Impreso el 9/04/2026 11:32:18 a. m.

Datos básicos

01 - Datos básicos del proyecto

Nombre

Fortalecimiento de las capacidades de creación de contenido digital y narrativas culturales en la población juvenil del departamento de Sucre

Tipología

A - PIIP - Bienes y Servicios

Código BPIN

202600000011466

Sector

Cultura

Es Proyecto Tipo: No

Fecha creación: 02/04/2026 09:35:27

Identificador: 1721315

Formulador Ciudadano: Maria Angelica Borja Perez

Formulador Oficial : Maria Angelica Borja Perez

Impreso el 9/04/2026 11:32:18 a. m.

Contribución a la política pública

01 - Contribución al Plan Nacional de Desarrollo

Plan

(2022-2026) Colombia Potencia Mundial de la Vida

Programa

3301 - Promoción y acceso efectivo a procesos culturales y artísticos

Transformación	Pilar	Catalizador	Componente
2. Seguridad humana y justicia social	03. Expansión de capacidades: más y mejores oportunidades de la población para lograr sus proyectos de vida	02. Garantía del disfrute y ejercicio de los derechos culturales para la vida y la paz	c. Fomento y estímulos a las culturas, las artes y los saberes

02 - Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Sucre Tierra de Oportunidades 2024 - 2027

Estrategia del Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Línea estratégica: Transformación del Ser Humano

Programa del Plan Desarrollo Departamental o Sectorial

Promoción y acceso efectivo a procesos culturales y artísticos

03 - Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

Estrategia del Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

Programa del Plan desarrollo Distrital o Municipal

04 - Instrumentos de planeación de grupos étnicos

Tipo de entidad

Instrumentos de planeación de grupos étnicos

05 - Otros Instrumentos de Planeación

Plan de Desarrollo

Estrategia

Programa

Identificación y descripción del problema

Problema central

Bajo nivel de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenido digital y la representación de la identidad cultural en la población juvenil del departamento de Sucre

Descripción de la situación existente con respecto al problema

El departamento de Sucre enfrenta una desconexión crítica entre el talento de su juventud y el dominio de herramientas digitales, lo que relega a los jóvenes a un rol de consumidores pasivos y frena su participación en la economía del conocimiento. Esta problemática, originada por la escasa formación, la deficiente infraestructura técnica y una ruptura generacional entre la tradición y la tecnología, impide que el patrimonio local se traduzca a lenguajes contemporáneos.

Las consecuencias de este vacío son doblemente graves: por un lado, se pierde la soberanía cultural, permitiendo que agentes externos narren el territorio desde el estigma; por otro, se anula el potencial de emprendimiento en la Economía Naranja, provocando una fuga de cerebros hacia las capitales. En definitiva, Sucre posee un vasto capital cultural que permanece "silenciado" digitalmente, requiriendo una intervención que transforme la creatividad juvenil en un motor de identidad, empleo digno y desarrollo regional.

Magnitud actual del problema – indicadores de referencia

La magnitud del problema en el departamento de Sucre se define por un vacío estructural en la formación técnica y narrativa orientada a la producción de contenidos digitales con identidad territorial.

Actualmente, la región registra 0 programas de formación técnica o tecnológica dedicados exclusivamente a la capacitación de creadores de contenido digital que integren la salvaguardia del patrimonio inmaterial como eje central. Esta carencia ha dejado el relato de la identidad sucreña supeditado al uso empírico y recreativo de dispositivos móviles por parte de los jóvenes, quienes, a pesar de su interés, carecen de las herramientas conceptuales y técnicas para producir piezas audiovisuales, sonoras o transmedia con estándares de calidad competitivos.

Indicador: Número de jóvenes capacitados en técnicas de creación de contenido digital y narrativas culturales en el departamento de Sucre.

• Situación Actual (Línea Base): En la actualidad, el departamento registra 0 programas de formación técnica que vinculen la creación de contenido digital con la salvaguardia de las narrativas culturales locales.

