



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

## DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN - COLCIENCIAS-

### CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA

#### 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad las Tecnologías de Información y Comunicación - TIC tienen presencia en prácticamente todo ámbito de la sociedad desde la educación básica, pasando por las relaciones sociales hasta llegar a la forma en que los trabajadores realizan sus funciones con independencia geográfica. En este sentido, el contenido relevante, es decir, aquel que interesa a determinados segmentos de la población o incluso aquel que interesa a un individuo en particular, cobra vital importancia; sin contenido relevante y de alta calidad, las TIC pierden todo su potencial.

Para producir contenidos digitales de alta calidad y teniendo en cuenta la política para la promoción de la industria de contenidos digitales, se requiere mano de obra altamente calificada, por ello, conocedores de la realidad actual que vive Colombia en cuanto a producción de contenido relevante para el país, el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - COLCIENCIAS y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - MINTIC han diseñado la presente convocatoria para conformar un banco de proyectos elegibles, orientados a la capacitación en herramientas que permitan desarrollar competencias para la producción de contenidos digitales en la línea de Publicidad digital, Transmedia y Convergencia, para mayor información consultar el Anexo 1 – Antecedentes.

Como resultado de la presente convocatoria, se espera identificar y seleccionar a una institución especializada y con experiencia para capacitar talento humano en el manejo de herramientas tecnológicas necesarias para la producción de contenidos digitales enfocados a la línea temática de Publicidad digital, Transmedia y Convergencia. Para conocer el alcance del proyecto, favor revisar el Anexo 2 – Alcance del proyecto.

Para mayor información sobre la política para la promoción de la industria de contenidos digitales, favor revisar el Anexo 3 – Política de Contenidos Digitales.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVO GENERAL:

Diseñar, administrar, ejecutar y promocionar un “Programa de fortalecimiento de capacidades”, mediante el cual se lleven a cabo actividades de capacitación para el desarrollo de competencias y habilidades orientadas a la producción de contenidos digitales que permita potenciar el talento humano en Colombia.

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Crear un “Programa de Fortalecimiento de Capacidades”, bajo la modalidad de capacitación avanzada (120 horas) y cursos cortos (entre 40 y 60 horas), a través de los cuales se logre llevar a cabo procesos avanzados de desarrollo de producto, innovación, creatividad y fortalecimiento tecnológico para la generación de contenidos y aplicaciones digitales.
- Implementar metodologías de trabajo flexibles, grupales e interactivas con el fin de obtener como resultado de la creación del “Programa de Fortalecimiento de Capacidades”, el desarrollo de proyectos colaborativos que permitan potenciar el talento humano y las capacidades tecnológicas e innovadoras de las micro y pequeñas empresas asociadas a la Industria de contenidos y aplicaciones digitales.
- Asegurar la transferencia y gestión del conocimiento, a partir de los contenidos impartidos durante el “Programa de Fortalecimiento de Capacidades”, mediante la creación de comunidades virtuales, generación de documentación y memorias de la metodología y contenidos, de tal forma que estos puedan ser replicados en el corto y mediano plazo por los gestores de los diferentes ViveLabs.
- Impactar a 11 municipios del país, donde se encuentran implantados los ViveLabs (Manizales, Pereira, Armenia, Cali, Popayán, Bogotá, Bucaramanga, Medellín, Barranquilla, Cartagena y Montería) gestionando alianzas con la Red Nacional de ViveLabs, instituciones educativas (locales, regionales o nacionales), entidades públicas y/o privadas, asociaciones del sector, expertos internacionales y otros actores que promuevan metodologías de entrenamiento y capacitación alineadas con el objetivo de esta convocatoria.
- Desarrollar y ejecutar una estrategia de difusión y promoción que garantice la asistencia de los beneficiarios al programa, como también la divulgación de los resultados que se generen en el marco del “Programa de Fortalecimiento de Capacidades” ante la comunidad.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



### 3. DIRIGIDO A

#### 3.1. ENTIDADES EJECUTORAS:

Universidades nacionales, públicas o privadas; cuyo objeto social involucre las actividades relacionadas con la presente convocatoria.

Alianzas estratégicas entre Universidades nacionales, públicas, o privadas; asociaciones del sector cuyo objeto social involucre las actividades relacionadas con la presente convocatoria.

Dichas instituciones en adelante se denominarán “el ejecutor”.

El ejecutor es el encargado directo del desarrollo del proyecto y con quien se suscribirá el convenio. Será el responsable de llevar a cabo la administración de los recursos, la selección y contratación de servicios y la clasificación de los beneficiarios del “Programa de fortalecimiento de capacidades”, todo esto según los lineamientos entregados por Colciencias-MinTIC para tal fin. Así mismo, el ejecutor es el responsable de la presentación de resultados en cuanto al cumplimiento de actividades, presupuesto, cronograma y entregables, entre otras inherentes a su función.

### 4. REQUISITOS MÍNIMOS

#### 4.1. DEL EJECUTOR:

- Tener 2 años de antigüedad a la fecha de presentación del proyecto y contemplar dentro de su objeto social el desarrollo de las actividades relacionadas con aquellas descritas en la presente convocatoria. En el caso de las alianzas, o asociaciones del sector, personas jurídicas nacionales con o sin ánimo de lucro, adjuntar el certificado de existencia y representación legal.
- Demostrar experiencia de 2 años en la línea temática de Publicidad digital, Transmedia y Convergencia. Ver Anexo 4 – Carta de experiencia. Importante: Los soportes de la experiencia deben consolidarse en un único archivo en formato PDF y adjuntarlo en la plataforma SIGP al momento de registrar el proyecto.
- Presentar una carta de certificación de la disponibilidad de contrapartida en especie de acuerdo con lo establecido en el numeral 5 (Duración y Financiación) de la presente convocatoria. Esta carta debe estar firmada por el Representante Legal de la entidad proponente.
- Presentar carta de autorización de uso y almacenamiento de datos personales de las personas involucradas en el proyecto. Ver Anexo 5 – Autorización uso de datos.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

- Inscripción del proyecto en el Sistema Integrado de Gestión de Proyectos de COLCIENCIAS – SIGP, a través del formulario electrónico disponible en el portal del COLCIENCIAS, dentro del término señalado por la convocatoria, de acuerdo con lo manifestado en el Anexo 6 – Contenido del proyecto.
- En caso de presentarse mediante alianza estratégica, el proponente deberá presentar documento que certifique la alianza entre las entidades participantes. Ver anexo 7 – Formato carta de alianza. Así mismo cabe aclarar que:
  - Los proponentes aceptan sin condicionamiento alguno la existencia de una obligación solidaria en relación con la presentación de la propuesta, la suscripción y legalización del contrato, así como de su cumplimiento y liquidación (responsabilidad solidaria en las fases pre-contractual, contractual y post-contractual).
  - Los integrantes de la alianza deberán mantener, desde la fecha de entrega de la propuesta y hasta la terminación del contrato que se derive del proceso y terminar la liquidación, la misma participación porcentual y los regímenes de solidaridad dentro de la Propuesta Conjunta, que se acredite al momento de la presentación de la propuesta.
  - En caso de ser seleccionada la alianza, esta deberá garantizar la NO disolución de la misma hasta tanto el contrato no se haya liquidado.
  - Se deberá indicar la entidad de la alianza que actuará como ejecutora.

#### **NOTAS:**

- a. Las entidades que tengan contratos o convenios con COLCIENCIAS, deberán estar al día con los compromisos adquiridos.
- b. Los proponentes deberán cumplir con la totalidad de los requisitos mínimos para que su propuesta sea evaluada, en caso contrario no continuará el proceso de evaluación.
- c. COLCIENCIAS podrá solicitar en cualquier momento información y documentación adicional o aclaración de los requisitos mínimos.

#### **4.2. DEL BENEFICIARIO:**

Los perfiles de los beneficiarios y el proceso de selección de estos, serán determinados por Colciencias-MinTIC y comunicados al ganador de la convocatoria



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

## 5. DURACIÓN Y FINANCIACIÓN

Este proyecto debe ser ejecutado en un plazo máximo siete (7) meses contados a partir de la firma del acta de inicio.

El presupuesto disponible para la convocatoria es de MIL MILLONES DE PESOS M/CTE (\$1.000.000.000), los cuales corresponden a recursos de la alianza COLCIENCIAS – MINTIC y se destinarán a un solo proyecto. Adicionalmente, el proponente deberá aportar una contrapartida mínima correspondiente al 10% del valor solicitado a COLCIENCIAS-MINTIC.

### NOTAS:

- a) El proyecto presentado no podrá ser financiado simultáneamente por otra convocatoria o con recursos de COLCIENCIAS u otras entidades del Estado.
- b) En caso de no reintegro de los recursos acordados contractualmente, COLCIENCIAS efectuará el respectivo reporte en el boletín de deudores morosos.
- c) Colciencias-MinTIC se reserva el derecho de solicitar ajustes sobre el proyecto presentado, ya sea en el presupuesto o en el contenido técnico del mismo, para lo cual los ejecutores harán los ajustes necesarios conservando la coherencia del proyecto presentado originalmente.
- d) Los aportes realizados por Colciencias-MinTIC, incluyen el IVA y demás impuestos en que el ejecutor deba incurrir en desarrollo del proyecto presentado. La entidad ejecutora deberá estimar y contemplar en el presupuesto todos los gastos necesarios para ejecutar el proyecto.

## 6. CONTENIDO DEL PROYECTO

El proyecto deberá cumplir con los lineamientos expuestos en el anexo 2- Alcance del proyecto, e incluir la información que se describe a continuación y que se detalla en el anexo 6.

### 6.1. COMPONENTE CIENTÍFICO - TÉCNICO DEL PROYECTO

- Título del proyecto
- Gerente del proyecto
- Formación con expertos
- Temáticas

Cra. 7b Bis # 132-28  
PBX: (57+1) 6258480  
Bogotá D.C. Colombia  
[www.colciencias.gov.co](http://www.colciencias.gov.co)



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

- Información general de las entidades
- Razones por las cuales las entidades son idóneas para ejecutar el proyecto
- Resumen ejecutivo
- Antecedentes
- Palabras Clave
- Justificación
- Marco conceptual
- Descripción de la necesidad u oportunidad a satisfacer
- Objetivo General
- Objetivos Específicos
- Desglose de los objetivos del proyecto
- Metodología
- Infraestructura tecnológica a utilizar
- Resultados e impactos
- Duración del proyecto
- Cronograma
- Presupuesto detallado
- Difusión y promoción
- Bibliografía

## 6.2. COMPONENTE PRESUPUESTAL

El presupuesto deberá presentarse discriminado por rubros. Para mayor información sobre los rubros financiables y no financiables con recursos de alianza MINTIC – COLCIENCIAS en esta convocatoria ver el anexo 6.

## 6.3 LINEA TEMÁTICA DEL PROYECTO

La presente convocatoria está dirigida a ejecutores que elaboren una propuesta con la siguiente línea temática:

### **Publicidad digital, transmedia y convergencia**

Se esperan proyectos de capacitación técnica especializada que permitan el desarrollo de competencias orientadas a la producción de contenidos digitales, tales como:

- Desarrollo de técnicas de comprensión creativa, innovación (Gamestorming, Visual thinking, Design thinking, etc)
- Construcción de marca digital
- Publicidad digital (Analítica web, posicionamiento web SEM/SEO, Gestión de redes sociales, publicidad para dispositivos móviles)
- La publicidad y convergencia con contenidos digitales.
- Marketing viral
- Experiencias interactivas de marca
- Marketing experiencial
- Content Marketing



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



MinTIC  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

- Videomapping

Nota: los contenidos descritos en esta temática, son sugeridos, no deben limitar la propuesta a realizar por el ejecutor, toda vez que su conocimiento y capacidad académica, le permitirán construir una oferta de capacitación de acuerdo con su experiencia y las necesidades de los beneficiarios.

## 7. PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

7.1. Descargar, descomprimir e instalar la máquina virtual de java de la siguiente dirección:

[http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor\\_files/files/formularios\\_sigp/jre-7u51-windows-i586.zip](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/files/formularios_sigp/jre-7u51-windows-i586.zip)

7.2. Descargar, descomprimir y diligenciar el formulario electrónico disponible en la sección correspondiente a esta convocatoria del portal institucional de COLCIENCIAS (<http://www.colciencias.gov.co>). El formulario electrónico es específico para esta convocatoria, asegúrese de diligenciar efectivamente el formulario en cuestión.

