

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

Nombre instancia
SEGUNDA COMISIÓN INTERSECTORIAL
SISTEMA DISTRITAL DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL - SIDFAC 2025
ACTA No. 8 de 2025

SESIÓN ORDINARIA

FECHA: miércoles 15 de octubre de 2025

HORA: 8:00 a.m.– 10:00 a.m.

LUGAR: Centro Felicidad de Chapinero (Calle 82 No. 10 - 69). Salón de música.

INTEGRANTES DE LA INSTANCIA:

Nombre	Cargo	Entidad	Asiste		Observaciones
			Sí	No	
Nathalia Rippe Sierra	Directora de Arte, Cultura y Patrimonio - SCRD	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD	X		
Cristian Leonardo Franco Díaz	Director de Educación Preescolar y Básica - SED	Secretaría de Educación del Distrito - SED	X		
Daniela Jiménez Quiroga	Subdirectora Artística y Cultural - FUGA	Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA	X		
Nisme Yurany Pineda Béaez	Subdirectora Académica - IDEP	Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP	X		
Margarita Rosa Gallardo	Subdirectora de Formación Artística - Idartes	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
Edwin Acero	Coordinador General Programa Crea - SFA - Idartes	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
William René Torres	Asesor Despacho - IDRD	Instituto Distrital de Recreación y Deporte – IDRD	X		
Ana María Hernández	Secretaría Técnica - SDIS	Secretaría Distrital de Integración Social - SDIS	X		
Camila Rojas Garzón	Contratista - Dirección DGL - SDG	Secretaría Distrital de Gobierno - SDG	X		
Yolima Elizabeth López	Contratista - Dirección DGL - SDG	Secretaría Distrital de Gobierno - SDG	X		
Tania Toro Oviedo	Contratista - Programa de Formación Civinautas - IDPC	Instituto Distrital de Patrimonio Cultural - IDPC	X		
María Angélica Gómez	Contratista - Orquesta Filarmónica de Bogotá - OFB	Orquesta Filarmónica de Bogotá - OFB	X		
Yomayra Puentes	Docente - Investigadora	Pontificia Universidad Javeriana - PUJ	X		
Miguel Huertas	Decano Facultad de Artes	Universidad Nacional de Colombia	X		

SECRETARIA TÉCNICA:

Nombre	Cargo	Entidad
Adriana María Botero Vélez	Subdirectora de Gestión Cultural y Artística - SCRD	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD

 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

Laura Morales López	Profesional Especializado SGCA - Coordinadora SIDFAC - SCRDR	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDR
---------------------	---	--

INVITADOS PERMANENTES:

Nombre	Cargo	Entidad	Asiste		Observaciones
			Sí	No	
María Fernanda Gómez Sánchez	Contratista - Coordinadora Pedagógica Programa Crea - SFA - IDARTES	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
María Angelica Leal Leal	Contratista – Planetario de Bogotá	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
Alvaro Martínez	Contratista – Planetario de Bogotá	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
Cristhian Camilo Ramírez Infante	Contratista - Líder - Dirección de Educación Preescolar y Básica - SED	Secretaría de Educación del Distrito - SED	X		
Luz Oñate	Contratista - Dirección de Educación Preescolar y Básica - SED	Secretaría de Educación del Distrito - SED	X		
Joanna Martínez Albarracín	Contratista - Líder formación - Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA	Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA	X		
Ivan Vera Barrera	Contratista - Orquesta Filarmónica de Bogotá - OFB	Orquesta Filarmónica de Bogotá - OFB	X		
Paula Peña	Contratista – Instituto Distrital de Recreación y Deporte – IDRDR	Instituto Distrital de Recreación y Deporte - IDRDR	X		
Marcela Garzón García	Contratista - Líder Formación - SGCA - SCRDR	Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDR	X		
Sebastián Saldarriaga	Contratista - Líder Escuelas LEO - DLB	Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDR	X		
Jeisson Jamaica Delgado	Contratista - SGCA - SCRDR	Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDR	X		
Paula Andrea Correa	Contratista - Poblacional - SDIS	Secretaría Distrital de Integración Social - SDIS	X		

OTROS ASISTENTES A LA SESIÓN:

