

ESTUDIO DEL SECTOR

CREA DIGITAL 2026

SUBDIRECCIÓN DE INDUSTRIA DE TI

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

BOGOTÁ D.C., ENERO DE 2026

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN 3
1. ANTECEDENTES 4
2. OBJETO 5
3. ASPECTOS GENERALES DEL MERCADO 5
3.1 Análisis Económico del Sector 5
3.1.1 Identificación del sector económico 5
3.1.2 Gremios y asociaciones 6
3.1.3 Perspectivas de crecimiento, inversión y ventas 7
3.1.4 Variables económicas que afectan el sector 8
3.1.5 Cadena de producción y distribución 8
3.1.6 Materias primas y variación de precios 8
3.1.7 Importaciones, exportaciones y contrabando 8
3.1.8 Barreras de entrada 8
3.1.9 Clasificador de bienes y servicios 9
3.1.10 Información de Índices de Precios al Consumidor mensual (IPC) 9
3.2 Aspecto Legal y Regulatorio 10
3.3 Aspecto Técnico 11
3.3.1 Generalidades 11
3.3.2 Especificaciones técnicas 12
4. MODELO DE ABASTECIMIENTO ESTRATÉGICO 12
4.1 Análisis de la Demanda 12
4.1.1 Procesos internos 12
4.1.2 Procesos similares en otras entidades 17
4.2 Análisis de la Oferta 18
4.2.1 Caracterización de la oferta disponible 18
4.2.2 Capacidades diferenciales de CoCrea 18
4.3 Estudio de Mercado 25
4.3.1 Conceptos de gasto 25
4.3.2 Variables para la determinación de los costos 28
5. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO DEL SECTOR 29

INTRODUCCIÓN

El Estudio del Sector constituye un insumo fundamental para la planeación y estructuración de los procesos que adelanta una entidad estatal, en tanto permite identificar, analizar y comprender las condiciones del mercado, los actores existentes, las capacidades instaladas, las tendencias y las oportunidades disponibles para atender de manera eficiente y pertinente la necesidad pública que se pretende satisfacer. A través de este estudio, se busca contar con información objetiva y actualizada que sirva de base para la toma de decisiones, la definición del alcance de las intervenciones y la adecuada formulación de estrategias orientadas al cumplimiento de los fines del Estado.

En el marco de las funciones del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y de su mandato de promover el desarrollo de la industria digital y la adopción de tecnologías en el sector productivo, el Estudio del Sector adquiere especial relevancia para identificar las dinámicas de la Economía Cultural y Creativa, particularmente en los subsectores asociados a la producción de contenidos digitales. Estos subsectores —entre los que se destacan los videojuegos, las series animadas y las experiencias transmedia— combinan creatividad, innovación tecnológica y propiedad intelectual, y representan un segmento estratégico con alto potencial de crecimiento económico, generación de empleo calificado e inserción en mercados nacionales e internacionales.

El presente Estudio del Sector analiza el contexto normativo, económico y productivo en el que se desarrollan las industrias creativas digitales en Colombia, así como la estructura del ecosistema que las soporta, incluyendo empresas, talento humano, gremios, asociaciones, plataformas de mercado y entidades de apoyo. Asimismo, incorpora información estadística relevante que evidencia el comportamiento del sector, sus avances en términos de producción y formalización de activos de propiedad intelectual, y las brechas persistentes relacionadas con el fortalecimiento de capacidades, la circulación de contenidos y el acceso efectivo a oportunidades de negocio.

En este contexto, **Crea Digital 2026** se concibe como una estrategia integral orientada a fortalecer la industria creativa digital del país, superando el enfoque exclusivo de apoyo financiero para avanzar hacia un modelo que articula asistencia técnica y fortalecimiento de capacidades. El programa se estructura a partir de dos grandes componentes: i) Asistencia Técnica, orientada al acompañamiento especializado para el desarrollo de contenidos digitales, y ii) Fortalecimiento, a través de los subcomponentes Crea Talento y Crea Industria, enfocados en la formación, mentoría, articulación del ecosistema y acceso a mercados para personas naturales y jurídicas.

De esta manera, el Estudio del Sector no solo permite identificar las oportunidades y condiciones del mercado para la implementación de Crea Digital 2026, sino que sustenta la pertinencia de una intervención pública orientada a consolidar capacidades técnicas, creativas y empresariales, promover la sostenibilidad de los proyectos y empresas del sector, y contribuir al fortalecimiento y competitividad de la industria creativa digital en Colombia, en coherencia con los objetivos de desarrollo económico y transformación digital del país.

1. ANTECEDENTES

El programa Crea Digital se consolida como una de las iniciativas más relevantes del Estado colombiano para el fortalecimiento de la industria creativa digital, con una trayectoria que se remonta al año 2012, cuando fue creado como un esfuerzo conjunto para impulsar la creación y producción de contenidos digitales innovadores en el país. Desde sus inicios, el programa ha estado orientado a promover la convergencia entre creatividad, tecnología y cultura, fomentando el desarrollo de proyectos en áreas como animación, videojuegos y contenidos digitales interactivos.

Entre los años 2012 y 2023, Crea Digital fue desarrollado de manera articulada entre el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el entonces Ministerio de Cultura, hoy Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, consolidándose como un mecanismo de apoyo a empresas y creadores del sector cultural y creativo. Durante este periodo, el programa permitió acompañar múltiples proyectos a nivel nacional, fortaleciendo capacidades técnicas y creativas, impulsando la generación de propiedad intelectual y contribuyendo a la profesionalización de la industria de contenidos digitales en Colombia.

La experiencia acumulada a lo largo de estas vigencias evidenció la evolución del sector y la necesidad de ajustar el enfoque del programa, pasando de un modelo centrado principalmente en el apoyo económico a los proyectos, hacia un esquema más integral que incorporara procesos de asistencia técnica, formación, mentoría, articulación sectorial y acceso a mercados. Esta transición responde tanto al crecimiento y diversificación del ecosistema creativo digital como a las nuevas exigencias del mercado, que demandan proyectos con mayores niveles de sostenibilidad, escalabilidad y orientación comercial.

