DANE
INFORMACIÓN PARA TODOS



Diagnóstico económico del sector cultural y creativo

REDD
Red Distrital
Distritos Creativos
y Territorios Culturales

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN
Y DEPORTE

BOGOTÁ

GOBIERNO DE COLOMBIA

SECRETARÍA DISTRITAL DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

Catalina Valencia
Secretaria de Despacho

Yaneth Suárez
Subsecretaria de Gobernanza

Dirección de Economía, Estudios y Política
Alejandro Franco Plata
Director

Nathalia Graffe
Nichols Osorio
Anamaría Arrigui
Gestión del conocimiento

Juana Emilia Andrade Perez
July Katherine Osorio Parra
Iván Alexander Franco
Unidad Estratégica de Apoyo

María Angélica Cáceres
Carolina Salazar
Juan Pablo Daza
Juan Diego Bernal
Divulgación y Posicionamiento

Diana Mejía
Rocío Dueñas
Juan Pablo Henao
Jonathan González
Raúl Casas
Teresa Loayza
Distritos Creativos

Juan Camilo Riveros
Brigide Monroy
Fortalecimiento Cadena de Valor

David Quintero
Carolina Morales
Convocatorias

Andrés Riaño
Ángela Coronado
Daniela Zamudio
Jaqueline González
Sandra Martínez
Andrea Forero
Erika Caicedo
Karen Salamanca
Jennifer García
Luz Helena Chang
Corporativo

CUENTA SATÉLITE DE CULTURA Y ECONOMÍA CREATIVA DE BOGOTÁ

RESULTADOS 2014 - 2021

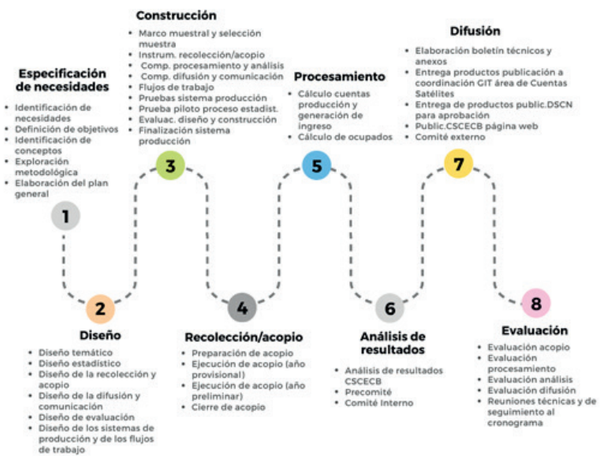
REDD Red Distrital Distritos Creativos y Territorios Culturales
ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE
BOGOTÁ
GOBIERNO DE COLOMBIA



Resumen ejecutivo

La Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá (CSCECB) es un sistema de información económica, continuo, confiable y comparable que permite visibilizar el comportamiento de las actividades culturales y creativas de la ciudad y presenta sus resultados de forma anual en términos macroeconómicos[1], de Valor Agregado (VA), empleo[2], e ingresos.

Esta investigación, debe cumplir con las siguientes etapas, según el modelo Generic Statistical Business Process Model(GSBPM):



1. Es importante resaltar que los resultados de la CSCECB 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.

Metodología y actividades económicas.

A partir de la revisión de diferentes metodologías, guías y manuales, la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá (CSCECB) busca armonizar y adaptar al contexto de la ciudad aquellos conceptos, procedimientos y definiciones técnicos que permitan obtener una medición económica coherente y comparable.

Como referentes de estudio entorno a la economía cultural y creativa, se consultaron diversas investigaciones que permitieran delimitar los sectores y actividades económicas, tales como:

- Sistema de Cuentas Nacionales (ONU, 2008).
- Manual metodológico para la implementación de las Cuentas Satélites de Cultura en Latinoamérica (Convenio Andrés Bello, 2009).
- Metodología de PIB Bogotá D.C. (DANE, 2014).
- Guía Metodológica para la Implementación de Cuentas Satélites de Cultura en Iberoamérica (Convenio Andrés Bello, 2015).
- Metodología de Cuentas Departamentales (DANE, 2016).
- Metodología Mercado Laboral Gran Encuesta Integrada de Hogares

Cabe mencionar que en términos de mercado laboral, la información de ocupados suministrada por la Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) presentó un rediseño muestral con datos de CNPV 2018.

- Para los resultados de la *serie 2014 - 2020pr CSCEN marco 2005 y proyecciones CNPV 2005* tiene en cuenta el marco metodológico GEIH 2005, Conferencia Internacional de Estadistica del Trabajo (CIET), CIET 13 (1982), CIET 15 (1993), CIET 16 (1998); proyecciones Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV) 2005 y marco muestral de 23 ciudades.
- Para los resultados de la *serie 2015-2021pr CSCEN Marco 2005 y proyecciones CNPV 2018* el marco metodológico de la GEIH 2005 tiene en cuenta la nuevas recomendaciones CIET 17 (2003); CIET 19 (2013); proyecciones Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV) 2018 y marco muestral para 23 ciudades.
- Para los resultados *serie 2021 - 2022pr CSCEN marco 2018 y proyecciones CNPV 2018,* tiene en cuenta Marco Metodológico GEIH 2018 para la serie 2021-2022pr en adelante, incluye modificaciones a las CIET 17 (2003); CIET 19(2013) y CIET 20(2018); proyecciones Censo Nacional de Población y Vivienda (CNPV) 2018; marco muestral para 23 ciudades + inclusión de nuevos departamentos de la región Amazonía, Orinoquía, San Andres y Providencia. Se incluirá información estadística de grupos poblacionales priorizados; población campesina, población migrante, LGBTI y población en condición de discapacidad a la escala de grupo de Washington.

Cómo referentes normativos, la CSCECB se enmarca en:

- Acuerdo 709 de 2018 del Concejo de Bogotá: *"Por el cual se establecen lineamientos para el fomento, promoción, incentivo y desarrollo de la Economía Naranja en el Distrito Capital y se adoptan otras disposiciones"*.Artículo 5 *"Levantar, ampliar, adecuar y actualizar la información correspondiente a los sectores comprendidos en la Economía Naranja y su relevancia en el desarrollo económico y productivo de la ciudad, por medio de mediciones estadísticas, análisis y estudios, tales como, la Cuenta Satélite de Cultura Capítulo Bogotá y Mapeos de Industrias Culturales y Creativas, con el fin de sistematizar información pertinente para la toma de decisiones"*

- Política Pública Distrital de Economía Cultural y Creativa (PPDECC), aprobada mediante documento CONPES D.C No. 2 y publicada en el registro distrital No. 6643 del 26 de septiembre de 2019 cuyo objetivo es: *"Generar un entorno propicio para el desarrollo cultural, social y económico de la ciudad, a través del fomento, promoción, incentivo y desarrollo de la economía cultural y creativa, en el marco del reconocimiento, respeto y promoción de los derechos y libertades culturales, y de la Agenda Bogotá Cultural 2038"*.

