



**Comité Operativo No. 7 Convenio Interadministrativo No. 1409-2025
Fondo Único de Tecnologías de la Información y la Corporación Colombia Crea
Talento**

ACTA No. 7

Fecha: 28 de julio de 2025

Lugar: Sincrónico - Plataforma Microsoft Teams Meeting

ASISTENTES A LA REUNIÓN	
DELEGADOS AL COMITÉ	
NOMBRE	CARGO
Oscar Medina Sánchez	Subdirector Corporativo CoCrea
Paola Vives Baquero	Secretaria Técnica Coordinadora Proyectos de Interés Común (PIC) y Supervisora CoCrea
Andrés Enrique Galindo Bernal	Subdirector de Industria de TI Supervisor MinTIC
Paola Andrea Rivera Ordoñez	Profesional Especializada Delegada Despacho del Viceministerio de Transformación Digital
INVITADOS AL COMITÉ	
Yaneth Montoya García	Profesional Especializado Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Carlos Felipe Gómez Peláez	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Lyda Marcela Tiria Medina	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Santiago Solarte Libreros	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC
María Paz Cardona Navarro	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC



Elena Lucia Saltaren Peláez	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Daniel Arévalo Pérez	Contratista CoCrea
Angie Tatiana Moreno	Contratista Cocrea

ORDEN DEL DÍA:

1. Verificación del quórum
2. Aprobación del orden del día
3. Presentación de avances
4. Presentación y aprobación modificación plan de trabajo
5. Propositiones y varios

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

De conformidad con las facultades otorgadas mediante las cláusulas novena y décima del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, suscrito entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, se convocó al séptimo Comité Operativo del Convenio, el cual se llevó a cabo de manera virtual sincrónica el lunes 28 de julio de 2025, entre las 3:00 p.m. y las 4:00 p.m, a través de la Plataforma Microsoft Teams Meeting.

1. Verificación del quórum

Se estableció el quórum deliberatorio y decisorio, en los términos previstos en la cláusula novena del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, quedando habilitada la sesión para adelantar las deliberaciones y tomar las decisiones correspondientes.

2. Aprobación del orden del día

Los miembros del Comité aprobaron el orden del día.

3. Presentación y Avances

En el marco del Comité, Paola Vives presentó el estado de avance del proyecto Crea Digital 2025, ejecutado en virtud del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, suscrito entre el



Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea.

En primer lugar, en seguimiento al componente financiero y contractual del Convenio, se informó que el presupuesto disponible asciende a \$2.000.000.000, de los cuales se encuentran comprometidos \$309.400.000, equivalentes al 15,5 % del total. A la fecha, CoCrea ha ejecutado recursos por \$41.733.295, que representan el 13 % del presupuesto comprometido. Estos recursos ejecutados serán reintegrados a CoCrea una vez ingresen los recursos del convenio.

En cuanto a la ejecución contractual, se indicó que se han suscrito seis contratos de prestación de servicios profesionales, que corresponden al recurso humano del proyecto, así como una orden de compra destinada a la pauta digital.

Al respecto de este asunto, se destacó que no hay retrasos con respecto al plan de trabajo aprobado.

En relación con la Línea 1 – Asistencia técnica para el desarrollo de contenidos digitales, se informó que se cumplió con la apertura y difusión de la convocatoria a nivel nacional, la cual fue diseñada con criterios técnicos, jurídicos y de diversidad, y ampliamente difundida mediante estrategia multicanal.

El cronograma es el siguiente:

Fecha de apertura	Jueves 26 de junio de 2025
Fecha cierre de postulaciones	Miércoles 23 de julio de 2025 a las 2:00 pm
Publicación listado habilitados, descalificados y documentos por subsanar	Hasta el 30 julio de 2025



Publicación listado habilitados y descalificados	Hasta el 5 de agosto de 2025
Publicación proyectos preseleccionados	Hasta el 25 de agosto de 2025
Publicación proyectos seleccionados	Hasta el 1 de septiembre de 2025
Fecha máxima de ejecución	Lunes 1 de diciembre de 2025

Durante el periodo de ejecución se expidieron dos adendas a los Términos de Referencia de la convocatoria Crea Digital 2025, con el propósito de dar respuesta a inquietudes ciudadanas y garantizar la transparencia y pertinencia del proceso.

La Adenda No. 1, aprobada por el Comité Operativo No. 4 y publicada el 15 de julio de 2025, introdujo aclaraciones sustanciales a los Términos de Referencia. Entre las modificaciones realizadas se incluyó la restricción del uso de recursos para actividades de rodaje en la categoría de series digitales animadas; la definición precisa del criterio de “potencial comercial” en la categoría de contenidos digitales étnicos; el detalle de los entregables requeridos para series web, contenidos multimedia y e-books; y la incorporación del término “arborescencia” al glosario aplicable a las narrativas transmedia, con el fin de unificar criterios interpretativos y técnicos en la evaluación de las propuestas.

Por su parte, la Adenda No. 2, aprobada por el Comité Operativo No. 6 y publicada el 21 de julio de 2025, dispuso la ampliación del plazo de postulación, extendiendo la fecha de cierre hasta el 23 de julio a las 2:00 p.m.

En lo concerniente a la atención de la ciudadanía y a la gestión del proceso de convocatoria, se informó que, a la fecha se han atendido 176 peticiones, quejas y reclamos (PQRs) en tiempo real, garantizando la oportunidad en las respuestas y la claridad en la información suministrada. Este ejercicio se ha desarrollado a través de los canales oficiales habilitados por el programa, con registro sistematizado de cada solicitud y verificación del cumplimiento de los tiempos de respuesta, lo que ha permitido mantener un alto nivel de confianza y transparencia frente a los interesados.



De igual manera, se indicó que se brindó acompañamiento a 60 proyectos que manifestaron su intención de retiro de la convocatoria. Dicho acompañamiento consistió en la orientación respecto de los procedimientos a seguir, la formalización de las solicitudes y la verificación de los motivos de retiro, con el fin de garantizar que las decisiones de los proponentes se tomaran con pleno conocimiento de las implicaciones normativas y procedimentales y se pudieran retirar oportunamente los proyectos.

En seguimiento al sistema de evaluación establecido en el anexo técnico del Convenio, se informó que se llevó a cabo la selección y contratación de los doce (12) jurados responsables de adelantar el proceso de evaluación de las propuestas presentadas a la convocatoria Crea Digital 2025. En la categoría de Series Digitales Animadas, fueron designados los expertos Yuly Marcela Velasco, Wilson Borja y Diego Felipe Ríos Arce; en la categoría de Videojuegos, los jurados seleccionados son Hendrys Tobar, Miguel Benavides y Carlos Reyes; en la categoría de Narrativas Transmedia, se designaron a Norberto Díaz, Edith Sierra Montañó y Carlos Andrés Mosquera; y en la categoría dirigida a Grupos Étnicos, fueron seleccionados Eduvilia Uriana, Rodolfo Palomino y Sandra Rozo.

En complemento de lo anterior, se informó que, en el marco del sistema de evaluación, se está desarrollando actualmente la verificación de requisitos, desarrollada entre los días 23 y 29 de julio, con el fin de constatar el cumplimiento de las condiciones establecidas en los Términos de Referencia. Acto seguido, se dará inicio a la evaluación por parte de los jurados expertos, que se estructura en dos fases: la primera, de preselección de proyectos, consistente en la revisión detallada de la documentación presentada y en la valoración de la coherencia técnica, creativa y estratégica de cada propuesta; y la segunda, de presentación de los pitch, espacio en el que los proponentes exponen directamente ante los jurados los aspectos centrales de sus iniciativas, permitiendo una valoración integral.

Asimismo, se indicó que, como parte del sistema de evaluación diseñado, teniendo en cuenta que la plataforma oficial del programa no cuenta con el módulo habilitado para soportar la fase de evaluación, se desarrolló una herramienta de evaluación alternativa con el fin de garantizar un proceso riguroso, transparente y ajustado a lo definido en los Términos de Referencia. La solución implementada consiste en una tabla automatizada que replica de manera fiel los criterios, subcriterios y ponderaciones establecidos para cada una de las categorías de la convocatoria. La herramienta fue diseñada para cada una de las 4 categorías y será utilizada por los doce jurados expertos. La idea de estar parametrizada es para minimizar el riesgo de error humano, ya que no se pueden ingresar datos manuales sino únicamente seleccionar las opciones desplegadas en cada ítem.

Con respecto a la etapa de verificación, en la que nos encontramos actualmente, se precisó que se recibieron un total de 309 proyectos, distribuidos en las cuatro categorías de la convocatoria. El proceso de recepción de postulaciones concluyó satisfactoriamente,

registrando proyectos en las cuatro categorías estratégicas: 73 postulaciones en la categoría series digitales animadas, 77 en videojuegos, 112 en narrativas transmedia y 47 en proyectos de grupos étnicos. Actualmente se desarrolla la fase de verificación de requisitos formales y técnicos, y a la fecha se han revisado un total de 103 postulaciones, con el siguiente resultado preliminar:

Proyectos postulados	309
Proyectos revisados	103
Proyectos habilitados	43/103
Proyectos descalificados	28/103
Proyectos por subsanar	32/103

La participación se registró en 28 departamentos, con un dato significativo: el 66 % de las propuestas se originaron en territorios distintos a Bogotá, lo que evidencia un alcance territorial amplio, aunque con notoria concentración en los principales polos urbanos y económicos del país.

En efecto, Bogotá (106 proyectos) y Antioquia (42) reúnen la mayor parte de los participantes, seguidos por Valle del Cauca (22), Atlántico (18) y Cundinamarca (17), confirmando la centralización de la oferta en las principales capitales. Sin embargo, se registró una participación intermedia en departamentos estratégicos como Nariño (11), Santander (10), Meta (8), Cauca (8), Risaralda (8) y Quindío (8), lo que demuestra un interés creciente por el ecosistema digital en regiones que, si bien no son grandes centros urbanos, comienzan a consolidar masa crítica de creadores.

La cobertura alcanzada refleja que la mayoría de los departamentos del país tuvo representación, lo cual constituye un avance significativo en términos de alcance nacional. No obstante, persisten brechas marcadas en territorios amazónicos, caribeños y de frontera, donde la participación fue menor a tres postulaciones; entre ellos se encuentran

Amazonas, La Guajira, Boyacá, Caquetá, Casanare, San Andrés, Magdalena, Putumayo, Cesar, Sucre, Bolívar y Córdoba. Esta situación evidencia la necesidad de reforzar las estrategias de difusión y acompañamiento en dichos territorios, a fin de garantizar una cobertura más equilibrada.

Cabe destacar la inclusión de zonas étnicas y rurales, pues, aunque la mayoría de los participantes provienen de contextos urbanos, se recibieron propuestas desde departamentos como Cauca, Nariño, Chocó, La Guajira, Putumayo y Amazonas, que cuentan con alta presencia de comunidades indígenas y afrodescendientes.



A continuación, Andrés Enrique Galindo expresó su felicitación en relación con la Línea 1 – Asistencia Técnica, por el logro alcanzado en cuanto al número de proyectos recibidos, resaltando la magnitud de la convocatoria y el cumplimiento de la expectativa a nivel nacional. Señaló la importancia de identificar mecanismos de apoyo complementario para las personas cuyos proyectos no resulten seleccionados, con el fin de que también puedan beneficiarse del programa a través de rutas de fortalecimiento a sus capacidades.

De igual manera, enfatizó en la relevancia de que la ciudadanía conozca cómo se desarrollará el ejercicio de acompañamiento a los dieciocho contenidos que serán seleccionados, de modo que se visibilice la experiencia y se evidencie cómo el programa puede facilitar y promover el desarrollo de contenidos digitales de calidad. Destacó que dicha socialización no solo permitirá generar confianza en la gestión del programa, sino



también motivar a nuevos creadores a participar en futuras convocatorias y procesos de fortalecimiento.

En relación con la Línea 2 – Fortalecimiento de Capacidades, Paola Vives presentó el ejercicio de caracterización de necesidades diseñado como punto de partida para la estructuración de la oferta de fortalecimiento del programa. Este ejercicio, aunque breve, se desarrolló de manera rigurosa e incluyó dos fuentes complementarias de información: los datos recolectados en la etapa de inscripción de la convocatoria y la aplicación de una encuesta complementaria entre el 10 y el 16 de julio de 2025, que contó con la participación de 279 personas provenientes de diversas regiones del país.

El análisis de la información evidenció una marcada predominancia de participantes adultos con trayectorias consolidadas en el sector creativo digital. El 33 % se ubicó en el rango etario de 36 a 45 años y el 29 % entre 46 y 60 años, de manera que el 62 % de la muestra se concentra entre los 36 y 60 años, lo cual sugiere la participación de perfiles experimentados y con recorrido profesional. Por su parte, los jóvenes entre 18 y 35 años representaron el 31 %, configurando un ecosistema mixto en el que conviven talentos emergentes con profesionales de mayor trayectoria.

Territorialmente, la encuesta reflejó un alcance significativo: se registró participación en 28 de los 32 departamentos del país, con mayor concentración en Cundinamarca (incluyendo Bogotá) con 109 respuestas, seguido de Antioquia (29), Valle del Cauca (21), Atlántico (13) y Santander (10). Aunque la centralización en Bogotá, Medellín y Cali fue evidente, estas tres ciudades representaron el 81 % del total. También se registró participación media y baja en departamentos como Nariño, Meta, Cauca, Risaralda y Quindío, lo que refleja el interés creciente del ecosistema digital en regiones fuera de los principales polos urbanos.

En cuanto al criterio diferencial, el 80 % de los encuestados no se identificaron con un grupo étnico, en tanto el 14 % se reconoció como afrocolombiano, raizal o palenquero, evidenciando una apropiación positiva del programa por parte de estas comunidades. Sin embargo, la participación de pueblos indígenas fue del 6 % y la del pueblo ROM con una respuesta, lo que confirma la necesidad de seguir fortaleciendo las estrategias de inclusión y mediación cultural.

