

Resultados 2024

*

# Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)

*

## Serie 2014 - 2023pr

Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
BOGOTÁ

**Carlos Fernando Galán Pachón**
Alcalde Mayor de Bogotá

**Santiago Trujillo Escobar**
Secretario de Cultura, Recreación y Deporte

**Ana María Boada Ayala**
Subsecretaria de Gobernanza

**Mario Arturo Suárez Mendoza**
Director de Economía, Estudios y Política

**Nathalia Graffe Núñez**
**Anamaría Arriguí Urquiza**
**Nichols Osorio Padilla**
Gestión del conocimiento

**Juan Diego Bernal Espejo**
Edición

Dirección de Economía, Estudios y Política

## ÍNDICE


Alcalde Mayor de Bogotá....1
Secretario de Cultura, Recreación y Deporte....1
Subsecretaria de Gobernanza....1
Director de Economía, Estudios y Política....1
Gestión del conocimiento....1
Edición....1
Dirección de Economía, Estudios y Política....1
**Prólogo....3**
**1. Resumen ejecutivo....4**
**2. Metodología y actividades económicas....6**
**4. Panorama Nacional - Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Colombia (CSECC)....12**
**5. Panorama Distrital - Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)....14**
Empleo....20
Ocupados y Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (PTETC)....20
Producción....24
Valor Agregado....25
Empleo....29
Ocupados....29
TETC....30
Producción....31
Consumo Intermedio....31
Valor Agregado....32
Empleo....34
Ocupados....34
TECT....34
Producción....36
Consumo Intermedio....36
Valor Agregado....37
Empleo....39
Ocupados....39
TECT....40
**6. Conclusiones....41**
**7. Retos....42**
**10. Glosario....43**
**11. Anexos....45**

## Prólogo

### La cultura y la creatividad: dos pilares del crecimiento económico y social de Bogotá

El 27 de septiembre de 2024, celebramos un hito importante para la ciudad con la **presentación de los resultados** de la **Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)**. Este evento sucedió en el marco de una sólida alianza entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD) y el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), la cual se remonta al año 2017. En esta oportunidad, la presentación se realizó en las instalaciones de la Universidad Central, espacio que nos permitió tener una experiencia invaluable para reflexionar sobre el impacto de la cultura y la creatividad en la economía de nuestra capital.

Desde 2019, la CSECCB ha sido publicada anualmente y, en esta, su octava edición, reafirmamos la importancia de contar con datos precisos y continuos para entender cómo las artes, el patrimonio y las industrias creativas han impulsado el crecimiento económico de Bogotá. Este sistema no solo proporciona cifras confiables, sino que también es una herramienta fundamental para guiar las decisiones estratégicas, tanto en el ámbito público como privado, permitiendo a Bogotá ser pionera a nivel subnacional en la medición de la economía cultural y creativa.

Los resultados presentados en esta octava publicación revelan que el crecimiento del sector cultural y creativo de Bogotá supera el crecimiento de la ciudad en 1.3 puntos porcentuales. Esto implica que el sector no solo ha sido resiliente, sino que se ha convertido en un verdadero motor de la economía local, demostrando su capacidad para expandirse por encima del ritmo general de la economía bogotana. Este aumento diferencial posiciona al sector cultural y creativo como un área clave para seguir impulsando políticas públicas y estrategias que continúen fomentando su desarrollo y consolidación.

El evento reunió a representantes del ámbito institucional, académico y empresarial, quienes discutieron cómo la **CSECCB** se ha convertido en un insumo estratégico para la toma de decisiones y el fortalecimiento del sector.

Desde la **Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte**, renovamos nuestro compromiso de continuar trabajando en conjunto con instituciones públicas, agentes

del sector cultural y la academia, para consolidar a Bogotá como un referente nacional e internacional en la economía cultural y creativa.

***Secretario de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá***
***Santiago Trujillo***

## 1. Resumen ejecutivo

La **Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)** es un sistema de información económica que se desarrolla de manera continua y con una periodicidad anual desde 2017, por medio de una articulación entre la **Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)** y el **Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE)**. Este sistema, además de confiable y comparable, ofrece un análisis detallado del comportamiento de las actividades culturales y creativas de la ciudad, proporcionando resultados en términos macroeconómicos[1] de ingresos, consumo intermedio, valor agregado y empleo[2], que son fundamentales para la toma de decisiones estratégicas en el sector. Sumado a esto, la CSECCB cuenta con la **certificación de calidad estadística del DANE** desde 2024, lo que refuerza su fiabilidad y rigor en la información que ofrece.




En 2023, el sector cultural y creativo de Bogotá generó una producción de $38,8

[1] Es importante resaltar que los resultados de la CSECCB no permiten desagregar la información por localidad, UPZ, Distrito Creativo, enfoque territorial o diferencial.
[2] La información sobre empleo se presenta en términos de personas ocupadas y puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo en actividades de la cultura y la creatividad. La definición de estos dos conceptos se puede consultar en el glosario.

billones de pesos**[3] (aproximadamente 8,9 billones de dólares[4]). El consumo intermedio alcanzó los $19,7 billones de pesos** (alrededor de 4,5 billones de dólares), representando en promedio el 49,6%** de la producción total durante el periodo 2014-2023pr[5].

En 2023, el sector cultural y creativo de Bogotá contribuyó en términos de **valor agregado** con **$19,1 billones de pesos**** (aproximadamente 4,4 billones de dólares), lo que representó el 5,5%** del valor agregado de la ciudad y el 4,8%** de su PIB. Este aporte fue mayor que el de sectores como la construcción, que alcanzó el 3,6%**. El valor agregado del sector cultural creció un 1,9%*[6] entre 2022 y 2023, superando el promedio de crecimiento de la ciudad en 1,3 puntos porcentuales. Por otra parte, el área de Creaciones Funcionales aportó el 71,5%** del valor agregado del sector, seguida por las Industrias Culturales con un 17,5%** y las Artes y Patrimonio con un 11,1%**.

En lo que respecta al **empleo**, el sector registró **216.740 ocupados**, con un crecimiento del 6,8% en el total de ocupados entre 2022p y 2023p y una participación femenina del 38,7%. El número de **trabajos equivalentes a tiempo completo** fue de **192.408**, con un crecimiento del 1,6% en el mismo periodo. La diferencia de más de 24 mil empleos respecto a los ocupados totales destaca una oportunidad para fortalecer la estabilidad laboral en el sector a través de acciones estratégicas.

En resumen, el sector cultural y creativo de Bogotá ha demostrado ser un motor clave para la economía de la ciudad, tanto en términos de producción como de valor agregado. Su crecimiento sostenido, superior al promedio de la ciudad, y su contribución al empleo subraya su relevancia estratégica. El aporte del sector cultural, por encima de otros sectores tradicionales como la construcción, refuerza su papel en la diversificación económica. Sin embargo, la brecha en el empleo equivalente a tiempo completo señala la necesidad de implementar acciones que fortalezcan la estabilidad laboral y mejoren las condiciones del talento humano.

Los datos presentados en este estudio resaltan la importancia de continuar impulsando políticas que promuevan el desarrollo de los subsectores más tradicionales de la cultura y la creatividad, como las artes, el patrimonio y las industrias culturales. En este

[3] ** Precios corrientes: corresponde al valor de las operaciones a precios del momento del registro, es decir, que incluye el efecto inflacionario. Tomado de: https://bit.ly/2MXCzae
[4] Valor calculado a partir de la TRM promedio para 2023 ($4.325). Fuente: Banco de la República de Colombia.
[5] Preliminares (pr): hace referencia a un avance con la información disponible y recopilada, de manera resumida del sistema de Cuentas Departamentales.
[6] *Precios constantes: es el valor de las operaciones a un precio que se ha elegido como base y por lo tanto no contienen efecto inflacionario. Tomado de: https://bit.ly/2MXCzae

sentido, resulta fundamental destacar el rol de la Política Pública Distrital de Economía Cultural y Creativa (PPDECC), la cual busca crear espacios adecuados para las actividades culturales, fortalecer las capacidades emprendedoras y empresariales, proporcionar mecanismos de apoyo financiero, ampliar los mercados y gestionar el conocimiento de manera efectiva.

Asimismo, esta investigación contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), al generar información valiosa para la toma de decisiones, promover la innovación y el análisis de políticas sectoriales, y apoyar el progreso hacia metas de inclusión, resiliencia y sostenibilidad del territorio. Esto refuerza el impacto positivo de la economía cultural y creativa en el desarrollo social y económico de la ciudad.

## 2. Metodología y actividades económicas

La Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB) adapta y armoniza conceptos, metodologías y definiciones técnicas al contexto de la ciudad, ya que parte de la revisión de diversas guías y manuales internacionales y nacionales. Esto garantiza una medición económica que sea tanto coherente como comparable a nivel internacional.

Entre los documentos de referencia se incluyen:

- Sistema de Cuentas Nacionales (ONU, 2008).
- Manual metodológico para la implementación de Cuentas Satélites de Cultura en Latinoamérica (Convenio Andrés Bello, 2009).
- Metodología del PIB de Bogotá D.C. (DANE, 2014).
- Guía metodológica para Cuentas Satélites de Cultura en Iberoamérica (Convenio Andrés Bello, 2015).
- Metodología de Cuentas Departamentales (DANE, 2016).
- Marco metodológico de la Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2018, que incluye actualizaciones basadas en las Clasificaciones Industriales Internacionales Uniformes (CIET 17, 19 y 20), proyecciones del Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV 2018), y la inclusión de información específica para grupos poblacionales como campesinos, migrantes, grupos poblacionales de mujeres lesbianas, hombres gays, personas bisexuales, trans, intersex (LGBTI), y personas en situación de discapacidad.

Para la medición del mercado laboral, la principal fuente de información utilizada es la

Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH), allí se aplica el Marco Metodológico de la GEIH de 2018, que incorpora actualizaciones derivadas de las Clasificaciones Industriales Internacionales Uniformes (CIET) 17 (2003), CIET 19 (2013) y CIET 20 (2018). También se utilizan las proyecciones del Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV) de 2018 y un marco muestral que abarca 23 ciudades, incluyendo la integración de departamentos adicionales en las regiones de la Amazonía, Orinoquía, y el archipiélago de San Andrés y Providencia. Además, se recopila información estadística sobre grupos poblacionales prioritarios, tales como campesinos, migrantes, personas LGBTI y personas con discapacidad, siguiendo la clasificación de grupos de Washington.

En términos de referencias normativas, la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá se sustenta en los siguientes marcos:

- Acuerdo 709 de 2018 del Concejo de Bogotá, que establece los lineamientos para fomentar y desarrollar la Economía Naranja en la ciudad. En su artículo 5, se insta a recopilar, actualizar y ajustar la información de los sectores incluidos en la Economía Naranja para fortalecer su relevancia en el crecimiento económico y productivo de Bogotá. Esto incluye la implementación de herramientas como la Cuenta Satélite de Cultura Capítulo Bogotá y los mapeos de industrias culturales y creativas, con el objetivo de generar datos confiables para la toma de decisiones.

- **Política Pública Distrital de Economía Cultural y Creativa (PPDECC)**, adoptada mediante el documento CONPES D.C. No. 2 y publicada en el Registro Distrital en 2019. Esta política tiene como objetivo promover un entorno favorable para el desarrollo cultural, social y económico de Bogotá, a través del impulso a la economía cultural y creativa. Esto se realiza dentro de un marco de respeto por los derechos y libertades culturales, alineado con los objetivos de la Agenda Bogotá Cultural 2038. Uno de los objetivos clave de la política es la **gestión del conocimiento en el sector cultural y creativo.**




Delimitación temática de las actividades económicas del sector cultural y creativo:

Para la realización de esta investigación, se emplea la codificación a cuatro dígitos de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU) en su versión 4, establecida por la Organización de las Naciones Unidas[7] y adaptada para Colombia por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). Las siguientes consideraciones son tenidas en cuenta en el proceso:

- No se dispone de información sobre las actividades de procesamiento de datos, alojamiento (hosting) y servicios relacionados (CIIU 6311), debido a que estas son ejecutadas por entidades no residentes, lo cual también aplica en el ámbito nacional.
- En el caso de Bogotá, no se incluye la información relacionada con las actividades ejecutivas de la administración pública (CIIU 8412). Las entidades públicas, en cambio, se clasifican bajo la categoría de regulación de actividades de organismos que prestan servicios de salud, educación, cultura y otros

[7] La Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU) proporciona: “un marco general en que los datos económicos pueden reunirse y divulgarse en un formato diseñado para fines de análisis económico, adopción de decisiones y elaboración de políticas. La estructura de la clasificación es un formato estándar que permite organizar la información detallada sobre la situación de una economía de acuerdo con principios y percepciones económicas”. (ONU, 2009, p.3).

servicios sociales, excluyendo los de seguridad social (CIIU 8413).

- La medición en Bogotá excluye las actividades parcialmente relacionadas con el turismo cultural, así como la información proveniente de micronegocios, debido a la falta de coeficientes técnicos suficientemente robustos y confiables para estas estimaciones.

La CSECCB se organiza y proporciona información estadística en torno a tres (3) áreas principales, compuestas por trece (13) sectores que incluyen treinta y cuatro (34) actividades económicas características del sector, las cuales se consideran de inclusión total en la medición, y cincuenta y un (51) actividades conexas, clasificadas como de inclusión parcial. Esta segmentación está alineada con la metodología propuesta por el Gobierno Nacional de Colombia, facilitando así las comparaciones a nivel nacional. **En el caso de Bogotá, los cálculos se realizan para 85** de las 103 actividades que han sido definidas como Culturales y Creativas.

