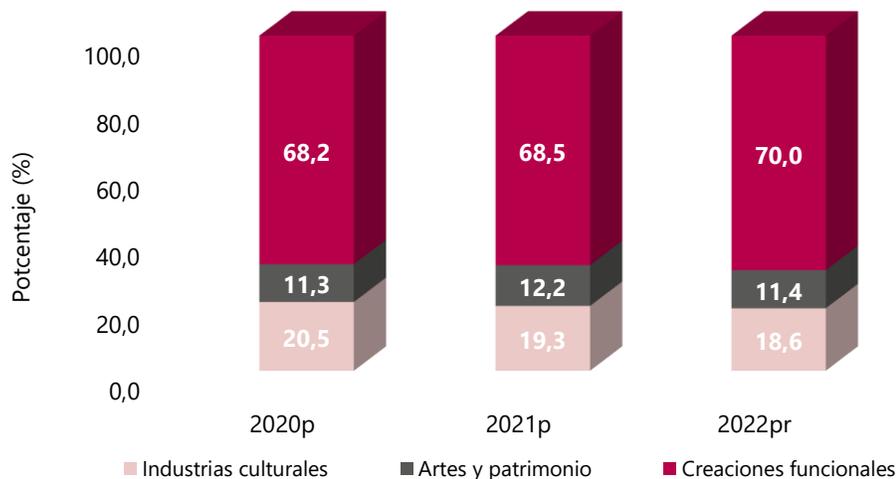


Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB)

2021 provisional – 2022 preliminar

Gráfico 1. Participación porcentual del valor agregado de la economía cultural y creativa, según área Bogotá D.C. 2020^P – 2022^{Pr}



Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^{Pr} preliminar

^P 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 Economía Cultural y Creativa de 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 Economía Cultural y Creativa Bogotá. En la primera parte se presentan los resultados generales de la operación estadística, seguido por los resultados por áreas y segmento de la economía cultural y creativa, y por último los resultados de la oferta laboral de la economía cultural y creativa de Bogotá.

1. Resultados generales

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

En 2022^{Pr} el valor agregado a precios corrientes de las actividades de la economía cultural y creativa de Bogotá, ascendió a 17,2 billones de pesos, mientras que para 2021^P el valor agregado fue de 13,8 billones de pesos.

Cuadro 1. Cuenta de producción economía cultural y creativa

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2020^P-2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	23.859.082	28.022.572	34.443.994
Consumo intermedio	11.995.054	14.196.948	17.241.813
Valor agregado bruto	11.864.028	13.825.623	17.202.181

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

^{Pr} preliminar

^P provisional

La participación promedio 2020^P – 2022^{Pr} de las áreas en el valor agregado de la economía cultural y creativa de Bogotá, fue de 68,9% para creaciones funcionales, 19,5% para industrias culturales y 11,6% para artes y patrimonio.

Cuadro 2. Participación porcentual del valor agregado de las áreas de la economía cultural y creativa

Bogotá D.C.

2020-2022^{Pr}

Áreas	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Participación promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Creaciones funcionales	8.090.295	68,2	9.469.241	68,5	12.036.690	70,0	68,9
Industrias culturales	2.434.134	20,5	2.673.663	19,3	3.204.272	18,6	19,5
Artes y patrimonio	1.339.599	11,3	1.682.719	12,2	1.961.219	11,4	11,6
Valor agregado bruto	11.864.028	100,0	13.825.623	100,0	17.202.181	100,0	100,0

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

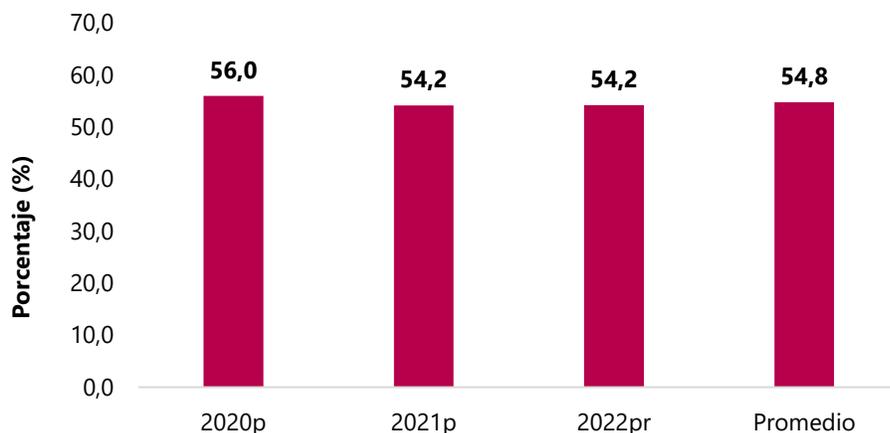
^{Pr} preliminar

^P provisional

El valor agregado de la economía cultural y creativa de Bogotá en el período 2020^P - 2022^{Pr} representó en promedio el 54,8% del valor agregado de la economía cultural y creativa nacional.

