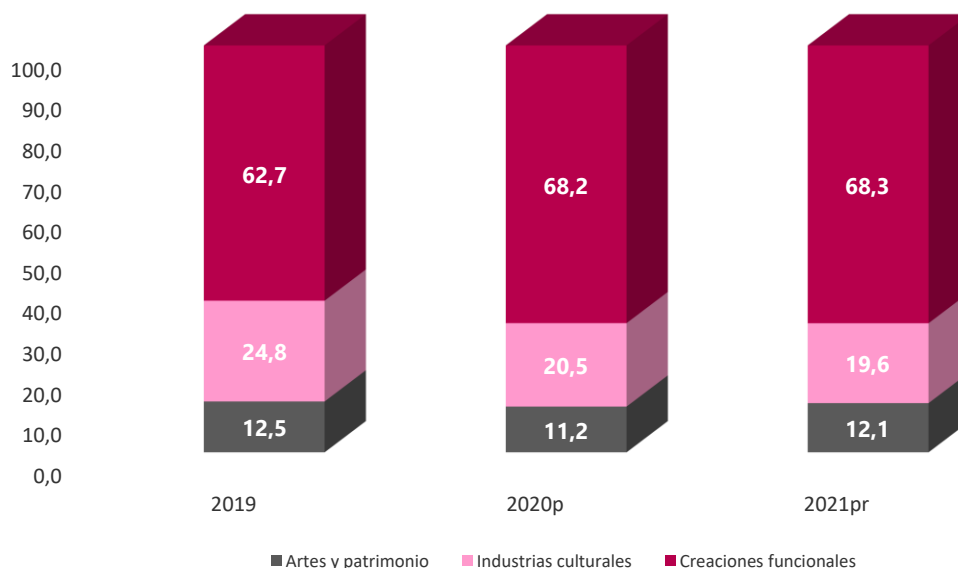


# Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa Bogotá (CSCECB)

2020 provisional – 2021 preliminar

**Gráfico 1. Participación porcentual por área del valor agregado de cultura y economía creativa Bogotá D.C. 2019 – 2021<sup>Pf</sup>**



**Fuente:** DANE; Alcaldía de Bogotá- Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pf</sup>preliminar

<sup>Pp</sup>provisional

- Introducción
- Resultados generales
- Resultados del área artes y patrimonio
- Resultados del área industrias culturales
- Resultados del área creaciones funcionales
- Resultados de la oferta laboral
- Glosario

## Introducción

La Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa Bogotá amplía el alcance de la Cuenta Satélite de Cultura Bogotá, al incorporar las actividades económicas asociadas a las industrias creativas, que conjugan la creación, la producción y la comercialización de bienes y servicios protegidos por el derecho de autor.

En este contexto, se definieron para la cuenta, 34 actividades consideradas totalmente creativas y 51 actividades de inclusión parcial, clasificadas en tres áreas: artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales.

Este boletín técnico presenta los más recientes resultados en el marco de los avances metodológicos de la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa Bogotá. En la primera parte se presentan los resultados generales de la cuenta, en la segunda parte los resultados por áreas y segmento de la economía creativa, y por último los resultados de la oferta laboral de la economía creativa para Bogotá.

## 1. Resultados generales

La cuenta de producción de la Cuenta Satélite de Cultura y Economía Creativa Bogotá permite medir el valor agregado generado en el proceso productivo de las actividades económicas asociadas a la cultura y la economía creativa, agrupadas en tres áreas: artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales.

En 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado a precios corrientes de las actividades culturales y creativas de Bogotá, ascendió a 13,9 billones de pesos, mientras que para 2020<sup>P</sup> el valor agregado fue de 11,9 billones de pesos.