Nombre	Cargo	Entidad	Asiste		Observaciones
			Sí	No	
Diana Cifuentes	Contratista - DEEP - SCRDR	Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDR	X		
Carlos Pérez	Contratista - Mundos Digitales - SFA - IDARTES	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
Julián Bejarano	Contratista - Programa Crea - SFA - IDARTES	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		
Estefanía Barreto	Contratista - Mundos	Instituto Distrital de las	X		

 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

	Digitales - SFA - IDARTES	Artes - IDARTES			
Julián Pérez	Contratista - Mundos Digitales - SFA - IDARTES	Instituto Distrital de las Artes - IDARTES	X		

ORDEN DEL DÍA:

1. Verificación del quórum y aprobación del orden del día (5 min).
2. Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación (Centro de Interés Creación Digital, Mundos Digitales - Idartes-Crea y articulación en la media - SED y Gente Convergente - SCRDP) (20 min).
3. Inclusión nuevamente en el Plan de Acción 2025-2027 SIDFAC de acciones de formación en Convergencia Digital (5 min).
4. Continuación de avances relevantes de los ejes del Plan de Acción del SIDFAC por parte de cada entidad del SIDFAC (principales avances, desafíos y proyecciones): SED, IDARTES, SDIS, IDEP, S. Gobierno, U. Distrital, U. Nacional, U. Javeriana, SCRDP (50 min).
5. Principales avances de investigaciones (10 min).
6. Conclusiones y compromisos. (5 min).

DESARROLLO:

1. Verificación del quórum.

La Directora de Arte, Cultura y Patrimonio de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRDP, Nathalia Rippe Sierra, dió la bienvenida al espacio a los miembros de la comisión, destacando la importancia de esta instancia de coordinación y la fortaleza de la articulación sectorial e intersectorial. Señaló los avances de la firma del proyecto de decreto del SIDFAC y la oportunidad de articulación intersectorial e interinstitucional. Posteriormente, se dio paso a la verificación del quórum, del cual, se tuvo participación de ocho (8) miembros oficiales de la Comisión Intersectorial, tres (3) invitados permanentes de los equipos directivos y técnicos de las entidades que conforman la instancia de coordinación.

Se tuvo representación y participación de:

- Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte – SCRDP. Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio – DACP / Subdirección de Gestión Cultural y Artística - SCRDP, Dirección de Lectura y Bibliotecas - DLB o sus delegados/as;
- Secretaría de Educación del Distrito - SED. Subsecretaría de Calidad y Pertinencia o sus delegados/as;
- Secretaría Distrital de Gobierno - SDG o sus delegados/as;
- Instituto Distrital de las Artes - IDARTES. Subdirección de Formación Artística y Subdirección de equipamientos culturales o sus delegados/as;
- Orquesta Filarmónica de Bogotá - OFB. Dirección de Formación Musical y Fomento o sus delegados/as;
- Instituto Distrital del Instituto de Patrimonio Cultural - IDPC. Subdirección de Divulgación y Apropiación del Patrimonio Cultural o sus delegados/as;
- Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA. Subdirección Subdirección Artística y Cultural o sus delegados/as;
- Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP.

Invitados permanentes:

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

- Secretaría de Integración Social - SDIS o sus delegados/as;
- Instituto Distrital de Recreación y Deporte - IDRD o sus delegados/as;
- Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Artes;
- Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.

Solamente, no se contó con participación de la Universidad Distrital, en su calidad de universidad invitada permanente.

3. Aprobación del orden del día.

Desde la secretaría técnica del Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC, por parte de la profesional Laura Morales López de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD, se señalaron los puntos del orden del día y se aprobó por unanimidad.

4. Desarrollo de los temas de la sesión.

a) Proceso de actualización del proyecto de decreto y exposición de motivos del SIDFAC:

La profesional Laura Morales López, de la SCRD, señala que el proyecto de decreto y su exposición de motivos tuvo un retraso en su proceso de firmas. Después de que hubo una solicitud de volver a iniciar el trámite de firmas en tanto existieron dos puntos de vista diferentes por parte de la Oficina Jurídica de la Secretaría General de la Alcaldía Mayor de Bogotá y de la Dirección Distrital de Doctrina y Asuntos Normativos de la Dirección Jurídica Distrital, finalmente se contó con un nuevo aval y se procedió a reiniciar el proceso de firmas. A la fecha, ya se cuenta con las firmas de las entidades miembro del Sistema: SCRD, OFB, IDARTES, FUGA, IDPC, SED, IDEP, SDIS, SDG, y se espera la última firma del Alcalde Mayor de Bogotá. Se aspira a contar con los documentos en firme en un corto plazo.

b) Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación (Centro de Interés Creación Digital, Mundos Digitales - Idartes-Crea y articulación en la media - SED y Gente Convergente - SCRD).