Gráfico 2. Participación porcentual del valor agregado de economía cultural y creativa de Bogotá en el total del valor agregado de economía cultural y creativa nacional¹

2020^p- 2022^{pr}



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

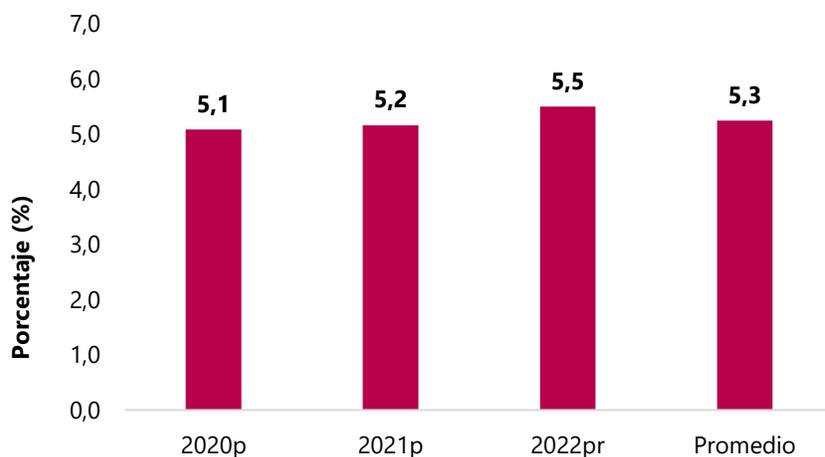
^ppreliminar

^pprovisional

Por su parte, el valor agregado que genera la economía cultural y creativa de Bogotá para el período 2020^p – 2022^{pr}, representa en promedio el 5,3% del valor agregado de la economía de Bogotá.

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

2020^p- 2022^{pr}



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

^ppreliminar

^pprovisional

¹ El valor agregado de la economía cultural y creativa nacional corresponde al total de fuentes de economía observada e incluye turismo cultural.

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado de economía cultural y creativa de Bogotá creció 14,8% con respecto al año inmediatamente anterior, mientras que en 2021^P creció 13,3%, con respecto a 2020^P

Cuadro 3. 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
Bogotá D.C.
2020^P - 2021^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	19.783.364	22.633.249	25.723.435	14,4	13,7
Consumo intermedio	9.883.953	11.418.142	12.847.389	15,5	12,5
Valor agregado bruto	9.897.787	11.211.875	12.873.450	13,3	14,8

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

2. Resultados del 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 cultural y creativa, 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 2,0 billones de pesos, mientras que en 2021^P el valor agregado fue de 1,7 billones de pesos.

Cuadro 4. Cuenta de producción del área artes y patrimonio

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	2.193.296	2.750.967	3.292.251
Consumo intermedio	853.697	1.068.248	1.331.032
Valor agregado bruto	1.339.599	1.682.719	1.961.219

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en 2022^{Pr}, la educación cultural y creativa participó con el 46,7% del valor agregado del área de artes y patrimonio, seguido de las actividades asociativas y de regulación con 16,0%.

Cuadro 5. Participación porcentual del valor agregado del área artes y patrimonio, según segmentos

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes visuales	6.998	0,5	10.806	0,6	14.656	0,7	0,6
Artes escénicas	127.674	9,5	236.230	14,0	284.379	14,5	12,7
Patrimonio Cultural	107.338	8,0	181.577	10,8	287.441	14,7	11,2
Actividades manufactureras de la economía creativa	85.831	6,4	114.219	6,8	146.540	7,5	6,9
Educación cultural y creativa	787.059	58,8	855.725	50,9	915.000	46,7	52,1
Actividades asociativas y de regulación	224.698	16,8	284.163	16,9	313.202	16,0	16,5
Valor agregado bruto	1.339.599	100,0	1.682.719	100,0	1.961.219	100,0	100,0

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado del área artes y patrimonio creció 8,7% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2021^P el valor agregado creció 20,1% con respecto a 2020^P.

Cuadro 6. 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
Bogotá D.C.
2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	1.897.921	2.284.214	2.541.681	20,4	11,3
Consumo intermedio	734.247	887.123	1.022.861	20,8	15,3
Valor agregado bruto	1.160.054	1.392.711	1.514.068	20,1	8,7

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

3. 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 2022^{Pr}, el valor agregado a precios corrientes de las industrias culturales fue de 3,2 billones de pesos, mientras que en 2021^P el valor agregado fue de 2,7 billones de pesos.

Cuadro 7. Cuenta de producción del área industrias culturales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	5.849.373	6.793.538	7.745.444
Consumo intermedio	3.415.239	4.119.875	4.541.172
Valor agregado bruto	2.434.134	2.673.663	3.204.272

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en 2022^{Pr}, audiovisual participó con el 54,8% del valor agregado del área de industrias culturales, seguido del segmento editorial con 29,3%.

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

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Editorial	760.389	31,2	832.867	31,2	939.183	29,3	30,6
Fonográfica	155.731	6,4	159.259	6,0	246.816	7,7	6,7
Audiovisual	1.290.960	53,0	1.435.023	53,7	1.755.493	54,8	53,8
Agencias de noticias y otros servicios de información	227.054	9,3	246.514	9,2	262.780	8,2	8,9
Valor agregado bruto	2.434.134	100,0	2.673.663	100,0	3.204.272	100,0	100,0

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado del área de industrias culturales creció 13,1% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2021^P el valor agregado creció 7,9% con respecto a 2020^P.