Actividades de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU)

Para el desarrollo de este documento se utilizó la codificación a cuatro dígitos de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU), de la Organización de Naciones Unidas[3], en su versión 4, adaptada para Colombia por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). Lo anterior, con el fin de realizar la identificación de aquellas actividades que hacen parte de la medición económica de la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá.

Se debe tener presente que para algunas actividades económicas, no existe codificación CIIU[4] o no se cuenta con la desagregación[5] necesaria dentro de la clasificación existente. Para estos casos, se utilizaron otros procedimientos que respondieron a las necesidades de información de la ciudad.

3. 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).

4. Patrimonio cultural inmaterial.

5. Educación cultural y televisión por suscripción.

Por otra parte, y al igual que sucede para el caso nacional, no se dispone de información para las actividades de procesamiento de datos, alojamiento (hosting) y actividades relacionadas (CIIU 6311), debido a que estas son realizadas por agentes no residentes. Así mismo, la medición no incluye información referente a las actividades ejecutivas de la administración pública (CIIU 8412), teniendo en cuenta que las entidades oficiales son clasificadas en regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social (CIIU 8413).

La CSCECB se estructura y presenta información estadística de tres (3) áreas, conformadas por 13 sectores que agrupan 34 actividades económicas de inclusión total[6] y 51 actividades económicas de inclusión parcial[7], con el objetivo de guardar armonía con la propuesta de segmentación elaborada por el Gobierno nacional de Colombia y realizar posteriores comparaciones del sector cultural y creativo. En este sentido, **para Bogotá**, **los cálculos se realizan para 85** [8]**de las 103 actividades definidas como Culturales y Creativas**.

6 Actividades de inclusión total: Las actividades de inclusión total hacen referencia a las actividades económicas pertenecientes a las clases seleccionadas de la CIIU Rev. 4 A.C, que son consideradas como actividades económicas de carácter cultural, y aquellas actividades creativas en las cuales todos sus productos están protegidos por el derecho de autor (tomado de Metodología General Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja, DANE 2021).

7 Actividades de inclusión parcial: Las actividades de inclusión parcial son aquellas actividades económicas creativas en las cuales solamente algunos de sus productos están cobijados por el derecho de autor (tomado de Metodología General Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja, DANE 2021).

8 Se excluyen actividades que no pueden ser desagregadas a nivel distrital como las relacionadas con el sector turismo, el streaming y las actividades ejecutivas de la administración pública.

Áreas y sectores:

- Artes y Patrimonio: artes visuales; artes escénicas y espectáculos; patrimonio cultural; educación en artes, cultura y economía creativa; actividades manufactureras de la economía creativa (artesanías); actividades asociativas y de regulación.
- Industrias Culturales Convencionales: editorial; fonográfica; audiovisual; agencias de noticias y otros servicios de información.
- Creaciones Funcionales: nuevos medios y software, medios digitales y software de contenidos, diseño y publicidad.

La medición tiene en cuenta aquellas actividades con representatividad estadística adecuada, la cual es determinada por criterios como el coeficiente de variación. Sin embargo, en el caso de las actividades de turismo y de la fuente de información de micronegocios para Bogotá, no se puede realizar desagregación debido a que no se cumple con este criterio técnico.

La implementación de la CSCECB se realiza en el marco del convenio interadministrativo de cooperación técnica 193 de 2017 entre la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte, y el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE).



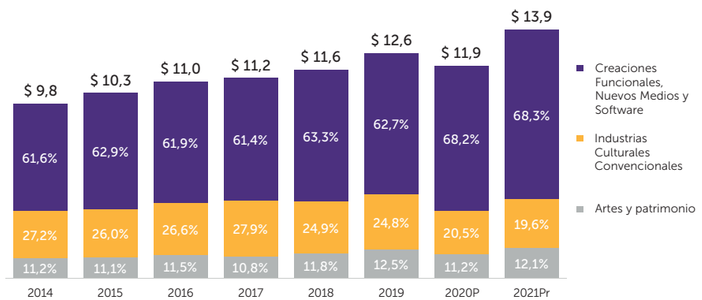
85
ACTIVIDADES CIIU

Artes y Patrimonio	Industrias Culturales Convencionales	Creaciones Funcionales
51 actividades CIIU	**23 actividades CIIU**	**11 actividades CIIU**
11 Inclusión Total	**16** Inclusión Total	**7** Inclusión Total
40 Inclusión Parcial	**7** Inclusión Parcial	**4** Inclusión Parcial

Resultados de la CSCECB para la serie 2014 - 2021pr

Áreas de la Cultura y Economía Creativa

Valor Agregado 2014 - 2021pr
Billones de pesos**

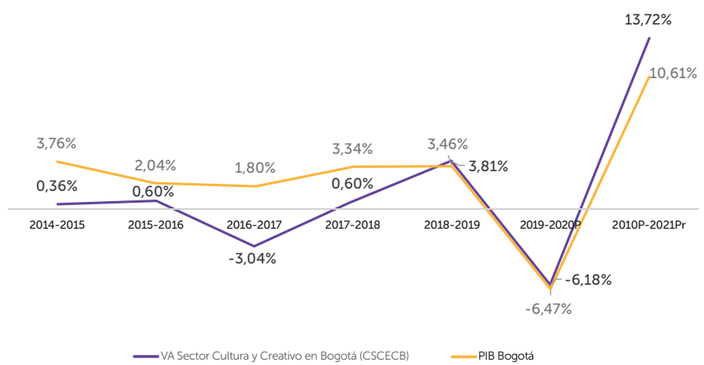


Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

El **valor agregado** de la cultura y la economía creativa superó los **$13,87 Billones de pesos****[9] en el **2021pr** (Aprox 3.706 millones de dólares)[10]**,** cifra que representó el **5,2%**** del total del **valor agregado** de la ciudad. Por su parte, el sector de la construcción y el sector financiero y de seguros aportaron el **3,2%**** (**$8.4 Billones de pesos;** Aprox 2.255 millones de dólares) y **9,9%**** (**$26.1 Billones de pesos;** Aprox 6.982 millones de dólares), respectivamente.

El **valor agregado** de las actividades culturales y creativas creció **13,7%***[11] entre **2020p** y **2021pr.** Es importante resaltar que el **crecimiento de las actividades del sector Cultural y Creativo** (13,7%*) entre 2020p y 2021pr **sobrepasó** la tasa de crecimiento del **PIB Bogotá** (10,6%*).

Tasa de Crecimiento del Valor Agregado de la Economía Cultural y Creativa en Bogotá en el total del PIB de Bogotá 2014-2021Pr



9. ** 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.

10. Valor calculado a partir de la TRM promedio para 2021 ($3.742).
Fuente: Superintendencia Financiera de Colombia (www.superfinanciera.gov.co).

11. * 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.

