de la economía clásica, los sectores de la economía son los siguientes:

1. Sector primario o sector agropecuario.
2. Sector secundario o sector Industrial
3. Sector terciario o sector de servicios.

De acuerdo con el objeto contractual, que implica la adquisición de servicios, el análisis se enmarca en el sector terciario o de servicios. En este contexto, el sector creativo digital forma parte de dicho sector, ya que abarca una amplia gama de productos y servicios fundamentados en contenidos culturales, creativos y tecnológicos, tales como:

Categoría	Productos / Servicios
Contenidos digitales	Series animadas, videojuegos, narrativas transmedia, realidad aumentada y virtual
Desarrollo tecnológico	Aplicaciones móviles, software, plataformas digitales
Servicios de comunicación	Publicidad digital, servicios de streaming, medios digitales interactivos
Comercio digital	E-commerce, fintech con enfoque creativo

Este tercer sector se considera no productivo, pues no produce bienes tangibles, sin embargo, contribuye a la formación del ingreso nacional y del producto nacional.

El ecosistema del sector creativo digital en Colombia está conformado por una diversidad de actores que cumplen roles clave en la cadena de valor de la creación, producción, distribución y comercialización de contenidos digitales. Estos agentes abarcan desde empresas privadas consolidadas hasta emprendedores independientes, así como entidades públicas, instituciones académicas y aliados estratégicos que articulan esfuerzos para fortalecer la industria. Esta colaboración intersectorial es fundamental para impulsar la innovación, garantizar la sostenibilidad del sector y promover su competitividad tanto a nivel nacional como internacional. A continuación, se detallan los principales agentes que integran este sector:

Tipo de Agente	Descripción
Empresas privadas	Estudios creativos, desarrolladores de software, productoras de contenido
Emprendedores y desarrolladores	Freelancers, startups tecnológicas
Sector público	Ministerio de Cultura, Ministerio TIC, MinCiencias
Academia	Universidades, centros de formación en áreas TIC y creativas
Aliados estratégicos	Plataformas de comercialización, inversionistas, incubadoras de negocios

En la última década, la industria de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en Colombia ha registrado un crecimiento sostenido, consolidándose como uno de los sectores más dinámicos y estratégicos para el desarrollo económico del país. Este sector abarca una amplia gama de actividades clave como el desarrollo de software, servicios informáticos, aplicaciones móviles, contenidos digitales, telecomunicaciones y procesos de transformación digital empresarial, los cuales son fundamentales para impulsar la innovación y la competitividad nacional.

En este contexto, el sector creativo digital ha logrado consolidarse gracias al respaldo estratégico y la articulación efectiva de diversos gremios y asociaciones que representan los intereses de sus actores. Estas organizaciones desempeñan un rol esencial en la promoción del sector, el fortalecimiento de capacidades, la generación de datos, la defensa de derechos y la incidencia en la formulación de políticas públicas. Su participación ha sido clave para posicionar a Colombia como un referente regional en áreas como la publicidad digital, el desarrollo de software y la economía creativa.

A continuación, se presentan algunas de las principales entidades gremiales y asociativas que hacen parte del sector:

Gremio / Asociación	Rol
Interactive Advertising Bureau (IAB Colombia)	Promoción y análisis del mercado publicitario digital
Fedesoft	Representación de la industria de software y servicios TI
VGDA (Video Game Developers Association)	Apoyo al desarrollo de videojuegos
Cámara Colombiana de Comercio Electrónico	Fomento del e-commerce y servicios digitales
ASOMEDIOS	Representación de medios de comunicación
Corporación Colombia Digital	Promoción del desarrollo digital en Colombia
ASOINDUCULTURA	Apoyo a industrias culturales y creativas

El crecimiento sostenido del sector creativo digital en Colombia se refleja en sus principales indicadores económicos [1]En 2024, este sector representó el 12,13% del PIB nacional, consolidándose como un eje clave en la economía del conocimiento. Además, generó aproximadamente 522.000 empleos, lo que demuestra su importancia en la creación de valor y oportunidades laborales.

[1] https://lanotaeconomica.com.co/movidas-empresarial/el-auge-imparable-de-las-industrias-creativas-en-colombia/

Colombia ha logrado posicionarse como uno de los líderes regionales en el desarrollo de videojuegos, ocupando el cuarto lugar en América Latina en términos de producción, lo que refuerza su potencial como centro creativo e innovador.

La transformación digital ha impactado profundamente todos los sectores económicos, y en el caso de las industrias creativas, su efecto ha sido particularmente significativo. La irrupción de nuevas plataformas tecnológicas ha modificado la forma en que los creadores conciben, producen, distribuyen y monetizan contenidos.

El auge de redes sociales, servicios de *streaming*, videojuegos y experiencias de realidad aumentada ha transformado los formatos tradicionales de comunicación, impulsando modelos de negocio más ágiles, interactivos y personalizados, centrados en el usuario final.

A pesar de los avances, persisten desafíos importantes:

- Brecha digital: uno de cada dos colombianos aún no tiene acceso a internet, lo que limita su participación en la economía digital y el consumo de contenidos digitales.
- Informalidad: muchas empresas del sector creativo y tecnológico operan en condiciones de informalidad o pequeña escala, dificultando su acceso a financiación y su proyección en mercados globales.

[2]La publicidad digital se consolidó en 2024 como el principal canal de inversión publicitaria en Colombia. Según el más reciente informe de Interactive Advertising Bureau (IAB), el sector alcanzó una inversión total de $2,8 billones, lo que representa un crecimiento del 6,1% frente al año anterior.

[3]Según el estudio Mobile App Market Colombia 2024, el país cuenta con 41,4 millones de usuarios que acceden a internet a través de dispositivos móviles, lo que representa una penetración significativa.

- En 2023 se registraron 109,3 millones de descargas de aplicaciones.
- Los ingresos del mercado de apps crecieron de US$30,5 millones en 2021 a US$42,1 millones en 2023, con un total acumulado de US$433,3 millones generados en el año.

Las aplicaciones con mayores ingresos fueron:

- E-commerce: US$44,3 millones
- Entretenimiento: US$42,1 millones
- Alimentos y bebidas: US$2,7 millones
- Fintech: US$1,7 millones

Este comportamiento evidencia una adopción creciente de servicios digitales y nuevas formas de consumo entre los usuarios colombianos.

---

[2] https://lanotaeconomica.com.co/movidas-empresarial/mas-de-28-billones-fueron-invertidos-en-publicidad-digital-en-colombia-durante-el-2024/#:~:text=La%20publicidad%20digital%20se%20consolid%C3%B3,1%25%20frente%20al%20a%C3%B1o%20anterior.

[3] https://blog.rocketlab.ai/reporte2024-colombia-apps-mobile

Las perspectivas del sector creativo digital en Colombia son altamente positivas, impulsadas por la acelerada transformación tecnológica, el crecimiento sostenido del consumo digital y el respaldo de iniciativas tanto públicas como privadas. Se espera un aumento continuo en la inversión, las ventas y la proyección internacional, especialmente en áreas como el desarrollo de videojuegos, la producción de contenidos audiovisuales y las aplicaciones móviles. No obstante, este crecimiento puede verse influenciado por diversas variables económicas que deben tenerse en cuenta al momento de analizar el entorno del sector.

En primer lugar, **la inflación** representa una variable clave, ya que el aumento generalizado de precios puede incrementar los costos operativos de las empresas, afectando rubros como salarios, adquisición de tecnología, servicios digitales, infraestructura y conectividad. Este fenómeno impacta particularmente a los emprendimientos emergentes que operan con márgenes ajustados.

Otra variable importante es la **variación del Salario Mínimo Legal Vigente (SMMLV)**, la cual incide directamente en los costos laborales del sector. Un aumento significativo del salario mínimo puede representar una carga financiera adicional para pequeñas y medianas empresas, especialmente aquellas en etapas tempranas de consolidación.

La **tasa de cambio (USD/COP)** también es determinante, dado que muchas herramientas, licencias de software, equipos tecnológicos y servicios asociados al sector deben importarse y pagarse en dólares. Una tasa de cambio desfavorable encarece estos insumos. Al mismo tiempo, la valorización del dólar puede beneficiar a los exportadores de contenidos y servicios digitales, aumentando sus ingresos en moneda local.

Asimismo, **la brecha digital** continúa siendo un desafío estructural. El limitado acceso a internet y a dispositivos tecnológicos en ciertas regiones del país restringe el alcance del mercado interno y reduce las oportunidades de consumo y creación digital, dificultando una expansión equitativa del sector en todo el territorio nacional.

El **acceso al financiamiento** también es una barrera crítica. Muchas empresas del ecosistema creativo digital aún operan en condiciones de informalidad o no cuentan con garantías suficientes para acceder a líneas de crédito o capital de inversión, lo que limita su capacidad de crecer, innovar o internacionalizarse.

Finalmente, la **inseguridad jurídica y la falta de protección efectiva de la propiedad intelectual** representan un riesgo que puede desalentar la inversión extranjera y disminuir la confianza de los creadores. Sin mecanismos sólidos para proteger sus derechos, los actores del sector ven comprometida la sostenibilidad de sus modelos de negocio.

Estas variables deben ser monitoreadas de forma permanente, ya que su evolución influye directamente en la estabilidad, el crecimiento y la competitividad del sector creativo digital en Colombia.

Como cualquier otro sector productivo, la industria creativa digital está sujeta a diversas variables macroeconómicas que pueden incidir en sus costos, márgenes de ganancia y capacidad de expansión. Factores como la inflación, el salario mínimo, la tasa de cambio o la brecha digital impactan directamente la operación de empresas y emprendedores del sector. Por tanto, es importante considerar estos elementos para una adecuada planificación y gestión del riesgo.

La siguiente tabla identifica las variables más relevantes y su posible efecto sobre el desempeño del sector.

Variable	Impacto en el sector
Inflación	Aumento de costos operativos, reducción del poder adquisitivo
SMMLV (Salario mínimo)	Incidencia en costos laborales, especialmente en pymes
Tasa de cambio (USD/COP)	Afecta precios de importación de tecnología y márgenes de exportación
Brecha digital	Limita el acceso y participación de parte de la población
Informalidad empresarial	Dificulta el acceso a crédito e inversión
Inseguridad jurídica o falta de protección de la propiedad intelectual	Riesgo para inversión y exportación de productos culturales

4..2 Contexto Técnico

Fortalecer la industria creativa digital en Colombia es la meta de este convenio, mediante la implementación de asistencia técnica orientada a la creación, desarrollo y producción de contenidos digitales, así como el fortalecimiento de capacidades técnicas y creativas en actores del ecosistema. Esta estrategia busca promover la innovación, la sostenibilidad económica y la competitividad de la industria a nivel nacional, respondiendo a los desafíos actuales del sector, como la fragmentación del mercado, la escasez de talento especializado, la baja inversión en I+D y la necesidad de incorporar tecnologías emergentes en procesos creativos y productivos.

A través de las categorías de desarrollo de contenidos digitales, el programa Crea Digital ha fomentado la creación de pilotos y prototipos en animación, videojuegos y narrativas transmedia. Este enfoque ha permitido fortalecer la industria digital mediante la generación de productos mínimos viables (MVPs), los cuales representan una primera versión funcional de los proyectos y sirven como base para futuras iteraciones y validaciones de mercado. De esta manera, los creadores han podido desarrollar propuestas con potencial de escalabilidad y sostenibilidad, facilitando su posterior acceso a inversionistas, distribuidores y plataformas comerciales.

Para la vigencia 2025, Crea Digital continuará consolidando su apoyo en las categorías de desarrollo de contenidos digitales, con el objetivo de incentivar un nuevo portafolio de proyectos innovadores que fortalezcan la industria creativa digital. Se busca no solo incrementar la cantidad y calidad de los contenidos producidos, sino también fomentar la incorporación de nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, la realidad extendida (XR) y la Web3.

En la primera línea de trabajo, enfocada en la asistencia técnica, se busca el desarrollo de iniciativas o proyectos de la industria creativa digital, y comprende desde la convocatoria y selección hasta la ejecución, seguimiento y cierre. Se contempla la selección de proyectos pertenecientes a empresas con personería jurídica o a grupos étnicos, conforme a los requerimientos técnicos y administrativos que se establecerán en los Términos de Referencia de la convocatoria.