En este sentido, el área de Artes y Patrimonio abarca sectores como:

- Artes visuales, artes escénicas y espectáculos, patrimonio, manufactureras de la economía cultural y creativa, educación cultural y creativa, así como actividades asociativas y de regulación.

En el área de las Industrias Culturales, se incluyen sectores como:

- Editorial, la industria fonográfica, audiovisual, las agencias de noticias y otros servicios de información.

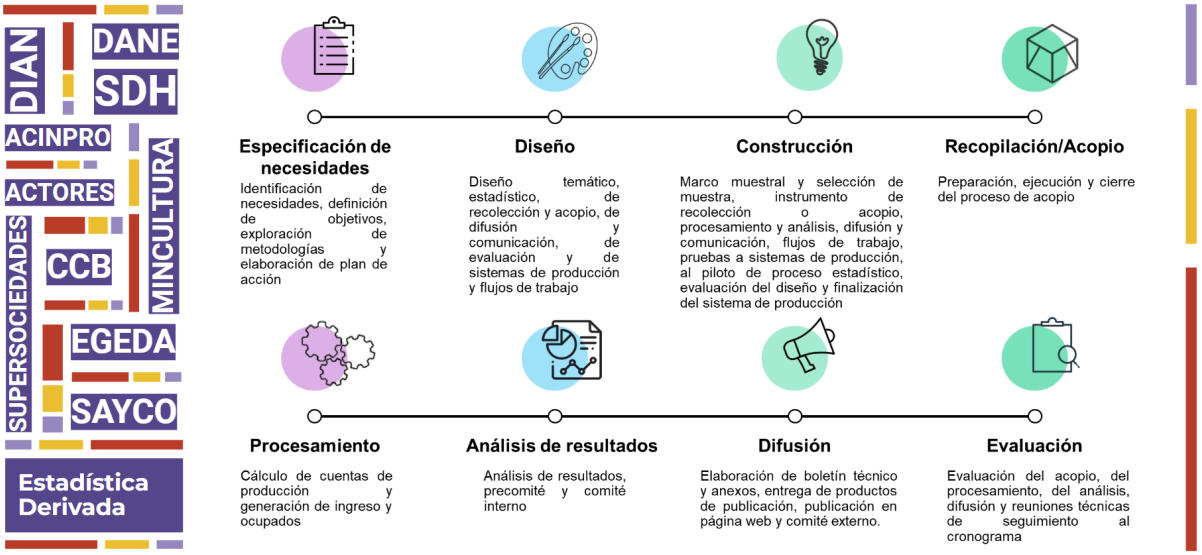
El área de Creaciones Funcionales comprende sectores relacionados con:

- Medios digitales y software, diseño y publicidad.




La implementación de la CSECCB se lleva a cabo en el marco del Convenio Interadministrativo de Cooperación Técnica No. 193 de 2017, suscrito entre la SCRD y el DANE. En virtud de este acuerdo, la CSECCB genera cifras oficiales que cumplen con los estándares establecidos en el **Generic Statistical Business Process Model (GSBPM)**, asegurando la rigurosidad, comparabilidad y coherencia de los datos producidos, en conformidad con las mejores prácticas internacionales en materia de procesos estadísticos.

# Fuentes de información y GSBPM




Modelo genérico del proceso estadístico

## 3. ¿Qué permite la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa en Bogotá?

La Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá permite generar una base de información sólida y actualizada sobre las dinámicas del sector cultural, facilitando la toma de decisiones informadas, tanto para la planificación estratégica como para la formulación e implementación de políticas públicas. Esta herramienta ofrece cifras oficiales que son esenciales para identificar necesidades y oportunidades dentro del sector, así como para fortalecer las estadísticas distritales y sectoriales. Además, su rol como referente promueve el desarrollo de proyectos y actividades, impulsando mecanismos y estrategias que potencian el crecimiento y la sostenibilidad de los actores involucrados. La Cuenta Satélite también contribuye a generar alianzas intersectoriales, brindando acompañamiento técnico que puede extenderse a otros sectores, y permite la participación en eventos nacionales e internacionales, consolidando a Bogotá como un actor clave en los espacios de diálogo global sobre cultura y creatividad.




4. **Panorama Nacional - Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Colombia (CSECC)**

## Valor agregado

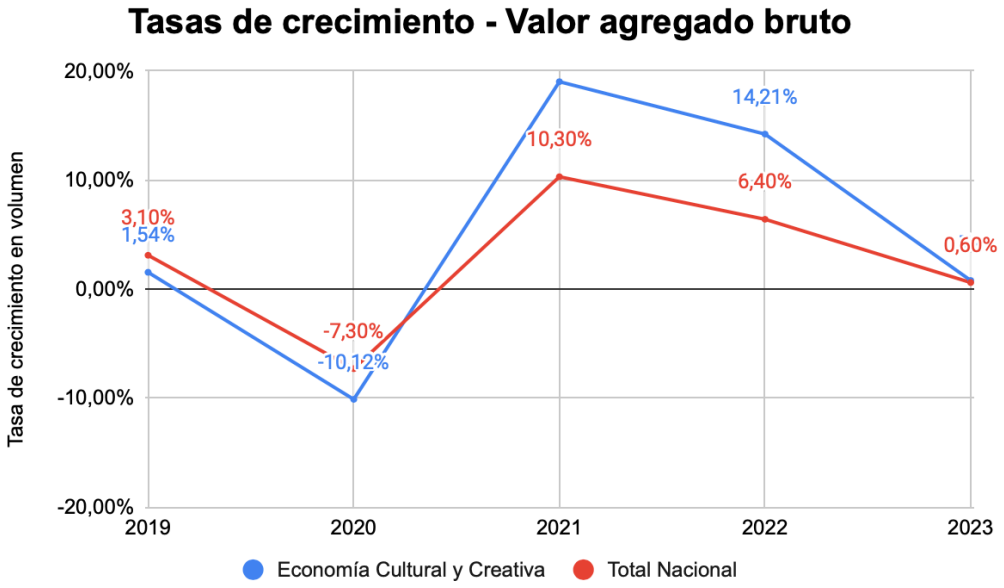
El **valor agregado de la economía observada**[8] **del sector cultural y creativo en Colombia** fue de **$35,05 Billones de pesos**** en el 2023pr (Aprox 8,1 billones de dólares[9]). Esta cifra, es superior a lo registrado en 2022p de $32,02 billones de pesos** (Aprox 7,4 billones de dólares).

Entre 2023 y 2022 el **valor agregado** de la economía observada del sector cultural y creativo en **Colombia creció** un **0,79%***, cifra que supera el crecimiento del valor agregado total nacional (0,60%*). Con respecto al valor agregado total nacional, el sector cultural y creativo (CSECC) participa en un 2,47%**.

El área que mayor aporte (52,5%**) dentro del valor agregado fueron las creaciones funcionales con $18,40 Billones de pesos** (Aproximadamente 4,2 billones de dólares), seguido por artes y patrimonio (31,1%**) con $10,90 Billones de pesos** (Aprox 2,5 billones de dólares) e industrias culturales (16,4%**) con $5,7 Billones de pesos** (Aproximadamente 1,3 billones de dólares).

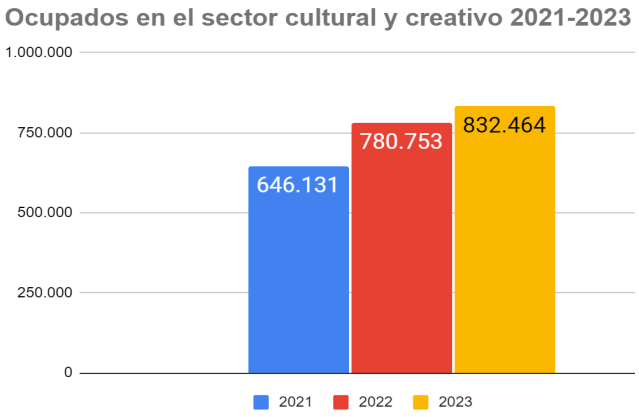
[8] Hacen referencia a las fuentes de información disponibles (operaciones estadísticas y registros administrativos), que proporcionan datos a nivel de cada área, segmento y actividad económica que conforman la economía cultural y creativa.
[9] Valor calculado a partir de la TRM promedio para 2023 ($4.290). Fuente: Banco de la República de Colombia.

En términos de variaciones, las creaciones funcionales fueron el área que jalonaron al sector cultural y creativo, dada su participación (52,5%**) y crecimiento entre 2022 y 2023 del 4,1%*. Áreas como las artes y patrimonio y las industrias culturales disminuyeron en términos de valor agregado en 1,9%* y 3,9%*, respectivamente.




## Empleo
## Ocupados

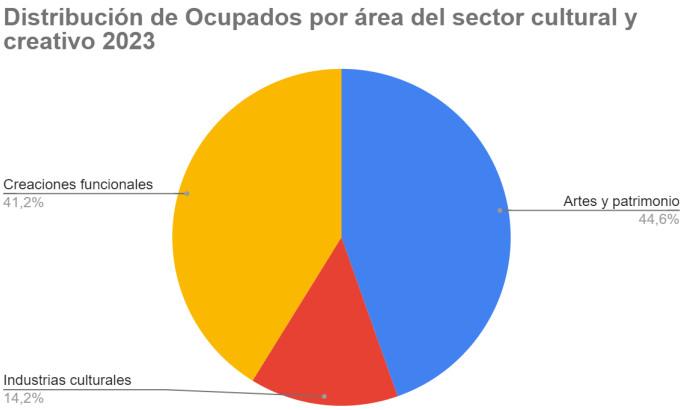
En lo que respecta a los ocupados, el sector cultural y creativo en Colombia reportó para 2023 alrededor de 832 mil personas ocupadas, cifra que es superior a la de 2022 (780 mil); es decir, tuvo un crecimiento del 6,62%.




Para 2023, los ocupados que realizaron actividades de inclusión total o características del sector, fueron 564 mil personas, es decir el 67,8% respecto al total de ocupados.

Áreas como las artes y patrimonio y las creaciones funcionales, crecieron entre 2023 y 2022 en 12,48% y 11,04%, respectivamente. Por su parte, el área de industrias culturales decreció 16,67%.

En cuanto a participación, para 2023 el área de creaciones funcionales destaca por el mayor número de ocupados (342 mil).




En cuánto a la participación según sexo, destaca el crecimiento para mujeres (4,63%) y hombres (8,09%) ocupados en el sector a nivel nacional. Con base en lo anterior, la brecha de género para el año 2023 fue 7.14, es decir que por cada 10 hombres ocupados en el sector cultural y creativo hay 7 mujeres ocupadas.

## 5. Panorama Distrital - Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)

**A continuación, se presentan los resultados de la CSECCB para la serie 2014 a 2023pr**. Es importante mencionar que el análisis se realiza con base en las **85 actividades económicas clase CIIU Rev 4 A.C**. definidas como parte del sector Cultural y Creativo para Bogotá. Se abordarán temas como ingresos y consumo intermedio, valor agregado, y algunos datos de contexto.

### Cifras Generales

### Producción

Los **ingresos de producción** del **sector cultural y creativo de Bogotá** para 2023pr fueron de $38,8 billones de pesos** (aproximadamente 8,9 billones de dólares).

El área de Creaciones Funcionales fue la que más contribuyó a la producción con $27,0 billones de pesos** (aproximadamente 6,2 billones de dólares), lo que corresponde a una participación del 69,5%**. Le sigue el área de Industrias Culturales, que aportó $8,1 billones de pesos** (aproximadamente 1,8 billones de dólares), lo que representa el 20,9%**. Por último, el área de Artes y Patrimonio reportó ingresos de $3,7 billones de pesos** (aproximadamente 861 millones de dólares), representando una participación del 9,6%** en la producción total del sector.

Entre 2014 y 2023, la producción del sector cultural y creativo presentó variaciones interanuales significativas. De 2014 a 2015, el sector registró un crecimiento del 5,1%*, seguido de una leve contracción en 2015 a 2016 del 0,3%*, y una mayor caída

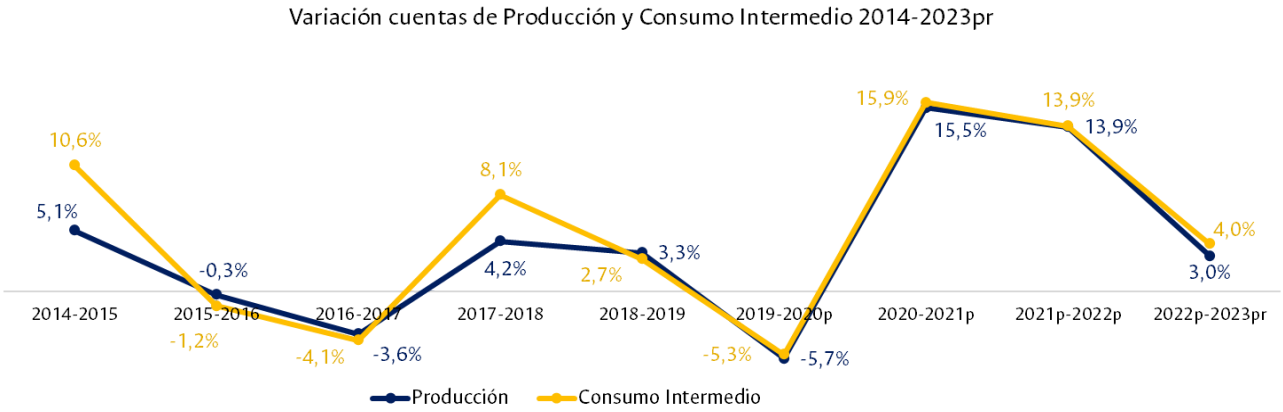
en 2016 a 2017 del 3,6%*. Sin embargo, en los años posteriores se observó una recuperación del 4,2%* en 2017 a 2018 y del 3,3%* entre el 2018 y el 2019. A pesar de este repunte, el sector sufrió una notable contracción en 2019 a 2020, con una caída del 5,7%*, influenciada por la emergencia sanitaria de COVID19. No obstante, la producción mostró una recuperación entre 2020 y 2021p, así como entre 2021p y 2022p, con 15,5%* y 13,9%*, respectivamente, reflejando una reactivación del sector. Finalmente, en 2021p y 2023pr, la tasa de crecimiento se estabilizó en un 3,0%*, lo que indica un retorno a la normalidad tras la volatilidad de los años anteriores.

