

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACION Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

DATOS BÁSICOS

Nombre del proyecto

Generación de contenidos digitales de experiencias y formación artística para la apropiación en Bogotá D.C.

Acompañante del proyecto

MAYER FERNANDO BOJACA URIBE

Inicio edición

2024-05-23

Fin edición

2024-07-05

Versión

2

Fecha Versión

2024-10-28

Cod. BPIN

2024110010092

Cod. SEGPLAN

7997

RESPONSABLE DEL PROYECTO

ALBA YANETH REYES SUAREZ

UNIDADES DE GESTIÓN (ÁREAS)

Unidad de gestión principal

8.SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN ARTÍSTICA

Subunidades de gestión

- 500 SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN ARTÍSTICA

DATOS PLAN DE DESARROLLO NACIONAL

Sector del proyecto

CULTURA

Programa del proyecto

Promoción y acceso efectivo a procesos culturales y artísticos

Plan Nacional

2022-2026

Plan Nacional

Colombia Potencia Mundial de la Vida

Pacto

2

Pacto

Seguridad humana y justicia social

Línea

3

Línea

Expansión de capacidades: más y mejores oportunidades de la población para lograr sus proyectos de vida

ARTICULACIÓN PLAN DE DESARROLLO

PLAN DE DESARROLLO

BOGOTÁ CAMINA SEGURA 2024 - 2027

OBJETIVO

- (2) Objetivo 2 - Bogotá confía en su bien-estar

PROGRAMA

- (2.14) PROGRAMA 2.14 - Bogotá deportiva, recreativa, artística, patrimonial e intercultural

META

Generar 100 contenidos y creaciones artísticas a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos, el desarrollo humano y la promoción de la industria creativa y cultural

RESPONSABLES DE LA META

- ALBA YANETH REYES SUAREZ
- NORMA LILIANA MARTIN GARCIA
- SANDRA TATIANA MUNERA MONSALVE
- CARLOS ENRIQUE PEREZ JARAMILLO
- YENY LILIANA MARULANDA AREVALO
- CAMILO JOSE PEREZ TORRES

PARTICIPACIÓN CIUDADANA



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

En el marco de los lineamientos para la implementación de la estrategia de participación para la formulación y adopción del Plan de Desarrollo Económico, Social, Ambiental y de Obras Públicas de Bogotá D.C. 2024-2027 – “Bogotá Camina Segura”, la Secretaria de Planeación generó la estrategia "Pégate al Plan". Con ella, desde el mes de enero de la presente anualidad se iniciaron acciones dirigidas a la participación ciudadana en que se han priorizado encuentros, diálogos, pedagogías y otros espacios. las fases son:

Alistamiento: fase para preparar los insumos que las entidades distritales pusieron a disposición de los bogotanos para la formulación del PDD.

Sentires Ciudadanos: Identificar las percepciones ciudadanas frente a los caminos estratégicos del plan de gobierno en aras de formular el plan de desarrollo: En esta primera fase directamente con ciudadanía se recolectaron esas percepciones usando un formulario digital que se promocionó y publicitó en los medios institucionales del Idartes. 2. **Aspiraciones comunes:** Fase para identificar las propuestas ciudadanas para la formulación del PDD. Esta fase incluyó sondeos a través de Chatico (chatbot de Bogotá). Idartes tuvo asignada la localidad de Puente Aranda en donde se recogieron las participaciones de más de 400 Bogotanos en tres puntos estratégicos de la localidad: Parque Ciudad Montes, Parque La Alquería y en la plazoleta del Centro Comercial Outlet Factory. Así mismo se participó en la recolección de aportes de actores organizados.

Acuerdos de Ciudad: fase para establecer acciones de acompañamiento y pedagogía en el debate del proyecto de acuerdo del PDD al interior del Concejo de Bogotá y responder a las propuestas realizadas en la fase 2 por parte de las instancias de participación y ciudadanía en general.

Reconocimiento de la Acción Colectiva: que tuvo como objetivo Socializar los resultados de la participación ciudadana frente a la construcción del Plan Distrital de Desarrollo y el contenido de este instrumento de planeación

Con el desarrollo de estas actividades se logró generar espacios de participación ciudadana y recolectar la información que permita incidencia en la planeación de la ciudad y con ello, la planeación estratégica de la entidad, que a partir de los proyectos de inversión materialice los compromisos de la administración en el plan de gobierno, convertido en Plan de Desarrollo Distrital que recoge los sentires, las aspiraciones y todos los acuerdos de ciudad.

PROBLEMÁTICA

Problema Central

Baja oferta de contenidos artísticos digitales pertinentes, diseñados para la apreciación y la formación, que puedan contribuir a la apropiación de la cultura digital, la sensibilización frente a los lenguajes de las artes y sus contextos, la visibilización de las prácticas y experiencias artísticas para niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Descripción de la situación existente

En las últimas décadas el mundo ha sido testigo de un florecimiento notable de iniciativas que integran educación y entornos digitales, reflejando una tendencia global hacia el fortalecimiento de la cultura digital, con el objetivo de integrar el uso de la tecnología en la vida cultural y social. En nuestro contexto institucional, la Subdirección de Formación Artística a través de sus programas viene interrogando de manera contextual y situada la pregunta por la Cultura digital y sus efectos, aportando a una visión y producción simbólica que busca construir ciudadanía digital con mayor conciencia crítica y comprensión de las potencialidades y peligros del mundo digital. El programa Crea, ha sido un referente en su oferta de formación artística en el campo digital, trabajando de manera explícita el arte computacional y los procesos de creación digital a través del área de Artes Electrónicas, con una propuesta pedagógica que busca construir conocimiento y sentido de mundo por medio de la indagación y experimentación tecnológica. Así mismo el programa cuenta con un Aula virtual y un espacio de exploración digital de los trabajos y procesos de los participantes. En este contexto venimos apostando por unos procesos de formación basados en el ser y una educación artística que se manifiesta en sus diferentes dimensiones y lenguajes apropiando de manera crítica la cultura digital, en lo escritural, corporal, escénico, sonoro y visual. Por su parte desde el programa Nidos- arte en primera infancia viene desarrollando desde su línea de generación de contenidos procesos de conceptualización, creación y producción de contenidos digitales pertinente para las niñas y niños de primera infancia y su entorno cuidador. Estos contenidos se ofrecen a la ciudadanía y están pensados para ser disfrutados por las niñas y los niños de primera infancia, sus familias y cuidadores, agentes educativos, artistas y el público en general.