De acuerdo a la solicitud realizada en la Primera Comisión Intersectorial del SIDFAC del 25 de agosto de 2025 por parte del Secretario de Cultura, Recreación y Deporte, Santiago Trujillo (acta de la comisión bajo el radicado en Orfeo número: 20253100477063), en la que señaló que en una pasada Comisión Intersectorial del SIDFAC del 27 de septiembre de 2024, había solicitado un reporte de avances concretos sobre la articulación interinstitucional en temas de Convergencia Digital (acta de Comisión del SIDFAC del 27 de septiembre de 2024, radicado en Orfeo No. 20243100383583), desde la actual coordinación del SIDFAC, se procedió a realizar reuniones internas entre equipos de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, Instituto Distrital de las Artes - Idartes y Secretaría de Educación del Distrito y posteriormente se procedió a llevar este tema a la mesa de la Segunda Comisión Intersectorial del SIDFAC del 15 de octubre de 2025., por tratarse de un tema transversal que comprende acciones de formación y que cuenta con metas asociadas en el Plan Distrital de Desarrollo “Bogotá Camina Segura 2024-2027”.

Asimismo, se tomó en cuenta las observaciones puntuales realizadas por el Secretario de Cultura, en las que señaló:

“Bogotá desarrolla hoy acciones incipientes y desarticuladas en competencias digitales. Debemos articular y potenciar lo que hacemos entre: Atenea SED, SCRD e Idartes. Es necesario llegar a la educación media con procesos de creación digital, identificar y acompañar a los mejores para que accedan a las 50 becas que Atenea ofrece en las mejores universidades. Los 8 estudios de producción con los que estamos trabajando deben abrir espacios para el aprendizaje, la práctica y la experimentación para los estudiantes de la media. Los 50 estudiantes de los centros digitales del piloto de implementación deben participar en la circulación.

Si bien se trabaja con Linux es necesario crear junto con el Idartes, una caja de herramientas digitales más completa y gestionar licencias para el uso de los estudiantes y docentes, las cuales deben estar acompañadas por guías de uso en dicha caja de herramientas. Revisar para esto la oferta de las universidades, las insignias y ver cómo se gestiona esta caja.

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

Del piloto en clave del encadenamiento completo (Formación, Creación, Circulación, Mercados) deben resultar las competencias básicas de la creación digital.

Es preciso crear la Ruta a largo plazo articulando todos los programas, los ecosistemas y las ofertas. Esa es la ruta que le entregaremos a quien le hagamos empalme.

Definir el producto concreto que vamos a entregar en términos de dotación, productos digitales, número de jóvenes formados, becas entregadas, participación en coproducciones internacionales.

Notas Mentales: Idartes ha identificado el Servicio Social Obligatorio en la Media para desarrollar estas acciones, desde la mirada integral de los Crea, se puede potenciar la intencionalidad comunicativa, política y educativa de las creaciones en torno a las realidades de sus territorios."

A continuación, se presentan los avances y resultados concretos adelantados en temas de Convergencia Digital, con énfasis particular en la formación, que adelantan dos (2) programas distritales de forma articulada con entidades aliadas del Distrito Capital, y se observan posibles formas de fortalecimiento y de coordinación articulada para su inclusión nuevamente en el Plan de acción del SIDFAC 2025 a 2027:

- **Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación: Centro de Interés Creación Digital a cargo del Instituto Distrital de las Artes (Idartes), programa Crea, en articulación con la Secretaría de Educación del Distrito (SED).**

El equipo de la Subdirección de Formación Artística del Instituto Distrital de las Artes - Idartes, representado por Margarita Gallardo, Edwin Acero, María Fernanda Gómez, Julián Bejarano, Carlos Pérez, Julián Pérez y Estefanía Barreto, presentó sus avances, tanto de su Centro de Interés de Creación Digital, principalmente orientado a socializar resultados de su proyecto piloto, así como de su nueva apuesta de Mundos Digitales.