El diagnóstico permitió identificar desafíos estructurales para la sostenibilidad del sector. La principal brecha corresponde al escaso dominio de modelos de negocio y estrategias de monetización, lo cual impide que muchos proyectos de calidad técnica y narrativa logren traducirse en iniciativas rentables y sostenibles. En segundo lugar, se identificó la necesidad de fortalecer la oferta de fortalecimiento técnico especializada en herramientas, plataformas y procesos digitales. También se registraron limitaciones en la proyección internacional, el acceso a tecnologías y licencias y el desarrollo de habilidades blandas, liderazgo, trabajo en equipo, comunicación efectiva y gestión del tiempo, todas ellas esenciales para la



maduración de los proyectos. De manera incipiente, se señaló la importancia de incentivar producciones con enfoque diferencial.

La caracterización por sectores creativos confirmó la relevancia estratégica del sector transmedia, con 126 personas identificadas en esta área, seguido por la producción sonora digital (76), la animación (66) y el diseño gráfico e ilustración (65), evidenciando una base sólida de talento técnico y artístico. Por el contrario, los sectores de videojuegos (25) y realidad virtual/aumentada (19) mostraron una menor representación.

En cuanto a las áreas de interés para el fortalecimiento profesional, los participantes priorizaron la producción y gestión de proyectos (177 menciones) y la inteligencia artificial (173), evidenciando la disposición del sector a integrar tecnologías emergentes en sus procesos creativos y estratégicos. También destacaron la comercialización y distribución (163) y las narrativas transmedia (136), reflejando la intención de diversificar audiencias y canales de circulación. La propiedad intelectual y los derechos de autor (102) ocuparon un lugar secundario. Por su parte, el modelado y la animación digital (65) mantuvieron un interés relevante, mientras que la programación y motores de desarrollo (49) resultaron menos demandados.

El análisis de los roles dentro del ecosistema creativo digital evidenció la predominancia de perfiles estratégicos y de gestión: 169 participantes se identificaron como productores(as) o directores(as) de proyectos, lo cual coincide con el interés en áreas como comercialización, propiedad intelectual e inteligencia artificial. Les siguieron 49 gestores(as) de contenidos o de marketing digital. En contraste, se observó menor representación de roles más técnicos o creativos, como artistas digitales (15), desarrolladores(as) de software o videojuegos (13) y diseñadores(as) gráficos (8).

Finalmente, el análisis de las temáticas priorizadas mediante la plataforma de la convocatoria reafirmó que la circulación y monetización de contenidos constituye la principal preocupación del sector, con 41 menciones. Se destacó además el interés creciente por el uso de inteligencia artificial en procesos creativos y productivos (21 menciones). En contraste, la propiedad intelectual y derechos de autor (7 menciones) y la escritura de guiones (4 menciones) registraron menor interés.

En conclusión, el diagnóstico muestra que la sostenibilidad económica y la innovación tecnológica emergen como ejes centrales del fortalecimiento, mientras que los componentes legales y narrativos, aunque menos demandados, siguen siendo estratégicos para la calidad y la proyección de los contenidos digitales.

En desarrollo del orden del día, Paola Vives presentó las actividades propuestas en el marco de la Línea 2, para el plan de fortalecimiento. Se presentó la propuesta de



colaboración con la Cumbre del Jaguar – Inteligencia Artificial Generativa y Cultura, la cual se proyecta como un escenario de encuentro para representantes de las industrias culturales y creativas en torno a la inteligencia artificial aplicada a los procesos de creación digital.

Se informó que el impacto probable de esta alianza tendrá un alcance estimado de 600 personas a través de canales digitales, con certificación de los participantes conforme a su inscripción durante el evento. Se contempla que el streaming de la Cumbre se realice el 19 de agosto, mientras que el 20 de agosto se llevarán a cabo dos webinars magistrales: el primero a cargo del artista conceptual español Solimán López, quien dictará una clase sobre creación de personajes para videojuegos, otorgando certificaciones con su firma como Director de Innovación de la ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) de Valencia, España; y el segundo a cargo de la ingeniera colombiana María Teresa Llano, profesora de Inteligencia Artificial para la Creatividad en la Universidad de Monash, Melbourne, quien ofrecerá una charla sobre creatividad e IA aplicada a procesos colaborativos entre usuarios y dispositivos en distintos escenarios y plataformas.

Respecto a la gestión de comunicaciones, Paola Vives precisó que, tras revisión con la Oficina de Comunicaciones, se decidió realizar la alianza con la Cumbre del Jaguar únicamente para el streaming del día 19 de agosto, mientras que para los webinars del día 20 se priorizará el manejo de la identidad gráfica de Crea Digital, destacando la participación de los dos expertos invitados desde la Cumbre del Jaguar. Esta estrategia busca visibilizar institucionalmente el programa y, a su vez, consolidar el posicionamiento de Crea Digital como referente nacional en el fortalecimiento de capacidades vinculadas a la innovación tecnológica y la inteligencia artificial en el campo creativo. Se espera poder compartir la aplicación del logo de Crea Digital en las piezas de divulgación de la Cumbre, para aprobación de MinTIC.

Paola Vives presentó igualmente la propuesta para el segundo evento denominado “Convergencias: webinars con sentido digital”, programado tentativamente para el 25 de septiembre de 2025, en alianza con el Servicio Audiovisual de la Embajada de Francia.

Se explicó que el concepto de convergencia hace referencia a la integración dinámica entre videojuegos, animación y narrativas transmedia, entendida como la articulación creativa y tecnológica de estos lenguajes con el propósito de construir experiencias narrativas más ricas, inmersivas y complejas. Se prevé un ciclo de webinars, a manera de espacio de encuentro entre expertos de las industrias creativas digitales de Francia y Colombia, quienes compartirán claves y experiencias para atraer a públicos diversos desde un enfoque inclusivo y territorial. La programación preliminar contempla tres espacios principales:



En primer lugar, un panel sobre videojuegos con acento regional, dirigido a creadores y desarrolladores independientes, que contará con la participación principal de Capital Games, clúster de innovación regional de París especializado en la industria de videojuegos. En segundo lugar, el conversatorio “El relato expandido inicia con la voz humana”, a cargo de Binge Audio, medio francés comprometido con experiencias sonoras que promueven la diversidad de los territorios culturales. En este espacio se abordarán temas como incentivos disponibles para el sector, estrategias para estructurar un primer proyecto exitoso, la importancia de consolidar redes de centros educativos y la formación de nuevos talentos en el desarrollo de videojuegos en las regiones. Asimismo, se destacará el potencial del podcast como formato narrativo y herramienta de circulación, subrayando la relevancia de construir redes de creadores y relatos expandidos desde una perspectiva colaborativa y territorial.

El tercer espacio será el diálogo titulado “¿Animarse a animar con IA?”, con la participación de Nicolas Dufresne, director, educador y creador independiente de animación, quien compartirá su experiencia sobre el uso y la apropiación de la inteligencia artificial en distintas etapas del proceso de producción. Este panel analizará tanto el impacto de la IA en la industria como su potencial para fomentar la aparición de nuevos talentos.

De manera complementaria, se contará con la intervención de invitados nacionales para propiciar el intercambio de experiencias y enriquecer el diálogo con los expertos franceses. Entre ellos se encuentran la comunidad “Peces fuera del agua”, enfocada en proyectos transmedia, podcast y colectivos digitales; y la asociación IGDA Colombia, agremiación sin ánimo de lucro que promueve un ecosistema favorable para el desarrollo de la industria de videojuegos en el país, articulando comunidades, academia, empresas y gobierno.

Finalmente, se presentó la alianza con Colombia 4.0, programa emblemático del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, orientado a la promoción del talento digital y a la circulación de conocimientos en el ámbito de la innovación tecnológica y creativa. Paola Vives informó que se llevó a cabo una reunión con la responsable del programa, Marcia Lara, en la cual se exploraron las posibilidades de articulación. En el marco de dicha conversación, se planteó la realización de un streaming, con la participación de un experto internacional de alto reconocimiento sectorial. El objetivo de esta iniciativa es potenciar el alcance de la estrategia Colombia 4.0 en la región Caribe, y en otras regiones estratégicas, mediante una conferencia virtual que contribuya de manera significativa al fortalecimiento de competencias técnicas, creativas y estratégicas en creación digital. Durante la reunión, Marcia Lara manifestó la conveniencia de ampliar el alcance de la colaboración, proponiendo no solo la transmisión en streaming de uno de los eventos de la agenda de Colombia 4.0, sino incluso la posibilidad de estructurar un ciclo de actividades, en el marco de los eventos que el programa realizará en Barranquilla, Medellín y Cali durante el mes de octubre. De igual manera, precisó el interés en que la agenda conjunta



priorice temáticas relacionadas con narrativas transmedia y con producción y gestión de proyectos audiovisuales, considerando que son áreas de alta demanda y pertinencia dentro del ecosistema creativo digital.

Por su parte, Andrés Galindo solicitó dar relevancia a la alianza con Colombia 4.0, argumentando que se trata de un evento propio del sector, de alto reconocimiento y pertinencia, cuyo impacto puede resultar determinante para la consolidación del ecosistema creativo digital en el país.

A continuación, Paola Vives presentó el estado de avance de las Comunicaciones del programa. Se informó al Comité que se dio continuidad a la implementación del Plan de Comunicaciones de Crea Digital 2025, con el desarrollo sostenido de estrategias tanto externas como internas. Dichas acciones han permitido posicionar la convocatoria, mantener la atención activa de públicos clave y ampliar el impacto de las labores de difusión, consolidando el trabajo iniciado desde el mes de junio.

Entre las acciones ejecutadas se destacan la publicación de cinco boletines de prensa, la realización de nueve envíos de correos masivos a través de la plataforma CoCrea, la generación de más de 60 copys para parrillas de redes sociales y el diseño de más de 60 piezas gráficas, incluyendo materiales para encuesta, refuerzo, webinars, socializaciones, pauta, ampliación y resultados. Asimismo, se elaboró una infografía sobre las generalidades de Crea Digital y un video-loop con imágenes de proyectos para el Bogotá Audiovisual Market (BAM).

Se presentó también el balance de los eventos de socialización realizados. El lanzamiento del programa, efectuado el 3 de julio, alcanzó más de 1.500 reproducciones en Facebook, 420 vistas en YouTube, 359 conectados en directo en esta misma plataforma y la atención de 149 preguntas del público. Posteriormente, se llevó a cabo la socialización de la categoría Grupos Étnicos, el 8 de julio, con más de 346 reproducciones en Facebook, 51 conectados en YouTube y 44 vistas adicionales en esta plataforma. El 9 de julio se realizó la socialización dirigida a universidades y programas académicos, con 288 reproducciones en Facebook, 26 vistas en YouTube y 40 conectados en vivo. Por su parte, la socialización sobre la Industria Creativa Digital, realizada el 10 de julio, registró 526 visualizaciones en Facebook, 93 vistas en YouTube y 84 conectados en directo. Finalmente, el 18 de julio se efectuó la socialización en el marco del Bogotá Audiovisual Market, con la participación de 40 asistentes presenciales, 25 atenciones personalizadas a representantes de la industria creativa digital y la difusión de un reel en redes sociales.

El análisis de estos eventos evidenció un impacto positivo en las transmisiones, tanto en Facebook como en YouTube, confirmando la capacidad de convocatoria y posicionamiento de la estrategia digital. Se resaltó la conectividad en tiempo real, que permitió mantener audiencias simultáneamente conectadas, así como una curva de interés sostenida, con



picos durante los anuncios clave, validando la efectividad del guion y la estructura narrativa. Igualmente, se destacó la sinergia entre plataformas (YouTube, Facebook y medios aliados), que potenció el alcance orgánico, y se validó la pertinencia de las transmisiones en vivo como herramienta estratégica para la socialización masiva.

En cuanto al despliegue en redes sociales durante el mes de julio, se reportaron 22 publicaciones en Facebook, 4 en YouTube, 7 en Instagram, 3 en LinkedIn y 7 en X desde la cuenta de CoCrea; 10 en Facebook, 12 en Instagram y 3 en X desde MinCultura; y 15 en Facebook, 11 en Instagram, 11 en X y 11 en LinkedIn desde MinTIC. Este volumen refleja un esfuerzo articulado y constante por mantener informada a la ciudadanía, reforzar el mensaje del programa y promover la participación activa de públicos clave. Se resaltó que el predominio de Facebook responde a la intención de lograr mayor penetración territorial y cercanía con comunidades creativas, mientras que Instagram y X permiten diversificar las conversaciones y audiencias. Asimismo, se señaló que la participación del Ministro TIC en sus redes fue fundamental para fortalecer la apuesta estratégica del programa en la economía creativa y digital del país.

Con respecto a la pauta digital, se informó que las campañas desplegadas alcanzaron un rendimiento sobresaliente, con más de 125.000 impresiones y un alcance de 107.000 personas únicas, lo que refleja un equilibrio adecuado entre cobertura y frecuencia, con un promedio de 1,07 impresiones por usuario. La Campaña 1 alcanzó 39.686 personas con 44.877 impresiones; la Campaña 2, considerada la más potente, alcanzó 53.561 personas con 64.738 impresiones, representando más del 50 % del total; y la Campaña 3 registró 14.370 personas alcanzadas y 15.634 impresiones.

Finalmente, se destacó que este despliegue integral en redes sociales, transmisiones en vivo, piezas gráficas y pauta digital fortalece el posicionamiento de Crea Digital 2025 como un programa de alto impacto, cercano, inclusivo y conectado con las realidades del ecosistema creativo nacional, validando el rol estratégico de las comunicaciones como soporte esencial para la ejecución del convenio.

Enlace a presentación: [!\[\]\(0678d1887db22e3f6b52fe38cd7e7b5b_img.jpg\) Comité No. 7.pptx](#)

Los miembros del Comité acusaron recibo de la información presentada, dejando constancia del seguimiento que debe realizar el Comité Operativo al Convenio Interadministrativo No. 1409-2025.

