



FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

RESOLUCIÓN NÚMERO 00189 DEL 30 de MAYO DEL 2025

“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

LA ORDENADORA DEL GASTO Y REPRESENTANTE LEGAL DEL FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

En ejercicio de la delegación de funciones conferida mediante la Resolución No. 01308 del 28 de marzo de 2025 y, en cumplimiento de lo consagrado en la Ley 80 de 1993, la Ley 1150 de 2007, los artículos 2.2.1.2.1.4.1 y 2.2.1.2.1.4.4 del Decreto 1082 de 2015, y

CONSIDERANDO QUE:

Mediante radicado No. 252076982 del 19 de mayo de 2025 y alcance con Radicado No 252083311 del 28 de mayo de 2025, la Subdirección de Industria de Tecnologías de la Información, elaboró los documentos previos y aportó los documentos soporte para dar inicio al proceso de contratación, con los cuales justificó la necesidad de la suscripción de un Convenio Interadministrativo, cuyo objeto consiste en *“3320001 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.”*, entre el **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**, señalando entre otros los siguientes argumentos:

“(…) 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.



“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

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”.

SECTOR OBJETIVO La economía creativa no tiene una definición única. Es un concepto en evolución que se basa en la interacción entre la creatividad y las ideas humanas, la propiedad intelectual, el conocimiento y la tecnología. En esencia, son las actividades económicas basadas en el conocimiento sobre las que se sustentan las industrias creativas (UNCTAD, 20241).

La ley 1834 de 2017 define las industrias creativas como los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor. ciclos de creación, producción y distribución que impulsan la creatividad y el capital intelectual. Estas industrias abarcan un conjunto productivo más amplio que el de las industrias culturales, pues, además de los bienes y servicios culturales, también incluyen aquellos que dependen de la innovación y tienen su origen en la creatividad (Unesco & PNUD, 2014).

Las industrias creativas comprenden de forma genérica –pero sin limitarse a–, los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa.

La industria creativa digital se refiere al sector económico que combina la creatividad, la cultura y la tecnología digital para producir bienes y servicios innovadores. Este ámbito abarca actividades como la producción audiovisual, el desarrollo de videojuegos, la publicidad digital, la animación, la realidad virtual y aumentada, entre otras disciplinas que utilizan herramientas digitales en su proceso creativo y de distribución.

Esta industria se caracteriza por su capacidad para generar contenido original y atractivo, aprovechando las plataformas digitales para su difusión y comercialización. Además, desempeña un papel fundamental en la economía del conocimiento, impulsando la innovación, la competitividad y el desarrollo cultural en la sociedad.

Colombia tiene una industria de software y servicios de TI consolidada y creciente, con experiencia en el desarrollo de soluciones TI especializadas en diferentes verticales como finanzas, salud, agroindustria, petróleo y gas, energía y telecomunicaciones, logística, gobierno, marketing digital, realidad virtual y aumentada, negocios y big data entre otros, convirtiéndolo en el tercer mercado de software más grande de la región.

En el Informe Mundial de Innovación 2024, Colombia ocupa el lugar 61 entre las 133 economías consideradas en el índice global que mide la eficiencia en la producción de conocimiento y tecnología, y la producción creativa, a partir de factores como el capital humano, investigación y sofisticación empresarial y del mercado, avanzando 5 posiciones con respecto al año 2023.

Según el mismo informe, el desempeño de la innovación en diferentes niveles de ingresos para el año 2024 posiciona a Colombia con un rendimiento acorde a su nivel de desarrollo, ubicándose dentro del grupo de ingresos medios altos. Adicionalmente el informe refleja que en Colombia la Investigación y Desarrollo (I+D) es débil y con bajo gasto empresarial en I+D situándola en el puesto 85, lo cual demuestra la necesidad del Ministerio por promover a la Industria Digital en este ámbito y adicional aprovechar herramientas de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Colombia destaca en acceso y uso de TIC (puesto 33), con buena penetración de internet y suscripciones móviles.

En cuanto a la Producción Creativa (Puesto 66), los bienes y servicios creativos son moderados por exportaciones de servicios TIC y productos culturales, dominios de internet y aplicaciones móviles relativamente fuertes.



