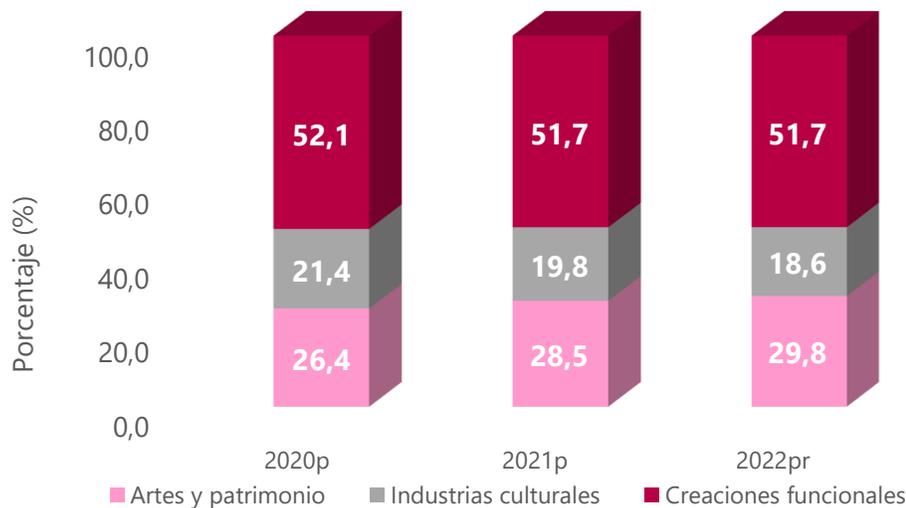


Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa (CSECC)

2021 provisional – 2022 preliminar

Gráfico 1. Participación porcentual del valor agregado de la economía cultural y creativa, según área¹
Total nacional
2020^p – 2022^{pr}



Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{pr} preliminar

^p provisional

¹ Incluye fuentes de información de economía observada y micronegocios

- 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

El DANE tiene como objetivo garantizar la producción, disponibilidad y calidad de la información estadística estratégica; así como dirigir, planear, ejecutar, coordinar, regular y evaluar la producción y difusión de información oficial básica. Adicionalmente, según el decreto 262 de 2004, tiene dentro de sus funciones la elaboración de las cuentas anuales, trimestrales, nacionales, regionales y satélites, para evaluar el crecimiento económico nacional, departamental y sectorial.

En el marco de esta función, la Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales (DSCN) del DANE, elabora las cuentas satélites, como una extensión del sistema de cuentas nacionales, que comparte sus conceptos básicos, definiciones y clasificaciones; y amplían la capacidad analítica de un área de interés específico.

En este contexto, el DANE publica los resultados de la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa (CSECC), cuyo objetivo es realizar la medición económica de las actividades culturales y creativas, en un marco analítico extendido del sistema de cuentas nacionales, como instrumento para la toma de decisiones y la formulación de política económica.

Este boletín técnico presenta los más recientes resultados de la CSECC; en una primera parte se exponen los resultados generales de la operación estadística, seguido de los resultados por áreas y segmentos de la economía cultural y creativa, y por último los resultados de la oferta laboral de la economía cultural y creativa.

1. Resultados generales

La cuenta de producción de la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa (CSECC), 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 2022^{Pr} se registró un valor agregado a precios corrientes de la economía cultural y creativa (incluyendo micronegocios) de 35.895 miles de millones de pesos, mientras que para 2021^P el valor agregado fue de 28.990 miles de millones de pesos.

Cuadro 1. Cuenta de producción economía cultural y creativa Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total nacional
2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	44.313.658	54.269.912	67.060.400
Consumo intermedio	20.257.970	25.279.972	31.165.271
Valor agregado bruto	24.055.688	28.989.940	35.895.128

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Para la serie 2020^P – 2022^{Pr}, las fuentes de economía observada participaron en promedio con el 88,2% y micronegocios con el 11,8%, con respecto al valor agregado.