La segunda línea denominada “Fortalecimiento de capacidades”, ofrecerá procesos formativos alineados con las necesidades del ecosistema, para mejorar las capacidades de los participantes, promoviendo la sostenibilidad y competitividad del sector.

4.2.1 Línea 1: Asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales

Esta línea de trabajo tiene como propósito respaldar la creación de contenidos digitales en Colombia mediante el acompañamiento y la asistencia técnica en el desarrollo de cada proyecto. A través de esta iniciativa, se fomenta la producción de productos digitales con alto valor creativo y tecnológico, abarcando videojuegos, animaciones y narrativas transmedia.

La convocatoria está dividida en cuatro categorías de participación, según el perfil de los postulantes:

1. **Series digitales animadas**: **Series digitales animadas**: producciones audiovisuales animadas diseñadas para distribución en diversas plataformas.

El sector de la animación viene presentando un crecimiento importante gracias a la demanda en el diseño y la difusión masiva de contenidos digitales, sumado a la expansión de plataformas de *streaming* que han potenciado la omnicanalidad.

En especial, sobresale el impacto que han generado las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), ya que han permitido la realización y transmisión de nuevas series animadas, efectos visuales, aplicaciones móviles, plataformas digitales, sistemas de información y videojuegos. Lo anterior se refleja en la calidad de las producciones que ven hoy los colombianos y en la implementación de técnicas de animación cada vez más avanzadas.

En cifras del Departamento de Inteligencia de Mercados de la Fundación Universitaria del Área Andina[4], la industria de la animación en el país está conformada por 64 productoras, 14 centros educativos y 2 asociaciones: Asociación Internacional de Films de Animación (ASIFA) y Grupo de Empresas de Animación (GEMA). Por otra parte, los trabajos que hoy más reconocimiento tienen son: las producciones de varios formatos (63 %), la Animación 2D (35 %) y la Animación 2D y 3D (31 %).

En cuanto a reconocimiento internacional, vale destacar a producciones como "Guillermina y Candelario” y “El Libro de Lila”, ambas aclamadas por su calidad artística y narrativa. A la par, sobresale la productora ZincoTools, aclamada por su producción Juaco vs. Paco, patrocinada por Cartoon Network y que en 2021 se convirtió en la primera producción colombiana en ser transmitida por este canal. Esta producción fue beneficiaria de Crea Digital en las versiones 2019 y 2020.

2. **Videojuegos:** proyectos de juegos digitales en diferentes plataformas, desde móviles hasta consolas o pc.

La generación de videojuegos en Colombia no es tan grande, por lo que este mercado es apalancado por los juegos masivos más grandes como, Fortuny 3, Tears of the Kingdom, entre otros. De hecho, empresas internacionales co-producen con compañías colombianas. Entre ellas está, Cartoon Network, Disney Interactive Studios, Atari, MGM, Square Enix, Modus, y Bandai Namco, según ProColombia.

[4] https://www.areandina.edu.co/noticias/panorama-de-la-animacion-y-la-produccion-audiovisual-en-colombia

Las plataformas más usadas por las compañías colombianas para desarrollar videojuegos son Android, Nintendo, IOS, Xbox, Steam, y Play Station.

De acuerdo con cifras de Forbes Colombia[5], el smartphone es el dispositivo de preferencia de los jugadores, con un 99,1%, el portátil o PC alcanza un 73,9%, seguido del Smart Tv con 68,4%, la tablet con 32,4% y la consola con 31,1%.

Por otro lado, con respecto a las empresas propias generadoras de videojuegos en Colombia, hay cerca de 80 que se concentran en Bogotá, Medellín y Cali, entre ellas están Dreams Uncorporated,Madbricks, Teriun Games y Timba Games, varias de ellas beneficiarias de las convocatorias de Crea Digital en años anteriores.

Las compañías han logrado lanzar al mercado videojuegos que son reconocidos en el ámbito internacional. Como, por ejemplo, Captain Toonhead, el cual está disponible para plataformas como Play Station, Microsoft Windows, y Oculus Quest.

Aniquilation, un videojuego de acción para PC y consolas, ganador de la convocatoria Crea Digital 2020, obtuvo un incentivo de 160 millones de pesos, que les permitió a los desarrolladores terminar el proyecto y lanzarlo en el Tokyo Game Show, accediendo a mercados de Japón, Corea del Sur y China. Este juego está disponible en Xbox One, Play Station 4, Microsoft, Windows, IOS, entre otras.

3. **Narrativas transmedia**: contenidos diseñados para expandirse en múltiples formatos y plataformas, integrando diversas experiencias interactivas. En esta categoría se incluyen proyectos que involucren experiencias inmersivas en entornos de realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) o realidad mixta (XR).

Aunque definir lo transmedia puede ser polémico, estas narrativas cuentan con una historia principal y múltiples historias conectadas a ella. Sin embargo, cada una tiene autonomía. Parte de su encanto consiste en que pueden usarse plataformas diversas para abordar sus relatos, desde medios análogos —como un libro—, medios digitales —como un sitio web— o tecnologías —como realidad virtual o aumentada—.

Lo transmedia también abarca la riqueza de lo que está fuera de línea y que es espontáneo, como un juego de mesa o una obra de títeres, por ejemplo. Otro ingrediente clave es que el público tiene un papel activo, es decir, que ciertas historias funcionan porque el espectador toma parte en las decisiones o porque participa directamente como cocreador del relato.

Desde el punto de vista de la producción, la narrativa transmedia implica crear contenido que atraiga a una audiencia mediante diversas plataformas y técnicas (como redes sociales, cine y televisión, herramientas educativas, merchandising, entre otras) para impregnar la vida cotidiana. Para lograr esta participación, una producción transmedia desarrollará y adaptará historias en múltiples formas de medios para ofrecer piezas únicas de contenido en cada canal. Es importante destacar que estas piezas de contenido no solo están vinculadas entre sí (abierta o sutilmente), sino que están en sincronización narrativa entre sí.

Obtener datos precisos sobre el mercado de la narrativa transmedia en Colombia resulta complejo debido a la naturaleza misma de este tipo de narrativas, que se desarrollan y circulan a través de múltiples plataformas, sectores y formatos. Al no constituir una industria independiente ni tener una categoría económica específica en las estadísticas oficiales, muchas veces los proyectos transmedia se integran dentro de iniciativas más

[5] https://forbes.co/2024/05/03/editors-picks/la-batalla-epica-del-gaming-en-colombia

amplias en campos como la televisión, el cine, la publicidad, los videojuegos o la educación. Esto dificulta su medición y seguimiento como mercado específico. Además, la diversidad de enfoques creativos y modelos de financiación, así como la constante evolución tecnológica, hacen que los indicadores tradicionales resulten insuficientes para capturar el alcance real y el impacto de estas propuestas narrativas.

4. **Grupos étnicos**: destinada a proyectos liderados o cocreados por grupos reconocidos bajo el enfoque diferencial étnico, con contenidos que reflejen y fortalezcan sus expresiones culturales a través de medios digitales.

En esta categoría, los proyectos digitales toman múltiples formas, según los intereses culturales, territoriales y lingüísticos de las comunidades.

Entre los más comunes se encuentran los podcasts, que fortalecen la comunicación interna y la difusión de lenguas originarias; los repositorios digitales y museos virtuales, que salvaguardan la memoria colectiva y el patrimonio cultural; así como videojuegos, y aplicaciones móviles, que vinculan el conocimiento ancestral con nuevas formas de aprendizaje y entretenimiento. Estos formatos, en su conjunto, no solo preservan las identidades étnicas, sino que también abren caminos de innovación cultural desde las voces propias de las comunidades.

Las metas de Crea Digital 2025 para cada categoría son las siguientes:

Categoría	Seleccionados	Suplentes
Series digitales animadas	4	2
Videojuegos	4	2
Narrativas transmedia	5	2
Grupos étnicos	5	2
TOTAL	**18**	-

Nota 1: La propiedad intelectual de los proyectos seleccionados corresponde en su totalidad a las empresas o grupos étnicos seleccionados en la convocatoria.

Nota 2: Los suplentes se refieren al listado adicional de proyectos que podrían ser beneficiarios y ocupar el lugar de alguno de los seleccionados principales en caso de que no acepte, renuncie, incumpla requisitos o se retire del proceso; lo cual implica que el número máximo de proyectos beneficiarios será en cualquier caso 18.

4.2.1.1 Justificación para el establecimiento de metas de beneficiarios en la línea 1: Asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales

Análisis Cuantitativo

Promedio histórico: Durante los últimos tres años, el promedio de beneficiarios por categoría fue el siguiente:

- Series digitales animadas: 8
- Videojuegos: 8
- Narrativas transmedia: 9
- Grupos étnicos: 8
- Total promedio: 33 proyectos

Metas propuestas para el nuevo periodo:

- Series digitales animadas: 4
- Videojuegos: 4
- Narrativas transmedia: 5
- Grupos étnicos: 5
- Total meta: 18 proyectos

Proporción frente al promedio histórico:

- Series digitales animadas: 4 / 8 = 0.50 (50%)
- Videojuegos: 4 / 8 = 0.50 (50%)
- Narrativas transmedia: 5 / 9 ≈ 0.56 (56%)
- Grupos étnicos: 5 / 8 = 0.625 (63%)
- Promedio general: 18 / 33 ≈ 0.545 (55%)

Estimación de la meta:

La meta se estimó considerando una reducción proporcional al promedio de los últimos tres años. Para calcular la meta total propuesta (18), se tomó el promedio histórico total (33) y se aplicó un factor de ajuste de 55%:

Meta total = Promedio histórico x Factor de ajuste Meta total = 33 x 0.55 = 18.15 ≈ 18 proyectos

Justificación del factor de ajuste aplicado: El factor de ajuste del 55% se estableció teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Capacidad operativa e institucional: Se proyecta un acompañamiento más intensivo y especializado para cada proyecto, lo cual limita el número de beneficiarios, pero eleva el impacto por proyecto. Esto implica un redireccionamiento estratégico, compatible con la reducción del 45% aplicada.
- Priorización de impacto y enfoque diferencial: La categoría de "Grupos étnicos" conserva el 63% de su media histórica por su relevancia sociocultural, mientras que videojuegos y series, con mayor acceso a fondos privados, presentan una reducción al 50%.

Comportamiento de convocatorias anteriores: Se identificó mayor tasa de finalización y calidad en convocatorias con menor volumen de beneficiarios, lo que respalda esta estrategia de ajuste

Justificación Cualitativa

Priorización de grupos étnicos y enfoque diferencial: Se conserva una mayor proporción en proyectos con enfoque étnico, alineado con la política pública de inclusión y diversidad.

Calidad sobre cantidad: El acompañamiento personalizado exige una reducción del número total de beneficiarios para garantizar un verdadero fortalecimiento de capacidades.

Enfoque estratégico: La estrategia mantiene las cuatro categorías clave, con una redistribución balanceada según su relevancia y viabilidad presupuestal.

La inclusión de una modalidad exclusiva para grupos étnicos responde a la necesidad de visibilizar, preservar y fortalecer las expresiones culturales y creativas de la población negra, afrocolombiana, raizal y palenquera, población gitana o Rrom y pueblos indígenas en el ecosistema digital. Estas comunidades poseen un rico patrimonio inmaterial, con narrativas, lenguas, conocimientos y tradiciones que pueden enriquecerse y difundirse a través de medios digitales.

Históricamente, el acceso a recursos y oportunidades en la industria creativa digital ha sido limitado para estos grupos, lo que ha dificultado su participación activa en la producción de contenidos digitales. Esta categoría busca reducir dichas brechas y generar condiciones equitativas para que sus expresiones culturales no solo sean visibilizadas, sino también valorizadas como parte fundamental del panorama digital del país.