### Cuadro 1. Cuenta de producción cultura y economía creativa

**Bogotá D.C.**

**Valores a precios corrientes**

**Millones de pesos**

**2019 - 2021<sup>Pr</sup>**

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>
Artes y patrimonio	1.571.083	1.332.239	1.677.081
Industrias culturales	3.113.625	2.431.536	2.724.491
Creaciones funcionales	7.885.921	8.090.295	9.472.475
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>12.570.629</b>	<b>11.854.071</b>	<b>13.874.047</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

La participación promedio de las áreas en el valor agregado de cultura y economía creativa, para 2019 – 2021<sup>Pr</sup> fue de 66,4% en el área creaciones funcionales, 21,6% en industrias culturales y 11,9% en artes y patrimonio.

### Cuadro 2. Participación porcentual del valor agregado de cultura y economía creativa, según áreas

**Bogotá D.C.**

**Valores a precios corrientes y porcentaje**

**2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Área	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Participación promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes y patrimonio	1.571.083	12,5	1.332.239	11,2	1.677.081	12,1	11,9
Industrias culturales	3.113.625	24,8	2.431.536	20,5	2.724.491	19,6	21,6
Creaciones funcionales	7.885.921	62,7	8.090.295	68,2	9.472.475	68,3	66,4
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>12.570.629</b>	<b>100,0</b>	<b>11.854.071</b>	<b>100,0</b>	<b>13.874.047</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

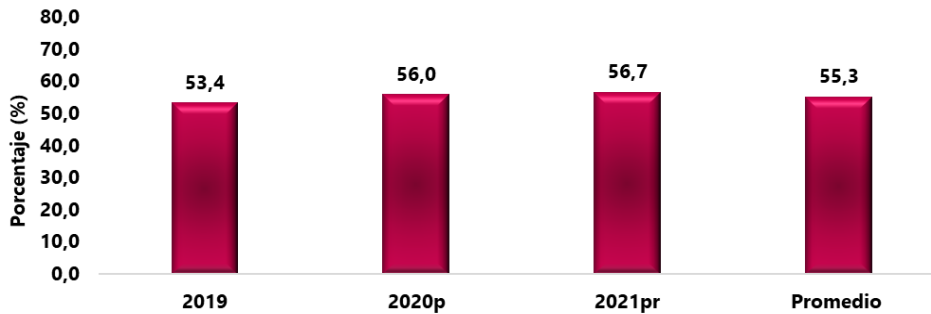
<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

El valor agregado de cultura y economía creativa de Bogotá en el período 2019 – 2021<sup>Pr</sup>, representó en promedio el 55,3% del valor agregado de cultura y economía creativa nacional<sup>1</sup>

**Gráfico 2. Participación porcentual del valor agregado de cultura y economía creativa Bogotá en el total del valor agregado de cultura y economía creativa nacional**

2019- 2021<sup>Pr</sup>



Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

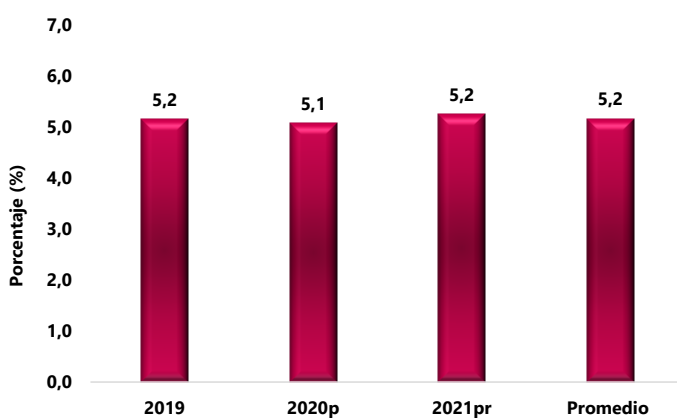
<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>p</sup>provisional

Por su parte, el valor agregado que genera la cultura y economía creativa en Bogotá para el período 2019 – 2021<sup>Pr</sup>, representa en promedio el 5,2% del valor agregado de la economía de Bogotá.

**Gráfico 3. Participación porcentual del valor agregado de cultura y economía creativa Bogotá en el total del valor agregado de Bogotá**

2019- 2021<sup>Pr</sup>



Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>p</sup>provisional

<sup>1</sup> El valor agregado de la economía creativa nacional, para la comparación, no incluye micronegocios ni turismo cultural.

