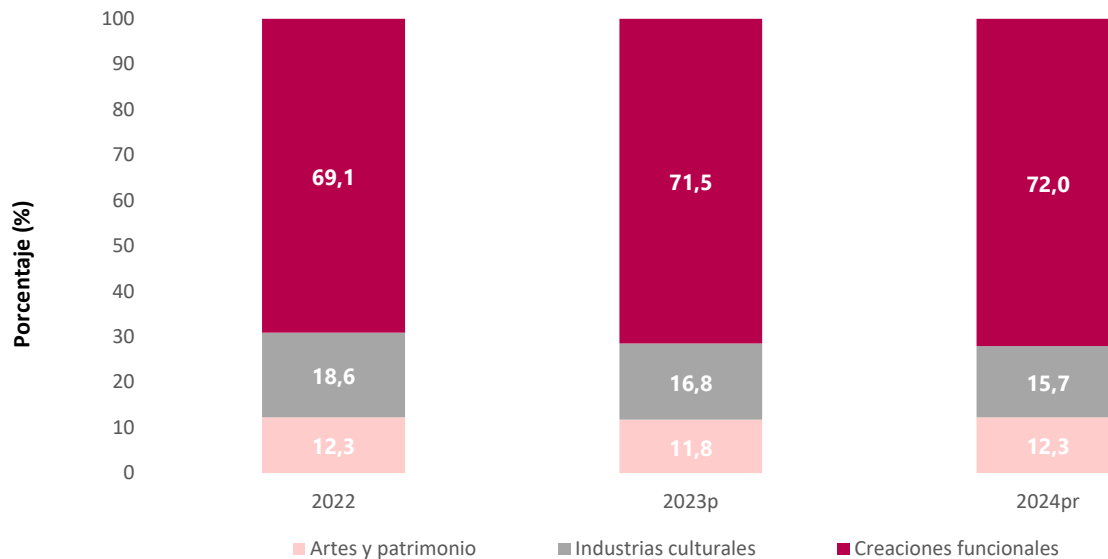




Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa Bogotá (CSECCB)

2022 – 2024 preliminar

Gráfico 1. Participación porcentual del valor agregado bruto de la economía cultural y creativa Bogotá, según área
Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}



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

Nota: Por efectos del redondeo algunos resultados del gráfico pueden diferir ligeramente del porcentaje total al que hacen referencia.

^{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

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, la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá (CSECCB) refleja el comportamiento de las actividades económicas asociadas a las industrias culturales y creativas, que conjugan la creación, la producción y la comercialización de bienes y servicios protegidos por el derecho de autor.

En tal sentido, este boletín técnico presenta los más recientes resultados de la CSECCB. En la primera parte se exponen los resultados generales de esta estadística derivada, seguidos de la descripción del comportamiento por áreas y segmentos de la economía cultural y creativa de la ciudad capital; por último, la información consolidada de la oferta laboral de la economía cultural y creativa Bogotá.

1. Resultados generales

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

En 2024^{pr} se registró un valor agregado bruto a precios corrientes de la economía cultural y creativa Bogotá de 20.812 miles de millones de pesos, mientras que para 2023^p el valor agregado bruto fue de 19.653 miles de millones de pesos.

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

Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}
Producción	35.326.265	39.592.230	41.608.492
Consumo intermedio	17.571.317	19.938.843	20.796.338
Valor Agregado Bruto	17.754.948	19.653.387	20.812.154

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

^{pr} preliminar

^p provisional

La participación promedio 2022 – 2024^{pr} de las áreas en el valor agregado bruto de la economía cultural y creativa Bogotá, fue de 70,9% para creaciones funcionales, 17,0% para industrias culturales y 12,1% para artes y patrimonio.