7.3. Para enviar el proyecto desde el formulario electrónico, debe Aceptar los Términos y Condiciones, inmediatamente se activa el botón de Validar. Si el proyecto es válido sin errores, se activa el botón de Enviar. Luego, digite una contraseña en el espacio asignado y haga click en Enviar. Una vez el proyecto sea enviado al Sistema Integrado de Gestión de Proyectos de COLCIENCIAS -SIGP-, el Sistema emitirá una respuesta automática, generando un número de confirmación de recibido en el servidor de COLCIENCIAS; este número garantizará la recepción exitosa del proyecto.

7.4. El número de confirmación de recibido y la contraseña anteriormente digitada que, le permitirá realizar el envío de los requisitos mínimos y hacer el seguimiento del estado del proyecto. Tome nota de este número de confirmación y la contraseña.

7.5. Para realizar el envío de los requisitos mínimos desde el formulario electrónico, debe dar click en el botón adjuntar documentos de requisitos; inmediatamente el sistema desplegará una página en el Portal de Sistema de Gestión de Proyectos para tal fin. En el campo Proyecto digite el número de confirmación de recibido y en el campo correspondiente diligencie la contraseña y proceda a dar click en el botón Ingresar. A continuación el sistema desplegará la información básica del proyecto y en la parte inferior el detalle de los requisitos mínimos.

7.6. Debe adjuntar la totalidad de los documentos que soportan los requisitos mínimos. Si para un requisito mínimo requiere anexar más de un documento, guárdelos en una sola carpeta y adjúntela como archivo comprimido .ZIP o .RAR en el campo correspondiente al requisito. Si requiere cambiar algún archivo de los que previamente adjuntó, puede hacerlo examinando y adjuntando el documento deseado.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

7.7. Si requiere adjuntar documentación adicional del proyecto (tablas, gráficos, anexos, etc.), guárdela en una sola carpeta y adjúntela como archivo comprimido .ZIP o .RAR en el requisito denominado Otros adjuntos. Si requiere cambiar algún archivo de los que previamente adjuntó, puede hacerlo examinando y adjuntando el documento deseado.

7.8. Recuerde que el formulario solo admite un archivo anexo por cada requisito mínimo, por lo que al cargar un archivo nuevo, este reemplazará al anterior. Usted puede verificar el archivo que adjuntó a través de la página <http://201.234.78.164:7777/portal/> del SIGP, con el número de confirmación y la contraseña asignada al proyecto.

7.9. Anexando todos los documentos obligatorios se puede generar el Certificado de requisitos mínimos, que le sirve de evidencia del envío de los mismos. En caso contrario, el sistema enviará el siguiente mensaje de error: Error – Debe adjuntar los documentos obligatorios para obtener el certificado, y no permitirá generar dicho certificado.

7.10. Hasta que no estén completos los requisitos mínimos y se haya generado el certificado anteriormente mencionado, no se dará por culminado satisfactoriamente el proceso de inscripción del proyecto.

#### **Notas:**

Se aceptarán únicamente los proyectos que se presenten a través del formulario electrónico con toda la información solicitada en la presente convocatoria.

No será tenida en cuenta para el proceso de evaluación y selección, la información enviada por medios distintos al SIGP (correo postal, fax, correo electrónico o cualquier otro), ni posterior a la fecha y hora límite establecida. Ver numeral 12 (Cronograma)

En caso de que se presenten errores en el cargue de la información de la propuesta y/o los adjuntos a través del SIGP, y por esta razón después de efectuados varios intentos no pueda enviarse el proyecto de forma normal dentro del plazo establecido, por favor capturar las pantallas con el mensaje de error y cualquier evidencia que soporte el problema. Remitir antes de la fecha de cierre establecida en el Cronograma de los presentes términos de referencia, todas las evidencias de la falla presentada al correo [contacto@colciencias.gov.co](mailto:contacto@colciencias.gov.co), explicando en el cuerpo de dicha comunicación los inconvenientes ocurridos durante el cargue.

## **8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los proyectos que cumplan con la totalidad de los requisitos mínimos exigidos descritos en el numeral 4 de la presente convocatoria, pasarán a un proceso de evaluación técnica de conformidad con los siguientes criterios:



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



Tabla No. 1: Puntajes por criterios de evaluación

CRITERIO	PUNTAJE
Experiencia específica en contenidos digitales	20
Alcance de la propuesta	15
Metodología	15
Gerencia del proyecto	10
Formación con expertos	40
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

### 8.1 Definición de criterios

- **Experiencia específica en contenidos digitales (max. 20 puntos):** el ejecutor deberá cumplir con mínimo 2 años de experiencia específica en la línea temática descrita en el numeral 6.3 de la presente convocatoria, por ello obtiene 10 puntos y por cada año de experiencia adicional, recibirá un punto hasta llegar a un puntaje máximo de 20. La experiencia se acredita mediante la presentación de actas de finalización, certificaciones y/o contratos vigentes (de los cuales se sumarán los meses de ejecución que lleven a la fecha).
- **Alcance de la propuesta (max. 15 puntos):** la propuesta deberá describir claramente el objetivo del proyecto y demás aspectos descritos en el Anexo 6 – Contenido del proyecto.
- **Metodología (max. 15 puntos):** Para las capacitaciones presenciales se espera un porcentaje de presencialidad no inferior al 40%.

A continuación se detalla una tabla de puntajes que se refiere a los porcentajes de presencialidad de la propuesta de formación:

Tabla No. 2: Puntaje por porcentaje de presencialidad

Porcentaje de Presencialidad	Puntos
De 80% a 100%	15
De 70% a 79%	10
De 40% a 69%	5

- **Gerencia del proyecto (max. 10 puntos):** el proyecto deberá ser dirigido por una persona con nivel de estudios profesionales que cuente con experiencia específica



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



de 5 años relacionada con proyectos de publicidad digital y/o contenidos digitales, por lo cual se asignarán 5 puntos, o bien, con mínimo 2 años de experiencia específica en proyectos de contenidos digitales y maestría en gerencia de proyectos y/o certificación PMP, en cuyo caso se asignarán 5 puntos. En el caso de demostrar más años de experiencia, se asignará un (1) punto por año hasta llegar a un puntaje máximo de 10 puntos.

- **Formación con expertos (max. 40 puntos):** el ejecutor deberá plasmar en la propuesta el porcentaje de horas que serán dictadas por expertos nacionales e internacionales de acuerdo con las siguientes definiciones:

El **experto nacional** debe ser un profesional con amplio conocimiento en publicidad y/o transmedia, con facultades pedagógicas y capacidad de transferir conocimiento y fortalecer competencias para la creación de contenidos digitales; debe poseer amplia experiencia nacional en la industria de contenidos digitales relacionado con publicidad y dicha experiencia no podrá ser inferior a 2 años y deberá certificarse con actas de cierre o certificaciones las cuales deberán anexarse a las hojas de vida.

El **experto internacional** debe ser un profesional con amplio conocimiento de la producción de contenidos digitales, con facultades pedagógicas y capacidad de transferir conocimiento y fortalecer competencias para la creación de contenidos digitales; debe poseer amplia experiencia internacional en la industria de contenidos digitales relacionado con publicidad y dicha experiencia no podrá ser inferior a 2 años y deberá certificarse con actas de cierre o certificaciones las cuales deberán anexarse a las hojas de vida.

A continuación se detalla una tabla con los puntos posibles de acuerdo con los porcentajes con expertos nacionales e internacionales:

Tabla No. 3: Puntaje por porcentaje de horas con expertos

% Horas Expertos Nacionales	% Horas Expertos Internacionales	Puntos
20%	80%	40
30%	70%	35
40%	60%	30
50%	50%	25

Los anteriores porcentajes se estiman sobre el total de horas de capacitación que se darán en el Programa de Fortalecimiento de Capacidades.



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



MinTIC  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

## 9. PROCESO DE EVALUACIÓN

Los proyectos inscritos dentro de los plazos establecidos para la presente convocatoria y que cumplan con los requisitos mínimos, serán evaluados por pares y/o panel de expertos seleccionados por COLCIENCIAS, teniendo en cuenta los criterios de evaluación descritos en el numeral 9.

Los proyectos se clasificarán en una lista en orden descendente acorde al puntaje obtenido después de la evaluación. El puntaje mínimo para la declaración de elegibilidad, será de setenta (70) puntos.

Toda información proporcionada es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación. Los expertos evaluadores estarán cobijados por cláusulas de confidencialidad y de no conflicto de interés.

De acuerdo con el CRONOGRAMA de la convocatoria, se concederá un término para solicitar aclaraciones y/o modificaciones a la publicación preliminar del banco de elegibles, una vez estas sean resueltas, se procederá a la publicación del banco definitivo de proyectos elegibles.

## 10. BANCO DE ELEGIBLES

Los resultados de la convocatoria se publicarán en la página web de Colciencias ([www.colciencias.gov.co](http://www.colciencias.gov.co)) en las fechas establecidas en el CRONOGRAMA.

Del banco definitivo de proyectos elegibles, se procederá a seleccionar aquella propuesta con el mayor puntaje, y en caso que dicho proponente no pueda firmar el convenio, se seleccionará al segundo proponente de la lista y así sucesivamente hasta llegar a la propuesta con el puntaje mínimo aceptado. En caso de empate de puntaje entre dos o más propuestas, el criterio de desempate será la experiencia del ejecutor presentada en la propuesta, quien tenga más experiencia recibirá 1 punto adicional en la calificación global. Si persiste el empate, se elegirá al ganador por sorteo mediante balota.

Notas:

- La vigencia del banco de elegibles es de un año a partir de su publicación definitiva. La inclusión de un proyecto en el banco de elegibles, no implica obligatoriedad ni compromiso alguno de COLCIENCIAS o de MINTIC, de asignar recursos, ni genera derecho a recibir apoyos económicos para quienes hayan presentado los proyectos correspondientes.
- Surtida la publicación definitiva del banco de elegibles, COLCIENCIAS informará mediante comunicación escrita y/o electrónica a los proyectos que hayan sido seleccionados para ser cofinanciados, indicando las instrucciones y condiciones para



suscribir el contrato. A partir de la fecha de comunicación, se contarán diez (10) días calendario como plazo máximo para que los proponentes remitan a COLCIENCIAS la totalidad de la documentación. Vencido el término, en caso que los proponentes no remitan la documentación, se entenderá que desisten de su interés por contratar con COLCIENCIAS y se procederá a financiar el siguiente proyecto del banco de elegibles.

- Una vez remitida la minuta del convenio al beneficiario, este contará con un plazo de cinco (5) días hábiles para devolverla firmada a COLCIENCIAS. En caso de correcciones a la minuta, el plazo de devolución se contará a partir del envío de la minuta ajustada, vencido el término anterior, si el beneficiario no remite el convenio firmado, se entenderá que desiste de su interés por contratar y se procederá a seleccionar el siguiente proponente en orden descendente de la lista del banco de elegibles.

## 11. ACLARACIONES

Una vez publicados los resultados preliminares del banco de elegibles, los interesados podrán presentar solicitudes de aclaraciones y comentarios de acuerdo con las fechas del cronograma. Por fuera de este término se considera que las reclamaciones son extemporáneas y por tal razón no serán aceptadas.

Las peticiones y reclamaciones se deben presentar **exclusivamente** a través del correo electrónico [contacto@colciencias.gov.co](mailto:contacto@colciencias.gov.co), con el asunto "Programa Fortalecimiento Capacidades - Publicidad".

## 12. CRONOGRAMA

A continuación se presenta el cronograma de la presente convocatoria:

ACTIVIDAD	FECHA LIMITE
Apertura de la convocatoria	17 de septiembre de 2014
Cierre de la convocatoria	15 de octubre de 2014 hasta las 5:00 pm
Publicación del banco preliminar de proyecto elegibles	30 de octubre de 2014
Período de solicitud de aclaraciones de banco preliminar de elegibles	31 de octubre de 2014
Respuesta a solicitud de aclaraciones	06 de noviembre de 2014
Publicación del banco definitivo de proyectos elegibles.	12 de noviembre de 2014



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

### 13. VEEDURÍAS CIUDADANAS

Las veedurías ciudadanas establecidas en la ley 850 de 2003, podrán desarrollar su actividad durante la presente convocatoria, conforme a lo estipulado en dicha normativa.

### 14. PROPIEDAD INTELECTUAL

COLCIENCIAS cede a la entidad beneficiaria del proyecto (programa de fortalecimiento de capacidades) los derechos de propiedad intelectual sobre los resultados que se obtengan en el marco del proyecto que se llegare a financiar con ocasión de la presente convocatoria. Las cesiones definirán la titularidad de los derechos de propiedad intelectual derivados de los resultados de la ejecución del contrato o convenio.