En este contexto, durante la vigencia 2025 se suscribió un convenio interadministrativo con la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, que permitió fortalecer la implementación del programa mediante la incorporación de un componente robusto de fortalecimiento de capacidades, así como la articulación con otros actores estratégicos del ecosistema creativo digital. Esta experiencia constituyó un hito en la evolución de Crea Digital, al integrar aprendizajes operativos, técnicos y administrativos que aportan a la mejora continua del programa y sientan las bases para su consolidación en la vigencia 2026.

Finalmente, la continuidad y fortalecimiento de Crea Digital se justifican en la necesidad de atender de manera estratégica al sector de la Economía Cultural y Creativa, reconocido como un motor de crecimiento económico, innovación y generación de empleo, y caracterizado por su alta dependencia de la creatividad, la propiedad intelectual y las tecnologías digitales. En un contexto de transformación digital acelerada, Crea Digital se posiciona como un instrumento clave de política pública para cerrar brechas, fortalecer capacidades, promover la diversidad y consolidar una industria creativa digital más competitiva, sostenible e integrada a los mercados nacionales e internacionales.

La necesidad de contratación se encuentra registrada en el Plan Anual de Adquisiciones de la vigencia 2026.

2. OBJETO

Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para fortalecer la Industria Creativa Digital en Colombia mediante procesos de asistencia técnica orientados al desarrollo de contenidos digitales y la implementación de una estrategia de fortalecimiento de capacidades relacionada con el ecosistema creativo digital.

3. ASPECTOS GENERALES DEL MERCADO

3.1 Análisis Económico del Sector

3.1.1 Identificación del sector económico

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

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

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

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

Categoría	Productos / Servicios
Contenidos digitales	• Series animadas y contenidos audiovisuales digitales. • Videojuegos para plataformas móviles, PC y consolas. • Experiencias transmedia e interactivas
Desarrollo tecnológico	Aplicaciones móviles, software, plataformas digitales
Servicios de comunicación	Publicidad digital, servicios de streaming, medios digitales interactivos
Comercio digital	E-commerce, fintech con enfoque creativo
Servicios asociados	Desarrollo creativo, guion, diseño, animación, programación, sonido, postproducción, propiedad

	intelectual, distribución digital, mercadeo y monetización
Servicios de apoyo	Formación especializada, mentorías empresariales, consultorías en circulación y acceso a mercados, y participación en espacios de negocio

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

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

Tipo de Agente	Descripción
Empresas creativas y digitales (micro, pequeñas, medianas y algunas grandes)	Estudios creativos, desarrolladores de software, productoras de contenido
Emprendimientos y estudios independientes	Freelancers, startups tecnológicos
Personas naturales creadoras de contenido	Individuos que conciben, producen y desarrollan contenidos digitales creativos, aportando talento, creatividad y propiedad intelectual al ecosistema
Plataformas digitales y distribuidores	Actores que facilitan la difusión, exhibición, comercialización y monetización de contenidos digitales a través de infraestructuras y canales tecnológicos, conectando a los creadores con audiencias y mercados.
Entidades públicas de fomento y regulación	Ministerio de Cultura, Ministerio TIC, MinCiencias
Academia	Universidades, centros de formación en áreas TIC y creativas
Aliados estratégicos	Plataformas de comercialización, inversionistas, incubadoras de negocios, aceleradoras y fondos especializados

3.1.2 Gremios y asociaciones

Participan activamente gremios y asociaciones que articulan al sector, promueven buenas prácticas y facilitan el relacionamiento institucional y comercial, tales como asociaciones de

desarrolladores de videojuegos, productores audiovisuales, animadores, empresas TIC y organizaciones del ecosistema creativo y digital.

Entre los principales se destacan:

a) Videojuegos y desarrollo digital

- **IGDA Colombia (International Game Developers Association – Capítulo Colombia):** Asociación que agrupa a desarrolladores de videojuegos en el país, orientada a fortalecer la industria nacional mediante la creación de comunidad, el intercambio de conocimiento, la promoción de buenas prácticas y la articulación con actores internacionales del sector.

b) Animación y audiovisual

- **GEMA Colombia (Gremio de Empresas de Animación):** Organización que representa a empresas de animación digital en Colombia, con el objetivo de impulsar la profesionalización, visibilización e industrialización del sector, así como su articulación con la industria audiovisual y los mercados internacionales.

c) Agrupaciones multisectoriales / ecosistema creativo

- **Cluster de Industrias Creativas y de Contenidos – Bogotá:** Iniciativa de articulación empresarial que reúne actores de las industrias creativas y de contenidos, incluyendo animación, videojuegos y medios digitales, para promover la competitividad, la innovación, la generación de redes y el acceso a oportunidades de mercado.
- **Red Académica de Diseño (RAD):** Red que articula instituciones de educación superior en áreas de diseño y contenidos digitales, contribuyendo a la formación de talento humano, la actualización curricular y la conexión entre academia e industria creativa.
- **ProImágenes Colombia:** Entidad encargada de promover el sector audiovisual colombiano, que incluye líneas y estrategias orientadas a la animación, los contenidos digitales y los formatos convergentes, así como la atracción de inversión y la circulación de contenidos en mercados nacionales e internacionales.
- **Bogotá Audiovisual Market (BAM) – Gente Convergente:** Plataforma de mercado y networking que integra animación, videojuegos y experiencias inmersivas, orientada a la circulación de proyectos, el relacionamiento con inversionistas y compradores, y el fortalecimiento de capacidades de los creadores digitales.

3.1.3 Perspectivas de crecimiento, inversión y ventas

Las perspectivas del sector son positivas, apalancadas por:

- El crecimiento del consumo digital.
- La demanda internacional de contenidos originales.
- La expansión de plataformas de streaming y videojuegos.
- El interés de inversionistas en industrias creativas. No obstante, el crecimiento está condicionado al fortalecimiento de capacidades empresariales, la mejora en los procesos de circulación y el acceso a mercados, aspectos que aborda directamente Crea Digital 2026.

3.1.4 Variables económicas que afectan el sector

El sector es sensible a variables macroeconómicas como:

- **Inflación**, que impacta los costos operativos y de talento.
- **Variación del SMMLV**, dada la alta dependencia del recurso humano especializado.
- **Tasa de cambio**, que incide en la contratación de servicios, adquisición de software, licencias y equipos, así como en la competitividad de las exportaciones.

3.1.5 Cadena de producción y distribución

La cadena productiva del sector incluye:

1. Ideación y desarrollo creativo.
2. Producción técnica y tecnológica.
3. Postproducción.
4. Registro y gestión de derechos de autor.
5. Circulación y distribución en plataformas digitales, festivales y mercados especializados.
6. Comercialización y monetización.