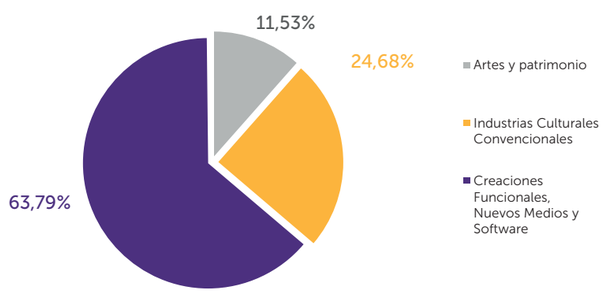
Cuando se compara **2019** (pre pandemia) y **2021pr** (pos pandemia) se evidencia una **recuperación** del sector cultural y creativo en **6,76%*.** Por su parte, entre **2020p** y **2021pr** el sector de la construcción decreció **2,%*** y el sector financiero y de seguros creció **3,4%*.** Cuando se compara **2019** (pre pandemia) y **2021pr** (pos pandemia) se evidencia en términos de valor agregado, un mayor deterioro en el sector de la construcción del **29,8%*** y una recuperación en el sector financiero del **5,8%.**

En **2021pr**, las cifras de la CSCECB representaron el **61,2%**** del **valor agregado** nacional de las actividades culturales y creativas (excluyendo turismo cultural).

En **2021pr** las cifras de la CSCECB representaron el **4,65%**,** del **Producto Interno Bruto (PIB) Distrital** y **1,18%** frente al **PIB Nacional**.

Composición por área

Participación Valor Agregado Promedio
2014 - 2021pr

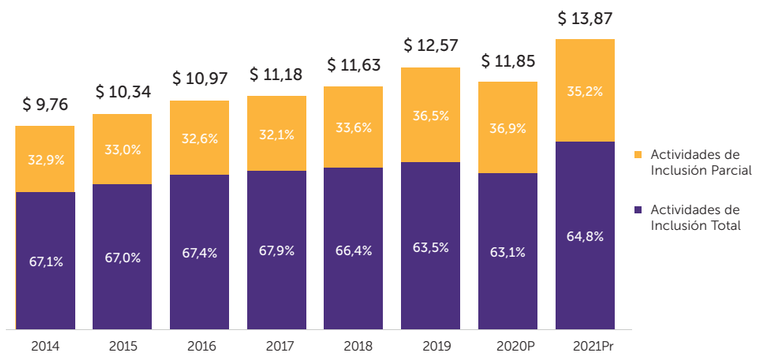


Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

El área de la Cultura y Economía Creativa de Bogotá con **mayor participación promedio**, según su valor agregado entre 2014-2021pr, fue **Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software** con una contribución del **63,8%**. Sin embargo, en el año 2021pr alcanzó su mayor participación con el 68,3%**.

Actividades por Tipo de Inclusión

Valor Agregado Cultura y Economía Creativa 2014 - 2021pr
Billones de pesos**



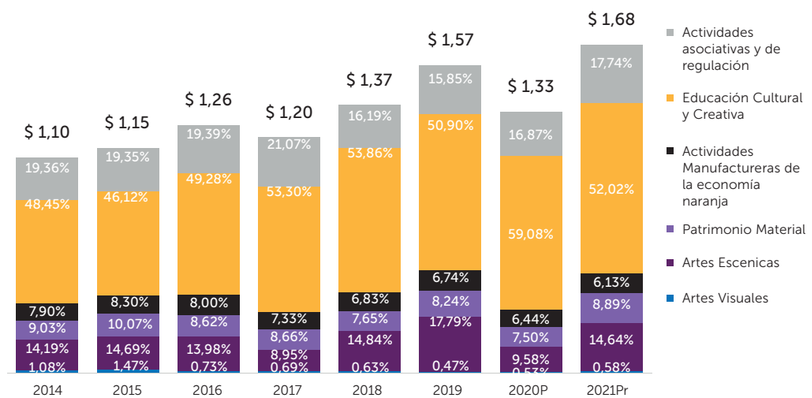
Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

En **2021pr**, las actividades de **inclusión total** representaron el **64,8%**** del **valor agregado** generado por la cultura y la economía creativa en Bogotá. Estas actividades concentran $8,9 Billones del Valor Agregado de la CSCECB.

En **2021pr**, las actividades de **inclusión parcial** representan el **35,2%**** del **valor agregado** generado por la cultura y la economía creativa en **Bogotá.** Estas actividades concentran $4,8 Billones del Valor Agregado de la CSCECB.

Artes y Patrimonio

Valor Agregado 2014 - 2021pr
Billones de pesos**



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022)

Los ingresos obtenidos por el área de Artes y Patrimonio pasaron de $2,02 Billones de pesos** en 2014 a $2,79 Billones de pesos** en 2020p. Destaca el crecimiento entre 2019 y 2021pr del 7,6%*, lo cual evidencia un recuperación en términos de ingresos entre el periodo pre pandemia y pos pandemia.

El **valor agregado** del área de las **Artes y Patrimonio** superó los **$1,67 Billones de pesos**** en el 2021pr (Aprox 448 millones de dólares), cifra que representó el **12,09%**** del valor agregado de la Cultura y la Economía creativa en Bogotá.

En términos de crecimiento, entre 2020p y 2021pr el área de las Artes y Patrimonio tuvo un crecimiento del 19,96%*. Destaca el crecimiento entre 2019 y 2021pr del 9,90%*, lo cual evidencia un recuperación en términos de valor agregado entre el periodo pre pandemia y pos pandemia.

Para 2021pr los sectores con mayor participación sobre el área de las Artes y Patrimonio fueron: educación cultural y creativa (52,02%**); actividades asociativas y de regulación (17,74%**); artes escénicas y espectáculos (14,64%**) y patrimonio (8,89%**).

En términos de variaciones, entre el año 2020p y 2021pr los sectores con mayor crecimiento fueron las artes escénicas y espectáculos (84,07%*); Patrimonio (46,94%*); Artes Visuales (35,02%*) y las actividades asociativas y de regulación (28,74%*). Entre 2019 y 2021pr los sectores con mayor crecimiento fueron: artes visuales (26,35%*); educación cultural y creativa (17,64%*); actividades asociativas y de regulación (14,56%*) y patrimonio (14,08%*), por su parte actividades como las artes escénicas y espectáculos presentaron decrecimiento (17,93%*).

Cuando se realiza un análisis teniendo en cuenta el peso de cada sector frente al área para 2021pr y los crecimientos entre 2019 y 2021pr, se evidencia que la mejora en las cifras se ven explicado principalmente por la contribución de los sectores de la educación cultural y creativa (9,18%); las actividades asociativas y de regulación (2,58%) y el patrimonio (1,25%).