## Consumo Intermedio

El **consumo intermedio** del **sector cultural y creativo de Bogotá** para 2023pr fue de $19,7 billones de pesos** (aproximadamente 4,5 billones de dólares).

El área de las Creaciones Funcionales fue la que reportó el mayor valor en insumos utilizados durante el proceso de producción con $13,3 billones de pesos** (aproximadamente 3,0 billones de dólares), lo que corresponde a una participación del 67,6%**. Le sigue el área de Industrias Culturales, con un valor de $4,7 billones de pesos** (aproximadamente 1,1 billones de dólares), lo que representa el 24,3%**. Por último, el área de Artes y Patrimonio reportó $1,6 billones de pesos** (aproximadamente 370 millones de dólares), representando una participación del 8,1%** en el total del sector.

En términos de variación, el sector registró un crecimiento del 10,6%* entre 2014 y 2015, seguido de una leve contracción del 1,2%* en 2015 a 2016 y una caída más pronunciada del 4,1%* entre 2016 y 2017. El consumo repuntó en 2017 a 2018 con un 8,1%* y un modesto 2,7%* en 2018 a 2019, antes de sufrir una contracción del 5,3%* en 2019 y 2020. A partir de 2020, el sector experimentó una recuperación con un aumento del 15,9%* en 2021p y de 13,9%* para 2022p. Por último, entre 2022p y 2023p se estabilizó con un crecimiento del 4,0%*.



Al analizar los resultados de producción y consumo intermedio del sector cultural y creativo de Bogotá se destaca que el consumo intermedio se mantiene alrededor del 50% de la producción total a lo largo de los años sugiere una estructura productiva estable, con una gestión eficiente de los insumos utilizados en el proceso de generación de valor.

El área de **Creaciones Funcionales** sobresale por su alta demanda de insumos, lo que corresponde con su significativa contribución a la producción total. Su naturaleza intensiva en tecnología y diseño implica costos de producción elevados, pero también una alta capacidad para generar valor agregado. Este equilibrio entre insumos y producción refleja la importancia de la inversión en tecnología y recursos especializados para impulsar su crecimiento.

Por su parte, el área de **Industrias Culturales** presenta una mayor proporción de consumo intermedio en comparación con su aporte a la producción, lo que sugiere una mayor dependencia de insumos para generar valor. Este desequilibrio podría señalar la necesidad de mejorar la eficiencia operativa en este subsector para optimizar su rentabilidad.

En contraste, el área de **Artes y Patrimonio** muestra un balance más equilibrado entre su participación en la producción y el consumo intermedio, lo que indica una estructura de costos más controlada y menor dependencia de insumos tecnológicos. Esto sugiere que este subsector, más orientado hacia actividades artesanales y culturales tradicionales, requiere menos recursos intensivos para mantener su capacidad productiva.

En conclusión, se evidencia que a pesar de las fluctuaciones derivadas de factores externos, como la pandemia, el sector cultural y creativo de Bogotá ha demostrado una notable resiliencia. Las áreas más intensivas en tecnología, como Creaciones Funcionales, han jugado un papel clave en la recuperación y crecimiento del sector, destacando la importancia de continuar invirtiendo en innovación y recursos tecnológicos para fortalecer la economía cultural de la ciudad.

## Valor Agregado

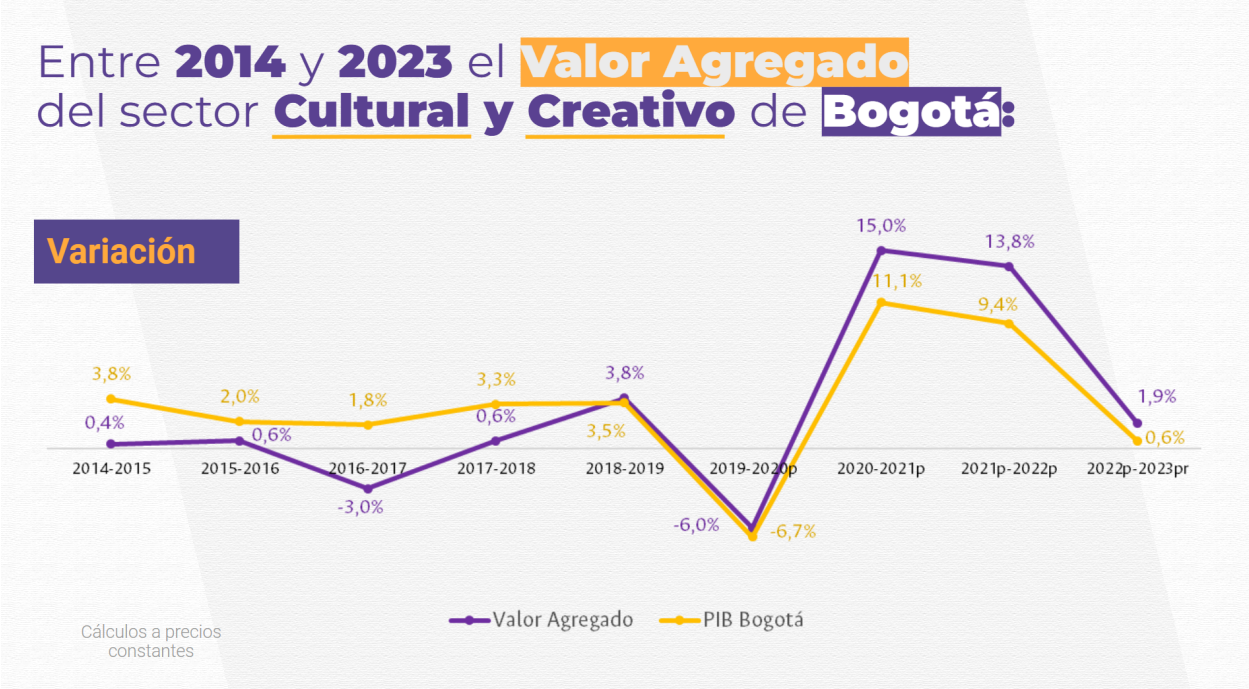



En 2023, el sector cultural y creativo de Bogotá desempeñó un papel crucial en la economía de la ciudad, contribuyendo en términos de **valor agregado** con $19,1 billones de pesos** (aproximadamente 4,4 billones de dólares), lo que representó el 5,5%** del total de la ciudad y el 4,8%** de su PIB. Este aporte superó al de sectores tradicionales como la construcción, que alcanzó el 3,6%**. El área de **Creaciones Funcionales** fue el principal motor de este crecimiento, aportando el 71,5%** del valor agregado del sector, mientras que las **Industrias Culturales** y **Artes y Patrimonio** contribuyeron con el 17,4%** y el 11,1%**, respectivamente.




Entre 2014 y 2023pr, el valor agregado del sector cultural y creativo de Bogotá, a precios corrientes, mostró un incremento pasando de $9,8 billones** en 2014 a $19,1 billones** en 2023pr. El área de **Creaciones Funcionales** ha mantenido su posición como la mayor contribuyente al valor agregado del sector, aumentando su participación del 61,6%** en 2014 al 71,5%** en 2023. Las **Industrias Culturales** han mantenido una participación relativamente constante, alcanzando el 17,5%** en 2023pr, mientras que el área de **Artes y Patrimonio** ha reducido su proporción, pasando del 11,2%** en 2014 al 11,1%** en 2023pr.

Este comportamiento refleja la mayor relevancia de las Creaciones Funcionales en la estructura económica del sector, así como la estabilidad de las Industrias Culturales, aunque las cifras a precios corrientes no necesariamente implican un crecimiento real, sino que reflejan los valores nominales en cada año.




En términos de variación, el valor agregado de las actividades culturales y creativas creció un 1,9%* entre 2022p y 2023pr, superando la tasa de crecimiento del PIB de Bogotá, que fue del 0,6%* en el mismo periodo. Este diferencial de 1,3 puntos porcentuales resalta la mayor resiliencia del sector cultural y creativo en comparación con el crecimiento general de la ciudad.

Además, al comparar el periodo precovid (2019) frente a 2023, se evidencia una recuperación del sector cultural y creativo (25,4%*), cifra que supera en 11.3 puntos porcentuales la tasa de crecimiento del PIB para el mismo periodo de análisis (14,1*). A pesar de la contracción experimentada en 2020, con una caída del 5,9%* en el valor agregado del sector, la recuperación ha sido más rápida que la del PIB de Bogotá. Entre 2020 y 2021p, el sector alcanzó un crecimiento del 15,0%*, significativamente superior al crecimiento del PIB de la ciudad, que fue del 11,1%*. Aunque en los años siguientes las tasas de crecimiento se moderaron, el sector ha mostrado una recuperación sostenida que lo posiciona nuevamente como un motor clave de la economía bogotana.

Este comportamiento sugiere que las actividades culturales y creativas no solo han logrado superar las dificultades generadas por la pandemia, sino que además han consolidado su importancia dentro del tejido económico de Bogotá, demostrando una mayor capacidad de adaptación y recuperación en comparación con otros sectores.

Al comparar el comportamiento del sector cultural y creativo con otros claves económicamente como la construcción y las actividades financieras y de seguros, se observa una dinámica diferenciada en las tasas de crecimiento anual entre 2021 y 2023. El sector de la construcción mostró una notable variación con un crecimiento del 34,5%* entre 2021 y 2022, seguido de una contracción significativa del 8,5%* entre

2022 y 2023. En contraste, el sector de actividades financieras y de seguros experimentó un crecimiento más estable, con un aumento del 7,7%* entre 2021 y 2022, que se mantuvo prácticamente igual al año siguiente, con un 7,8%*.




En cuanto al tipo de inclusión, destaca para el año 2023pr la participación en el valor agregado de las actividades de **inclusión total** fue de **(68,5%**)** frente a las **actividades de inclusión parcial (31,5%**).** Para el año en mención, las **actividades de inclusión total concentran $13,1 Billones**** (aproximadamente $3,0 billones de dólares) del valor agregado de la CSECCB, mientras que las actividades de **inclusión parcial agrupan $6,0 Billones**** (aproximadamente 1,4 billones de dólares).

Entre 2014 y 2022p, destaca la participación de las actividades de inclusión total con una participación promedio de 66,4%** y las actividades de inclusión parcial con una participación promedio de 33,6%**.

## Empleo

## Ocupados y Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (PTETC)

La información de empleo que reporta la CSECCB se presenta en términos de ocupados y Puestos de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (PTETC). Desde la quinta publicación (2023), se introduce un cambio metodológico ya que la CSECCB adopta como referencia la Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) basada en el marco de 2018, actualizado por el DANE conforme a los resultados del último Censo Nacional de Población y Vivienda realizado en 2018.

Este ajuste responde a la necesidad de reflejar los cambios demográficos y la redistribución poblacional que ha experimentado el país desde el último censo. Además, el nuevo marco muestral de la GEIH incluye recomendaciones de organismos internacionales como la Organización Internacional del Trabajo (OIT) y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), lo que permite una mejor caracterización de la Población en Edad de Trabajar (PET) y visibiliza de manera más precisa a diversos grupos poblacionales. De esta manera, las estadísticas del mercado laboral en Colombia permanecen alineadas con los estándares internacionales.

En consecuencia, la CSECCB presenta datos de ocupados y PTETC correspondientes a los periodos 2021 a 2023p, reflejando esta actualización metodológica.