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

Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}

Área	2022		2023 ^p		2024 ^{pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes y Patrimonio	2.180.859	12,3	2.309.572	11,8	2.557.697	12,3	12,1
Industrias Culturales	3.310.781	18,6	3.298.248	16,8	3.261.411	15,7	17,0
Creaciones Funcionales	12.263.308	69,1	14.045.567	71,5	14.993.047	72,0	70,9
Total	17.754.948	100,0	19.653.387	100,0	20.812.154	100,0	100,0

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

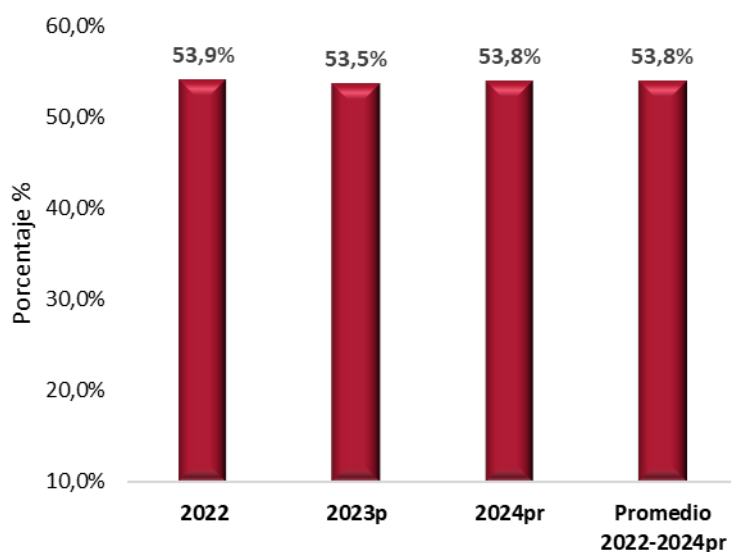
Nota: Por efectos del redondeo algunos resultados del gráfico pueden diferir ligeramente del porcentaje total al que hacen referencia.

^{pr} preliminar

^p provisional

El valor agregado bruto de la economía cultural y creativa de Bogotá en el período 2022 - 2024^{pr} representó en promedio el 53,8% del valor agregado bruto de la economía cultural y creativa nacional.

Gráfico 2. Participación porcentual del valor agregado bruto de economía cultural y creativa de Bogotá en el total del valor agregado bruto de economía cultural y creativa nacional¹
2022- 2024^{pr}



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

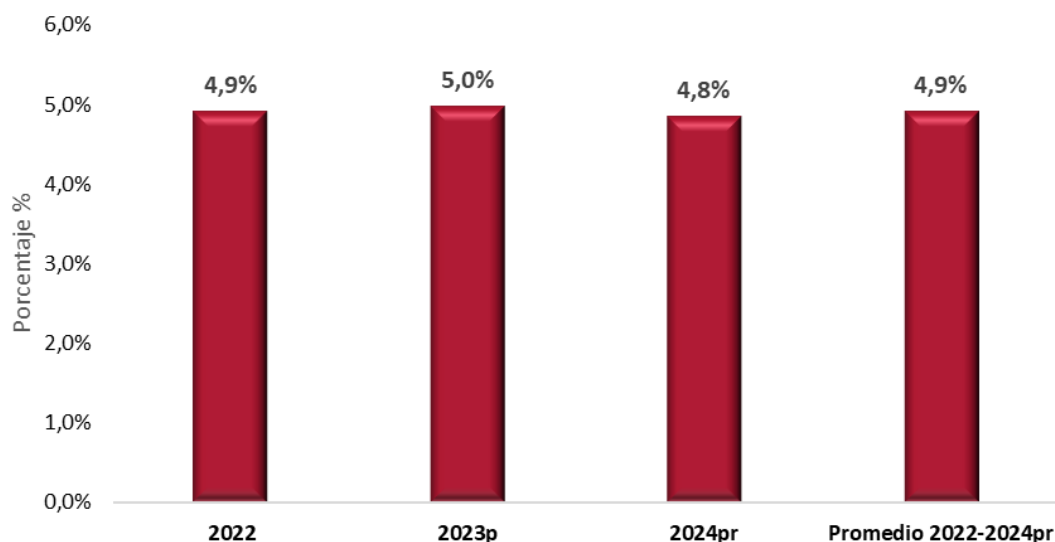
^{pr} preliminar

^p provisional

Por su parte, el valor agregado bruto que genera la economía cultural y creativa de Bogotá para el período 2022 – 2024^{pr}, representó en promedio el 4,9% del valor agregado bruto de la economía de Bogotá.