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado de cultura y economía creativa creció 13,7% con respecto al año inmediatamente anterior, mientras que en 2020<sup>P</sup> decreció 6,1%, con respecto a 2019.

**Cuadro 3. Cuenta de producción cultura y economía creativa Bogotá D.C.**

**Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento 2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Conceptos	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>	Tasas de crecimiento (%)	
				2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Producción	20.953.740	19.765.260	22.770.707	-5,7	15,2
Consumo intermedio	10.418.171	9.874.063	11.520.364	-5,2	16,7
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>10.534.128</b>	<b>9.889.580</b>	<b>11.246.673</b>	<b>-6,1</b>	<b>13,7</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>P</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

## 2.1 Resultados área artes y patrimonio

El área de artes y patrimonio está compuesta por los segmentos de artes visuales, artes escénicas y espectáculos, patrimonio, actividades manufactureras de la economía creativa, educación cultural y creativa, y actividades asociativas y de regulación.

En 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado a precios corrientes del área artes y patrimonio fue de 1,7 billones de pesos, mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado fue de 1,3 billones de pesos.

**Cuadro 4. Cuenta de producción área artes y patrimonio Bogotá D.C.**

**Valores a precios corrientes**  
**Millones de pesos**  
**2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Conceptos	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>
Producción	2.649.109	2.175.351	2.797.745
Consumo intermedio	1.078.027	843.112	1.120.664
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>1.571.083</b>	<b>1.332.239</b>	<b>1.677.081</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>P</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Por segmentos, en 2021<sup>Pr</sup>, la educación cultural y creativa participó con el 52,0% del valor agregado del área de artes y patrimonio, seguido de las actividades asociativas y de regulación con 17,7%.

**Cuadro 5. Participación porcentual del valor agregado del área artes y patrimonio, según segmentos Bogotá D.C.**

Valores a precios corrientes

Millones de pesos

2019- 2021<sup>Pr</sup>

Segmentos	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes visuales	7.377	0,5	6.998	0,5	9.718	0,6	0,5
Artes escénicas	279.572	17,8	127.674	9,6	245.510	14,6	14,0
Patrimonio Cultural	129.477	8,2	99.979	7,5	149.117	8,9	8,2
Actividades manufactureras de la economía creativa	105.945	6,7	85.831	6,4	102.817	6,1	6,4
Educación cultural y creativa	799.654	50,9	787.059	59,1	872.409	52,0	54,0
Actividades asociativas y de regulación	249.058	15,9	224.698	16,9	297.510	17,7	16,8
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>1.571.083</b>	<b>100,0</b>	<b>1.332.239</b>	<b>100,0</b>	<b>1.677.081</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>P</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado del área artes y patrimonio creció 20,0% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado decreció 8,4% con respecto a 2019.

**Cuadro 6. Valor agregado del área de artes y patrimonio Bogotá D.C.**

Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen

2019- 2021<sup>Pr</sup>

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>	Tasas de crecimiento (%)	
				2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Producción	2.154.333	1.883.526	2.317.599	-12,6	23,0
Consumo intermedio	892.123	725.606	928.190	-18,7	27,9
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>1.259.918</b>	<b>1.154.233</b>	<b>1.384.636</b>	<b>-8,4</b>	<b>20,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>P</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

## 2.2 Resultados del área industrias culturales

El área industrias culturales está compuesta por los segmentos de editorial, fonográfica, audiovisual, y agencias de noticias y otros servicios de información.

En 2021<sup>Pr</sup>, el valor agregado a precios corrientes de las industrias culturales fue de 2,7 billones de pesos, mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado fue de 2,4 billones de pesos.

### Cuadro 7. Cuenta de producción área industrias culturales

Bogotá D.C.

Valores a precios corrientes

Millones de pesos

2019- 2021<sup>Pr</sup>

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>
Producción	7.297.859	5.845.307	6.924.481
Consumo intermedio	4.184.234	3.413.771	4.199.990
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>3.113.625</b>	<b>2.431.536</b>	<b>2.724.491</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Por segmentos, en 2021<sup>Pr</sup>, audiovisual participó con el 54,0% del valor agregado del área de industrias culturales, seguido del segmento editorial con 30,9%

### Cuadro 8. Participación porcentual del valor agregado área industrias culturales, según segmentos

Bogotá D.C.