Cabe aclarar que los derechos patrimoniales del componente de transferencia de conocimiento pertenecen única y exclusivamente a la alianza COLCIENCIAS – MINTIC.

Nota: En cualquier evento o medio de divulgación utilizado para difundir los resultados del proyecto se deberá dar el respectivo crédito a COLCIENCIAS y MINTIC incluyendo la imagen institucional de las dos instituciones.

### 15. ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD

Con la inscripción, los interesados aceptan las características, requisitos y condiciones de la presente convocatoria así como lo dispuesto en los presentes términos de referencia para el desarrollo de la misma y para la entrega del beneficio.

De igual forma declaran que la información suministrada es veraz y corresponde a la realidad. En caso de encontrarse alguna incoherencia y/o inconsistencia en la información o documentación suministrada, COLCIENCIAS podrá en cualquier momento rechazar la postulación o si es del caso declarar la pérdida del beneficio, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

### 16. ANEXOS

- Anexo 1 - Antecedentes
- Anexo 2 - Alcance del proyecto
- Anexo 3 - Política Contenidos Digitales
- Anexo 4 - Carta Experiencia
- Anexo 5 - Autorización uso de datos
- Anexo 6 - Contenido del proyecto
- Anexo 7 - Formato Carta de Alianza



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



MinTIC  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones


## 17. MAYOR INFORMACIÓN

### DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN - COLCIENCIAS -

Carrera 7 B Bis No. 132-28, Bogotá D.C.  
<http://www.colciencias.gov.co>  
Centro de Contacto  
Teléfono: (+57 - 1) 6258480 Extensión 2081  
Línea gratuita nacional: 018000 914446

En caso de inquietudes o comentarios sobre la presente convocatoria, favor enviar un correo electrónico con el asunto "Programa Fortalecimiento Capacidades - Publicidad" al correo [contacto@colciencias.gov.co](mailto:contacto@colciencias.gov.co)

  
YANETH GIHA TOVAR  
Directora

Vo.Bo. Director Técnico   
Vo.Bo. Secretaría General 



**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACION  
- COLCIENCIAS –**

**CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD  
DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA**

**ANEXO 1 – ANTECEDENTES**

**Antecedentes Constitucionales y Normativos**

La constitución política de Colombia, establece en el artículo 71 que el Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades; a su vez el Artículo 70 establece que el estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

La ley 29 de 1990, establece en su artículo 1, como una de las obligaciones del estado la de promover y orientar el adelanto científico y tecnológico, e incorporar la ciencia, la tecnología y a su vez en el numeral 5 del artículo 4 de la ley 1286 de 2009, faculta a COLCIENCIAS para efectuar convocatorias públicas, basadas en criterios de mérito y calidad.

*“...Artículo 4 numeral 5. Transparencia. Las instituciones, programas, proyectos y personas objeto de apoyo, se podrán seleccionar mediante **convocatorias públicas**, basadas en criterios de mérito y calidad...”* Negrilla fuera de texto.

La ley 1286 de 2009 establece, en su artículo 3. *Bases para la Consolidación de una Política de Estado en Ciencia, Tecnología e Innovación. Además de las acciones previstas en el artículo 2° de la Ley 29 de 1990 y la Ley 115 de 1994, las políticas públicas en materia de estímulo y fomento de la ciencia, la tecnología y la innovación, estarán orientadas por los siguientes propósitos:*

- 1. Incrementar la capacidad científica, tecnológica, de innovación y de competitividad del país para dar valor agregado a los productos y servicios de origen nacional y elevar el bienestar de la población en todas sus dimensiones.*
- 2. Incorporar la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación a los procesos productivos, para incrementar la productividad y la competitividad que requiere el aparato productivo nacional.*
- 3. Establecer los mecanismos para promover la transformación y modernización del aparato productivo nacional, estimulando la reconversión industrial, basada en la creación de empresas con alto contenido tecnológico y dando prioridad a la oferta nacional de innovación.*



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

4. *Integrar esfuerzos de los diversos sectores y actores para impulsar áreas de conocimiento estratégicas para el desarrollo del país.*
5. *Fortalecer la capacidad del país para actuar de manera integral en el ámbito internacional en aspectos relativos a la ciencia, la tecnología y la innovación.*
6. *Promover la calidad de la educación formal y no formal, particularmente en la educación media, técnica y superior para estimular la participación y desarrollo de las nuevas generaciones de investigadores, emprendedores, desarrolladores tecnológicos e innovadores.*
7. *Promover el desarrollo de estrategias regionales para el impulso de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, aprovechando las potencialidades en materia de recursos naturales, lo que reciban por su explotación, el talento humano y la biodiversidad, para alcanzar una mayor equidad entre las regiones del país en competitividad y productividad.*

La ley 1286 de 2009, establece en los numerales 1, 4, 5, 6, 9, 8 y 11 del artículo 6. *Objetivos generales. Serán objetivos generales del Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - Colciencias:*

1. *Crear una cultura basada en la generación, la apropiación y la divulgación del conocimiento, y la investigación científica, la innovación y el aprendizaje permanentes.*
4. *Articular y enriquecer la investigación, el desarrollo científico, tecnológico y la innovación con el sector privado, en especial el sector productivo.*
5. *Propiciar el fortalecimiento de la capacidad científica, tecnológica, de innovación, de competitividad y de emprendimiento, y la formación de investigadores en Colombia.*
6. *Promover el desarrollo y la vinculación de la ciencia con sus componentes básicos y aplicados al desarrollo tecnológico innovador, asociados a la actualización y mejoramiento de la calidad de la educación formal y no formal.*
8. *Fortalecer el desarrollo regional a través de los Consejos Departamentales de Ciencia, Tecnología e Innovación y políticas integrales, novedosas y de alto impacto positivo para la descentralización de las actividades científicas, tecnológicas y de innovación, integrado a las dinámicas internacionales.*
9. *Definir y alinear los procesos para el establecimiento de prioridades, asignación, articulación y optimización de recursos de toda clase para la ciencia, la tecnología, la innovación y el resultado de estos, como son el emprendimiento y la competitividad.*
11. *Promover y fortalecer la investigación intercultural, en concertación con los pueblos indígenas sus autoridades y sabedores, destinado a proteger la diversidad cultural, la biodiversidad, el conocimiento tradicional y los recursos genéticos.*

La ley 1286 de 2009, establece en los numerales 5, 6, 7, 9, 11,16 y 22 del artículo 7. *Funciones. El Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación -Colciencias, tendrá a su cargo, además de las funciones generales que prevé la Ley 489 de 1998, las siguientes:*

5. *Promover el desarrollo científico, tecnológico y la innovación en el país, de acuerdo con los planes de desarrollo y las orientaciones trazadas por el Gobierno Nacional.*
6. *Propiciar las condiciones necesarias para que los desarrollos científicos, tecnológicos e innovadores, se relacionen con los sectores social y productivo, y favorezcan la*



*productividad, la competitividad, el emprendimiento, el empleo y el mejoramiento de las condiciones de vida de los ciudadanos.*

*7. Velar por la consolidación, fortalecimiento y articulación del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación -SNCTI- con las entidades y actores del sistema, en estrecha coordinación con el Sistema Nacional de Competitividad.*

*9. Fomentar la creación y el fortalecimiento de instancias e instrumentos financieros y administrativos de gestión para la Ciencia, Tecnología e Innovación.*

*11. Promover la inversión a corto, mediano y largo plazo, para la investigación, el desarrollo científico, tecnológico y la innovación.*

*16. Definir prioridades y criterios para la asignación del gasto público en ciencia, tecnología e innovación, los cuales incluirán áreas estratégicas y programas específicos y prioritarios a los que se les deberá otorgar especial atención y apoyo presupuestal.*

*22. Crear las condiciones para desarrollar y aprovechar el talento nacional, en el país y en el exterior en el campo de ciencia, tecnología e innovación.*

La Ley 1341 de 2009 tiene como uno de sus principios orientadores el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

El artículo 4 de la Ley 1341 de 2009 establece que el Estado intervendrá en el sector de tecnologías de la información y las comunicaciones, para lograr fines como promover el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la prestación de servicios que usen TIC e incentivar y promover el desarrollo de la industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones.

La mencionada ley, en su artículo 17 establece como objetivos del MINISTERIO TIC, entre otros: "1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación, y elevar el bienestar de los colombianos (...) 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, promover la investigación e innovación buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional (...)".

El Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el marco de la política, lineamientos y ejes de acción a desarrollarse para el periodo de gobierno 2010-2014 y que se encuentran contenidos dentro del "Plan Vive Digital", busca que en los próximos cuatro años se generen las condiciones adecuadas para que el sector de las telecomunicaciones aumente su cobertura a través del despliegue de infraestructura, aumente la penetración de banda ancha, se intensifique el uso y la apropiación de las TIC, así como la generación de contenidos y aplicaciones convergiendo dentro de un ecosistema digital.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

En el marco del “Plan Vive Digital”, se definieron dos dimensiones estratégicas. La primera, denominada “Desarrollo del Ecosistema Digital”, tiene como uno de sus objetivos **Impulsar la industria de aplicaciones y contenidos**, y la segunda denominada “Entorno de Ecosistema Digital” cuyo propósito es consolidar el sistema de las TIC y la organización del Ministerio TIC que apoyen el desarrollo del Ecosistema del país a través de varios objetivos.

La industria de Contenidos Digitales se encuentra en el espacio de convergencia de la producción Creativa y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Fortalecer los atributos que caracterizan una economía basada en el conocimiento, la creatividad y las TIC supone definir estrategias, encontrar instrumentos y articular políticas que ayuden a transformar el conocimiento en riqueza. A medida que el conocimiento, la innovación y la tecnología se convierten en factores más determinantes para la competitividad, potenciar las capacidades existentes para transformar el conocimiento en riqueza hará la diferencia entre desarrollo y pobreza, tal y como lo ha dicho el Plan Nacional de Desarrollo 2011 - 2014 “Prosperidad para Todos los Colombianos” que define como una de las “locomotoras” los nuevos sectores basados en la innovación. Para hacer de Colombia un mercado atractivo en el sector de Contenidos Digitales a nivel mundial, es necesario potenciar las habilidades de diseño, creación y producción de contenidos, bajo estándares nacionales e internacionales, debido a que hay un escaso talento humano capacitado y un nivel insuficiente en competencias y habilidades, lo que conlleva a la generación de contenidos sin los estándares de calidad necesarios para competir ante los grandes distribuidores internacionales.

El sector de contenidos digitales tiene un grado de especialización bajo, en donde las firmas compiten en diferentes segmentos de mercado y en las que priman las líneas de negocio tradicionales del sector, por encima de las nuevas oportunidades de negocios que han surgido a nivel mundial en los últimos años.

Para el logro de los objetivos de la presente convocatoria, es necesario crear bases y ofrecer oportunidades de capacitación para el desarrollo de contenidos digitales, transmediales y convergentes, con transferencia de conocimiento de expertos que contribuyan a mejorar los procesos de producción y calidad, bajo estándares internacionales y con la capacidad de competir en los mercados líderes en la producción de contenidos y aplicaciones digitales.



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



MinTIC  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN  
- COLCIENCIAS-

CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD  
DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA

ANEXO 2 – ALCANCE DEL PROYECTO

Para la presentación de sus propuestas, los proponentes deberán tener en cuenta los siguientes lineamientos:

- El fin mismo del “Programa de fortalecimiento de capacidades” es el de brindar una oferta robusta en horas de formación, con temáticas y metodologías que le permitan al beneficiario desarrollar habilidades y competencias necesarias para su labor profesional en la industria de contenidos digitales.
- Las capacitaciones deberán potenciar y desarrollar las habilidades y destrezas de los capacitados de manera práctica, de forma presencial y no a través de métodos de auto aprendizaje como tutoriales, libros virtuales, videos y demás estrategias de autoformación. Nota: en el caso de que la propuesta esté basada en un modelo semipresencial, el componente presencial no debe ser inferior al 40% de las horas totales de formación por persona.
- El programa de formación deberá plantear las metas en número de certificados de la siguiente manera:
  - ✓ Como mínimo se deberán plantear metas de expedir 700 certificaciones.
  - ✓ Se deben certificar a 300 personas, quienes deben haber culminado un curso avanzado de 120 horas.
- Los beneficiarios seleccionados que se matriculen en la capacitación avanzada, podrán recibir un primer certificado una vez culmine con éxito las primeras 40 horas de capacitación, a este período se le llamará en adelante “curso”. El número de horas asignadas a un curso, no podrá ser inferior a 40 horas.
- Se debe establecer el número de beneficiarios certificados y además explicar el modelo que se empleará para la certificación.