• Meta del Proyecto: Lograr un total de 100 jóvenes capacitados, quienes recibirán formación integral en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión cultural digital, garantizando la proyección de la identidad sucreña y la dinamización del sector creativo en el departamento.

01 - Causas que generan el problema

Causas directas	Causas indirectas
1. Limitado acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con enfoque territorial	**1.1** Debilidad en la infraestructura tecnológica y de conectividad en las subregiones del departamento
	1.2 Desarticulación entre los saberes ancestrales locales y las nuevas tecnologías

02 - Efectos generados por el problema

Efectos directos	Efectos indirectos
1. Pérdida de soberanía cultural e invisibilización de la identidad sucreña en el ecosistema digital global	**1.1** Desplazamiento de las tradiciones locales por estéticas y valores ajenos a la región, acelerando el olvido del patrimonio inmaterial en las nuevas generaciones
	1.2 Estigmatización persistente del territorio, al no existir una contra-narrativa digital que muestre la resiliencia y el talento de Sucre más allá de las noticias de conflicto o pobreza
2. Incremento de la brecha de empleabilidad y estancamiento del emprendimiento juvenil en la economía naranja	**2.3** Fomento de la migración forzada de jóvenes creativos hacia las grandes ciudades (fuga de cerebros), debilitando el relevo generacional y el dinamismo económico de los municipios sucreños
	2.4 Aumento de la informalidad laboral, ya que el interés natural de los jóvenes por las redes sociales se queda en un nivel recreativo y no se traduce en modelos de negocio sostenibles o servicios profesionales monetizables

Impreso el 9/04/2026 11:32:18 a. m.

Identificación y análisis de participantes

01 - Identificación de los participantes

Participante	Contribución o Gestión
Actor: Departamental **Entidad:** Sucre **Posición:** Cooperante **Intereses o Expectativas:** Su principal interés es el cumplimiento de las metas del Plan de Desarrollo Departamental, enfocadas en la reducción de la brecha digital y la generación de oportunidades de empleo joven.	Aporta el respaldo institucional, la viabilidad y la gestión de los recursos financieros necesarios para la ejecución del proyecto.
Actor: Otro **Entidad:** Fondo Mixto de Promoción de la Cultura y las Artes de Sucre **Posición:** Cooperante **Intereses o Expectativas:** Su expectativa se centra en la salvaguardia y difusión del patrimonio inmaterial de Sucre. Interesa que los nuevos lenguajes digitales sirvan para documentar y revitalizar las tradiciones culturales	Se encarga de la operación técnica y pedagógica del proyecto. Gestiona la contratación de expertos, coordina los laboratorios de creación y supervisa que las narrativas culturales producidas respeten la idiosincrasia sucreña. Además, aporta su experiencia en la circulación de bienes y servicios culturales
Actor: Otro **Entidad:** Comunidad (Población Juvenil y Sabedores) **Posición:** Beneficiario **Intereses o Expectativas:** Se busca adquirir competencias técnicas que les permitan acceder a mejores oportunidades laborales y monetizar su creatividad y visibilizar las tradiciones culturales	Los jóvenes contribuyen con su talento, tiempo y disposición para el aprendizaje, convirtiéndose en los nuevos narradores del territorio. Los sabedores locales gestionan el capital social y el conocimiento ancestral, participando como mentores de contenido para asegurar que las producciones digitales tengan una base cultural sólida y auténtica.

02 - Análisis de los participantes

El éxito de esta iniciativa reside en la articulación de tres actores fundamentales que transforman la cultura sucreña en un motor de desarrollo digital:

La Gobernación de Sucre lidera el proyecto como ente rector y financiador, con el objetivo de cumplir las metas de su Plan de Desarrollo. Su gestión garantiza el respaldo político y administrativo necesario para convertir la formación técnica en una política de Estado que genere empleo joven y posicione al departamento como referente de la economía del conocimiento y las industrias creativas.