Además, al fomentar la inclusión de estas comunidades en entornos tecnológicos, se fortalece la diversidad cultural y se impulsa la construcción de memoria colectiva. La digitalización de sus historias, conocimientos y formas de expresión no solo garantiza su preservación para las futuras generaciones, sino que también enriquece el ecosistema digital con nuevas perspectivas y narrativas auténticas, promoviendo un diálogo intercultural más amplio y significativo.

El desarrollo y adopción de las Realidades Extendidas (XR) en Colombia y América Latina ha cobrado relevancia en los últimos años, impulsado por estudios de mercado, programas de capacitación y becas de creación.

4.2.2 Línea 2: Fortalecimiento de capacidades

El fortalecimiento de capacidades tiene como objetivo robustecer las competencias técnicas, creativas y estratégicas de al menos 1.000 personas interesadas en la industria creativa digital, mediante un programa estructurado de formación y acompañamiento especializado, ejecutado a través de webinars virtuales sincrónicos.

El proceso contempla el diseño e implementación de rutas de fortalecimiento que integran metodologías activas, contenidos contextualizados y herramientas prácticas, dirigidas a creadores, desarrolladores, productores, gestores culturales, emprendedores digitales y representantes de comunidades étnicas con interés en las narrativas digitales, el desarrollo de productos creativos y la innovación en formatos y plataformas. No obstante, la oferta de formación estará abierta a cualquier ciudadano dentro del territorio colombiano interesado en fortalecer sus capacidades en el ámbito de la industria creativa digital, sin restricción de perfil, región o vinculación previa al sector. Esta apertura busca garantizar el acceso equitativo al conocimiento, promover la democratización de las oportunidades de aprendizaje y ampliar el impacto del programa a nivel nacional.

4.2.2.1 Justificación para el establecimiento de metas de beneficiarios en la línea 2: Fortalecimiento de capacidades

La meta de beneficiar a 1.000 personas en el proceso de fortalecimiento de capacidades se fundamenta en la necesidad de generar un impacto representativo y sostenible en el ecosistema creativo y digital del país. Esta cifra permite asegurar una cobertura representativa a nivel nacional, garantizando la inclusión de actores de distintas regiones, sectores y niveles de madurez dentro del ecosistema. Se trata de un número técnicamente viable en términos de capacidad operativa, logística y financiera.

Desde una perspectiva de impacto, trabajar con un grupo de esta magnitud permite generar masa crítica, promoviendo redes de colaboración, intercambio de conocimientos y transferencia de buenas prácticas. Así mismo, fortalece las capacidades de emprendimiento, innovación y uso de tecnologías digitales en los sectores

creativos, con un enfoque estratégico que aporta a los objetivos del catalizador “Economía productiva a través de la reindustrialización y la bioeconomía” y al posicionamiento de Colombia como un país desarrollador de contenidos digitales de alto valor.

Al analizar la evolución del indicador de Oferta de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (OTETC) en la economía cultural y creativa entre 2022 y 2023, se observa un crecimiento del 8,7%, al pasar de un total de 283.178 ocupaciones equivalentes (186.668 asalariados y 96.510 independientes) a 307.746 (201.942 asalariados y 105.804 independientes); esto puede ser interpretado como una creciente demanda de mano de obra calificada dentro de las industrias creativas, especialmente en los sectores de medios digitales, software, videojuegos y diseño. Se considera que anualmente se puede mantener un crecimiento similar, es decir, unos 25.000 nuevos puestos de trabajo cada año y con esta línea de fortalecimiento se busca impactar al 4% de esta población.

En relación con lo anterior, se estima que el impacto de otros programas o convocatorias similares puede variar entre un 3% y un 4% del total de la población objetivo, dependiendo de la cobertura geográfica, los requisitos de selección y los recursos disponibles.

Programas de Emprendimiento Digital:

- Google for Startups: Google ha implementado programas de aceleración y mentoría para emprendedores tecnológicos a nivel global. Un ejemplo de su alcance es el Google for Startups Accelerator que impacta a un pequeño porcentaje de los emprendedores seleccionados, generalmente entre el 3-5% de los postulantes por cada convocatoria.

Iniciativas del Ministerio de las Culturas de Colombia:

- Convocatorias de MinCulturas: Los programas de apoyo a las industrias culturales, como los fondos de Fomento a la Cultura o las convocatorias de creación apoyan a un pequeño número de artistas y creativos, en un porcentaje cercano al 4% de la población potencialmente beneficiaria en cada convocatoria.

Industria de Videojuegos en Europa:

- Creative Media Skills (Europa): Esta iniciativa de capacitación en la industria de videojuegos y tecnologías creativas se ofrece a un grupo seleccionado de desarrolladores y creativos, con un impacto aproximado del 3-4% de la población de profesionales activos en la industria.

Programas de Formación Técnica y Empleabilidad:

- Programas del Gobierno de Colombia (SENA): El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) en Colombia tiene un amplio programa de formación técnica que cubre varios sectores, incluidos los digitales y creativos. En programas de formación técnica y programas para emprendimiento, el impacto se distribuye en un pequeño porcentaje de la población, alrededor del 3% al 4% de los profesionales activos.

Basado en el historial de programas similares en el ámbito de las industrias creativas y digitales, es habitual que los programas especializados en formación y fortalecimiento de capacidades impacten entre el 3% y el 4% del total de la población activa en estos sectores. Esto se debe a que los programas tienen un enfoque específico, con requisitos de selección estrictos y recursos limitados, lo que hace que solo una fracción de los profesionales del sector sea seleccionada para recibir apoyo. Por lo tanto, la meta de 1000 personas seleccionadas se ajusta al impacto realista esperado en un programa de este tipo, tomando en cuenta las características del sector y la demanda de formación especializada.

Al final, 1000 personas habrán incorporado de manera efectiva nuevas herramientas, conocimientos o metodologías en sus procesos creativos o empresariales. Estos resultados contribuirán al fortalecimiento del tejido productivo del sector, al incremento del valor agregado generado por las creaciones funcionales y al posicionamiento de Colombia como un país productor de contenidos digitales competitivos y culturalmente relevantes. Esta masa crítica permitirá dinamizar el ecosistema, fortalecer la industria creativa digital en las regiones y aportar a los objetivos de transformación productiva del país.

4.3 Contexto Legal y Regulatorio

La Ley 1341 de 2009 en su artículo 4, establece que el Estado intervendrá en el sector de tecnologías de la información y las comunicaciones para promover el acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, teniendo como fin último el servicio universal, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la prestación de servicios que usen TIC y la masificación del Gobierno en Línea e incentivar y promover el desarrollo de la industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones.

Que la mencionada ley, en su artículo 17 establece como objetivos del MINISTERIO TIC, entre otros: "1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de promover la inversión y el cierre de la brecha digital, contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación y elevar el bienestar de los colombianos. 2. Promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los ciudadanos, las empresas, el Gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación. 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, promover la investigación e innovación buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional (…)".

Que así mismo, el artículo 18 de la Ley 1341 de 2009 modificado por el artículo 14 de la Ley 1978 de 2019, enuncia entre otras las siguientes funciones del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones "1. Diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 2. Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios para lo cual debe: a) Diseñar, formular y proponer políticas, planes y programas que garanticen el acceso y la implantación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de fomentar su uso como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad del país en los distintos sectores; b) Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras. (…); 14. Propender por la utilización de las TIC para mejorar la competitividad del país. (…); 22. Las demás que le sean asignadas en la ley (…).

El artículo 34 de la Ley 1341 de 2009, modificado por el artículo 21 de la ley 1978 de 2019, crea el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – Fondo Único TIC, cuyo objeto es: "financiar los planes, programas y proyectos para facilitar prioritariamente el acceso universal y del servicio universal a todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, garantizar el fortalecimiento de la televisión pública, la promoción de los contenidos multiplataforma de interés público y cultural, y la apropiación social y productivo de las TIC, así como apoyar las actividades del Ministerio y la Agencia Nacional del Espectro, y el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones".

De conformidad con el artículo 35 de la Ley 1341 de 2009, modificado por el artículo 22 de la Ley 1978 de 2019, el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones- Fondo Único de TIC, cuenta entre otras con las siguientes funciones: "(…). 4. Financiar proyectos para promover el desarrollo de contenidos multiplataforma de interés público que promuevan la preservación de la cultura e identidad nacional y regional, mediante el desarrollo de esquemas concursables para la promoción de contenidos digitales multiplataforma por parte de los operadores del servicio de televisión regional. 5. Financiar planes, programas y proyectos para promover el desarrollo de contenidos, aplicaciones digitales y emprendimientos para la masificación de la provisión de trámites y servicios del estado, que permitan implementar las políticas de gobierno digital y de transformación digital pública. 6. Financiar y establecer planes, programas y proyectos que permitan masificar la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el fortalecimiento de las habilidades digitales, con prioridad para la población pobre y vulnerable. 8.Apoyar económicamente las actividades del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y de la Agencia Nacional de Espectro, en el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones (…)".

El artículo 2º del Decreto 1064 de 2020, establece como funciones del Ministerio, entre otras las siguientes: "(…) 1. Diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 2. Definir, adoptar y promover las políticas, planes y programas tendientes a incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional, a las tecnologías de la información y las comunicaciones y a sus beneficios, para lo cual debe: a) "Diseñar, formular y proponer políticas, planes y programas que garanticen el acceso y la implantación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el fin de fomentar su uso como soporte del crecimiento y aumento de la competitividad del país en los distintos sectores. b) Formular políticas, planes y programas que garanticen a través del uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad, el acceso a mercados para el sector productivo, y el acceso equitativo a oportunidades de educación, trabajo, salud, justicia, cultura y recreación, entre otras. c) Apoyar a las entidades del Estado en el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para facilitar y optimizar la gestión de los organismos gubernamentales y la contratación administrativa transparente y eficiente, y prestar mejores servicios a los ciudadanos. d) Apoyar a las entidades del Estado en la formulación de los lineamientos generales para la difusión de la información de los Ministerios, Departamentos Administrativos y Establecimientos Públicos y efectuar las recomendaciones indicadas para lograr que sea ágil y oportuna. e) Planear, formular, estructurar, dirigir, controlar y hacer el seguimiento a los programas y proyectos del Ministerio. f) Diseñar y desarrollar estrategias masivas que expliquen a los ciudadanos las utilidades y potencialidades de las TIC." 3. Promover el establecimiento de una cultura de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el país, a través de programas y proyectos que favorezcan la apropiación y masificación de las tecnologías, como instrumentos que facilitan el bienestar y el desarrollo personal, social y económico. 4. Coordinar con los actores involucrados, el avance de los ejes verticales y transversales de las TIC, y el plan nacional correspondiente, brindando apoyo y asesoría a nivel territorial. (…)". Ahora bien, el artículo 24 del Decreto 1064 de 2020, establece como funciones de Viceministerio de Transformación Digital, las siguientes: "(...) Diseñar e implementar mecanismos de financiación, promoción e incentivos para los planes, programas y proyectos de sector TIC; Formular políticas y programas que promuevan el emprendimiento digital y la consolidación de los modelos de negocio involucrados en aquel; Promover la creación de instrumentos de políticas y proyectos que fomenten el uso de tecnologías digitales en los sectores productivos de la economía nacional. (...)". De igual forma y según lo establecido en el artículo 29 del Decreto 1064 de 2020, son funciones de la Dirección de Economía Digital: "1. Dirigir el diseño, la formulación, la implementación y el seguimiento de políticas para la industria de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 2. Promocionar e incentivar en el país la innovación en materia de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 3. Apoyar la formulación y ejecutar en coordinación con las entidades competentes, organismos y grupos interesados, la visión estratégica en materia de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que permita posicionar

esta industria en el País como una industria de talla mundial. 4. Liderar procesos de investigación que permitan identificar Tecnologías de la Información y Comunicaciones innovadoras a nivel mundial y evaluar la viabilidad de su adopción en la industria nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (…) 7. Coordinar las acciones que promuevan la industria de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones con las entidades del gobierno que tengan competencia en la materia. (…) 9. Definir, diseñar y promover políticas y acciones relacionadas con la adopción de buenas prácticas para la industria de tecnologías de la información. 10. Definir, diseñar y promover la creación de mecanismos de fomento para la Industria de Tecnologías de la Información. (…)".