La distribución es principalmente digital, con alcance global, aunque requiere intermediación especializada para acceder a mercados internacionales.

3.1.6 Materias primas y variación de precios

Las principales “materias primas” del sector son:

- Talento humano especializado.
- Software y licencias tecnológicas.
- Equipos de cómputo y hardware. Sus precios están sujetos a la tasa de cambio y a la inflación, lo que puede generar variaciones significativas en los costos de producción.

3.1.7 Importaciones, exportaciones y contrabando

El sector presenta una alta dinámica de exportación de servicios digitales, especialmente en contenidos y desarrollo creativo. Las importaciones se concentran en software, licencias y tecnología. El contrabando no es un factor relevante, aunque sí existen riesgos asociados a la informalidad y la piratería digital.

3.1.8 Barreras de entrada

Las principales barreras de entrada incluyen:

- Altos costos de inversión inicial en tecnología y talento.
- Necesidad de conocimientos especializados.
- Dificultades de acceso a financiamiento.

- Limitado acceso a redes de comercialización y mercados.
- Cumplimiento normativo en materia de derechos de autor y propiedad intelectual.

3.1.9 Clasificador de bienes y servicios

En cuanto a la Codificación de Bienes y Servicios de acuerdo con el Código Estándar de Productos y Servicios de Naciones Unidas, para el proceso de contratación se identifican los siguientes:

Clasificación UNSPSC	Segmento	Familia	Clase	Producto*
80101507	Servicios de gestión, servicios profesionales de empresa y servicios administrativos	Servicio de asesoría de gestión	Servicio de consultoría de negocios y administración corporativa	Servicios de asesoramiento sobre tecnologías de la información
81111800	Servicios basados en ingeniería, investigación y tecnología	Servicios informáticos	Servicios de sistemas y administración de componentes de sistemas	-
81112100	Servicios basados en ingeniería, investigación y tecnología	Servicios informáticos	Servicios de internet	-
86132001	Servicios educativos y de formación	Servicios educativos especializados	Servicio de educación y capacitación de administración	Servicio de entrenamiento (coaching) ejecutivo
80101600	Servicios de gestión, servicios profesionales de empresa y servicios administrativos	Servicios de asesoría de gestión	Gerencia de proyectos	-

3.1.10 Información de Índices de Precios al Consumidor mensual (IPC)

En los últimos tres años el Índice de Precios al Consumidor (IPC) en Colombia ha mostrado una tendencia a la desaceleración desde picos elevados, reflejando cambios importantes en el comportamiento de los precios de bienes y servicios que afectan el costo de vida. En 2022 la inflación anual superó el 13%, una de las más altas de las últimas décadas, impulsada por presiones internas y externas sobre los precios de alimentos, energía y servicios básicos, mientras que en 2023 la variación anual se moderó a 9,28%, aún alta, pero marcando una tendencia descendente frente al año anterior (Fuente DANE). Para 2024 esta tendencia de moderación continuó, con una inflación consolidada de 5,20% al cierre del año, la cifra más baja en varios años, aunque todavía por encima de la meta de largo plazo del Banco de la República del 3%, afectada por incrementos en educación, restaurantes y servicios públicos que mantuvieron presión sobre el IPC.

Este comportamiento del IPC tiene efectos directos sobre los precios y la economía nacional. La reducción de la inflación desde niveles de dos dígitos hacia tasas más moderadas implica una menor erosión del poder adquisitivo de los hogares y una mayor estabilidad para la planificación financiera, lo que tiende a favorecer el consumo y la inversión privada. Sin embargo, mantener el IPC por encima del rango meta del Banco de la República puede limitar la convergencia hacia una inflación objetivo más baja, presionando costos de financiamiento e incentivando ajustes en salarios, tarifas y rubros esenciales que podrían traducirse en demanda de mayores ingresos salariales o ajustes tarifarios en servicios regulados. Este contexto exige evaluaciones cuidadosas de presupuestos públicos y programas sociales, especialmente en contratos y proyectos donde los costos futuros dependen de pronósticos de inflación.

3.2 Aspecto Legal y Regulatorio

Las normas que regulan, de manera general o específica, este proceso de contratación, se listan a continuación.

- **Constitución Política de Colombia de 1991**.
- **Ley 80 de 1993**: «Por la cual se expide el Estatuto General de Contratación de la Administración Pública»
- **Ley 1150 de 2007**: «Por medio de la cual se introducen medidas para la eficiencia y la transparencia en la Ley 80 de 1993 y se dictan otras disposiciones generales sobre la contratación con Recursos Públicos»
- **Ley 1341 de 2009**: «Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones»
- **Ley 1474 de 2011**: «Por la cual se dictan normas orientadas a fortalecer los mecanismos de prevención, investigación y sanción de actos de corrupción y la efectividad del control de la gestión pública»
- **Ley 1437 de 2011**: «Por la cual se expide el Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo»
- **Ley 1834 de 2017**: «Por medio de la cual se fomenta la economía creativa Ley Naranja»
- **Decreto 1064 de 2020**: «Por el cual se modifica la estructura del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones»
- **Decreto 1860 de 2021:** «Por el cual se modifica y adiciona el Decreto 1082 de 2015, único Reglamentario del Sector Administrativo de Planeación Nacional, con el fin de reglamentar los artículos 30,31,32,34 y 35 de la Ley 2069 de 2020, en lo relativo al sistema de compras públicas y se dictan otras disposiciones»
- **Ley 2294 de 2023:** «Por el cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2022 – 2026 “Colombia Potencia Mundial de la Vida”»

3.3 Aspecto Técnico

Para el desarrollo de Crea Digital 2026 se pretende suscribir un convenio interadministrativo, en el cual el aliado atienda las necesidades identificadas del sector, mediante procesos de asistencia técnica orientados al desarrollo de contenidos digitales, así como la implementación de una estrategia integral de fortalecimiento de capacidades asociada al ecosistema creativo digital. En este marco, resulta necesario analizar las condiciones técnicas y tecnológicas del mercado aplicables a los servicios de asistencia técnica, formación, gerencia de proyectos y servicios relacionados, con el fin de identificar los estándares, niveles de innovación, tendencias y capacidades existentes que inciden en la adecuada ejecución del objeto del convenio y en la generación de valor público.