4. Presentación y aprobación modificación plan de trabajo

De acuerdo con lo establecido en la Adenda No. 2, se procedió a someter a consideración del Comité, la modificación del cronograma en el plan de trabajo, precisando que las casillas señaladas en azul dentro del mismo corresponden a las fechas ajustadas. Se dejó



constancia de que estos cambios no generan implicaciones en el plan financiero ni afectan el ámbito jurídico del convenio, manteniéndose inalterada la programación presupuestal y la seguridad normativa de la ejecución.

Durante el desarrollo de este punto, Yaneth Montoya propuso que la actividad de diseño del programa de asistencia técnica, prevista para realizarse con los proyectos o empresas que resulten seleccionados, se extienda por una semana adicional en su presentación. El fundamento de esta propuesta radica en la necesidad de evitar retrocesos en la entrega y presentación de las empresas beneficiarias, asegurando con ello un desarrollo más eficiente y ordenado de esta fase.

Por su parte, Andrés Enrique Galindo solicitó a Marcela Tiria su concepto respecto de las posibles implicaciones jurídicas derivadas de la modificación del cronograma, quien manifestó que, tras la revisión correspondiente, no se identifican implicaciones jurídicas asociadas a dicho ajuste, por lo cual el Comité pudo proceder con la aprobación de la modificación en los términos presentados.

Se acogió la observación presentada por Yaneth Montoya y en consecuencia el Comité Operativo aprobó la modificación al plan de trabajo con el ajuste solicitado.

Enlace a plan de trabajo:  [Plan de trabajo 25 07 2025.xlsx](#)

5. Propositiones y varios

No se presentaron proposiciones y varios.

COMPROMISOS DEL COMITÉ OPERATIVO

No.	Compromiso	Responsable	Plazo
1.	Revisar qué otro valor agregado se le puede aportar a los actores en región	MinTIC- CoCrea	No se definió

Anexos

- Presentación Comité No. 7
- Plan de trabajo modificado



Convenio No.1409-2025

Comité No.7

Lunes 28 de julio de 2025



ORDEN

DEL DÍA

1. Verificación del quórum
2. Aprobación del orden del día
3. Presentación de avances
4. Presentación y aprobación modificación del plan de trabajo
5. Propositiones y varios





1. PRESENTACIÓN *DE AVANCES*



SEGUIMIENTO A LA EJECUCIÓN



Ejecución presupuestal

<i>Presupuesto disponible</i>	<i>Presupuesto comprometido</i>	<i>Presupuesto CoCrea ejecutado</i>
\$2.000.000.000	\$309.400.000	\$41.733.295
100%	15.5%	13%

Ejecución contractual

- 6 contratos de prestación de servicios
- 1 Órden de compra



LÍNEA 1. ASISTENCIA TÉCNICA

para el desarrollo de contenidos digitales



CONVOCATORIA *CREA DIGITAL*



Cronograma final

Fecha de apertura	Jueves 26 de junio de 2025
Fecha cierre de postulaciones	Miércoles 23 de julio de 2025 a las 2:00 pm
Publicación listado habilitados, descalificados y documentos por subsanar	Hasta el 30 julio de 2025
Publicación listado habilitados y descalificados	Hasta el 5 de agosto de 2025
Publicación proyectos preseleccionados	Hasta el 25 de agosto de 2025
Publicación proyectos seleccionados	Hasta el 1 de septiembre de 2025
Fecha máxima de ejecución	Lunes 1 de diciembre de 2025

Adenda 1:

- Aprobada por el Comité Operativo No.4 y publicada el 15 de julio de 2025
- Introdujo aclaraciones importantes a los Términos de Referencia, derivadas de inquietudes ciudadanas:

- Restricción del uso de recursos para actividades de rodaje en la categoría de series digitales animadas.
- Definición del criterio de “potencial comercial” en la categoría de contenidos digitales étnicos.
- Detalle de los entregables requeridos para series web, contenidos multimedia y e-books
- Incorporación del término “arborescencia” al glosario para las narrativas transmedia.

Adendas a los *Términos de referencia*



Adenda 2:

- Aprobada por el Comité Operativo No.6 y publicada el 21 de julio de 2025
- Ampliación del plazo de postulación extendiendo la fecha de cierre hasta el 23 de julio a las 2:00 p.m.



CONVOCATORIA *CREA DIGITAL*



Acompañamiento técnico y jurídico

Peticiones, quejas y reclamos atendidas en tiempo real	176
Acompañamiento a retiro de proyectos	60

CONVOCATORIA *CREA DIGITAL* - Sistema de evaluación

1. Selección y contratación de 12 jurados

- **Series Digitales Animadas**
 - Yuly Marcela Velasco
 - Wilson Borja
 - Diego Felipe Ríos Arce
- **Videojuegos**
 - Hendrys Tobar
 - Miguel Benavides
 - Carlos Reyes
- **Narrativas Transmedia**
 - Norberto Díaz
 - Edith Sierra Montaña
 - Carlos Andrés Mosquera
- **Grupos Étnicos**
 - Eduvilia Uria
 - Rodolfo Palomino
 - Sandra Rozo

2. Verificación de requisitos

- Del 23 al 29 de julio
- Revisión del cumplimiento de los requisitos establecidos en los TDR.

3. Evaluación por jurados expertos

- Proceso de preselección del proyecto
- Pitch

2. Metodología de *evualuación*

- **Categoría 1: Desarrollo de series animadas**

CATEGORÍA 1: DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS - EVALUACIÓN TÉCNICA		
CRITERIO		PUNTAJE
1	Coherencia: evalúa la coherencia entre el proyecto, la ficha técnica, el tratamiento audiovisual y la técnica de animación, así como la pertinencia de la serie para las audiencias y las plataformas previstas en el proyecto.	30
2	Innovación: evalúa el grado de innovación del proyecto en relación con el uso creativo de la tecnología.	25
3	Viabilidad: evalúa la viabilidad en relación con el estado actual de desarrollo, la ficha técnica, el tratamiento audiovisual, el cronograma y el presupuesto presentado	25
4	Potencial comercial: evalúa el potencial del proyecto para monetizarse y su proyección comercial a corto y mediano plazo.	20
TOTAL		100
CATEGORÍA 1: DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS - PITCH		
CRITERIO		PUNTAJE
1	Puntaje obtenido en el proceso de preselección	30
2	Coherencia del pitch con relación al proyecto: Evalúa el conocimiento y dominio del proyecto demostrado durante el pitch, así como la coherencia de lo expuesto con lo escrito en la ficha técnica, el presupuesto, el cronograma y los documentos y requisitos específicos presentados.	25
3	Claridad comunicativa: Evalúa si la sustentación oral del proyecto fue realizada de manera clara y precisa.	25
4	Estructura de la sustentación. Evalúa si la sustentación del proyecto sigue una estructura lógica y organizada con el uso de herramientas que permiten exponer los aspectos relevantes del proyecto en el tiempo establecido.	20
TOTAL		100

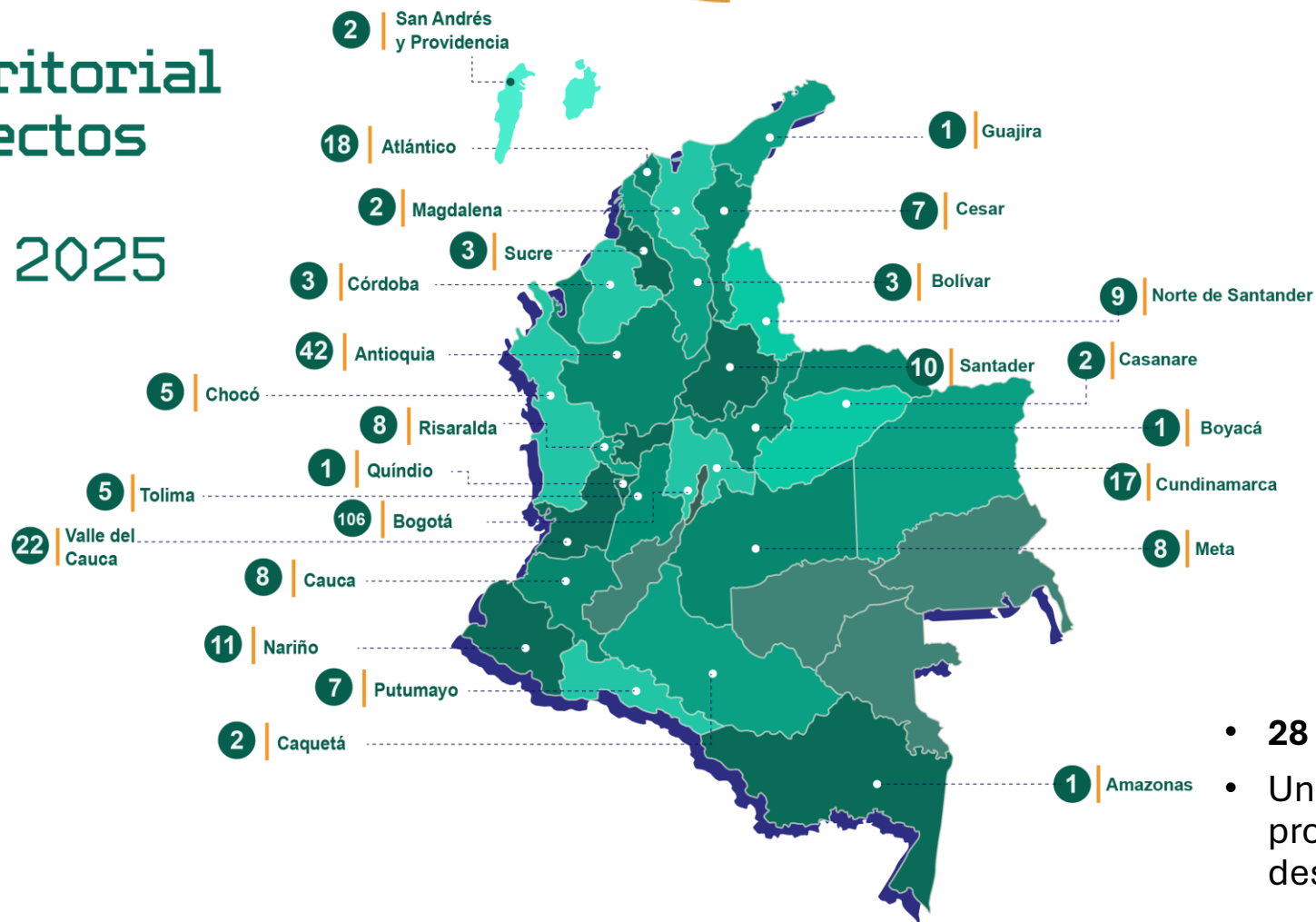
Estado de avance

etapa de verificación

Categorías	Número de proyectos
Series digitales animadas	73
Videojuegos	77
Narrativas Transmedia	112
Contenidos creados por grupos étnicos	47

Proyectos postulados	309
Proyectos revisados	103
Proyectos habilitados	43/103
Proyectos descalificados	28/103
Proyectos por subsanar	32/103

Impacto territorial de los proyectos postulados. Crea Digital 2025



Total inscritos
309

- **28** departamentos
- Un total de **66%** proyectos que llegaron desde fuera de Bogotá.



LÍNEA 2. FORTALECIMIENTO *DE CAPACIDADES*



CARACTERIZACIÓN DE NECESIDADES - *DIAGNÓSTICO*

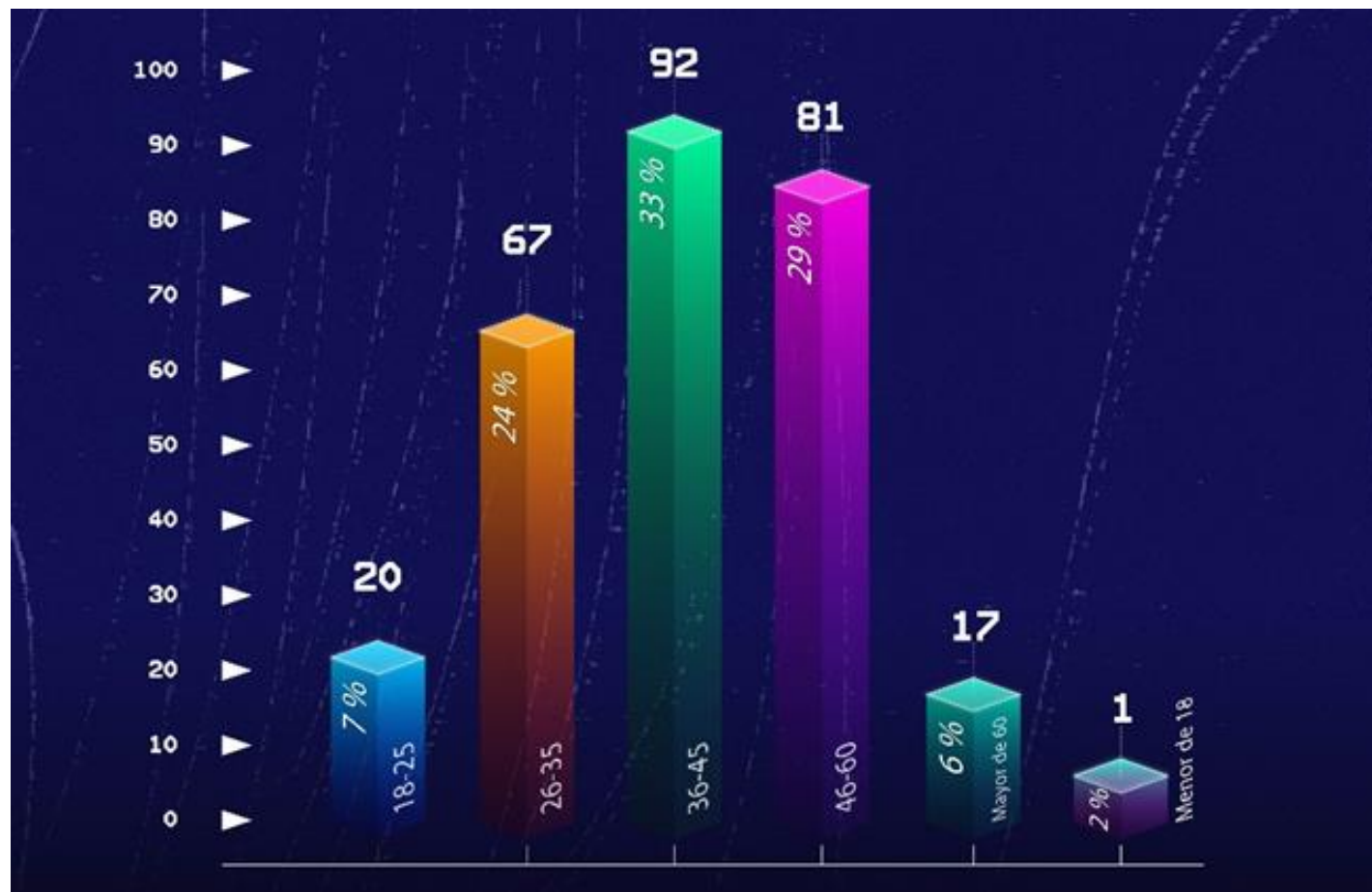
ENCUESTA PLATAFORMA

- ✓ Las respuestas diligenciadas por los participantes al momento de su inscripción en la convocatoria.
- ✓ Población objetivo: Personas jurídicas con o sin ánimo de lucro de carácter privado, público o mixto, que cumplan con los criterios de MiPymes establecidos en el artículo 2 de la Ley 905 de 2004, estén registradas con domicilio principal en Colombia, y cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software o la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación.