CONTINUACIÓN DE LA RESOLUCIÓN NUMERO 00189 DEL 30 de MAYO DEL 2025
HOJA No. 3

“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

Lo anterior evidencia como desde el Ministerio TIC se debe fomentar la inversión en I+D, fortalecer la colaboración entre actores vinculados a la industria TI y digital del país, como academia, empresas, centros de pensamiento, gremios, gobierno y ciudadanía, así como impulsar exportaciones de servicios TIC y bienes creativos.

El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) publica los resultados de la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa (CSECC)³, cuyo objetivo es realizar la medición económica de las actividades culturales y creativas, en un marco analítico extendido del sistema de cuentas nacionales, como instrumento para la toma de decisiones y la formulación de política económica. En los resultados de 2023 muestra que estas industrias generaron un valor agregado de \$40,6 billones, incluyendo los micronegocios dentro del sector, representando el 2,87% del Producto Interno Bruto (PIB) del país. Este crecimiento del 12,13% respecto al año anterior destaca la importancia y el potencial de las industrias creativas en Colombia.

De acuerdo con el reporte de diciembre de 2024 del Sector Cultural, Creativo y de Saberes, que contempla indicadores asociados con la producción, el consumo intermedio y el valor agregado para las 103 actividades que hacen parte de este sector, la composición del valor agregado⁴ para cada una de las áreas de la Economía Cultural y Creativa en el promedio 2014-2023 (cifra o resultado preliminar) se distribuyó de la siguiente manera: Creaciones Funcionales con 47,8 %; Artes y Patrimonio 28,8 %; e Industrias Culturales un 23,4 %. (...)

El crecimiento en el Valor agregado bruto de las Creaciones funcionales respalda con datos concretos la pertinencia de promover políticas y programas de fortalecimiento técnico y estratégico en la industria creativa digital, como los propuestos en este convenio.

Las actividades previstas, como la asistencia técnica a proyectos de contenidos digitales y el fortalecimiento de capacidades, apuntan a mejorar los niveles de sofisticación productiva, calidad narrativa, y viabilidad económica de las iniciativas en el sector.

Estas acciones contribuyen directamente a sostener e incrementar el valor agregado del sector, al facilitar que los agentes del ecosistema desarrollen contenidos y servicios más competitivos, innovadores y adaptados a mercados nacionales e internacionales. El B.2b Excedente de explotación bruto (EEB) es una de las principales variables dentro de las cuentas nacionales y representa, en términos simples, las utilidades antes de impuestos e intereses que generan las unidades productivas en la economía.

En otras palabras, es el ingreso remuneración al capital, es decir, la ganancia o rentabilidad bruta que obtienen las empresas (o productores individuales) luego de pagar los costos intermedios (materias primas, servicios, etc.) y de remunerar a los trabajadores (sueldos y contribuciones sociales), pero antes de descontar impuestos a las ganancias, intereses o depreciación.

Se obtiene como parte del Valor agregado bruto (B.1), después de deducir lo que se paga a los trabajadores y los impuestos sobre la producción. Observando la vigencia de 2023, con un VAB de \$21.280.426 millones, tenemos que el 61,4% corresponde a remuneración de asalariados (13.068.321 / 21.280.426), 3,3% en impuestos sobre la producción (699.719 / 21.280.426) y 35,3% en Excedente de explotación bruto (utilidades, ingresos mixtos, etc.). Esto evidencia una estructura balanceada, donde una mayoría del ingreso se destina a remuneraciones, reflejando la intensidad de trabajo del sector, sin dejar de ser rentable; además, tal proporción permite concluir que existe una buena capacidad del sector para generar excedentes económicos, lo cual es especialmente relevante tratándose de industrias creativas, caracterizadas en gran medida por estructuras productivas de pequeña escala, emprendimientos y trabajadores por cuenta propia. Con respecto a 2022, se tiene un crecimiento interanual en los rubros de Remuneración de asalariados superior al 16%, Impuestos sobre la producción del 14,6% y Excedente de explotación bruto del 16,7% (resultado de \$7,5 billones).