Valores a precios corrientes

Millones de pesos

2019- 2021<sup>Pr</sup>

Segmentos	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Participación (%)
Editorial	850.194	27,3	760.063	31,3	841.086	30,9	29,8
Fonográfica	152.507	4,9	153.459	6,3	156.710	5,8	5,7
Audiovisual	1.854.434	59,6	1.290.960	53,1	1.471.361	54,0	55,6
Agencias de noticias y otros servicios de información	256.491	8,2	227.054	9,3	255.334	9,4	9,0
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>3.113.625</b>	<b>100,0</b>	<b>2.431.536</b>	<b>100,0</b>	<b>2.724.491</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado del área industrias culturales creció 10,0% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado decreció 23,5% con respecto a 2019.

**Cuadro 9. Valor agregado del área de industrias culturales Bogotá D.C.**

**Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen 2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>	Tasas de crecimiento (%)	
				2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Producción	5.991.481	4.705.248	5.488.114	-21,5	16,6
Consumo intermedio	3.402.096	2.723.600	3.306.253	-19,9	21,4
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>2.588.350</b>	<b>1.979.674</b>	<b>2.176.906</b>	<b>-23,5</b>	<b>10,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

## 2.3 Resultados área creaciones funcionales

El área creaciones funcionales está compuesta por los segmentos de medios digitales y software, diseño y publicidad.

En 2021<sup>Pr</sup>, el valor agregado a precios corrientes de creaciones funcionales fue de 9,5 billones de pesos, mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado fue de 8,1 billones de pesos.

**Cuadro 10. Cuenta de producción área creaciones funcionales Bogotá D.C.**

**Valores a precios corrientes**

**Millones de pesos**

**2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>
Producción	15.124.776	15.816.414	18.481.470
Consumo intermedio	7.238.855	7.726.118	9.008.995
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>7.885.921</b>	<b>8.090.295</b>	<b>9.472.475</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Por segmentos, en 2021<sup>Pr</sup>, medios digitales y software participó con el 70,9% del valor agregado del área creaciones funcionales, seguido de publicidad con 22,6%.



**Cuadro 11. Participación porcentual del valor agregado del área creaciones funcionales, según segmentos Bogotá D.C.**  
**Valores a precios corrientes**  
**Millones de pesos**  
**2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Segmentos	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Participación (%)
Medios digitales y software	5.193.408	65,9	5.925.444	73,2	6.719.164	70,9	70,0
Diseño	732.548	9,3	488.024	6,0	613.896	6,5	7,3
Publicidad	1.959.965	24,9	1.676.827	20,7	2.139.414	22,6	22,7
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>7.885.921</b>	<b>100,0</b>	<b>8.090.295</b>	<b>100,0</b>	<b>9.472.475</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2021<sup>Pr</sup> el valor agregado del área de creaciones funcionales creció 13,8% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2020<sup>P</sup> el valor agregado creció 1,2% con respecto a 2019.

**Cuadro 12. Valor agregado área creaciones funcionales Bogotá D.C.**  
**Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen**  
**2019- 2021<sup>pr</sup>**

Concepto	2019	2020 <sup>P</sup>	2021 <sup>Pr</sup>	Tasas de crecimiento (%)	
				2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Producción	12.815.232	13.219.932	15.017.580	3,2	13,6
Consumo intermedio	6.133.470	6.457.819	7.320.604	5,3	13,4
<b>Valor agregado bruto</b>	<b>6.681.764</b>	<b>6.762.115</b>	<b>7.696.978</b>	<b>1,2</b>	<b>13,8</b>

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura Recreación y Deporte (SCRD)

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

---

## 3. Resultados de la oferta laboral

### 3.1 Nota técnica

Para esta publicación, los resultados de ocupados y Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (TETC) para la CSCECB, se elaboraron a partir de la incorporación de mejoras al marco 2005 de la Gran Encuesta Integrada de Hogares GEIH, relacionadas con la inclusión de las retroproyecciones construidas por el grupo de mercado laboral, con la actualización del factor de expansión, basado en el censo de población y vivienda del 2018.