El Fondo Mixto de Cultura actúa como el brazo técnico y operativo, asegurando el rigor artístico y la protección del patrimonio inmaterial. Su labor se centra en el diseño pedagógico de los laboratorios y la curaduría de contenidos, buscando que las nuevas tecnologías sirvan de soporte para que la tradición oral y el folclor local circulen con dignidad y calidad estética en escenarios globales.

La Comunidad, conformada por jóvenes y sabedores, es el motor creativo del proceso. Mientras los jóvenes aportan innovación y talento con el fin de profesionalizarse y monetizar su creatividad desde sus municipios, los sabedores proveen el conocimiento ancestral que da profundidad a los relatos. Esta sinergia garantiza que los contenidos producidos sean narrativas auténticas que preserven la identidad territorial.

Población afectada y objetivo

01 - Población afectada por el problema

Tipo de población

Personas

Número

1.026.669

Fuente de la información

Departamento Administrativo Nacional de Estadística, proyecciones poblacionales 2026.

Localización

Ubicación general	Localización específica/Otro tipo de entidad étnica
Región: Caribe **Departamento:** Sucre **Municipio:** **Tipo de Agrupación:** **Agrupación:**	

02 - Población objetivo de la intervención

Tipo de población

Personas

Número

100

Fuente de la información

Fondo Mixto de Promoción de la Cultura y las Artes de Sucre

Localización

Ubicación general	Localización específica/Otro tipo de entidad étnica	Nombre del consejo comunitario
Región: Caribe **Departamento:** Sucre **Municipio:** **Tipo de Agrupación:** **Agrupación:**		

Objetivos específicos

01 - Objetivo general e indicadores de seguimiento

Problema central

Bajo nivel de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenido digital y la representación de la identidad cultural en la población juvenil del departamento de Sucre

Objetivo general – Propósito

Elevar el nivel de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenido digital y la representación de la identidad cultural en la población juvenil del departamento de Sucre

Indicadores para medir el objetivo general

Indicador objetivo	Descripción	Fuente de verificación
Jóvenes capacitados en técnicas de creación de contenido digital y narrativas culturales en el departamento de Sucre	**Medido a través de:** Número **Meta:** 100 **Tipo de fuente:** Documento oficial	Informe de Supervisión - Fondo Mixto de Promoción de la Cultura y las Artes de Sucre

02 - Relaciones entre las causas y objetivos

Causa relacionada	Objetivos específicos
Causa directa 1 Limitado acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con enfoque territorial	Ampliar el acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con un enfoque territorial pertinente
Causa indirecta 1.1 Debilidad en la infraestructura tecnológica y de conectividad en las subregiones del departamento	Fortalecer la infraestructura tecnológica y la conectividad en las diversas subregiones del departamento para facilitar la producción y carga de contenidos
Causa indirecta 1.2 Desarticulación entre los saberes ancestrales locales y las nuevas tecnologías	Articular los saberes ancestrales locales con el uso de nuevas tecnologías, creando puentes de diálogo entre los portadores de la tradición y los jóvenes creadores

Impreso el 9/04/2026 11:32:18 a. m.

Alternativas de la solución

01 - Alternativas de la solución

Nombre de la alternativa	Se evaluará con esta herramienta	Estado
Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del departamento de Sucre	Si	Completo

Evaluaciones a realizar

Rentabilidad:	Si
Costo - Eficiencia y Costo mínimo:	Si
Evaluación multicriterio:	No

Alternativa 1. Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del departamento de Sucre

Estudio de necesidades

01 - Bien o servicio

Bien o servicio

Servicio de formación integral en creación de contenido digital, narrativas culturales transmedia y dotación de kits tecnológicos de producción audiovisual