Este crecimiento homogéneo en todos los rubros refuerza que el sector está en expansión, con generación de empleo, mayores ingresos para los trabajadores y utilidades crecientes para los agentes económicos involucrados, lo cual evidencia una dinámica positiva en la rentabilidad y sostenibilidad del sector. Este comportamiento se complementa con el crecimiento paralelo de otros indicadores, como la remuneración a los asalariados y la oferta de trabajo equivalente a tiempo completo, lo que sugiere que el incremento del excedente no ha sido a expensas del trabajo, sino en articulación con una mayor capacidad productiva y de generación de empleo. La distribución del ingreso muestra que el empleo es un canal principal de redistribución, por lo que los programas de asistencia técnica fortalecen la sostenibilidad social del sector.



“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

La composición del valor agregado en el área de Creaciones funcionales durante el período 2021–2023 evidencia una tendencia sostenida hacia la consolidación del segmento de Medios Digitales y Software, que pasa de representar el 72,4% del valor agregado en 2021 al 73,5% en 2023. Este comportamiento reafirma el liderazgo de este segmento dentro de la economía creativa funcional, en concordancia con la creciente demanda de productos digitales, soluciones tecnológicas y servicios basados en conocimiento.

El fortalecimiento de capacidades en medios digitales y software no solo responde a una necesidad técnica, sino que se justifica por la relevancia económica creciente de este segmento, lo que convierte a la asistencia técnica en este campo en una estrategia coherente con la evolución del sector. El segmento de Medios Digitales y Software agrupa actividades de las cuales se hablará más adelante, tales como: • Producción de contenidos digitales interactivos. • Realización de videojuegos y experiencias inmersivas. • Narrativas digitales transmedia. • Herramientas tecnológicas aplicadas a la educación, el entretenimiento y la cultura. (...)

(...) En 2023 esta industria movió en el país US\$502 millones y se prevé que para el 2025 llegue a US\$594 millones. Los ingresos principales que aportan al mercado de los videojuegos en Colombia son las descargas, las cuales suman US\$205 millones. La publicidad in-game es el segundo en importancia con US\$81 millones, seguido de las suscripciones de juegos en línea con US\$76 millones. Hay otras unidades de negocio como el streaming y broadcasting (Twitch, YouTube Gaming), que aporta US\$62 millones. Los juegos en línea y los desarrollos móviles completan las categorías con US\$46 millones y US\$32 millones.

Las empresas desarrolladoras de videojuegos exportan principalmente el lanzamiento de nuevos títulos, así como proyectos de propiedad intelectual. También exportan temas de programación y arte, lo que incluye conceptualización, modelado, animación, texturizado, arte técnico, 2D, 3D y sonido. Las organizaciones del país están llegando por medio de sus desarrollos a países como Estados Unidos, Reino Unido, Chile, México, España, Argentina, Ecuador, Canadá, China, Perú, Argentina y Singapur. Procolombia destaca que las empresas tienen juegos en diferentes plataformas como Android, PlayStation, iOS, Xbox, Steam y Nintendo. A la vez, trabajan junto a varios referentes de la industria, tales como Atari, Bandai Namco y Square Enix. En cuanto a las proyecciones, se espera que la industria de los videojuegos en Colombia crezca a una tasa anual del 9,5% hasta 2027, lo que indica un potencial económico significativo en los próximos años. La industria gamer cada año crece a pasos agigantados. Hoy, produce más dinero que la música y el cine juntas y las proyecciones auguran un futuro aún más prometedor. Según Statista, en 2023 este mercado generó casi US\$400.000 millones en todo el mundo, y para 2027 se espera un crecimiento del 34,5%, para finalmente alcanzar los US\$532.000 millones en ingresos anuales.

Es bien sabido que las tres grandes compañías del gaming son Nintendo, Sony y Microsoft, dos japonesas y una estadounidense. Sin embargo, el dinero producido por los videojuegos se extiende a productores, desarrolladores, diseñadores, jugadores profesionales y audiencia. Esto diversifica el negocio que hace mucho tiempo dejó de depender exclusivamente de la venta de consolas. En el caso puntual de Latinoamérica, el fenómeno es más llamativo. No es la región más productora de títulos o plataformas, pero sí es la de mayor índice de crecimiento de cara a los años venideros. En 2022 había más de 250 millones de gamers en América Latina, facturando alrededor de US\$6.000 millones.