Principales crecimientos según tipo de inclusión en términos de Valor Agregado 2019 - 2021pr*

Artes y Patrimonio
Cifras en Millones de pesos
Valores en precios constantes*

Sector	CIIU	2019	2020p	2021pr	2021Pr/2019
Inclusión total					
Patrimonio Cultural	9101 Actividades de bibliotecas y archivos	15.337	16.858	23.133	**50,83%***
	9321 Actividades de parques de atracciones y parques temáticos	25.766	12.147	34.444	**33,68%***
Artes Visuales	9005 Actividades de artes visuales	4.555	4.599	6.175	**35,57%***
Artes escénicas y espectáculos	9003 Creación teatral	2.288	1.759	2.326	**1,63%***
Inclusión parcial					
Actividades manufactureras de la economía naranja	1410 Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel	7.722	7.648	11083	**43,52%***
Educación cultural y creativa	8541; 8542; 8543; 8544 Educación superior	266.042	319.524	369.971	**39,06%***

Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Para el año 2021pr, el valor agregado del sector de *Artes visuales* superó los $9.718 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de las artes visuales con un peso del 78,24%** y las actividades de fotografía (21,76%). Entre 2019 y 2021pr las actividades de artes visuales crecieron un 35,57%* y las de fotografía 1,52%*.

Para el año 2021pr, el sector de las *Artes escénicas y espectáculos* superó los $245.510 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de de espectáculos musicales en vivo con un peso de 80,54%**; las actividades teatrales (11,24%**); Otras actividades de espectáculos en vivo (6,98%**) y la creación teatral (1,23%**).

Entre 2019 y 2021pr las actividades de creación teatral crecieron un 1,63%*; por su parte este mismo periodo decrecieron las actividades teatrales (49,04%*); Otras actividades de espectáculos en vivo (46,23%*) y las Actividades de espectáculos musicales en vivo (5,90%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Patrimonio* superó los $149.117 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias naturales y la ingeniería (32,25%**); Actividades de parques de atracciones y parques temáticos (27,56%**); Actividades de bibliotecas y archivos (18,95%**); Actividades de funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos (5,30%**) y Actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales (6,85%**).

Entre 2019 y 2021pr las actividades de bibliotecas y archivos crecieron un 50,83%*; seguida por las Actividades de parques de atracciones y parques temáticos (33,68%*); Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades (11,22%*) y Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias naturales y la ingeniería (10,98%*). Por su parte este mismo periodo decrecieron las actividades de jardines botánicos, zoológicos y reservas naturales (9,67%*) y las actividades de funcionamiento de museos, conservación de edificios y sitios históricos (38,68%*).

Para el año 2021pr, el sector de las *Manufactureras de la economía creativa* superó los $102.817 millones de pesos**. 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 (52,51%**); Producción de malta, elaboración de cervezas y otras bebidas malteadas (14,11%**) y las Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel (12,05%**), entre otras. Entre 2019 y 2021pr las actividades que más crecieron fueron las Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel (43,52%*); los Acabado de productos textiles (30,21%*) y la Fabricación de tejidos de punto y ganchillo (24,49%*). Por su parte este mismo periodo decrecieron las actividades de comercio al por menor de todo tipo de calzado y artículos de cuero y sucedáneos del cuero en establecimientos especializados (38,95%*) y la fabricación de vidrio y productos de vidrio (36,27%*).

Para el año 2021pr, el sector de la *Educación cultural y creativa* superó los $872.409 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de Educación básica y media (48,03%**); Educación superior (44,26%**) y la Educación para el trabajo y el desarrollo humano (7,71%**). Entre 2019 y 2021pr las actividades que más crecieron fueron la Educación superior (39,06%*) y la Educación para el trabajo y el desarrollo humano (29,43%*). Por su parte este mismo periodo decrecieron las actividades de Educación básica y media (0,39%*).

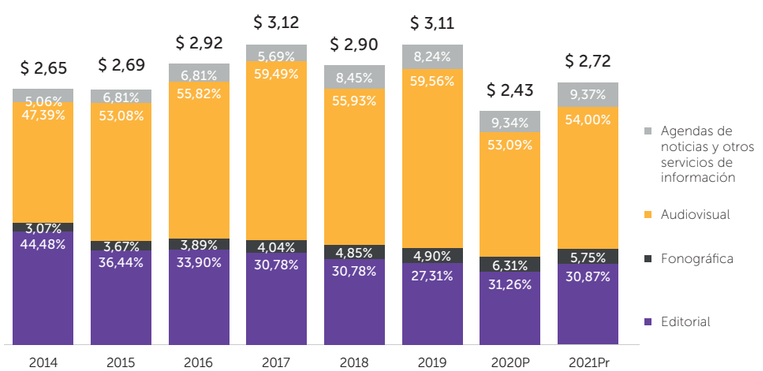
Para el año 2021pr, el sector de las *Actividades asociativas y de regulación* superó los $297.510 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las Otras actividades asociativas n.c.p. (82,94%**); Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos,

culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social (14,44%**) y las Actividades de asociaciones profesionales (2,62%**).

Entre 2019 y 2021pr las actividades que más crecieron fueron las Otras actividades asociativas n.c.p. (22,63%*). Por su parte este mismo periodo decrecieron las actividades de Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios de salud, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social (14,66%*) y las Actividades de asociaciones profesionales (4,13%*).

Industrias Culturales Convencionales

Valor Agregado 2014 - 2021pr
Billones de pesos*



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Los ingresos obtenidos por el área de Industrias Culturales Convencionales pasaron de $6,06 billones de pesos** en 2014 a $6,92 billones de pesos** en 2021pr. Destaca el decrecimiento entre 2019 y 2021pr del 8,4%*, lo cual evidencia que aún el sector se encuentra por debajo de los niveles alcanzados en pre pandemia para esta área, en términos de ingresos.

El **valor agregado** del área de **Industrias Culturales Convencionales** superó los **$2,7 Billones de pesos** en el 2021pr** (Aprox 778 millones de dólares), cifra que representó el **19,64%**** del valor agregado de la Cultura y la Economía creativa en Bogotá.

En términos de crecimiento, entre 2020p y 2021pr el área de las Industrias Culturales Convencionales tuvo un crecimiento del 9,96%*. Destaca el decrecimiento entre 2019 y 2021pr del 15,90%*, lo cual evidencia que aún el sector se encuentra por debajo de los niveles alcanzados en pre pandemia para esta área, en términos de valor agregado.

Para 2021pr los sectores con mayor participación sobre el área de las Industrias Culturales Convencionales fueron: Audiovisual (54%**); Editorial (30,87%**); agencias de noticias y otros servicios de información (9,37%**) y Fonográfica (5,75%**).

En términos de variaciones, entre el año 2020p y 2021pr los sectores con mayor crecimiento fueron el Audiovisual (12,82%*); agencias de noticias y otros servicios de información (9,34%*) y Editorial (7,68%*). Entre 2019 y 2021pr los sectores con mayor decrecimiento fueron: Audiovisual (22,84%*); Editorial (6,33%*); agencias de noticias y otros servicios de información (4,53%*) y Fonográfica (3,72%*).

Cuando se realiza un análisis teniendo en cuenta el peso de cada sector frente al área para 2021pr y los decrecimientos entre 2019 y 2021pr, se evidencia que el comportamiento de las cifras se ven explicadas principalmente por la contribución de los sectores: Audiovisual (12,33%) y editorial (1,95%).