ENCUESTA COMPLEMENTARIA

- ✓ Población objetivo: Personas vinculadas o con interés en vincularse a la industria creativa digital en Colombia.
- ✓ Soporte de la recolección de información: A través de formulario web.
- ✓ Año de referencia de la encuesta: 2025
- ✓ Fecha de recolección de la muestra: 10 al 16 de julio
- ✓ Objetivo: Recoger información para caracterizar a los participantes del programa, identificar brechas formativas, intereses temáticos y condiciones de acceso, con el fin de diseñar rutas formativas pertinentes y diferenciadas.

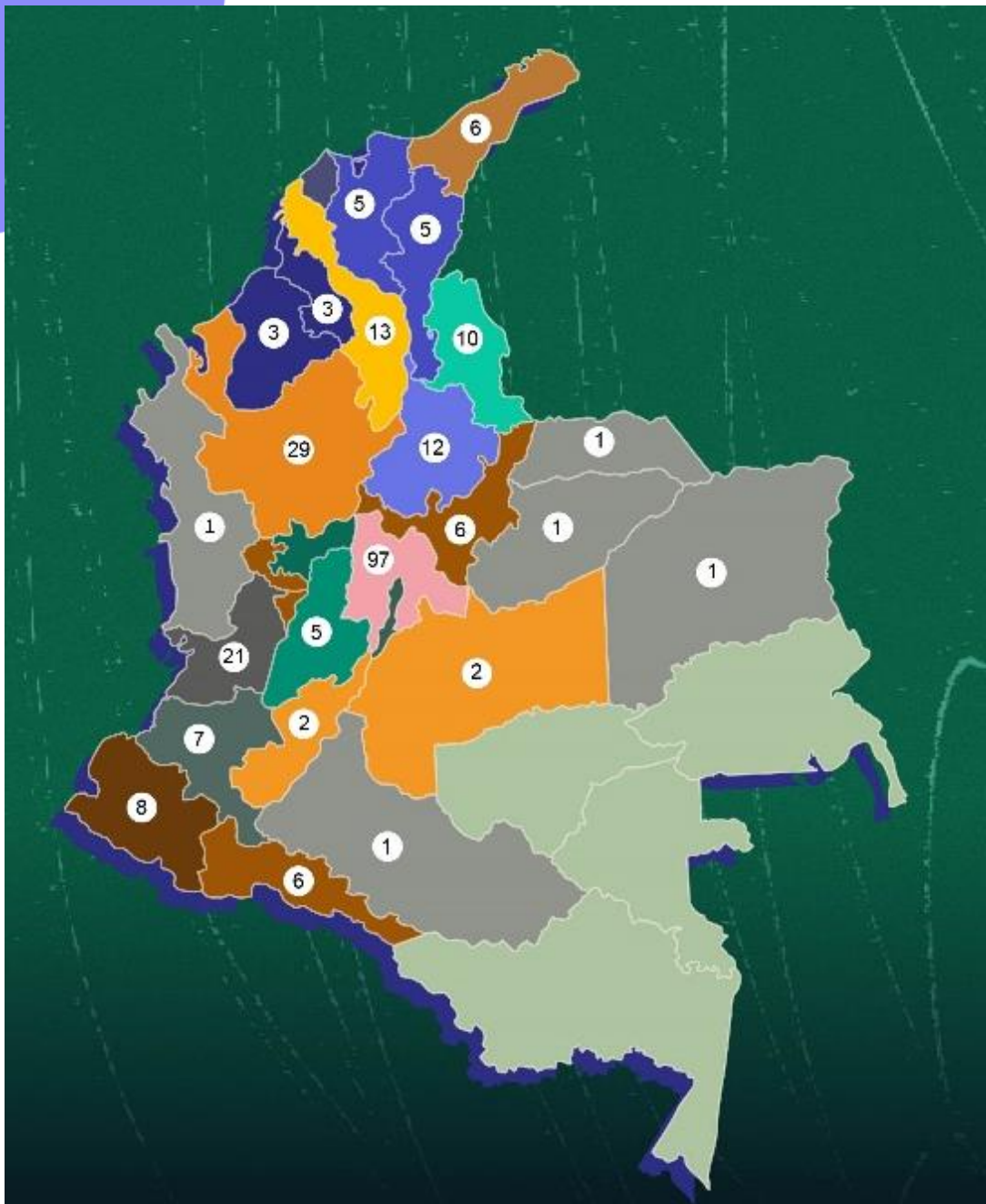
ANÁLISIS DE RESULTADOS



Rango de Edades

- 36-45 años 33%
- 46- 60 años 29%
- 18-35 años 31%
- Mayores de 60 años 6%
- Menores de 18 años 1%

DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA



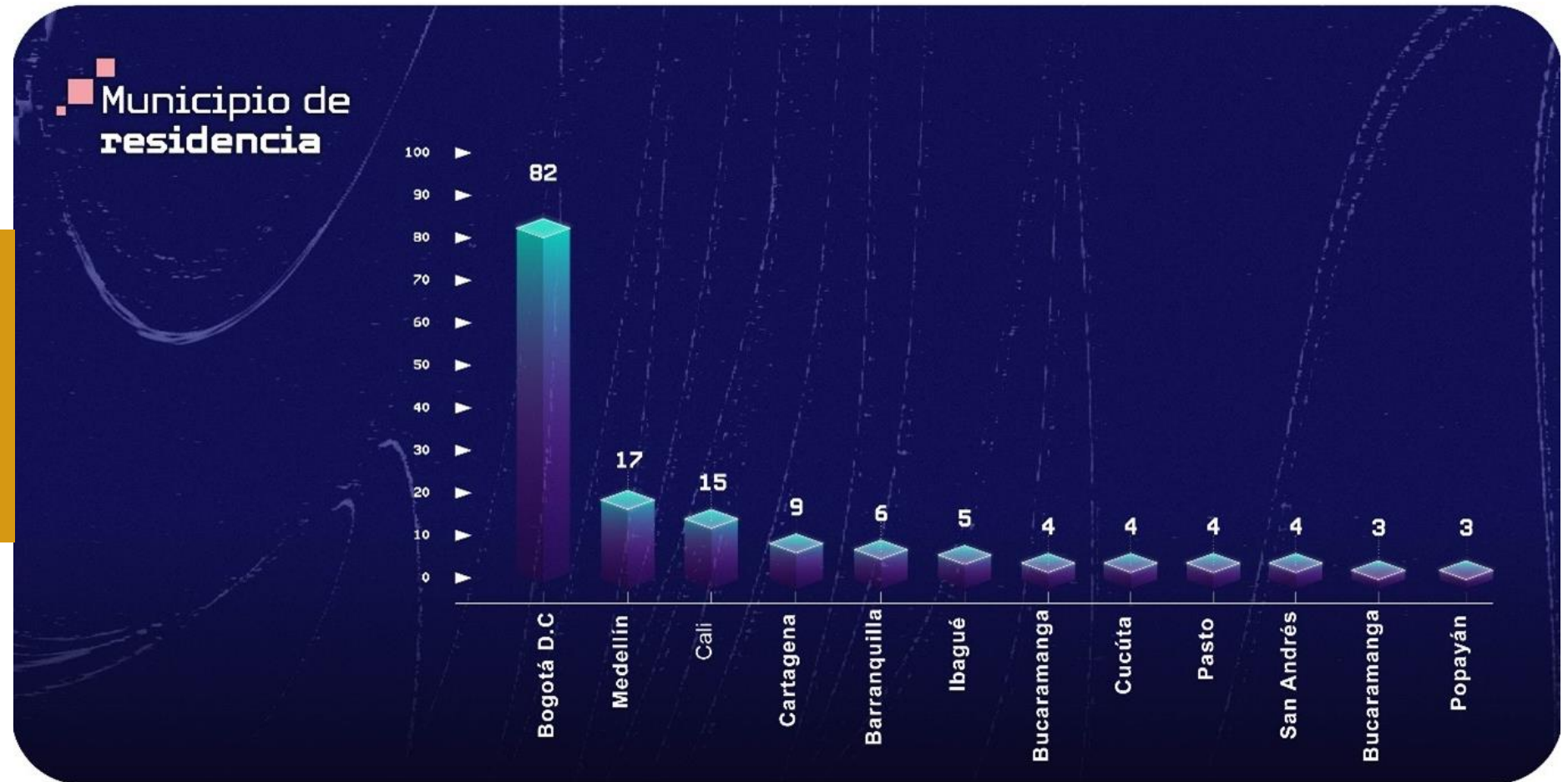
28 de 32

Departamentos representados así:

- Cundinamarca: **109**
- Antioquia: **29**
- Valle del Cauca: **21**
- Atlántico: **13**
- Santander: **10**