Magnitud actual del problema

2.553.288 que corresponde a la población estimada de niñas, niños, adolescentes y jóvenes actual en la ciudad de Bogotá y que podría llegar a ser beneficiaria del proyecto

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACION Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| |
|---|
| Problema Central |
| Baja oferta de contenidos artísticos digitales pertinentes, diseñados para la apreciación y la formación, que puedan contribuir a la apropiación de la cultura digital, la sensibilización frente a los lenguajes de las artes y sus contextos, la visibilización de las prácticas y experiencias artísticas para niños, niñas, adolescentes y jóvenes. |

| |
|---|
| Descripción de la situación existente |
| <p>En las últimas décadas el mundo ha sido testigo de un florecimiento notable de iniciativas que integran educación y entornos digitales, reflejando una tendencia global hacia el fortalecimiento de la cultura digital, con el objetivo de integrar el uso de la tecnología en la vida cultural y social.</p> <p>En nuestro contexto institucional, la Subdirección de Formación Artística a través de sus programas viene interrogando de manera contextual y situada la pregunta por la Cultura digital y sus efectos, aportando a una visión y producción simbólica que busca construir ciudadanía digital con mayor conciencia crítica y comprensión de las potencialidades y peligros del mundo digital.</p> <p>El programa Crea, ha sido un referente en su oferta de formación artística en el campo digital, trabajando de manera explícita el arte computacional y los procesos de creación digital a través del área de Artes Electrónicas, con una propuesta pedagógica que busca construir conocimiento y sentido de mundo por medio de la indagación y experimentación tecnológica. Así mismo el programa cuenta con un Aula virtual y un espacio de exploración digital de los trabajos y procesos de los participantes. En este contexto venimos apostando por unos procesos de formación basados en el ser y una educación artística que se manifiesta en sus diferentes dimensiones y lenguajes apropiando de manera crítica la cultura digital, en lo escritural, corporal, escénico, sonoro y visual. Por su parte desde el programa Nidos- arte en primera infancia viene desarrollando desde su línea de generación de contenidos procesos de conceptualización, creación y producción de contenidos digitales pertinente para las niñas y niños de primera infancia y su entorno cuidador. Estos contenidos se ofrecen a la ciudadanía y están pensados para ser disfrutados por las niñas y los niños de primera infancia, sus familias y cuidadores, agentes educativos, artistas y el público en general.</p> |

| |
|--|
| 01 - Causas que generan el problema |
|--|

| | |
|---|---|
| Directa | Causas Indirectas |
| Insuficientes espacios para la circulación de contenidos, producto de las experiencias y procesos de formación. | Pocos canales para la difusión de los productos digitales que se desarrollan en el marco de los procesos adelantados en la Subdirección de Formación Artística. |

| | |
|--|--|
| Directa | Causas Indirectas |
| Limitados contenidos digitales para la formación sobre las prácticas artísticas y los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores. | Limitada oferta digital de las diferentes prácticas artísticas y de la formación en cultura digital. |

| | |
|---|---|
| Directa | Causas Indirectas |
| Baja oferta de propuestas y contenidos para la mediación desde los lenguajes del arte, que reconozcan una perspectiva situada, donde se ponga en diálogo la esfera digital y experiencias de las artes. | Limitado acceso a experiencias de mediación e interactividad con lenguajes y materialidades artísticas en el ámbito cultural digital. |

| |
|---|
| 02 - Efectos generados por el problema |
|---|

| | |
|---|---|
| Efecto Directo | Efectos Indirectos |
| Baja apropiación de la oferta de formación artística digital disponible en la ciudad. | Limitado acceso a la formación artística por parte de la población vulnerable en la ciudad. |

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| Efecto Directo | Efectos Indirectos |
|---|--|
| Limitada incidencia de las artes en los procesos de sensibilización, formación y cualificación en escenarios digitales para niños, niñas, adolescentes y jóvenes. | Limitada oferta y articulación de los diferentes agentes artísticos a través de medios virtuales y plataformas interactivas. |

| Efecto Directo | Efectos Indirectos |
|---|---|
| Baja pertinencia en los contenidos y formas de mediación en coherencia con el momento vital y los intereses y necesidades de la ciudadanía. | Baja apropiación de contenidos artísticos digitales por parte de la ciudadanía. |

IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE PARTICIPANTES

| 01 - Identificación de los participantes | |
|--|---|
| Participante | Contribución o Gestión |
| Actor: DISTRITAL Entidad: Niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Posición: BENEFICIARIO Intereses: Disfrutar de contenidos digitales pertinentes y que favorezcan su desarrollo integral y la construcción de ciudadanía digitales creativas, sensibles y críticas. | Apropiación de contenidos pertinentes que favorezcan su desarrollo integral y la garantía de sus derechos culturales. |
| Actor: DISTRITAL Entidad: Secretaría de Integración Social Posición: COOPERANTE Intereses: Fortalecer los procesos de apropiación de contenidos digitales pertinentes para las poblaciones a las que atiende. | Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, para que lleguen de manera efectiva a las poblaciones que atiende en toda la ciudad. Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, relacionados con la formación artística para agentes educativos. |
| Actor: DISTRITAL Entidad: Secretaría de Educación Posición: COOPERANTE Intereses: Fortalecer los procesos de apropiación de contenidos digitales pertinentes para las poblaciones a las que atiende. | Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, para que lleguen de manera efectiva a las poblaciones que atiende en toda la ciudad. Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, relacionados con la formación artística para agentes educativos. |
| Actor: NACIONAL Entidad: ICBF Posición: COOPERANTE Intereses: Fortalecer los procesos de apropiación de contenidos digitales pertinentes para las poblaciones a las que atiende. | Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, para que lleguen de manera efectiva a las poblaciones que atiende en toda la ciudad. Articulación con el Idartes para favorecer la divulgación y apropiación de los contenidos digitales producidos por el Instituto, relacionados con la formación artística para agentes educativos. |
| Actor: NACIONAL Entidad: Ministerio De Tecnologías De La Información Y Las Comunicaciones Posición: COOPERANTE Intereses: Articular y propiciar diálogos e intercambios en torno la generación de contenidos de amplio acceso a la agenda de Apropiación de las tecnologías y Gobierno digital. | Potenciar el acceso ciudadano a los contenidos digitales producidos en el marco del Proyecto y articulados a las Agendas de apropiación tecnológica. |
| Actor: NACIONAL Entidad: Ministerio De Cultura - Gestión General Posición: COOPERANTE Intereses: Intercambio y reconocimiento de | Favorecer el intercambio y la circulación de conocimientos, aprendizajes y contenidos digitales creados para diversos públicos |