A su vez, el artículo 31 del Decreto 1064 de 2020, establece las funciones de la **Subdirección de Industria de Tecnologías de la Información**, la cual, tiene asignadas entre otras: "1. Apoyar la formulación de políticas y estrategias, y poner en marcha programas, planes y proyectos que promuevan y generen emprendimiento digital en el Estado y la comunidad, e incrementen la productividad económica del país. 2. Fomentar el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, en sus diferentes fases de desarrollo, promover su visibilización y difusión del ecosistema emprendedor colombiano. (…) 8. Diseñar e implementar estrategias especializadas para la industria de tecnologías de información que dinamicen la creación de nuevas empresas innovadoras en el sector, y el fortalecimiento de las existentes. 9. Diseñar y poner en marcha estrategias y programas para el desarrollo de la industria de contenidos digitales en el País. (…)."

Por otra parte, de conformidad con lo indicado en el artículo 34 de la Ley 1341 de 2009, modificado por el artículo 21 de la Ley 1978 de 2019 el MinTIC cuenta con un Fondo Único de TIC, creado como una Unidad Administrativa Especial del orden nacional, dotado de personería jurídica y patrimonio propio, adscrita a este, el cual tiene como objeto: "financiar los planes, programas y proyectos para facilitar prioritariamente el acceso universal y del servicio universal a todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, garantizar el fortalecimiento de la televisión pública, la promoción de los contenidos multiplataforma de interés público y cultural, y la apropiación social y productivo de las TIC, así como apoyar las actividades del Ministerio y la Agencia Nacional del Espectro, y el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones".

En línea con lo anterior y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley 1341 de 2009, modificado por el artículo 22 de la Ley 1978 de 2019, el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – Fondo Único de TIC, cuenta, entre otras, con las siguientes funciones: "(…) 4. Financiar proyectos para promover el desarrollo de contenidos multiplataforma de interés público que promuevan la preservación de la cultura e identidad nacional y regional, mediante el desarrollo de esquemas concursables para la promoción de contenidos digitales multiplataforma por parte de los operadores del servicio de televisión regional. 5. Financiar planes, programas y proyectos para promover el desarrollo de contenidos, aplicaciones digitales y emprendimientos para la masificación de la provisión de trámites y servicios del estado, que permitan implementar las políticas de gobierno digital y de transformación digital pública. 6. Financiar y establecer planes, programas y proyectos que permitan masificar la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el fortalecimiento de las habilidades digitales, con prioridad para la población pobre y vulnerable. (…) 8. Apoyar económicamente las actividades del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y de la Agencia Nacional de Espectro, en el mejoramiento de su capacidad administrativa, técnica y operativa para el cumplimiento de sus funciones. (…)", por lo que a través de dicho Fondo se financian las planes, programas y proyectos del MinTIC, así como las actividades administrativas, técnicas y operativas para el cumplimiento de las funciones asignadas a este Ministerio.

Ahora bien, en el marco del artículo 3 de la Ley 2294 del 19 de mayo de 2023, mediante la cual se expide Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026: Colombia, Potencia Mundial de la Vida, se establece la "Transformación Productiva, Internacionalización y Acción Climática", enfocada en generar una transición hacia actividades

productivas diversificadas, incentivando el desarrollo sostenible y la competitividad y teniendo en cuenta un componente de inclusión social que debe ir a la par con la inclusión productiva.

En este sentido, el catalizador "Economía productiva a través de la reindustrialización y la bioeconomía", tiene como objetivo el "Impulso a la industria digital nacional", a través del desarrollo de una estrategia que involucre aspectos técnicos, de financiamiento, cultura empresarial, emprendimiento e innovación, de tal forma, que esta industria responda a las demandas de adopción de tecnologías digitales por parte de los sectores productivos y se consolide a Colombia como un país desarrollador y exportador de bienes y servicios tecnológicos y de información. En coherencia con este enfoque, el fortalecimiento de las capacidades técnicas y creativas de los agentes del ecosistema digital mediante procesos de formación, asistencia técnica especializada y acompañamiento a proyectos de contenidos digitales promueve la creación de productos digitales con alto valor agregado e impulsa el emprendimiento en industrias creativas digitales, articulando los objetivos de desarrollo económico con los del sector tecnológico del país.

Adicionalmente, la Estrategia Nacional Digital 2023-2026, que se construyó en conjunto entre la Presidencia de la República, el Departamento Nacional de Planeación (DNP), y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), y parte de lo dispuesto en el PND 2022 – 2026, tiene como principal objetivo desencadenar el potencial de la transformación digital para superar los desafíos que enfrenta Colombia a nivel económico, social y ambiental, a partir de los siguientes ocho ejes: 1. Conectividad digital para cambiar vidas, 2. Acceso, uso y aprovechamiento de datos para impulsar la transformación social, 3. Seguridad y confianza digital para la garantía de las libertades y el desarrollo integral de las personas, 4. Habilidades y talento digital como motor de oportunidades, 5. Inteligencia Artificial y otras tecnologías emergentes para la generación de valor económico y social, 6. Transformación digital pública para fortalecer el vínculo Estado – Ciudadanía, 7. Economía digital para la transformación productiva y 8. sociedad digital para un desarrollo inclusivo, equitativo, y sostenible.

Particularmente el eje 7. "Economía digital para la transformación productiva" tiene como objetivo impulsar el uso y la adopción de las tecnologías digitales para una transformación productiva del país que cierre brechas tecnológicas, fortalezca los encadenamientos productivos, diversifique la oferta interna y exportable, y permita pasar de una economía extractivista hacia una economía del conocimiento, incluyente y sostenible. Es así como, dentro de las líneas estratégicas de este eje se contempla el fortalecimiento de la industria digital para habilitar la adopción de tecnologías en el sector productivo e impulsar el desarrollo de contenidos digitales.

Asimismo, el Plan Estratégico Institucional del MinTIC 2023-2026 "Conectividad y Tecnología para cambiar la vida" en su versión 3.0 presenta tres líneas estratégicas: Conectividad reducción de la brecha digital y la pobreza, Ecosistemas de Innovación y Educación Digital. Dentro de la segunda línea, Ecosistemas de Innovación, se encuentra el objetivo "Fortalecer la Industria Digital Nacional durante el cuatrienio, para que responda a las demandas de adopción de tecnologías digitales por parte de los sectores productivos consolidando a Colombia como un país desarrollador de productos y servicios digitales".

4.3.1 Fundamentos jurídicos de la modalidad de selección

De acuerdo con lo referido es preciso señalar que la Constitución Política de Colombia indica en su artículo 113 que: "Los diferentes órganos del Estado tienen funciones separadas, pero colaboran armónicamente para la realización de sus fines" y el artículo 209° por medio del cual se determina que: "Las autoridades administrativas deben coordinar sus actuaciones para el adecuado cumplimiento de los fines del Estado".

Por su parte, el Artículo 3 de la Ley 80 de 1993, menciona lo siguiente: "Los servidores públicos tendrán en consideración que al celebrar contratos y con la ejecución de estos, las entidades buscan el cumplimiento de

los fines estatales, la continua y eficiente prestación de los servicios públicos y la efectividad de los derechos e intereses de los administrados que colaboran con ellas en la consecución de dichos fines." De igual forma, el artículo 355 de la Constitución Política señala: "Art. 355. Ninguna de las ramas u órganos del poder público podrá decretar auxilios o donaciones en favor de personas naturales o jurídicas de derecho privado. El Gobierno, en los niveles nacional, departamental, distrital y municipal podrá, con recursos de los respectivos presupuestos, celebrar contratos con entidades privadas sin ánimo de lucro y de reconocida idoneidad con el fin de impulsar programas y actividades de interés público acordes con el Plan Nacional y los planes seccionales de Desarrollo. El Gobierno Nacional reglamentará la materia".

Por su parte, el artículo 96 de la Ley 489 de 1998 establece: "Art. 96. CONSTITUCIÓN DE ASOCIACIONES Y FUNDACIONES PARA EL CUMPLIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES PROPIAS DE LAS ENTIDADES PÚBLICAS CON PARTICIPACIÓN DE PARTICULARES. Las entidades estatales, cualquiera sea su naturaleza y orden administrativo podrán, con la observancia de los principios señalados en el artículo 209 de la Constitución, asociarse con personas jurídicas particulares, mediante la celebración de convenios de asociación o la creación de personas jurídicas, para el desarrollo conjunto de actividades en relación con los cometidos y funciones que les asigna a aquéllas la ley. Los convenios de asociación a que se refiere el presente artículo se celebrarán de conformidad con lo dispuesto en el artículo 355 de la Constitución Política, en ellos se determinará con precisión su objeto, término, obligaciones de las partes, aportes, coordinación y todos aquellos aspectos que se consideren pertinentes (...)".

Teniendo presente que las entidades estatales podrán asociarse con personas jurídicas de derecho privado a fin de desarrollar el artículo 96 de la Ley 489 de 1998, se consideró la naturaleza jurídica de las entidades del sector durante la construcción del análisis y se identificó por parte de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte la necesidad de contar con entidades privadas sin ánimo de lucro para la producción y presentación de acciones artísticas, performáticas y escenográficas asociadas a proyectos, laboratorios de co-creación o iniciativas adelantadas por la misma o en las que haga parte, en el marco de las transformaciones culturales del nivel local, barrial o ciudadano, con el fin de garantizar la calidad de dichos servicios.

Que el Gobierno Nacional mediante los Decretos 777 de 1992 y 1403 de 1992, reglamentó lo dispuesto en el inciso segundo del artículo 355 de la Constitución Política, precisando los requisitos y formalidades necesarias para la celebración de estos convenios.

La Corte Constitucional al analizar la constitucionalidad del citado artículo 96 de la Ley 489 de 1998, en Sentencia C - 671 de 1999 consideró que: "La autorización que en su inciso primero se otorga a entidades estatales para que con observancia de los principios señalados en el artículo 209 de la Constitución puedan celebrar convenios de asociación con personas jurídicas de derecho privado o participen en la creación de personas jurídicas de este carácter para desarrollar actividades propias de "los cometidos y funciones" que la ley asigna a las entidades estatales, no vulnera en nada la Carta Política, por cuanto se trata simplemente de un instrumento que el legislador autoriza utilizar para el beneficio colectivo, es decir, en interés general y, en todo caso, con acatamiento a los principios que rigen la actividad administrativa del Estado."

De acuerdo con lo anterior, son dos las posibilidades que se tienen para celebrar convenios con entidades sin ánimo de lucro de reconocida idoneidad, a saber: a) con el fin de impulsar programas y actividades de interés público acordes con el Plan Nacional y los planes seccionales de Desarrollo (art 355 CP); o b) para el desarrollo conjunto de actividades en relación con los cometidos y funciones que les asigna la ley a las entidades públicas (Art. 96 ley 489 de 1998).

5. ESTUDIO DE LA OFERTA Y DEMANDA

5.1 Estudio de la Oferta

Este capítulo tiene como objetivo analizar el mercado de oferta y las posibilidades de suministro para la categoría de productos y servicios definidos. Asimismo, se presentará la identificación y caracterización del aliado seleccionado, junto con la definición de los requisitos y criterios que se aplicaron para su evaluación.