Por lo anterior, fue preciso actualizar la información publicada en la página web del DANE, para la serie 2015-2021<sup>Pr</sup>.

### 3.2 Resultados ocupados y Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (TETC)

En 2021<sup>Pr</sup>, el número de ocupados de cultura y economía creativa Bogotá presentó un crecimiento de 1,0%, explicado por el crecimiento de la población ocupada en el área industrias culturales en 17,5%, y artes y patrimonio en 5,9%, de otra parte los ocupados de creaciones funcionales presentaron un decrecimiento de 5,6%.

Para 2020<sup>P</sup>, el número de ocupados de cultura y economía creativa Bogotá presentó un decrecimiento de 2,0% con respecto al 2019, explicado por el decrecimiento de la población ocupada en las áreas de industrias culturales, y artes y patrimonio en 17,0%, y 9,9% respectivamente, por el contrario los ocupados de creaciones funcionales presentaron un crecimiento del 7,3%.

**Cuadro 13. Población ocupada por áreas de cultura y economía creativa Bogotá D.C. 2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Áreas	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Tasas de crecimiento (%)	
	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Artes y patrimonio	48.025	28,3	43.284	26,0	45.836	27,3	-9,9	5,9
Industrias culturales	30.924	18,2	25.681	15,4	30.186	18,0	-17,0	17,5
Creaciones funcionales	90.811	53,5	97.409	58,5	91.979	54,7	7,3	-5,6
<b>Total ocupados</b>	<b>169.760</b>	<b>100,0</b>	<b>166.374</b>	<b>100,0</b>	<b>168.001</b>	<b>100,0</b>	<b>-2,0</b>	<b>1,0</b>

Fuente: DANE, Gran Encuesta Integrada de Hogares

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

Por otra parte, en 2021<sup>Pr</sup>, los trabajos equivalentes a tiempo completo de cultura y economía creativa Bogotá presentaron un crecimiento de 9,4% con respecto a 2020<sup>P</sup>, explicado por el crecimiento de los TETC de las áreas de industrias culturales en 45,4%, y artes y patrimonio con 15,3%. Los TETC de creaciones funcionales presentaron un decrecimiento de 1,6% para el mismo período.

**Cuadro 14. Trabajo equivalente a tiempo completo por áreas de la cultura y economía creativa Bogotá D.C. 2019- 2021<sup>Pr</sup>**

Áreas	2019		2020 <sup>P</sup>		2021 <sup>Pr</sup>		Tasas de crecimiento (%)	
	Puestos de trabajo	Participación (%)	Puestos de trabajo	Participación (%)	Puestos de trabajo	Participación (%)	2020 <sup>P</sup> /2019	2021 <sup>Pr</sup> /2020 <sup>P</sup>
Artes y patrimonio	36.658	25,5	32.418	23,6	37.375	24,9	-11,6	15,3
Industrias culturales	27.714	19,3	20.322	15,4	29.546	18,0	-26,7	45,4
Creaciones funcionales	79.250	55,2	84.404	58,5	83.063	54,7	6,5	-1,6
<b>Total puestos de trabajo</b>	<b>143.622</b>	<b>100,0</b>	<b>137.144</b>	<b>100,0</b>	<b>149.984</b>	<b>100,0</b>	<b>-4,5</b>	<b>9,4</b>

Fuente: DANE, Gran Encuesta Integrada de Hogares

<sup>Pr</sup>preliminar

<sup>P</sup>provisional

## Glosario

**Agencias de noticias y otros servicios de información:** las actividades de consorcios y agencias de noticias o de distribución periodística que tienen que ver con el suministro de artículos de noticias y de periódicos que recopilan, redactan y proporcionan material noticiario, fotográfico y periodístico a los medios de comunicación, al igual que servicios de noticias a periódicos, revistas y estaciones de radio y televisión.