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACION Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| | |
|--|--|
| aprendizajes en relación con la creación de contenidos digitales pertinentes para diversos públicos | |
| Actor: DISTRITAL Entidad: BibloRed Posición: BENEFICIARIO Intereses: Intercambio y reconocimiento de aprendizajes en relación con la creación de contenidos digitales pertinentes para diversos públicos. | Favorecer el intercambio y la circulación de conocimientos, aprendizajes y contenidos digitales creados para diversos públicos. |
| Actor: DISTRITAL Entidad: Artistas, agrupaciones o colectivos artísticos Posición: COOPERANTE Intereses: Disponer de contenidos pertinentes relacionados con la formación en diversos asuntos relacionados con los lenguajes de las artes. | Articulación para la apropiación de contenidos digitales producidos por el Instituto, relacionados con la formación artística para agentes culturales. |
| Actor: DISTRITAL Entidad: Consejería Distrital de las TIC Posición: COOPERANTE Intereses: Articular la generación de contenidos a las Agendas de Transformación Digital que tienen como objetivo mejorar la calidad de vida de las y los bogotanos a partir del uso estratégico de la tecnología. | Potenciar el acceso ciudadano a los contenidos digitales producidos en el marco del Proyecto y articulados a las Agendas de transformación |

| |
|---|
| 02 - Análisis de los participantes |
| <p>Beneficiarios: Se trata de niñas, niños, adolescentes y jóvenes que disfrutarán de los contenidos digitales creados y pensados para su formación, sensibilización y disfrute, favoreciendo su desarrollo integral y su construcción ciudadana.</p> <p>Cooperantes: En este punto se incluyeron aquellas instituciones cuya misionalidad se desarrolla en relación con las artes y sus lenguajes y que están interesados en ofrecer a la ciudadanía contenidos pertinentes que favorezcan el desarrollo integral de la misma. Se trata sobre todo de entidades de carácter distrital y nacional que pueden vincularse aportando recursos de diferente tipo, ya sea en dinero o en especie para el desarrollo de la generación de contenidos y su divulgación.</p> |

| POBLACIÓN | | |
|--|--|---|
| 01 - Población afectada por el problema | | |
| Tipo de población Personas | Número 2.553.288,00 | Centro Poblado URBANO - RURAL |
| Fuente de la información DANE - SDP | Localización Específica | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 01. USAQUÉN • 02. CHAPINERO • 03. SANTA FE • 04. SAN CRISTOBAL • 05. USME • 06. TUNJUELITO • 07. BOSA • 08. KENNEDY • 09. FONTIBÓN • 10. ENGATIVÁ • 11. SUBA | |

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACION Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 12. BARRIOS UNIDOS • 13. TEUSAQUILLO • 14. MÁRTIRES • 15. ANTONIO NARIÑO • 16. PUENTE ARANDA • 17. CANDELARIA • 18. RAFAEL URIBE • 19. CIUDAD BOLIVAR • 20. SUMAPAZ • 66. ENTIDAD • 77. DISTRITAL |
|--|---|

| 02 - Población objetivo de la intervención | | |
|---|--|---|
| Tipo de población Niñas, niños, adolescentes y jóvenes. | Número 25.200,00 | Centro Poblado URBANO - RURAL |
| Fuente de la información DANE - SDP | Localización Específica <ul style="list-style-type: none"> • 01. USAQUÉN • 02. CHAPINERO • 03. SANTA FE • 04. SAN CRISTOBAL • 05. USME • 06. TUNJUELITO • 07. BOSA • 08. KENNEDY • 09. FONTIBÓN • 10. ENGATIVÁ • 11. SUBA • 12. BARRIOS UNIDOS • 13. TEUSAQUILLO • 14. MÁRTIRES • 15. ANTONIO NARIÑO • 16. PUENTE ARANDA • 17. CANDELARIA • 18. RAFAEL URIBE • 19. CIUDAD BOLIVAR • 20. SUMAPAZ • 66. ENTIDAD • 77. DISTRITAL | |

| 03 - Características demográficas de la población objetivo | | | |
|--|-----------------------------------|--------------------|-------------------------------------|
| Clasificación | Detalle | Número de personas | Fuente de la información |
| ETARIA 0 Y 5 AÑOS | PRIMERA INFANCIA ENTRE 0 Y 5 AÑOS | 2000 | SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN ARTÍSTICA |
| ETARIA 6-12 AÑOS | INFANCIA Y 6-12 AÑOS | 7500 | SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN ARTÍSTICA |
| ETARIA 13-17 AÑOS | ADOLESCENCIA 13-17 AÑOS | 7500 | SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN ARTÍSTICA |
| ETARIA | JUVENTUD 18-28 AÑOS | 8200 | SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN |

| | | |
|---|---|-------------------|
|  <p>ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes</p> | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 18-28 AÑOS | | ARTÍSTICA |
|------------|--|-----------|

OBJETIVOS

01 - Objetivo general e indicadores de seguimiento

Problema Central
Baja oferta de contenidos artísticos digitales pertinentes, diseñados para la apreciación y la formación, que puedan contribuir a la apropiación de la cultura digital, la sensibilización frente a los lenguajes de las artes y sus contextos, la visibilización de las prácticas y experiencias artísticas para niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

Objetivo General
Generar contenidos de formación artística y experiencias a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, la educación, el ejercicio de los derechos y el desarrollo humano.

Indicadores Para Medir el Objetivo General

| Indicador Objetivo | Descripción | Fuente de verificación |
|--|--|-------------------------------------|
| Contenidos de formación artística y experiencias a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma | Medido a través de: NUMERO Meta: 27 Tipo de fuente: PUBLICACIÓN | Subdirección de Formación Artística |

02 - Relaciones entre las causas y objetivos

| Causa relacionada | Objetivos específicos |
|---|--|
| Insuficientes espacios para la circulación de contenidos, producto de las experiencias y procesos de formación. | Diseñar espacios de visibilización de contenidos multiformato a través de una plataforma que promueva la apropiación de los lenguajes del arte a través de la difusión de contenidos digitales |
| Limitados contenidos digitales para la formación sobre las prácticas artísticas y los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores. | Construir contenidos digitales y experiencias artísticas por medio de una herramienta virtual que busca fortalecer la formación artística mediante el uso e implementación de tecnologías de la información y la convergencia digital. |
| Baja oferta de propuestas y contenidos para la mediación desde los lenguajes del arte, que reconozcan una perspectiva situada, donde se ponga en diálogo la esfera digital y experiencias de las artes. | Diseñar propuestas interactivas de mediación con los lenguajes del arte para la construcción de ciudadanía digital crítica y sensible que comprendan la trayectoria vital, los contextos, territorios y grupos poblacionales. |

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

01 - Alternativa de la solución

Generación de contenidos digitales de experiencias y formación artística para la apropiación en Bogotá D.C.

02 - Análisis técnico de la alternativa

En la coyuntura histórica que vivimos es fundamental la construcción de comunidades digitales, colectivos y ciudadanos más conscientes de la realidad asociada a la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación, y el lugar de las redes sociales y las plataformas informáticas en la construcción de las nuevas ciudadanía. Por eso es esencial generar contenidos de formación artística, visibilización de los procesos y experiencias desarrollados en el marco de la educación artística, sensibilizando a la niñas, niños, adolescentes y jóvenes ante los lenguajes artísticos a través del uso de plataformas digitales. Para esto se busca generar una oferta de formación en las artes, sus materias y materialidades en el ámbito de la cultura digital a lo largo de la trayectoria vital, desde una perspectiva pedagógica basada en el ser, la construcción sensible y la transformación de imaginarios en beneficio de las personas que habitan los diferentes territorios de la ciudad. El proyecto tiene como alternativa de solución generar contenidos de formación artística y experiencias de visibilización de procesos de educación artística y sensibilización ante los lenguajes artísticos a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, la educación, el ejercicio de los derechos ciudadanos. Esta



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

propuesta hace énfasis en el desarrollo humano integral y la construcción de ciudadanías digitales sensibles, críticas y creativas. Para esto se generarán contenidos y experiencias de formación virtual a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de las materialidades y lenguajes digitales, dirigida a niñas, niños, adolescentes y jóvenes reconociendo los enfoques poblacionales y diferenciales y las singularidades de los contextos desde una visión que promueva la formación artística integral en el ámbito de la cultura digital y las sociedades del conocimiento.