3.3.1 Generalidades

El mercado de servicios de asistencia técnica, formación especializada y gerencia de proyectos dirigidos a la industria creativa y digital presenta un alto grado de especialización técnica, sustentado en el uso intensivo de tecnologías digitales, metodologías de gestión y esquemas de innovación orientados a resultados. Estos servicios requieren capacidades técnicas avanzadas en contenidos digitales, tecnologías emergentes, modelos de negocio creativos, propiedad intelectual y circulación de proyectos, así como experiencia en la estructuración, ejecución y seguimiento de procesos de fortalecimiento de capacidades.

Desde el punto de vista tecnológico, el mercado se apoya en plataformas de aprendizaje virtual, sistemas de videoconferencia, herramientas colaborativas y soluciones de gestión de información que permiten la prestación de los servicios en modalidad virtual, presencial o híbrida, garantizando cobertura nacional, trazabilidad, escalabilidad y control de calidad. La adopción de metodologías ágiles, modelos de acompañamiento por hitos y esquemas modulares de formación constituye un estándar del sector, lo que optimiza los tiempos de ejecución y mejora la eficiencia operativa.

En cuanto al estado de innovación y desarrollo, se observa una evolución hacia servicios diferenciados que integran mentorías especializadas, asesorías personalizadas, laboratorios de validación, acompañamiento en procesos de circulación y acceso a mercados, así como herramientas de evaluación y medición de impacto. Estas prácticas habilitan la generación de nuevos productos y oportunidades de mercado, al fortalecer las capacidades técnicas, empresariales y estratégicas de los beneficiarios.

Las especificaciones técnicas de calidad del mercado incluyen la disponibilidad de equipos interdisciplinarios con experiencia comprobada, contenidos actualizados conforme a las tendencias del sector, metodologías estandarizadas y mecanismos de seguimiento técnico, administrativo y financiero.

Adicionalmente, la naturaleza del convenio exige un alto nivel de especialización técnica en la industria creativa digital, dado que los procesos de asistencia técnica, formación y gerencia de proyectos deben responder a las particularidades de sectores como animación, videojuegos, contenidos audiovisuales digitales y experiencias transmedia. En este sentido, el mercado relevante estaría conformado por proveedores que acrediten experiencia específica en el diseño e implementación de programas de fortalecimiento de capacidades para industrias creativas y digitales, conocimiento del ecosistema sectorial, articulación con actores de mercado y comprensión de las dinámicas de propiedad intelectual, circulación y comercialización de contenidos digitales. Esta especialización constituye un factor determinante para garantizar la pertinencia técnica de los servicios, la calidad de los

acompañamientos y la generación de resultados alineados con los objetivos estratégicos del Ministerio.

3.3.2 Especificaciones técnicas

Las especificaciones técnicas detalladas se encuentran contenidas en el Anexo técnico, documento que hace parte integral del proceso precontractual.

4. MODELO DE ABASTECIMIENTO ESTRATÉGICO

El modelo de abastecimiento estratégico constituye una herramienta fundamental para la estructuración del Proceso de Contratación, en la medida en que permite analizar de manera integral el mercado y definir la estrategia más adecuada para satisfacer la necesidad de la Entidad Estatal. Este modelo se desarrolla a partir de tres componentes articulados: el **análisis de la demanda**, orientado a identificar las características, alcances y requerimientos del bien o servicio requerido; el **análisis de la oferta**, enfocado en comprender la capacidad, estructura y condiciones del mercado proveedor; y el análisis de compra. Dadas las condiciones del convenio a suscribir, para el presente caso no se realiza un análisis de compra detallado, sino un **estudio de mercado** que detalla los conceptos de gasto y las variables para determinación de los costos. En conjunto, estos elementos facilitan la toma de decisiones informadas, promueven el uso eficiente de los recursos públicos y aseguran la alineación del proceso contractual con los objetivos institucionales y las dinámicas del sector.

4.1 Análisis de la Demanda

4.1.1 Procesos internos

En este análisis se tuvo en cuenta la información de históricos de convenios suscritos por la entidad desde la vigencia 2012 a 2025 con objeto y servicios similares de apoyo a la producción de contenidos culturales, creativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales, que corresponde directamente a los servicios que se buscan obtener en este proceso:

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

		contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.		
2014	423	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$2.975.000.000	22
2015	484	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$3.171.600.000	24
2016	536	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$2.015.089.000	21
2017	608	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$2.177.000.000	21
2018	463	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las	$1.155.400.000	15

		comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.		
2019	573	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector de las nuevas tecnologías.	$2.185.000.000	30
2020	792	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales por parte de pequeñas y medianas empresas del sector creativo digital.	$4.274.437.532	48
2021	678	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales.	$4.406.110.657	45
2022	621	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo a la producción, desarrollo y realización de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales.	$6.106.106.558	56
2023	687	Aunar esfuerzos técnicos, humanos, administrativos y financieros para ejecutar actividades de apoyo al desarrollo, producción y circulación de contenidos culturales, educativos y de entretenimiento vinculados a la industria de las tecnologías de la información y las comunicaciones en Colombia, mediante el fomento para el desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales, y la articulación con	$3.540.000.000	36

		agentes estratégicos para el crecimiento del sector.		
2025	1419	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.	$2.213.831.045	13 empresas y 5 grupos étnicos 1000 personas

En el programa Crea Digital a lo largo de sus trece (13) versiones se han postulado cerca de 2.500 proyectos de los que se han seleccionado y producido 342 contenidos de todas las regiones del país, beneficiando a medianas y pequeñas empresas (MIPYMES), universidades e instituciones de educación superior (IES) públicas y privadas, organizaciones sin ánimo de lucro y comunidades étnicas, con una inversión por parte del Fondo Único de Tecnologías del a Información y las Comunicaciones de $31.711.425.055, discriminado de la siguiente forma:

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

2018	$ 1.000.000.000	5 Juegos de Video 5 Transmedia 5 Series de Animación
2019	$ 2.000.000.000	10 Juegos de Video 10 Transmedia 10 Series de Animación
2020	$3.930.437.532	12 Desarrollo de Contenidos Transmedia 10 Desarrollo de Juegos de Video 9 Desarrollo de Series de Animación 8 Contenidos con Enfoque Pertenencia Étnica 6 Realización de Juegos de Video 3 Realización de Series de Animación
2021	$ 4.048.350.657	8 Desarrollo de Contenidos Transmedia 8 Desarrollo de Juegos de Video 8 Desarrollo de Series de Animación 8 Contenidos con Enfoque Pertenencia Étnica 5 Realización de Juegos de Video 4 Realización de Series de Animación 4 Realización de Contenidos Transmedia
2022	$5.702.724.866	10 Desarrollo de Contenidos Transmedia 9 Desarrollo de Juegos de Video 9 Desarrollo de Series de Animación 10 Contenidos con Enfoque “Pertenencia Étnica 6 Realización de Juegos de Video 6 Realización de Series de Animación 6 Realización de Contenidos Transmediales
2023	$2.500.000.000	6 Realización de Series Digitales 7 Desarrollo de Juegos de video 8 Realización de Contenidos Transmediales 8 Contenidos con Enfoque “Pertenencia Étnica” 7 Realización de Realidades Extendidas
2025	$2.000.000.000	4 Desarrollo de Series Digitales 4 Desarrollo de Juegos de video 5 Desarrollo de Contenidos Transmediales 5 contenidos de Grupos étnicos
Total contenidos beneficiados: 360		
Total recursos otorgados: $31.711.425.055 Nota: para 2025 se suman $1.495.000.000 de la línea de trabajo 1.		

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

Del análisis de la demanda a partir de la fuente interna se concluye que el **Ministerio ha realizado previamente contrataciones de naturaleza similar**, orientadas al fortalecimiento de capacidades, la asistencia técnica especializada, la formación y la

gestión de proyectos asociados a la industria creativa y digital. Estas experiencias evidencian una **demanda institucional recurrente y justificada** por este tipo de servicios, en coherencia con las funciones misionales del Ministerio y con los objetivos de política pública relacionados con el desarrollo del sector digital y creativo.

Asimismo, las contrataciones anteriores han permitido identificar aprendizajes operativos y técnicos que respaldan la pertinencia de continuar implementando este tipo de esquemas contractuales, particularmente mediante convenios interadministrativos, como un mecanismo idóneo para atender las necesidades del sector, optimizar recursos y fortalecer el impacto de las intervenciones públicas. En consecuencia, la suscripción del presente convenio se enmarca en una **línea de actuación institucional consolidada**, que responde a necesidades reales, previamente atendidas y alineadas con los planes, programas y estrategias del Ministerio.

4.1.2 Procesos similares en otras entidades

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

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

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

4.2 Análisis de la Oferta

El análisis de la oferta tiene como objetivo identificar la disponibilidad y capacidad del proveedor institucional que puede atender de manera integral la necesidad de la entidad, considerando las particularidades técnicas, operativas y administrativas del programa Crea Digital 2026, así como el alcance nacional y la especialización requerida para su ejecución.

4.2.1 Caracterización de la oferta disponible

Del análisis del mercado institucional y del ecosistema creativo digital se evidencia que la oferta para la ejecución integral del programa, que articule simultáneamente procesos de asistencia técnica especializada, fortalecimiento de capacidades, gestión operativa, articulación sectorial y administración de recursos, no corresponde a un bien o servicio estandarizado, sino a un servicio altamente especializado, que requiere experiencia específica en la industria creativa digital y en la ejecución de programas públicos de alcance nacional.

En este contexto, y a partir de la experiencia derivada del convenio 1409-2025, la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea se identifica como el actor que cuenta con las capacidades técnicas, administrativas y operativas necesarias para atender la necesidad de la entidad, en tanto dispone de experiencia comprobada en la gestión de programas orientados al fortalecimiento de la economía creativa y digital, así como en la articulación de actores del ecosistema, la administración de recursos y la implementación de mecanismos de seguimiento, control y trazabilidad.

4.2.2 Capacidades diferenciales de CoCrea

a) Capacidad jurídica

CoCrea tiene como propósito central promover el desarrollo de las cadenas y ecosistemas de valor de los sectores vinculados al emprendimiento, las artes, el patrimonio cultural, las industrias culturales y las industrias creativas. Este enfoque incluye acciones en todas las etapas del ciclo de los procesos creativos: formación, creación, producción, distribución, circulación y acceso ciudadano, lo cual guarda total coherencia con los objetivos de una política pública TIC que reconozca el papel transformador de los contenidos digitales como motores de desarrollo económico, social y cultural.

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

procesos colaborativos y ejecutar iniciativas que generen impactos sostenibles en los territorios.

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

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

b) Capacidad organizacional

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

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

Para el desarrollo del presente convenio, CoCrea asumirá el compromiso de poner a disposición del MinTIC su experiencia y capacidad de gestión para la ejecución integral del objeto convenido. En cumplimiento de este propósito, se elaborarán y presentarán para aprobación del Comité Operativo los términos de referencia, los perfiles de evaluadores y los documentos requeridos para el desarrollo de la Línea 1. Asimismo, se diseñará e implementará una estrategia de comunicaciones para los procesos de apertura, socialización, divulgación, difusión, postulación y seguimiento de los proyectos seleccionados, conforme a los lineamientos establecidos por el FUTIC. Adicionalmente, se desarrollará el proceso de verificación, evaluación y selección de proyectos, atendiendo de manera oportuna los requerimientos que se presenten.

Gracias a su capacidad operativa, CoCrea realizará las contrataciones que se deriven del convenio, la administración de los recursos y el seguimiento técnico-financiero de los proyectos seleccionados, así como el acompañamiento en la expedición de los documentos necesarios para el desarrollo de la convocatoria. De igual forma, gestionará las acciones técnicas y logísticas requeridas para la realización de los espacios de acompañamiento destinados a la creación de contenidos digitales (Línea 1) y de los espacios virtuales de fortalecimiento de capacidades en la industria creativa y digital dirigidos a la ciudadanía en general (Línea 2). Para ello, CoCrea pondrá al servicio del proyecto toda su capacidad

técnica, administrativa, contractual, jurídica y financiera, a través del apoyo de la Unidad Técnica, la Oficina de Comunicación y Prensa y la Subdirección Corporativa.

De otra parte, el modelo corporativo fundado en los valores institucionales para garantizar el cumplimiento de su misión incluye políticas de contratación, manejo presupuestal, financiero, contable y para el uso de bienes. Asimismo, cuentan con guías para trámites administrativos.