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



- El ejecutor deberá plantear una estrategia de formación por temarios (para aquellos que solo deseen cursar 40 horas de un curso), sin embargo esta primera formación deberá ser válida para darle continuidad al proceso y al final recibir un (1) certificado por culminar con éxito el curso, o dos (2) certificados, por culminar la capacitación de 80 horas, o tres (3) certificados, por culminar la capacitación avanzada de 120 horas. La propuesta buscada es aquella donde el ejecutor implementa estrategias para que los beneficiarios seleccionados, logren asistir a las 120 horas de capacitación.
- El ejecutor deberá garantizar las gestiones para capacitar de manera presencial en las ciudades de Manizales, Pereira, Armenia, Cali, Popayán, Bogotá, Bucaramanga, Medellín, Barranquilla, Cartagena y Montería. Se espera que el ejecutor haga uso de las instalaciones de los ViveLabs. En el caso en que la infraestructura de alguno de estos no brinde las garantías técnicas necesarias para las capacitaciones o no pueda ser utilizado por cualquier motivo, será obligación del Ejecutor asegurar los escenarios y/o espacios para llevarlas a cabo. Para facilitar la formulación de la propuesta, se pone en conocimiento de los proponentes, las entidades que ejecutan el proyecto ViveLab a nivel nacional en las 11 ciudades:

ViveLab	Ejecutor
Manizales	Universidad de Caldas
Pereira	Parquesoft Pereira
Armenia	Escuela de Administración y Mercadotecnia
Cali	Parquesoft Cali
Popayán	Parquesoft Popayán
Barranquilla	Universidad del Atlántico
Cartagena	Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco
Montería	Universidad Pontificia Bolivariana – Seccional Montería
Bogotá	Universidad Nacional de Colombia
Bucaramanga	Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia – CTA
Medellín	Ruta N

Colciencias y MinTic esperan que a través de la ejecución del “Programa de fortalecimiento de capacidades” se alcancen los siguientes resultados:



**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

Línea temática	Personas certificadas en capacitación avanzada (120 horas) con asistencia mayor o igual al 80%.	Certificaciones en cursos cortos por temarios (de 40 horas)	Total certificaciones
Publicidad digital y Transmedia	300	400	700





**PROSPERIDAD  
PARA TODOS**



**MinTIC**  
Ministerio de Tecnologías  
de la Información y las Comunicaciones

**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACIÓN  
- COLCIENCIAS-**

**CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD  
DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA**

### **ANEXO 3 – POLÍTICA DE CONTENIDOS DIGITALES**

Ver documento del Ministerio TIC que se adjunta a continuación.



# Contenidos Digitales

Versión 2.0 - Mayo 12 de 2011  
[Documento para Discusión]

## Política de Promoción de la Industria de Contenidos Digitales



Ministerio de Tecnologías de la  
Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

Libertad y Orden

vive digital  
Colombia

## Tabla de contenido

<b>1. Antecedentes .....</b>	<b>3</b>
1.1 Vive Digital	
1.2 Introducción a la industria de Contenidos Digitales	
<b>2. Marco Acción .....</b>	<b>9</b>
2.1 Marco Legal de la Industria de Contenidos Digitales en Colombia	
2.2 Marco de la política de Contenidos Digitales en Colombia	
2.3 Avanzar hacia la Regulación temática en materia de Contenidos Digitales	
<b>3. Política Nacional para el desarrollo de la Industria de Contenidos Digitales .....</b>	<b>16</b>
3.1 Principios de la Política	
3.2 Meta de la Política	
3.3 Áreas de Actuación	

anted

ceder

ntes

## I. Antecedentes

### I.1 Vive Digital

En el marco de la política, lineamientos y ejes de acción a desarrollar por el Ministerio TIC para el periodo de gobierno 2010 - 2014, definidos en el Plan Estratégico Sectorial denominado Plan Vive Digital Colombia<sup>3</sup>, que busca promover el acceso, uso y apropiación masivos de las TIC, a través de políticas y programas para el logro de niveles progresivos y sostenibles de desarrollo en Colombia, se han definido dos dimensiones estratégicas que buscan que en los próximos cuatro años se generen las condiciones adecuadas para que el sector de las telecomunicaciones aumente su cobertura a través del despliegue de infraestructura, aumente la penetración de banda ancha, se intensifique el uso y la apropiación de las TIC, así como la generación de contenidos y aplicaciones convergiendo dentro de un ecosistema digital.

El Plan responde al reto de este gobierno de alcanzar la prosperidad democrática gracias a la apropiación y el uso de la tecnología. Vive Digital le apuesta a la masificación de Internet, pues está demostrado que hay una correlación directa entre la penetración de Internet, la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), la generación de empleo y la reducción de la pobreza.

Para asegurar que las intervenciones estatales sean adecuadas e integrales y logren optimizar el uso de los recursos, el Plan Vive Digital sigue cinco principios básicos:

1. El mercado hasta donde sea posible, el estado hasta donde sea necesario: Promover el desarrollo del sector privado para expandir infraestructura y ofrecer servicios
2. Incentivar de forma integral la oferta y la demanda de servicios digitales para alcanzar masa crítica
3. Reducir barreras normativas e impositivas para facilitar el despliegue de infraestructura y oferta de servicios de telecomunicaciones
4. Priorizar los recursos del estado en inversiones de capital
5. El Gobierno va a dar ejemplo

Para lograr la masificación del uso de Internet, el equipo del Plan Vive Digital ha fijado algunas metas concretas para el año 2014:

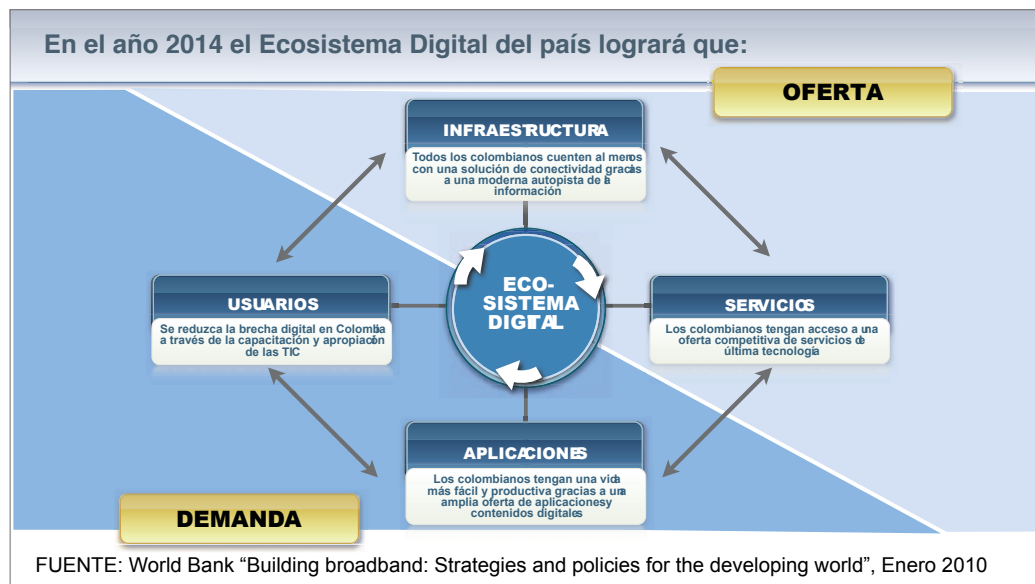
- Triplicar el número de municipios conectados a la autopista de la información. En el momento, alrededor de 200 municipios del país están conectados a la red de fibra óptica nacional.

Queremos expandir esta infraestructura para llegar al menos a 700 municipios del país.

- Conectar a Internet al 50% de las MiPyMEs y al 50% de los hogares. Actualmente, sólo el 27% de los hogares y el 7% de MiPyMEs tienen conexión a Internet. Queremos, en el 2014, llegar al 50% tanto de hogares como de MiPyMEs.

- Multiplicar por 4 el número de conexiones a Internet. En el momento, existen 2.2 millones de conexiones a Internet (contando conexiones fijas de más de 1024kbps e inalámbricas de 3G/4G), y queremos llegar a 8.8 millones en 2014.

Para alcanzar estas metas, el Plan Vive Digital desarrollará el Ecosistema Digital del país:



### Infraestructura

La infraestructura corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica desplegadas por el país, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, o las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.

### Servicios

Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Para citar algunos ejemplos de servicios, éstos pueden ser el servicio de Internet fijo y móvil, el servicio de telefonía fija y celular o el servicio de mensajes de texto (SMS), la televisión pública abierta, la nueva Televisión Digital Terrestre y mucho más.

## **Aplicaciones**

Las aplicaciones hacen uso de éstos servicios para interactuar con el usuario final. Estas aplicaciones pueden ser, por ejemplo, los portales de redes sociales o de sitios de noticias para el servicio de Internet, los sistemas de menús telefónicos cuando se llama a un banco para el servicio de telefonía móvil, o la banca móvil para el servicio de SMS.

## **Usuarios**

Los usuarios hacen uso de las aplicaciones e indirectamente de los servicios e infraestructura para consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.

El Ecosistema Digital ofrece un modelo de Oferta y Demanda para el mercado digital. La Oferta está compuesta por la Infraestructura y los Servicios que son ofrecidos por los operadores, mientras que la Demanda se genera por parte de los Usuarios que usan las Aplicaciones.

La visión de este modelo es que es necesario estimular tanto la Oferta como la Demanda de servicios digitales para lograr un círculo virtuoso que se retroalimente positivamente; de esta forma, si en Colombia se generan más aplicaciones y contenido local útiles para el ciudadano y la microempresa, se lograría que más usuarios se sintieran inclinados a adquirir el servicio de Internet para poder usar estas aplicaciones.

## **1.2 Introducción a la industria de Contenidos Digitales**

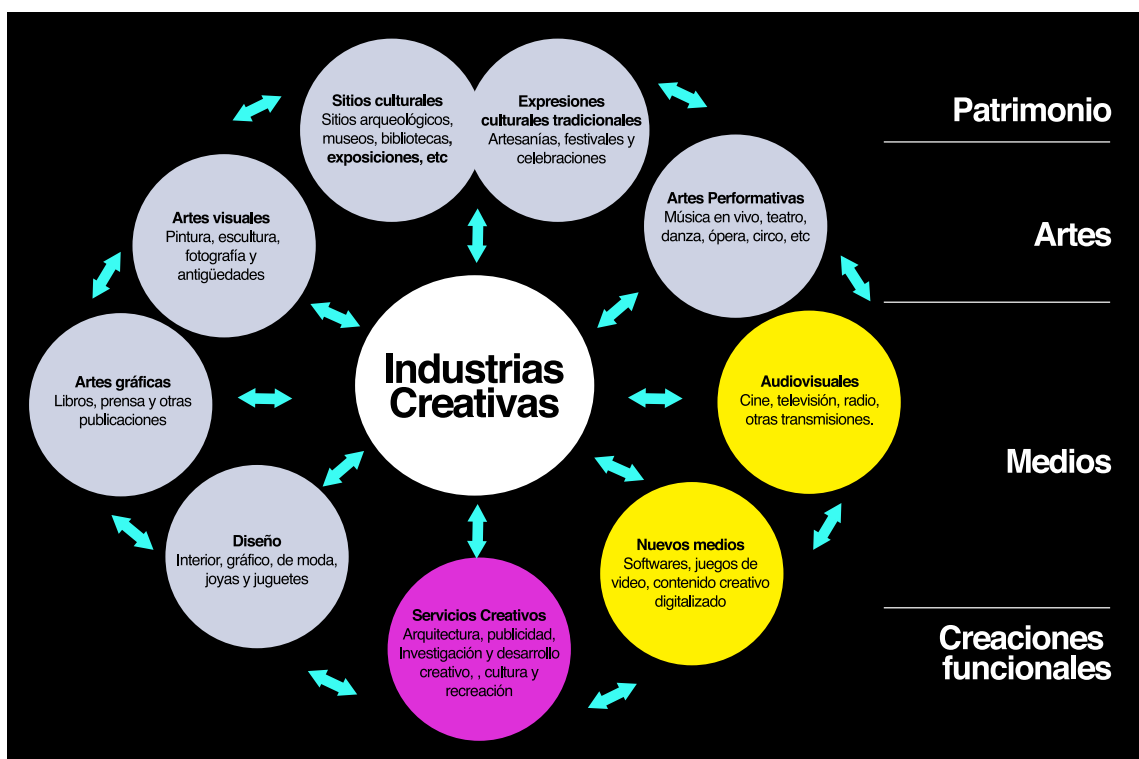
La industria de contenidos digitales se encuentra en el espacio de convergencia de la producción Creativa y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).