Para adelantar el estudio del sector al que pertenecen los servicios que integran el programa objeto del presente estudio, desde el punto de vista de la planeación se identificó que los servicios requeridos en el marco de la ejecución se identifican con los códigos enunciados en el Clasificador de Bienes y servicios de las Naciones Unidas UNSPSC en el tercer nivel, como se indica a continuación:

Grupo	Segmento	Familia	Clase	Producto	Código
Servicios	Servicios de gestión, servicios profesionales de empresa y servicios administrativos	Servicios de asesoría de gestión	Gerencia de proyectos	--	80101600
	Servicios de asesoría a la gestión y asesoramiento sobre tecnologías de la información	Servicio de asesoría a la gestión	Servicio de consultoría de negocios y administración corporativa	Servicios de asesoramiento sobre tecnologías de la información	80101507
	Servicios de gestión, servicios profesionales de empresa y servicios administrativos	Servicios de asesoría de gestión	Servicio de consultoría de negocios y administración corporativa		80101500
	Servicios educativos y de formación	Servicios educativos especializados	Servicio de educación y capacitación de administración	Servicio de entrenamiento (coaching) ejecutivo	86132001

Para adelantar el análisis del sector se usa la herramienta de abastecimiento estratégico dispuesto por Colombia Compra Eficiente, la cual permite acceder a datos detallados sobre las contrataciones públicas realizadas en el país sobre sectores y productos referenciados a través de los códigos UNSPSC. A través de esta herramienta, se obtiene una visión completa de las tendencias y los patrones de compra y venta en sectores clave de la economía colombiana. Esto permite analizar los servicios y productos en los sectores identificados para el convenio, que busca desarrollar una estrategia de fortalecimiento de las empresas de la industria de tecnologías de la información para transformar la prestación de servicios en el territorio nacional. De este modo, se pueden identificar oportunidades para el desarrollo de soluciones innovadoras y estratégicas.

Procesos similares en otras entidades

Se realizó una consulta a través de SECOP con el propósito de identificar puntualmente procesos contractuales con objetos o alcances similares a los establecidos para el proyecto objeto de este estudio, identificando lo siguiente:

NÚMERO	ENTIDAD	OBJETO	VALOR
39775 / 2025	DISTRITO ESPECIAL DE CIENCIA TECNOLOGIA E INNOVACION DE MEDELLIN	Prestar servicios para la formación en habilidades digitales en el sector creativo basados en la cuarta revolución industrial	$550.000.000
38300 / 2024	DISTRITO ESPECIAL DE CIENCIA TECNOLOGIA E INNOVACION DE MEDELLIN	Prestación de servicios para la formación en habilidades digitales en el sector creativo basados en la cuarta revolución industrial	$500.000.000
4600000325 / 2024	ESENTTIA	Servicios de diseño, construcción, puesta en productivo y estabilización de iniciativas digitales.	$200.000.000
M.E 3037104 / 2023	ECOPETROL S.A.	Servicios especializados a proyectos e iniciativas digitales para Ecopetrol y su grupo empresarial	$3.694.000.000
MC-RE-CO-0108-2023	MINCULTURA	Aunar recursos humanos, administrativos, financieros y de asistencia técnica para el desarrollo del programa de fortalecimiento de procesos comunitarios y trabajo en red que involucren actividades contempladas en el Plan Nacional de Danza, que permitan aportar a la cualificación y fortalecimiento de las políticas públicas para el sector.	$1.135.000.000

Teniendo en cuenta la revisión realizada en la plataforma SECOP II, no se encontraron procesos contractuales que presenten similitudes con el objeto establecido en el presente convenio. La búsqueda se efectuó empleando diferentes combinaciones de palabras clave relacionadas con los componentes del convenio, como asistencia técnica especializada, fortalecimiento de proyectos creativos, y acompañamiento a iniciativas digitales, sin que se identificaran antecedentes que correspondan a la naturaleza, alcance y características específicas de esta iniciativa. En consecuencia, se concluye que el objeto del presente convenio responde a una necesidad particular que no ha sido abordada previamente a través de procesos contractuales similares en el marco del SECOP.

Análisis de la entidad aliada

Para dar inicio al análisis de la oferta del convenio interadministrativo, el Ministerio exploró la estrategia de buscar un aliado estratégico en concordancia con el objeto contractual, enmarcado en el sector de adquisición de servicios. Tras evaluar las obligaciones que surgirán durante la ejecución del convenio, se determinó que estas podrían ser llevadas a cabo por una persona jurídica que cumpla con los requerimientos técnicos establecidos por la entidad.

Ante la complejidad técnica del proyecto, el cual está compuesto por dos líneas de trabajo que involucran actividades de diversos sectores analizados, es esencial encontrar un aliado con características especiales y sólidas capacidades.

La Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea cuenta con una naturaleza jurídica y un objeto misional que la posicionan como un aliado estratégico e idóneo para la ejecución de programas orientados al fortalecimiento del ecosistema creativo digital, en articulación con entidades públicas como el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). En este sentido, se identificó que CoCrea reúne los factores de idoneidad y capacidad necesarios para la ejecución del convenio, en cumplimiento del principio rector que impone a las entidades estatales el deber de coordinar sus actuaciones para el logro de los fines del Estado.

Constituida como una alianza público-privada, es una entidad sin ánimo de lucro de naturaleza mixta, creada con el objetivo de fomentar el desarrollo del ecosistema cultural y creativo en Colombia. Fue formalmente constituida en 2019 y está orientada a canalizar incentivos tributarios establecidos por la Ley 1955 de 2019 (Plan Nacional de Desarrollo 2018–2022) para promover la inversión privada en proyectos del sector cultural.

CoCrea actúa como articulador entre los sectores público y privado, permitiendo la implementación de políticas culturales mediante esquemas de cooperación y financiación. Aunque no se trata de una entidad estatal en sentido estricto, al manejar recursos públicos y cumplir funciones de interés general, CoCrea debe observar principios de transparencia, eficiencia y responsabilidad en su gestión contractual.

En materia de contratación, CoCrea se rige por el derecho privado, tal como lo establece su naturaleza jurídica y sus estatutos internos. No obstante, dado el vínculo con entidades estatales y el manejo de recursos públicos, aplica de manera complementaria principios del régimen de contratación pública, en especial aquellos orientados a garantizar el cumplimiento de los fines misionales y el uso eficiente de los recursos.

CoCrea, en el marco de sus funciones misionales, está en capacidad de atender demandas y necesidades específicas del sector cultural, actuando como articulador entre actores públicos y privados. Esta labor incluye la estructuración, evaluación, asesoría y acompañamiento de proyectos culturales, así como la canalización de incentivos tributarios establecidos por la normativa vigente, con el objetivo de fortalecer el ecosistema creativo y promover alianzas colaborativas en torno al desarrollo cultural del país.

En este contexto, CoCrea, como aliado estratégico, se configura como un ejecutor idóneo para la celebración de convenios interadministrativos, permitiendo la articulación de esfuerzos institucionales en cumplimiento de fines comunes y de alto impacto social.

CoCrea tiene como propósito central promover el desarrollo de las cadenas y ecosistemas de valor de los sectores vinculados al emprendimiento, las artes, el patrimonio cultural, las industrias culturales y las industrias creativas. Este enfoque incluye acciones en todas las etapas del ciclo de los procesos creativos: formación, creación, producción, distribución, circulación y acceso ciudadano, lo cual guarda total coherencia con los

objetivos de una política pública TIC que reconozca el papel transformador de los contenidos digitales como motores de desarrollo económico, social y cultural.

Desde esta misión institucional, CoCrea ha venido consolidando una plataforma de articulación entre los sectores público y privado, implementando estrategias que integran capacidades técnicas, mecanismos de fomento, herramientas de gestión de conocimiento y espacios de participación para creadores, emprendedores y agentes del sector creativo. Su estructura está diseñada para identificar oportunidades, movilizar recursos, promover procesos colaborativos y ejecutar iniciativas que generen impactos sostenibles en los territorios.

La experiencia de CoCrea en la construcción e implementación de programas orientados al fortalecimiento de capacidades y al acompañamiento técnico especializado, sumada a su amplio conocimiento del ecosistema creativo nacional, la convierte en una entidad con el perfil adecuado para operar un convenio con MinTIC que busque impulsar el talento digital, promover la innovación narrativa y técnica, y contribuir a la circulación de contenidos culturales y creativos en entornos digitales.

En este sentido, su objeto misional no solo respalda su pertinencia sectorial, sino que también garantiza un alineamiento natural con los enfoques de transformación digital, economía creativa, participación ciudadana y desarrollo de capacidades que el Ministerio TIC promueve a través de sus programas. La participación de CoCrea asegura una mirada integral, sensible al valor cultural de los contenidos, con experiencia operativa en todo el ciclo de gestión de proyectos y con capacidad para convocar y acompañar a diversos actores del ecosistema digital y creativo colombiano.

Dadas las necesidades identificadas y el alcance definido para el detonante, se han establecido tres hitos prioritarios para evaluar la idoneidad de CoCrea como aliado estratégico. En primer lugar, se destaca su capacidad organizacional, que representa un valor agregado significativo para el desarrollo del proyecto gracias a su estructura operativa especializada. En segundo lugar, se resalta su capacidad técnica y financiera, fundamental para la gestión eficiente de los recursos y procesos necesarios para alcanzar las metas propuestas. Finalmente, su experiencia en el desarrollo de proyectos similares constituye un respaldo clave, ya que aporta conocimiento del entorno, buenas prácticas en la ejecución y una mayor probabilidad de éxito en el cumplimiento de los objetivos establecidos.

Capacidad organizacional

CoCrea cuenta con una estructura organizacional que permite dar respuesta a los objetivos y metas definidos en su plataforma estratégica, la cual incluye:

- Dirección General
- Oficina de Estrategia
- Oficina Legal
- Oficina de Comunicación y Prensa
- Subdirección Misional
- Subdirección Corporativa
- Unidad Técnica
- Unidad de Alianzas
- Unidad Administrativa

Para el desarrollo del presente convenio, CoCrea asumirá el compromiso de poner a disposición del MinTIC su experiencia y capacidad de gestión para la ejecución integral del objeto convenido. En cumplimiento de este

propósito, se elaborarán y presentarán para aprobación del Comité Operativo los términos de referencia, los perfiles de evaluadores y los documentos requeridos para el desarrollo de la Línea 1. Asimismo, se diseñará e implementará una estrategia de comunicaciones para los procesos de apertura, socialización, divulgación, difusión, postulación y seguimiento de los proyectos seleccionados, conforme a los lineamientos establecidos por el FUTIC. Adicionalmente, se desarrollará el proceso de verificación, evaluación y selección de proyectos, atendiendo de manera oportuna los requerimientos que se presenten.

Capacidad técnica

CoCrea cuenta con un equipo técnico interdisciplinario con experiencia en diseño instruccional, asesoría sectorial y ejecución de programas de formación para el desarrollo del talento creativo en diversas regiones del país. Además, dispone de mecanismos de seguimiento, evaluación y sistematización que garantizan el control de calidad, la trazabilidad y la mejora continua en sus procesos de asistencia técnica.

La entidad se distingue también por su capacidad de articulación con múltiples actores del ecosistema —como Ministerios, gobiernos territoriales, Universidades, gremios y organizaciones culturales— lo cual le permite potenciar el alcance de sus iniciativas, asegurar la pertinencia territorial y sectorial de las intervenciones, y movilizar recursos técnicos y estratégicos para el cumplimiento de sus objetivos misionales.

En este contexto, CoCrea se presenta como un aliado idóneo para el desarrollo del convenio con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, dado que su experiencia previa en procesos similares, sumada a su conocimiento del sector creativo digital, le otorgan las condiciones técnicas, operativas y estratégicas necesarias para liderar el diseño e implementación de rutas de asistencia técnica y fortalecimiento de capacidades en el marco de la industria creativa digital. Su enfoque centrado en las personas y en el desarrollo de soluciones adaptadas a las realidades de los territorios permite anticipar una ejecución eficaz, transparente y alineada con los objetivos de política pública del sector TIC.

Por un lado, CoCrea desarrolla la Convocatoria Nacional CoCrea 2025, actualmente en curso, la cual representa una oportunidad significativa para el ecosistema cultural y creativo del país. Con el cupo fiscal más importante que haya tenido hasta entonces, esta edición introduce novedades en sectores, enfoques y condiciones de participación. Se han incluido nuevos sectores como el periodismo y la gestión de infraestructuras culturales, y se ha flexibilizado la participación de los titulares, ampliando las oportunidades para los proyectos culturales y creativos en todo el territorio nacional. A través de modalidades como Proyectos con Aportes de Terceros (PAT), Proyectos con Aportes Propios (PAP) y Proyectos sin Aportante Identificado (PAI), la convocatoria nacional de CoCrea está cada vez más posicionada y ha logrado avalar y priorizar proyectos en diversas regiones del país, contribuyendo al fortalecimiento del sector y al desarrollo sostenible del país.

