



DATOS BÁSICOS

Nombre del proyecto

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

Acompañante del proyecto

CAMILO ANDRES IZQUIERDO ROJAS

Inicio edición

2024-05-23

Fin edición

2024-07-05

Versión

6

Fecha Versión

2025-11-13

Cod. BPIN

2024110010092

Cod. SEGPLAN

7997

RESPONSABLE DEL PROYECTO

GABRIEL ENRIQUE ARJONA PACHON

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

- SANDRA TATIANA MUNERA MONSALVE
- CARLOS ENRIQUE PEREZ JARAMILLO
- YENY LILIANA MARULANDA AREVALO
- CAMILO JOSE PEREZ TORRES

PARTICIPACIÓN CIUDADANA

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 Secretaría 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 niñas, niños, 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 ciudadanías digitales 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

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 ciudadanías digitales 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.

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.



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 ciudadanías 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 aprendizajes en relación con la creación de	Favorecer el intercambio y la circulación de conocimientos, aprendizajes y contenidos digitales creados para diversos públicos



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

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.

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.

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 • 12. BARRIOS UNIDOS 	



FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

- 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 18-28 AÑOS	JUVENTUD 18-28 AÑOS	8200	SUBDIRECCIÓN DE FORMACIÓN 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 niñas, niños, 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 ciudadanías digitales críticas y sensibles 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 ciudadanías. 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 las 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 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 más 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 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 código	Generar	4,00	contenidos	para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.	OTROS
Sin código	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 código	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	Tipo de Anualización (K) Constante			
generar 4 contenidos para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.				
Año 1 (2024)	Año 2 (2025)	Año 3 (2026)	Año 4 (2027)	Total
4,00	4,00	4,00	4,00	4,00

Meta Proyecto	Tipo de Anualización (S) Suma
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.	



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				Tipo de Anualización (S) Suma
Año 1 (2024)	Año 2 (2025)	Año 3 (2026)	Año 4 (2027)	Total
1,00	3,00	4,00	3,00	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 favorezcan la apropiación y sensibilización ante las artes y sus contextos.	<ul style="list-style-type: none"> • 08 - Servicios de formación artística y cultural
2026	Generar 11 contenidos en espacios virtuales de mediación y	<ul style="list-style-type: none"> • 08 - Servicios de formación artística y cultural



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.

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.

- 08 - Servicios de formación artística y cultural

PRODUCTOS, ACTIVIDADES E INSUMOS

Producto	Actividad
<p>3301073. SERVICIO DE CIRCULACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL Medido a través de: Número de contenidos culturales Cantidad: 4,00 Costo: 708.774.504,00</p>	<p>1 GENERAR 4 CONTENIDOS PARA LA VISIBILIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE EXPERIENCIAS, PRÁCTICAS Y PROCESOS ARTÍSTICOS EN ENTORNOS DIGITALES. Costo: 708.774.504,00 Ruta crítica: SI</p>

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	120.962.500,00
1	187.812.004,00
2	200.000.000,00
3	200.000.000,00
Total	708.774.504,00

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

Periodo	Total
0	120.962.500,00
1	187.812.004,00
2	200.000.000,00
3	200.000.000,00
Total	708.774.504,00

Producto	Actividad
<p>3301087. SERVICIO DE EDUCACIÓN INFORMAL EN ÁREAS ARTÍSTICAS Y CULTURALES Medido a través de: Número de cursos Cantidad: 12,00 Costo: 1.168.105.926,00</p>	<p>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: 1.168.105.926,00 Ruta crítica: SI</p>

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	176.179.180,00
1	391.926.746,00
2	300.000.000,00
3	300.000.000,00
Total	1.168.105.926,00

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	176.179.180,00
1	391.926.746,00
2	300.000.000,00
3	300.000.000,00
Total	1.168.105.926,00

Producto	Actividad
3301100. SERVICIO DE DIVULGACIÓN Y PUBLICACIONES Medido a través de: Número de publicaciones Cantidad: 11,00 Costo: 935.480.567,00	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: 935.480.567,00 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	177.219.317,00
1	258.261.250,00
2	250.000.000,00
3	250.000.000,00
Total	935.480.567,00

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

Periodo	Total
0	177.219.317,00



FORMULACIÓN PROYECTOS DE INVERSIÓN

1	258.261.250,00
2	250.000.000,00
3	250.000.000,00
Total	935.480.567,00

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
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

Medidio 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

Medidio 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

Medidio 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

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)	ADMINISTRATIVOS	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	Adeuada 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	ADMINISTRATIVOS	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	ADMINISTRATIVOS	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.

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

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

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	3,00
2026	4,00	2027	3,00
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	464	838	750	750	2.802
1-200-I011 - RB-Estampilla procultura	10	0	0	0	10
Total	474	838	750	750	2.812

COMPONENTES PRODUCTOS

Cifras en millones de pesos

Componente	Año 1 (2024)	Año 2 (2025)	Año 3 (2026)	Año 4 (2027)	Total
Contenidos	121	188	200	200	709
Pedagógico	176	392	300	300	1.168
Mediación y Experimentación	177	258	250	250	935

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.

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 estos 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 ciudadanías 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 ciudadanías 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 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 los 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	7,00
2026	8,00	2027	6,00
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	379.488.797,60	670.400.000,00	600.000.000,00	600.000.000,00
Flujo neto de caja	540.511.202,40	329.600.000,00	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.