¹ El valor agregado de la economía cultural y creativa nacional está representado por la información aportada por el total de las fuentes de economía observada y a su vez incluyen el turismo cultural.

Gráfico 3. Participación porcentual del valor agregado bruto de la economía cultural y creativa de Bogotá en el total del valor agregado bruto de Bogotá 2022- 2024^{pr}



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

^{pr} preliminar

^p provisional

Al analizar las series encadenadas de volumen, para 2024^{pr} el valor agregado bruto de economía cultural y creativa de Bogotá creció 0,6% con relación al año inmediatamente anterior, mientras que en 2023^p creció 2,0%, respecto a 2022.

Cuadro 3. Cuenta de producción economía cultural y creativa Bogotá
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen (porcentaje)

Total Bogotá

2022 - 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2023 ^p /2022	2024 ^{pr} /2023 ^p
Producción	26.372.790	27.267.446	27.280.229	3,4	0,0
Consumo intermedio	13.071.076	13.698.911	13.630.940	4,8	-0,5
Valor agregado bruto	13.300.323	13.565.803	13.646.904	2,0	0,6

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

^{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 y espectáculos, patrimonio cultural, actividades manufactureras de la economía cultural y creativa, educación cultural y creativa y actividades asociativas y de regulación. Los resultados de la economía cultural y creativa de Bogotá no incluyen el segmento de turismo cultural.

En 2024^{pr} el valor agregado bruto a precios corrientes del área artes y patrimonio fue de 2.558 miles de millones de pesos, mientras que en el 2023^p el valor agregado bruto fue de 2.310 miles de millones de pesos.

Cuadro 4. Cuenta de producción del área artes y patrimonio

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total Bogotá

2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}
Producción	3.575.559	4.117.658	4.520.383
Consumo intermedio	1.394.700	1.808.086	1.962.687
Valor agregado bruto	2.180.859	2.309.572	2.557.697

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

^{pr} preliminar

^p provisional

Por segmentos, la mayor participación promedio del valor agregado entre 2022 y 2024^{pr} en el área de artes y patrimonio, corresponde a la educación cultural y creativa con el 41,5%, seguido de las artes escénicas con 24,2%.

Cuadro 5. Participación porcentual del valor agregado bruto del área artes y patrimonio, según segmentos
Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}

Segmentos	2022		2023 ^p		2024 ^{pr}		Promedio
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Participación (%)
Educación cultural y creativa	835.034	38,3	991.363	42,9	1.110.071	43,4	41,5
Artes escénicas	524.261	24,0	539.765	23,4	641.005	25,1	24,2
Actividades asociativas y de regulación	407.195	18,7	371.651	16,1	409.563	16,0	16,9
Patrimonio cultural	242.139	11,1	219.478	9,5	222.093	8,7	9,8
Actividades manufactureras de la ECC ¹	164.086	7,5	176.398	7,6	160.904	6,3	7,2
Artes visuales	8.144	0,4	10.917	0,5	14.060	0,5	0,5
Total	2.180.859	100,0	2.309.572	100,0	2.557.697	100,0	100,0

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

Nota: Por efectos del redondeo algunos resultados del gráfico pueden diferir ligeramente del porcentaje total al que hacen referencia.

^{pr} preliminar

^p provisional

¹ Economía Cultural y Creativa

Al analizar las series encadenadas de volumen, para 2024^{pr} el valor agregado bruto del área de artes y patrimonio creció 4,2% al compararlo con el año inmediatamente anterior; mientras que en 2023^p el valor agregado bruto decreció 3,4% con relación a 2022.

Cuadro 6. Valor agregado bruto 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 Bogotá.
2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2023 ^p /2022	2024 ^{pr} /2023 ^p
Producción	2.757.360	2.903.027	3.003.593	5,3	3,5
Consumo intermedio	1.068.753	1.270.454	1.302.922	18,9	2,6
Valor agregado bruto	1.684.168	1.626.772	1.694.697	-3,4	4,2

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

^{pr} preliminar

^p provisional

3. Resultados del área industrias culturales

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

En 2024^{pr}, el valor agregado bruto a precios corrientes de las industrias culturales fue de 3.261 miles de millones de pesos, mientras que en 2023^p el valor agregado bruto fue de 3.298 miles de millones de pesos.