Todo lo anterior apalancado en las entregas para celular y un mejor y mayor acceso a internet. Acorde a lo anterior, es estratégico intervenir este sector por lo siguiente: 1. Alta capacidad de escalabilidad y exportación: Los bienes y servicios producidos en este segmento pueden distribuirse digitalmente sin barreras geográficas, lo que abre oportunidades de internacionalización y generación de divisas. 2. Convergencia tecnológica y cultural: Medios digitales y software actúan como integradores entre la creatividad y la tecnología, potenciando la innovación en sectores tradicionales y aportando al desarrollo de soluciones en educación, salud, inclusión y participación ciudadana. Atractivo para talento joven y emprendedor: Es un sector altamente demandado por las nuevas generaciones, tanto en el consumo como en la producción, y se caracteriza por una intensa actividad emprendedora y la formación de startups. 4. Potencial de impacto territorial: La digitalización permite el desarrollo de contenidos y servicios desde cualquier región del país, contribuyendo a cerrar brechas de acceso y a dinamizar economías locales. 5. Alineación con las políticas públicas: Este segmento responde directamente al propósito del catalizador “Economía productiva a través de la reindustrialización y la bioeconomía”, y permite posicionar a Colombia como productor y exportador de bienes y servicios digitales con identidad propia.

La producción audiovisual tradicional ya cuenta con diversos mecanismos de apoyo y financiación en el país, ofrecidos



“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

a través de convocatorias como el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC), los estímulos del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y otras iniciativas regionales y nacionales que promueven el cine y la televisión.

Estas convocatorias están enfocadas en fortalecer las etapas de desarrollo, producción y postproducción de obras audiovisuales en formatos convencionales. En este contexto, se hace necesario impulsar líneas específicas que respondan a los nuevos formatos digitales y a las dinámicas de circulación y consumo propias del entorno virtual, como las series digitales animadas, que requieren enfoques distintos en términos de narrativa, duración, plataformas y modelos de negocio.

Resulta igualmente prioritario fomentar la creación de contenidos digitales interactivos e innovadores, como los videojuegos y las narrativas transmedia, los cuales aún no cuentan con suficientes instrumentos de apoyo desde la política pública. Estos formatos no solo integran componentes tecnológicos y creativos avanzados, sino que también representan nuevas formas de interacción con las audiencias, ampliando el alcance cultural, educativo y comercial de los contenidos. Por una parte, el desarrollo de videojuegos involucra múltiples disciplinas —programación, diseño visual, música, guion, experiencia de usuarios— y etapas —diseño, planificación, preproducción, producción, pruebas y mantenimiento— con el fin de seguir consolidando una industria que ha experimentado tasas muy altas de crecimiento debido a los avances computacionales, en capacidad de procesar imágenes y datos dando una experiencia de juego más real al usuario.

Por otra parte, la narrativa transmedia configura un proceso integral en donde los elementos de la historia se dispersan de manera sistemática por medio de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada, coordinada y más completa a los ojos del espectador. Lo anterior, crea una lealtad de la audiencia y un fortalecimiento de la marca que nutre el valor del producto creativo y genera diversas fuentes de ingresos. En consecuencia, el modelo transmedia requiere una estrategia integral de expansión de historias a través de diversas plataformas y formatos. Su promoción es fundamental para consolidar una industria creativa digital robusta, competitiva y con capacidad de posicionarse en los mercados internacionales.”. (...)”

“(…) En consecuencia, una vez analizada la necesidad del sector, en donde se pudo evidenciar que las convocatorias que existen actualmente responden a fortalecer la producción audiovisual tradicional, se concluye que resulta pertinente enfocar la convocatoria CREA DIGITAL 2025 a desarrollar nuevas formas de interacción con las audiencias tal y como lo permiten los nuevos formatos digitales. En particular, las series digitales animadas, los videojuegos y las narrativas transmedia, las cuales constituyen las categorías escogidas para nuestra convocatoria, son el mecanismo idóneo para esta necesidad.