Por otro lado, este año CoCrea ha constituido el Grupo de Proyectos Estratégicos y de Interés Común que busca consolidarse como una plataforma especializada para diseñar, estructurar y ejecutar proyectos culturales y creativos de carácter público, mixto o de interés común. Con esta nueva apuesta se busca fortalecer la capacidad operativa de CoCrea para acompañar a entidades del gobierno nacional, gobiernos locales, entes territoriales y organizaciones del sector en la formulación y ejecución de iniciativas estratégicas, garantizando eficiencia, transparencia y pertinencia territorial. Su labor se orienta a promover el desarrollo de la economía creativa en el país, bajo un modelo de gestión que prioriza la colaboración interinstitucional, el uso de metodologías ágiles y la alineación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Capacidad financiera

De acuerdo con el informe de gestión de la vigencia 2023, los recursos por generación propia del año 2023 en relación con el año 2022 aumentaron en un 162%, al pasar de $1.826.855.475 a $4.780.001.538 en 2023, lo que representa un incremento de $2.953.146.063, demostrando así la gestión realizada.

Asimismo, el informe de 2024 indica que los ingresos por generación propia, relacionados con la gestión del incentivo tributario y la Convocatoria CoCrea, aumentaron en 2024 un 69%, con respecto al año 2023 al pasar de $4.780.001.538 a $8.101.828.146 en 2024, lo que representa un incremento de $3.321.826.608.

Al cierre del ejercicio el 31 de diciembre de 2023, la Corporación pasó de tener en 2022 un déficit de -$282.832.054 a generar un excedente o beneficio de $1.239.570.087 en 2023, lo que representa un incremento del 538%.

En 2024, la Corporación superó todas las expectativas en la generación de ingresos propios. Aunque el presupuesto inicial proyectaba $5.595.933.541, la realidad superó con creces esta cifra, y alcanzó un total de $8.101.828.146. Esto representa un incremento del 44.78%, es decir, $2.505.894.605 más de lo estimado.

El valor total facturado en generación propia por la Corporación en 2024 ascendió a la suma de $9.641.165.494, de los cuales se generó un IVA de $1.539.347.348, lo que arrojó un ingreso neto por generación de propia de $8.101.828.146.

Al cierre del ejercicio el 31 de diciembre de 2024, la Corporación generó un excedente o beneficio de $2.729.213.124, lo que representa un incremento del 120.17% comparado con el año 2023.

La Corporación ha demostrado en los últimos años una sólida capacidad financiera y una gestión eficiente de sus recursos, que la acreditan como una entidad idónea para la ejecución del presente convenio. Este desempeño financiero evidencia su capacidad para movilizar recursos, ejecutar proyectos con eficiencia y responder con solidez a los compromisos adquiridos, además, una capacidad administrativa sólida.

Experiencia en desarrollo de proyectos similares

La experiencia se refiere al historial comprobado de la Corporación en la planificación, ejecución y finalización exitosa de iniciativas en su campo de acción. Esto incluye proyectos similares en alcance, complejidad o impacto, que demuestran su capacidad para entregar resultados de calidad dentro de los plazos establecidos.

NÚMERO	ENTIDAD	OBJETO	VALOR
Convenio de asociación No. 328 de 2022	Ministerio de Comercio, Industria y Turismo	Aunar esfuerzos para fortalecer estratégicamente proyectos de alto impacto de la economía cultural y creativa, por medio de la implementación de una ruta de asistencia técnica que desarrolle capacidades para mejorar la competitividad de cadenas productivas en estos sectores. https://community.secop.gov.co/Public/Tendering/OpportunityDetail/Index?noticeUID=CO1.NTC.3117201&isFromPublicArea=True&isModal=False	$775.000.000 (Ministerio $542.500.000, CoCrea $232.500.000)

Convenio interadministrativo No. 654 de 2024	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD	Aunar esfuerzos entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y la Corporación Colombia Crea Talento, en aspectos administrativos, técnicos, financieros, artísticos y culturales para desarrollar el proyecto denominado "OBRAS PERFORMÁTICAS Y ESCENOGRÁFICAS - NAVIDAD 2024", que incluye producción, oferta artística, emprendimiento cultural, en escenarios convencionales y no convencionales, de conformidad con el anexo técnico definido para tal fin. https://www.contratos.gov.co/consultas/detalleProceso.do?numConstancia=24-22-99845&g-recaptcha-response=03AFcWeA5jwaIlU4bbuolBG4TehgIrps4Pr2vorhvqGIYCJCz1V5O269BPTSYlmTaiEIDzKA3Qh_fdWh2kp1vKPA7i13x2PDP0Ijqyft8zeCX_VcOSSv510vjl6jrNRqcrK5SJqcg84164jDs-k2bppwt-cX2FlYvSz5ngRlguE7lpo9gQ7nr8aMHa3CJVc-ZCw4L3COLZ_HwN9lH0vvmSXpecjV9N2OSPB7KXEB7aqD2lQ5So5mrMYz1IVUZ0Mq-SbMdV-Q4ZXYvSyRUleqQE4xgsAh0boT-KD0Joy4dSGXZ5o8TKbc6tpsfxRKzDKRrx1NGryivOQCm01VMSZd4IskLbOILGqCEWgX2s7olvWRFTiKbjts7At99H6MI-txdOs-pFjhSe4xkFcVSwQ3V00AqMGaKuj7XXGLQT312hNHvn9_IYJMeeceV85jeQL9WU50SQ9X6mg02-9EwLb27ISghsuD65lQozQZLt8nFXzeHxukP2amvAW9lTavejehY5VOrqr1hc4Y8QToA8bfowJgGEV7VQ8Ela22TSplmulxXJLEEN0KaH2Kd0p3PnT-0hYUY8eEWO6VXykbEhUhpZwa7U28bzeWRCJDS66NydBbwAX-amJt_TLwLnpG002xDiU6t2ReMcQGmb5A-Sp5D1G7h1l0dG_mznjtp2Vkp-D4OnKgUgymxenWnlMGG1WQmUbj6UZqEX16zUy_LGg8DLRQVZlWQvmPJ1VSchzK1_73XvQWBakUAqEHBpVpRY2CijlHBMc-gUKWCnHL7lQU1fmXn2FPVb43Z_ivaMAFjXdXpkGqRS6_v_EOZUPqbBhKRiQApYHD5afsGWI_S0m0p4QN-utmLKhtjZ0lnA30U4gu3ewhn4we-BE06NRHLkkocm7QQbsuu0pEShP64k8rPVSO9eWMWVnHf_c5tXP_7_AeN8UPXe7cfK1YKYtGzXvkVqa8vNOV4u1HF61OZKQE1sTn4MsljtiHWKog	$12.685.221.657 (SCRD $8.273.308.438, FDL La Candelaria $2.965.175.644, FDL de Santafé $1.171.478.575, CoCrea $275.259.000)
Convenio interadministrativo No. 191 de 2024	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para desarrollar el proyecto del Festival a que se refiere el convenio 730 de 2024 (número 05 de 2024 en la SCRD) suscrito entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. https://www.secop.gov.co/CO1BusinessLine/Tendering/ContractNoticeView/Index?prevCtxLbl=Buscar+procesos&prevCtxUrl=https%3a%2f%2fwww.secop.gov.co%3a443%2fCO1BusinessLine%2fTendering%2fContractNoticeManagement%2fIndex&notice=CO1.NTC.5998761	$4.253.611.576 (SCRD $4.000.000.000, CoCrea $253.611.576)
Convenio interadministrativo No. 4056 de 2024	Ministerio de las Culturas, las Artes y	Aunar esfuerzos para realizar las acciones que permitan aplicar anualmente el incentivo tributario dispuesto por el artículo 180 de la Ley 1955 de 2019, modificado por el artículo 27 de la Ley 2277 de 2022, en armonía con las	Carece de cuantía

	los Saberes	políticas culturales del nivel nacional y la normativa que rija el incentivo durante la ejecución del presente Convenio.	
Convenio de colaboración: 6200016956	Cámara de Comercio de Bogotá	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para llevar a cabo la gestión, administración, operación y desarrollo del proyecto denominado “Festival Internacional de Artes Vivas Bogotá” en su edición 2024. https://www.secop.gov.co/CO1BusinessLine/Tendering/ContractNoticeView/Index?prevCtxLbl=Buscar+procesos&prevCtxUrl=https%3a%2f%2fwww.secop.gov.co%3a443%2fCO1BusinessLine%2fTendering%2fContractNoticeManagement%2fIndex&notice=CO1.NTC.5626483	$1.344.360.000 (CCB $1.250.600.000, CoCrea $93.760.000)

La Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea ha consolidado un papel estratégico dentro del ecosistema de la economía creativa y cultural del país, destacándose como una entidad que articula eficazmente capacidades técnicas, conocimiento sectorial y redes de colaboración público-privadas para el fortalecimiento de los actores y proyectos que integran este sector. Su experiencia reciente en la formulación e implementación de procesos de asistencia técnica, como lo demuestra el proyecto desarrollado en alianza con el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (Convenio de asociación No. 328 de 2022), evidencia su capacidad operativa y metodológica para llevar a cabo intervenciones de alto impacto con enfoque territorial y especializado.

En dicho proyecto, CoCrea lideró con éxito una línea de trabajo orientada a la elaboración e implementación de una ruta de asistencia técnica para 22 proyectos caracterizados previamente, desarrollando un proceso estructurado que incluyó seminarios, cursos cortos, talleres y sesiones de acompañamiento. Estos espacios respondieron de manera efectiva a las necesidades de fortalecimiento identificadas en temas clave como finanzas, marketing, incentivos tributarios y gestión de inversión, con un enfoque diferenciado para sectores creativos y culturales. Este ejercicio permitió no solo la transferencia de conocimientos especializados, sino también la generación de capacidades sostenibles entre los participantes, gracias a metodologías adaptadas y centradas en el perfil de cada proyecto.

CoCrea ha demostrado una sólida capacidad para liderar procesos técnicos y administrativos complejos dentro del ecosistema de la economía creativa y cultural, posicionándose como un actor confiable y estratégico en la articulación con entidades del Estado. Una muestra clara de esta idoneidad es su participación en la ejecución del Convenio Interadministrativo No. 4056 de 2024 con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, en el cual asumió la gestión integral de una convocatoria pública dirigida a proyectos del sector cultural y creativo.

En el marco de este convenio, CoCrea fue responsable de todo el ciclo operativo del proceso de selección: desde el diseño y apertura de la convocatoria, pasando por la gestión de inscripciones, la verificación del cumplimiento de requisitos, hasta la evaluación técnica y la selección de los proyectos beneficiarios, de manera transparente, técnica y rigurosa. Esta experiencia evidencia la capacidad institucional de CoCrea para operar bajo altos estándares de calidad, cumpliendo con los principios de mérito, equidad y legalidad que rigen las convocatorias públicas.

La ejecución de esta convocatoria implicó no solo el manejo eficiente de plataformas tecnológicas para la inscripción y seguimiento de postulaciones, sino también el despliegue de equipos técnicos con experticia en evaluación de proyectos culturales y creativos, así como la implementación de metodologías de análisis y ponderación que garantizaron objetividad en la selección. Además, CoCrea desarrolló protocolos claros de comunicación con los participantes, lo que contribuyó a una mayor comprensión de los criterios de evaluación

y fortaleció la transparencia del proceso. Es importante aclarar que estas convocatorias se realizan anualmente y desde el 2020 CoCrea viene ejerciendo dicha labor con éxito.

Este antecedente es especialmente relevante para el convenio proyectado con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, dado que demuestra que CoCrea no solo cuenta con el conocimiento sectorial necesario en industrias creativas, sino que también posee la experiencia práctica para implementar convocatorias públicas robustas, orientadas al fortalecimiento de capacidades, selección de proyectos y despliegue de acciones estratégicas en línea con los objetivos de política pública del sector TIC.

El dominio de CoCrea en la operación de convocatorias también incluye componentes clave como la elaboración de términos de referencia, la gestión documental, la atención a usuarios, y la articulación con comités técnicos y operativos, habilidades que son transferibles y esenciales para asegurar la ejecución eficiente del convenio con MinTIC, especialmente en lo relacionado con la identificación, acompañamiento y seguimiento técnico de proyectos del sector creativo digital.