El líder del área de Creación Digital, Julian Bejarano, menciona que la orientación artístico pedagógica del Centro de Interés de Creación Digital del programa Crea del Idartes, trabaja en correspondencia con los lineamientos del Plan Distrital de Desarrollo 2024-2027 "Bogotá Camina Segura". El programa Crea desde el 1 de julio de 2024, comenzó la implementación de un área de formación artística - Centro de interés en Creación Digital, cuyo enfoque posibilita la creación y desarrollo de videojuegos, alfabetización digital, impresión y modelado 3D, producción de imagen digital y narrativas transmediales, desarrollo de tecnologías inmersivas, experimentación de código abierto, desarrollo de software, producción y postproducción con herramientas, tecnologías y materialidades digitales.

Presentan además, las coberturas desagregadas en sus tres líneas estratégicas, específicamente del centro de Interés de Creación Digital del Programa Crea, a saber:

- Arte en la escuela: 58 grupos y 1617 participantes en 2024-II y 52 grupos y 1380 participantes en 2025.
- Arte y Salud: 43 grupos y 714 participantes en 2024-II y 45 grupos y 795 participantes en 2025.
- Impulso Colectivo: 52 grupos y 588 participantes en 2024-II y 63 grupos y 884 participantes en 2025.

En la línea de Arte en la Escuela, en el Centro de Interés de Creación Digital, se atendieron 15 colegios mediante atención directa y 6 colegios en Convenio Marco con la Secretaría de Educación del Distrito (SED). Los recursos destinados para el Centro de Interés de Creación Digital en 2024-II fueron: \$420.555.762 (desagregados en inversión de \$50.025.822 en el marco del Convenio con SED y \$370.529.940 recurso directo). Y en 2025, la inversión financiera ha sido de \$1.269.891.133 (desagregados en inversión de \$228.033.000 en el marco del Convenio con SED y \$1.041.858.133 en contratación directa).

 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

Línea / Tipo de Convenio	2024 II		2025	
	# Grupos	Participantes	# Grupos	Participantes
ARTE EN LA ESCUELA	58	1617	52	1380
CONVENIO SED	16	409	15	380
DIRECTO	42	1.208	37	1.000
ARTE Y SALUD	43	714	45	795
DIRECTO	43	714	45	795
IMPULSO COLECTIVO	52	588	63	884
DIRECTO	52	588	63	884
Total general	153	2.919	160	3.059

En la Arte en la Escuela se atendieron 15 colegios mediante convenio directo y 6 colegios en convenio marco, con grupos en Creación Digital

Recursos destinados para el área de creación digital:

Fondo de financiación	2024 II		2025	
	# AF	Inversión	# AF	Inversión
CONVENIO SED	5	\$50.025.822	7	\$228.033.000
DIRECTO	35	\$370.529.940	36	\$1.041.858.133
Total general	40	\$420.555.762	43	1.269.891.133

El equipo del Idartes, señala que “el proyecto busca fortalecer la motivación por el aprendizaje STEAM en estudiantes de educación media, a través de metodologías que integran el arte y la tecnología. Su propósito es estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación, mediante la experimentación con herramientas tecnológicas aplicadas al ámbito artístico. Es también, una opción de Servicio Social Estudiantil Obligatorio con proyección comunitaria que fomenta espacios colaborativos. Desarrolla valores y habilidades socioemocionales en sintonía con el programa Crea en su objetivo de formar comunidades más sensibles, creativas, en el ejercicio libre de los derechos culturales de los ciudadanos y ciudadanas”.

Desde julio de 2024, en el marco del Plan Distrital de Desarrollo, se inició la implementación del proyecto piloto:

- Se establecen 2 grupos de estudiantes pertenecientes a los grados 10-02 y 10-04.
- Se asignan 2 artistas formadores de creación digital para estos grupos.
- Se establece una estrategia novedosa de acompañamiento al proceso formativo.
- El tema principal de indagación es la creación de videojuegos.
- Asistir al proceso de creación es una opción del Servicio Social Estudiantil Obligatorio.