Medido a través de

Número

Descripción

Formación integral dirigido a 100 jóvenes de las cinco subregiones de Sucre, enfocado en la producción de contenidos digitales con identidad territorial. Abarca desde la investigación del patrimonio y el storytelling, hasta la producción audiovisual con móviles, edición y marketing digital. Incluye logística descentralizada, una fase de entrega de kits como premios y gala de clausura

Descripción de la Demanda

Programas de formación técnica y profesional en el departamento de Sucre dedicados específicamente a la creación de contenido digital con enfoque de salvaguardia patrimonial requeridos por la población juvenil

Descripción de la Oferta

Programas de formación técnica y profesional en el departamento de Sucre dedicados específicamente a la creación de contenido digital con enfoque de salvaguardia patrimonial implementados

Año	Oferta	Demanda	Déficit
2024	0,00	1,00	-1,00
2025	0,00	1,00	-1,00
2026	0,00	1,00	-1,00
2027	0,00	1,00	-1,00
2028	0,00	1,00	-1,00
2029	0,00	1,00	-1,00

Análisis técnico de la alternativa

01 - Análisis técnico de la alternativa

Análisis técnico de la alternativa

La alternativa propuesta, se ejecutará en 5 meses con una inversión de $267.224.950. Su estrategia se resume en cuatro componentes:

Formación Integral: Desarrollo de un núcleo pedagógico liderado por expertos en coordinación técnica, storytelling patrimonial, producción audiovisual móvil, marketing digital y diseño gráfico para profesionalizar los relatos juveniles.

Operación Descentralizada: Despliegue logístico en las cinco subregiones de Sucre para asegurar la participación de 100 jóvenes, incluyendo transporte para creación de contenido in situ, materiales y alimentación.

Fortalecimiento Tecnológico: Entrega de equipos de alta gama (celulares 4K, gimbals y micrófonos) y kits de iluminación como incentivo a la excelencia y herramientas para reducir la brecha digital.

Posicionamiento y Difusión: Amplificación de las narrativas creadas mediante pauta publicitaria en redes sociales, una gala de premiación con transmisión vía streaming y la producción de piezas audiovisuales promocionales del departamento.

Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del

Localización de la alternativa

01 - Localización de la alternativa

Ubicación general	Ubicación específica
Región: Caribe **Departamento:** Sucre **Municipio:** **Tipo de Agrupación:** **Agrupación:** **Latitud:** **Longitud:**	

02 - Factores analizados

Comunicaciones,
Disponibilidad de servicios públicos domiciliarios (Agua, energía y otros),
Medios y costos de transporte,
Orden público

Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del

Cadena de valor de la alternativa

Costo total de la alternativa: $ 267.224.950,00

1 - Objetivo específico 1 **Costo:** $ 267.224.950,00

Ampliar el acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con un enfoque territorial pertinente

Producto	Actividad y/o Entregable
1.1 Servicio de asistenciatécnica en procesos de comunicación cultural (Producto principal del proyecto) **Complemento:** **Medido a través de:** Número de personas **Cantidad:** 100,0000 **Costo:** $ 267.224.950,00 **Etapa:** Inversión **Localización:** **Número de Personas:** 100 **Acumulativo o no:** Acumulativo **Población Beneficiaria:** 100	**1.1.1** Realizar el desarrollo de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenidos culturales digitales **Costo:** $ 93.724.950,00 **Etapa:** Inversión
	1.1.2 Realizar el despliegue logístico y articulación operativa para la apropiación cultural en las subregiones del departamento de Sucre **Costo:** $ 79.000.000,00 **Etapa:** Inversión
	1.1.3 Fortalecer la base tecnológica y estímulos a la excelencia narrativa para jóvenes creadores de contenido **Costo:** $ 55.000.000,00 **Etapa:** Inversión
	1.1.4 Desarrollar la estrategia de posicionamiento digital y amplificación de las narrativas culturales del departamento de Sucre **Costo:** $ 39.500.000,00 **Etapa:** Inversión

Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del

Actividad 1.1.1 Realizar el desarrollo de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenidos culturales digitales

Periodo	Mano de obra calificada
0	$93.724.950,00
Total	**$93.724.950,00**

Periodo	Total
0	$93.724.950,00
Total	

Actividad 1.1.2 Realizar el despliegue logístico y articulación operativa para la apropiación cultural en las subregiones del departamento de Sucre

Periodo	Materiales	Servicios de alojamiento comidas y bebidas	Transporte
0	$4.500.000,00	$42.000.000,00	$32.500.000,00
Total	**$4.500.000,00**	**$42.000.000,00**	**$32.500.000,00**

Periodo	Total
0	$79.000.000,00
Total	

Actividad 1.1.3 Fortalecer la base tecnológica y estímulos a la excelencia narrativa para jóvenes creadores de contenido

Periodo	Materiales
0	$55.000.000,00
Total	**$55.000.000,00**

Periodo	Total
0	$55.000.000,00
Total	

Actividad 1.1.4 Desarrollar la estrategia de posicionamiento digital y amplificación de las narrativas culturales del departamento de Sucre

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	$39.500.000,00
Total	**$39.500.000,00**

Periodo	Total
0	$39.500.000,00
Total	

Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del

Análisis de riesgos alternativa

01 - Análisis de riesgo

	Tipo de riesgo	Descripción del riesgo	Probabilidad e impacto	Efectos	Medidas de mitigación
1-Propósito (Objetivo general)	Operacionales	Deserción de los beneficiarios debido a dificultades de conectividad o movilidad	**Probabilidad:** 2. Improbable **Impacto:** 3. Moderado	Incumplimiento de metas, pérdida de impacto social y subutilización de los recursos logísticos contratados (refrigerios y transporte)	Selección de beneficiarios con fuerte arraigo local, entrega de refrigerios de calidad y garantía de transporte intermunicipal contratado para las sesiones presenciales.
2-Componente (Productos)	Operacionales	Baja calidad técnica o falta de pertinencia cultural en los contenidos producidos	**Probabilidad:** 1. Raro **Impacto:** 2. Menor	Debilitamiento del objetivo de soberanía cultural, críticas por parte de los sabedores locales y baja tracción en las campañas de pauta digital	Supervisión constante por parte del Tallerista de Storytelling y Patrimonio, y realización de laboratorios de co-creación con sabedores ancestrales
3-Actividad y/o Entregable	Operacionales	Actividad/Entregable: Fortalecer la base tecnológica y estímulos a la excelencia narrativa para jóvenes creadores de contenido Riesgo: Daño, robo o pérdida de los kits tecnológicos durante la fase de transporte o entrega	**Probabilidad:** 2. Improbable **Impacto:** 3. Moderado	Sobrecostos no previstos, retraso en la gala de clausura y posible acción legal o administrativa contra los ejecutores	Almacenamiento en lugares con seguridad privada, transporte bajo custodia y verificación de pólizas de seguro de transporte de mercancías

Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del

Ingresos y beneficios alternativa

01 - Ingresos y beneficios

Dotación de Herramientas Tecnológicas de Alta Gama para el Emprendimiento Digital

Tipo: Beneficios

Medido a través de: Peso m/c

Bien producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

Descripción Cantidad: La cantidad se define mediante la entrega de tres (3) kits tecnológicos integrales de alta gama destinados a los primeros puestos del concurso de méritos, y diez (10) kits de apoyo básico (iluminación y soporte) para menciones de honor

Descripción Valor Unitario: El valor unitario se describe como el costo de inversión requerido para adquirir una estación de producción móvil completa

Periodo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
1	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
2	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
3	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
4	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
5	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
6	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
7	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00
8	13,00	$4.500.000,00	$58.500.000,00

02 - Totales

Periodo	Total beneficios	Total
1	$58.500.000,00	$58.500.000,00
2	$58.500.000,00	$58.500.000,00
3	$58.500.000,00	$58.500.000,00
4	$58.500.000,00	$58.500.000,00
5	$58.500.000,00	$58.500.000,00
6	$58.500.000,00	$58.500.000,00
7	$58.500.000,00	$58.500.000,00
8	$58.500.000,00	$58.500.000,00

Impreso el 9/04/2026 11:32:19 a. m.