Principales crecimientos según tipo de inclusión en términos de Valor Agregado 2019 - 2021pr*

Industrias Culturales Convencionales
Cifras en Millones de pesos
Valores en precios constantes*

Segmento	CIIU	2019	2020p	2021pr	2021Pr/2019
Inclusión Total					
Editorial	9001 Creación Literaria	2.144	3.062	4.478	**108,87%***
Agencias de noticias y otros servicios de información	6391 Actividades de agencias de noticias	5.868	5.950	7.123	**21,38%***
Audiovisual	9004 Creación audiovisual	11.437	12.222	16.410	**43,49%**
	5913 Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión	14.882	9.132	17.701	**18,94%***
Inclusión Parcial					
Editorial	7490 Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p.	115.087	104.185	141.114	**22,61%***
Audiovisual	4769 Comercio al por menor de otros artículos culturales y de entretenimiento n.c.p. en establecimientos especializados	4.834	4.143	4.855	**0,44%***

Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Para el año 2021pr, el valor agregado del sector de *Editorial* superó los $841.086 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas (39,91%**); Edición de libros (23,37%**); Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p. (20,66%**); Actividades de impresión (9,68%**), entre otros.

Entre 2019 y 2021pr las actividades que mayor crecimiento tuvieron fueron las de Creación literaria (108,87%*); Otras actividades profesionales, científicas y técnicas n.c.p. (22,61%*). Por su parte para este mismo periodo se presentaron decrecimientos en actividades como Comercio al por menor de libros, periódicos, materiales y artículos de papelería y escritorio en establecimientos especializados (35,92%*); Actividades de impresión (22,73%*); Edición de libros (14,32%*) y Otros trabajos de edición (10,06%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Fonográfica* superó los $156.710 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de grabación de sonido y edición de música (94,96%**); Creación musical (2,54%**) y Producción de copias a partir de grabaciones originales (2,50%**).

Entre 2019 y 2021pr se presentan decrecimientos en las actividades de grabación de sonido y edición de música (1,51%*); Creación musical (38,93%*) y la Producción de copias a partir de grabaciones originales (23,12%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Audiovisual* superó los $1.471.316 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de Televisión por suscripción (51,95%**); Actividades de programación y transmisión de televisión (18,56%**); Actividades de programación y transmisión en el servicio de radiodifusión sonora (13,54%**); Actividades de producción de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (6,82%**);

Actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos (4,62%**); entre otros.

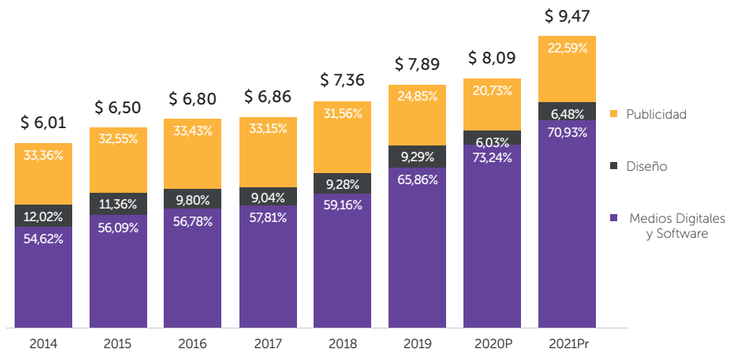
En términos de variaciones, entre el año 2020p y 2021pr las actividades con mayor crecimiento dentro del sector Audiovisual fueron: las actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos (106,96%*); Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (93,82%*); Actividades de programación y transmisión de televisión (42,37%*) y la Creación audiovisual (34,27%*).

Entre 2019 y 2021pr se presentan crecimientos en las actividades de Creación audiovisual (43,49%*); Actividades de distribución de películas cinematográficas, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión (18,94*). Por su parte, para este mismo periodo decrecieron las actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos (86,68%*) y las Actividades de programación y transmisión en el servicio de radiodifusión sonora (17,50%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Agencias de noticias y otros servicios de información* superó los $255.334 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por Otras actividades de servicios de información n.c.p. (96,57%**) y las Actividades de agencias de noticias (3,43%**). Entre 2019 y 2021pr se presentan crecimientos en las actividades de agencias de noticias (21,38%*). Por su parte, para este mismo periodo decrecieron las Otras actividades de servicios de información n.c.p. (5,25%*).

Creaciones Funcionales, nuevos medios y software.

Valor Agregado 2014 - 2021pr
Billones de pesos**



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Los ingresos obtenidos por el área de Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software pasaron de $10,14 billones de pesos** en 2014 a $18,48 billones de pesos** en 2021pr. Destaca el crecimiento entre 2019 y 2021pr del 17,1%*, lo cual evidencia la recuperación del sector entre el periodo pre pandemia y pos pandemia para esta área, en términos de ingresos.

El **valor agregado** del área de **Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software** superó los **$9,4 Billones de pesos** en el 2021pr** (Aprox 2.530 millones de dólares), cifra que representó el **68,27%**** del valor agregado de la Cultura y la Economía creativa en Bogotá.

En términos de crecimiento, entre 2020p y 2021pr el área de las Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software tuvo un crecimiento del 13,83%*. Destaca el crecimiento entre 2019 y 2021pr del 15,19%*, lo cual evidencia la reactivación del sector en el periodo pre pandemia y post pandemia para esta área, en términos de valor agregado.

Para 2021pr los sectores con mayor participación sobre el área de las Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software fueron los medios digitales y software (70,93%**); Publicidad (22,59%**) y Diseño (6,48%**).

En términos de variaciones, entre el año 2020p y 2021pr los sectores con mayor crecimiento fueron la Publicidad (24,05%*) y el Diseño (22,06%*). Entre 2019 y 2021pr los sectores con mayor crecimiento fueron: medios digitales y software (24,08%*) y Publicidad (4,69%*). Por su parte, para este mismo periodo se presentó decrecimiento en sectores como el diseño (19,69%*).

Cuando se realiza un análisis teniendo en cuenta el peso de cada sector frente al área para 2021pr y los decrecimientos entre 2019 y 2021pr, se evidencia que el comportamiento de las cifras se ven explicadas principalmente por la contribución de los sectores: medios digitales y software (17,08%*) y Publicidad (1,06%*).