Cuadro 7. Cuenta de producción del área industrias culturales Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total Bogotá.
2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}
Producción	7.912.336	8.318.788	8.239.194
Consumo intermedio	4.601.555	5.020.539	4.977.783
Valor agregado bruto	3.310.781	3.298.248	3.261.411

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

^{pr} preliminar

^p provisional

Por segmentos, la mayor participación promedio del valor agregado bruto entre 2022 y 2024^{pr} en el área de industrias culturales, corresponde al audiovisual con el 58,7%, seguido del segmento editorial con 27,2%.

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

Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}

Segmentos	2022		2023 ^p		2024 ^{pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Audiovisual	1.947.629	58,8	1.939.836	58,8	1.907.047	58,5	58,7
Editorial	897.029	27,1	902.759	27,4	886.016	27,2	27,2
Agencias de Noticias y Otros ¹	237.568	7,2	259.799	7,9	269.511	8,3	7,8
Fonográfica	228.555	6,9	195.855	5,9	198.837	6,1	6,3
Total valor agregado bruto	3.310.781	100,0	3.298.248	100,0	3.261.411	100,0	100,0

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

Nota: Por efectos del redondeo algunos resultados del gráfico pueden diferir ligeramente del porcentaje total al que hacen referencia.

^{pr} preliminar

^p provisional

¹ Otros servicios de información

En cuanto a las series encadenadas de volumen, para 2024^{pr} el valor agregado bruto de las industrias culturales decreció 3,4% al compararlo con el año inmediatamente anterior; para 2023^p el valor agregado bruto decreció 6,6% respecto a 2022.

Cuadro 9. Valor agregado bruto del área de industrias culturales
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen
Total Bogotá
2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2023 ^p /2022	2024 ^{pr} /2023 ^p
Producción	5.949.565	5.865.600	5.688.578	-1,4	-3,0
Consumo intermedio	3.440.446	3.519.681	3.422.651	2,3	-2,8
Valor agregado bruto	2.506.662	2.341.881	2.261.894	-6,6	-3,4

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

^{pr} preliminar

^p provisional

4. Resultados del área creaciones funcionales

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

En 2024^{pr}, el valor agregado bruto a precios corrientes del área creaciones funcionales fue de 14.993 miles de millones de pesos, mientras que en 2023^p el valor agregado bruto fue de 14.046 miles de millones de pesos.

Cuadro 10. Cuenta de producción del área creaciones funcionales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Total Bogotá

2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}
Producción	23.838.370	27.155.784	28.848.915
Consumo intermedio	11.575.062	13.110.217	13.855.868
Valor agregado bruto	12.263.308	14.045.567	14.993.047

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

^{pr} preliminar

^p provisional

Por segmentos, la mayor participación promedio del valor agregado entre 2022 y 2024^{pr} en el área de creaciones funcionales, correspondió a medios digitales y software con el 72,4%, seguido del segmento publicidad con 20,8%.

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

Total Bogotá

2022 – 2024^{pr}

Segmentos	2022		2023 ^p		2024 ^{pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Medios Digitales y Software	8.928.183	72,8	10.031.834	71,4	10.921.058	72,8	72,4
Publicidad	2.485.009	20,3	2.975.804	21,2	3.118.765	20,8	20,8
Diseño	850.116	6,9	1.037.929	7,4	953.224	6,4	6,9
Total valor agregado bruto	12.263.308	100,0	14.045.567	92,6	14.993.047	93,6	100,0

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

Nota: Por efectos del redondeo algunos resultados del gráfico pueden diferir ligeramente del porcentaje total al que hacen referencia.

^{pr} preliminar

^p provisional

En cuanto a los resultados de las series encadenadas de volumen, para 2024^{pr} el valor agregado bruto del área creaciones funcionales creció 1,0% al compararlo con el del año inmediatamente anterior; para el año 2023^p presentó un crecimiento de 5,3% con relación a 2022.