SERIES DIGITALES ANIMADAS Son contenidos audiovisuales secuenciales que utilizan la animación como lenguaje principal y están diseñados principalmente para plataformas digitales, como YouTube, Netflix, TikTok, Instagram, plataformas OTT (Over the Top, son servicios que transmiten contenido multimedia por internet, sin necesidad de pasar por la televisión tradicional o sitios web). (...)

VIDEOJUEGOS Los videojuegos son productos interactivos digitales que combinan elementos gráficos, sonoros, narrativos y de programación para generar experiencias inmersivas y lúdicas en múltiples plataformas (PC, consolas, móviles, realidad virtual/aumentada, entre otras). A diferencia de otras formas narrativas, el usuario no solo observa, sino que participa activamente en el desarrollo de la historia o el reto propuesto. (...)

NARRATIVAS TRANSMEDIA Las narrativas transmedia son una forma de contar historias que se despliega a través de múltiples plataformas y formatos mediáticos, donde cada parte de la narrativa aporta elementos únicos que enriquecen el universo de la historia y la experiencia del público. (...)

GRUPOS ÉTNICOS 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. El acceso a recursos y oportunidades en la industria creativa digital ha sido históricamente limitado para estos grupos, por lo que esta categoría busca cerrar brechas y fomentar su participación en la producción de contenidos digitales. (...)

PROGRAMA CREA DIGITAL 2025 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



CONTINUACIÓN DE LA RESOLUCIÓN NUMERO 00189 DEL 30 de MAYO DEL 2025
HOJA No. 6

**“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA
CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”**

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.”

Dada la descripción realizada y evidenciada la necesidad que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones / Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones requiere satisfacer, se encuentra conveniente, justificado, necesario y oportuno adelantar el presente proceso de contratación mediante la modalidad de contratación directa, en armonía con el proyecto de inversión denominado “Fortalecimiento de la Economía Digital a Nivel Nacional” Ficha BPIN: 202300000000122.

Conforme a la solicitud y justificación efectuada por la Subdirección de Industria de Tecnologías de la Información, se encuentra conveniente, justificada, necesaria y oportuna la celebración de un Convenio Interadministrativo, entre el **FONDO ÚNICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** y **LA CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**, para ejecutar el objeto: “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.” cuya suscripción se sujeta a los requisitos y formalidades que exige la Ley para la contratación entre entidades de derecho público, con la observancia de los principios señalados en el artículo 209 de la Constitución Política, los cuales se desarrollan en los artículos 6 y 95 de Ley 489 de 1998, en concordancia con el artículo 2.2.1.2.1.4.4. del Decreto 1082 de 2015.

Así mismo, **LA CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**, al ser una entidad sin ánimo de lucro, de naturaleza mixta (56.75% de participación pública), del sector cultura y, conformada por las entidades públicas y particulares suscriptoras del acta de constitución conforme al artículo 63 de la Ley 397 de 1997, los Decretos-Ley 393 y 591 de 1991 y el artículo 96 de la Ley 489 de 1998, se rige, en lo referente a su conformación y funcionamiento, por lo que resulte aplicable a las referidas normas legales y, en general, la legislación de derecho privado de las entidades sin ánimo de lucro, así como por las disposiciones estipuladas en sus estatutos. Está facultada para celebrar contratos y convenios interadministrativos relacionados con su objeto social.

La Corporación se rige en lo referente a su conformación y funcionamiento por las normas legales en materia de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel); por las normas civiles y, en general, de derecho privado de las entidades sin ánimo de lucro, así como por las disposiciones estipuladas en sus estatutos. Por otra parte, la Corporación está sujeta a las disposiciones previstas en el Código Civil para las asociaciones civiles de utilidad común, de conformidad con el artículo 96 de la ley 489. El régimen contractual y administrativo de la Corporación es de derecho privado. Está sometida a la vigilancia de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Con relación a su objeto, se encuentra definido en los estatutos sociales del 11 de mayo de 2022, artículo 4º, así:



CONTINUACIÓN DE LA RESOLUCIÓN NUMERO 00189 DEL 30 de MAYO DEL 2025
HOJA No. 7

“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

Que La Corporación Colombia Crea Talento tiene como objeto principal promover el desarrollo de las cadenas y ecosistemas de valor en cuanto a procesos de formación, creación, producción, distribución, circulación y acceso ciudadano, de los diversos sectores creativos vinculados al emprendimiento, las artes y el patrimonio cultural, así como a las industrias culturales e industrias creativas, lo anterior en el marco de las actividades meritorias señaladas por el numeral 3 y parágrafo 1 y 2 del artículo 359 del Estatuto Tributario o de las normas que las reformen o sustituyan. En general su objeto busca promover el desarrollo de los ecosistemas de economía creativa y ecosistemas culturales.