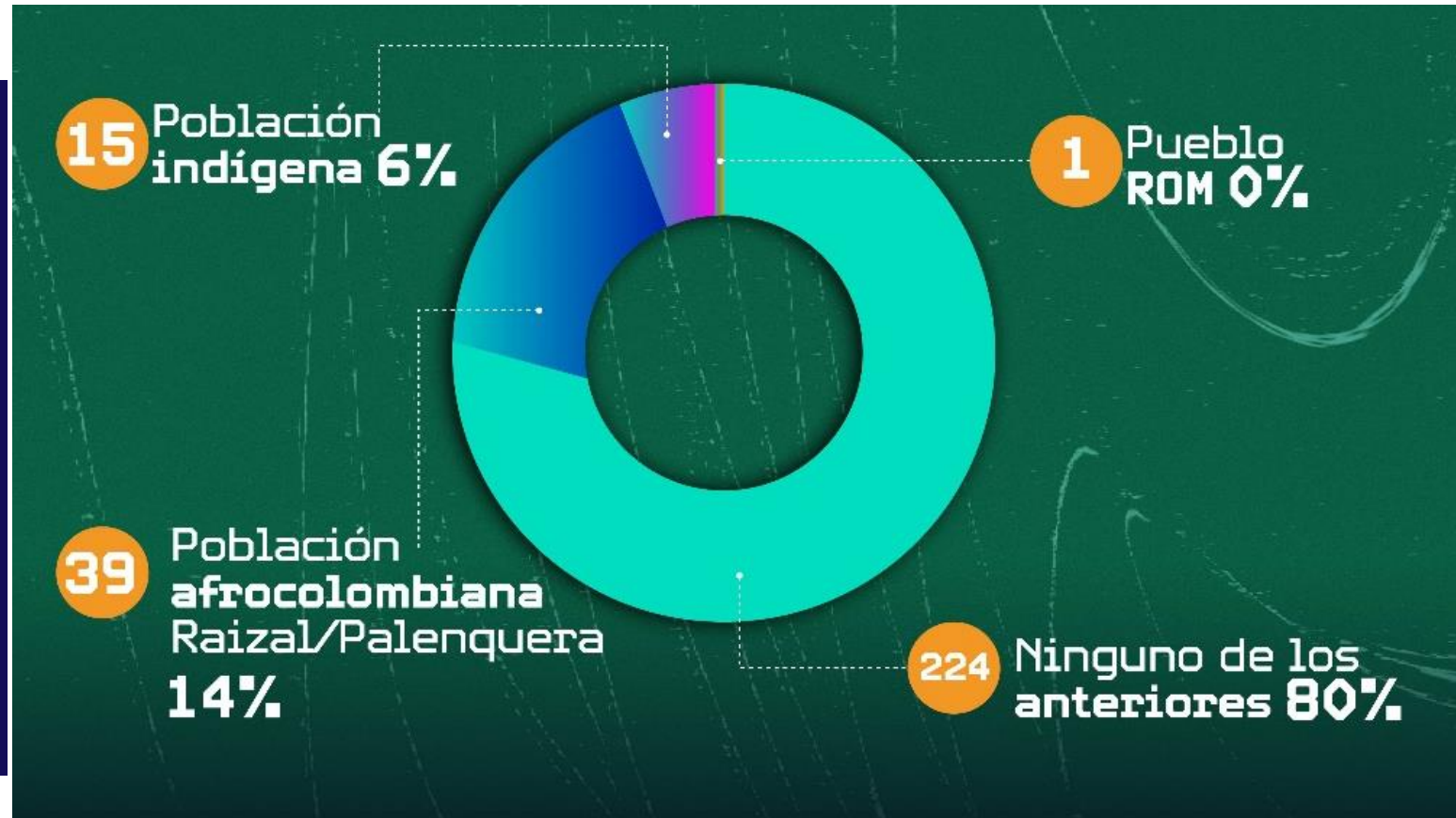
MUNICIPIO *DE RESIDENCIA*

- Bogotá 82
- Medellín 17
- Cali 15



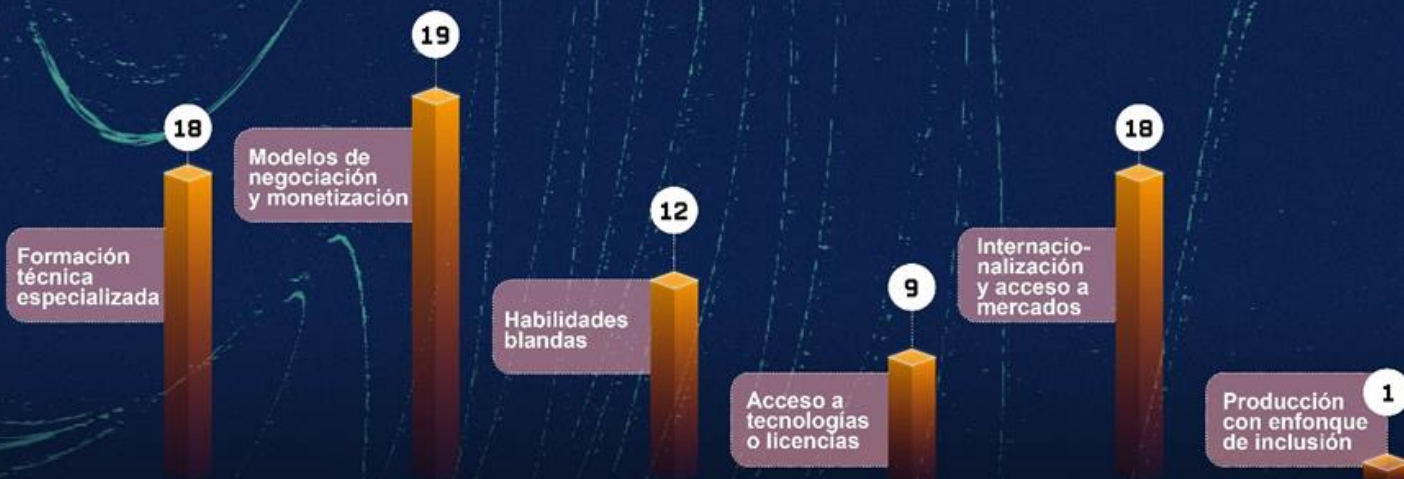
GRUPOS ÉTNICOS

- **80%** no se reconocen como parte de un grupo étnico específico.
- **20%** se reconoce como parte de una comunidad étnica.
- **14%** se reconoce afrocolombiano, raizal o palenquero



BRECHAS DE CAPACIDADES

Principales brechas de necesidades



- Escaso dominio de modelos de negocio sólidos y estrategias de monetización (19)
- Formación técnica especializada (18)
- Internacionalización y acceso a mercados (18)
- Habilidades blandas (12)
- Acceso a tecnologías licencias. (9)
- Incentivar proyectos con enfoque diferencial o poblacional (1)

SECTORES CREATIVOS

DE LOS PARTICIPANTES

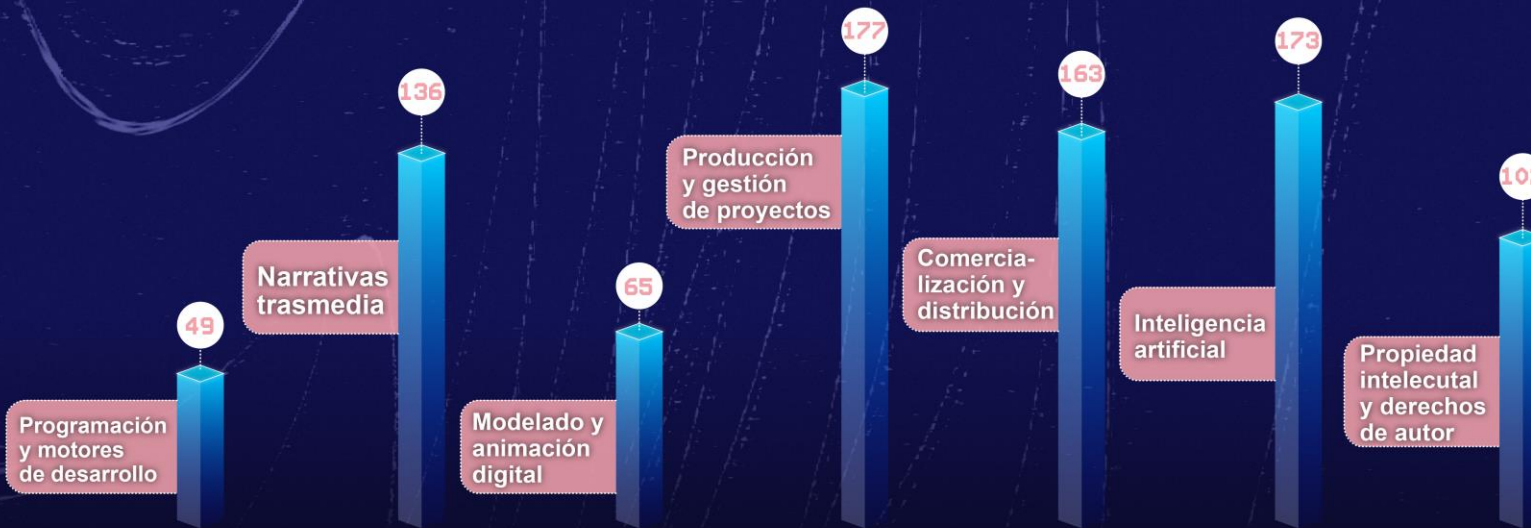
- **126** personas se identifican con el sector transmedia
- **76** personas se identifican con el sector de la producción sonora digital
- **66** personas se identifican con el sector de la Animación
- **65** personas se identifican con el sector del Diseño gráfico / ilustración

Sectores creativos de los participantes



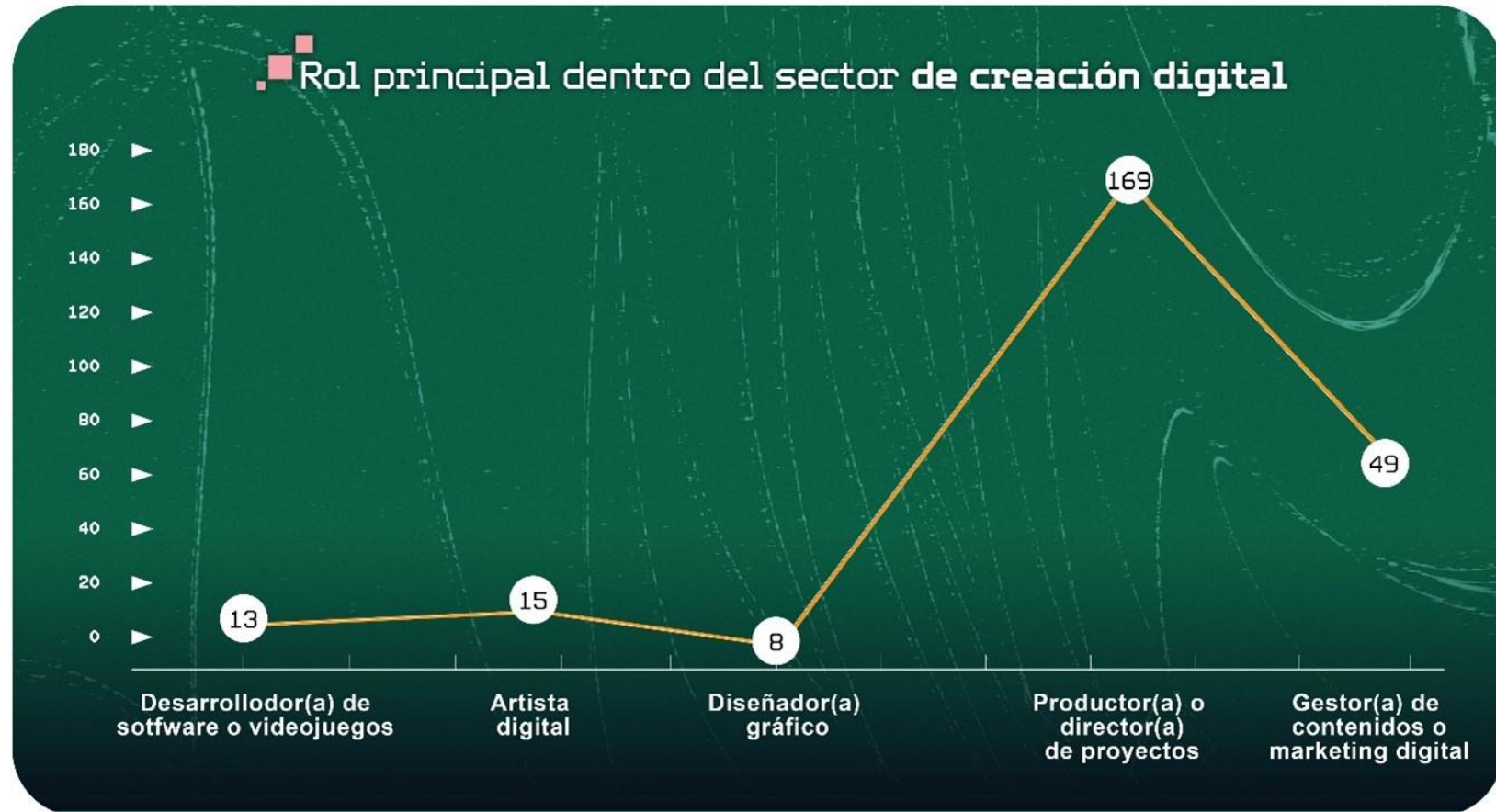
ÁREAS DE INTERÉS PARA EL EL FORTALECIMIENTO PROFESIONAL

Áreas de interés a fortalecer



- Producción y gestión de proyectos (177)
- Inteligencia artificial (173)
- Comercialización y distribución (163)
- Narrativas Transmedia (136)
- Propiedad intelectual y derechos de autor (102)

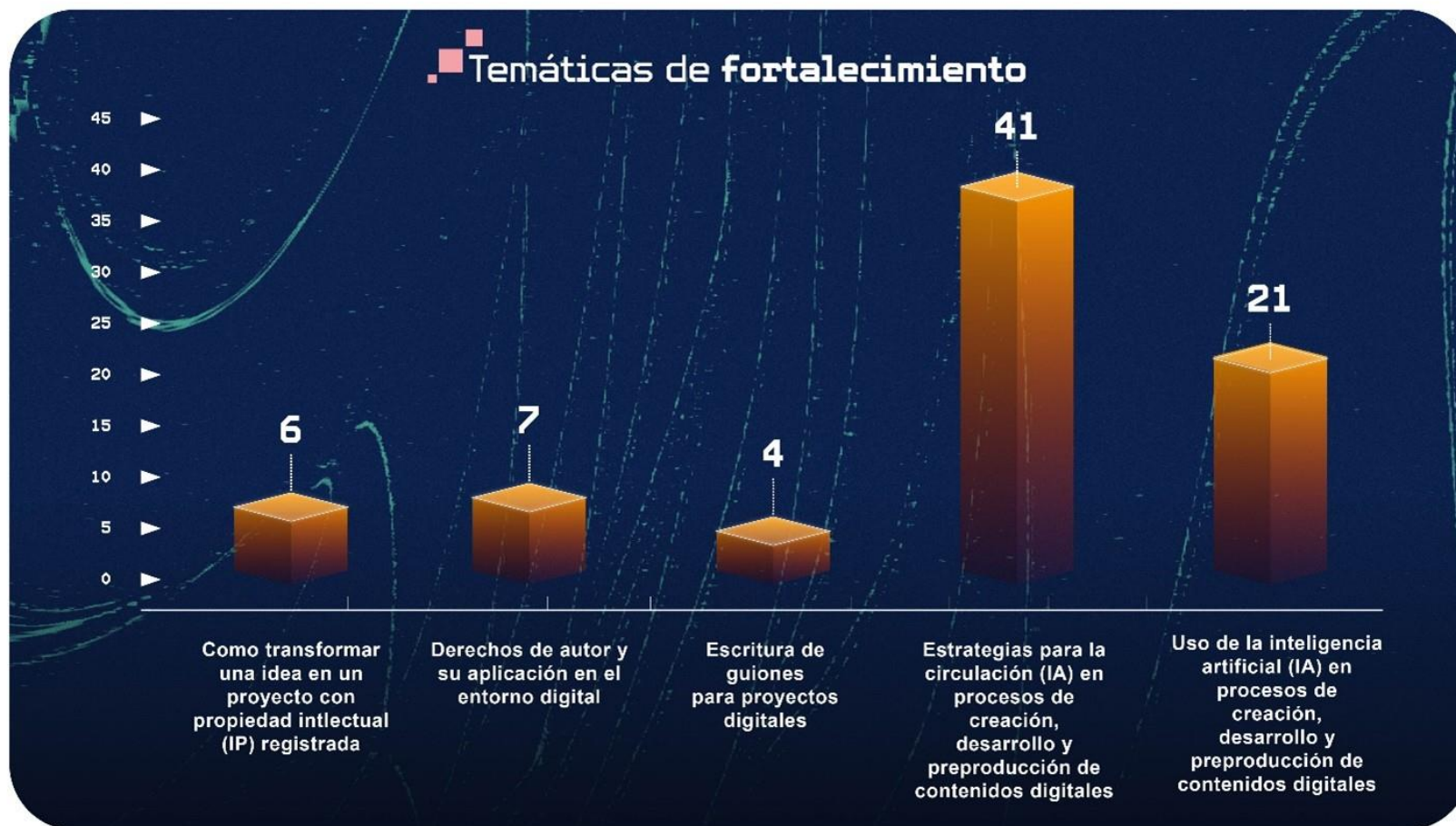
ROLES



- Productores(as) y directores(as) de proyectos **(169)**
- Gestores(as) de contenidos o marketing digital **(49)**
- Artistas digitales **(15)**
- Desarrolladores **(13)**
- Diseñador gráfico **(8)**

TEMÁTICAS DE FORTALECIMIENTO

(Encuesta plataforma)



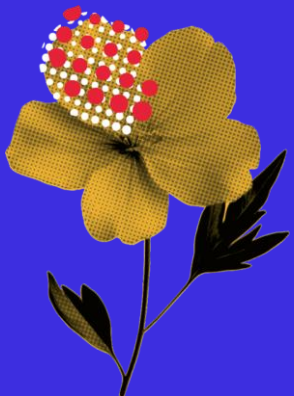


PLAN DE *FORTALECIMIENTO*



Gobierno de
Colombia

CO • CREA ▲



PROPUESTA

Cumbre del Jaguar – IAG y Cultura

Impacto probable: Asistencia de hasta 300 personas en espacios presenciales y un alcance de hasta 600 personas a través de canales digitales, certificadas según inscripción durante el evento.