Los enfoques en los centros de Creación Digital - programa piloto:

- Desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
- Desarrollo de procesos de animación analógica - digital.
- Creación de narrativas expandidas.
- Análisis, gestión y creación de contenidos digitales.

Proyecciones del Centro de interés de Creación Digital:

Para 2026-2027 se proyecta implementar el piloto de Creación Digital en Educación Media mediante articulación entre la Secretaría de Educación del Distrito (SED) y el Programa Crea del Idartes, buscando consolidar la permanencia escolar, fortalecimiento STEAM y competencias creativas.

La meta contempla cobertura en las seis zonas del Programa Crea - Idartes, con 12 grupos (2 por zona) atendiendo 300 estudiantes anuales durante todo el calendario académico. En 2026, se dará continuidad y expansión al piloto 2025, como posibilidad del Servicio Social Estudiantil Obligatorio, siendo aliado en la planeación académica institucional.

Para 2027, se busca fortalecer e implementar plenamente el piloto como propuesta comunitaria y sostenible que promueva corresponsabilidad institucional y participación comunitaria, potenciando el impacto del arte y tecnología en proyectos de vida y tejido social.

Sitio web Programa Crea - Idartes - Creación Digital: <https://www.crea.gov.co/creacion-digital>

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

- **Presentación general de Mundos Digitales, nueva plataforma educativa interactiva en arte y tecnología del Instituto Distrital de las Artes (Idartes). Subdirección de Formación Artística.**

El equipo de Mundos Digitales del Instituto Distrital de las Artes - Idartes, integrado por Carlos Pérez, Julián Pérez y Estefanía Barreto, introducen una nueva apuesta digital que enmarca acciones del Plan Distrital de Desarrollo.

En agosto de 2025, el Instituto Distrital de las Artes - Idartes, lanzó Mundos Digitales, una nueva plataforma educativa interactiva de arte y tecnología con contenidos artísticos y pedagógicos dirigida a la infancia y la juventud, en la que convergen videojuegos, aplicaciones, arte sonoro, animación y creación digital.

El equipo de Mundos Digitales del Idartes señala que: “*Mundos Digitales es una invitación a experimentar, crear, jugar y aprender a través del arte en el entorno digital. La plataforma está estructurada en tres componentes principales: **Navega**, para la circulación y visibilización de contenidos digitales producidos por la infancia y la juventud y experiencias especialmente diseñadas para la primera infancia; **Juega**, un espacio para aprender jugando mediante videojuegos educativos y experiencias lúdicas e interactivas; y **Experimenta**, un espacio para la experimentación artística con aplicaciones y herramientas digitales. Cada componente de la plataforma se entiende como un ecosistema integrado que invita a imaginar, soñar y construir mundos propios, reconociendo las potencias del arte como medio para comprender la tecnología y el mundo circundante*”.

Plataforma virtual Mundos Digitales - Idartes: <https://mundosdigitales.idartes.gov.co/hub/home>

- **Presentación general del programa Gente Convergente - con énfasis en formación, a cargo de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD), Dirección de Economía, Estudios y Política (DEEP).**

El equipo de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte del programa Gente Convergente de la Dirección de Economía, Estudios y Política, con la representación de Diana Cifuentes, presenta esta apuesta de la Alcaldía Mayor de Bogotá, que busca posicionar a Bogotá como un gran hub de creación digital en latinoamérica, cuyos objetivos son: 1) Cerrar Brechas de Capital Humano (BKH) y ofrecer empleo digno para agentes de las ICC digitales y jóvenes con potencial, 2) Jalonar el crecimiento económico del sector cultural y creativo digital y de la ciudad y 3) Posicionar a Bogotá como un hub digital en LATAM.

Explica que su visión es: Bogotá será en 2030 la capital latinoamericana de la cultura digital, reconocida por democratizar el acceso, cuidar la diversidad, y producir contenidos innovadores con impacto social y económico.

Sus principios son:

- Derecho a la cultura digital: la creación y participación en entornos digitales como parte del ejercicio de derechos culturales.
- Equidad territorial: cerrar brechas de acceso entre localidades centrales y periféricas.
- Diversidad e inclusión: garantizar la participación de mujeres, comunidades indígenas, afrodescendientes, rurales y personas con discapacidad en el ecosistema digital.
- Sostenibilidad e innovación responsable: desarrollo tecnológico con ética ambiental y social.
- Gobernanza participativa: toma de decisiones con múltiples actores: Estado, comunidades, universidades, sector privado y organizaciones internacionales.