De acuerdo con la Unesco “el término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño<sup>1</sup>”.

Dentro de los subsectores que la Unesco considera dentro de las industrias creativas se han identificado aquellos que constituyen la industria de Contenidos Digitales:

---

1 UNESCO. Comprender las Industrias Creativas. Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas. 2009.



El crecimiento de los últimos años de la industria de Contenidos Digitales a nivel mundial en la mayoría de sus subsectores es de más de dos dígitos y se espera que para 2012 esta industria alcance un valor a nivel global de 2.200 billones de dólares<sup>2</sup>, es decir, esta industria tienen un potencial mundial 28 veces mayor que la industria del Café (El mercado mundial de café representa un mercado de 80 mil millones de dólares<sup>3</sup>)

Los Contenidos Digitales es un sector cada vez más estratégico para el desarrollo de los países y sus economías, ya que es fuente de riqueza para sus ciudadanos y mecanismo de apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, así como un medio de promoción de su patrimonio cultural.

2 Fuente: The Hollywood Reporter. Junio de 2008.

3 Fuente: <http://www.informador.com.mx/>

marco  
acción

## 2. Marco de Acción

### 2.1. Marco legal de la Industria de Contenidos Digitales en Colombia

#### Ley 1341 de 2009: un marco legal propicio para el desarrollo de los contenidos digitales

Esta Ley por la cual “se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones – TIC, se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones” constituye un marco legal propicio para el fomento de los contenidos digitales en Colombia.

Por medio de esta Ley, “el Estado reconoce que el acceso y uso de las TIC, el despliegue de infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación del talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y el conocimiento”<sup>4</sup> y declara que “la investigación, el fomento la promoción de las TIC son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social”.

La Ley se orienta por los siguientes principios: la prioridad del acceso y uso de las TIC; la libre competencia; el uso eficiente de la infraestructura y de los recursos escasos; la protección de los derechos de los usuarios; la promoción de la inversión; la neutralidad tecnológica; el derecho a la comunicación, la información, la educación y los servicios básicos de las TIC; y la masificación del Gobierno en Línea.

Dicha Ley soporta los cambios que ha experimentado el anterior Ministerio de Comunicaciones en la ampliación de su ámbito de actuación y su transformación hacia el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que define como ejes misionales la promoción de la cultura TIC; el uso, apropiación y masificación de estas tecnologías; el desarrollo y acceso a contenidos digitales por parte de la población colombiana; el impulso a la competitividad nacional soportada en TIC; la promoción de la I+D+i y la formación de recurso humano en el área; la masificación del Gobierno en Línea; entre otros aspectos.

---

4 LeyTIC, art. 3.

Son varios los artículos centrados en la promoción de los contenidos digitales<sup>5</sup>, como una de las funciones estratégicas del Ministerio. Adicionalmente, y de manera explícita, la Ley establece como una de las funciones del Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, “Financiar planes, programas y proyectos para promover la investigación, el desarrollo y la innovación en TIC, dando prioridad al desarrollo de contenidos”; así como “financiar planes, programas y proyectos para promover el acceso de los ciudadanos a servicios, contenidos y aplicaciones que usen las TIC”.

## Regulación temática

Por regulación temática se entiende aquella que implique un tema legal o servicio específico en el entorno digital. Sin duda pueden haber múltiples temas que se pueden escapar a este análisis, pero considero de gran importancia resaltar los siguientes:

## Propiedad intelectual

De todos los temas legales que puedan encontrarse en relación con contenidos digitales, los temas de mayor impacto son aquellos relacionados con las descargas ilegales de obras protegidas por el derecho de autor. Desde que empezó la batalla legal de las grandes disqueras contra el sistema de intercambio de archivos Napster, en 1999, hemos visto desde demandas a diferentes sistemas de intercambio de archivos como el Peer2Peer o Torrent, hasta demandas a usuarios de Internet, desde niños hasta ancianos.

También hemos visto a lo largo de los años cómo los sistemas de Gestión de Derechos Digitales (DRM en inglés) para limitar el uso de obras en determinados medios o dispositivos digitales han sido poco eficientes, y su uso incluso ha sido eliminado en ciertas industrias.

El impulso de nuevas formas de licenciamiento de derechos como Creative Commons o Colorluris, que abogan por un uso menos restrictivo de las obras en Internet, ha generado una nueva manera de gestionar el conocimiento. Pero, por otra parte, también se han ido afianzando teorías restrictivas como la “Ley Hadopi” francesa, que propone una “respuesta gradual” que culmina con el corte del acceso a Internet para aquellos usuarios de la web sospechosos de descargar material ilegal y por ende le otorgan un protagonismo directo a los proveedores de servicio de Internet en la lucha contra la piratería en línea.

Si bien en Colombia tenemos leyes de derecho de autor<sup>6</sup>, no son suficientes para

<sup>5</sup> Artículos 2 y 3; art. 4 n. 3; art. 17, n.3; art. 18, nn. 3 y 16.

<sup>6</sup> Ley 23 de 1982 y Decisión Andina 351 de 1993

el entorno digital por lo que se hace indispensable tener una ley que proteja los contenidos digitales que se creen en Colombia.

Por otro lado, es necesario analizar el tema del cobro de los derechos de autor en el mundo digital, y trabajar en pro de la uniformidad de las licencias de propiedad intelectual y de un adecuado manejo de los derechos digitales por parte de las entidades de gestión colectiva<sup>7</sup>.

## **Privacidad y protección de datos**

El correcto desarrollo de los contenidos digitales implica necesariamente salvaguardar la privacidad y datos personales de los usuarios de dichos contenidos. Es necesario impulsar una armonización de las leyes de protección de datos incluido el tema de la transferencia internacional de los mismos dado el contexto global de la Red. Para ello, en este momento se está tramitando una ley de protección de datos personales que actualmente cursa su análisis constitucional en la Corte Constitucional.

## **Delitos informáticos**

Un punto de vital importancia es el mejoramiento de la seguridad en el entorno digital. Parte esencial de ese proyecto es evitar que se realicen delitos informáticos, y sí se realizan, se tengan las herramientas tanto de informática forense como legales para combatir este flagelo. Para ello se tienen herramientas legales como la ley 1273 de 2009, que tipifica penalmente varias conductas relacionadas con informática.

## **Redes sociales**

Aparte del tema de privacidad arriba mencionado, que atañe directamente las redes sociales, la responsabilidad de contenidos subidos por terceros juega un papel preponderante, especialmente en dichas redes. Existen varias sentencias alrededor del mundo que ya han dirimido conflictos relacionados con comentarios de terceros en blogs y portales de información. De ahí la necesidad de crear códigos de conducta e incorporarlos a las condiciones de uso de los sitios web, y generar conciencia a los órganos legislativos de los países para legislar este tema de una manera que no perjudique el desarrollo de Internet, sin demeritar la importancia de proteger la honra de las personas.

---

<sup>7</sup> Al respecto, se recomienda leer el post de Andy Ramos en este link: <http://www.interiuris.com/blog/?p=705>

A su vez, es necesario resaltar la importancia de proteger las marcas registradas y la reputación (tanto personal como corporativa) en el entorno digital. Para ello, es recomendable registrar las marcas como nombres de usuario.

## **Protección para menores de edad**

Tal vez el tema que más homogeneidad tiene a nivel mundial es la protección a los menores de edad, especialmente relacionado con la pornografía infantil<sup>8</sup>. Es necesario tener en cuenta, al momento de crear portales de contenidos en la red, establecer cláusulas en las condiciones de uso al respecto.

## **Comercio electrónico**

Uno de los principales cuellos de botella del comercio electrónico a nivel mundial es la falta de confianza en el sistema. De ahí la importancia de regular debidamente aspectos claves como lo son el marketing online, los pagos online, y crear condiciones para que los derechos del consumidor digital se vean protegidos de la mejor manera.

Un ejemplo de regulación del consumidor en el entorno digital se dio el año pasado, cuando en Estados Unidos obligó a los blogueros que recibían beneficios de terceros por promocionar sus productos o servicios a publicar que existe esa relación<sup>9</sup>.

La implementación de sellos de confianza por parte de entidades de certificación calificadas puede ser un paso importante para lograr que el consumidor se sienta cómodo con la utilización de medios digitales para la compra de productos y servicios.

## **Otras leyes relacionadas con la industria de contenidos digitales:**

Ley del Libro (98 de 1993), el Sistema Nacional de Cultura (397 de 1997), y la Ley del Cine 814 de 2003 (contribución parafiscal e incentivo tributario a la inversión en películas nacionales) son algunas leyes que también son parte del ecosistema a tener en cuenta.

---

8 Ley 679 de 2001

9 Para más información visitar <http://ftc.gov/os/2009/10/091005revisedendorsementguides.pdf>

## 2.2 Marco de Política de los Contenidos Digitales en Colombia

### 2.2.1. Plan Vive Digital Colombia

El nuevo Gobierno<sup>10</sup> propone un programa para el fomento de los contenidos digitales en Colombia que contempla los siguientes aspectos:

- “Llegar a 700 municipios conectados por fibra óptica en los próximos 3 años (adicionales a los 150 ya conectados)
- Reducción de aranceles a computadores y decodificadores para la televisión digital
- Proyectar al país como hub regional y mundial de contenidos digitales
- Fomento al desarrollo de contenidos digitales, aplicaciones móviles y web a través de clusters que potencien la industria nacional
- Un modelo viable de incentivos que promuevan la creación y la innovación en la generación de contenidos y aplicaciones digitales
- Incentivos que promuevan el alojamiento de páginas web en Colombia
- Estrategias que promuevan el alojamiento de páginas web en Colombia
- Un diseño institucional regulatorio que responda acertadamente al reto de la convergencia tecnológica”

### 2.2. CONPES 3659 de 2010: Política Nacional para la promoción de las industrias culturales en Colombia<sup>11</sup>

Este Conpes tiene como objetivo “aprovechar el potencial creativo de las industrias culturales, aumentar su participación en la generación del ingreso y el empleo nacionales, y alcanzar elevados niveles de productividad”.

El documento define las industrias culturales como aquellos sectores productivos donde se conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios

<sup>10</sup> Palabras del Ministro Molano Vega en el Foro “Contenidos digitales convergentes: un plan para la promoción de la industria”

<sup>11</sup> <http://www.dnp.gov.co/PortalWeb/LinkClick.aspx?fileticket=nEjxf0TOgGo%3D&tabid=1063>

basados en contenido intangible de carácter cultural, generalmente protegidos por el derecho de autor.

Este concepto de industrias culturales y creativas incluye las artes escénicas, los audiovisuales, el diseño, literatura y publicaciones, las artes visuales, el patrimonio cultural, el conocimiento tradicional y la media interactiva (contenidos digitales, software, videojuegos, animaciones).

El Conpes identifica 5 ejes problema en las industrias culturales en Colombia, aplicables a los sectores de audiovisuales y media interactiva:

- > Deficiencias en la promoción y circulación de bienes culturales
  - Falta de coordinación de las instituciones encargadas de la promoción de las industrias culturales
  - Deficiencias en el eslabón de circulación
  - Reducido acceso a medios de comunicación para actividades de divulgación
  - Reducida oferta de servicios culturales en el ámbito nacional
  - Incremento de la piratería
- > Bajo acceso a financiamiento
- > Escaso desarrollo local de las industrias culturales
- > Insuficiente oferta educativa especializada
- > Limitado uso de las TIC en los modelos de negocio

De manera coherente con el diagnóstico realizado, el CONPES propone trabajar sobre cinco líneas estratégicas correspondientes a las debilidades enunciadas:

- > Promoción de la circulación de bienes y servicios de las industrias culturales a través de estrategias de internacionalización; la promoción a la circulación nacional e internacional de artistas, gestores y empresarios culturales; y la suscripción de acuerdos multilaterales y bilaterales para la libre circulación de bienes y servicios culturales.
- > Incremento del acceso a los mecanismos de financiamiento ya existentes: Fondo Emprender, Fomipyme, líneas de COLCIENCIAS, Bancoldex, entre otros. El documento propone la promoción de inversiones a través de la utilización de incentivos ya existentes, la cooperación internacional y el acceso a los programas de COLCIENCIAS para el desarrollo tecnológico y la innovación.