Cuadro 2. Participación porcentual del valor agregado, según fuentes de información de la economía cultural y creativa

Total nacional
2020^P – 2022^{Pr}

Fuente de información	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Fuentes de economía observada ¹	21.176.221	88,0	25.520.014	88,0	31.735.159	88,4	88,2
Micronegocios ²	2.879.466	12,0	3.469.926	12,0	4.159.969	11,6	11,8
Total	24.055.688	100,0	28.989.940	100,0	35.895.128	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹Hacen referencia a las fuentes de información disponibles (operaciones estadísticas y registros administrativos), que proporcionan datos a nivel de cada área, segmento y actividad económica que conforman la economía cultural y creativa

²La fuente micronegocios cuantifica y caracteriza las unidades económicas con hasta 9 personas ocupadas y que desarrollan una actividad productiva. Esta fuente proporciona información agregada por cada una de las tres áreas de la economía cultural y creativa.

La participación promedio 2020^P – 2022^{Pr} de las áreas en el valor agregado de la economía cultural y creativa, fue de 51,8% para creaciones funcionales, 28,2% para artes y patrimonio y 19,9% para de industrias culturales.

Cuadro 3. Participación porcentual del valor agregado de las áreas de economía cultural y creativa

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Área	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes y patrimonio	6.360.794	26,4	8.261.310	28,5	10.682.432	29,8	28,2
Industrias culturales	5.153.662	21,4	5.744.156	19,8	6.668.287	18,6	19,9
Creaciones funcionales	12.541.231	52,1	14.984.474	51,7	18.544.409	51,7	51,8
Total	24.055.688	100,0	28.989.940	100,0	35.895.128	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado de la economía cultural y creativa creció 13,9% al comparar con el año inmediatamente anterior, mientras que en 2021^P aumentó 17,7% con respecto a 2020^P.

Cuadro 4. Cuenta de producción economía cultural y creativa

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

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	37.062.890	44.469.615	50.557.502	20,0	13,7
Consumo intermedio	16.898.463	20.726.119	23.516.010	22,7	13,5
Valor agregado bruto	20.165.007	23.741.977	27.039.714	17,7	13,9

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

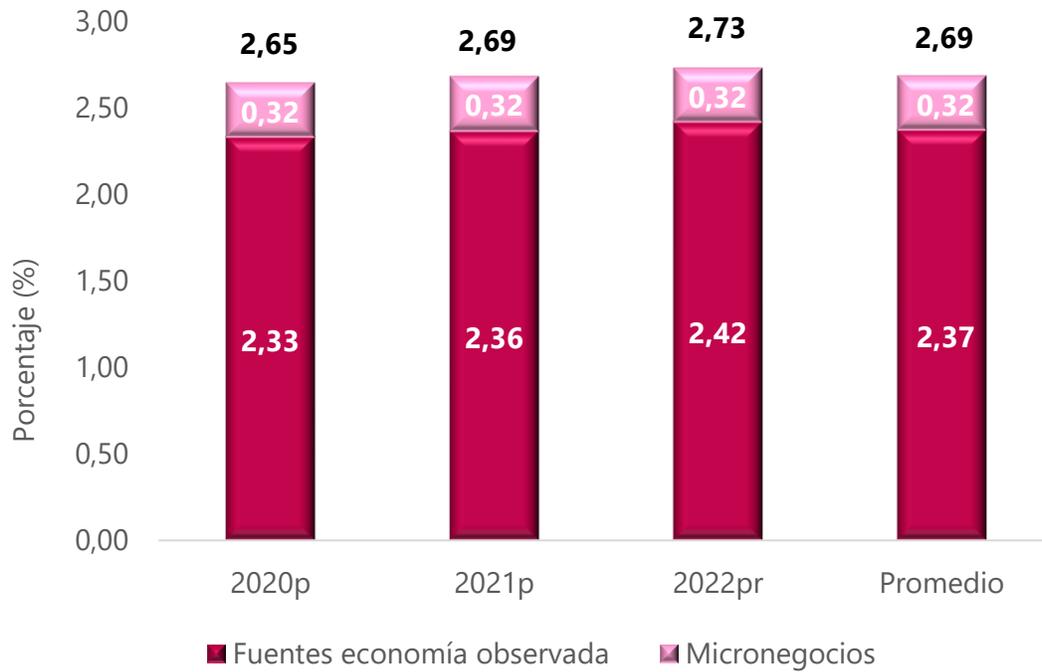
^{Pr} preliminar

^P provisional

El valor agregado de la economía cultural y creativa en el período 2020^P - 2022^{Pr}, representó en promedio el 2,69% del valor agregado nacional.