Sus instrumentos son:

- Planes y programas: líneas de fomento, becas, laboratorios ciudadanos digitales, programas escolares y comunitarios.
- Financiamiento: fondos de cofinanciación con sector privado, incentivos tributarios, cooperación internacional.
- Regulación y normatividad: incorporar la cultura digital en políticas públicas Distritales.
- Infraestructura y acceso: laboratorios en bibliotecas, colegios, centros comunitarios, plataformas de circulación digital propias.
- Investigación y datos: observatorio de cultura digital con indicadores de impacto.

Ecosistema de la Convergencia Digital: trabajo intersectorial entre sector público, sociedad civil, educación, sector privado, internacional, con comunidades de creadores, fondos de inversión, gremios, organizaciones mixtas, empresas, universidades, colegios, organizaciones internacionales, embajadas, organizaciones multilaterales.

Se señala que se han priorizado los siguientes sectores, aunque son muchos otros los que también se benefician y al

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

mismo benefician a los creadores digitales: 1) Animación, 2) Videojuegos, 3) Contenidos inmersivos (XR - AR - RM), y en general, contenidos desarrollados a partir de Tecnologías Inmersivas, Interactivas y Emergentes y 4) Diseño 3D.

En el 2025, se han adelantado las siguientes acciones:

- Evento Gente Convergente segunda edición: En convenio con Proimágenes, realizamos la segunda edición del evento en el marco del Bogotá Audiovisual Market en julio de 2025. Incluyó actividades de industria, intercambio de conocimientos y de promoción, participación de expertos internacionales, charlas, talleres y reuniones uno a uno.
- Desarrollo de Serie Animada con la participación de creadores y estudios de animación bogotanos y en coproducción con empresas nacionales e internacionales.
- Experiencia inmersiva: desarrollo de una experiencia inmersiva de alto impacto, orientada a la promoción de los talentos bogotanos y de la ciudad.
- Estrategia de internacionalización para sectores priorizados: estrategia de promoción internacional que fomente la participación de talentos locales en mercados especializados en animación, contenidos inmersivos y videojuegos.
- Formación: realización de actividades de formación especializada para profesionales de cada uno de los sectores priorizados. En convenio con la Agencia Atenea y Proimágenes Colombia.

En temas de formación específicamente, se han orientado las siguientes apuestas:

Cursos cortos con Agencia Atenea:

Videojuegos:

- Programador de Videojuegos en Unity (Nivel intermedio)
- Programador de Postproducción en Unreal Engine (Nivel Avanzado)
- Coordinador de Proyectos Estratégicos y Gestión Comercial (Nivel Avanzado)

Diseño 3D y Realidad Virtual:

- Artista 3D - RV/RA (Nivel intermedio)
- Supervisor de Arte 3D (Nivel intermedio)
- Coordinador y Marketing Avanzado en Diseño 3D (Nivel Avanzado)

Animación:

- Animación 3D con Maya (Nivel intermedio)
- Animación 3D y Rigging (Nivel intermedio)
- Coordinador de Productos Creativos de Animación (Nivel Avanzado)

Formación en el marco del BAM:

En el marco del Bogotá Audiovisual Market - BAM, se desarrolló una robusta agenda académica de formación dirigida a los agentes acreditados en este mercado. La agenda comprendió 20 espacios entre charlas, talleres, master classes y presentaciones, para los interesados en los subsectores priorizados.