Apoyo a las iniciativas locales para el desarrollo de las industrias culturales: documentación de mejores prácticas, inclusión de estrategias en los planes regionales de competitividad, entre otras recomendaciones.

Ampliación de la oferta de formación especializada a través del desarrollo de competencias básicas y artísticas en los colegios, y la oferta de cursos técnicos y tecnológicos en el SENA.

Incorporación de las TIC en el desarrollo de modelos de negocio de las industrias culturales a través del programa Mipyme Digital, y la divulgación de la normatividad nacional sobre derechos de autor.

### **2.3 Compromisos internacionales de Colombia: E- Lac y los contenidos digitales**

En la cumbre de febrero de 2008 en San Salvador, Colombia suscribió un acuerdo iberoamericano en el que se compromete a “estimular la producción de contenidos digitales interactivos e interoperables a través de iniciativas ya existentes o de la creación de nuevos instrumentos, tales como centros de excelencia nacionales, buscando que éstas sean interoperables en la región, usen redes de alta velocidad y generen información que se encuentre disponible en distintos canales (celulares, telefonía fija, televisión, radio, computadores, entre otros)”

Este trabajo deberá adelantarse en alianza con universidades, institutos de investigación, entidades públicas, y orientarse al desarrollo de contenidos educativos, de e-salud, de gobierno, justicia, comercio electrónico, entretenimiento, desarrollando aplicaciones y servicios pertinentes y de alto impacto para la comunidad. Los programas nacionales deberán diseñar estrategias de capacitación del recurso humano que demanda la industria de contenidos digitales y adelantar agresivas campañas para la masificación de las TIC en amplios sectores sociales.

En 2010, Colombia suscribió los acuerdos del V Foro Ministerial UE-Latinoamérica orientados a apoyar y fomentar capacidades y competencias para la producción de contenidos y servicios digitales, el uso de las TIC para el mejoramiento del sistema educativo, la alfabetización digital masiva de los ciudadanos y la democratización del acceso a las nuevas tecnológicas, contenidos y servicios digitales.

**política nacional  
para el desarrollo  
de la industria de  
contenidos  
digitales**

## 3. Política Nacional para el Desarrollo de la Industria de contenidos digitales

### 3.1 Principios de la Política

El éxito de la aplicación de la política depende del trabajo interinstitucional entre la Universidad, las Empresas y el Estado. Donde el MinTIC actuará como un facilitador del proceso

Se busca desarrollar y fortalecer la cadena de valor de la industria de forma integral, fortaleciendo su talento humano, los mecanismos de financiación, la optimización de los procesos de producción, la promoción de la innovación y facilitar el acceso a mercados nacionales e internacionales

La política se **focaliza** en fortalecer los eslabones de la cadena de valor más débiles, así como en los subsectores con mayor potencial en el mercado global (crecimientos anuales de dos dígitos y una base empresarial existente en Colombia)

Se busca desarrollar una industria con proyección global, innovadora, de vanguardia, rentable y generadora de empleo de calidad

La política se **concentra** en fortalecer las empresas actuales del sector como cimiento de la industria, y la promoción del espíritu emprendedor y la creación de nuevas empresas o unidades de negocio con proyección internacional

El desarrollo de la política será abierta e inclusiva acudiendo a canales de comunicación Digital como redes sociales, blogs, seminarios Web, entre otros. Para tal fin se creará el portal de [www.cdigital.gov.co](http://www.cdigital.gov.co)

### 3.2 Meta de la Política

Se ha definido una meta concreta, ambiciosa pero alcanzable con la aplicación de la política y la participación de todos los actores: **Triplicar las ventas de la industria de contenidos digitales al 2014**<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Se estima que la industria de Contenidos Digitales colombiana facturó 70 millones de dólares en 2010, este dato de corroborará con el estudio del sector que se desarrollará en el segundo semestre de 2011.

### 3.3 Áreas de Acción

Para la definición de los ejes estratégicos y las acciones concretas que se articularán para promocionar la industria de Contenidos Digitales se ha partido del análisis de la cadena de valor de industria, generando ejes verticales para el fortalecimiento de los principales eslabones, y ejes transversales de impacto en toda la cadena:

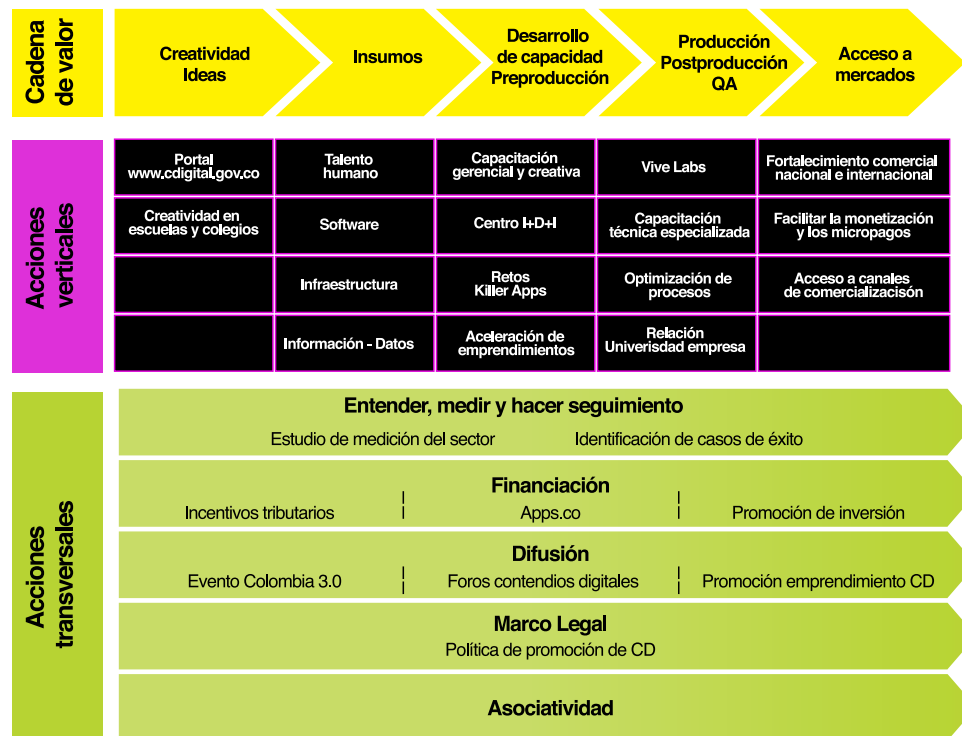
#### Ejes Verticales de Acción

- A. Fomento de la Creatividad
- B. Desarrollo de Capacidades y fortalecimiento de los procesos de pre-producción
- C. Promoción de Mecanismos de Financiación
- D. Fortalecimiento de los procesos de producción, postproducción y aseguramiento de Calidad
- E. Facilitar el acceso a Mercados

#### Ejes Transversales de Acción

- F. Entender, Medir y Hacer Seguimiento a la Industria
- G. Difusión
- H. Marco Legal
- I. Asociatividad

A continuación se presenta de forma gráfica la estructura de la política de apoyo al sector de Contenidos Digitales:



Fuente: Elaboración MinTIC

## Ejes Verticales de Acción

### A. Fomento de la Creatividad

Una de las principales fortalezas de nuestra industria de Contenidos Digitales y en general de los colombianos es su capacidad creativa. Sin embargo, se buscará que el desarrollo de la creatividad se impulse desde el hogar, la escuela y las universidades. Por otra parte, una industria fortalecida, a través de un gremio sólido (ver iniciativa Asociatividad) velará porque esta dimensión se mantenga permanentemente generando dinámicas en este sentido desde la temprana edad de nuestros niños.

**A.1. Portal [www.Cdigital.gov.co](http://www.Cdigital.gov.co):** Para mantenerla vigente y presentar los estudios de prospectiva, se desarrollará el portal basado en Web 2.0 [www.Cdigital.gov.co](http://www.Cdigital.gov.co) donde se presentarán estudios de prospectiva de la industria, tendencias, casos de referencia a nivel mundial, en general insumos para fortalecer, actualizar y validar las ideas.

**A.2. Creatividad en Escuelas y Colegios:** Junto con el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Cultura y el Programa Computadores para Educar del MinTIC, se desarrollará una estrategia para fomentar la creatividad y el desarrollo del talento artístico y técnico de niños y jóvenes.

### B. Insumos

Como en toda industria, las empresas de contenidos digitales requieren de insumos para el desarrollo de sus productos y servicios, la política facilitará el acceso a estos insumos aumentando la competitividad del sector:

**B.1. Talento Humano:** Este es el principal insumo de la industria, por lo tanto, se facilitará el desarrollo de profesionales de todas las áreas del conocimiento especializados en este sector: abogados con conocimiento de propiedad intelectual y contratos internacionales de contenidos digitales, Ingenieros Industriales con capacidad de optimizar procesos de producción creativa, administradores de empresas de servicios con visión del sector, entre otros profesionales necesarios para la madurez del sector.

**B.2. Software:** Los contenidos digitales se desarrollan bajo software que en su mayoría son importados, se desarrollarán estrategias en conjunto con el sector privado para que los precios de adquisición de estos software se ajusten a la capacidad de adquisición de las empresas colombianas. Así mismo con aliados como Colciencias se buscará que sea desarrollado software nacional para la industria.

**B.3. Infraestructura:** para el envío, recepción y procesamiento de datos y archivos de la industria se trabajará por el desarrollo de la infraestructura tecnológica, el programa Vive Digital está desarrollando un ambicioso plan en este sentido ([www.vivedigital.gov.co](http://www.vivedigital.gov.co)).

**B.4. Información y Datos:** Desde el MinTIC se buscará impulsar una política y legislación de Open Data e impulsar su materialización en todas las entidades del estado. Generando gran variedad de nuevos insumos de información sobre los cuales explotar creativamente nuevas aplicaciones y oportunidades de negocios

### **C. Desarrollo de capacidades y fortalecimiento de los procesos de pre- producción**

Mediante este eje de acción se busca que empresarios y emprendedores conceptualicen y elaboren proyectos con calidad y enfoque global. Se fomentará que la industria nacional se fortalezca en los procesos de preproducción, estructuración financiera, maduración de ideas, desarrollo de guiones, documentos de diseño de video juegos, y propuestas comerciales, entre otros.

Así mismo se promocionará la investigación con el fin de desarrollar productos y servicios innovadores y mejorar los procesos de producción a nivel transversal.

Las acciones que se impulsarán para fortalecer este eslabón son:

**C.1. Capacitación Gerencial y Creativa:** se fomentará la preparación de los empresarios en gestión de proyectos y desarrollo de procesos de preproducción óptimos, evitando sobre-costos o demoras en los procesos de producción y mejorando la calidad de los productos y servicios.

Se busca preparar y concientizar a los empresarios sobre la necesidad de que desde un comienzo todos los proyectos tengan una visión comercial y un plan de negocios que les permita lograr la financiación y penetración en el mercado.

**C.2. Centro I+D+I:** Con el fin de facilitarle a los empresarios la información de tendencias, desarrollos tecnológicos y referentes a nivel internacional, así como apoyar proyectos de investigación y desarrollo para ser aplicados en la industria, se fomentará la creación de centros de investigación, desarrollo e innovación.

**C.3. Retos:** Se Generarán dinámicas de retos de ideas y desarrollos enfocados a temas estratégicos del Plan Vive Digital, estimulando la generación de proyectos y emprendimientos en la industria basados en la capacidad creativa de la misma.

La generación de retos ha sido una estrategia implementada exitosamente en el sector de Contenidos Digitales en diferentes países con el fin de estimular la oferta interna de aplicaciones y contenidos de carácter social, cultural, entretenimiento,

entre otros. Los retos han demostrado ser actividades que dinamizan la industria y generan herramientas digitales útiles para los ciudadanos. Un claro ejemplo de éxito se ha desarrollado en Estados Unidos con el programa Challenge.gov donde se estimula a ciudadanos a desarrollar aplicaciones para gobierno y aspectos sociales.

Estos programas buscarán ser ejemplo e inspiración para iniciativas del sector privado fomentando su permanencia en el tiempo y masificación.

**C.4 Aceleración de emprendimientos y nuevas unidades de negocio:** Se fortalecerán las instituciones de apoyo al emprendimiento en el país de cara al sector de los contenidos digitales, en aspectos como la disponibilidad de redes de inversores ángeles, una fuerte formación gerencial con visión de negocios, en preparar y conocimiento de acceso a mercados internacionales, así como, nuevos modelos de negocio y aceleración de empresas.