Gráfico 2. Participación porcentual del valor agregado de la economía cultural y creativa en el total del valor agregado nacional

Total nacional
2020^P – 2022^{Pr}



Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa
^{Pr} preliminar
^P provisional

2. Resultados del área artes y patrimonio

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

En 2022^{Pr} el valor agregado a precios corrientes del área artes y patrimonio fue de 10.682 miles de millones de pesos, mientras que en el 2021^P el valor agregado fue de 8.261 miles de millones de pesos.

Cuadro 5. Cuenta de producción del área artes y patrimonio

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	10.563.482	14.446.936	19.117.770
Consumo intermedio	4.202.687	6.185.625	8.435.338
Valor agregado bruto	6.360.794	8.261.310	10.682.432

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Para la serie 2020^P - 2022^{Pr}, las fuentes de economía observada participaron en promedio con el 92,6% y micronegocios con el 7,4%, con respecto al valor agregado a precios corrientes.

Cuadro 6. Participación porcentual del valor agregado según fuentes de información de artes y patrimonio

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Fuente de información	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Fuentes de economía observada ¹	5.858.339	92,1	7.679.631	93,0	9.917.282	92,8	92,6
Micronegocios ²	502.456	7,9	581.679	7,0	765.150	7,2	7,4
Total	6.360.794	100,0	8.261.310	100,0	10.682.432	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹Hacen referencia a las fuentes de información disponibles (operaciones estadísticas y registros administrativos), que proporcionan datos a nivel de cada área, segmento y actividad económica que conforman la economía cultural y creativa

²La fuente micronegocios cuantifica y caracteriza las unidades económicas con hasta 9 personas ocupadas y que desarrollan una actividad productiva. Esta fuente proporciona información agregada por cada una de las tres áreas de la economía cultural y creativa.

Por segmentos, según las fuentes de economía observada, educación cultural y creativa participó en promedio con 42,6% y turismo cultural con 32,8% del valor agregado del área artes y patrimonio.

Cuadro 7. Participación porcentual del valor agregado del área artes y patrimonio¹, según segmentos

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Segmento	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes visuales	38.797	0,7	55.247	0,7	68.695	0,7	0,7
Artes escénicas	295.489	5,0	492.880	6,4	725.482	7,3	6,3
Patrimonio	245.292	4,2	386.136	5,0	561.730	5,7	5,0
Actividades manufactureras ECC	292.094	5,0	384.647	5,0	471.326	4,8	4,9
Turismo cultural	1.511.707	25,8	2.552.702	33,2	3.893.036	39,3	32,8
Educación cultural y creativa	2.967.573	50,7	3.203.211	41,7	3.508.476	35,4	42,6
Actividades asociativas y de regulación	507.386	8,7	604.808	7,9	688.538	6,9	7,8
Total	5.858.339	100,0	7.679.631	100,0	9.917.282	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹La desagregación del valor agregado por segmentos, solo incluye fuentes de información de economía observada

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado del área artes y patrimonio creció 17,9% al comparar con el año inmediatamente anterior; mientras que en 2021^P el valor agregado aumentó 27,5% con respecto a 2020^P.

Cuadro 8. Valor agregado del área de artes y patrimonio

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

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	9.206.105	12.451.325	14.950.246	35,3	20,1
Consumo intermedio	3.669.149	5.395.597	6.634.575	47,1	23,0
Valor agregado bruto	5.525.705	7.042.661	8.303.524	27,5	17,9

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

3. Resultados del área industrias culturales

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

En 2022^{Pr}, el valor agregado a precios corrientes de las industrias culturales fue de 6.668 mil millones de pesos, mientras que en 2021^P el valor agregado fue de 5.744 mil millones de pesos.