- **Principales acuerdos con las entidades del SIDFAC en materia de las apuestas de Convergencia Digital en formación para Bogotá:**
 - **Plan de acción SIDFAC:** Se establece la importancia de incluir nuevamente en el Plan de Acción 2025-2027 SIDFAC acciones de formación en Convergencia Digital en tres (3) de sus ejes, a saber:
 1. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y convergencia digital dirigidas a primera infancia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el ámbito escolar.
 2. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y convergencia digital dirigidas a la ciudadanía en general (enfoques de grupos poblacionales, etarios, étnicos, diferenciales) en el ámbito institucional, social y comunitario en los territorios.
 3. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y en convergencia digital hacia la cualificación y/o profesionalización de agentes del sector.
 - **Formación a formadores en Convergencia Digital:** Se manifiesta un interés general de parte de las entidades miembro del SIDFAC en abordar más a fondo temas de la Convergencia Digital, por lo que se propone desarrollar unas sesiones de formación a formadores lideradas por el equipo de Mundos Digitales del Instituto Distrital de las Artes - Idartes, en el marco de la acción A. Estrategia de formación a formadores, del eje 3) Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y convergencia digital hacia la cualificación y/o profesionalización de agentes del sector.

	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

Estas acciones estarán orientadas a generar intercambios con formadores(as) de las entidades del Sistema (de los sectores cultura, recreación, deporte, educación, integración social, gestores, academia) en torno a la Convergencia Digital, y tomando como referencia la experiencia de la plataforma educativa interactiva de arte y tecnología: Mundos Digitales.

- **Ruta estratégica de acciones y trayectorias de la formación en Convergencia Digital:** Se define que se diseñará una ruta estratégica que contemple trayectorias de las acciones de la formación en convergencia digital en Bogotá, orientadas a ámbitos específicos, a saber, el escolar, social, comunitario, académico, con trayectorias desde la primera infancia y a lo largo de la vida, mediante estrategias puntuales en procesos de educación formal e informal, en la que tienen incidencia las entidades participantes del Sistema y otras, que sean consideradas por parte de los equipos encargados de adelantar esta ruta estratégica (Dirección de Economía, estudios y Política y Dirección de Arte, Cultura y patrimonio, esta última en articulación con las entidades miembro del SIDFAC). Se propone que esta ruta estratégica esté alineada con las acciones del plan de acción del SIDFAC, específicamente con los ejes 1, 2 y 3, a saber: 1. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y convergencia digital dirigidas a primera infancia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el ámbito escolar. 2. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y convergencia digital dirigidas a la ciudadanía en general (enfoques de grupos poblacionales, etarios, étnicos, diferenciales) en el ámbito institucional, social y comunitario en los territorios. 3. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y en convergencia digital hacia la cualificación y/o profesionalización de agentes del sector.

- c) **Continuación de avances relevantes de los ejes del Plan de Acción del SIDFAC por parte de cada entidad del SIDFAC (principales avances, desafíos y proyecciones): SED, IDARTES, SDIS, IDEP, S. Gobierno, U. Distrital, U. Nacional, U. Javeriana, SCRd y principales avances de investigaciones.**

Este punto de la agenda del día no alcanzó a desarrollarse en la sesión, por lo que se propuso realizar una sesión extraordinaria exclusivamente para abordar las presentaciones de los avances relevantes de los ejes del plan de acción del SIDFAC, para agendar el próximo 24 de octubre de 2025.

5. Cierre y conclusiones:

- Al cierre de la sesión, se señala que se mantendrá la comunicación dirigida a las entidades del SIDFAC, en relación con el proceso que surte el trámite de firmas de la actualización del decreto y su exposición de motivos, para que cada entidad conozca el avance de este trámite.
- Se acuerda programar una sesión extraordinaria de la Comisión Intersectorial del SIDFAC para abordar los temas de los avances de las entidades en los ejes del Plan de Acción del SIDFAC. Se agendará para el 24 de octubre de 2025, y comprenderá una agenda orientada a la continuación de las exposiciones de los principales avances, desafíos y proyecciones. Se enviará la invitación formal y se agendará la reunión virtual.
- Se establece que se adelantará un trabajo mancomunado con las entidades miembro del SIDFAC, orientado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (Dirección de Economía, Estudios y Política - DEEP y Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio - DACP), con las contribuciones de todas las entidades miembro del SIDFAC, esencialmente el Idartes, la SED, Universidades, y las entidades interesadas, para diseñar una ruta estratégica que encadene trayectorias en relación con la formación en convergencia digital, respondiendo a acciones del plan de acción del SIDFAC (ejes 1, 2 y 3) y que cumpla con metas asociadas del Plan Distrital de Desarrollo 2024-2027 “Bogotá Camina Segura”.

