

1. IDENTIFICACIÓN	
Entidad	0222 - Instituto Distrital de las Artes
Proyecto	7997 Generación de contenidos digitales de experiencias y formación artística para la apropiación en Bogotá D.C.
Versión	16 del 24 de febrero de 2026
Código BPIN	2024110010092
Banco	01 - BDPP-ACEP (ADMINISTRACION CENTRAL Y ESTABLECIMIENTOS PUBLICOS)
Estado	Inscrito el 07 de junio de 2024 - Registrado 11 de junio de 2024
Tipo de Proyecto	Servicios
Etaapa de Proyecto	Inversión Ejecución
2. CLASIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVERSIÓN EN LOS INSTRUMENTOS DE PLANEACIÓN	
Plan de Desarrollo	17-Bogotá Camina Segura
Nivel 1	2-Bogotá confía en su bien-estar
Nivel 2	14-Bogotá deportiva, recreativa, artística, patrimonial e intercultural
Política Pública	No Aplica
POT	No Aplica
3. PARTICIPACIÓN CIUDADANA	
Otros aportes y procesos de participación ciudadana	
Consecutivo	Otros aportes y procesos de participación ciudadana
1	En el marco 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 SDP generó la estrategia "Pégate al Plan", con esta, 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, en las fases: Sentires Ciudadanos, Acuerdos Comunes, Acuerdos de Ciudad, Reconocimiento de la Acción Colectiva; 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 se materialice los compromisos de la administración en el plan de gobierno, convertido en PDD que recoge los sentires, las aspiraciones y todos los acuerdos de ciudad.
4. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA O NECESIDAD	
Antecedentes 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.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 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 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.	
Situación Actual 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.	
Descripción del Universo Población estimada actual de niños, niñas, adolescentes y jóvenes en la ciudad de Bogotá y que podría llegar a ser beneficiaria del proyecto	
Cuantificación del Universo	2553288 Niñas, niños, adolescentes y jóvenes
Localización del Univeso	Distrital
Árbol de Problemas	7997-0222-arboldeproblemas7997.pdf(Archivo Adjunto)
Fecha de Incorporación	24/09/2024

Unidad de Planeación Zonal (UPZ)

Barrio

Unidad de Planeamiento Rural (UPR)

Vereda

Unidad de Planeamiento Local (UPL)

No aplica

5. 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 ciudadanía digital creativa 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.

null

6. CADENA DE VALOR

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.

Objetivos Específicos

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.

Código Metas Plan de Desarrollo

2072 Generar, 100, Contenido(s), y creaciones artísticas utilizando herramientas digitales y múltiples plataformas para fomentar el uso y la apropiación de la cultura digital, así como el ejercicio de los derechos, del desarrollo humano y de la promoción de la industria creativa y cultural

Producto MGA

Denominación	Magnitud
3301100 (V0624) - Servicio de divulgación y publicaciones	11

Actividades

No.	Proceso	Magnitud	Unidad de Medida	Descripción	Estado
3	Generar	11	Contenido(s)	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.	Vigente

Objetivos Específicos

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.

Código Metas Plan de Desarrollo

2072 Generar, 100, Contenido(s), y creaciones artísticas utilizando herramientas digitales y múltiples plataformas para fomentar el uso y la apropiación de la cultura digital, así como el ejercicio de los derechos, del desarrollo humano y de la promoción de la industria creativa y cultural

Producto MGA

Denominación	Magnitud
3301087 (V0624) - Servicio de educación informal en áreas artísticas y culturales	12

Actividades

No.	Proceso	Magnitud	Unidad de Medida	Descripción	Estado
2	Generar	12	Contenido(s)	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.	Vigente

Objetivos Específicos

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

Código Metas Plan de Desarrollo

2072 Generar, 100, Contenido(s), y creaciones artísticas utilizando herramientas digitales y múltiples plataformas para fomentar el uso y la apropiación de la cultura digital, así como el ejercicio de los derechos, del desarrollo humano y de la promoción de la industria creativa y cultural

Producto MGA

Denominación	Magnitud
3301073 (V0624) - Servicio de circulación artística y cultural	4