03 - Localizaciones de la alternativa

| Localización | Georeferenciación |
|---------------|-------------------|
| 77. DISTRITAL | Sin información. |

ESTUDIO DE NECESIDADES

01 - Bien o servicio

Bien o servicio

Generación contenidos digitales de formación artística, visibilización de procesos y sensibilización ante los lenguajes artísticos para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos y el desarrollo humano integral en Bogotá

Medido a través de

numero

Descripción

Generación de contenidos de formación, visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales para el desarrollo humano integral.

| Año | Oferta | Demanda | Déficit |
|------|----------|--------------|---------------|
| 2023 | 3.000,00 | 2.598.199,00 | -2.595.199,00 |
| 2024 | 3.000,00 | 2.553.288,00 | -2.550.288,00 |
| 2025 | 7.500,00 | 2.520.035,00 | -2.512.535,00 |
| 2026 | 7.500,00 | 2.492.033,00 | -2.484.533,00 |
| 2027 | 7.000,00 | 2.467.955,00 | -2.460.955,00 |

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de inversión de "Generación de contenidos digitales de experiencias y formación artística para la apropiación en Bogotá D.C." tiene como objeto generar contenidos de amplio acceso para la garantía de los derechos culturales y el desarrollo humano integral.

Este objetivo tiene tres componentes centrales que apuntan a la construcción de ciudadanías digitales creativas y el desarrollo sensible de la población, esto implica el acceso a la formación artística en entornos digitales y la garantía de los derechos culturales desde la primera infancia y a lo largo de la trayectoria vital.

El proyecto se estructura en tres dimensiones:

- visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.
- producción de contenidos de formación artística y acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes y jóvenes.
- Espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos, propendiendo por la construcción de comunidades, colectivos y ciudadanías digitales mas creativas, sensibles, conscientes y críticas.

Cada una de estas dimensiones estará asociada a un espacio virtual desde una perspectiva que reconoce la importancia de los entornos y materialidades digitales en la construcción de las nuevas ciudadanías. haciendo énfasis en el desarrollo humano integral, reconociendo los enfoques poblacionales y diferenciales, así como las singularidades de los contextos y trayectorias



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

vitales de los beneficiarios. así como los distintos modos de aproximación a los entornos digitales por parte de la comunidad y la desigualdad en el acceso, uso e impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) entre diversos grupos sociales propendiendo por disminuir esas brechas con contenidos de amplio acceso ciudadano y navegación accesible.

COMPONENTES

| Componente | Descripción |
|-----------------------------|--|
| Contenidos | Desarrollar una plataforma virtual para la visibilización y circulación de contenidos artísticos, organizados en cuatro líneas de trabajo: 1 Espacio Audiovisual, 1. Espacio Sonoro, 1. Espacio Visual y 1. Espacio Multimedia, donde se alojen y difundan los resultados de creación artística, prácticas artísticas y procesos artísticos en entornos digitales. La plataforma estará a disposición para la consulta y disfrute de la ciudadanía en general. |
| Pedagógico | Diseñar una serie de contenidos para la formación y experimentación en torno a los lenguajes y metodologías del arte, mediante el uso e implementación de tecnologías de la información y la convergencia digital, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de la primera infancia. |
| Mediación y Experimentación | Desarrollar una plataforma interactiva para contenidos virtuales de mediación y experimentación con las artes, donde la ciudadanía a través de sistemas interactivos y de tecnologías inmersivas pueda apropiarse y sensibilizarse sobre las artes y sus contextos, propendiendo por la construcción de comunidades, colectivos y ciudadanías digitales más creativas, sensibles, conscientes y críticas en la ciudad de Bogotá |

METAS DE PROYECTO

1. Metas

Meta Plan

Generar 100 contenidos y creaciones artísticas a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos, el desarrollo humano y la promoción de la industria creativa y cultural

Metas Proyecto

| No. | Proceso | Magnitud | Unidad de Medida | Descripción | Tipo de Meta |
|------------|---------|----------|------------------|---|--------------|
| Sin codigo | Generar | 4,00 | contenidos | para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | OTROS |
| Sin codigo | Generar | 12,00 | contenidos | relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | OTROS |
| Sin codigo | Generar | 11,00 | contenidos | en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | OTROS |

2. Anualización de Metas

Meta Proyecto

generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.

Tipo de Anualización

(K) Constante

| Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) | Total |
|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

| Meta Proyecto generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | | | | Tipo de Anualización (S) Suma | |
|--|--------------|--------------|--------------|---|--|
| Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) | Total | |
| 1,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 12,00 | |

| Meta Proyecto generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | | | | Tipo de Anualización (S) Suma | |
|---|--------------|--------------|--------------|---|--|
| Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) | Total | |
| 1,00 | 5,00 | 4,00 | 1,00 | 11,00 | |

| METAS DE PROYECTO, ASOCIACIÓN CON PMR | | |
|---------------------------------------|---|--|
| Año | Meta | PMR |
| 2024 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | <ul style="list-style-type: none"> 05 - Servicio de creación, circulación, investigación y apropiación de actividades artísticas y culturales |
| 2025 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | <ul style="list-style-type: none"> 05 - Servicio de creación, circulación, investigación y apropiación de actividades artísticas y culturales |
| 2026 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | <ul style="list-style-type: none"> 05 - Servicio de creación, circulación, investigación y apropiación de actividades artísticas y culturales |
| 2027 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | <ul style="list-style-type: none"> 05 - Servicio de creación, circulación, investigación y apropiación de actividades artísticas y culturales |
| 2024 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2025 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2026 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2027 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2024 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2025 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

| | | |
|------|---|--|
| | favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | |
| 2026 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |
| 2027 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | <ul style="list-style-type: none"> 08 - Servicios de formación artística y cultural |

PRODUCTOS, ACTIVIDADES E INSUMOS

| Producto | Actividad |
|--|--|
| 3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL Medido a través de: Número de contenidos culturales Cantidad: 4,00 Costo: 699.150.000,00 | 1 GENERAR 4 CONTENIDOS PARA LA VISIBILIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE EXPERIENCIAS, PRÁCTICAS Y PROCESOS ARTÍSTICOS EN ENTORNOS DIGITALES. Costo: 699.150.000,00 Ruta crítica: SI |

1 GENERAR 4 CONTENIDOS PARA LA VISIBILIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE EXPERIENCIAS, PRÁCTICAS Y PROCESOS ARTÍSTICOS EN ENTORNOS DIGITALES.

| Periodo | Servicios para la comunidad, sociales y personales |
|--------------|--|
| 0 | 99.150.000,00 |
| 1 | 200.000.000,00 |
| 2 | 200.000.000,00 |
| 3 | 200.000.000,00 |
| Total | 699.150.000,00 |