Se entienden estos sectores como campos de desarrollo social y económico; así mismo, como expresiones artísticas e industriales creativas con capacidad para incidir en la dinámica empresarial, el trabajo, el desarrollo de capital humano, integración social, transformación productiva, el adelanto científico, tecnológico y de innovación social, la competitividad regional, el derecho de acceso ciudadano a la vida cultural y producción basada en la creatividad y la garantía de derechos culturales para la ciudadanía.

Parágrafo: El objeto de esta Corporación sin ánimo de lucro estará circunscrito a las “Actividades culturales definidas por la Ley 397 de 1997 y aquellas actividades de promoción y desarrollo de la actividad cultural”. En cuanto a las funciones de la Corporación, estas se encuentran definidas en sus estatutos, artículos 5 y 6.

La presente contratación se fundamenta jurídicamente en lo establecido en el artículo 2.2.1.2.1.4.4 del Decreto 1082 de 2015, que indica: “...Artículo 2.2.1.2.1.4.4. Convenios o contratos interadministrativos. La modalidad de selección para la contratación entre Entidades Estatales es la contratación directa y, en consecuencia, le es aplicable lo establecido en el artículo 2.2.1.2.1.4.1 del presente decreto.” siendo procedente el presente acto administrativo.

La suscripción del presente Convenio Interadministrativo se sujeta a los requisitos y formalidades que exige la Ley para la contratación entre entidades de derecho público, con la observancia de los principios señalados en el artículo 209 de la Constitución Política, los cuales se desarrollan en los artículos 6 y 95 de Ley 489 de 1998, en concordancia con el artículo 2.2.1.2.1.4.4. del Decreto 1082 de 2015.

En sesión extraordinaria de comité de contratación el día 23 de mayo de 2025, se recomendó la suscripción del presente convenio interadministrativo con **LA CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**.

Es necesario precisar que las recomendaciones realizadas al Estudio Previo y demás documentos del proceso fueron atendidas por el área mediante radicado número 252076982 del 19 de mayo de 2025 y alcance con Radicado No 252083311 del 28 de mayo de 2025.

Es así como, el presente proceso se podrá adelantar bajo la modalidad de contratación directa para la celebración de convenio interadministrativo, atendiendo a lo dispuesto por el Decreto Nacional 1082 de 2015, reglamentario del Estatuto General de Contratación, previo haberse realizado el análisis técnico, económico y jurídico que fundamenta tal determinación.

El presente proceso contractual se encuentra plenamente justificado en los estudios y documentos previos, los cuales serán publicados y podrán ser consultados en el en el Sistema Electrónico para la Contratación Pública - SECOP II, al cual se puede acceder a través de la dirección electrónica www.colombiacompra.gov.co

El **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**, en cumplimiento de lo señalado en los artículos 2.2.1.2.1.4.1 y 2.2.1.2.1.4.4 del Decreto 1082 de 2015, expide el presente acto administrativo de justificación de la contratación directa para la celebración del convenio interadministrativo con **LA CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**, con número de identificación tributaria - NIT 901.345.524-7



“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”

Los estudios previos y demás documentos relativos a la suscripción del convenio interadministrativo se podrán consultar en la Plataforma de SECOP II.

En mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

PRIMERO- JUSTIFICACIÓN: Declarar justificada la modalidad de contratación directa en las consideraciones señaladas en la parte motiva de la presente resolución, para celebrar un Convenio Interadministrativo entre el **FONDO ÚNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** con –NIT No. 800.131.648-6 y la **CORPORACIÓN COLOMBIA CREA TALENTO**, con NIT. 901.345.524-7, cuyo objeto es: *“3320001 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.”*

SEGUNDO- MODALIDAD DE CONTRATACIÓN: Determinar que en cumplimiento de lo señalado en el artículo 2 de la Ley 1150 de 2007, numeral 4 literal c), concordante con el artículo 2.2.1.2.1.4.4 del Decreto 1082 de 2015, la contratación objeto del presente acto administrativo, se rige bajo la modalidad de contratación directa.

TERCERO- VALOR Y APORTES DEL CONVENIO: Teniendo en cuenta los aportes del Fondo Único de TIC y los aportes en especie por parte del cooperante, se establece el valor del convenio hasta en la suma de **DOS MIL DOSCIENTOS TRECE MILLONES OCHOCIENTOS TREINTA Y UN MIL CUARENTA Y CINCO PESOS (\$2.213.831.045,00) M/CTE.**, discriminados de la siguiente manera: Aportes en dinero por parte del FONDO ÚNICO TIC ascienden a la suma de **DOS MIL MILLONES DE PESOS M/CTE (\$2.000.000.000,00)**. El aporte en especie por parte del aliado que asciende a la suma de **DOSCIENTOS TRECE MILLONES OCHOCIENTOS TREINTA Y UN MIL CUARENTA Y CINCO PESOS (\$213.831.045,00)**, tal como se detalla en la siguiente tabla:

CONTRAPARTIDA APOORTE EN ESPECIE - RECURSO HUMANO COCREA PROYECTO MINTIC 2025			
No.	CONCEPTO	% DEDICACIÓN	COSTO TOTAL DEDICACIÓN RECURSO HUMANO COCREA
1	Directora General	10%	\$19.929.000
2	Subdirector Corporativo	20%	\$33.680.010
3	Jefe Unidad Técnica	20%	\$25.907.700
4	Coordinadora de proyectos	25%	\$26.031.250
5	CPS Profesional semisenior	30%	\$25.200.000
6	CPS Profesional semisenior	30%	\$15.464.400
7	CPS Profesional senior	30%	\$23.284.968
8	CPS Apoyo técnico	20%	\$6.002.942
9	Contador	15%	\$10.500.000
10	Apoyo administrativo financiero	15%	\$8.400.000
11	Jefe de Comunicaciones	15%	\$19.430.775
			\$213.831.045



CONTINUACIÓN DE LA RESOLUCIÓN NUMERO 00189 DEL 30 de MAYO DEL 2025
HOJA No. 9

**“POR LA CUAL SE DECLARA JUSTIFICADA LA MODALIDAD DE CONTRATACIÓN DIRECTA PARA LA
CELEBRACIÓN DE UN CONVENIO INTERADMINISTRATIVO”**

PARÁGRAFO: Esta contratación se encuentra amparada bajo el Certificado de Disponibilidad Presupuestal **179525 del 5 de mayo de 2025**, expedido por la Coordinadora del Grupo Interno de Trabajo de presupuesto de la entidad.

CUARTO- PLAZO: Desde el cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución del convenio hasta el 31 de diciembre de 2025.

QUINTO. - VEEDURÍAS: **EL FONDO UNICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES** invita a todas las personas y organizaciones interesadas en hacer control social a la presente contratación, lo anterior en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 66 de la Ley 80 de 1993 y el numeral 7 del artículo 2.2.1.1.1.2.1 del Decreto 1082 de 2015.

SEXTO- CONSULTA DOCUMENTACIÓN: Los estudios previos, así como toda la documentación asociada al proceso, puede ser consultada en el Sistema Electrónico para la Contratación Pública - SECOP II, a la cual se puede acceder a través de la dirección electrónica www.colombiacompra.gov.co.

SÉPTIMO- PUBLICACIÓN: Ordenar la publicación del presente acto administrativo en la plataforma del SECOP II. www.colombiacompra.gov.co.

OCTAVA- VIGENCIA: La presente resolución rige a partir de la fecha de su expedición.

Dada en Bogotá, D.C., a los 30 días del mes de mayo de 2025.