Objetivo: Establecer una **colaboración estratégica** con la Cumbre del Jaguar mediante la realización de espacios formativos dirigidos a creadores locales y nacionales, orientados a reflexionar sobre **los desafíos y oportunidades que plantea la inteligencia artificial en los procesos de creación digital**, fortaleciendo así las capacidades del **ecosistema creativo colombiano** frente a las **transformaciones tecnológicas emergentes**.

Descripción: Escenario de encuentro para representantes de las **industrias culturales y creativas** en torno a la **Inteligencia Artificial Generativa**: 1) Visibilidad institucional, 2) Certificación de participación y cumplimiento de metas, 3) Webinar con Solimán López, 4) Webinar con María Teresa Llano, 5) Streaming de todo el foro .

Público objetivo: estudiantes, colectivos, creadores, productoras en diferentes regiones del país

Fecha: 19 y 20 de agosto

Soliman López



Descripción:

- Clase magistral sobre **creación de personajes para videojuegos** presencial
- Certificaciones con su firma como director de la **ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) de Valencia, España.**

Perfil: Artista conceptual español que trabaja en la convergencia entre arte, ciencia, tecnología y ecología.

Es Director de Innovación en la ESAT de Valencia y Artista en Investigación en Pole Da Vinci, París. Sus obras exploran la preservación del ADN ambiental y la conexión entre lo natural y lo digital, como en la serie *Capside* del Museo Pineal.

A través de sus instalaciones, invita a reflexionar sobre el vínculo entre humanidad, tecnología y el futuro ecológico.

María Teresa Llano



Descripción:

Charla magistral sobre creatividad e IA, aplicada a procesos colaborativos entre usuarios y dispositivos, en diferentes escenarios y plataformas.

Perfil: Ingeniera de sistemas de la Universidad ICESI, se desempeña como profesora de Inteligencia Artificial para la Creatividad en la Universidad de Monash en Melbourne, Australia.

Inició su trayectoria profesional en una startup llamada STP Networks, como Ingeniera de Sistemas.

En el 2005 y 2006 trabajó en Carvajal como Ingeniera de Software. También, ha trabajado como Asistente de Investigación en Heriot-Watt University, el Imperial College of London y en Goldsmiths, University of London.



'Convergencias', webinars con sentido digital

Colombia / Francia

Alianza con el Servicio Audiovisual de la Embajada de Francia
25 de septiembre de 2025 (Tentativo)



Gobierno de
Colombia

CO • CREA





Concepto

La convergencia se refiere a la integración dinámica entre videojuegos, animación y narrativas transmedia, entendida como la articulación creativa y tecnológica de los lenguajes para construir experiencias narrativas más ricas, inmersivas y complejas.

Esta sinergia no solo amplía las posibilidades expresivas de los contenidos digitales sino que también permite una interacción más activa con las audiencias, favoreciendo el desarrollo de productos con alto valor cultural, comercial y educativo.

Este ciclo de webinars servirá como un espacio de encuentro entre expertos de las industrias creativas digitales de Francia y Colombia que revelarán claves para atraer a públicos diversos desde un enfoque inclusivo y territorial.

Panel

Videojuegos con *acento regional*

Un espacio para creadores y desarrolladores independientes que tendrá como invitado principal a **Capital Games**, el clúster de innovación regional dedicado a la industria de los videojuegos en París.

Durante la presentación se propone abordar temas clave como los incentivos disponibles para el sector, cómo estructurar un buen primer proyecto, la importancia de consolidar una red de centros educativos, y las estrategias para identificar y formar nuevos talentos en el desarrollo de videojuegos en las regiones.

<https://capital-games.org/>



Panel

El relato expandido inicia *con la voz humana*

Binge Audio es un medio comprometido con las experiencias sonoras que promueven la diversidad de los territorios culturales.

Se propone abordar el potencial del podcast como formato narrativo y herramienta de circulación, así como la importancia de construir redes de creadores y relatos expandidos que fortalezcan el ecosistema digital desde una perspectiva colaborativa y territorial.

- <https://www.binge.audio/>



¿Animarse a

animar con IA?

Diálogo con **Nicolas Dufresne**,
director, educador y creador
independiente de animación.

Se propone abordar el uso y la
apropiación de la Inteligencia Artificial
en distintas etapas del proceso de
producción, analizando su impacto en la
industria y su potencial para fomentar la
aparición de nuevos talentos.

- <https://rxlaboratorio.org/>



Invitados nacionales para el *intercambio de experiencias*

Los invitados nacionales seleccionados intervendrán en la apertura de los paneles de videojuegos y transmedia, aportando sus experiencias como punto de partida para propiciar el diálogo con los expertos franceses.

Transmedia

Peces fuera del agua es una comunidad digital de creativos de productos culturale, en clave de proyectos transmedia, podcast y colectivos digitales.

Videojuegos

IGDA Colombia es una agremiación sin ánimo de lucro, que tiene como misión fomentar un ecosistema favorable para el desarrollo y fortalecimiento de la industria de desarrollo de videojuegos en el país, articulando comunidades, academia, empresas y gobierno.



Streaming en *Colombia* 4.0

Fecha: Jueves 16 de octubre



Descripción: En sinergia con MinTIC este streaming con charlas tipo tech (TEDx) y con la participación de un experto internacional con reconocimiento sectorial.

Objetivo: Potenciar el alcance de la estrategia **Colombia 4.0** del MinTIC en la **región Caribe y otras de ser estratégico** mediante una conferencia virtual tipo TEDx liderada por un experto internacional de alto reconocimiento en el sector, que contribuya significativamente al **fortalecimiento de competencias técnicas, creativas y estratégicas en creación digital**.

Impacto: Asistencia total de hasta **80** personas por evento transmitido de manera virtual (ciudades por definirse), certificadas según inscripción durante el evento.



Comunicaciones



Acciones y cifras (julio)

- Se dio continuidad a la implementación del Plan de Comunicaciones de Crea Digital 2025 , con el desarrollo sostenido de estrategias tanto externas como internas.
- Estas acciones han permitido posicionar la convocatoria, mantener la atención activa de públicos clave y ampliar el impacto de las acciones de difusión, consolidando el trabajo iniciado en junio.



Crea
Digital



- 5 boletines de prensa
- 9 envío masivos en plataforma CoCrea
- Más de 60 copies generados para las parrillas.
- Más de 60 piezas gráficas diseñadas: (parrillas, encuesta, refuerzo, webinar, socializaciones, pauta, ampliación, resultados)
- 1 infografía: generalidades de Crea Digital
- 1 video – loop: imágenes de proyectos para el BAM

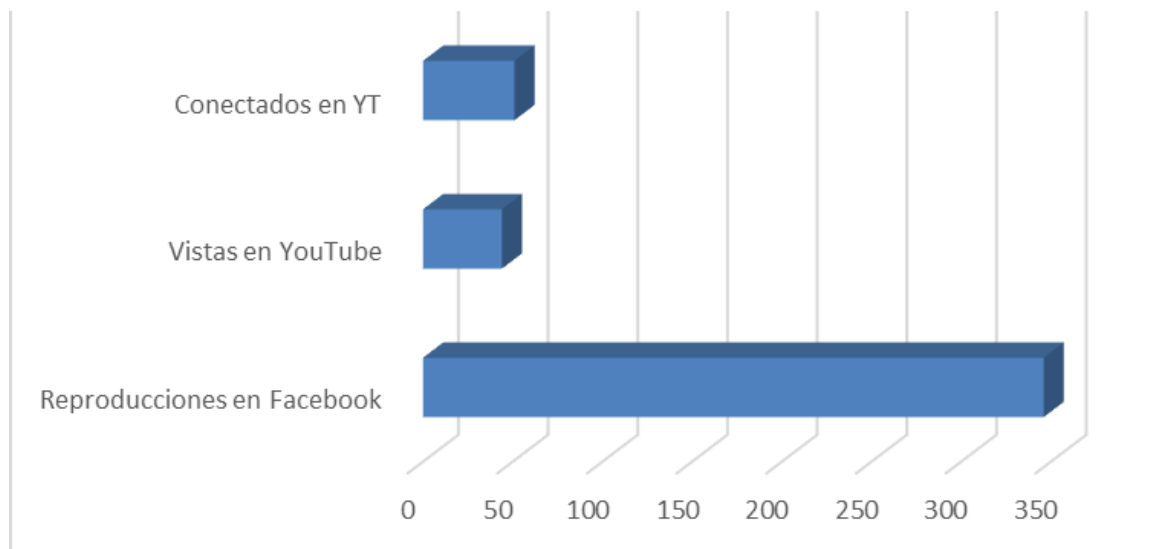
Lanzamiento del programa

Crea Digital 2025

3 de julio

- Más de **1.500** reproducciones en Facebook
- **420** vistas en YouTube
- **359** conectados en YT
- **149** preguntas atendidas





Socialización

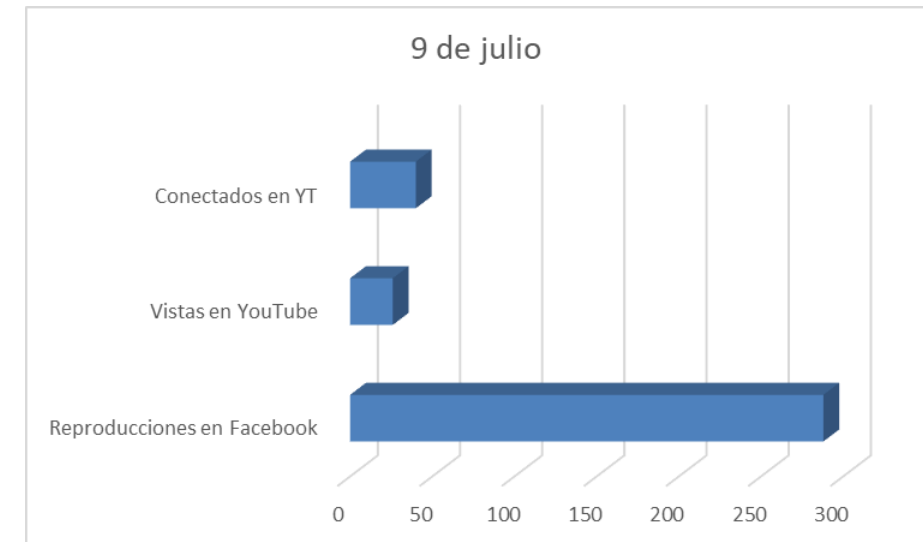
Grupos Étnicos

- 8 de julio de 2025
- Más de **346** reproducciones en FB
- **51** conectados en YT
- **44** vistas en YouTube

Socialización Universidades

programas académicos

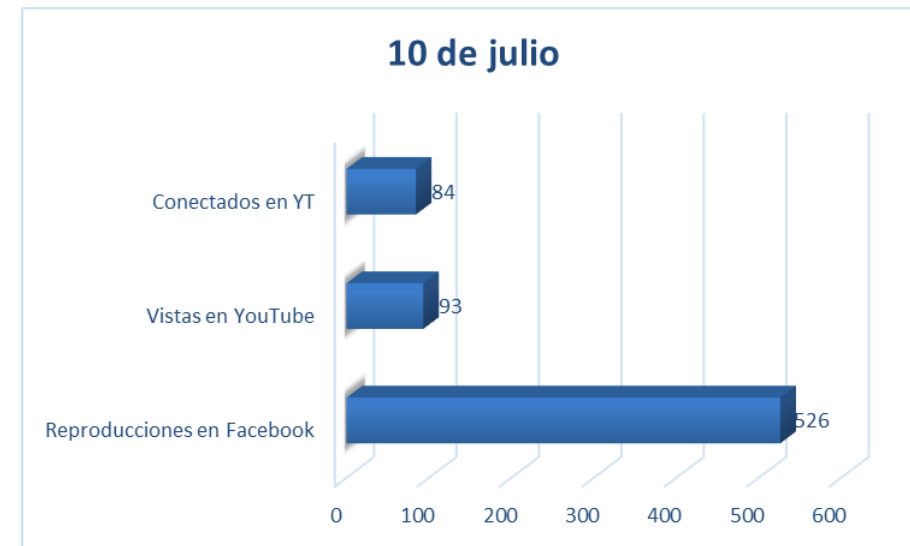
- 9 de julio de 2025
- Más de **288** reproducciones en Facebook
- **26** vistas en YouTube
- **40** conectados en YT



Socialización

Industria Creativa Digital

- **10 de julio de 2025**
 - Más de **526** visualizaciones en Facebook
 - **93** vistas en YouTube
 - **84** conectados en YT



Socialización Bogotá

Audiovisual Market

18 de julio de 2025

- 40 asistentes
- 25 atenciones presenciales a representantes de la Industria Creativa Digital
- Salida de reel en RRSS de cubrimiento.



Análisis de los vivos

3 – 8 – 9 – 10 de julio



Impacto del lanzamiento: las transmisiones de los eventos entre Facebook y YouTube, demostraron una positiva capacidad de convocatoria y posicionamiento de la estrategia digital.