Cuadro 9. Valor agregado del área de industrias culturales
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen
Bogotá D.C.
2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	4.708.500	5.387.282	5.835.102	14,4	8,3
Consumo intermedio	2.724.759	3.245.017	3.413.002	19,1	5,2
Valor agregado bruto	1.981.781	2.137.412	2.418.366	7,9	13,1

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

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 de las creaciones funcionales fue de 12,0 billones de pesos, mientras que en 2021^P el valor agregado fue de 9,5 billones de pesos.

Cuadro 10. Cuenta de producción del área creaciones funcionales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}
Producción	15.816.414	18.478.067	23.406.299
Consumo intermedio	7.726.118	9.008.825	11.369.609
Valor agregado bruto	8.090.295	9.469.241	12.036.690

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en 2022^{Pr}, medios digitales y software participó con el 70,6% del valor agregado del área de creaciones funcionales, seguido por publicidad con 23,5%

Cuadro 11. Participación porcentual del valor agregado del área creaciones funcionales, según segmentos

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P		2021 ^P		2022 ^{Pr}		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Medios digitales y software	5.925.444	73,2	6.743.241	71,2	8.495.406	70,6	71,7
Diseño	488.024	6,0	567.888	6,0	717.094	6,0	6,0
Publicidad	1.676.827	20,7	2.158.112	22,8	2.824.190	23,5	22,3
Valor agregado bruto	8.090.295	100,0	9.469.241	100,0	12.036.690	100,0	100,0

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2022^{Pr} el valor agregado del área de creaciones funcionales creció 16,4% con respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2021^P el valor agregado creció 13,8% con respecto a 2020^P.

Cuadro 12. 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

Bogotá D.C.

2020^P- 2022^{Pr}

Conceptos	2020 ^P	2021 ^P	2022 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2021 ^P /2020 ^P	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Producción	13.219.932	15.014.763	17.412.837	13,6	16,0
Consumo intermedio	6.457.819	7.320.435	8.458.342	13,4	15,5
Valor agregado bruto	6.762.115	7.694.331	8.954.497	13,8	16,4

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

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

5. Resultados de la oferta laboral

5.1 Nota técnica

Para esta publicación de los ocupados y Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC) para la CSCECB, se presentan los resultados de 2021 y 2022, teniendo en cuenta la incorporación de las actualizaciones metodológicas de la Gran Encuesta Integrada de Hogares (GEIH) 2018², con el marco geoestadístico nacional a partir del Censo Nacional de Población y vivienda (CNPV) 2018.

5.2 Resultados ocupados y Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo de Bogotá (TETC)

En 2022^{PR}, el número de ocupados de la economía cultural y creativa de Bogotá presentó un crecimiento de 4,9%, explicado por el crecimiento de la población ocupada de las áreas de industrias culturales con 11,6% y creaciones funcionales con 6,0%, por su parte, los ocupados del área de artes y patrimonio presentaron un decrecimiento de 3,3%.

Cuadro 13. Población ocupada por áreas de economía cultural y creativa Bogotá D.C. 2021^P – 2022^{PR}

Áreas	2021 ^P		2022 ^{PR}		Tasas de crecimiento (%)
	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	2022 ^{PR} /2021 ^P
Artes y patrimonio	43.066	22,4	41.634	20,6	-3,3
Industrias culturales	34.327	17,8	38.313	19,0	11,6
Creaciones funcionales	115.078	59,8	121.962	60,4	6,0
Total	192.471	100,0	201.909	100,0	4,9

Fuente: DANE; Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^{PR}preliminar

^Pprovisional

Por otra parte, en 2022^{PR} el número de puestos de trabajo de la economía cultural y creativa de Bogotá, presentó un crecimiento de 6,1% con respecto a 2021^P, explicado por el crecimiento de industrias culturales de 9,2% y de creaciones funcionales en 8,2%; por su parte, el área de artes y patrimonio decreció en 3,1%.

² Actualización conceptual basada en los lineamientos de la OIT, ampliación del marco muestral con la inclusión de nuevos departamentos y modificaciones del cuestionario en su estructura, fraseo y grupo de preguntas.

Cuadro 14. Oferta de Trabajo Equivalente a Tiempo Completo (TETC) por áreas de la economía cultural y creativa

Bogotá D.C.

2021^P – 2022^{Pr}

Áreas	2021 ^P		2022 ^{Pr}		Tasas de crecimiento (%)
	TETC	Participación (%)	TETC	Participación (%)	2022 ^{Pr} /2021 ^P
Artes y patrimonio	36.157	20,3	35.040	18,6	-3,1
Industrias culturales	33.460	18,8	36.530	19,4	9,2
Creaciones funcionales	108.239	60,9	117.149	62,1	8,2
Total	177.856	100,0	188.719	100,0	6,1

Fuente: DANE; Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

GLOSARIO³

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,

³ 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.



/DANEColombia



@DANEColombia



@DANE_Colombia



/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