Principales crecimientos según tipo de inclusión en términos de Valor Agregado 2019 - 2021pr*

Creaciones Funcionales, Nuevos Medios y Software
Cifras en Millones de pesos
Valores en precios constantes*

Segmento	CIIU	2019	2020p	2021pr	2021Pr/2019
Inclusión Total					
Diseño	3220 Fabricación de instrumentos musicales	63	102	102	**61,12%***
Medios digitales y software	6312 Portales Web	125.489	259.264	324.966	**158,96%***
	5820 Edición de programas de informática (software)	77.400	88.508	96.476	**24,65%***
	6201 Actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas)	2.742.037	3.062.218	3.399.303	**23,97%***
Inclusión Parcial					
Medios digitales y software	6202 Actividades de consultoría informática y actividades de administración de instalaciones informáticas	1.268.651	1.342.087	1.399.321	**10,30%***
	4741 Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados	184.611	197.749	237.261	**28,52%***

Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

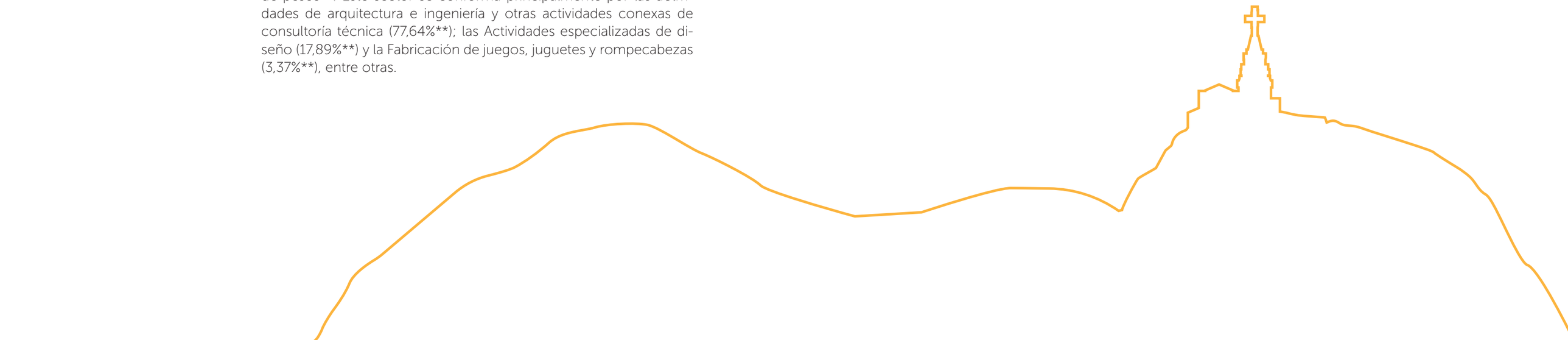
Para el año 2021pr, el valor agregado del sector de *Medios Digitales y Software* superó los $6.719 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) (62,29%**); Actividades de consultoría informática y actividades de administración de instalaciones informáticas (25,64%**); Portales Web (5,95%**); Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados (4,35%**) y Edición de programas de informática (software) (1,77%**).

Entre 2019 y 2021pr las actividades que más crecieron fueron los Portales Web (158,96%*); el Comercio al por menor de computadores, equipos periféricos, programas de informática y equipos de telecomunicaciones en establecimientos especializados (28,52%*); la Edición de programas de informática (software) (24,65%*) y las Actividades de desarrollo de sistemas informáticos (planificación, análisis, diseño, programación, pruebas) (23,97%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Diseño* superó los $613 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por las actividades de arquitectura e ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica (77,64%**); las Actividades especializadas de diseño (17,89%**) y la Fabricación de juegos, juguetes y rompecabezas (3,37%**), entre otras.

Entre 2019 y 2021pr se presentan crecimientos en las actividades de Fabricación de instrumentos musicales (61,12%*); Actividades especializadas de diseño (12,77%*) y Fabricación de juegos, juguetes y rompecabezas (11,47%*). Por su parte, para este mismo periodo decrecieron las actividades de Fabricación de joyas, bisutería y artículos conexos (41,62%*) y las Actividades de arquitectura e ingeniería y otras actividades conexas de consultoría técnica (25,18%*).

Para el año 2021pr, el sector de *Publicidad* superó los $2.139 millones de pesos**. Este sector se conforma principalmente por la actividad de Publicidad (100%**). Entre 2019 y 2021pr la Publicidad presentó un crecimiento del 4,69%*.

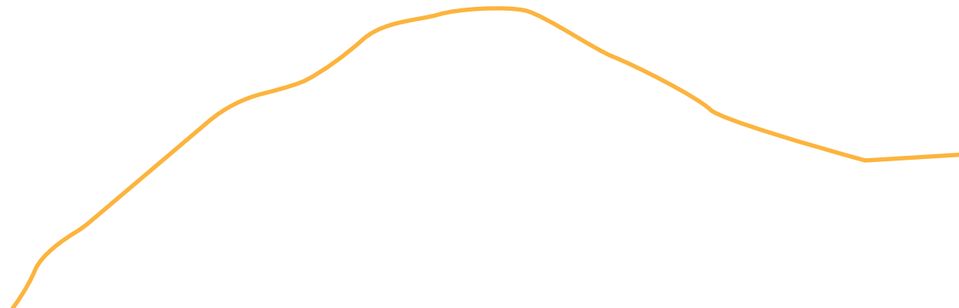


*Resumen de actividades con mayor crecimiento y afectación (decrecimiento) en términos de valor agregado, según tipo de inclusión entre 2019 - 2021pr**

Área	Segmento	CIIU	2021Pr/2020P	2021Pr/2019
Inclusión Total				
Creaciones funcionales	**Medios digitales y software**	6312 Portales Web	25,34%*	**158,96%***
	Diseño	3220 Fabricación de instrumentos musicales	0,42%*	**61,12%***
Industrias culturales	**Editorial**	9001 Creación literaria	46,23%*	**108,87%***
	Audiovisual	9004 Creación audiovisual	34,27%*	**43,49%***
Artes y patrimonio	**Patrimonio cultural**	9101 Actividades de bibliotecas y archivos	37,22%*	**50,83%***
Artes y patrimonio	**Artes escénicas y espectáculos**	9008 Otras actividades de espectáculos en vivo	32,19%*	**-46,23%***
		9006 Actividades teatrales	32,19%*	**-49,04%***
Industrias culturales	**Audiovisual**	5914 Actividades de exhibición de películas cinematográficas y videos	106,96%*	**-86,68%***
Inclusión Parcial				
Artes y patrimonio	**Educación cultural y creativa**	8541; 8542; 8543; 8544; Educación superior	15,79%*	**39,06%**
	Actividades manufactureras de la economía naranja	1410 Confección de prendas de vestir, excepto prendas de piel	44,91%*	**43,52%***
		1313 Acabado de productos textiles	33,74%*	**30,21%***
		2310 Fabricación de vidrio y productos de vidrio	5,58%*	**-36,27%***
		4772 Comercio al por menor de todo tipo de calzado y artículos de cuero y sucedáneos del cuero en establecimientos especializados	7,49%*	**-38,95%***
Creaciones funcionales	**Diseño**	3210 Fabricación de joyas, bisutería y artículos conexos	-6,93%*	**-41,62%***

Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Como se observa en la tabla anterior, la mayoría de las actividades crecen en los periodos comprendidos entre 2020p (pandemia) y 2021pr (pos pandemia), lo anterior se explica en gran medida por la apertura de los espacios culturales y creativos y la gran demanda de actividades asociadas a las nuevas tecnologías. Sin embargo cuando se analizan los periodos 2019 y 2021pr se evidencian algunos decrecimientos, debido a que aún se encuentra en proceso de recuperación algunas de las actividades del sector. Lo mencionado anteriormente, se evidencia en las actividades de edición de libros y la grabación de sonido y edición de música, dado que son actividades que no han logrado superar las cifras de 2020p y alcanzar los niveles máximos alcanzados en el año 2019. En este sentido, destaca la importancia de continuar fortaleciendo acciones que permitan reactivar el sector en su totalidad y alcanzar o superar los niveles de pre pandemia (2019).