La Corporación diseñó un Código de Buen Gobierno Corporativo con el objetivo de establecer un instrumento que integre y desarrolle los principios rectores, regulaciones y herramientas que apuntan al eficiente direccionamiento de la Corporación. Establece preceptos aplicables a la gestión de los órganos de dirección, administración y control y la adopción de las medidas necesarias para lograr el mejor desempeño de la Corporación y de sus colaboradores, en el cumplimiento de su misión, visión y objetivos estratégicos, en un marco ético, responsable y de excelencia.

En aras de fortalecer la gobernanza de la organización y la gestión de sus recursos en el cumplimiento de sus responsabilidades, dicho código le permite a la Corporación, entre otros:

- Establecer reglas aplicables a una gestión autónoma y eficiente de la Corporación y de sus órganos de dirección, administración y control.
- Consolidar la cultura de rendición de cuentas y transparencia en la toma de decisiones y la gestión de la Corporación.
- Incentivar una adecuada gestión en relación con los grupos de interés.
- Establecer estándares de comportamiento y adoptar canales de denuncia, así como procedimientos expeditos para promover la transparencia y evitar actos de corrupción.
- Aportar a la generación de confianza, credibilidad y buena reputación de la Corporación frente a los diferentes grupos de interés y a la ciudadanía en general.

c) Capacidad técnica

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

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

En este contexto, CoCrea se presenta como un aliado idóneo para el desarrollo del convenio con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, dado que su experiencia previa en procesos similares, sumada a su conocimiento del sector creativo digital, le otorgan las condiciones técnicas, operativas y estratégicas necesarias para liderar el diseño e implementación de rutas de asistencia técnica y fortalecimiento de capacidades en el marco de la industria creativa digital. Su enfoque centrado en las

personas y en el desarrollo de soluciones adaptadas a las realidades de los territorios permite anticipar una ejecución eficaz, transparente y alineada con los objetivos de política pública del sector TIC.

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

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

d) Experiencia en desarrollo de proyectos similares

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

NÚMERO	ENTIDAD	OBJETO	VALOR
Convenio de asociación No. 328 de 2022	Ministerio de Comercio, Industria y Turismo	Aunar esfuerzos para fortalecer estratégicamente proyectos de alto impacto de la economía cultural y creativa, por medio de la implementación de una ruta de asistencia técnica que desarrolle capacidades para mejorar la competitividad de cadenas productivas en estos sectores.	$775.000.000 (Ministerio $542.500.000, CoCrea $232.500.000)
Convenio interadministrativo No. 654 de 2024	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD	Aunar esfuerzos entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y la Corporación Colombia Crea Talento, en aspectos administrativos, técnicos, financieros, artísticos y culturales para desarrollar el proyecto denominado “OBRAS PERFORMÁTICAS Y	$12.685.221.657 (SCRD $8.273.308.438, FDL La Candelaria $2.965.175.644, FDL de Santafé $1.171.478.575, CoCrea $275.259.000)

		ESCENOGRÁFICAS - NAVIDAD 2024", que incluye producción, oferta artística, emprendimiento cultural, en escenarios convencionales y no convencionales, de conformidad con el anexo técnico definido para tal fin.	
Convenio interadministrativo No. 191 de 2024	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para desarrollar el proyecto del Festival a que se refiere el convenio 730 de 2024 (número 05 de 2024 en la SCRD) suscrito entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes.	$4.253.611.576 (SCRD $4.000.000.000, CoCrea $253.611.576)
Convenio interadministrativo No. 4056 de 2024	Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes	Aunar esfuerzos para realizar las acciones que permitan aplicar anualmente el incentivo tributario dispuesto por el artículo 180 de la Ley 1955 de 2019, modificado por el artículo 27 de la Ley 2277 de 2022, en armonía con las políticas culturales del nivel nacional y la normativa que rija el incentivo durante la ejecución del presente Convenio.	Carece de cuantía
Convenio de colaboración: 6200016956	Cámara de Comercio de Bogotá	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para llevar a cabo la gestión, administración, operación y desarrollo del proyecto denominado "Festival Internacional de Artes Vivas Bogotá" en su edición 2024.	$1.344.360.000 (CCB $1.250.600.000, CoCrea $93.760.000)
Convenio Interadministrativo 1409 de 2025	MinTIC	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.	$2.213.831.045 (incluye $213.831.045 de CoCrea)

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

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

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

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

La ejecución de esta convocatoria implicó no solo el manejo eficiente de plataformas tecnológicas para la inscripción y seguimiento de postulaciones, sino también el despliegue de equipos técnicos con experticia en evaluación de proyectos culturales y creativos, así como la implementación de metodologías de análisis y ponderación que garantizaron objetividad en la selección. Además, CoCrea desarrolló protocolos claros de comunicación con los participantes, lo que contribuyó a una mayor comprensión de los criterios de evaluación y fortaleció la transparencia del proceso. Es importante aclarar que estas convocatorias se realizan anualmente y desde el 2020 CoCrea viene ejerciendo dicha labor con éxito.

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

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

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

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

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

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

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

Finalmente, la experiencia de CoCrea en el convenio 1409 desarrollado durante la vigencia 2025 constituye un antecedente relevante para la continuidad del programa Crea Digital, en la medida en que permitió la implementación efectiva de los componentes de asistencia técnica y fortalecimiento de capacidades, garantizando la articulación entre el Ministerio TIC, los actores del ecosistema creativo digital y los beneficiarios del programa. Durante esta vigencia, CoCrea demostró capacidad operativa, técnica y administrativa para la gestión integral del convenio, incluyendo la ejecución de procesos de acompañamiento, la coordinación de espacios formativos y de articulación sectorial, así como el cumplimiento

de los lineamientos establecidos en el anexo técnico, aportando aprendizajes y buenas prácticas que fortalecen el diseño y la ejecución de Crea Digital 2026.

4.3 Estudio de Mercado

4.3.1 Conceptos de gasto

La estimación del presupuesto del proyecto se fundamenta en el análisis de costos históricos de convenios interadministrativos ejecutados por la Entidad entre las vigencias 2021 y 2025 para los programas Crea Digital y Emprendimiento Digital, los cuales presentan componentes, rubros y alcances técnicos comparables. Dichos valores fueron ajustados a precios equivalente en el presente, mediante la aplicación del Índice de Precios al Consumidor (IPC), con el fin de reflejar condiciones de mercado equivalentes para la vigencia 2026.