Conectividad en tiempo real: los eventos en vivo permitieron mantener conectadas de forma simultánea diferentes audiencias, evidenciando el interés genuino del público por informarse y participar desde el primer momento, según las categorías.



Curva de interés sostenida: las cifras de visualización muestran un comportamiento positivo con picos de atención durante los anuncios clave, lo cual valida la efectividad del guion y la estructura narrativa del evento.



Sinergia de canales: la combinación de plataformas (YouTube, Facebook y medios aliados) potenció el alcance orgánico, con una integración coherente del ecosistema digital del MinTIC, Mincultura y CoCrea.

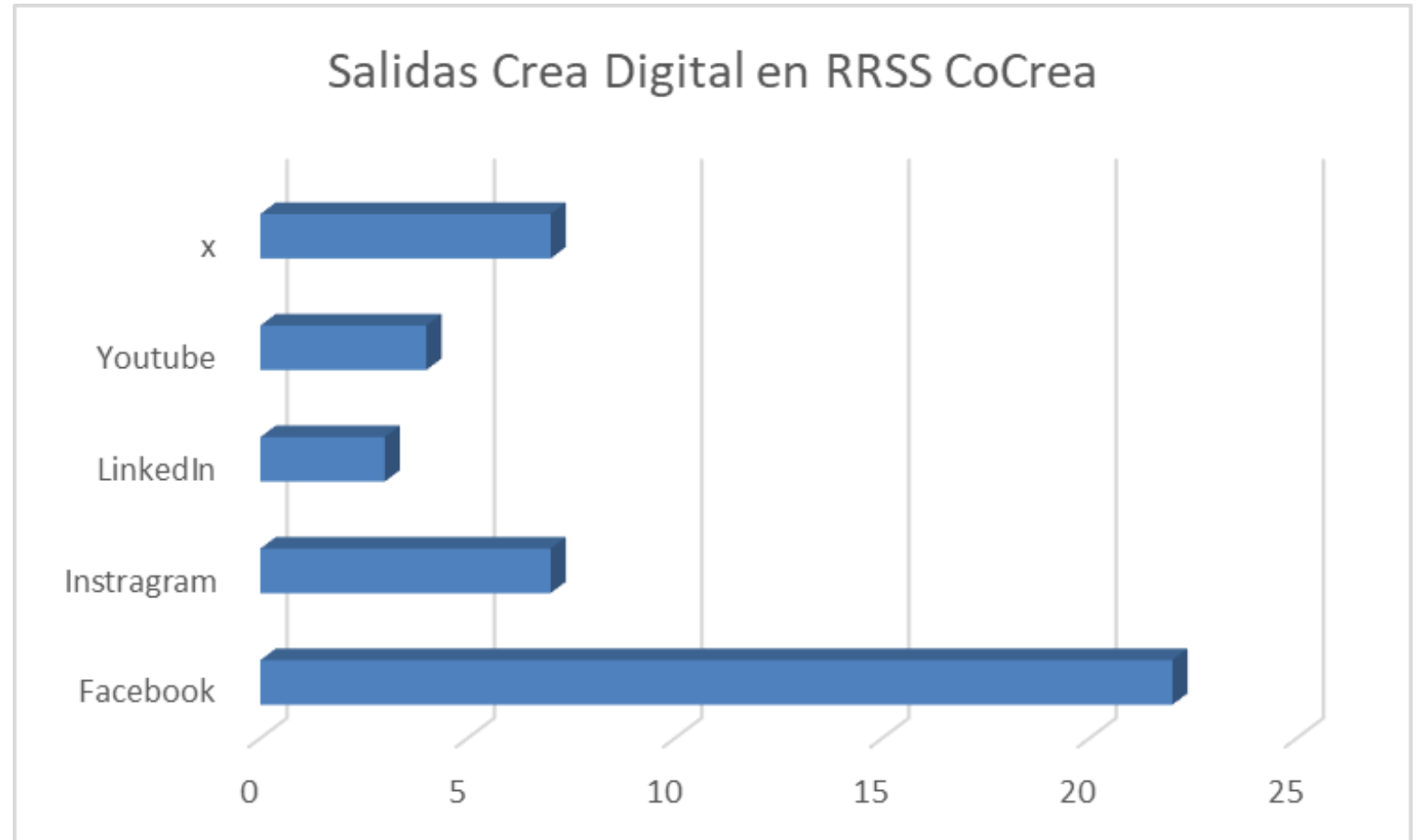


Estrategia validada: estos resultados fortalecen el rol de las transmisiones en vivo como herramientas clave para la socialización masiva, aumentando la confianza y visibilidad del programa entre actores del ecosistema digital y cultural.

Salidas en RRSS

CoCrea (julio)

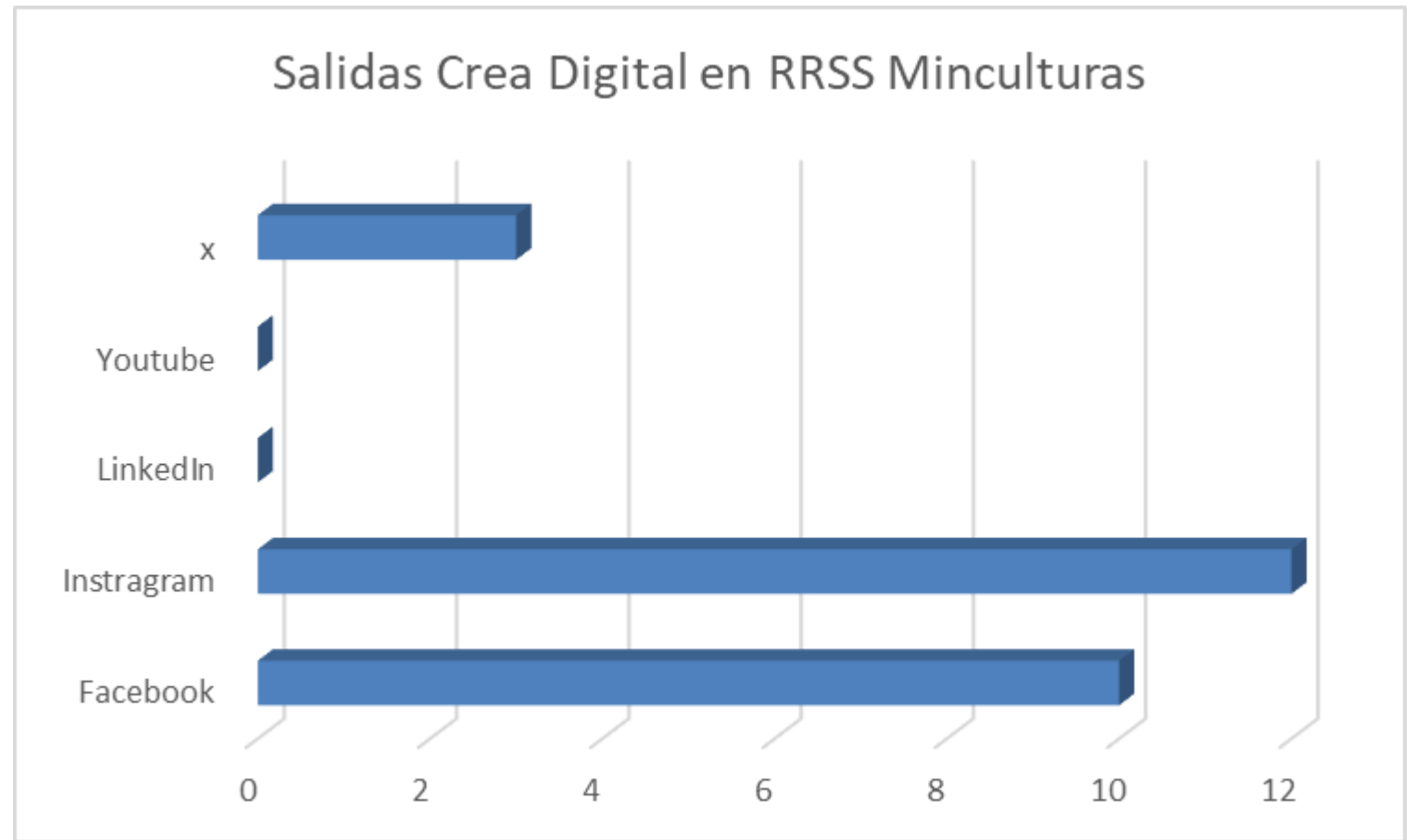
- Facebook: 22
- YouTube: 4
- Instagram: 7
- LinkedIn: 3
- X: 7



Salidas en RRSS

MinCulturas (julio)

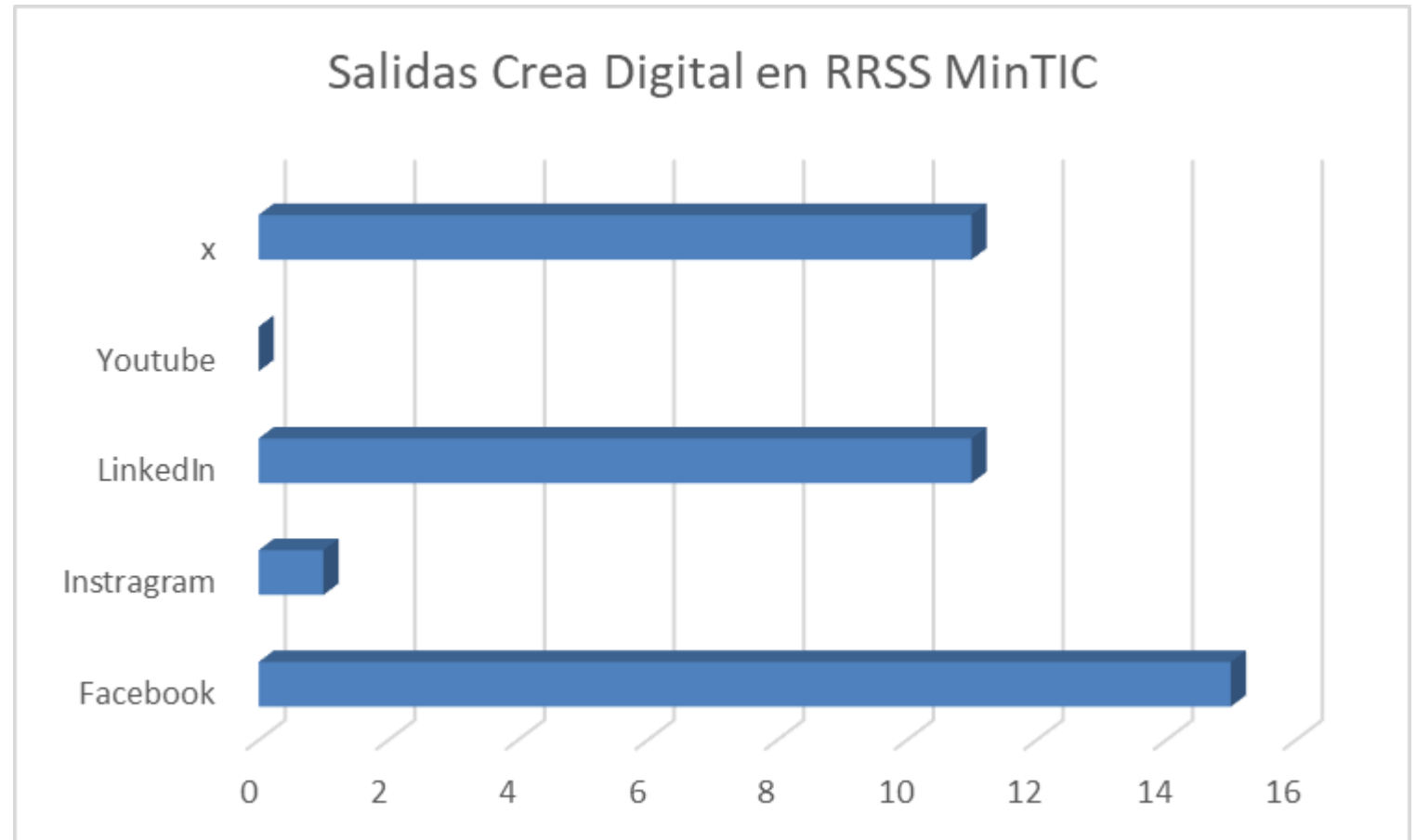
- Facebook: 10
- Instagram: 12
- X: 3



Salidas en RRSS

MinTIC (julio)

- Facebook: 15
- Instagram: 11
- X: 11
- LinkedIn: 11



RRSS CoCrea (julio)

 Se demuestra un esfuerzo articulado y sostenido por mantener informada a la ciudadanía, reforzar el mensaje del programa y promover la participación activa de los públicos clave.

 Este volumen de publicaciones en un solo mes refleja no solo una constancia en la ejecución del plan de comunicaciones articulado con aliados, sino también un compromiso real por parte del programa en garantizar la visibilidad de la convocatoria en múltiples plataformas.

 El predominio de FB, evidencia un eslabón de la estrategia pensada para lograr mayor penetración territorial y cercanía con comunidades creativas en todo el país. Las publicaciones en IG y X muestran el interés del programa por diversificar las conversaciones.

 La participación del **Ministro** TIC en sus redes fue clave para fortalecer la apuesta estratégica del programa en la economía creativa y digital de Colombia.