En el portal [www.cdigital.co](http://www.cdigital.co) se generarán instrumentos de apoyo a los emprendedores como capacitaciones, espacios de networking, difusión de convocatorias, entre otras herramientas.

## **D. Fortalecimiento de los procesos de producción, postproducción y aseguramiento de Calidad**

La competitividad del sector depende, adicionalmente a su capacidad creativa y de innovación, de su capacidad de producción en los tiempos apropiados, a costos de mercado y con alta calidad. Para tal fin se apoyará el entrenamiento del talento humano, la investigación y consultorías para optimizar los procesos de producción, y el trabajo conjunto entre las universidades y centros de formación y las empresas del sector:

**D.1 ViveLabs:** Se generarán en varias ciudades del país escenarios colaborativos de trabajo que permitirán procesos de formación técnica enfocados a necesidades puntuales de industria, y el desarrollo de proyectos colaborativos y emprendimientos que permitirán potencializar el talento humano y el sector de contenidos creativos digitales en general.

ViveLabs contará con varios centros regionales liderados por instituciones locales y con un Coordinador nacional. Este último será el ente encargado, junto con MINTIC, de estructurar el plan y metodología de implementación del primer centro, para transferir luego este modelo a las entidades locales aliadas de acuerdo con las capacidades técnicas y de talento humano disponibles en cada ciudad.

**D.2 Capacitación Técnica Especializada:** Se promoverá capacitación técnica especializada para los diferentes roles y oficios dentro del proceso de producción, tanto a nivel profesional como tecnológico, buscando trabajar junto al sector privado con el fin que los egresados tengan los conocimientos y capacidades necesarios para cumplir con las necesidades del sector. Para tal fin se contará con el apoyo del SENA y el sector universitario.

**D.3 Optimización de procesos:** se apoyará a las empresas en la adopción de procesos de producción que maximicen la competitividad de las empresas, reduciendo costos y tiempos de producción y aumentando la calidad de los productos y servicios derivados de los mismos. Para cumplir con este propósito se estimulará la relación universidad-empresa y se buscará transferencia de conocimiento de países con mayor nivel de desarrollo en este campo.

**D.4 Relación Universidad-Empresa:** se promoverá una relación más cerca entre las Universidades y los empresarios, obteniendo beneficios en las dos vías, para los empresarios la Universidad será una fuente de talento humano, tecnología, optimización e innovación, y solución a necesidades concretas; a su vez la Universidad obtiene del sector privado permanente actualización de sus programas académicos, problemáticas reales para la investigación y una fuente de empleo para sus egresados.

## **E. Facilitar el acceso a Mercados**

Como se ha indicado la creatividad del sector en Colombia es muy alta, sin embargo, su capacidad para monetizar sus producciones es limitada y obsoleta. A nivel global esta industria ha sufrido en los últimos años cambios constantes que obligan a las empresas del sector tanto a innovar permanente para mantenerse a flote como aprovechar las ventanas de oportunidad producto de los avances de la tecnología y los cambios en los hábitos de consumo.

Las empresas colombianas de animación digital carecen de procesos de comercialización estandarizados que le permitan llegar con éxito al mercado internacional:

**E.1 Fortalecimiento Comercial Nacional e Internacional:** Con el liderazgo de Proexport y el MINTIC y con el apoyo de las entidades locales de apoyo al empresariado como las Cámaras de Comercio y las secretarías de desarrollo económico, se fortalecerá la capacidad comercial y de internacionalización de los empresarios del sector generando programas de capacitación, se acompañará en el desarrollo de Planes Exportadores, se fortalecerán las Ruedas de Negocio que se desarrollan en el país y se apoyará la participación de los empresarios en eventos internacionales y misiones tecnológicas.

**E.2 Acceso a Canales de Comercialización:** Uno de los principales actores en la cadena de valor en la industria de Contenidos Digitales son los canales de comercialización (por ejemplo para el caso de los videos juegos los “publishers”). Para lograr el éxito comercial es fundamental facilitar el acceso de las empresas colombianas a canales de comercialización a nivel global, y para tal fin se fomentará la preparación de las empresas colombianas en los modelos de negocios y mejores prácticas de negociación con Canales, y se apoyarán las actividades comerciales que pretendan generar y gestionar estas relaciones.

**E.3 Facilitar transacciones internacionales y micropagos:** Como lo dicta uno de los principios fundamentales de la política “desarrollar una industria con proyección global y rentable” para tal fin de debe facilitar a los proveedores de contenido el acceso a los medios de pago nacionales e internacionales. En el contexto nacional se buscará que los proveedores de medio de pago ofrezcan tarifas razonables, comparables con los estándares de países desarrollados, que hagan viable los modelos de negocio y a nivel internacional se buscará facilitarle a los empresarios el acceso a medios de pago posicionados a nivel global favoreciendo las exportaciones de contenidos digitales.

## Ejes Transversales de Acción

### F. Entender, Medir y Hacer Seguimiento a la Industria

La industria nacional de Contenidos Digitales es un sector fragmentado, con un alto grado de informalidad y que carece de métricas sobre su comportamiento a nivel empresarial. Por lo tanto, se desarrollarán acciones para medir su comportamiento, generar proyecciones y medir los resultados de la presente política:

**F.1 Estudio de medición del sector y prospectiva:** Con el fin de conocer el estado actual de la industria y su evolución se desarrollarán y publicarán estudios anuales sobre el comportamiento y prospectiva de la misma.

**F.2 Identificación de Casos de Éxito:** Con el fin de promocionar el país a nivel internacional y tener referentes locales de la capacidad y potencial de la industria, se identificarán y difundirán los casos de éxito que han cosechado las empresas nacionales.

### G. Promoción de Mecanismos de Financiación

Para el desarrollo de la industria de Contenidos Digitales es necesario que el país cuente con una estructura de financiación especializada para el sector, con

herramientas innovadoras y a la medida de la industria considerando toda la cadena de inversión, desde Capital Semilla hasta Fondos de Capital de Riesgo y mercado de capitales, y soportando las necesidades de capital en los diferentes eslabones de la cadena de valor del sector:

**G.1 Incentivos Tributarios:** Esta iniciativa les facilitará a los empresarios del sector, que cumplan con las condiciones de ley, el acceso a los beneficios tributarios existentes como las deducciones por inversiones en investigación y desarrollo tecnológico y ley de cine. Con estos beneficios se buscará facilitar la financiación de nuevos proyectos y unidades de negocio innovadoras, en especial, dinamizar la inversión de los denominados “Ángeles Inversionistas” y Capitales Semilla.

**G.2 Apps.co:** Dentro de la cadena de inversión para las industrias de Base Tecnológica y Creativas uno de los eslabones fundamentales son los Fondos de Capital de Riesgo o Venture Capital (VC). Con el fin de fomentar este instrumento en Colombia se desarrollará desde el Plan Vive Digital la iniciativa Apps.co que promoverá y apalancará nuevos fondos de capital de riesgo para el desarrollo de los sectores de Tecnologías de la Información y Contenidos Digitales.

**G.3 Promoción de la inversión extranjera en el sector:** se desarrollarán acciones en conjunto con Proexport y las agencias locales de promoción de la inversión extranjera con el objetivo que empresas con alto posicionamiento a nivel global generen centros de producción en el país o generen inversión en empresas locales.

## H. Difusión

Se generarán acciones enfocadas a difundir el potencial de la industria, motivar el trabajo en red entre los empresarios, generar espacios de transferencia de conocimiento y compartir experiencias:

**H.1 Evento Colombia 3.0:** Colombia 3.0 se proyecta como el gran evento anual del sector de las TIC y los Contenidos Digitales en la región, con componentes y actividades tanto académicas como de negocio. Para tal fin se traerán expertos y compradores internacionales, se desarrollará una gran convocatoria y se desarrollarán eventos regionales simultáneos usando la conectividad para multiplicar el impacto de este evento.

**H.2 Foros sobre contenidos digitales:** Estos espacios tiene como objetivo difundir la política, sus acciones, las oportunidades del mercado, y tendencias del sector, entre otros temas claves de la industria; así como mantener un diálogo

permanente con los principales actores de la industria como empresarios, académicos, emprendedores y estudiantes.

**H.3 Eventos de promoción del emprendimiento en Contenidos Digitales:** La industria de Contenidos Digitales es un sector relativamente joven en Colombia y en constante cambio en el mundo entero, donde los modelos y prácticas de negocio evolucionan constantemente y se han alejado de los modelos tradicionales de emprendimiento y dirección de empresas. Se generarán eventos donde se presenten las nuevas dinámicas empresariales, las oportunidades de financiación, tendencias del mercado, entre otras temáticas enfocadas a promover y dinamizar el emprendimiento en este sector.

## I. Marco Legal

Esta iniciativa busca generar un marco normativo que promueva y proteja la industria de contenidos digitales. Muchas de las iniciativas que en este frente se están desarrollando como parte del Plan Vive Digital aportarán a la construcción de dicho marco, buscando objetivos como: la protección de los contenidos en Internet, la promoción del e-commerce, y el perfeccionamiento de la relación entre operadores y proveedores de contenidos digitales, entre otros.

**I.1 Política de promoción de contenidos Digitales:** La presente política se madurará y se presentará ante el CONPES para ser aprobada como Política Nacional (CONPES Contenidos Digitales).

## J. Asociatividad

**J.1 Desarrollo de espacios de convergencia de la industria y representatividad:** Por su naturaleza esta iniciativa deberá ser liderada por el sector privado, desde el Gobierno se facilitarán y promoverán los espacios para que el sector de forma independiente fortalezca su representatividad y asociatividad.



Ministerio de Tecnologías de la  
Información y las Comunicaciones  
República de Colombia

**vive digital**  
Colombia

**Prosperidad para todos**

**[www.vivedigital.gov.co](http://www.vivedigital.gov.co)**

Murillo Toro Building. Carrera 8, calles 12 y 13. Bogotá, Colombia

Postal Code: 111711

Phone number: 57 1 344 3460



PROSPERIDAD  
PARA TODOS



MinTIC  
Ministerio de Tecnologías de la Información  
y las Comunicaciones

## CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA

### ANEXO 4 – CARTA EXPERIENCIA

A continuación se presentan los contenidos del modelo de carta para certificación de la experiencia aportada por las entidades proponentes:

(Ciudad), (Día) de (Mes) de 201\_

Señores  
**COLCIENCIAS**  
Carrera 7B Bis No. 132 – 28  
Bogotá D.C.

**Asunto:** Certificación de la experiencia de (Nombre de la empresa)

Respetados señores,

Por medio de la presente yo **NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL**, identificado con cédula de ciudadanía número (**Número de identificación**), como Representante Legal de (**Nombre de la empresa**), certifico que la entidad mencionada cumple con los requisitos de experiencia mínima exigida en el marco de la convocatoria para el **PROGRAMA DE FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA**.

La experiencia es discriminada de la siguiente manera:

PROYECTO	DURACIÓN	TEMÁTICA	CLIENTE
XX	XX	XX	XX
XX	XX	XX	XX
<b>TOTAL</b>	XX		

Cordialmente,

FIRMA  
NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL O PERSONA NATURAL  
CC \_\_\_\_\_  
Dirección – Teléfono \_\_\_\_\_





**DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACION  
- COLCIENCIAS -**

**CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD  
DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA**

**ANEXO 5 – AUTORIZACIÓN USO Y ALMACENAMIENTO DE DATOS PERSONALES**

A continuación se presentan los contenidos del modelo de carta para autorización uso y almacenamiento de datos personales:

(Ciudad), (Día) de (Mes) de 201\_

Señores  
COLCIENCIAS  
Carrera 7B Bis No. 132 – 28  
Bogotá D.C.

Asunto: Autorización uso y almacenamiento de datos personales.

En virtud de la Ley Estatutaria 1581 del 2012, mediante la cual se dictan las disposiciones generales para la protección de datos personales, y su Decreto Reglamentario 1377 de 2013, autorizo al Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - Colciencias, considerado como responsable y/o encargado del tratamiento de datos personales, almacenados en bases de datos, las cuales incluyen información que se han reportado en desarrollo de las diferentes actividades y formularios, y en particular los siguientes: nombres, número de documento de identificación, dirección, teléfono fijo y móvil, direcciones, correo electrónico, profesión, hoja de vida, etc.

Los datos serán utilizados para la misión institucional establecida en la ley 1286 de 2009, como ente rector de la Ciencia Tecnología e innovación en Colombia.