El valor proyectado resultante fue comparado con la propuesta económica presentada por el aliado (Sin aporte de contrapartida en especie), permitiendo evaluar la razonabilidad del presupuesto, la eficiencia en la asignación de recursos y la coherencia entre costos, metas y entregables definidos en el anexo técnico.

Líneas	Categoría / Ítem	Metas	Valor Unitario	Valor total proyectado con promedios de costos unitarios históricos internos	Valor Unitario	Valor total propuesta económica aliado 2026	% de ajuste propuesta aliado sobre valor proyectado históricos (100%)
Asistencia Técnica para el Desarrollo de Contenidos digitales	Series Digitales Animadas	4	$134.665.546	$538.662.184	$100.000.000	$400.000.000	74%
	Videojuegos	4	$102.063.309	$408.253.236	$97.000.000	$388.000.000	95%
	Narrativas Transmedia	5	$51.621.000	$258.105.000	$49.000.000	$245.000.000	95%
	Grupos Étnicos	5	$72.653.484	$363.267.420	$70.000.000	$350.000.000	96%

	Subtotal Asistencia Técnica	18	NA	$1.568.287.840	NA	$1.383.000.000	88%
Fortalecimiento de Capacidades	Crea Talento	1000	$33.889	$33.889.000	$33.889	$33.888.992	100%
	Crea Industria	1	NA	$23.327.519	NA	$16.637.481	71%
	Subtotal Fortalecimiento de Capacidades	1001	NA	$57.216.519	NA	$50.526.473	88%
Transversal	Comunicaciones y Virtualización	NA	NA	$46.949.261	NA	$20.000.000	43%
	Equipo de trabajo	NA	NA	$718.317.584	NA	$616.410.000	86%
	Subtotal Transversal			$765.266.845		$636.410.000	83%
Sub Total Líneas + Transversal				$2.390.771.204		$2.069.936.473	87%
Otros gastos	Costos Operativos/Costos inherentes al desarrollo del proyecto (Nota 5)	NA	NA	$262.984.832	NA	$187.110.083	71%
	GMF	NA	NA	$10.615.024	NA	$9.064.444	85%
Total				**$2.664.371.060**		**$2.266.111.000**	**85%**

Del análisis consolidado se observa que el valor total proyectado con base en promedios históricos ajustados asciende a $2.664.371.060, mientras que el valor total de la propuesta económica del aliado corresponde a $2,266,111.000 (Sin aporte de contrapartida en especie), lo que representa un ajuste global del 86%. Este resultado evidencia que la propuesta se encuentra aproximadamente un 14% por debajo del valor de mercado estimado, margen que se considera razonable y acorde con los principios de economía y eficiencia del gasto público.

Los valores unitarios propuestos para las cuatro categorías del componente de Asistencia Técnica presentan ajustes entre el 74% y el 96% frente a los promedios históricos

proyectados. Este comportamiento se considera técnicamente razonable, toda vez que el Anexo Técnico define un esquema de coproducción y acompañamiento focalizado, en el cual los recursos se destinan principalmente a fortalecer capacidades, procesos de estructuración y desarrollo de proyectos, y no a la producción industrial completa de contenidos

En particular, el menor ajuste observado en Series Digitales Animadas (74%) obedece a una redefinición del alcance técnico esperado, priorizando fases de desarrollo conceptual, narrativa, técnica y de viabilidad, sin incluir procesos extensivos de animación final. De igual forma, las categorías de Videojuegos, Narrativas Transmedia y Grupos Étnicos, con ajustes cercanos al 95%, evidencian una alineación adecuada entre costos, metas y complejidad técnica, sin comprometer los estándares mínimos de calidad definidos en los Términos de Referencia.

En consecuencia, se identifica que los costos en este componente se alinean a los precios de mercado, dado que los recursos asignados guardan proporcionalidad con los entregables exigidos, el número de proyectos acompañados y la intensidad del acompañamiento técnico especializado.

El componente Crea Talento mantiene un valor unitario equivalente al 100% del histórico ajustado, lo cual resulta consistente con su naturaleza intensiva en capital humano especializado y con la meta de atender al menos 1.000 beneficiarios en dos módulos formativos estructurados, cada uno con múltiples ejes temáticos y sesiones sincrónicas

Desde el punto de vista técnico, este rubro se alinea a los precios de mercado estimados con costos históricos, ya que los valores se encuentran alineados con experiencias previas del programa y permiten garantizar cobertura nacional, calidad pedagógica homogénea y trazabilidad de resultados. Adicionalmente, el carácter habilitador de este componente justifica plenamente su peso relativo dentro del presupuesto global.

El rubro de Comunicaciones y Virtualización presenta un ajuste del 43% frente al valor histórico proyectado. Este comportamiento ha sido analizado de manera específica, concluyendo que el menor valor no responde a una subestimación, sino a una optimización del modelo de ejecución, basada en:

- Uso intensivo de canales digitales propios e institucionales del MinTIC.
- Aprovechamiento de activos gráficos y lineamientos existentes.
- Enfoque en difusión estratégica y segmentada, en lugar de campañas masivas de alto costo.

El Anexo Técnico establece claramente que las actividades de comunicación deben garantizar trazabilidad, cobertura y soporte documental, sin exigir esquemas de pauta extensiva o producción audiovisual de alta complejidad. En este sentido, el presupuesto asignado resulta suficiente para cumplir los objetivos de divulgación, sin afectar la calidad ni la visibilidad del programa.

El rubro de Equipo de Trabajo presenta un ajuste del 86% frente al valor histórico, complementado además con un aporte en especie del aliado, lo que eleva la capacidad operativa real del proyecto. Este componente ha sido validado con especial atención, dado su impacto directo en la calidad técnica de la ejecución.

4.3.2 Variables para la determinación de los costos

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

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

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

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

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

Para la estimación del presupuesto del convenio y la racionabilidad de la oferta económica presentada por el aliado frente a precios de mercado, la entidad adelantó un proceso de análisis de costos históricos, entre los años 2021 y 2025 de los convenios interadministrativos para ejecución de los programas de Crea Digital y Emprendimiento Digital (2023 – 2025), estos convenios cuentan con insumos similares, suficientes y comparables, que permiten realizar una proyección basada en costos históricos, para comparar a precios de mercado la propuesta presentada por el aliado.