Total 1 GENERAR 4 CONTENIDOS PARA LA VISIBILIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE EXPERIENCIAS, PRÁCTICAS Y PROCESOS ARTÍSTICOS EN ENTORNOS DIGITALES. por Periodos

| Periodo | Total |
|--------------|-----------------------|
| 0 | 99.150.000,00 |
| 1 | 200.000.000,00 |
| 2 | 200.000.000,00 |
| 3 | 200.000.000,00 |
| Total | 699.150.000,00 |

| Producto | Actividad |
|---|---|
| 3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES Medido a través de: Número de cursos Cantidad: 12,00 Costo: 1.050.850.000,00 | 2 GENERAR 12 CONTENIDOS RELACIONADOS CON LA FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EL ACCESO A LOS LENGUAJES DEL ARTE, QUE FAVOREZCAN A NIÑAS, NIÑOS, ADOLESCENTES, JÓVENES Y CUIDADORES DE PRIMERA INFANCIA. Costo: 1.050.850.000,00 Ruta crítica: SI |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

2 GENERAR 12 CONTENIDOS RELACIONADOS CON LA FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EL ACCESO A LOS LENGUAJES DEL ARTE, QUE FAVOREZCAN A NIÑAS, NIÑOS, ADOLESCENTES, JÓVENES Y CUIDADORES DE PRIMERA INFANCIA.

| Periodo | Servicios para la comunidad, sociales y personales |
|--------------|--|
| 0 | 150.850.000,00 |
| 1 | 300.000.000,00 |
| 2 | 300.000.000,00 |
| 3 | 300.000.000,00 |
| Total | 1.050.850.000,00 |

Total 2 GENERAR 12 CONTENIDOS RELACIONADOS CON LA FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EL ACCESO A LOS LENGUAJES DEL ARTE, QUE FAVOREZCAN A NIÑAS, NIÑOS, ADOLESCENTES, JÓVENES Y CUIDADORES DE PRIMERA INFANCIA. por Periodos

| Periodo | Total |
|--------------|-------------------------|
| 0 | 150.850.000,00 |
| 1 | 300.000.000,00 |
| 2 | 300.000.000,00 |
| 3 | 300.000.000,00 |
| Total | 1.050.850.000,00 |

| Producto | Actividad |
|--|--|
| 3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES Medido a través de: Número de publicaciones Cantidad: 11,00 Costo: 900.000.000,00 | 3 GENERAR 11 CONTENIDOS EN ESPACIOS VIRTUALES DE MEDIACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN CIUDADANA CON LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS A TRAVÉS DE SISTEMAS INTERACTIVOS Y TECNOLOGÍAS INMERSIVAS QUE FAVOREZCAN LA APROPIACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN ANTE LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS. Costo: 900.000.000,00 Ruta crítica: SI |

3 GENERAR 11 CONTENIDOS EN ESPACIOS VIRTUALES DE MEDIACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN CIUDADANA CON LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS A TRAVÉS DE SISTEMAS INTERACTIVOS Y TECNOLOGÍAS INMERSIVAS QUE FAVOREZCAN LA APROPIACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN ANTE LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS.

| Periodo | Servicios para la comunidad, sociales y personales |
|--------------|--|
| 0 | 150.000.000,00 |
| 1 | 250.000.000,00 |
| 2 | 250.000.000,00 |
| 3 | 250.000.000,00 |
| Total | 900.000.000,00 |

Total 3 GENERAR 11 CONTENIDOS EN ESPACIOS VIRTUALES DE MEDIACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN CIUDADANA CON LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS A TRAVÉS DE SISTEMAS INTERACTIVOS Y TECNOLOGÍAS INMERSIVAS QUE FAVOREZCAN LA APROPIACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN ANTE LAS ARTES Y SUS CONTEXTOS. por Periodos



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

| Periodo | Total |
|--------------|-----------------------|
| 0 | 150.000.000,00 |
| 1 | 250.000.000,00 |
| 2 | 250.000.000,00 |
| 3 | 250.000.000,00 |
| Total | 900.000.000,00 |

METAS DE PROYECTO, ASOCIACIÓN CON PRODUCTO MGA

| Año | Meta | Producto MGA |
|------|---|---|
| 2024 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | • 3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL |
| 2025 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | • 3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL |
| 2026 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | • 3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL |
| 2027 | Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | • 3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL |

| | | |
|------|--|--|
| 2024 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | • 3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES |
| 2025 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | • 3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES |
| 2026 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | • 3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES |
| 2027 | Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | • 3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES |

| | | |
|------|---|--|
| 2024 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | • 3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES |
| 2025 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | • 3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES |
| 2026 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | • 3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES |
| 2027 | Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | • 3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES |

COMPONENTE Y PRODUCTO

| Componente | Producto |
|------------|--|
| Contenidos | • 3301073 Servicio de circulación artística y cultural |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

| | |
|-----------------------------|---|
| Pedagógico | • 3301087 Servicio de educación informal en áreas artísticas y culturales |
| Mediación y Experimentación | • 3301100 Servicio de divulgación y publicaciones |

INGRESOS Y BENEFICIOS

01. Ingresos y Beneficios

Bogotá contará con contenidos para la visibilización y apropiación tecnológica y digital de prácticas, productos y procesos artísticos, para el desarrollo del pensamiento crítico desde las artes

Tipo: Beneficio

Medido a través de: NUMERO

Bien Producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

| Periodo | Cantidad | Valor Unitario | Valor Total |
|---------|----------|----------------|----------------|
| 0 | 2.000,00 | 100.000,00 | 200.000.000,00 |
| 1 | 5.000,00 | 50.000,00 | 250.000.000,00 |
| 2 | 4.500,00 | 60.000,00 | 270.000.000,00 |
| 3 | 3.000,00 | 80.000,00 | 240.000.000,00 |

Los contenidos diseñados para la formación y/o cualificación favorecen la formación, la creación y transformación de las prácticas artísticas y pedagógicas.

Tipo: Beneficio

Medido a través de: NUMERO

Bien Producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

| Periodo | Cantidad | Valor Unitario | Valor Total |
|---------|----------|----------------|------------------|
| 0 | 500,00 | 1.400.000,00 | 700.000.000,00 |
| 1 | 1.000,00 | 700.000,00 | 700.000.000,00 |
| 2 | 1.500,00 | 750.000,00 | 1.125.000.000,00 |
| 3 | 1.500,00 | 800.000,00 | 1.200.000.000,00 |

Los contenidos de mediación y exploración interactiva, aportan al desarrollo de la creatividad colectiva, a través de procesos colaborativos y el trabajo en red con medios y herramientas digitales.