Alternativa 1

Flujo

01 - Flujo Económico

P	Beneficios e ingresos (+)	Créditos(+)	Costos de preinversión (-)	Costos de inversión (-)	Costos de operación (-)	Amortización (-)	Intereses de los créditos (-)	Valor de salvamento (+)	Flujo Neto
0	$0,0	$0,0	$0,0	$231.929.950,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$-231.929.950,0
1	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
2	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
3	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
4	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
5	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
6	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
7	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0
8	$46.800.000,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$0,0	$46.800.000,0

Impreso el 9/04/2026 11:32:19 a. m.

Indicadores y decisión

01 - Evaluación económica

Indicadores de rentabilidad			Indicadores de costo-eficiencia	Indicadores de costo mínimo	
Valor Presente Neto (VPN)	Tasa Interna de Retorno (TIR)	Relación Costo Beneficio (RCB)	Costo por beneficiario	Valor presente de los costos	Costo Anual Equivalente (CAE)
Alternativa: Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del departamento de Sucre					
$27.099.584,57	12,07 %	$1,12	$2.319.299,50	$231.929.950,00	$4.520.178,24

Costo por capacidad

Producto	Costo unitario (valor presente)
Servicio de asistenciatécnica en procesos de comunicación cultural (Producto principal del proyecto)	$2.319.299,50

03 - Decisión

Alternativa

Desarrollo de un ecosistema de formación en nuevas tecnologías y comunicación transmedia para el rescate del patrimonio inmaterial en las subregiones del departamento de Sucre

04 - Alcance

Ampliar el acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con un enfoque territorial pertinente. Servicio de asistencia técnica en procesos de comunicación cultural (Producto principal del proyecto) , Medido a través de: Número de personas, Cantidad: 100, con el fin de Elevar el nivel de competencias técnicas y narrativas para la creación de contenido digital y la representación de la identidad cultural en la población juvenil del departamento de Sucre. Jóvenes capacitados en técnicas de creación de contenido digital y narrativas culturales en el departamento de Sucre, Número, 100.

Impreso el 9/04/2026 11:32:19 a. m.

Indicadores de producto

01 - Objetivo 1

1. Ampliar el acceso a programas de formación en producción audiovisual, narrativa transmedia y gestión de contenidos digitales con un enfoque territorial pertinente

Producto

1.1. Servicio de asistenciatécnica en procesos de comunicación cultural (Producto principal del proyecto)

Indicador

1.1.1 Personas asistidas técnicamente

Medido a través de: Número de personas

Meta total: 100,0000

Fórmula:

Es acumulativo: Si

Es Principal: Si

Tipo de Fuente: Documento oficial

Fuente de Verificación: Informe de Supervisión - Fondo Mixto de Promoción de la Cultura y las Artes de Sucre

Programación de indicadores

Periodo	Meta por periodo	Periodo	Meta por periodo
0	100,0000	**Total:**	100,0000

Impreso el 9/04/2026 11:32:19 a. m.

Regionalización

Producto: Servicio de asistenciatécnica en procesos de comunicación cultural (Producto principal del proyecto)

Región	Departamento	Municipio	Tipo de Agrupación	Agrupación	
Caribe	Sucre				
Periodo	**Costo Total**	**Costo Regionalizado**	**Meta Total**	**Meta Regionalizada**	**Beneficiarios**
0	267.224.950,00	267.224.950,00	100,0000	100,0000	0

Impreso el 9/04/2026 11:32:19 a. m.

Focalización

Política	Categoría	SubCategoría	Valor