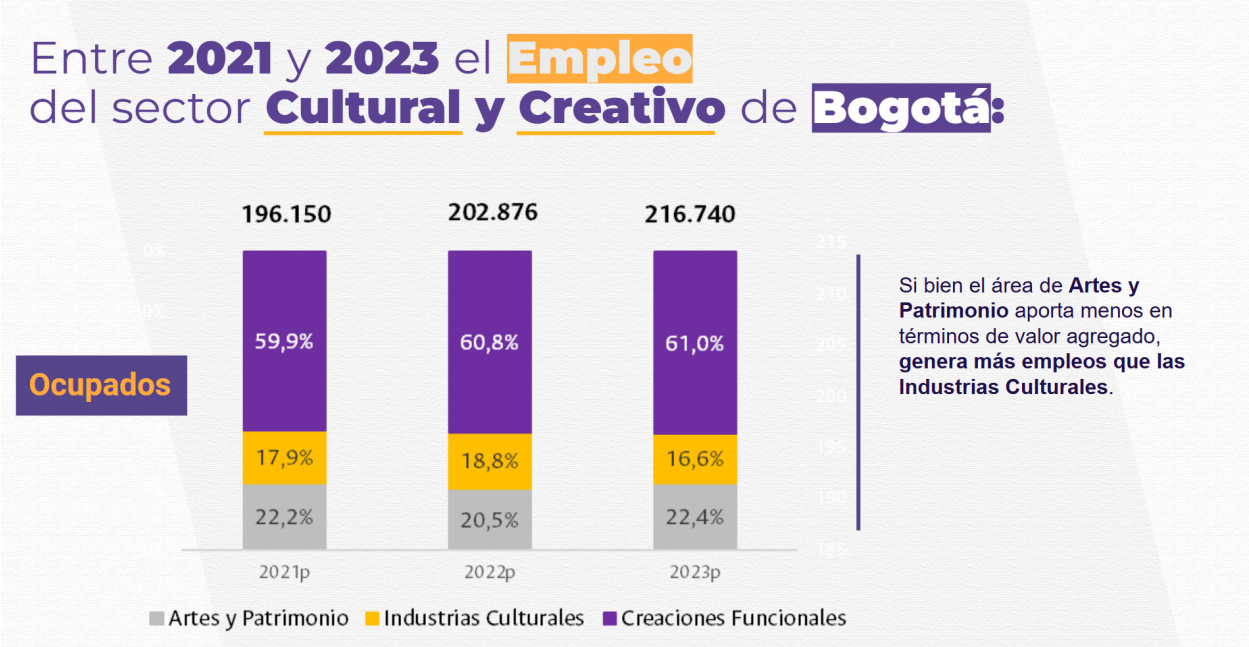



En 2023, el sector cultural y creativo de Bogotá desempeñó un papel significativo en la generación de empleo con **216.740 personas ocupadas**, lo que representa el 5,3% del total de ocupados en la ciudad. De este total, la **participación femenina fue del 38,7%**, mientras que la **masculina alcanzó el 61,3%**, evidenciando la necesidad de continuar impulsando políticas que promuevan la equidad de género en este sector.

En 2021, el total de personas ocupadas en la economía cultural y creativa fue de 196.150, de las cuales 118.557 eran hombres y 77.593 mujeres. En 2022, el número ascendió a 202.876, con incrementos en ambos grupos: los hombres aumentaron a 123.455 y las mujeres a 79.421. Para 2023p, el total continuó en ascenso, alcanzando 216.740 personas, de las cuales 132.964 eran hombres y 83.776 mujeres. Esto refleja un crecimiento del 10,5% en la población ocupada total entre 2021 y 2023p. El aumento en el grupo masculino fue del 12,2%, mientras que el incremento en el grupo femenino fue del 8,0%. Este crecimiento subraya la relevancia y expansión del sector cultural y creativo en Bogotá, con una contribución notable de ambos géneros, aunque persiste una mayor participación masculina.

En cuanto a los Puestos de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (PTETC), el sector alcanzó un total de **192.408 puestos** en 2023p, lo que representa un crecimiento del 1,6% respecto al año anterior. En 2021, el total de PTETC fue de 181.125, con una participación masculina del 61,6% (111.508 hombres) y femenina del 38,4% (69.617 mujeres). Para 2022, este número se elevó a 189.450, con 116.148 hombres (61,3%) y 73.302 mujeres (38,7%). En 2023p, el crecimiento continuó, con 119.654 hombres (62,2%) y 72.754 mujeres (37,8%). Aunque el número total de puestos ha mostrado un incremento constante, la proporción de hombres empleados a tiempo completo sigue siendo mayor que la de las mujeres.

En 2023, el diferencial de aproximadamente 24 mil entre el número total de personas ocupadas y los PTETC sugiere que existe una oportunidad para mejorar la estabilidad laboral en el sector. Esto podría lograrse mediante estrategias que promuevan condiciones laborales más estables y contractualmente favorables, incrementando la oferta de empleos a tiempo completo. Este análisis pone de manifiesto la importancia del sector en la economía bogotana y la necesidad de equilibrar la participación de género y mejorar las condiciones laborales.




En términos de distribución por áreas, **Creaciones Funcionales** se consolidó en 2023 como la **principal fuente de empleo en el sector**, aumentando su participación del 59,9% (117.566 ocupados) en 2021 al 61,0% (132.308 ocupados) en 2023p. El área de Artes y Patrimonio también registró un crecimiento en la generación de empleo, pasando del 22,2% (43.525 ocupados) en 2021 al 22,4% (48.544 ocupados) en 2023p, superando a Industrias Culturales, cuya participación disminuyó del 17,9% (35.059 ocupados) al 16,6% (35.888 ocupados).

A pesar de que Artes y Patrimonio contribuye menos al valor agregado, su capacidad para generar empleo sigue siendo significativa, lo que evidencia una oportunidad para fortalecer su impacto económico a través de políticas que capitalicen su potencial laboral.

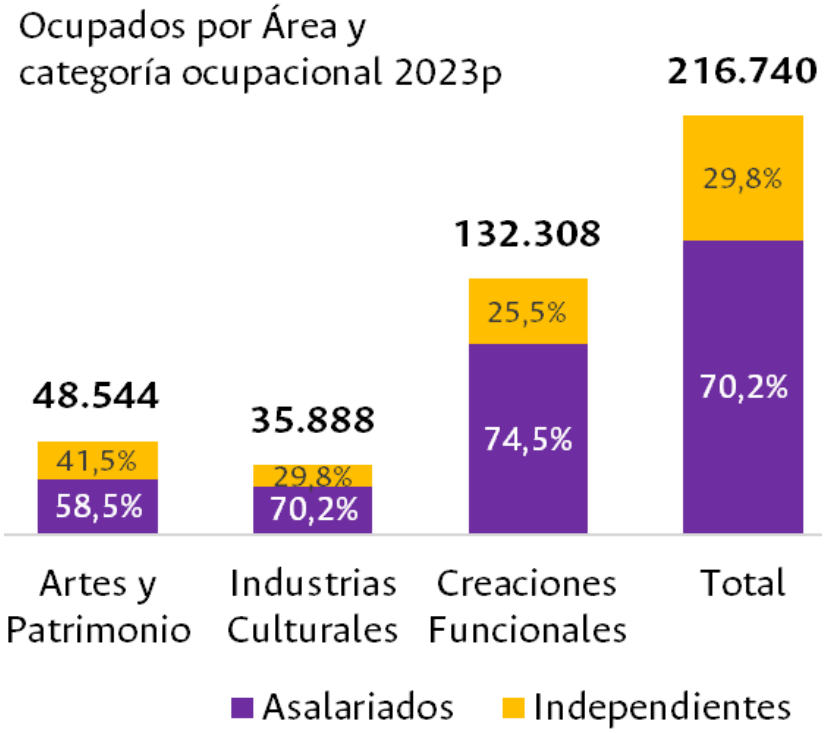
El crecimiento general del empleo en el sector refleja una tendencia positiva hacia la expansión y consolidación de actividades creativas y culturales en la ciudad. No obstante, aunque las **Industrias Culturales** juegan un papel importante, requieren acciones orientadas a aumentar su capacidad de generación de empleo, de manera que se potencie su impacto tanto económico como laboral en la ciudad de Bogotá.




En cuanto al tipo de inclusión, para 2023p las actividades de inclusión total aportaron el 81,6% de la población ocupada en actividades de la Cultura y Economía creativa en el Distrito Capital, lo que representa un decrecimiento del 8,2% con respecto al año 2022p. Por su parte, las actividades de inclusión parcial representaron el 18,4% de los ocupados del sector y crecieron con respecto al 2022p en un 1,0%.

En el 2023p, del total de ocupados (216.740), el 70,2% corresponden a asalariados y el 29,8% a independientes. En términos de variaciones, entre el año 2022p y 2023p los asalariados crecieron 3,8% y los independientes disminuyeron 14,7%.

El área con mayor cantidad de ocupados asalariados fue Creaciones Funcionales, con 98.514.



## Cifras según área

## Artes y Patrimonio

### Producción

Los **ingresos** obtenidos por el área de **Artes y Patrimonio** superaron los $2,02 Billones de pesos** en 2014 a **$3,72 Billones de pesos** en 2023pr** (Aprox 861 millones de dólares), destaca el crecimiento entre 2014 y 2023pr de 23,4%* y de 0,4%*, entre 2022p y 2023pr. Los sectores que mayor participaron tuvieron en el área para 2023pr fueron la educación cultural y creativa (32,2%**), seguido por las actividades asociativas y de regulación (30,6%**) y las artes escénicas y espectáculos (18,3%**).

El sector de artes visuales ha experimentado fluctuaciones significativas a lo largo de los años, comenzando con un incremento del 24,9%* entre 2014 y 2015, seguido de una caída del 38,0%* en 2016. Aunque en los años siguientes se presentó una recuperación del 35,6%* en 2021p y del 30,93%* en 2022p, el crecimiento entre 2022 y 2023pr fue mucho más modesto, con solo un 0,44%*. En cuanto a las artes escénicas y espectáculos, este sector fue afectado por la pandemia, lo que se reflejó en una caída del 59,1%* en 2020. Sin embargo, en 2022p se registró una recuperación del 118,4%*, aunque con una desaceleración en 2023pr del 6,8%*. El patrimonio siguió una tendencia similar, con caídas importantes entre 2019 y 2020 del 25,78%* y un crecimiento del 55,3% en 2021p, pero con una desaceleración en 2023pr 1,3%*.

### Consumo Intermedio

En cuanto a los **costos** asociados a la operación, el área de **Artes y Patrimonio**, destaca que estos pasaron de $931 mil millones de pesos** en 2014 a **$1,60 Billones de pesos** en 2023pr** (aproximadamente 370 millones de dólares), destaca el **crecimiento** entre 2014 y 2023pr de 15,4%* y de **8,8%*, entre 2022p y 2023pr**. Los sectores que mayor participaron tuvieron en el área para 2023 fueron las actividades asociativas y de regulación (45,7%**), las artes escénicas y espectáculos (18,9%**) y la educación cultural y creativa (17,8%**).

En el área de artes visuales, el consumo intermedio ha experimentado variaciones importantes a lo largo de los años. Tras un incremento del 7,6% entre 2014 y 2015, el sector sufrió una caída del 16,6% en 2016. A pesar de una recuperación significativa del 28,10% en 2017, la variación fue negativa en los años siguientes, con un descenso del 6,4% en 2020. Sin embargo, el sector mostró una notable recuperación en 2021p con un aumento del 50,53%, seguido de un crecimiento del 39,3% en 2022p, aunque el sector volvió a caer un 8,90% en 2023pr. Por su parte, el consumo intermedio en artes escénicas y espectáculos ha sido más volátil, con una caída del 63,4% en 2020 debido al impacto de la pandemia. Sin embargo, en 2021p experimentó una recuperación del

22,6%, seguida de un crecimiento del 96,6% en 2022p y una desaceleración al 17,23% en 2023pr. El patrimonio también mostró variaciones significativas, con una caída del 23,11% en 2020 y una recuperación del 42,6% en 2021p, pero la desaceleración fue evidente en 2023pr con una variación de apenas 0,3%.

## Valor Agregado

El **valor agregado** del área de las **Artes y Patrimonio** superó los **$2,1 Billones de pesos**** en el 2023pr (Aprox 490 millones de dólares), cifra que representa el 11,1%** del valor agregado total de la Economía cultural y creativa de Bogotá. Para esta área, destaca el crecimiento entre 2014 y 2023pr de 29,8%* y la caída del 5,1%*, entre 2022p y 2023pr.

### Artes y Patrimonio según sector:
### Valor Agregado

**2022**
$2,0 Billones
478 millones USD.

**2023**
$2,1 Billones
490 millones USD.

| Sector | Tasas de crecimiento (%) | | Contribución (%) | |
|---|---|---|---|---|
| | 2021P-2022P | 2022P-2023Pr | 2021P/2022P | 2022P-2023Pr |
| Artes visuales | 18,10% | 17,40% | 0,54% | 0,66% |
| Artes escénicas y Espectáculos | 132,67% | -20,09% | 21,42% | 17,75% |
| Patrimonio | 36,74% | -2,29% | 11,26% | 11,60% |
| Actividades manufactureras de la economía cultural y creativa | 19,67% | -5,83% | 7,90% | 7,58% |
| Educación cultural y creativa | -5,74% | -1,89% | 41,06% | 43,14% |
| Actividades asociativas y de regulación | 5,21% | 3,46% | 17,83% | 19,27% |
| **Valor agregado ARTES y PATRIMONIO** | **17,35%** | **-5,09%** | **11,74%** | **11,08%** |

En promedio (2014-2023),el **sector** de **educación cultural y creativa** tiene la **mayor participación** en el área.

En promedio (2014-2023), la **actividad** de **Educación básica y media** tiene la **mayor participación** en el área.

**48.544 Ocupados**

Al revisar los sectores que confirmar el área de las artes y patrimonio, se evidencia que:

- Para el año 2023pr, el valor agregado del **sector de Artes visuales** superó los **$13 mil millones de pesos**** (Aprox 3,2 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 0,7%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de las artes visuales con un peso del 78,8%** y las actividades de fotografía 21,2%**. El valor agregado del sector de artes visuales ha mostrado fluctuaciones significativas entre 2014 y 2023. Las actividades de artes visuales experimentaron un crecimiento destacado del 109,00%* en 2015, seguido de una contracción del -53,1%* en 2016, reflejando la inestabilidad en este subsector. A pesar de pequeñas variaciones positivas y negativas en los años siguientes, el crecimiento ha sido más estable desde 2020, con aumentos consecutivos en 2021 (12,3%*), 2022 (17,2%*) y 2023

(24,1%*). Por otro lado, las actividades de fotografía han seguido una tendencia descendente desde 2014, con caídas del 41,53%* en 2016 y del 26,35%* en 2020, aunque se observó una recuperación moderada en los últimos tres años, con un crecimiento del 37,15%* en 2021 y una desaceleración al 2,14%* en 2023.