Atentamente,

---

FIRMA  
NOMBRES Y APELLIDOS  
IDENTIFICACIÓN





DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACION  
- COLCIENCIAS -

CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA

ANEXO 6 – CONTENIDO DEL PROYECTO

COMPONENTE CIENTÍFICO TÉCNICO DEL PROYECTO

- **Título del proyecto**
- **Gerente del proyecto:** especificar el perfil profesional, la experiencia y el tiempo de dedicación del gerente del proyecto. Adjuntar la hoja de vida con los títulos, experiencia y certificaciones correspondientes.
- **Formación con expertos:** describir el porcentaje de horas de capacitación impartidas por expertos nacionales e internacionales, para ello, adjuntar la siguiente tabla:

Nombre curso o capacitación avanzada	Horas totales	Formación con expertos internacionales		Formación con expertos nacionales	
		Horas	Porcentaje	Horas	Porcentaje

- **Temáticas:** Definir para cada nivel de los cursos, las temáticas que se brindarán a los beneficiarios.
- **Información general de las entidades**

Entidad 1



Nombre de la entidad:	
Tipo de sociedad:	
Tamaño de la empresa:	Grande, mediana, pequeña o micro
Número de empleados:	
NIT de la entidad:	
Código de actividad económica CIIU	
Nombre del representante legal:	
Documento de identificación del representante legal:	
Dirección, ciudad y país donde se ubica	
Teléfono de la entidad:	
Sitio web:	

**Entidad 2 (si aplica)**

Nombre de la entidad:	
Tipo de sociedad:	
Tamaño de la empresa:	Grande, mediana, pequeña o micro
Número de empleados:	
NIT de la entidad:	
Código de actividad económica CIIU	
Nombre del representante legal:	
Documento de identificación del representante legal:	
Dirección, ciudad y país donde se ubica	
Teléfono de la entidad:	
Sitio web:	

- **Describe las razones por las cuales las entidades son idóneas para ejecutar el proyecto**
- **Resumen ejecutivo:** Información mínima necesaria para comunicar de manera precisa los contenidos y alcances del proyecto.



- **Antecedentes:** especificar si el proyecto ha tenido fases anteriores y cuáles han sido los resultados, cuántos recursos se han invertido y cuáles han sido sus fuentes de financiación.
- **Palabras Clave:** Incluir máximo seis (6) palabras clave que describan el objeto del proyecto.
- **Justificación:** Factores que hacen necesario y pertinente la realización del proyecto.
- **Marco conceptual:** Aspectos conceptuales y teóricos que contextualicen el problema de investigación en una temática; así como otros aspectos que sean pertinentes a juicio de los proponentes.
- **Descripción de la necesidad u oportunidad a satisfacer:** (Mencione qué problemática u oportunidad se pretende abordar con el desarrollo del proyecto)
- **Objetivo General:** Tomarlo del alcance del proyecto presentado en anexo 2.
- **Objetivos Específicos:** Tomar como referencia el alcance mínimo del proyecto.
- **Desglose de los objetivos del proyecto:** Describir de manera detallada el alcance de cada uno de los objetivos específicos, tomando como base el alcance mínimo del proyecto presentado en el anexo 2 y planteando posibles valores agregados. Adjuntar la siguiente tabla.

Objetivo	Resultado	Indicador	Meta

- **Metodología:** Exposición en forma organizada y precisa de cómo se desarrollará y alcanzará el objetivo general y cada uno de los objetivos específicos del proyecto, presentando los componentes del mismo y las actividades para el logro de éstos.



- **Infraestructura tecnológica a utilizar:** Describa las plataformas tecnológicas (e-Learning) que complementarán la formación presencial, los aplicativos de software específicos que utilizará, el hardware y los objetos virtuales de aprendizaje.
- **Resultados e impactos:** De qué manera el proyecto a desarrollar beneficia e impacta al sector de contenidos digitales.
- **Duración del proyecto:** La duración del proyecto es de máximo siete (7) meses.
- **Cronograma:** Distribución de actividades mensuales de ejecución del proyecto. Asociar a cada actividad el o los objetivos (numerados) relacionados con éstos.

COMPONENTE (según anexo 2)	ACTIVIDAD	DURACIÓN (semanas)

- **Presupuesto detallado:** Incluye financiación por rubro.
- **Difusión y promoción:** El ejecutor deberá plantear la estrategia de convocatoria para beneficiarios, difusión de buenas prácticas y resultados del Programa de Fortalecimiento de Capacidades. Además deberá cumplir con los lineamientos del manual de imagen que se asignará una vez se legalice el convenio especial de cooperación. Con el ánimo de garantizar la visibilidad y el posicionamiento de los proyectos se deberá tener en cuenta lo siguiente: El ejecutor deberá habilitar o crear un sitio web o aplicación móvil exclusivo y dedicado a divulgar y promocionar el Programa de Fortalecimiento de Capacidades, en el que se visibilice la imagen Colciencias y del MinTIC como promotores de la iniciativa. De igual forma, el ejecutor deberá promocionar y divulgar el proyecto a través de las redes sociales y demás medios digitales que considere pertinentes. Describa a continuación la estrategia de difusión y promoción
- **Bibliografía:** Fuentes bibliográficas empleadas en cada uno de los ítems del proyecto. Se hará referencia únicamente a aquellas fuentes empleadas en el suministro de la información del respectivo proyecto. No se incluirán referencias que no se citen. Las citas, en cada uno de los campos del formulario, se utilizarán las normas APA No 6.



## COMPONENTE PRESUPUESTAL DEL PROYECTO

Este componente deberá presentarse discriminado mensualmente.

### Rubros financiables

Se financiarán con recursos de la alianza MINTIC – COLCIENCIAS, los siguientes rubros:

1. Arrendamiento de equipos: Aquellos necesarios para el desarrollo del proyecto. La financiación deberá estar sustentada en la estricta necesidad de los mismos para el desarrollo del proyecto.
2. Desarrollo de software.
3. Servicios tecnológicos nacionales o internacionales (hosting, streaming, infraestructura en la nube, virtualización, ensayos, pruebas, análisis, simulación y otros servicios relacionados con TI plenamente justificados).
4. Personal experto (nacional e internacional) a cargo de las actividades de formación del proyecto.
5. Personal asociado a la gerencia y administración del proyecto. Este rubro no podrá superar el 5% del valor de los recursos a cofinanciar.
6. Viajes nacionales e internacionales relacionados con el desarrollo del proyecto, únicamente para el personal vinculado al proyecto.
7. Actividades y materiales para la promoción y la difusión del proyecto, así como publicación de artículos, libros, manuales, videos, cartillas, posters, etc. que presenten los resultados del proyecto y sirvan como estrategia de divulgación o apropiación social de los resultados del proyecto. Este rubro no podrá superar el 5% del valor de los recursos a cofinanciar.

### Rubros NO financiables

No serán financiables con recursos de la alianza MINTIC - COLCIENCIAS rubros presupuestales como:



1. Adquisición de software especializado cuya licencia vaya a ser propiedad del ejecutor para investigación, desarrollo y diseño.
2. Contratación de consultoría científica y tecnológica especializada.
3. Capacitación y actualización de personal vinculado con el ejecutor del proyecto.
4. El personal que sea beneficiario actual de los programas “Jóvenes Investigadores” o “Formación de Doctorados” de COLCIENCIAS, podrá ser vinculado a las actividades investigativas previstas para la ejecución del proyecto, pero en ningún caso, podrá ser financiado al mismo tiempo con los recursos provenientes de COLCIENCIAS asignados a este rubro, en esta convocatoria.
5. Bibliografía: Adquisición de libros, revistas, artículos, suscripciones o acceso a bases de datos especializadas, que sean estrictamente necesarias para una ejecución exitosa del proyecto.
6. Gastos de propiedad intelectual relacionados con los resultados del proyecto o programa.
7. Derechos académicos y de matrícula del personal del ejecutor vinculado al proyecto.
8. No será financiable con recursos de COLCIENCIAS rubros presupuestales como: infraestructura tecnológica, hardware, construcciones, mantenimiento de equipos e infraestructura, seguros, adquisición de vehículos, mobiliario de oficina, membresías a Sociedades Científicas.
9. Compra de máquinas y equipo de producción corriente.
10. Pagos de pasivos, pago de dividendos, aumento de capital de las instituciones participantes.
11. Pagos de dividendos o recuperaciones de capital de las instituciones participantes.
12. Capital de trabajo para la producción corriente.
13. Inversiones en otras empresas
14. Inversiones en planta de producción a escala industrial.
15. Compra de acciones, derechos de empresas, bonos y otros valores mobiliarios.



16. Instalaciones llave en mano.

17. Software de uso cotidiano como procesadores de texto, hojas electrónicas y sistemas operativos.

## LINEA TEMÁTICA DEL PROYECTO

La presente convocatoria está dirigida a ejecutores que elaboren una propuesta con la siguiente línea temática:

### Publicidad digital, transmedia y convergencia

Se esperan proyectos de capacitación técnica especializada que permitan el desarrollo de competencias orientadas a la producción de contenidos digitales, tales como:

- Desarrollo de técnicas de comprensión creativa, innovación (Gamestorming, Visual thinking, Design thinking, etc)
- Construcción de marca digital
- Publicidad digital (Análítica web, posicionamiento web SEM/SEO, Gestión de redes sociales, publicidad para dispositivos móviles)
- La publicidad y convergencia con contenidos digitales.
- Marketing viral
- Experiencias interactivas de marca
- Marketing experiencial
- Content Marketing
- Videomapping

Nota: los contenidos descritos en esta temática, son sugeridos, no deben limitar la propuesta a realizar por el ejecutor, toda vez que su conocimiento y capacidad académica, le permitirán construir una oferta de capacitación de acuerdo con su experiencia y las necesidades de los beneficiarios.





DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGIA E INNOVACION  
- COLCIENCIAS -

CONVOCATORIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE CAPACIDADES EN PUBLICIDAD  
DIGITAL, TRANSMEDIA Y CONVERGENCIA

ANEXO 7 - CARTA DE CONFORMACIÓN DE LA ALIANZA ESTRATÉGICA  
(SOLO SI APLICA)

A continuación se presenta el modelo de carta de conformación de la alianza estratégica:

(Ciudad), (Día) de (Mes) de 201\_

Señores  
**COLCIENCIAS**  
Carrera 7B Bis No. 132 – 28  
Bogotá D.C.

**Asunto:** Conformación de Alianza Estratégica (nombre de la alianza) para la convocatoria (nombre de la convocatoria) de 201\_.

Respetados señores,

La presente tiene por objeto presentar la conformación de la Alianza Estratégica (nombre de la alianza), que estará integrada por las siguientes entidades: (nombre de la entidad 1 – empresa nacional), (nombre de la entidad 2 – empresa nacional o internacional, según aplique); designándose como entidad ejecutora a (nombre de entidad ejecutora), quien será la encargada de firmar el contrato o convenio resultado de la convocatoria (nombre de la convocatoria) de 2014.

Así mismo, los abajo firmantes declaran que:

- Tienen poder y/o representación legal para firmar y presentar el proyecto.
- Este proyecto y el contrato o convenio que llegue a celebrarse en caso de financiación, compromete totalmente a la(s) persona(s) jurídica(s) que legalmente represento.
- La información suministrada es veraz y no fija condiciones artificiales.
- Aceptan y reconocen que cualquier omisión o inconsistencia en la que hayan podido incurrir y que pueda influir en nuestro proyecto, no les eximirá de la obligación de asumir las responsabilidades que les llegue a corresponder como futuros contratistas y renuncian a cualquier reclamación, reembolso o ajuste de cualquier naturaleza, por cualquier situación que surja y no haya sido contemplada en razón de la falta de diligencia en la obtención de la información.





- No se encuentran incursos en ninguna de las causales de inhabilidad y/o incompatibilidad establecidas en el Estatuto General de Contratación y demás normas legales pertinentes.
- Aceptan y autorizan a COLCIENCIAS para que verifique la información aportada en el proyecto.
- Se encuentran al día con las obligaciones y compromisos adquiridos con COLCIENCIAS.
- El proyecto no está siendo financiado por otra convocatoria o con recursos de COLCIENCIAS u otras entidades del Estado

Cordialmente,

Firma

Nombre del representante legal de empresa nacional

CC \_\_\_\_\_

Dirección

Teléfono

e-Mail

Firma

Nombre del representante legal de empresa nacional o internacional (según aplique)

CC \_\_\_\_\_

Dirección

Teléfono

e-Mail