Cuadro 9. Cuenta de producción del área industrias culturales Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total nacional 2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	10.916.666	12.627.493	14.190.533
Consumo intermedio	5.763.004	6.883.337	7.522.246
Valor agregado bruto	5.153.662	5.744.156	6.668.287

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Para la serie 2020^P - 2022^{Pr}, las fuentes de economía observada participaron en promedio con el 79,8% y micronegocios con el 20,2%, con respecto al valor agregado a precios corrientes.

Cuadro 10. Participación porcentual del valor agregado según fuentes de información de las industrias culturales

Total nacional 2020^P – 2022^{Pr}

Fuente de información	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Fuentes de economía observada ¹	4.160.506	80,7	4.581.323	79,8	5.270.451	79,0	79,8
Micronegocios ²	993.156	19,3	1.162.832	20,2	1.397.836	21,0	20,2
Total	5.153.662	100,0	5.744.156	100,0	6.668.287	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹Hacen referencia a las fuentes de información disponibles (operaciones estadísticas y registros administrativos), que proporcionan datos a nivel de cada área, segmento y actividad económica que conforman la economía cultural y creativa

²La fuente micronegocios cuantifica y caracteriza las unidades económicas con hasta 9 personas ocupadas y que desarrollan una actividad productiva. Esta fuente proporciona información agregada por cada una de las tres áreas de la economía cultural y creativa.

Por segmentos, según las fuentes de economía observada, audiovisual participó en promedio con 60,1% y editorial con 28,3% del valor agregado del área industrias culturales, en el periodo 2020^P - 2022^{Pr}.

Cuadro 11. Participación porcentual del valor agregado del área industrias culturales¹, según segmentos

Total nacional 2020^P – 2022^{Pr}

Segmento	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Editorial	1.164.959	28,0	1.289.561	28,1	1.519.830	28,8	28,3
Fonográfica	185.134	4,4	221.896	4,8	305.172	5,8	5,0
Audiovisual	2.539.425	61,0	2.765.402	60,4	3.101.574	58,8	60,1
Agencias de noticias y otros servicios de información	270.989	6,5	304.464	6,6	343.875	6,5	6,6
Total	4.160.506	100,0	4.581.323	100,0	5.270.451	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹La desagregación del valor agregado por segmentos, solo incluye fuentes de información de economía observada

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado de industrias culturales creció 10,0% al comparar con el año inmediatamente anterior; mientras que para 2021^P el valor agregado aumentó en 9,8% con respecto a 2020^P.

Cuadro 12. Valor agregado del área de las industrias culturales

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

Total nacional 2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	8.766.710	10.000.833	10.685.567	14,1	6,8
Consumo intermedio	4.599.550	5.424.082	5.651.612	17,9	4,2
Valor agregado bruto	4.164.573	4.571.589	5.029.875	9,8	10,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

4. Resultados del área creaciones funcionales

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

En 2022^{Pr}, el valor agregado a precios corrientes del área creaciones funcionales fue de 18.544 mil millones de pesos, mientras que en 2021^P el valor agregado fue de 14.984 mil millones de pesos.

Cuadro 13. Cuenta de producción del área creaciones funcionales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	22.833.510	27.195.483	33.752.096
Consumo intermedio	10.292.279	12.211.009	15.207.687
Valor agregado bruto	12.541.231	14.984.474	18.544.409

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Para la serie 2020^P - 2022^{Pr}, las fuentes de economía observada participaron en promedio con 88,9% y micronegocios con el 11,1%, con respecto al valor agregado a precios corrientes.

Cuadro 14. Participación porcentual del valor agregado del área creaciones funcionales, según fuentes de información

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Fuente de información	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Fuentes de economía observada ¹	11.157.377	89,0	13.259.059	88,5	16.547.427	89,2	88,9
Micronegocios ²	1.383.854	11,0	1.725.415	11,5	1.996.983	10,8	11,1
Total	12.541.231	100,0	14.984.474	100,0	18.544.409	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹Hacen referencia a las fuentes de información disponibles (operaciones estadísticas y registros administrativos), que proporcionan datos a nivel de cada área, segmento y actividad económica que conforman la economía cultural y creativa

²La fuente micronegocios cuantifica y caracteriza las unidades económicas con hasta 9 personas ocupadas y que desarrollan una actividad productiva. Esta fuente proporciona información agregada por cada una de las tres áreas de la economía cultural y creativa.