Empleo y puestos de trabajo

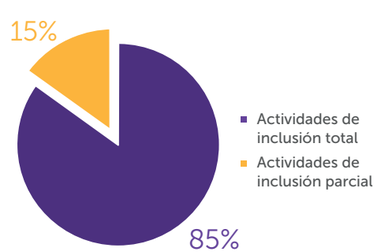
La información de empleo reportada por la CSCECB para la serie 2015-2021pr se presenta en términos de Ocupados y Puestos de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (TETC).

Ocupados

En **2021pr,** el número de **personas ocupadas** en las actividades de la **cultura y la economía creativa en Bogotá** fue de **168.001**, representando el **4,53%** del total de ocupados de la ciudad.

En **2021pr,** Bogotá representó el **32,1%** del total de personas ocupadas en actividades culturales y creativas **a nivel nacional** (excluyendo turismo cultural).

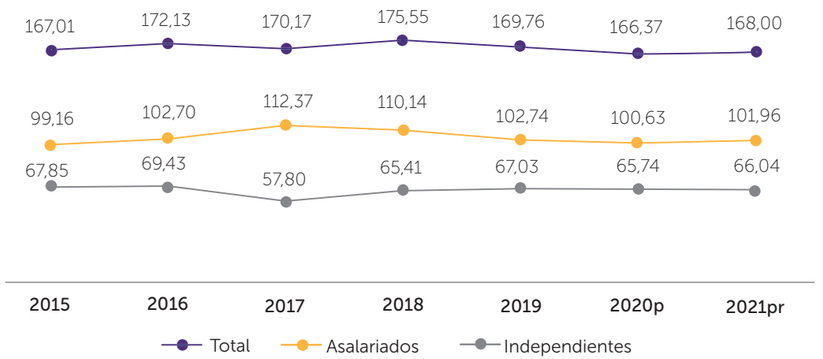
En cuanto al tipo de inclusión, para 2021pr las actividades de **Inclusión total** aportaron el **85%** de la población ocupada en actividades de la Cultura y Economía creativa en el Distrito Capital, lo que representa un **incremento del 5,8%** con respecto al año 2020p, en esta categoría de ocupados. Por su parte, las actividades de inclusión parcial representaron el 15,1% de los ocupados del sector.



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Población Ocupada por categoría ocupacional serie 2015-2021pr

Cifras en Miles de personas



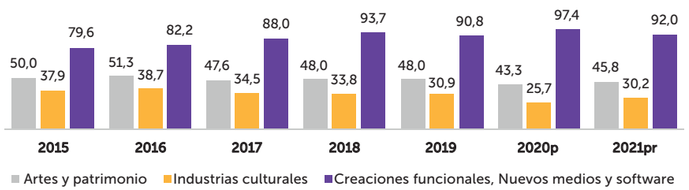
Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

En el **2021pr,** los **ocupados** en actividades culturales y creativas **incrementaron** en **1%** con respecto al año 2020p pasando de 166.374 en el 2020p a 168.001 en el 2021pr y considerando que el 2020p fue el año afectado por la pandemia, este crecimiento nos acerca cada vez más al nivel de ocupados reportados en el 2019.

En el **2021pr**, los ocupados asalariados en las actividades culturales y creativas para la ciudad de Bogotá se incrementaron en un **1,32%,** pasando de 100.632 en el 2020p a 101.964 para el 2021pr. Por su parte los ocupados independientes en las actividades culturales y creativas para la ciudad se incrementaron en un **0,45%** para el año 2021pr en comparación con el año 2020p.

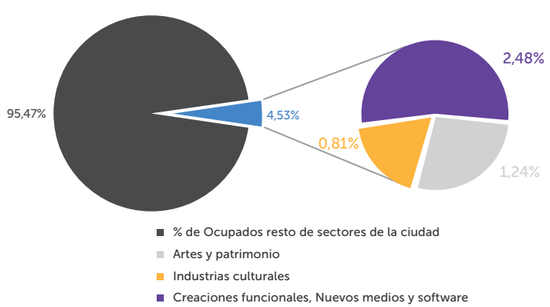
Personas Ocupadas por área.

2015 - 2021pr
Cifras en miles



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

En 2021pr, el área de Artes y Patrimonio del sector Cultural y Creativo de Bogotá, reportó **45.836** personas ocupadas, cifra que representó el **27,3%** frente al **total de ocupados del sector** cultural y creativo y el **1,24%** del total de ocupados **de la ciudad**.

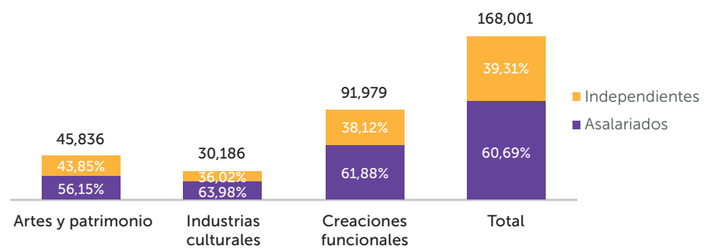


Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

En 2021pr, el área de Industrias Culturales Convencionales del sector Cultural y Creativo de Bogotá, reportó **30.186** personas ocupadas, cifra que representó el **18%** frente al **total de ocupados del sector** cultural y creativo y el **0,81%** del total **de ocupados en la ciudad.**

En 2021pr, el área de **Creaciones Funcionales, Nuevos medios y Software** reportó **91.979** personas ocupadas, cifra que representó el **54,7%** frente al **total de ocupados del sector** cultural y creativo y el **2,48%** del total de ocupados **en la ciudad** para 2021pr**.**

Población Ocupada por área y categoría ocupacional año 2021pr



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Para el año **2021pr**, el área de **Artes y Patrimonio** reportó más de **25 mil personas ocupadas asalariadas** y más de **20 mil 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 más de 14 mil ocupados en Bogotá, presentando un crecimiento del **11,87%** con respecto al año anterior y de **1,71%** con respecto al año 2019.

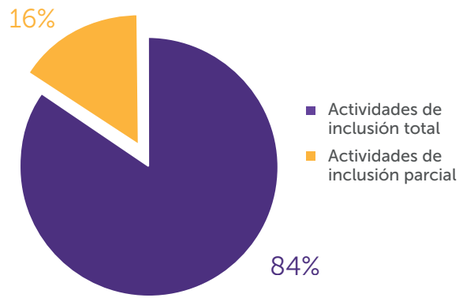
Para el año **2021pr**, el área de **Industrias Culturales Convencionales** reportó más de **19 mil personas ocupadas asalariadas** y **más de 10 mil ocupados independientes**. Para el año en mención, en el área de **Industrias Culturales Convencionales** se destacó el número de personas asalariadas en las actividades en actividades *Audiovisuales y Fonográficas* con más de 11 mil ocupados, presentado un crecimiento del **22,18%** con respecto al año anterior y **22,49%** con respecto al año 2019.