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

(Firmado digitalmente)

FLOR ANGELA CASTRO RODRIGUEZ

Subdirectora Financiera con delegación de funciones de Ordenadora de Gasto.

Proyectó: Carlos Andrés Montes Martínez - Contratista Subdirección Gestión Contractual.
Revisó: Adriana Elizabeth Meza Santander - Contratista Subdirección Gestión Contractual.
Revisó: Juliana Fernanda Ramírez Zambrano - Subdirectora de Gestión Contractual.
Revisó: Julián Fabrizio Huerfano Zambrano - Asesor Contratista / Secretaría General.

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

Resolución FuTIC 00189 del 2025

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

Id Acuerdo: 20250530-152523-b64cb1-56336387

Creación: 2025-05-30 15:25:23

Estado: Finalizado

Finalización: 2025-05-30 16:09:16



Escanee el código
para verificación

Revisión: Asesor Contratista / Secretaría General

Julián Fabrizzio Huérfano
86046382
jhuerfano@mintic.gov.co
Abogado
Secretaría General

Revisión: Subdirectora de Gestión Contractual.

JULIANA FERNANDA RAMIREZ ZAMBRANO
1000322301
jframirezz@mintic.gov.co
Subdirectora de Gestión Contractual
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones

Revisión: Contratista Subdirección Gestión Contractual.

ADRIANA ELIZABETH MEZA SANTANDER
1124851607
aemeza@mintic.gov.co
ABOGADA
SUBDIRECCIÓN CONTRACTUAL

Elaboración: Contratista Subdirección Gestión Contractual.

Carlos Andrés Montes Martínez
80241971
cmontes@mintic.gov.co
Abogado Contratista
Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS		
Resolución FuTIC 00189 del 2025		
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co		
Id Acuerdo: 20250530-152523-b64cb1-56336387		Creación: 2025-05-30 15:25:23
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-05-30 16:09:16
Firma: Subdirectora Financiera con delegación de funciones de Ordenadora de Gasto.		
		
Flor Angela Castro Rodriguez 65744205 fcastro@mintic.gov.co Subdirectora Financiera Mintic		

REPORTE DE TRAZABILIDAD			 Escanee el código para verificación
Resolución FuTIC 00189 del 2025			
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co			
Id Acuerdo: 20250530-152523-b64cb1-56336387		Creación: 2025-05-30 15:25:23	
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-05-30 16:09:16	
TRAMITE	PARTICIPANTE	ESTADO	ENVIO, LECTURA Y RESPUESTA
Elaboración	Carlos Andrés Montes Martínez cmontes@mintic.gov.co Abogado Contratista Ministerio de Tecnologías de la Información y Comu	Aprobado	Env.: 2025-05-30 15:25:31 Lec.: 2025-05-30 15:26:28 Res.: 2025-05-30 15:27:22 IP Res.: 186.29.190.21
Revisión	ADRIANA ELIZABETH MEZA SANTANDER aemeza@mintic.gov.co ABOGADA SUBDIRECCIÓN CONTRACTUAL	Aprobado	Env.: 2025-05-30 15:27:22 Lec.: 2025-05-30 15:29:05 Res.: 2025-05-30 15:29:16 IP Res.: 181.49.95.120
Revisión	JULIANA FERNANDA RAMIREZ ZAMBRANO jframirezz@mintic.gov.co Subdirectora de Gestión Contractual Ministerio de Tecnología de la Información y las C	Aprobado	Env.: 2025-05-30 15:29:16 Lec.: 2025-05-30 15:37:01 Res.: 2025-05-30 15:37:07 IP Res.: 172.225.173.135
Revisión	Julián Fabrizzio Huérfano jhuerfano@mintic.gov.co Abogado Secretaría General	Aprobado	Env.: 2025-05-30 15:37:07 Lec.: 2025-05-30 15:37:43 Res.: 2025-05-30 15:37:52 IP Res.: 181.49.95.120
Firma	Flor Angela Castro Rodriguez fcastro@mintic.gov.co Subdirectora Financiera Mintic	Aprobado	Env.: 2025-05-30 15:37:52 Lec.: 2025-05-30 16:09:00 Res.: 2025-05-30 16:09:16 IP Res.: 190.145.189.98