- Para el año 2023pr, el **sector de las Artes escénicas y espectáculos** superó los **$376 mil millones de pesos**** (Aprox 87,0 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 17,8%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de de espectáculos musicales en vivo con una participación de 78,0%**, las actividades teatrales (12,4%**), Otras actividades de espectáculos en vivo (8,1%**) y la creación teatral (1,4%**). El sector de artes escénicas y espectáculos ha mostrado variaciones notables en el valor agregado entre 2014 y 2023, reflejando una volatilidad en su crecimiento. En el caso de la creación teatral, el subsector presentó un crecimiento moderado del 9,0%* entre 2014 y 2015, seguido de una contracción del 15,7%* en 2016. A lo largo de los años, la tendencia fue a la baja, alcanzando una reducción del 30,9%* en 2018. Sin embargo, desde 2020, se ha registrado una recuperación significativa, con un aumento del 48,89%* en 2021p, manteniendo una tendencia positiva en los años posteriores hasta alcanzar un crecimiento del 15,5%* en 2023pr. En cuanto a las actividades teatrales, estas experimentaron una disminución del 61,3%* en 2015, seguido de una recuperación en 2016 (79,7%*). A pesar de fluctuaciones, la actividad mostró un crecimiento constante desde 2020, con aumentos del 17,7%* en 2021p y del 43,1%* en 2022p, aunque se desaceleró en 2023pr con un incremento más moderado del 13,02%*. Por su parte, las actividades de espectáculos musicales en vivo también mostraron un comportamiento altamente volátil. Tras una reducción del 50,0%* en 2017, se produjo una recuperación del 103,1%* en 2018, seguida por una caída del 53,72%* en 2020, debido a la pandemia. Sin embargo, en 2022p la actividad experimentó un crecimiento notable del 166,3%*, aunque en 2023pr volvió a caer en un 25,8%*. Finalmente, las otras actividades de espectáculos en vivo tuvieron un comportamiento mixto, con caídas y recuperaciones constantes. La actividad logró un crecimiento destacado del 39,1%* en 2022p, manteniéndose en terreno positivo en 2023pr con un crecimiento más moderado del 5,60%*.

- Para el año 2023pr, el **sector de Patrimonio** superó los **$245 mil millones de pesos**** (Aprox 56,8 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 11,6%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de parques de atracciones y parques temáticos (43,0%**), actividades de Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias naturales y la ingeniería (23,0%**), actividades de bibliotecas y archivos (16,4%**), actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales (7,6%**), Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades (6,2%**) y las actividades de funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos (3,7%**). El sector del patrimonio ha mostrado un comportamiento fluctuante

en el valor agregado desde 2014 hasta 2023, con algunas actividades experimentando crecimientos significativos, mientras que otras han enfrentado caídas pronunciadas. Las **actividades de bibliotecas y archivos** presentaron una caída considerable del 39,7%* en 2016, seguida de una recuperación constante, con un crecimiento del 36,4%* en 2018. En los años recientes, el crecimiento fue robusto, alcanzando un 35,5%* en 2022p, y estabilizándose con un aumento marginal del 0,1%* en 2023pr. Las **actividades de funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos** tuvieron una expansión del 112,95%* en 2015, aunque sufrieron una reducción importante en los años siguientes. No obstante, lograron recuperarse ligeramente en 2022p con un aumento del 6,68%*, consolidándose en 2023pr con un crecimiento del 31,32%*. Por su parte, las **actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales** han tenido un comportamiento extremadamente volátil. Después de un notable aumento del 79,07%* en 2016, esta actividad experimentó caídas, como el 38,52%* en 2017, aunque desde 2021p la recuperación ha sido significativa, con un crecimiento del 78,2%* en 2022p, aunque desacelerando en 2023pr con un -15,33%*. El subsector de **actividades de parques de atracciones y parques temáticos** destaca por su volatilidad. Aunque sufrió caídas entre 2015 y 2016, la recuperación en 2021p fue destacada, con un crecimiento del 293,1%*, que se mantuvo sólido en 2022p con un aumento del 52,7%*, estabilizándose en 2023pr con un 1,8%*. Finalmente, las **investigaciones y desarrollo experimental** en ciencias naturales e ingeniería han fluctuado, con caídas moderadas en 2016 y 2017, pero han mostrado una tendencia de recuperación desde 2020, con un crecimiento del 33,1%* en 2021p. En 2023pr, sin embargo, el crecimiento se desaceleró con una caída del 9,97%*. Las investigaciones en ciencias sociales y humanidades han mantenido una tendencia más estable, con variaciones menores a lo largo de los años, alcanzando una ligera caída del 0,96% en 2023pr. En resumen, el **total del patrimonio** ha presentado un crecimiento significativo del 66,0% en 2021p, después de varios años de caídas y fluctuaciones, aunque desaceleró levemente en 2023pr con una reducción del 2,29%*, sugiriendo la necesidad de mantener esfuerzos para consolidar su recuperación.

- Para el año 2023pr, el **sector de las Actividades Manufactureras de la economía cultural y creativa** superó los **$160 mil millones de pesos**** (Aprox 37,1 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 7,5%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de comercio al por menor de prendas de vestir y sus accesorios (incluye artículos de piel) en establecimientos especializados (62,9%**); Producción de malta, elaboración de cervezas y otras bebidas malteadas (9,8%**) y las Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel (7,9%**), entre otras. En cuánto a las variaciones, la **producción de malta y elaboración de cervezas** experimentó un crecimiento considerable entre 2018 y 2019, con un aumento del 63,2%*, aunque posteriormente enfrentó una desaceleración del -9,5% en 2023pr, destacando su volatilidad reciente. En la **tejeduría y acabado de productos textiles**, se observa una tendencia de declive, especialmente en la

tejeduría, que registró una caída del 28,6%* en 2023pr, mientras que el **acabado de textiles** también se redujo drásticamente con una caída del 43,8%*. Por otro lado, la **fabricación de tejidos de punto y ganchillo** mostró un notable crecimiento entre 2020 y 2022p, con un aumento del 65,4%, aunque descendió un 16,8%* en 2023pr. Por su parte, la **confección de prendas de vestir**, tras una caída en 2020, se recuperó notablemente con un crecimiento del 103,5%* en 2021p, aunque en 2023pr cayó un -12,1%*. Por otro lado, la **fabricación de artículos de cuero y calzado** ha enfrentado desafíos, con una tendencia negativa en las cifras más recientes, como el -37,21%* en la **fabricación de artículos de viaje** y un -16,5%* en la **fabricación de artículos de piel**. Por otra parte, la **fabricación de muebles** y otras actividades manufactureras también han enfrentado caídas, como el 9,08%* en la **fabricación de muebles** en 2023pr, aunque el **comercio al por menor de prendas de vestir** se ha recuperado tras una caída significativa en 2020, con un crecimiento del 58,3%* en 2021p*, antes de estabilizarse con una ligera disminución del 1,54%* en 2023pr.

- Para el año 2023pr, el **sector de la Educación Cultural y Creativa** superó los **$914 mil millones de pesos**** (Aprox 211,5 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 43,1%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de Educación superior (45,1%**), Educación básica y media (42,8%**) y Educación para el trabajo y el desarrollo humano (12,1%**). Cuando se analiza el comportamiento de las actividades que conforman el sector de las Educación Cultural y Creativa, se evidencia que en cuanto a la educación básica y media, hubo una tendencia general a la baja desde 2014, alcanzando una caída del 15,8%* en 2022p y una desaceleración adicional del -2,9%* en 2023pr, lo que refleja un descenso sostenido en este nivel educativo. Por otro lado, la educación superior experimentó una recuperación considerable después de una disminución en 2017, alcanzando su punto más alto en 2021p con un crecimiento del 47,2%* respecto al año anterior. Sin embargo, en 2023pr, el sector mostró una ligera desaceleración con una disminución del 1,9%*, lo que indica cierta estabilización tras un período de crecimiento. Por último, el segmento de educación para el trabajo y el desarrollo humano destaca por su crecimiento explosivo, con un aumento del 61,34%* en 2020 y una expansión del 75,4%* en 2021p, lo que refleja un aumento en la demanda de este tipo de formación. Sin embargo, este crecimiento comenzó a estabilizarse en 2023pr, con un incremento más moderado del 1,86%*. En conjunto, el total de la educación cultural y creativa ha mostrado una tendencia general positiva hasta 2021p, alcanzando un pico de crecimiento en ese año con un aumento del 13,2%*. A pesar de ello, en 2022p y 2023pr, se registraron caídas del 5,7%* y 1,90%*, lo que sugiere que, aunque el sector ha logrado crecer significativamente en años anteriores, enfrenta desafíos para mantener ese ritmo de crecimiento en los últimos años.

- Para el año 2023pr, el sector de las **Actividades asociativas y de regulación** superó los **$408 mil millones de pesos**** (Aprox 94,4 millones de dólares) y participó dentro del área de Artes y Patrimonio con un 19,3%**. Este sector se

conforma principalmente por otras actividades asociativas n.c.p. (77,1%**), Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social (20,6%**) y las actividades de asociaciones profesionales (2,3%**). Cuando se analiza el comportamiento de las actividades que conforman el sector de las actividades asociativas y de regulación, se destaca que en cuanto a la **regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales**, el sector registró una disminución significativa del -17,2%* entre 2016 y 2017, pero posteriormente mostró una recuperación notable, con un crecimiento del 27,7%* en 2018 y del 32,4%* en 2020. A pesar de una leve caída del 7,80% en 2022p, el sector volvió a crecer un 10,3%* en 2023pr, lo que indica una recuperación constante. Por su parte, las **actividades de asociaciones profesionales** han experimentado una tendencia decreciente entre 2015 y 2020, con una caída máxima del 28,8%* en 2020. No obstante, el sector logró una recuperación significativa del 42,1%* en 2021p, aunque en 2022p volvió a disminuir un 16,31%*. En 2023pr, se observó una nueva recuperación del 14,9%*. Por último, en el caso de **otras actividades asociativas n.c.p.**, se destaca un ciclo de fluctuaciones, con una caída del 19,8%* en 2018 y otra del 15,7%* en 2020. Sin embargo, el sector se recuperó en 2021p con un crecimiento del 40,3%, manteniendo un crecimiento más moderado en 2022p y 2023pr, con aumentos del 9,8%* y 1,5%*, respectivamente.

## Empleo
## Ocupados

En **2023p,** el **área de Artes y Patrimonio** del sector Cultural y Creativo de Bogotá reportó **48.544 personas ocupadas**, cifra que representa el 22,4% frente al total de ocupados del sector cultural y creativo y el 1,2% del total de ocupados de la ciudad.

En términos de variación, entre 2022p y 2023p el área de las Artes y Patrimonio tuvo un decrecimiento de ocupados del 16,9%*.

Por otra parte, para 2023p los sectores con mayor participación en términos de ocupados sobre el área de las Artes y Patrimonio fueron la Educación cultural y creativa; actividades asociativas y de regulación con 44,0%, seguida por Artes visuales; artes escénicas con el 30,8% y Patrimonio Cultural[10] con el 25,3%

En términos de variaciones, entre el año 2022p y 2023p los sectores con mayor crecimiento de ocupados fueron las actividades de Educación cultural y creativa; actividades asociativas y de regulación con 22,4%, seguido por Patrimonio Cultural[11] con el 18,5% y las Artes visuales; artes escénicas creció 8,8%.

[10] No incluye turismo cultural.
[11] No incluye turismo cultural.

Para el año 2023p, el área de Artes y Patrimonio reportó 28.384 personas ocupadas asalariadas y 20.160 ocupados independientes. Para el año en mención, en el área de Artes y Patrimonio se destaca el número de personas asalariadas en las actividades de Educación cultural y creativa y asociativas y de regulación con 15.803 ocupados en Bogotá, presentando un crecimiento del 10,4% con respecto al 2022p.

## TETC

Para el año 2023p, el área de Artes y patrimonio aportó 38.725 puestos de trabajo de tiempo completo, cifra que representa el 20,1% de los Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) en el sector de la Cultura y Economía Creativa en Bogotá; dentro de la cuál los segmentos que más participación tuvo fue el referente a Educación cultural y creativa, actividades asociativas y de regulación con 43,0%.

Los puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo para el área presentaron una variación de 16,9%, con respecto a 2022p. De estos puestos de trabajo el 61,6% corresponden a la categoría ocupacional de asalariados y el restante 38,4% a independientes. Para el año 2023p, el área de Artes y Patrimonio reportó 23.848 puestos de trabajo como asalariados, presentando una aumento del 4,5% con respecto al año anterior. En términos de ocupados independientes en puestos de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo se reportaron 14.877 independientes, lo que representa un aumento del 22,9% con respecto al año 2022p.



## Industrias Culturales

### Producción

Los **ingresos** obtenidos por el **área de Industrias Culturales** pasaron de $6,0 Billones de pesos** en 2014 a **$8,1 Billones de pesos**** en **2023pr** (Aprox 1,8 billones de dólares), que al eliminar el efecto inflacionario de estos años, se evidencia un decrecimiento entre 2014 y 2023pr de 10,9%* y un decrecimiento de 2,0%*, entre 2022p y 2023pr. Los sectores que mayor participaron tuvieron en el área para 2023pr fueron audiovisual (65,5%**) y Editorial (21,4%**).