Tipo: Beneficio

Medido a través de: NUMERO

Bien Producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

| Periodo | Cantidad | Valor Unitario | Valor Total |
|---------|----------|----------------|----------------|
| 0 | 500,00 | 500.000,00 | 250.000.000,00 |
| 1 | 600,00 | 500.000,00 | 300.000.000,00 |
| 2 | 3.000,00 | 150.000,00 | 450.000.000,00 |
| 3 | 2.100,00 | 200.000,00 | 420.000.000,00 |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

02. Totales

| Periodo | Total Beneficios | Total Ingresos | Total |
|--------------|-------------------------|----------------|-------------------------|
| 0 | 1.150.000.000,00 | 0,00 | 1.150.000.000,00 |
| 1 | 1.250.000.000,00 | 0,00 | 1.250.000.000,00 |
| 2 | 1.845.000.000,00 | 0,00 | 1.845.000.000,00 |
| 3 | 1.860.000.000,00 | 0,00 | 1.860.000.000,00 |
| Total | 6.105.000.000,00 | 0,00 | 6.105.000.000,00 |

ANÁLISIS DE RIESGOS ALTERNATIVA

| | Tipo de riesgo | Descripción del riesgo | Probabilidad e impacto | Efectos | Medidas de mitigación |
|-----------------------|------------------|--|---|---|---|
| Objetivos (Propósito) | ADMINISTRATIVO S | Retrasos en los procesos de compra de insumos tecnológicos necesarios para la producción de los contenidos | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Afectación en los tiempos de entrega y cumplimiento de metas | Adecuada coordinación con los componentes involucrados en el Idartes para facilitar los procesos requeridos |
| Objetivos (Propósito) | DE COSTOS | Presupuesto insuficiente para la generación de los contenidos planteados en el proyecto. Recortes presupuestales que limiten los alcances del proyecto | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Incumplimiento de los contenidos estipulados en el proyecto. | Revisión y ajustes anuales del presupuesto para su adecuada ejecución |
| Objetivos (Propósito) | OPERACIONALES | Insuficiente acceso por parte de la ciudadanía a conectividad necesaria para la apropiación y disfrute de los contenidos creados | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Impacto menor al esperado en los procesos de sensibilización y fortalecimiento a partir de la apropiación de los contenidos digitales | Campañas de promoción para el acceso a la conectividad. |
| Productos | OPERACIONALES | Baja apropiación por parte de la ciudadanía beneficiaria de la oferta de contenidos producidos en el marco del proyecto | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Impacto menor al esperado en los procesos de formación artística establecidos en el proyecto | Favorecer la circulación de los contenidos creados con entidades públicas y privadas y directamente con las comunidades beneficiarias |
| Actividades | ADMINISTRATIVO S | Falta de personal cualificado para el diseño e implementación de los contenidos de formación artística propuestos | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Dificultad o retrasos en la creación de los contenidos planteados en el proyecto. | Identificar perfiles profesionales calificados y/o organizaciones pertinentes para la gestión y desarrollo del mismo. |
| Actividades | OPERACIONALES | Falta de personal cualificado para el diseño e implementación de los contenidos de formación artística propuestos | Probabilidad moderado Impacto Moderado | Dificultad o retrasos en la creación de los contenidos planteados en el proyecto. | Identificar perfiles profesionales calificados y/o organizaciones pertinentes para la gestión y desarrollo del mismo. |
| Actividades | ADMINISTRATIVO | Falta de personal cualificado para | Probabilidad | Dificultad o retrasos en la | Identificar perfiles |

| | | |
|--|---|-------------------|
|  ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE Instituto Distrital de las Artes | DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL | Código: DIR-F-12 |
| | FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN | Fecha: 2024-07-05 |
| | | Versión: 3 |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| S | el diseño e implementación de los contenidos de formación artística propuestos | moderado Impacto Moderado | creación de los contenidos planteados en el proyecto. | profesionales calificados y/o organizaciones pertinentes para la gestión y desarrollo del mismo. |
|---|--|--|---|--|

INDICADORES DE META PROYECTO

| Meta proyecto Generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales. | | | | | |
|---|------------|--|----------------------|------------|-------------------------------------|
| Código: 1 Nombre: Contenidos para la visibilización y circulación de experiencias | | | | | |
| Unidad de Medida | Meta Total | Fórmula | Tipo de Anualización | Línea Base | Fuente de Información |
| Contenidos | 4 | Sumatoria de contenidos para la visibilización y circulación de experiencias | (K) Constante | 2 | Subdirección de Formación Artística |

| Meta proyecto Generar 12 contenidos relacionados con la formación artística y el acceso a los lenguajes del arte, que favorezcan a niñas, niños, adolescentes, jóvenes y cuidadores de primera infancia. | | | | | |
|--|------------|---|----------------------|------------|-------------------------------------|
| Código: 2 Nombre: Contenidos relacionados con la formación artística | | | | | |
| Unidad de Medida | Meta Total | Fórmula | Tipo de Anualización | Línea Base | Fuente de Información |
| Contenidos | 12 | Sumatoria de contenidos relacionados con la formación artística | (S) Suma | 7 | Subdirección de Formación Artística |

| Meta proyecto Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y experimentación ciudadana con las artes y sus contextos a través de sistemas interactivos y tecnologías inmersivas que favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos. | | | | | |
|---|------------|--|----------------------|------------|-----------------------|
| Código: 3 Nombre: Contenidos en espacios virtuales de mediación | | | | | |
| Unidad de Medida | Meta Total | Fórmula | Tipo de Anualización | Línea Base | Fuente de Información |
| Contenidos | 11 | Sumatoria de contenidos en espacios virtuales de mediación | (S) Suma | 0 | No aplica |

INDICADORES DE PRODUCTO

| |
|--|
| Objetivo Específico |
| Diseñar espacios de visibilización de contenidos multiformato a través de una plataforma que promueva la apropiación de los lenguajes del arte a través de la difusión de contenidos digitales |
| Meta Plan |
| |



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

Generar 100 contenidos y creaciones artísticas a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos, el desarrollo humano y la promoción de la industria creativa y cultural

Producto

3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL

Nombre: Contenidos culturales en circulación

Unidad de medida: NÚMERO

Meta total: 4

Tipo de Fuente: INFORME

Fuente de Verificación: Sistema de Información Misional y Pandora

Acumulativo: No

Principal: No

Programación de Indicadores

| Periodo | Meta por periodo | Periodo | Meta por periodo |
|---------|------------------|---------|------------------|
| 2024 | 4,00 | 2025 | 4,00 |
| 2026 | 4,00 | 2027 | 4,00 |
| | | | |

Objetivo Específico

Construir contenidos digitales y experiencias artísticas por medio de una herramienta virtual que busca fortalecer la formación artística mediante el uso e implementación de tecnologías de la información y la convergencia digital.

Meta Plan

Generar 100 contenidos y creaciones artísticas a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos, el desarrollo humano y la promoción de la industria creativa y cultural

Producto

3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES

Nombre: Cursos realizados

Unidad de medida: NÚMERO

Meta total: 12

Tipo de Fuente: INFORME

Fuente de Verificación: Sistema de Información Misional y Pandora

Acumulativo: Si

Principal: No

Programación de Indicadores

| Periodo | Meta por periodo | Periodo | Meta por periodo |
|---------|------------------|---------|------------------|
| 2024 | 1,00 | 2025 | 4,00 |
| 2026 | 4,00 | 2027 | 3,00 |
| Total | 12,00 | | |

Objetivo Específico

Diseñar propuestas interactivas de mediación con los lenguajes del arte para la construcción de ciudadanías digitales críticas y sensibles que comprendan la trayectoria vital, los contextos, territorios y grupos poblacionales.