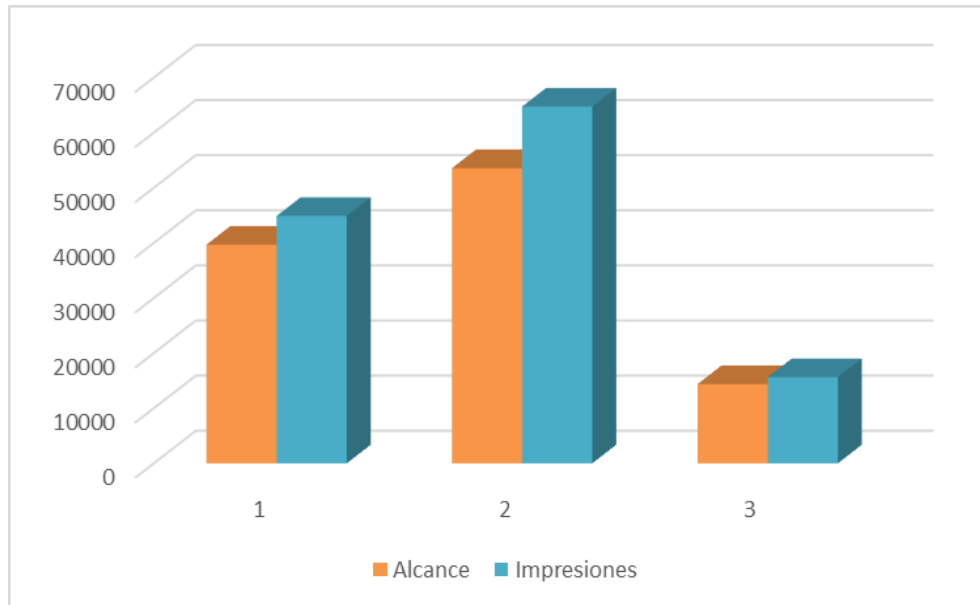
• En conjunto, este despliegue fortalece el posicionamiento de Crea Digital como un programa de alto impacto, cercano, inclusivo y conectado con las realidades del ecosistema creativo nacional.

Pauta

Primera salida (julio)

Se evidenció un rendimiento destacable que registra una generación de más de 125.000 impresiones y alcanzó a más de 107.000 personas únicas:

- **Campaña 1:** 39.686 personas alcanzadas y 44.877 impresiones
- **Campaña 2:** 53.561 personas alcanzadas y 64.738 impresiones
- **Campaña 3:** 14.370 personas alcanzadas y 15.634 impresiones



Este comportamiento refleja un equilibrio entre la cobertura (alcance) y la frecuencia (impresiones), con un promedio de 1,07 impresiones por usuario, lo que sugiere que el mensaje fue visto más de una vez por buena parte del público objetivo.

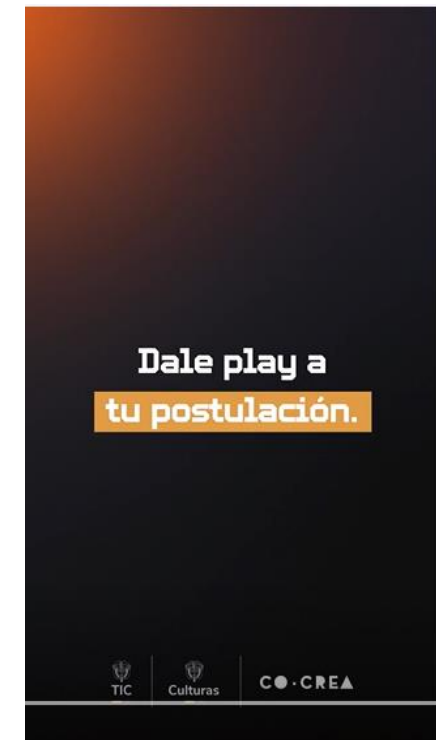
La segunda campaña fue la más potente, concentrando el mayor volumen de exposición, con más del 50% del total de impresiones y el mayor alcance, lo que podría estar vinculado a una mejor segmentación o mayor interés del público por el contenido de esa pieza específica.

Pauta

Primera salida (julio)

- **Campaña 1:** 39.686 personas alcanzadas y 44.877 impresiones
- **Campaña 2:** 53.561 personas alcanzadas y 64.738 impresiones
- **Campaña 3:** 14.370 personas alcanzadas y 15.634 impresiones

[Reel.mp4](#)



Crea Digital en medios



Inicio > Colombia > Crea Digital 2025 abre convocatoria para impulsar proyectos creativos con \$1.495 millones

Colombia Tecnología ULTIMAS NOTICIAS

Crea Digital 2025 abre convocatoria para impulsar proyectos creativos con \$1.495 millones



Se logró visibilidad en algunos medios de comunicación digitales, fortaleciendo la divulgación de la convocatoria y ampliando su alcance a públicos estratégicos. Las salidas fueron en medios especializados, académicos, institucionales y de nicho cultural y tecnológico publicaron información clave sobre el programa, sus líneas de participación, fechas, estímulos y objetivos, lo que refuerza la efectividad del Plan de comunicaciones.

Crea Digital en medios

ANP NOTICIAS
Periodismo con una mirada diferente

IN NOTICIAS CORPUS DE CONVOCATORIAS NOTICIAS DE AGENTES NOTICIAS DE AGENTES NOTICIAS DE AGENTES NOTICIAS DE AGENTES NOTICIAS DE AGENTES

NOTICIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA

Comenzó la cuenta regresiva para el cierre de la convocatoria Crea Digital 2025

NOTICIA

NOTICIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA - CONVOCATORIA

Crea Digital 2025 apoyará 18 proyectos con alto componente tecnológico, narrativo y cultural



NOTICIA
Notas y Noticias Le que hay que ver

Locales Nacionales Especiales 25 Líneas Tecnología Galería Otros temas

NACIONALES

Crea Digital 2025 abre convocatoria con \$1.495 millones para fortalecer la industria creativa digital en Colombia

Xatsha
COLOMBIA

Crea Digital: así puedes inscribirte al programa del MinTIC para apoyar proyectos de series animadas y videojuegos en Colombia



INICIO | CLASIFICADOS | OFERTAS DE EMPLEO | HOJAS DE VIDA | INICIAR SESIÓN | REGISTRARME | ANUNCIAR AQUÍ

Crea Digital 2025 abre espacios de socialización: infórmate, participa y prepárate para postular

La convocatoria, impulsada por el Ministerio TIC, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y Cocreación, sigue abierta y esta semana tienes la oportunidad de conocer todos los detalles. **Estará disponible hasta el 21 de julio de 2025 en:** www.mintic.gov.co/creadigital

Crea Digital 2025 continúa abierta y esta semana trae tres espacios clave para que todos los colombianos interesados puedan resolver sus dudas y conocer en detalle cómo participar en esta convocatoria liderada por el Ministerio TIC, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y la Corporación Colombia Crea Talento (Cocreación), que busca transformar el ecosistema cultural y digital del país e impulsar la creación de contenidos digitales innovadores con valor cultural, educativo y social.

Entre el 8 y el 10 de julio a partir de las 3:00 p.m., se realizarán tres encuentros virtuales dirigidos a públicos específicos. El martes 8 de julio, la conversación estará enfocada en los pueblos indígenas, comunidades negras, afrocolombianas, raizales, palenqueras y Rom, quienes podrán conocer en detalle cómo postular sus iniciativas en la categoría Grupos Étnicos, diseñada para que sus saberes, lenguas y memorias se proyecten en el entorno digital.


Gobierno de
Colombia

CO · CREA



PLAN DE TRABAJO - CONVENIO 1409-2025

No.	ACTIVIDAD																										ENTREGABLE	RESPONSABLE	AREA/ ENTIDAD
		JUNIO			JULIO			AGOSTO			SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE									
		2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	Presentación y aprobación del plan de trabajo al Comité Operativo																									Documento plan de trabajo Excel Formato MinTic - Futic	Paola Vives	CoCrea	
2	Elaboración de los términos de referencia (TDR) para la convocatoria Crea Digital 2025																									Documento Términos de Referencia (TDR) y acta de comité operativo con la aprobación de los TDR	Liliana Pamplona- Paola Vives	CoCrea	
3	Preparación de la plataforma																									Plataforma entregada operando	Yaneth Montoya- TI	MinTIC	
4	Publicación, apertura y cierre de la convocatoria																									1) Publicación de la convocatoria- Evidencias de publicaciones en canales oficiales, redes y en página web de acuerdo con el	Paola Vives- Carmen Elisa Chávez- Liliana Pamplona	CoCrea	
5	Diseño y aprobación identidad gráfica del programa																									Plan de comunicaciones	Carmen Elisa Chavés	CoCrea	
6	Difusión y socialización de la convocatoria																									Informe de divulgación y comunicaciones	Carmen Elisa Chavés	CoCrea	
7	Recepción y verificación de propuestas																									1) Informe de revisión técnica y jurídica con observaciones. 2) Listado de postulaciones aprobadas v solicitudes de	Liliana Pamplona- Paola Vives	CoCrea	
8	Selección y designación de jurados																									Actas de designación de jurados.	Liliana Pamplona- Paola Vives	CoCrea	
9	Evaluación y selección de proyectos																									1) Guía de evaluación con criterios y escalas de calificación, 2) Informes de evaluación. 3) Acta de deliberación con resultados	Liliana Pamplona- Paola Vives	CoCrea	
10	Formalización y publicación de proyectos seleccionados																									1) Documento oficial con el listado de proyectos seleccionados. 2) Notificación formal a los seleccionados. 3) Publicación en los	Liliana Pamplona- Paola Vives- Carmen Elisa Chávez	CoCrea	
11	Diseño del programa de asistencia técnica																									1) Programa de asistencia técnica diseñado con el plan de trabajo por proyecto.	Liliana Pamplona- Paola Vives	CoCrea	
12	Ejecución de la asistencia técnica																									1) Registro de asistencia técnica prestada. 2) Informe final por proyecto. 3) Plan de acompañamiento técnico aprobado	Paola Vives- Liliana Pamplona	CoCrea	
13	Monitoreo y seguimiento técnico y financiero																									Informes de seguimiento	Paola Vives	CoCrea	
14	Diseño y ejecución del programa de fortalecimiento de capacidades																									1) Informe de diagnóstico con análisis de perfiles, intereses y brechas de capacidades. 2) Diseño metodológico de rutas	Liliana Pamplona- Paola Vives- Carmen Elisa Chávez	CoCrea	
15	Aplicación de encuestas de satisfacción																									Encuesta diseñada	Paola Vives	CoCrea	
16	Sistematización de resultados y lecciones aprendidas																									Documento con la sistematización de resultados y lecciones aprendidas	Paola Vives	CoCrea	
17	Elaboración del informe final de gestión y entrega del repositorio digital																									1)Informe final de la convocatoria con estadísticas de participación, evaluación y selección. 2) Base de datos	Liliana Pamplona- Paola Vives- Carmen Elisa Chávez	CoCrea	

Nota:

Especificación de hitos clave y fechas críticas para el cumplimiento de metas.

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

Acta Comité Operativo No. 7_ Convenio 1409-2025

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

Id Acuerdo: 20250821-155131-d5cdc4-29997513

Creación: 2025-08-21 15:51:31

Estado: Finalizado

Finalización: 2025-08-22 11:18:33



Escanee el código
para verificación

Aprobación: Aprobó

ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL

79900265

aegalindo@mintic.gov.co

Subdirector de Industria de TI

MinTIC

Aprobación: Aprobó

Paola Andrea Rivera Ordoñez

1014236166

privera@mintic.gov.co

Revisión: Revisó

LYDA MARCELA TIRIA MEDINA

1052385544

ltiria@mintic.gov.co

CPS- Abogada

Subdirección de Industria de TI

Revisión: Revisó

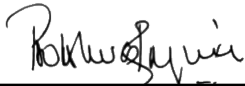
Yaneth Montoya García

52706458

ymontoya@mintic.gov.co

Profesional especializado

MinTIC

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS		 Escanee el código para verificación
Acta Comité Operativo No. 7_ Convenio 1409-2025		
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co		
Id Acuerdo: 20250821-155131-d5cdc4-29997513		Creación: 2025-08-21 15:51:31
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-08-22 11:18:33
Aprobación: Aprobó		
		
<hr/>		
OSCAR MEDINA SANCHEZ 19414676 oscarm@colombiacrea.org SUBDIRECTOR CORPORATIVO COLOMBIA CREA TALENTO COCREA		
Aprobación: Aprobó		
		
<hr/>		
Paola Vives Baquero 52644626 paola.vives@colombiacrea.org Coordinadora PIC CoCrea		

REPORTE DE TRAZABILIDAD			 Escanee el código para verificación
Acta Comité Operativo No. 7_ Convenio 1409-2025			
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co			
Id Acuerdo: 20250821-155131-d5cdc4-29997513		Creación: 2025-08-21 15:51:31	
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-08-22 11:18:33	
TRAMITE	PARTICIPANTE	ESTADO	ENVIO, LECTURA Y RESPUESTA
Revisión	Yaneth Montoya García ymontoya@mintic.gov.co Profesional especializado MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-08-21 15:51:44 Lec.: 2025-08-21 15:52:11 Res.: 2025-08-21 15:53:08 IP Res.: 181.78.72.25
Revisión	LYDA MARCELA TIRIA MEDINA ltiria@mintic.gov.co CPS- Abogada Subdirección de Industria de TI	Aprobado	Env.: 2025-08-21 15:53:08 Lec.: 2025-08-21 20:23:54 Res.: 2025-08-21 20:23:59 IP Res.: 191.107.168.96
Aprobación	Paola Andrea Rivera Ordoñez privera@mintic.gov.co	Aprobado	Env.: 2025-08-21 20:23:59 Lec.: 2025-08-22 08:05:57 Res.: 2025-08-22 08:06:13 IP Res.: 190.145.189.98
Aprobación	ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL aegalindo@mintic.gov.co Subdirector de Industria de TI MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-08-22 08:06:13 Lec.: 2025-08-22 08:17:02 Res.: 2025-08-22 08:17:12 IP Res.: 191.156.157.245
Aprobación	Paola Vives Baquero paola.vives@colombiacrea.org Coordinadora PIC CoCrea	Aprobado	Env.: 2025-08-22 08:17:12 Lec.: 2025-08-22 09:06:49 Res.: 2025-08-22 09:08:01 IP Res.: 2.10.217.197
Aprobación	OSCAR MEDINA SANCHEZ oscar.m@colombiacrea.org SUBDIRECTOR CORPORATIVO COLOMBIA CREA TALENTO COCREA	Aprobado	Env.: 2025-08-22 09:08:01 Lec.: 2025-08-22 11:18:20 Res.: 2025-08-22 11:18:33 IP Res.: 201.244.23.148