El sector editorial ha mostrado una tendencia decreciente desde 2014, con caídas significativas en los primeros años, como el -13,6% entre 2014 y 2015, y el -5,9% entre 2015 y 2016. A pesar de algunas pequeñas recuperaciones, el sector se mantuvo en declive. En 2022p, la producción editorial creció un 5,81%, pero en 2023pr se observa una ligera caída del -0,9%. En cuanto a la producción audiovisual, se destaca una caída pronunciada del -26,4% en 2020, producto de la pandemia. Sin embargo, hubo una recuperación importante en los años siguientes, con un aumento del 24,0% en 2021p y un crecimiento del 8,3% en 2022p. No obstante, en 2023pr se presentó una leve caída del -0,9%. El sector de las agencias de noticias y otros servicios de información, por su parte, mostró un comportamiento positivo en 2021p con un aumento del 5,8%, pero este crecimiento no se mantuvo en 2022p y 2023pr, con caídas del -1,0% y -11,3%, respectivamente. A nivel general, la producción de industrias culturales, después de la caída del -22,3% en 2020, tuvo una recuperación moderada, con un aumento del 17,1% en 2021p y un 7,4% en 2022p, pero una ligera desaceleración en 2023pr (-2,0%).

### Consumo Intermedio

En cuanto a los **costos** asociados a la operación, se destaca que estos pasaron de $3,4 Billones de pesos** en 2014 a más de **$4,7 Billones de pesos**** en **2023pr** (Aprox 1,1 billones de dólares), teniendo en cuenta el efecto inflacionario, se evidencia un decrecimiento entre 2014 y 2023pr de 7,0%* y un decrecimiento del 1,5%*, entre 2022p y 2023pr.

El sector editorial mostró una caída generalizada durante los primeros años analizados, destacándose una reducción del 7,50% en 2016, seguida de una nueva caída del 7,23% en 2017. A pesar de una recuperación del 8,85% en 2018, el consumo intermedio editorial disminuyó en 8,51% en 2019. Sin embargo, en 2021p se observó una recuperación del 3,87%, manteniéndose estable en 2022p (6,34%) y con una leve disminución en 2023pr (-1,63%). En el caso del sector fonográfico, hubo una gran variabilidad, con una recuperación significativa del 25,8% en 2021p, seguida de una desaceleración en 2022p (20,4%) y una estabilización en 2023pr con un ligero crecimiento del 0,01%. En cuanto al sector audiovisual, el consumo intermedio experimentó caídas pronunciadas en 2020 (-22,9%), aunque se recuperó con un crecimiento del 21,1% en 2021p. Esta tendencia continuó en 2022p con un aumento

del 9,7%, pero se desaceleró al 0,05% en 2023pr. A nivel general, el consumo intermedio total de las industrias culturales ha mostrado signos de recuperación desde la caída del -20,12% en 2020, con un crecimiento del 15,9% en 2021p, seguido de un 8,2% en 2022p y un leve retroceso del -1,5% en 2023pr.

## Valor Agregado

El **valor agregado** del área de las **Industrias Culturales** superó los **$3,3 Billones de pesos**** en el **2023pr** (Aprox 772,1 millones de dólares), cifra que representa el 17,4%** del valor agregado de la economía cultural y creativa en Bogotá. En términos de variación, entre 2022p y 2023pr el área de las Industrias Culturales presenta un decrecimiento del 2,8%* en su valor agregado y se evidencia el decrecimiento de 15,9% del área entre 2014 y 2023pr.

### Industrias Culturales según sector:
### Valor Agregado

**2022**
$3,2 Billones
757 millones USD.

**2023**
$3,3 Billones
772 millones USD.

| Sector | Tasas de crecimiento (%) | | Contribución (%) | |
|---|---|---|---|---|
| | 2021P-2022P | 2022P-2023Pr | 2021P/2022P | 2022P-2023Pr |
| Editorial | 5,35% | -0,38% | 26,79% | 27,73% |
| Fonográfica | 20,87% | -4,39% | 7,67% | 7,23% |
| Audiovisual | 5,98% | -2,47% | 57,57% | 57,62% |
| Agencias de noticias y otros servicios de información | -2,06% | -11,39% | 7,97% | 7,42% |
| **Valor agregado INDUSTRIAS CULTURALES** | **6,13%** | **-2,77** | **18,63%** | **17,45%** |

En promedio (2014-2023), el **sector Audiovisual** tiene la **mayor participación** en el área.

En promedio (2014-2023), la **actividad** de **Televisión por suscripción** tiene la **mayor participación** en el área.

**35.888 Ocupados**

Al revisar los sectores, se evidencia que:

- Para el año 2023pr, el **sector Editorial** superó los **$926 mil millones de pesos**** (Aprox. 214,1 millones de dólares) y participó dentro del área de Industrias Culturales con un 27,7%**. Este valor agregado responde a las actividades de Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (32,2%**); Edición de libros (23,2%**); Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p. (21,7%**); Actividades de impresión (13,2%**), otros trabajos de edición (4,8%**), comercio al por menor de libros (3,9%**), creación literaria (0,7%**) y actividades de servicios relacionados con la impresión (0,4%**). Cuando se analiza el comportamiento de las actividades que

conforman el sector de Editorial se evidencia que la actividad de creación literaria fue la que más creció entre entre 2014 - 2023pr con 621,2%*. Es importante resaltar el efecto aritmético volátil que sufren los resultados de esta actividad, al ser una de las que menos cantidad de empresas presenta en la ciudad. Por otra parte, entre 2022p - 2023pr destaca la actividad de Otros trabajos de edición con un crecimiento del 25,7%*.

- Para el año 2023pr, el **sector de fonográfico** superó los **$241 mil millones de pesos**** (Aprox 55,8 millones de dólares) y participó dentro del área de Industrias Culturales con un 7,2%**. Este valor agregado se conforma por las actividades de grabación de sonido y edición de música (93,8%**); Producción de copias a partir de grabaciones originales (3,9%**) y Creación musical (2,2%**). Cuando se analiza el comportamiento de las actividades que conforman el sector de fonográfico se evidencia que la actividad de Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p. fue la que más creció entre entre 2014 - 2023pr con 81,2%*, por otra parte, entre 2022p y 2023pr las Actividades de grabación de sonido y edición de música presentó el menor decrecimiento con un 4,0%*.

- Para el año 2023pr, el **sector Audiovisual** superó los **$1,9 billones de pesos**** (Aprox 444,9 millones de dólares) y participó dentro del área de Industrias Culturales con un 57,6%**. Este valor agregado se conforma por las actividades de Televisión por suscripción (35,4%**); Actividades de programación y transmisión de televisión (24,5%**); Actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos (16,4%**); Actividades de programación y transmisión en el servicio de radiodifusión sonora (12,1%**); Actividades de producción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (5,2%**); creación audiovisual (3,3%**); Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (1,6%**); actividades de posproducción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (1,2%**); y comercio al por menor de otros artículos culturales y de entretenimiento n.c.p. en establecimientos especializados (0,3%**). Cuando se analiza el comportamiento de las actividades que conforman el sector de audiovisual se evidencia que la actividad de Creación audiovisual fue la que más creció entre entre 2014 - 2023pr con 395,9%*, y a su vez, entre 2022p - 2023pr esta actividad se destaca por su crecimiento con un 70,8%*.

- Para el año 2023pr, el **sector de las Agencias de noticias y otros servicios** superó los **$247 mil millones de pesos**** (Aprox 57,2 millones de dólares) y participó dentro del área de Industrias Culturales con un 7,4%**. Este valor agregado se conforma por las actividades de otras actividades de servicios de información n.c.p. (94,8%**) y las actividades de agencias de noticias (5,2%**). Cuándo se analiza el comportamiento de las actividades que conforman el sector de de las Agencias de noticias y otros servicios de información se muestra que la actividad de Actividades de agencias de noticias fue la que más creció entre entre 2014 - 2023pr con 87,5%*. Por su parte, entre el 2022p y

2023pr se evidencia que tanto la actividad de agencias de noticias y Otras actividades de servicios de información n.c.p. decrecieron con un 9,1% y 11,5% respectivamente.

## Empleo

### Ocupados

En **2023pr,** el área de **Industrias Culturales** del sector Cultural y Creativo de Bogotá, reportó **35.888 personas ocupadas**, cifra que representa el 16,6% frente al total de ocupados del sector cultural y creativo y el 0,9% del total de ocupados de la ciudad.

En términos de variación, entre 2022p y 2023p el área de las Industrias Culturales tuvo un decrecimiento de ocupados del 5,8%.

Para el año 2023pr, el área de Industrias Culturales reportó 25.201 personas ocupadas asalariadas y 10.687 ocupados independientes.

Los ocupados en los sectores editorial; agencias de noticias y otros servicios de información, representan el 37,6% del total de ocupados, mientras que los ocupados en los sectores audiovisual y fonográfico representan el 62,4%. Así mismo, destaca el número de personas asalariadas en los sectores audiovisual y fonográfico con una participación del 64,6%, sin embargo, esta categoría ocupacional presentó un decrecimiento del 13,4% respecto a 2022p. Los sectores editorial, agencias de noticias y otros servicios de información tuvieron un 35,4% de los ocupados asalariados en 2023p.

### TECT

En el año **2023pr,** el área de **Industrias culturales**, reportó **33.588 empleos de tiempo completo**, cifra que representa el 17,5% de los Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) en el sector de la Cultura y Economía Creativa en Bogotá y su segmento Audiovisual y fonográfico se destaca por aportar 65,1% de TETC.

Los puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo para el área presentaron una variación negativa del 7,1% en el último año. Del total de estos puestos de trabajo, el 70,5% corresponden a la categoría ocupacional de asalariados presentando un decrecimiento del 15,1% entre el 2022p y 2023p; y el restante 29,5% son los independientes que presentaron un crecimiento del 20,2% en el 2023p con respecto al año anterior.

# Industrias Creativas

## Iniciativas y acciones



**Programa de Capital Creativo:** Línea de crédito dirigida a micro, pequeñas y medianas empresas del sector cultural y creativo, movilizando más de $1,728 millones de pesos para microempresas y $2,112 millones para pymes .

**Voces de Bogotá**: La emisora comunitaria transmitió 500 horas de programación cultural, con una audiencia de 100,000 oyentes mensuales.

**Revista Cultural Bogotá**: Publicó 12 ediciones con 50,000 ejemplares cada una y alcanzó 100,000 descargas digitales.

Alianza con la Superintendencia de Industria y Comercio para apoyar a 132 agentes del sector en el registro de propiedad intelectual, obteniendo un descuento del 85% .

## Iniciativas y acciones

**Ciclo Cine en tu Barrio:** Aumentó un 20% las proyecciones cinematográficas, llegando a 50,000 personas en barrios con acceso limitado.

**Programa Cine para Todos**: Distribuyó 100 películas en 20 circuitos de exhibición, con un total de 200,000 espectadores.

Festival de Cortometrajes de Bogotá: Se presentaron 150 cortometrajes y se otorgaron 20 premios, con la asistencia de 10,000 personas.

Feria del Libro Independiente: Atrajo a 50,000 visitantes, un incremento del 525% respecto al año anterior.

**InfoCultura**: Plataforma digital que registró 2 millones de visitas, facilitando el acceso a la cultura a 800,000 usuarios mensuales.

**Bogotá en la Pantalla: Incremento del 33.3% en producciones audiovisuales, con una inversión de 5,000 millones de pesos y la participación de 200 cineastas.**

Centro de Postproducción Audiovisual: Realizó 50 proyectos de postproducción con 30 productoras locales.



**Participación ciudadana: 109 iniciativas ciudadanas enfocadas en el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas dentro del marco de Presupuestos Participativos .**

## Creaciones Funcionales

## Producción

Los **ingresos** obtenidos por el área de las **Creaciones Funcionales** pasaron de $10,1 Billones de pesos** en 2014 a **$27,0 Billones de pesos**** en **2023pr** (Aprox 6,2 Billones de dólares), destaca el crecimiento entre 2014 y 2023pr de 72,8%* y de 4,9%*, entre 2022p y 2023pr. Los sectores que mayor participaron tuvieron en el área para 2023pr fueron los medios digitales y software (73,5%**), la publicidad (20,4%**) y el diseño (5,9%**).

En el sector de medios digitales y software, se observó un crecimiento significativo del 13,9% entre 2014 y 2015, impulsado por una mayor actividad económica en el sector cultural. No obstante, en 2016, el sector sufrió una contracción del -1,8%, atribuible posiblemente a ajustes en el mercado o cambios en la demanda. Esta tendencia negativa se agudizó en 2017, con una caída del 0,9%%; sin embargo, en los años siguientes se presenta una recuperación del sector alcanzando para el 2018 y 2019 crecimientos del 6,5% y 14,2% respectivamente, hasta llegar a un crecimiento del 15,5% en el 2020 que al ser un año atípico por el COVID 19 permitió que este sector creciera. Para los años siguientes, 2021p y 2022p el crecimiento se fue estabilizando llegando al 2023pr con una variación del 5,3%. Por su parte, el sector del diseño presenta en los años 2015, 2016 y 2017 variaciones negativas del 2,2%, 14,0% y 10,4% respectivamente, para reputar en el 2018 con un repunte en el crecimiento del 24,7% para volver a caer en el 2019 (-11,7%) y 2020 (-16,0%) para volver a crecer en el 2021p con un 21,8% y en 2022p 17,4, llegando al 2023 a un crecimiento del 7,1%. Por último, para el sector de la publicidad la cuenta de Ingreso evidencia un crecimiento entre el 2015 y 2014 del 3,3% y desde el 2016 al 2020 una serie de decrecimientos año a año, para que en el 2021p tenga un repunte del 24,6%, pasando por el 2022p con un crecimiento del 17,8% y estabilizar su comportamiento en el 2023pr con un crecimiento del 3,1%

## Consumo Intermedio

En cuanto a los **costos** asociados a la utilización de factores de producción de los bienes y servicios del área de de las **Creaciones Funcionales** destaca que estos pasaron de $4,13 Billones de pesos** en 2014 a **$13,33 Billones de pesos**** en **2023pr** (Aprox 3,1 Billones de dólares), destaca el crecimiento entre 2014 y 2023pr de 109,2%* y de 5,6%*, entre 2022p y 2023pr. Los sectores que mayor participaron tuvieron en el área para 2023 fueron los medios digitales y software (74,6%**), publicidad (20,9%**) y diseño (4,5%**).