Meta Plan



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

Generar 100 contenidos y creaciones artísticas a través del uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital, el ejercicio de los derechos, el desarrollo humano y la promoción de la industria creativa y cultural

Producto

3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES

Nombre: Publicaciones realizadas

Unidad de medida: NÚMERO

Meta total: 11

Tipo de Fuente: INFORME

Fuente de Verificación: Sistema de Información Misional y Pandora

Acumulativo: Si

Principal: No

Programación de Indicadores

| Periodo | Meta por periodo | Periodo | Meta por periodo |
|---------|------------------|---------|------------------|
| 2024 | 1,00 | 2025 | 5,00 |
| 2026 | 4,00 | 2027 | 1,00 |
| Total | 11,00 | | |

FLUJO FINANCIERO - FUENTES DE FINANCIACIÓN

1. Clasificación presupuestal

Programa presupuestal: 3301. PROMOCIÓN Y ACCESO EFECTIVO A PROCESOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

Subprograma presupuestal: 1603. ARTE Y CULTURA

2. Resumen fuentes de financiación

| Fondo | Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) | Total |
|-----------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1-100-F001 - VA RECURSOS DISTRITO | 400 | 750 | 750 | 750 | 2.650 |
| Total | 400 | 750 | 750 | 750 | 2.650 |

COMPONENTES PRODUCTOS

Cifras en millones de pesos

| Componente | Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) | Total |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| Contenidos | 99 | 200 | 200 | 200 | 699 |
| Pedagógico | 151 | 300 | 300 | 300 | 1.051 |
| Mediación y Experimentación | 150 | 250 | 250 | 250 | 900 |

IMPACTO AMBIENTAL

La implementación de este proyecto conlleva tres impactos ambientales principales: en primer lugar, el consumo adicional de energía necesario tanto para la creación de contenidos digitales como para su recepción por parte de los usuarios; en segundo lugar, la generación de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE) debido al constante cambio y actualización de los equipos necesarios para producir contenido de calidad; y en tercer lugar, La transmisión de grandes volúmenes de datos a través de Internet incrementa el tráfico digital y se refleja en un aumento de la huella de carbono global.



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACION Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

ESTUDIOS, PLANES, POLÍTICAS Y NORMATIVAS

El plan de desarrollo distrital "Bogotá Camina segura" en el marco del acuerdo distrital 368 de 2024 tiene como objetivo número dos "Bogotá confía en su bien-estar" y manifiesta "Bogotá debe ser el lugar donde sus habitantes quieran estar y puedan desarrollar todo su potencial. Una ciudad que sea la misma para todas y todos sus habitantes. Bien-estar es la posibilidad efectiva que tiene la ciudadanía de elegir sobre lo que quiere ser y hacer en la ciudad de Bogotá. Acciones de lucha contra la pobreza, el hambre y la exclusión, priorizando la salud, la paz y la reconciliación."

En el marco de este objetivos tiene como meta catorce "Bogotá deportiva, recreativa, artística, patrimonial e intercultural" cuyo objetivo señala "El objetivo de este programa es contribuir a la salud mental y física de la ciudadanía en su ciclo de vida mediante el incentivo de la práctica deportiva, recreativa, artística, cultural y patrimonial en los barrios, comunidades y en la Bogotá Región, aprovechando los espacios públicos accesibles y seguros, haciendo uso de diversas plataformas en beneficio de la salud tanto física como mental y promoviendo hábitos de vida saludable, con ejercicios que buscan relaciones interculturales." y manifiesta de manera particular "A través de este programa se generan contenidos y creaciones artísticas mediante el uso de herramientas digitales y contenidos multiplataforma para la apropiación y uso de la cultura digital." E "Igualmente, busca promover actividades artísticas, culturales y patrimoniales como un medio para el ejercicio de los derechos y el desarrollo humano,"

En relación con el desarrollo de ciudadanía digitales creativas el análisis distrital señala el estudio "Infancia y medios audiovisuales elaborado por la Comisión de Regulación de Comunicaciones (CRC) en 2021, y que encuestó a 1.816 NNA entre los 6 y los 17 años (31,7 % en Bogotá + 79,7 % de estratos 1-3) el 82 % de los encuestados tienen acceso a un celular; el 67,5 %, a un televisor inteligente, y el 49,2 %, a un televisor tradicional. El estudio indica que el promedio de consumo de televisión (contenidos audiovisuales) es de 200 minutos diarios, y que el 41 % usa el celular para revisar/ver/publicar en YouTube; el 39 %, en Facebook; el 35 %, en TikTok; el 26 %, en Instagram; el 31 %, para ver series; el 74 %, para ver televisión (contenidos audiovisuales), y el 35 %, para escuchar radio online. La investigación concluye que: "[...] la niñez y la adolescencia conforman una población que consume contenidos audiovisuales de manera masiva y constante. Internet es el medio más usado (85 %), seguido por el celular (79 %) y la televisión (74 %). El consumo de Internet puede considerarse aún mayor si se considera que varias de las actividades que los niños, niñas y adolescentes realizan en el celular requieren de conexión a la Red, como es el caso de las aplicaciones y plataformas digitales donde se juega en línea, se chatea y se consumen contenidos audiovisuales" (CRC, 2021)

En este marco es evidente como la política cultural de la ciudad reconoce como esencial el fortalecimiento de la cultura digital y la creación de contenidos para la construcción de ciudadanía digitales creativas.

En este marco de comprensión es importante reconocer el contexto histórico y la actualidad de la vida ciudadana en la que los procesos ligados al consumo y producción digital son cada vez más dominantes e hiper presentes, esto implica rupturas frente a los modos de construir la ciudadanía, acceder a los derechos culturales y a la formación en general.

Cabe señalar como La UNESCO de manera contundente "apoya el uso de la innovación digital para ampliar el acceso a las oportunidades educativas y avanzar en la inclusión, mejorar la pertinencia y la calidad del aprendizaje, crear vías de aprendizaje a lo largo de toda la vida mejoradas por las TIC, reforzar los sistemas de gestión de la educación y el aprendizaje, y dar seguimiento a los procesos de aprendizaje."