En resumen, la experiencia de CoCrea en la ejecución de procesos de selección de proyectos con el Ministerio de las Culturas valida su capacidad para actuar como aliado técnico del Ministerio TIC en el desarrollo de programas orientados a fortalecer el ecosistema creativo digital, con garantía de transparencia, solvencia técnica y pertinencia sectorial.

De otra parte, CoCrea ha demostrado una sólida capacidad logística para ejecutar proyectos de alto nivel que integran múltiples actividades, actores y cronogramas exigentes, como lo evidenció en el marco del convenio desarrollado en 2024 con la Cámara de Comercio de Bogotá (CCB). En dicho convenio, CoCrea tuvo a su cargo la implementación efectiva de acciones orientadas a la difusión, producción y visibilidad del teatro en Bogotá, articuladas con el Festival Internacional de Artes Vivas, realizado entre el 4 y el 14 de octubre de 2024.

Este proceso implicó una planificación logística integral en un contexto altamente dinámico, que incluyó la coordinación de actividades simultáneas en distintos escenarios de la ciudad, la articulación con agentes culturales, proveedores técnicos, equipos de producción y aliados institucionales, así como el cumplimiento estricto de los cronogramas establecidos. CoCrea respondió con eficiencia, garantizando el desarrollo fluido de las actividades, la visibilidad de los proyectos participantes y la coherencia con los objetivos del festival.

La experiencia adquirida en este contexto reafirma la idoneidad de CoCrea para asumir responsabilidades logísticas en proyectos complejos y de alta visibilidad. La Corporación cuenta con protocolos de operación robustos, equipos técnicos con experiencia en coordinación de eventos y despliegue territorial, y herramientas digitales para el monitoreo y control de actividades, lo cual le permite mantener una gestión eficaz, incluso bajo presión de tiempos y múltiples interlocutores.

Asimismo, CoCrea ha desarrollado una capacidad instalada para gestionar recursos humanos y materiales, liderar procesos de contratación con transparencia y celeridad, y resolver contingencias operativas sin comprometer la calidad ni los resultados. Estas competencias son plenamente transferibles a un convenio con el Ministerio TIC, especialmente en lo relacionado con la ejecución de líneas de trabajo que involucren asistencia técnica, acompañamiento territorial, fortalecimiento de capacidades y difusión de resultados.

En este sentido, CoCrea se posiciona como un aliado logístico idóneo, con experiencia comprobada en la organización y ejecución de proyectos complejos, capaz de garantizar no solo el cumplimiento técnico de las metas, sino también la eficiencia operativa y el adecuado relacionamiento con diversos públicos y beneficiarios.

5.2 Análisis de la demanda

Este capítulo tiene como objetivo el análisis y entendimiento del comportamiento histórico de “compras” similares de la entidad pública.

Se considera entonces que para la ejecución de las actividades que se van a adelantar en el marco del presente convenio se acude a la contratación del sector de entidades sin ánimo de lucro dedicadas a la realización de actividades de apoyo al desarrollo, producción y circulación de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento orientadas a el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales, y la articulación con agentes estratégicos para el crecimiento del sector

Para determinar el valor del proceso se tuvo en cuenta la información de históricos de convenios suscritos por la entidad desde la vigencia 2012 a 2023 con objeto y servicios similares de apoyo a la producción de contenidos culturales, creativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales, que corresponde directamente a los servicios que se buscan obtener en este proceso:

AÑO	No. DE CONVENIO	OBJETO	VALOR	NÚMERO DE BENEFICIARIOS
2012	1919	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 2.030.000.000	15
2013	2167	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 1.175.000.000	11
2014	423	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 2.975.000.000	22
2015	484	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos	$ 3.171.600.000	24

		digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.		
2016	536	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 2.015.089.000	21
2017	608	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 2.177.000.000	21
2018	463	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 1.155.400.000	15
2019	573	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$ 2.185.000.000	30
2020	792	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector creativo digital.	$ 4.274.437.532	48
2021	678	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales.	$4.406.110.657	45
2022	621	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción, desarrollo y realización de contenidos	$6.106.106.558	56

		culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales.		
2023	687	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo al desarrollo, producción y circulación de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales, y la articulación con agentes estratégicos para el crecimiento del sector.	$3.540.000.000	36

Durante sus doce (12) versiones se han postulado cerca de 2.500 proyectos de los que se han seleccionado y producido 342 contenidos de todas las regiones del país, beneficiando a medianas y pequeñas empresas (MIPYMES), universidades e instituciones de educación superior (IES) públicas y privadas, organizaciones sin ánimo de lucro y comunidades étnicas, con una inversión por parte del Fondo Único de Tecnologías del a Información y las Comunicaciones de $31.709.930.055, discriminado de la siguiente forma:

Versión	Inversión MinTIC	Total resultados
2012	$ 1.880.000.000	8 Juegos de Video 5 E-books 2 Series de Animación
2013	$1.000.000.000	4 Juegos de Video 2 E-books 5 Sorprende Digital (Proyectos Transmedia)
2014	$2.800.000.000	4 Juegos de Video 3 Series de Animación 4 E-books 6 Transmedia 5 Contenidos Incluyentes - Discapacidad
2015	$ 3.000.000.000	9 Juegos de Video 6 E-books 4 Series de Animación 5 Transmedia
2016	$ 1.848.417.000	7 Juegos de Video 5 E-books 3 Series de Animación 6 Contenidos para una Cultura de Paz Transmedia
2017	$ 2.000.000.000	9 Juegos de Video 6 E-books 6 Series de Animación
2018	$ 1.000.000.000	5 Juegos de Video 5 Transmedia 5 Series de Animación

2019	$ 2.000.000.000	10 Juegos de Video 10 Transmedia 10 Series de Animación
2020	$3.930.437.532	12 Desarrollo de Contenidos Transmedia 10 Desarrollo de Juegos de Video 9 Desarrollo de Series de Animación 8 Contenidos con Enfoque Pertenencia Étnica 6 Realización de Juegos de Video 3 Realización de Series de Animación
2021	$ 4.048.350.657	8 Desarrollo de Contenidos Transmedia 8 Desarrollo de Juegos de Video 8 Desarrollo de Series de Animación 8 Contenidos con Enfoque Pertenencia Étnica 5 Realización de Juegos de Video 4 Realización de Series de Animación 4 Realización de Contenidos Transmedia
2022	$5.702.724.866	10 Desarrollo de Contenidos Transmedia 9 Desarrollo de Juegos de Video 9 Desarrollo de Series de Animación 10 Contenidos con Enfoque “Pertenencia Étnica 6 Realización de Juegos de Video 6 Realización de Series de Animación 6 Realización de Contenidos Transmediales
2023	$2.500.000.000	6 Realización de Series Digitales 7 Desarrollo de Juegos de video 8 Realización de Contenidos Transmediales 8 Contenidos con Enfoque “Pertenencia Étnica” 7 Realización de Realidades Extendidas
Total contenidos beneficiados: 342		
Total recursos otorgados: $31.709.930.055		

Estos recursos principalmente han sido dirigidos a apoyar la industria de contenido digital colombiana, con el fin de fortalecer las empresas productoras, generándoles un importante apalancamiento en su incursión en el mercado.

6. DESGLOSE PRESUPUESTAL

En cumplimiento de los lineamientos establecidos por la Guía de Colombia Compra Eficiente para la elaboración del análisis del sector, y de acuerdo con el modelo de abastecimiento estratégico, se presenta a continuación el análisis de viabilidad presupuestal del proyecto.

La entidad ha implementado de manera recurrente convenios interadministrativos como mecanismo de adquisición de bienes y servicios digitales, en el marco de proyectos como Crea Digital y Emprendimiento Digital. Estos convenios, demostraron eficiencia en la ejecución y cumplimiento de metas. La selección de

aliados especializados ha permitido garantizar calidad en la prestación del servicio, con condiciones favorables de costo y experiencia sectorial.

Con base en el análisis realizado, la naturaleza del proyecto, los antecedentes contractuales de la entidad y el enfoque estratégico requerido, se concluye que la modalidad de convenio interadministrativo constituye el mecanismo de contratación más eficiente para este caso.

La proyección de los costos del proyecto se ha desarrollado a partir de los siguientes elementos clave:

- Análisis de la demanda histórica y comportamiento contractual de proyectos similares ejecutados entre 2021 y 2024.
- Ajuste por inflación de valores históricos con base en el índice de precios al consumidor (IPC) y las proyecciones económicas para 2025.

Para la estimación del presupuesto del convenio y la racionabilidad de la oferta económica presentada por el aliado frente a precios de mercado, la entidad adelantó un proceso de análisis de costos históricos, entre los años 2021 y 2024 de los convenios interadministrativos para ejecución de los programas de Crea Digital y Emprendimiento Digital, estos convenios cuentan con insumos similares, suficientes y comparables, que permiten realizar una proyección basada en costos históricos, para comparar a precios de mercado la propuesta presentada por el aliado.

Metodología de Estimación:

- Selección de costos unitarios históricos: Para la estimación del presupuesto, se emplearon los costos históricos promedios de convenios interadministrativos celebrados entre 2021 y 2024 para la ejecución de los programas Crea Digital y Emprendimiento Digital Estos convenios incluyen componentes y rubros similares a los que se contemplan en el convenio analizado, lo que asegura que los costos históricos sean representativos para realizar una proyección confiable.
- Ajuste de costos unitarios históricos: Los costos históricos fueron ajustados a valor presente equivalente, utilizando el IPC de los últimos tres años, con el fin de reflejar el impacto de la inflación en los costos de ejecución del proyecto.
- Comparación de la propuesta económica con el valor proyectado: El presupuesto estimado, calculado con los costos ajustados, fue comparado con la propuesta económica presentada por el aliado.

El análisis comparativo de los costos históricos permite realizar una proyección precisa de los valores actuales, considerando el ajuste por inflación, medido a través del Índice de Precios al Consumidor (IPC) de los últimos años (2021-2024). Este ajuste tiene como objetivo garantizar que la comparación entre las ofertas esté basada en una estructura de costos equivalente a los precios de mercado actuales.

Es así como mediante la utilización de costos promedios, ajustados a valor presente equivalente utilizando el IPC de los último años, se proyectó un presupuesto estimado, el cual fue comparado con la oferta económica presentada por el aliado, para ejecución del programa Crea Digital en la vigencia 2025, obteniendo el siguiente resultado y el cual se encuentra detallado en la hoja de cálculo de estimación del presupuesto, pero que para efectos de este documento se presenta solamente la tabla resumen, mostrando los valores totales por línea para realizar el comparativo y su porcentaje de ajuste.

Líneas	Ítem	Metas	Valor Unitario	Valor total proyectado con promedios de costos unitarios históricos internos	Valor Unitario	Valor total propuesta económica aliado 2025	% de ajuste propuesta aliado sobre valor proyectado históricos
Asistencia Técnica para el Desarrollo de Contenidos digitales	Series Digitales Animadas	4	$128.000.000,00	$512.000.000,00	$128.000.000,00	$512.000.000,00	100%
	Videojuegos	4	$97.000.000,00	$388.000.000,00	$97.000.000,00	$388.000.000,00	100%
	Narrativas Transmedia	5	$49.000.000,00	$245.000.000,00	$49.000.000,00	$245.000.000,00	100%
	Grupos Étnicos	5	$70.000.000,00	$350.000.000,00	$70.000.000,00	$350.000.000,00	100%
	Subtotal Asistencia Técnica	**18**	**NA**	**$1.495.000.000,00**	**NA**	**$1.495.000.000,00**	**100%**
Fortalecimiento de Capacidades	Programa nacional de formación virtual: Diseño e implementación de rutas formativas (webinars, talleres)	1000	$56.692,00	$56.692.000,00	$40.073,9560	$40.073.956,00	71%
	Subtotal Fortalecimiento de Capacidades	**1000**	**$56.692,00**	**$56.692.000,00**	**$40.073,9560**	**$40.073.956,00**	**71%**
Transversal	Comunicaciones y Virtualización			$19.086.647,00		$4.200.000,00	22%
	Equipo de trabajo			$331.065.000,00		$305.200.000,00	92%
	Subtotal Transversal			**$350.151.647,00**		**$309.400.000,00**	**88%**
Sub Total Líneas + Transversal				**$1.901.843.647,00**		**$1.844.473.956,00**	
Otros gastos	Costos Operativos/Costos inherentes al desarrollo del proyecto (8%)*			$209.202.801,00		$147.557.916,00	71%
	GMF			$8.444.186,00		$7.968.128,00	94%
Total				**$2.119.490.634,00**		**$2.000.000.000,00**	94%

De acuerdo con las proyecciones realizadas, que permitió comparar los valores presentados en la propuesta económica del aliado, frente a los precios de mercado proyectados con valores históricos, del análisis realizado por línea e ítem, encontramos que el porcentaje de ajuste del valor total de la propuesta presentada frente a los precios de mercado es del del 94%, en otros términos, la propuesta está por debajo de los precios de mercado

un 6%,lo que indica que la propuesta es razonable y competitiva frente a los costos históricos y actuales del mercado.