El área de creaciones funcionales, particularmente en medios digitales y software, ha tenido un comportamiento destacado. En 2015 este sector presentó un crecimiento del 24,3% y en el 2020 se registró un crecimiento del 17,8%, en el 2021p del 10,0%, 2022p del 15,6% para llegar a un crecimiento en el 2023pr del 6,3%. Este crecimiento sostenido se refleja también en el sector de diseño, que mostró un incremento del 69,3% en 2018, seguido de un aumento moderado del 13,7% en 2020 y una

aceleración del 23,8% en 2021p. El crecimiento se mantuvo en 2022p con un 13,1% y en 2023pr con un 6,5%. El sector de la publicidad, por su parte, experimentó una caída importante del -31,4% en 2020, seguida de una recuperación del 41,5% en 2021p y un crecimiento más moderado del 17,8% en 2022p y del 3,1% en 2023pr. En términos generales, el consumo intermedio total de creaciones funcionales ha mostrado un crecimiento sostenido desde 2021p y 2022p con un crecimiento del 16,0% respectivamente, al 5,6% en el 2023pr.

## Valor Agregado

El **valor agregado** del área de las **Creaciones Funcionales** superó los **$13,7 Billones de pesos**** en el **2023pr** (Aprox 3,1 Billones millones de dólares), cifra que representa el 71,5%** del valor agregado de la Cultura y la Economía creativa en Bogotá. Para esta área, destaca el crecimiento entre 2014 y 2023pr de 47,7%* y del 4.3%*, entre 2022p y 2023pr.

### Creaciones Funcionales según sector: Valor Agregado

**2022**
$12 Billones
2.8 Billones USD.

**2023**
$13,6 Billones
3.1 Billones USD.

| SECTOR | TASAS DE CRECIMIENTO (%) | | CONTRIBUCIÓN (%) | |
|---|---|---|---|---|
| | 2021P-2022P | 2022P-2023Pr | 2021P/2022P | 2022P-2023Pr |
| Medios digitales y software | 14,45% | 4,42% | 72,49% | 72,53% |
| Diseño | 20,04% | 7,46% | 7,27% | 7,48% |
| Publicidad | 17,78% | 3,15% | 20,23% | 20,00% |
| **VALOR AGREGADO CREACIONES FUNCIONALES** | **15,50%** | **4,39%** | **69,60%** | **71,47%** |

En promedio (2014-2023), el sector **medios digitales y software** tiene la **mayor participación** en el área.

En promedio (2014-2023), la **actividad** de **desarrollo de sistemas informáticos** tiene la **mayor participación** en el área.

**132.308 Ocupados**



Al revisar los sectores, se evidencia que:

- Para el año 2023pr, el **sector de Medios Digitales y Software** superó los **$9,9 billones de pesos**** (Aprox 2,3 Billones de dólares) y participó dentro del área de Creaciones Funcionales con un 72,5%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) (60,1%**); Actividades de consultoría informática y actividades de administración de instalaciones informáticas (22,8%**); Portales Web (8,6%**); Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas

de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados (5,1%**) y Edición de programas de informática (software) (3,3%**). La edición de programas de informática (software) mostró una variación positiva del 14,0% en 2014-2015, aunque experimentó una caída del 5,7% en 2015 y 2016. A partir de 2016, el sector recuperó un crecimiento sostenido, alcanzando un incremento del 47,16% en 2022p-2023pr. Las actividades de desarrollo de sistemas informáticos mantuvieron un comportamiento positivo, con un aumento del 16,6% en 2018-2019 y una desaceleración del -0,6% en 2022p-2023pr. Por otro lado, las actividades de consultoría informática y administración de instalaciones informáticas presentaron un crecimiento más volátil, con una caída del 17,7% en 2016-2017, pero se recuperaron con un crecimiento del 10,3% en el 2019 y del 7,0% en 2022p-2023pr. Los portales web también mostraron un crecimiento significativo, especialmente en 2019-2020, con un aumento del 103,1%, manteniendo un crecimiento continuo del 26,8% en 2022p-2023pr. En general, el valor agregado bruto total en medios digitales y software ha crecido de manera consistente, destacando un incremento del 13,8% en 2020-2021p, del 15,5% entre 2021p-2022p y del 4,42% en 2022p-2023pr, lo que indica una tendencia al alza en este sector clave.

- Para el año 2023pr, el **sector de Diseño** superó los **$1 billones de pesos**** (Aprox 236 millones de dólares) y participó dentro del área de Creaciones Funcionales con un 7,5%**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de arquitectura e ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica (62,0%**); las Actividades especializadas de diseño (34,2%**), la Fabricación de juegos, juguetes y rompecabezas (2,9%**), la Fabricación de joyas, bisutería y artículos conexos (0,8%**) y la Fabricación de instrumentos musicales (0,01%**). Las actividades de arquitectura e ingeniería registraron una tendencia decreciente entre 2014 y 2018, con una caída notable del -19,0% en 2015-2016 y del -17,5% en 2017-2018, seguida de una recuperación del 40,8% en 2018-2019, aunque volvieron a descender en años posteriores. La fabricación de joyas y artículos conexos también presentó variaciones, con un descenso del -11,0% en 2015-2016 y una caída del -56,8% en 2019-2020, aunque logró recuperarse parcialmente en 2020-2021p con un aumento del 40,9%. En cuanto a la fabricación de instrumentos musicales, se observó una tendencia negativa, con una caída del -40,5% en 2018-2019, una recuperación del 60,5% en el 2019-2020 y para tener de nuevo otra caída del -18,7% en 2020-2021p. La fabricación de juegos y juguetes mostró una tendencia negativa entre los años 2015 al 2020 pero evidencia una recuperación significativa en 2020-2021p con un crecimiento del 49,2%, tras años de variaciones moderadas. Finalmente, las actividades especializadas de diseño se destacaron por un crecimiento del 131,1% en 2017-2018, seguido de una desaceleración en los años siguientes, aunque mantuvieron un incremento positivo del 56,3% en 2020-2021p. En general, el sector diseño experimentó una recuperación en 2020-2021p, con un crecimiento del 20,5%, manteniendo un comportamiento positivo en 2021p-2022p (20,0%) y 2022p-2023pr (7,5%).

- Por otra parte, para el año 2023pr, el **sector de Publicidad** superó los **$2,7**

**Billones de pesos**** (Aprox 632 millones de dólares) y participó dentro del área de Creaciones Funcionales con un 20,0%**. Este sector se conforma principalmente por la actividad de publicidad (100%). El valor agregado bruto en el sector de la publicidad ha experimentado fluctuaciones importantes en los últimos años. Entre 2014 y 2015, se registró un crecimiento moderado del 0,3%, seguido de un aumento del 1,7% en 2015-2016. Sin embargo, el sector enfrentó una desaceleración en 2016-2017, con una caída del -4,6%, y continuó en descenso en los siguientes años, con un decrecimiento del -0,9% en 2017-2018 y una caída más pronunciada del 18,4% en 2018-2019. El impacto negativo continuó en 2019-2020 con una reducción del -16,6%. A pesar de estos descensos, el sector logró una importante recuperación del 11,1% en 2020-2021p, seguido de un crecimiento sostenido del 17,8% en 2021p-2022p. Para 2022p-2023pr, el sector mantuvo un comportamiento positivo, aunque a un ritmo más moderado, con un crecimiento del 3,1%. Esto refleja una tendencia de recuperación después de un periodo de contracción en los años previos.

## Empleo

### Ocupados

En **2023p**, el área de **Creaciones Funcionales** del sector Cultural y Creativo de Bogotá, reportó **132.308 personas ocupadas**, cifra que representa el 61,0% frente al total de ocupados del sector cultural y creativo y el 3,3% del total de ocupados de la ciudad.

En términos de variación, entre 2021 y 2022p el área de las Creaciones Funcionales tuvo un crecimiento de ocupados del 4,9%, y respecto a 2023p de 7,3%.

Por otra parte, para 2023p los sectores con mayor participación en términos de ocupados sobre el área de las Creaciones Funcionales fueron los Medios digitales y software; portales web; actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) con el 55,9%, seguido de publicidad con el 33,3% y diseño con 10,8%.

En términos de variaciones, entre el año 2022p y 2023p los sectores con mayor crecimiento de ocupados fueron la publicidad (12,2%), Medios digitales y software; portales web; actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) con 6,0% y diseño (0,2%).

Para el año 2023p, el área de las Creaciones Funcionales reportó 98.514 personas ocupadas asalariadas y 33.794 ocupados independientes. Para el año en mención, en el área de las Creaciones Funcionales se destaca el número de personas asalariadas en las actividades de Medios digitales y software; portales web; actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) con 64.016 ocupados en Bogotá, presentando un crecimiento del 11,41% con respecto al año anterior.

## TECT

Para el año **2023p**, el área de **Creaciones Funcionales**, aportó **120.095 puestos de trabajo de tiempo completo**, cifra que representa el el 62,4% de los Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) en el sector de la Cultura y Economía Creativa del distrito capital. Se destaca dentro del área, los Medios digitales y software; Portales web; y Actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) con 55,8% de TETC, seguido por Publicidad (33,4%).

Los puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo para el área presentaron una variación positiva del 1,5% en el último año. De estos puestos de trabajo, el 75,8% corresponden a la categoría ocupacional de asalariados y el restante 24,2% a independientes.

### Creaciones Funcionales

#### Iniciativas y acciones



**Programa Luthiers de Bogotá**: Capacitación a 50 luthiers y fabricación de 500 instrumentos musicales distribuidos en escuelas locales.

**Estudio de Grabación Municipal**: Inaugurado para grabar 100 álbumes y capacitar a jóvenes músicos, con una inversión de 800 millones de pesos.

**Aceleración de emprendimientos**: Alianza con iNNpulsa Colombia que permitió escalar emprendimientos culturales y creativos, beneficiando a más de 256 actores del sector .

**Zona Gamer: Evento con torneos de videojuegos y actividades académicas que reunió a 422 personas.**

**Bogotá Design Week**: Evento con 200 diseñadores, 50 exposiciones y la asistencia de 30,000 personas, promoviendo el diseño sostenible.

**Hackathon Bogotá: 300 desarrolladores crearon 50 prototipos tecnológicos para el sector cultural.**

**Campaña Bogotá Creativa**: Promoción de industrias creativas, llegando a 10 millones de personas y destacando a 100 emprendedores.

**Movilización del talento creativo**: A través de la Red Distrital de Distritos Creativos, se desarrollaron eventos para movilizar más de 3,000 empleos en sectores creativos y de diseño .

Festival de Publicidad Creativa: Participaron 500 profesionales de la publicidad en 20 conferencias y 15 talleres.

## 6. Conclusiones

**El sector cultural y creativo de Bogotá** ha demostrado ser un **pilar fundamental** en la **economía Distrital**. Los resultados de la **CSECCB** destacan la **capacidad de resiliencia** del sector, particularmente en el área de **Creaciones Funcionales**, que ha sido el **motor principal del crecimiento**. Este **subsector**, caracterizado por su **alta intensidad tecnológica**, ha capitalizado el potencial de los **medios digitales**, **software** y la **publicidad**, alcanzando una posición de **liderazgo** en la **generación de valor agregado**. Sin embargo, el éxito concentrado en este subsector también plantea interrogantes sobre la **dependencia creciente** de ciertas áreas tecnológicas y la necesidad de **diversificar la estructura productiva** para reducir vulnerabilidades frente a cambios tecnológicos y del mercado.

El área de **Artes y Patrimonio**, aunque con un **menor aporte**, sigue siendo vital para la **preservación del tejido cultural** de la ciudad y la **generación de empleo**. Su **estructura productiva**, menos dependiente de insumos tecnológicos, ha permitido una **estabilidad relativa**, lo que subraya su importancia como un espacio para la **promoción de la identidad cultural** y el **patrimonio inmaterial**. Este subsector, especialmente orientado a actividades **educativas** y **culturales tradicionales**, ofrece un balance entre la preservación de la **herencia cultural** y la generación de empleos, lo cual es clave para mantener la **diversidad cultural** en Bogotá.

Por otro lado, las **Industrias Culturales** han experimentado **fluctuaciones significativas**, con áreas como el **audiovisual** que, si bien muestran signos de **recuperación** tras los años más duros de la pandemia, todavía enfrentan desafíos operativos relacionados con la **optimización de costos** y la **adaptación a las nuevas dinámicas** de consumo cultural. Este comportamiento destaca la importancia de **modernizar** y **actualizar los modelos de negocio** en este sector, especialmente para hacer frente a la **digitalización acelerada** y los cambios en los **patrones de consumo**.

En resumen, el sector cultural y creativo de Bogotá ha reafirmado su relevancia como un **eje central** en el **desarrollo económico** de la ciudad, aportando significativamente tanto en términos de **dinamismo económico** como en la **conservación de su diversidad cultural**. Sin embargo, el camino hacia una **sostenibilidad a largo plazo** exige seguir innovando en los **modelos de gestión** y **producción**, **diversificar** las áreas de crecimiento, y fortalecer el entorno que impulse la **creatividad** y la **inclusión social**. El diseño e implementación de **políticas públicas** que apunten a mejorar las **capacidades del sector**, optimizar la **infraestructura cultural** y fomentar la **equidad de oportunidades** serán determinantes para que esta industria continúe siendo un **motor de progreso social y económico** en el futuro.