Para lograr estos objetivos, la UNESCO viene trabajando "para desarrollar la alfabetización digital y las competencias digitales, centrándose en los docentes y los educandos. Ampliar los modelos comunitarios en el uso de una serie de soluciones de alta y baja tecnología para aumentar las oportunidades de aprendizaje; reforzar las relaciones de colaboración, las alianzas y las plataformas existentes para dar prioridad al acceso a la tecnología de los grupos más marginados y de aquellos con factores de desventaja interrelacionados, reducir los costos del acceso al aprendizaje digital y reducir la brecha digital y las disparidades en materia de conocimientos en la educación; fomentar el desarrollo y el uso de soluciones tecnológicas inclusivas para velar por que las personas con discapacidad puedan acceder a oportunidades de aprendizaje de calidad y participar en ellas; fortalecer el compromiso y aumentar las labores multisectoriales encaminadas a promover las competencias digitales y la autoeficacia de las niñas y las mujeres y a reducir la brecha de género digital; fomentar y consolidar el acceso a las soluciones abiertas, dando prioridad a los principios que guían el desarrollo de los REA y las herramientas de código, licencia y acceso abiertos; reforzar las capacidades institucionales en materia de creación de mecanismos de aprendizaje integrados que puedan respaldar el acceso inclusivo a contenidos de aprendizaje digital apropiados para cada edad y las prácticas pedagógicas activas; movilizar recursos y proporcionar desarrollo de capacidades para apoyar a los Estados Miembros en la planificación y gestión de sistemas de aprendizaje tecnológicos que sean flexibles y resilientes a las crisis. Mejora de la calidad y pertinencia de la enseñanza y el aprendizaje. El objetivo de este segundo ámbito de acción es apoyar la capacidad de los principales interlocutores de la educación para aprovechar la tecnología con el fin de mejorar la eficacia de los procesos de enseñanza y aprendizaje y la pertinencia de los resultados educativos. Entre las acciones



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

específicas para lograr este objetivo se encuentran: apoyar el diseño, la producción y el intercambio de contenidos y cursos de aprendizaje digital sobre los REA que sean adecuados, respondan a las cuestiones de género y se adapten a los planes de estudio locales.”

En línea con la UNESCO la OCDE recomienda a Colombia como parte de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico – OCDE, atender las recomendaciones realizadas en aras de avanzar hacia la consolidación del gobierno digital en el país, estas recomendaciones señalan la necesidad de “Revisión del Gobierno Digital en Colombia. Hacia un sector público impulsado por el ciudadano” en cumplimiento de las recomendaciones de la OCDE la Ley 2294 del 19 de mayo de 2023 estipula las siguientes medidas “1. Promover la consolidación de una sociedad digital para que todos los ciudadanos tengan las herramientas necesarias para hacer del Internet y de las tecnologías digitales un instrumento de transformación social. 2. En articulación con el Ministerio de Educación Nacional promover el acceso por parte de docentes, niños, niñas y adolescentes a nuevas 3. fuentes de conocimiento, a través del uso de tecnologías digitales, que les permita desenvolverse en una sociedad altamente tecnológica. 4. Establecer programas de alfabetización digital con enfoque étnico, participativo, de género y diferencial. 5. Promover estrategias para la identificación, prevención y control de todo tipo de violencias en entornos digitales, en coordinación con el Ministerio de Educación Nacional, con énfasis en mujeres, grupos étnicos y niñas, niños y adolescentes. 6. Implementar iniciativas de transformación digital como herramienta para la productividad, la generación de empleo, la dinamización de la economía en las regiones y la potencialización de la economía popular. 7. Fortalecer el Gobierno Digital para tener una relación eficiente entre el Estado y el ciudadano, que lo acerque y le solucione sus necesidades, a través del uso de datos y de tecnologías digitales para mejorar la calidad de vida. 8. Promover un entorno digital seguro para generar confianza en el uso y apropiación de las TIC.”

En el marco de todo lo anterior es preciso señalar que la realidad de las personas que habitamos este planeta se ha transformado de manera absolutamente radical en los últimos 50 años, como resultado de transformaciones científicas y tecnológicas que han afectado nuestros cuerpos, nuestros modos de relación, nuestras formas de producción, las condiciones objetivas de nuestra existencia y las formas de manifestación del deseo y la subjetividad. Un proceso de cambio tecnológico y transformación ecosistema avanza aceleradamente. Este es el desafío vital de nuestro tiempo frente a las transformaciones radicales de nuestra realidad. Es por eso que la construcción de ciudadanías digitales creativas, sensibles y críticas se hace cada vez más necesario y urgente.

OBSERVACIONES

Sin observaciones.

CONCEPTO DE VIABILIDAD

De acuerdo con el análisis realizado el proyecto de inversión cumple con los lineamientos establecidos por la Secretaría Distrital de Planeación a partir de lo definido en la Metodología de Marco Lógico, establecida por el Departamento Nacional de Planeación a través de la herramienta MGA-WEB, y la herramienta Segplan de la SDP.

En este sentido, se realizó la identificación y cuantificación del problema central de proyecto, sus causas y efectos asociados, formulando una alternativa de solución, objetivo general y específicos claros, los cuales pueden ser atendidos por la entidad de acuerdo a lo definido en su misionalidad a través del Acuerdo Distrital 440 de 2010, a su vez, se evidencia la articulación con el Plan de Desarrollo Distrital "Bogotá Camina Segura" de acuerdo a lo señalado en el Acuerdo Distrital 368 de 2024.

En este sentido se emite concepto de viabilidad favorable desde la competencia de la Oficina Asesora de Planeación y Tecnologías de la información.

INDICADORES DE GESTIÓN

Indicador

Contenidos Educativos Digitales de acceso público publicados para educación preescolar, básica y media

Medido a través de:NÚMERO

Código:0700G214

Fórmula:Sumatoria de contenidos publicados

Tipo de Fuente:INFORME

Fuente de Verificación:Subdirección de Formación Artística - Pandora



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.
CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE
Instituto Distrital de las Artes

DIRECCIONAMIENTO ESTRATEGICO INSTITUCIONAL

Código: DIR-F-12

Fecha: 2024-07-05

FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

Versión: 3

| Periodo | Meta por periodo | Periodo | Meta por periodo |
|--------------|------------------|---------|------------------|
| 2024 | 6,00 | 2025 | 9,00 |
| 2026 | 8,00 | 2027 | 4,00 |
| Total | 27,00 | | |

FLUJO ECONÓMICO

| | Año 1 (2024) | Año 2 (2025) | Año 3 (2026) | Año 4 (2027) |
|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| + Beneficios e ingresos | 920.000.000,00 | 1.000.000.000,00 | 1.476.000.000,00 | 1.488.000.000,00 |
| - Costos de inversión | 320.000.000,00 | 600.000.000,00 | 600.000.000,00 | 600.000.000,00 |
| Flujo neto de caja | 600.000.000,00 | 400.000.000,00 | 876.000.000,00 | 888.000.000,00 |

POLÍTICAS TRANSVERSALES SUIFP

| | |
|---------------------------------------|------------------|
| CAMBIO CLIMÁTICO | Sin información. |
| CONSTRUCCIÓN DE PAZ | Sin información. |
| DESPLAZADOS | Sin información. |
| EQUIDAD DE LA MUJER | Sin información. |
| GESTIÓN DE RIESGO DE DESASTRES | Sin información. |
| GRUPOS ÉTNICOS | Sin información. |
| INDÍGENAS - CUNDINAMARCA | Sin información. |
| VÍCTIMAS | Sin información. |