Cuadro 12. Valor agregado bruto del área de creaciones funcionales

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

Total Bogotá

2022 – 2024^{pr}

Conceptos	2022	2023 ^p	2024 ^{pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2023 ^p /2022	2024 ^{pr} /2023 ^p
Producción	17.734.045	18.568.110	18.654.932	4,7	0,5
Consumo intermedio	8.611.150	8.964.373	8.959.768	4,1	-0,1
Valor agregado bruto	9.122.900	9.603.740	9.695.166	5,3	1,0

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

^{pr} preliminar

^p provisional

5. Resultados de la oferta laboral

Resultados de la ocupación y puestos de Trabajo Equivalentes a Tiempo Completo (TETC)

En 2024^P, el número de ocupados de la economía cultural y creativa Bogotá, presentó un crecimiento de 8,6% con relación a 2023, explicado por el crecimiento de la población ocupada en el área de industrias culturales con 24,4%. El área de artes y patrimonio presentó un crecimiento de 5,5% y las creaciones funcionales de 5,4%. Por otra parte, los ocupados de la economía cultural y creativa en Bogotá durante 2023 comparado con 2022, presentaron un crecimiento de 6,8%.

Cuadro 13. Población ocupada por áreas de economía cultural y creativa Bogotá

Total Bogotá

2022 – 2024^P

Áreas	2022		2023		2024 ^P		Tasa de crecimiento (%)	
	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	2023/2022	2024 ^P /2023
Artes y patrimonio	41.509	20,5	48.544	22,4	51.232	21,8	16,9	5,5
Industrias culturales	38.092	18,8	35.888	16,6	44.647	19,0	-5,8	24,4
Creaciones funcionales	123.275	60,8	132.308	61,0	139.434	59,3	7,3	5,4
Total	202.876	100,0	216.740	100,0	235.313	100,0	6,8	8,6

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^P provisional

En 2024^P, el número de puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo (TETC) de la economía cultural y creativa de Bogotá presentó un crecimiento de 5,0% al compararlos con 2023, explicado por los crecimientos en el área de industrias culturales en 18,9% en el área de creaciones funcionales en 2,4% y en las artes y patrimonio en 0,9%, al compararlos con el TETC en 2023. Por su parte, en 2023, los puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo presentaron un crecimiento de 1,6% respecto a 2022, principalmente ocasionado por el crecimiento de este componente en el área de artes y patrimonio en 10,9% y el descenso en el TETC en las industrias culturales en 7,1%.

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

2023 – 2024^P

Áreas	2022		2023		2024 ^P		Tasa de crecimiento (%)	
	Puestos de trabajo	Participación (%)	Puestos de trabajo	Participación (%)	Puestos de trabajo	Participación (%)	2023/2022	2024 ^P /2023
Artes y patrimonio	34.930	18,4	38.725	20,1	39.062	19,9	10,9	0,9
Industrias culturales	36.146	19,1	33.588	17,5	39.938	20,3	-7,1	18,9
Creaciones funcionales	118.374	62,5	120.095	62,4	122.970	62,7	1,5	2,4
Total	189.450	100,0	192.408	100,0	201.970	102,9	1,6	5,0

Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa

^P provisional

GLOSARIO ²

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.

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.

Cifra preliminar: versión de los resultados de una estadística oficial que atiende a los aspectos técnicos del proceso estadístico a partir de la información recolectada o acopiada que se tiene hasta la fecha de la difusión y que puede ser objeto de mejora en términos de cobertura, precisión y exactitud.

Cifra provisional: versión de los resultados de una estadística oficial con un rezago de tiempo mayor al de las cifras preliminares, que ofrece mejoras en términos de cobertura, precisión y exactitud y que atiende a los aspectos técnicos del proceso estadístico a partir de la información recolectada o acopiada disponible a la fecha de la difusión.

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

² DANE. Sistema de consulta de conceptos estandarizados, https://conceptos.dane.gov.co/conceptos/area_tematica

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.

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.



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