Metodología de estimación:

- Selección de costos unitarios históricos: Para la estimación del presupuesto, se emplearon los costos históricos promedios de convenios interadministrativos celebrados entre 2021 y 2025 para la ejecución de los programas Crea Digital y Emprendimiento Digital Estos convenios incluyen componentes y rubros similares a los que se contemplan en el convenio analizado, lo que asegura que los costos históricos sean representativos para realizar una proyección confiable.
- Ajuste de costos unitarios históricos: Los costos históricos fueron ajustados a valor presente equivalente, utilizando el IPC de los últimos años, con el fin de reflejar el impacto de la inflación en los costos de ejecución del proyecto.
- Comparación de la propuesta económica con el valor proyectado: El presupuesto estimado, calculado con los costos ajustados, fue comparado con la propuesta económica presentada por el aliado.

5. CONCLUSIONES DEL ESTUDIO DEL SECTOR

El análisis de viabilidad presupuestal permite concluir que la propuesta económica presentada por el aliado es razonable, competitiva y alineada con los precios de mercado. Los ajustes identificados, por debajo del valor proyectado, cuentan con sustento técnico y responden a las características propias de cada componente del proyecto. En consecuencia, se considera que el presupuesto oficial del proyecto Crea Digital 2026, por valor de $2.617.082.459 M/CTE, cumple con los criterios de planeación, eficiencia y economía exigidos por la Guía de Análisis del Sector de Colombia Compra Eficiente, garantizando la viabilidad financiera y el cumplimiento integral de las metas establecidas.

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

Líneas	Categoría / Ítem	Metas	Valor Unitario	Valor total propuesta económica aliado 2026	Aporte de contrapartida en especie	Valor total del presupuesto del proyecto Crea Digital 2026
Asistencia Técnica para el Desarrollo de Contenidos digitales	Series Digitales Animadas	4	$100.000.000	$400.000.000	$0	$400.000.000
	Videojuegos	4	$97.000.000	$388.000.000	$0	$388.000.000
	Narrativas Transmedia	5	$49.000.000	$245.000.000	$0	$245.000.000
	Grupos Étnicos	5	$70.000.000	$350.000.000	$0	$350.000.000
	Subtotal Asistencia Técnica	**18**	**NA**	**$1.383.000.000**	**$0**	**$1.383.000.000**
Fortalecimiento de Capacidades	Crea Talento	1000	NA	$33.888.992	$0	$33.888.992
	Crea Industria	1	NA	$16.637.481	$0	$16.637.481
	Subtotal Fortalecimiento de Capacidades	**1001**	**NA**	**$50.526.473**	**$0**	**$50.526.473**
Transversal	Comunicaciones y Virtualización	NA	NA	$20.000.000	$0	$20.000.000
	Equipo de trabajo	NA	NA	$616.410.000	$350.971.459	$967.381.459
	Subtotal Transversal			**$636.410.000**	**$350.971.459**	**$987.381.459**
Sub Total Líneas + Transversal				**$2.069.936.473**	**$350.971.459**	**$2.420.907.932**
Otros gastos	Costos Operativos/Costos inherentes al desarrollo del proyecto	NA	NA	$187.110.083	$0	$187.110.083
	Gravamen a los movimientos financierosGMF	NA	NA	$9.064.444	$0	$9.064.444
Total				**$2.266.111.000**	**$350.971.459**	**$2.617.082.459**

El valor total del convenio será de DOS MIL SEISCIENTOS DIECISIETE MILLONES OCHENTA Y DOS MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA Y NUEVE PESOS M/CTE ($2.617.082.459), discriminados de la siguiente manera:

Aportes en dinero por parte del FONDO ÚNICO TIC ascienden a la suma de DOS MIL DOSCIENTOS SESENTA Y SEIS MILLONES CIENTO ONCE MIL PESOS M/CTE ($2.266.111.000).

El aporte en especie por parte del aliado que asciende a la suma de hasta TRESCIENTOS CINCUENTA MILLONES NOVECIENTOS SETENTA Y UN MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA Y NUEVE PESOS M/CTE ($350.971.459).

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

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

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

Fecha de emisión: enero de 2026

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

Crea Digital - Estudio del Sector

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

Id Acuerdo: 20260115-152307-c8cb09-64419164

Estado: Finalizado

Creación: 2026-01-15 15:23:07

Finalización: 2026-01-15 16:02:17

Escanee el código para verificación

Firma: Firma



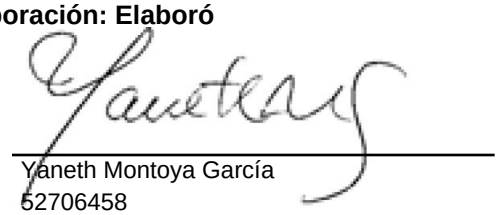
ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL
79900265
aegalindo@mintic.gov.co
Subdirector de Industria de TI
MinTIC

Revisión: Revisó



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

Elaboración: Elaboró



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

REPORTE DE TRAZABILIDAD

Crea Digital - Estudio del Sector

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

Id Acuerdo: 20260115-152307-c8cb09-64419164
Creación: 2026-01-15 15:23:07
Estado: Finalizado
Finalización: 2026-01-15 16:02:17

Escanee el código para verificación

TRAMITE	PARTICIPANTE	ESTADO	ENVIO, LECTURA Y RESPUESTA
Elaboración	Yaneth Montoya García ymontoya@mintic.gov.co Profesional especializado MinTIC	Aprobado	Env.: 2026-01-15 15:23:11 Lec.: 2026-01-15 15:23:49 Res.: 2026-01-15 15:24:12 IP Res.: 190.145.189.98 Canal: Email
Revisión	Carlos Felipe Gomez Pelaez cgomezp@mintic.gov.co	Aprobado	Env.: 2026-01-15 15:24:13 Lec.: 2026-01-15 15:50:14 Res.: 2026-01-15 15:50:21 IP Res.: 190.145.189.98 Canal: Email
Firma	ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL aegalindo@mintic.gov.co Subdirector de Industria de TI MinTIC	Aprobado	Env.: 2026-01-15 15:50:21 Lec.: 2026-01-15 16:02:08 Res.: 2026-01-15 16:02:17 IP Res.: 190.145.189.98 Canal: Email