**Artes escénicas y espectáculos:** comprenden actividades profesionales o de aficionados relacionadas con el teatro, la danza, la ópera y el teatro de títeres. Adicionalmente incluye eventos culturales de celebración (Festivales, Fiestas y Ferias) de carácter local y que pueden ser de naturaleza informal.

**Audiovisuales:** medios y lenguajes que integran imágenes y/o sonidos para generar experiencias y percepciones en la audiencia que pueden ser simultáneamente auditivas y visuales. Bajo esta categoría están el cine, la televisión, el video, la radio y los videojuegos.

**Artes visuales:** son formas de arte orientadas a la creación de obras de naturaleza visual, "que apelan principalmente al sentido visual. Están generalmente enfocadas a la creación de obras de naturaleza visual o representan objetos multidimensionales.

**Consumo intermedio:** representa el valor de los bienes y servicios no durables utilizados como insumos en el proceso de producción para producir otros bienes y servicios.

**Creaciones funcionales:** son las actividades que tradicionalmente no hacen parte de la cultura, pero definen su relación con el consumidor a partir de su valor simbólico en lugar de su valor de uso, y generalmente están protegidas por el derecho de autor.

**Cultura:** aquellas actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados a las artes y el patrimonio.

**Diseño:** incluye las principales áreas en que se aplica el diseño, como vehículo de transmisión de procesos simbólicos. Hay que subrayar, sin embargo, que el diseño industrial excluye el componente de diseño puramente funcional de las maquinarias, por ejemplo, el cual está solamente orientado a propiciar su adecuado y eficiente funcionamiento sin contemplar categorías estéticas.

**Educación cultural y creativa:** está relacionada con los programas de educación artística, diseño e informática, y comprende la organización y la prestación de la educación pública o privada en sus niveles: primera infancia, preescolar, básica (primaria y secundaria), media, superior, para el trabajo y el desarrollo humano. De igual forma, comprende las diversas estrategias escolarizadas, semiescolarizadas, procesos no convencionales de enseñanza-aprendizaje, pedagogías flexibles, uso alternativo de medios de comunicación, entre otras, que se desarrollan de manera pertinente y diferenciada para los procesos de enseñanza-aprendizaje, de forma oral, escrita, por medio de la radio, la televisión, la correspondencia u otros medios de comunicación.

**Impuestos menos subvenciones sobre la producción:** consisten en los impuestos por pagar o las subvenciones por cobrar por los bienes o servicios obtenidos como productos y los otros impuestos o subvenciones sobre la producción, como los que gravan la mano de obra, la maquinaria, los edificios u otros activos utilizados en la producción.

**Industria fonográfica:** comprende la producción de copias a partir de grabaciones originales incluye la producción de copias de música y otros sonidos en discos gramofónicos, discos compactos y cintas magnetofónicas a partir de grabaciones originales, la producción de copias de discos flexibles, duros o compactos, a partir de originales, la producción de copias de programas de informática, a partir de originales, la duplicación de copias de películas cinematográficas, a partir de originales.

**Publicidad:** comprende la creación de campañas de publicidad y la inserción de anuncios publicitarios en revistas, periódicos, programas de radio y televisión u otros medios de difusión, así como también el diseño de estructuras y sitios de exposición. También se incluye la realización de estudios de mercado.

**Producción de bienes y servicios:** actividad realizada bajo la responsabilidad, el control y la gestión de una unidad institucional, en la que se utilizan insumos (mano de obra, capital, objetos físicos y activos ambientales) para obtener productos (bienes y servicios).

**Remuneración de los asalariados:** Remuneración total, en dinero o en especie, que paga una empresa a un asalariado como contraprestación del trabajo realizado por éste durante el período contable.



@DANE\_Colombia



/DANEColombia



/DANEColombia



DANEColombia

Si requiere información adicional, contáctenos a través del correo

*[contacto@dane.gov.co](mailto:contacto@dane.gov.co)*

Departamento Administrativo Nacional de Estadística -DANE-  
Bogotá D.C., Colombia

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