## 7. Retos

Los resultados revelan desafíos clave para asegurar el crecimiento sostenible del sector cultural y creativo de Bogotá. Uno de los principales retos es **fortalecer las estadísticas sociales y económicas**, avanzando en la desagregación por sexo y consolidando las fuentes de información existentes. Esto permitirá una comprensión más profunda de las dinámicas laborales y productivas, facilitando la formulación de políticas públicas con enfoque diferencial y equidad de género. Disponer de datos más completos y precisos es esencial para diseñar estrategias efectivas que respondan a las necesidades reales del sector.

Además, es imprescindible **mejorar la accesibilidad de los datos**, no solo en términos de su disponibilidad, sino también en cuanto a su **claridad y comprensibilidad**. La información generada suele ser altamente técnica, lo que dificulta su interpretación y uso por parte de la población general. Se deben implementar estrategias que adopten un lenguaje más accesible y presenten los datos de manera clara para todos los actores, incluidos aquellos fuera del ámbito técnico. Esto permitirá que tanto el público como los responsables de la toma de decisiones puedan utilizar esta información de manera efectiva, contribuyendo a un desarrollo más inclusivo y participativo del sector.

Otro reto clave es continuar **estableciendo alianzas formales con los sectores que generan información**, de modo que se conviertan en fuentes principales de datos y apoyen directamente la construcción de la Cuenta Satélite. Estas alianzas mejorarán la calidad de la información disponible y permitirán la formulación de políticas públicas más ajustadas a las realidades y necesidades del sector cultural y creativo.

Además, es fundamental **fomentar la inclusión de nuevas tecnologías e innovación** en el sector cultural y creativo. La digitalización y la adopción de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial y la realidad aumentada, presentan grandes oportunidades para la creación de contenidos y la mejora de la competitividad del sector tanto a nivel local como internacional. Sin embargo, este proceso requiere una **inversión significativa en capacitación e infraestructura tecnológica**, para garantizar que los actores del sector puedan aprovechar al máximo estas nuevas herramientas y expandir su presencia en los mercados.

Finalmente, es crucial **impulsar políticas que promuevan la estabilidad laboral y mejores condiciones contractuales**, especialmente en áreas como Artes y Patrimonio, que son esenciales para la preservación del tejido cultural de la ciudad. Asimismo, sectores como Creaciones Funcionales deben centrarse en **reducir la brecha de género**, promoviendo la inclusión de más mujeres en posiciones clave y asegurando que todas las oportunidades laborales sean accesibles de manera

equitativa. Estas políticas contribuirán a la creación de un entorno laboral más justo y sostenible, fortaleciendo el crecimiento del sector cultural y creativo en Bogotá.

## 10. Glosario

**Actividades de inclusión total:** Son actividades culturales "aquellas actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados con las artes y el patrimonio". *(Manual del Convenio Andrés Bello)*.

**Actividades de inclusión parcial:** No son actividades culturales "Generan diversos productos, entre estos solo algunos protegidos por el Derecho de Autor. Por ejemplo: actividades de producción de prendas de vestir y artículos de cuero o de vidrio". *(Manual del Convenio Andrés Bello)*.

**Datos preliminares (pr):** "hace relación a un avance con la información disponible y recopilada, de manera resumida del sistema de Cuentas Departamentales".

**Datos provisionales (p):** "datos que conservan la metodología y el acervo estadístico, para el año de referencia n, a partir de la información disponible a la fecha programada para la publicación; estos datos pueden ser modificados para convertirse en definitivos".

**Ocupados:** Son aquellas que se encontraban durante el periodo de referencia en una de las siguientes situaciones:
1. Trabajó por lo menos una hora remunerada en la semana de referencia.
2. Los que no trabajaron la semana de referencia, pero tenían un trabajo.
3. Trabajadores sin remuneración que trabajaron en la semana de referencia por lo menos una (1) hora. Tomado de: https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/mercado-laboral

**Precios corrientes: "**Es el valor de las operaciones a precios del momento del registro, es decir que incluye el efecto inflacionario."

**Precios constantes:** "Es el valor de las operaciones a un precio que se ha elegido como base y por lo tanto no contienen efecto inflacionario."

**Trabajo equivalente a tiempo completo:** "Mide la intensidad del factor trabajo utilizado en un proceso productivo y es expresado en términos de la jornada normativa. Se calcula dividiendo el total de horas efectivamente trabajadas por el promedio anual

de horas legalmente trabajadas en puestos de trabajo de tiempo completo (48 horas semanales para Colombia) (DANE, 2018). https://www.dane.gov.co/files/in-vestigaciones/pib/sateli_cultura/bogota/Bole_Cta_Sat_CulBog_2010_2017.pdf

## 11. Anexos

| DESCRIPCIÓN | CIIU | INCLUSIÓN |
|---|---|---|
| 1 Producción de copias a partir de grabaciones originales | 1820 | TOTAL |
| 2 Fabricación de instrumentos musicales | 3220 | TOTAL |
| 3 Fabricación de juegos, juguetes y rompecabezas | 3240 | TOTAL |
| 4 Edición de libros | 5811 | TOTAL |
| 5 Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas | 5813 | TOTAL |
| 6 Otros trabajos de edición | 5819 | TOTAL |
| 7 Edición de programas de informática (software) | 5820 | TOTAL |
| 8 Actividades de producción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión | 5911 | TOTAL |
| 9 Actividades de postproducción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión | 5912 | TOTAL |
| 10 Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión | 5913 | TOTAL |
| 11 Actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos | 5914 | TOTAL |
| 12 Actividades de grabación de sonido y edición de música | 5920 | TOTAL |
| 13 Actividades de programación y transmisión en el servicio de radiodifusión sonora | 6010 | TOTAL |
| 14 Actividades de programación y transmisión de televisión | 6020 | TOTAL |
| 15 Actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) | 6201 | TOTAL |
| 16 Portales web | 6312 | TOTAL |
| 17 Actividades de agencias de noticias | 6391 | TOTAL |
| 18 Otras actividades de servicio de información n.c.p | 6399 | TOTAL |
| 19 Publicidad | 7310 | TOTAL |
| 20 Actividades especializadas de diseño | 7410 | TOTAL |

| | | |
|---|---|---|
| 21 Actividades de fotografía | 7420 | TOTAL |
| 22 Enseñanza cultural | 8553 | TOTAL |
| 23 Creación literaria | 9001 | TOTAL |
| 24 Creación musical | 9002 | TOTAL |
| 25 Creación teatral | 9003 | TOTAL |
| 26 Creación audiovisual | 9004 | TOTAL |
| 27 Artes plásticas y visuales | 9005 | TOTAL |
| 28 Actividades teatrales | 9006 | TOTAL |
| 29 Actividades de espectáculos musicales en vivo | 9007 | TOTAL |
| 30 Otras actividades de espectáculos en vivo | 9008 | TOTAL |
| 31 Actividades de bibliotecas y archivos | 9101 | TOTAL |
| 32 Actividades y funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos | 9102 | TOTAL |
| 33 Actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales | 9103 | TOTAL |
| 34 Actividades de parques de atracciones y parques temáticos | 9321 | TOTAL |
| 35 Producción de maltas, elaboración de cervezas y otras bebidas malteadas | 1103 | PARCIAL |
| 36 Tejeduría de productos textiles | 1312 | PARCIAL |
| 37 Acabado de productos textiles | 1313 | PARCIAL |
| 38 Fabricación de tejidos de punto y ganchillo | 1391 | PARCIAL |
| 39 Fabricación de artículos confeccionados de materiales textiles, excepto prendas de vestir | 1392 | PARCIAL |
| 40 Fabricación de tapetes y alfombras para pisos | 1393 | PARCIAL |
| 41 Fabricación de otros artículos textiles n.c.p | 1399 | PARCIAL |
| 42 Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel | 1410 | PARCIAL |
| 43 Fabricación de artículos de piel | 1420 | PARCIAL |
| 44 Fabricación de artículos de punto y ganchillo | 1430 | PARCIAL |

| | | |
|---|---|---|
| 45 Fabricación de artículos de viaje, bolsos de mano y artículos similares elaborados en cuero, y fabricación de artículos de talabartería y guarnicionería | 1512 | PARCIAL |
| 46 Fabricación de calzado de cuero y piel, con cualquier tipo de suela | 1521 | PARCIAL |
| 47 Fabricación de otros tipos de calzado, excepto calzado de cuero y piel | 1522 | PARCIAL |
| 48 Fabricación de recipientes de madera | 1640 | PARCIAL |
| 49 Fabricación de otros productos de madera; fabricación de artículos de corcho, cestería y espartería | 1690 | PARCIAL |
| 50 Actividades de impresión | 1811 | PARCIAL |
| 51 Actividades de servicios relacionados con la impresión | 1812 | PARCIAL |
| 52 Fabricación de vidrio y productos de vidrio | 2310 | PARCIAL |
| 53 Fabricación de otros productos de cerámica y porcelana | 2393 | PARCIAL |
| 54 Corte, tallado y acabado de la piedra | 2396 | PARCIAL |
| 55 Forja, prensado, estampado y laminado de metal; pulvimetalurgia | 2591 | PARCIAL |
| 56 Fabricación de otros productos elaborados de metal n.c.p | 2599 | PARCIAL |
| 57 Fabricación de muebles | 3110 | PARCIAL |
| 58 Fabricación de joyas, bisutería y artículos conexos | 3210 | PARCIAL |
| 59 Comercio al por menor de libros, periódicos, materiales y artículos de papelería y escritorio en establecimientos especializados | 4761 | PARCIAL |
| 60 Comercio al por menor de otros artículos culturales y de entretenimiento n.c.p en establecimientos especializados | 4769 | PARCIAL |
| 61 Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados | 4741 | PARCIAL |
| 62 Comercio al por menor de prendas de vestir y sus accesorios (incluye artículos de piel) en establecimientos especializados | 4771 | PARCIAL |
| 63 Comercio al por menor de todo tipo de calzado y artículos de cuero y sucedáneos del cuero en establecimientos especializados | 4772 | PARCIAL |
| 64 *Transporte férreo de pasajeros | 4911 | PARCIAL |
| 65 *Transporte de pasajeros | 4921 | PARCIAL |
| 66 *Transporte fluvial de pasajeros | 5021 | PARCIAL |

| | | |
|---|---|---|
| 67 *Alojamiento en hoteles | 5511 | PARCIAL |
| 68*Alojamiento en apartahoteles | 5512 | PARCIAL |
| 69 *Alojamiento en centros vacacionales | 5513 | PARCIAL |
| 70 *Alojamiento rural | 5514 | PARCIAL |
| 71 *Otros tipos de alojamientos para visitantes | 5519 | PARCIAL |
| 72 *Actividades de zonas de camping y parques para vehículos recreacionales | 5520 | PARCIAL |
| 73 *Expendio a la mesa de comidas preparadas | 5611 | PARCIAL |
| 74 *Expendio por autoservicio de comidas preparadas | 5612 | PARCIAL |
| 75 *Expendio de comidas preparadas en cafeterías | 5613 | PARCIAL |
| 76 *Otros tipos de expendio de comidas preparadas n.c.p | 5619 | PARCIAL |
| 77 *Expendio de bebidas alcohólicas para el consumo dentro del establecimiento | 5630 | PARCIAL |
| 78 Actividades de telecomunicaciones alámbricas | 6110 | PARCIAL |
| 79 Actividades de telecomunicación satelital | 6130 | PARCIAL |
| 80 Actividades de consultoría informática y actividades de administración de instalaciones informáticas | 6202 | PARCIAL |
| 81 *Procesamiento de datos, alojamiento (hosting) y actividades relacionadas | 6311 | PARCIAL |
| 82 Actividades de Arquitectura e Ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica | 7110 | PARCIAL |
| 83 Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las Ciencias naturales y la Ingeniería | 7210 | PARCIAL |
| 84 Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las Ciencias sociales y las Humanidades | 7220 | PARCIAL |
| 85 Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p | 7490 | PARCIAL |
| 86 *Actividades de las agencias de viaje | 7911 | PARCIAL |
| 87 *Otros servicios de reserva y actividades relacionadas | 7990 | PARCIAL |
| 88 *Actividades ejecutivas de la administración pública | 8412 | PARCIAL |
| 89 Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social | 8413 | PARCIAL |

| | | |
|---|---|---|
| 90 Educación de la primera infancia | 8511 | PARCIAL |
| 91 Educación preescolar | 8512 | PARCIAL |
| 92 Educación básica primaria | 8513 | PARCIAL |
| 93 Educación secundaria | 8521 | PARCIAL |
| 94 Educación media académica | 8522 | PARCIAL |
| 95 Educación media técnica y de formación laboral | 8523 | PARCIAL |
| 96 Establecimientos que combinan diferentes niveles de educación | 8530 | PARCIAL |
| 97 Educación técnica profesional | 8541 | PARCIAL |
| 98 Educación tecnológica | 8542 | PARCIAL |
| 99 Educación de instituciones universitarias o de escuelas tecnológicas | 8543 | PARCIAL |
| 100 Educación de universidades | 8544 | PARCIAL |
| 101 Formación académica no formal | 8551 | PARCIAL |
| 102 Actividades de asociaciones profesionales | 9412 | PARCIAL |
| 103 Otras actividades asociativas n.c.p | 9499 | PARCIAL |

*Actividades excluidas de la medición para Bogotá.