Actividades							
No.	Proceso		Magnitud	Unidad de Medida	Descripción		Estado
1	Generar		4	Contenido(s)	para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.		Vigente
7. FUENTES DE FINANCIACIÓN (Cifras en millones de pesos corrientes)							
Fuente de financiación			2023	2024	2025	2026	2027
Recursos Distrito			\$ 0,00	\$ 474,36	\$ 838,00	\$ 726,57	\$ 750,00
Totales			\$ 0,00	\$ 474,36	\$ 838,00	\$ 726,57	\$ 750,00
8. COMPONENTES DE INVERSIÓN Y FLUJO FINANCIERO (Cifras en millones de pesos corrientes)							
Producto MGA	Actividad	Insumo	2023	2024	2025	2026	2027
3301100 (V0624) -	Generar 11 Contenido(s) 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.	Mediación y Experimentación	\$ 0,00	\$ 177,22	\$ 252,32	\$ 244,90	\$ 250,00
3301087 (V0624) -	Generar 12 Contenido(s) 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.	Pedagógico	\$ 0,00	\$ 176,18	\$ 397,56	\$ 327,58	\$ 300,00
3301073 (V0624) -	Generar 4 Contenido(s) para la visibilización y circulación de experiencias, prácticas y procesos artísticos en entornos digitales.	Contenidos	\$ 0,00	\$ 120,96	\$ 187,95	\$ 154,09	\$ 200,00
Totales			\$ 0,00	\$ 474,36	\$ 837,83	\$ 726,57	\$ 750,00
Ejecutado en Años Anteriores (Cifras en millones de pesos corrientes)		Proyección Años Posteriores (Cifras en millones de pesos corrientes)			Vigencias Futuras:		
Año	Valor	Año	Valor	Acto Administrativo		Número	Fecha
		2028	\$ 0,00				
9. POBLACIÓN OBJETIVO							
Grupo Etario			Número de Personas		Descripción		
z. Grupo etario sin definir / Población no etaria			25200				
Total Grupo Etario:			25200				
Enfoque de género							
Sin información							
10. UBICACIÓN DE LA INVERSIÓN							
Nivel Geográfico				Nombre			
Distrital				BOGOTÁ D.C.			

11. GERENCIA DE PROYECTO				
Nombre Gerente del Proyecto	Gabriel Enrique Arjona Pachón			
Correo Electrónico	gabriel.arjona@idartes.gov.co			
Teléfono	6013795750			
Cargo	Sub. Formación Artística			
Área	Subdirección de Formación Artística			
Fecha	17/02/2026			
12. FORMULACIÓN Y ESTUDIOS DE RESPALDO				
Formulación del proyecto de inversión				
Nombre Archivo	7997-0222-fichadeformulacion7997.pdf	Fecha Cargue	24/09/2024	
Estudios de respaldo				
Consecutivo	Nombre del Estudio	Realizado por	Fecha Estudio	Archivo Relacionado
4	LEY 2294 DE 2023 COLOMBIA POTENCIA	Congreso de Colombia	19/05/2023	LEY2294DE2023COLOMBIAPOTENCIAMUN
2	Acuerdo distrital 368 de 2024	Concejo de Bogotá	28/05/2024	Acuerdodistrital368de2024.PDF
3	Infancia y medios audiovisuales	Comisión de Regulación de Comunicaciones	27/05/2021	Infanciaymediosaudiovisuales.PDF
1	Constitución Política de Colombia	Congreso de Colombia	04/07/1991	ConstituciónPolíticadeColombia.PDF
13. OBSERVACIONES				
Sin Observaciones				
14. CONCEPTO DE VIABILIDAD				
Aspectos revisados				
Aspecto				Cumple ?
Se valoraron los aportes de la ciudadanía en la formulación del proyecto				Si
Es concordante el proyecto con los lineamientos y políticas del Plan de Desarrollo Distrital				Si
Es competencia de la entidad / localidad ejecutar este tipo de proyectos				Si
Cumple con los lineamientos para la elaboración del documento "Formulación y Evaluación de Proyectos"				Si
Es coherente la solución que plantea el proyecto con el problema o situación que se pretende solucionar				Si
Sustentación del concepto de viabilidad				
De acuerdo con el análisis realizado el proyecto de inversión cumple con los lineamientos establecidos por la secretaria 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.				
Observación				
ninguna				
Responsable del concepto de viabilidad entidad				
Nombre	Daniel Sanchez Rojas	Cargo	Jefe Oficina Asesora de Planeación y TI	
Teléfono	6013795750	Correo	daniel.sanchez@idartes.gov.co	
Área	Oficina Asesora de Planeación y TI	Fecha	11/06/2024	

16. ARCHIVOS QUE RESPALDAN LA VIABILIDAD DEL PROYECTO		
#	Nombre	Realizado Por