Para el año **2021pr**, el área de **Creaciones Funcionales**, **Nuevos medios y software** reportó más de **56 mil personas ocupadas asalariadas** y **más de 35 mil ocupados independientes**. Para el año en mención, en el área de **Creaciones Funcionales**, **Nuevos medios y software** se destacó el número de personas asalariadas en las actividades de *Publicidad* con más de 19 mil personas ocupadas como asalariadas, presentando un crecimiento de **23,95%** con respecto al año anterior y **19,63%** con respecto al año 2019.

Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TECT)

Para el año **2021pr** se presentaron **149.984** puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** en la Cultura y Economía Creativa en Bogotá, lo que representó un crecimiento del **9,35%** con respecto al año 2020p y del **4,43%** con respecto al 2019.

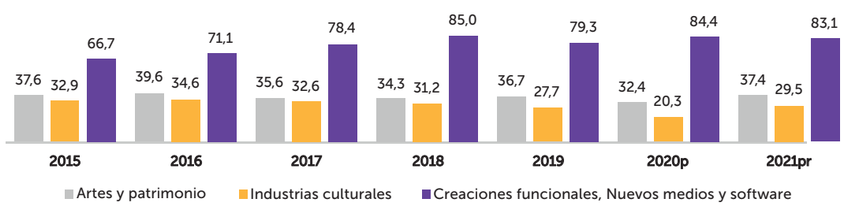
En cuanto al tipo de inclusión, para **2021pr** las actividades de **Inclusión total** aportaron el **84%** de los puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** de la Cultura y Economía creativa en el Distrito Capital, lo que representa un **incremento del 15,75%** con respecto al año 2020p, en esta categoría de ocupados. Por su parte, las actividades de inclusión parcial representaron el 16% de los TECT.



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo por área

2015 - 2021pr
Cifras en miles



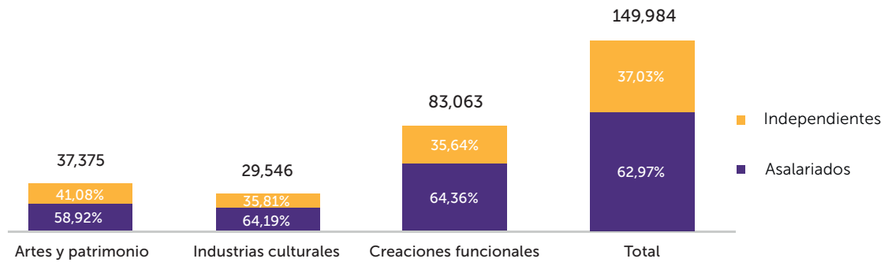
Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Para el año **2021pr**, el área de **Artes y patrimonio**, aportó más de **37 mil** puestos de trabajo de tiempo completo, cifra que representa el **24,92%** de los Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) en el sector de la Cultura y Economía Creativa en Bogotá; dentro de la cuál el segmento referente a *Educación cultural y creativa; actividades asociativas y de regulación* reportó **14.738** TETC.

En el año **2021pr**, el área de **Industrias culturales**, reportó más de **29 mil** empleos de tiempo completo, cifra que representa el **19,70%** de los Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) en el sector de la Cultura y Economía Creativa en Bogotá para el 2021pr; y su segmento *Audiovisual y fonográfico* se destaca por aportar **17.978** TETC. En la categoría de **asalariados** para la ciudad se reportaron más de 18 mil en el área de Industrias Culturales, representando un crecimiento del **31,21%** con respecto al año anterior y **21,58%** con respecto al año 2019.

Para el año **2021pr**, el área de **Creaciones Funcionales, Nuevos medios y Software** aportó más de **83 mil** puestos de trabajo de tiempo completo, cifra que representa el el **55,38%** 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 **39.292** TETC. En calidad de asalariados en Bogotá se reportaron más de 53 mil en el área de Creaciones Funcionales, obteniendo una leve reducción del **0,38%** con respecto al 2020p pero un crecimiento del **0,19%** en comparación al 2019, superando las cifras reportadas antes de la pandemia.

Población Ocupada por área y categoría ocupacional en Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) año 2021pr



Fuente: Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa de Bogotá. Dane - Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (2022).

Para el año **2021pr**, el área de **Artes y Patrimonio** reportó más de **22 mil personas ocupadas asalariadas** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** presentando un crecimiento del **8,51%** con respecto al año anterior y **1,51%** con respecto al año 2019 y en términos de **ocupados independientes** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** se reportaron más de **15 mil ocupados independientes**, lo que representa un incremento del **26,64%** con respecto al año anterior y **2,60%** con respecto al año 2019.

En el área de **Industrias Culturales,** en el año **2021pr** se reportó más de **18 mil personas ocupadas asalariadas** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** presentando un crecimiento del **31,21%** con respecto al año anterior y **21,58%** con respecto al año 2019 y en términos de **ocupados independientes** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** se reportaron más de **10**

mil ocupados independientes, lo que representa un incremento del **80,31%** con respecto al año anterior y una disminución del **12,66%** con respecto al año 2019.

En el área de **Creaciones Funcionales**, **Nuevos medios y software,** para el año **2021pr** se reportaron más de **53 mil personas ocupadas asalariadas** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** presentando una disminución del **0,38%** con respecto al año anterior y un crecimiento del **0,19%** con respecto al año 2019 y en términos de **ocupados independientes** en puestos de **Trabajo Equivalente a Tiempo Completo** se reportaron más de **29 mil ocupados independientes**, lo que representa una disminución del **3,69%** con respecto al año anterior y un incremento del **14,34%** con respecto al año 2019.



Glosario



Actividades de inclusión total: *"Las actividades de inclusión total hacen referencia a las actividades económicas pertenecientes a las clases seleccionadas de la CIIU Rev. 4 A.C, que son consideradas como actividades económicas de carácter cultural, y aquellas actividades creativas en las cuales todos sus productos están protegidos por el derecho de autor" (tomado de Metodología General Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja, DANE 2021)..*

Actividades de inclusión parcial: *"Las actividades de inclusión parcial son aquellas actividades económicas creativas en las cuales solamente algunos de sus productos están cobijados por el derecho de autor" (tomado de Metodología General Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja, DANE 2021)*

Campo cultural: *"Conjunto de actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados a las artes y el patrimonio". (Convenio Andrés Bello, 2015, pág. 40).*

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): *"Corresponden a 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.

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/investigaciones/pib/sateli_cultura/bogota/Bole_Cta_Sat_Cul_Bog_2010_2017.pdf

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



DANE
INFORMACIÓN PARA TODOS



REDD
Red Distrital
Distritos Creativos
y Territorios Culturales

ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN
Y DEPORTE

BOGOTÁ

GOBIERNO DE COLOMBIA