Al desglosar el presupuesto por líneas e ítems, se observa que la mayoría de los valores de la propuesta económica están cercanos al valor proyectado, con un ajuste porcentual cercano al 100%. En algunos ítems, como “Programa nacional de formación” y “Comunicaciones y Virtualización”, el ajuste es del 71% y 22% respectivamente, lo que indica una oferta más competitiva y eficiente en comparación con los costos históricos.

Por otro lado, en el marco del desarrollo del proyecto Crea Digital 2025, se contempla la asignación de un rubro correspondiente a costos operativos inherentes a la correcta ejecución del convenio, equivalentes al 8% del valor total de las líneas de acción (Línea 1: Asistencia Técnica, Línea 2: Fortalecimiento de Capacidades y Componente Transversal). Dicha proporción se fundamenta en la necesidad de cubrir gastos asociados a las áreas ejecutiva, financiera, jurídica, comercial y administrativa del aliado, indispensables para garantizar una gestión eficiente, oportuna y transparente de las actividades del convenio.

La proyección de este gasto se realizó tomando como referencia la metodología de estandarización de porcentajes de costos administrativos definida por el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (FUTIC), en la cual se establece que el porcentaje máximo admisible para estos conceptos, basado en análisis históricos de ejecución, es del 11%. En este caso, el porcentaje proyectado del 8% se encuentra por debajo del límite permitido, cumpliendo así con los principios de eficiencia y austeridad en el gasto público.

En consideración a la naturaleza jurídica del mecanismo de ejecución —convenio interadministrativo, conforme al artículo 355 de la Constitución Política, el artículo 95 de la Ley 1474 de 2011, y el Decreto 092 de 2017 (hoy Decreto 1082 de 2015, compilatorio)—, los recursos destinados a gastos operativos no constituyen utilidad ni excedentes financieros para el ejecutor, sino que son recursos que financian directamente la operatividad necesaria para la ejecución del objeto del convenio, garantizando el cumplimiento efectivo de las metas y productos pactados.

Así, la inclusión del rubro de costos operativos es indispensable para asegurar la calidad, eficiencia y trazabilidad de la ejecución del proyecto, en estricto cumplimiento de los principios de planeación, transparencia, responsabilidad y economía que rigen la gestión contractual del Estado.

Conclusión análisis presupuestal

El análisis comparativo realizado confirma que la propuesta económica presentada por el aliado es razonable y está alineada con los precios del mercado. La oferta está por debajo del presupuesto proyectado en un 6%, lo que sugiere que se ha logrado una optimización de recursos, sin afectar la calidad ni el alcance de los objetivos del proyecto. Además, el aliado ha comprometido el cumplimiento total de las metas establecidas en el anexo técnico, garantizando la ejecución completa de las actividades previstas, así como una aportación de contrapartida en especie.

De acuerdo con este análisis y justificaciones, se establece que el presupuesto oficial del proyecto será el siguiente:

Líneas	Ítem	Metas	Valor Unitario	Valor Aporte FUTIC	Valor aporte Aliado	Valor Total Presupuesto del Proyecto
Asistencia Técnica para el Desarrollo de Contenidos digitales	Series Digitales Animadas	4	$128.000.000,00	$512.000.000,00	$0,00	$512.000.000,00
	Videojuegos	4	$97.000.000,00	$388.000.000,00	$0,00	$388.000.000,00
	Narrativas Transmedia	5	$49.000.000,00	$245.000.000,00	$0,00	$245.000.000,00
	Grupos Étnicos	5	$70.000.000,00	$350.000.000,00	$0,00	$350.000.000,00
	Subtotal Asistencia Técnica	**18**	**$83.055.555,556**	**$1.495.000.000,00**	**$0,00**	**$1.495.000.000,00**
Fortalecimiento de Capacidades	Programa nacional de formación virtual: Diseño e implementación de rutas formativas (webinars, talleres)	1000	$40.073,9560	$40.073.956,00	$0,00	$40.073.956,00
	Subtotal Fortalecimiento de Capacidades	**1000**	**$40.073,9560**	**$40.073.956,00**	**$0,00**	**$40.073.956,00**
Transversal	Comunicaciones y Virtualización	NA	NA	$4.200.000,00	$0,00	$4.200.000,00
	Equipo de trabajo	NA	NA	$305.200.000,00	$213.831.045,00	$519.031.045,00
	Subtotal Transversal	NA	NA	**$309.400.000,00**	**$213.831.045,00**	**$523.231.045,00**
Sub Total Líneas + Transversal		NA	NA	**$1.844.473.956,00**	**$213.831.045,00**	**$2.058.305.001,00**
Otros gastos	Costos Operativos/Costos inherentes al desarrollo del proyecto (8%)*	NA	NA	**$147.557.916,00**	$0,00	$147.557.916,00
	GMF	NA	NA	$7.968.128,00	$0,00	$7.968.128,00
Total		NA	NA	**$2.000.000.000,00**	**$213.831.045,00**	**$2.213.831.045,00**

Por lo tanto, el valor del convenio será por la suma de hasta, **DOS MIL DOSCIENTOS TRECE MILLONES OCHOCIENTOS TREINTA Y UN MIL CUARENTA Y CINCO PESOS ($2.213.831.045,00) MCTE.**

Nota 1: Las metas mínimas de beneficiarios utilizadas para la estimación del presupuesto son conforme a lo señalado y establecido en el anexo técnico, y análisis del sector del proyecto.

Nota 2: El valor comprende todos los impuestos, costos y gastos en los que incurra el ejecutor/cooperante para cumplir con el objeto del convenio y los compromisos derivadas del mismo.

7. CONCLUSIÓN

El estudio exhaustivo del sector de la Industria Creativa Digital en Colombia, desarrollado en el marco del proyecto Crea Digital 2025, demuestra el avance sostenido y el alto potencial del sector como eje del crecimiento económico, social y cultural. La articulación entre el Min Tic y la Corporación CoCrea representa

una estrategia robusta para fortalecer la producción de contenidos digitales y las capacidades técnicas del ecosistema creativo.

En términos generales, CoCrea resulta ideal para la ejecución de este convenio. Esto se debe a que ha demostrado una sólida capacidad para liderar procesos técnicos y administrativos complejos dentro del ecosistema de la economía creativa y cultural, posicionándose como un actor confiable y estratégico en la articulación con entidades del Estado, además de contar con una amplia trayectoria y un conocimiento técnico consolidado.

A pesar de los desafíos estructurales que aún enfrenta el sector como la brecha digital, la informalidad empresarial y la limitada inversión en I+D, el crecimiento sostenido, el impulso de políticas públicas orientadas a la transformación digital y la implementación de procesos como Crea Digital, permiten proyectar un entorno favorable para la innovación, la generación de empleo y la internacionalización de productos culturales.

El compromiso interinstitucional reflejado en la estrategia de asistencia técnica y fortalecimiento de capacidades permitirá continuar promoviendo el talento y la diversidad creativa del país.

(Firmado digitalmente)
ANDRÉS ENRIQUE GALINDO BERNAL
Subdirector de Industria de TI

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

3-Estudio del sector V final Crea Digital 2025

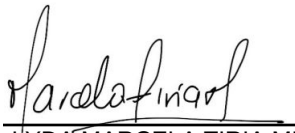
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones
gestionado por: azsign.com.co

Id Acuerdo: 20250516-170358-15cb43-70587878
Estado: Finalizado

Creación: 2025-05-16 17:03:58
Finalización: 2025-05-17 19:14:16

Escanee el código para verificación

Revisión: Lyda Marcela Tiria Medina ? Contratista, Subdirección de Industria de TI

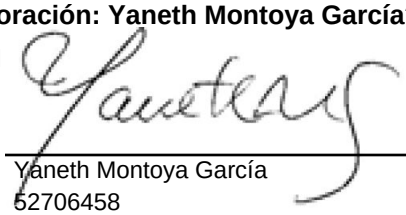


LYDA MARCELA TIRIA MEDINA
1052385544
ltiria@mintic.gov.co
CPS- Abogada
Subdirección de Industria de TI

Revisión: Carlos Felipe Gómez Peláez ? Contratista, Subdirección de Industria de TI

Carlos Felipe Gomez Pelaez
CC94472127
cgomezp@mintic.gov.co

Elaboración: Yaneth Montoya García?? Profesional especializado, Subdirección de Industria de TI



Yaneth Montoya García
52706458
ymontoya@mintic.gov.co
Profesional especializado
MinTIC

Elaboración: Elena Lucía Saltarén Peláez ? Contratista Subdirección de Industria de TI

Elena Lucia Saltaren Pelaez
1122815723
esaltaren@mintic.gov.co

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

3-Estudio del sector V final Crea Digital 2025

Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones
gestionado por: azsign.com.co

Id Acuerdo: 20250516-170358-15cb43-70587878

Estado: Finalizado

Creación: 2025-05-16 17:03:58

Finalización: 2025-05-17 19:14:16

Escanee el código para verificación

Firma: Andres Enrique Galindo Bernal Subdirector de Industria de TI

ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL
79900265
aegalindo@mintic.gov.co
Subdirector de Industria de TI
MinTIC

REPORTE DE TRAZABILIDAD

3-Estudio del sector V final Crea Digital 2025

Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones
gestionado por: azsign.com.co

Id Acuerdo: 20250516-170358-15cb43-70587878
Creación: 2025-05-16 17:03:58
Estado: Finalizado
Finalización: 2025-05-17 19:14:16

Escanee el código para verificación

TRAMITE	PARTICIPANTE	ESTADO	ENVIO, LECTURA Y RESPUESTA
Elaboración	Elena Lucia Saltaren Pelaez esaltaren@mintic.gov.co	Aprobado	Env.: 2025-05-16 17:04:04 Lec.: 2025-05-16 17:08:26 Res.: 2025-05-16 17:09:02 IP Res.: 104.28.92.40
Elaboración	Yaneth Montoya García ymontoya@mintic.gov.co Profesional especializado MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-05-16 17:09:02 Lec.: 2025-05-16 17:13:21 Res.: 2025-05-16 17:13:28 IP Res.: 191.156.185.255
Revisión	Carlos Felipe Gomez Pelaez cgomezp@mintic.gov.co	Aprobado	Env.: 2025-05-16 17:13:28 Lec.: 2025-05-16 17:15:56 Res.: 2025-05-16 17:16:01 IP Res.: 186.154.32.95
Revisión	LYDA MARCELA TIRIA MEDINA ltiria@mintic.gov.co CPS- Abogada Subdirección de Industria de TI	Aprobado	Env.: 2025-05-16 17:16:01 Lec.: 2025-05-16 20:19:57 Res.: 2025-05-16 20:20:01 IP Res.: 186.112.246.157
Firma	ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL aegalindo@mintic.gov.co Subdirector de Industria de TI MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-05-16 20:20:01 Lec.: 2025-05-17 19:14:11 Res.: 2025-05-17 19:14:16 IP Res.: 191.156.249.80