Por segmentos, según las fuentes de economía observada, medios digitales y software participó en promedio con el 69,7% y publicidad participó con el 19,0% del valor agregado del área creaciones funcionales, en el periodo 2020^P - 2022^{Pr}.

Cuadro 15. Participación porcentual del valor agregado del área creaciones funcionales¹, según segmentos

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Segmento	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Medios digitales y software	7.797.084	69,9	9.159.067	69,1	11.612.856	70,2	69,7
Diseño	1.241.198	11,1	1.573.593	11,9	1.777.184	10,7	11,2
Publicidad	2.119.095	19,0	2.526.400	19,1	3.157.386	19,1	19,0
Total	11.157.377	100,0	13.259.059	100,0	16.547.427	100,0	100,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

¹La desagregación del valor agregado por segmentos, solo incluye fuentes de información de economía observada

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado del área creaciones funcionales creció 13,3% al comparar con el año inmediatamente anterior; mientras en 2021^P presentó un crecimiento de 16,1% con respecto a 2020^P.

Cuadro 16. Valor agregado del área de creaciones funcionales

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

Total nacional

2020^P – 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	19.110.106	22.118.027	25.135.963	15,7	13,6
Consumo intermedio	8.617.323	9.935.454	11.329.996	15,3	14,0
Valor agregado bruto	10.493.227	12.183.062	13.806.551	16,1	13,3

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

5. Resultados de la oferta laboral

Resultados ocupados y Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC)

En 2022^{Pr}, el número de ocupados de la economía cultural y creativa presentó un crecimiento de 18,6%, explicado por el crecimiento de la población ocupada en las tres áreas: artes y patrimonio (22,7%), industrias culturales (12,9%) y creaciones funcionales (16,3%).

Cuadro 17. Población ocupada por áreas de economía cultural y creativa

Total nacional

2021^P – 2022^{Pr}

Áreas	2021 ^P		2022 ^{Pr}		2022 ^{Pr} /2021 ^P
	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	
Artes y patrimonio	256.926	43,7	315.345	45,2	22,7
Industrias culturales	79.781	13,6	90.092	12,9	12,9
Creaciones funcionales	251.616	42,8	292.530	41,9	16,3
Total	588.323	100,0	697.967	100,0	18,6

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

Por otra parte, en 2022^{Pr} el número de puestos de trabajo de economía cultural y creativa presentó un crecimiento de 15,2% con respecto al 2021^P, explicado por el crecimiento de las tres áreas, industrias culturales en 12,1%, artes y patrimonio en 15,1% y creaciones funcionales en 16,2%.

Cuadro 18. Oferta de trabajo equivalente a tiempo completo por áreas de economía cultural y creativa

Total nacional

2021^P – 2022^{Pr}

Áreas	2021 ^P		2022 ^{Pr}		2022 ^{Pr} /2021 ^P
	Puestos de trabajo	Participación (%)	Puestos de trabajo	Participación (%)	
Artes y patrimonio	223.198	42,2	256.976	42,2	15,1
Industrias culturales	74.411	14,1	83.449	13,7	12,1
Creaciones funcionales	230.720	43,7	268.125	44,1	16,2
Total	528.329	100,0	608.550	100,0	15,2

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^{Pr} preliminar

^P provisional

GLOSARIO¹

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 noticioso, 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.

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.

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.

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. Incluye medios digitales y software, diseño y publicidad.

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,

¹ DANE. Sistema de consulta de conceptos estandarizados, https://conceptos.dane.gov.co/conceptos/area_tematica

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.

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.

Patrimonio cultural: está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

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.

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.

Unidad institucional: entidad económica capaz por derecho propio de poseer activos, contraer obligaciones e involucrarse en actividades económicas y transacciones con otras unidades.



@DANE_Colombia



/DANEColombia



/DANEColombia



DANEColombia

Si requiere información adicional, contáctenos a través del correo

contacto@dane.gov.co

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

www.dane.gov.co