6. Toma de decisiones:

Icono	Decisión
	Actualización Decreto SIDFAC: Se señala que se mantendrá la comunicación dirigida a las entidades del SIDFAC, en relación con el proceso que surte el trámite de firmas de la actualización del decreto y su exposición de motivos, para que cada entidad conozca el avance de este trámite. Sesión extraordinaria Unidad Técnica de Apoyo UTA - Continuación presentaciones avances del Plan de Acción por parte de entidades del SIDFAC: Se acuerda programar una sesión extraordinaria: Unidad Técnica de Apoyo - UTA del SIDFAC para abordar los temas de los avances de las entidades en los ejes del Plan de Acción del SIDFAC. Se agendará para el 24 de octubre de 2025, y comprenderá una agenda orientada a la continuación de las exposiciones de los

 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

	principales avances, desafíos y proyecciones. Se enviará la invitación formal y se agendará la reunión virtual. Diseño de ruta estratégica Convergencia Digital - Formación: Se establece que se adelantará un trabajo mancomunado con las entidades miembro del SIDFAC, orientado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (Dirección de Economía, Estudios y Política - DEEP y Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio - DACP), con las contribuciones de todas las entidades miembro del SIDFAC, esencialmente el Idartes, la SED, Universidades, y las entidades interesadas, para diseñar una ruta estratégica que encadene trayectorias en relación con la formación en convergencia digital, respondiendo a acciones del plan de acción del SIDFAC (ejes 1, 2 y 3) y que cumpla con metas asociadas del Plan Distrital de Desarrollo 2024-2027 “Bogotá Camina Segura”.
Síntesis: Se señala que se mantendrá la comunicación sobre el proceso que surte el trámite de firmas de la actualización del decreto y su exposición de motivos del SIDFAC. Se programará una sesión extraordinaria de la Comisión Intersectorial del SIDFAC para el 24 de octubre de 2025, para abordar los temas de los avances de las entidades en los ejes del Plan de Acción del SIDFAC. Se diseñará una ruta estratégica que encadene trayectorias en relación con la formación en convergencia digital, respondiendo a acciones del plan de acción del SIDFAC (ejes 1, 2 y 3) y que cumpla con metas asociadas del Plan Distrital de Desarrollo 2024-2027 “Bogotá Camina Segura”.	

7. Compromisos

Compromisos		Nombre responsable	Entidad	Fecha límite para su cumplimiento
1	Convocar la próxima Unidad Técnica de Apoyo	SCRD a entidades	Entidades miembro del SIDFAC	24 de octubre de 2025
2	Inicio de diseño de ruta estratégica Convergencia Digital.	SCRD a entidades	Entidades miembro del SIDFAC	Octubre, noviembre, diciembre de 2025
3	Sesiones de formación a formadores(as): Mundos Digitales	Idartes a entidades	Entidades miembro del SIDFAC	Octubre, noviembre, diciembre de 2025
4	Envío de acta de la reunión	SCRD a entidades	Entidades miembro del SIDFAC	Octubre de 2025

En constancia se firma,

Nathalia Rippe Sierra
 Directora de Arte, Cultura y Patrimonio
 Presidenta de la instancia SIDFAC
 Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte

Adriana Botero Vélez
 Subdirectora de Gestión Cultural y Artística
 Secretaría Técnica de la instancia SIDFAC
 Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte

Laura Morales López
 Profesional Especializada
 Subdirección de Gestión Cultural y Artística
 Apoyo a la secretaria técnica de la instancia SIDFAC
 Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte

Anexos:
 1. Lista de asistencia.

 ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C. SECRETARÍA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	ACTA DE INSTANCIAS DE COORDINACIÓN	CÓDIGO: GMC-MN-01-FR-13	 Radicado.: *20253100585283* Fecha: 20-10-2025
		VERSIÓN: 01	
		FECHA: 17/03/2023	

2. PPT de la sesión de la Segunda Comisión Intersectorial del SIDFAC del 15.10.2025: https://docs.google.com/presentation/d/1-YEsfDvYRIRzyqggNzfeFzbKs_ds2P8T/edit?slide=id.g2d91bde5ff4_0_22#slide=id.g2d91bde5ff4_0_22
3. Enlace web Plan de Acción SIDFAC 2025, 2026 y 2027 aprobado.
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ha2p7TbsMVxvF5zhGI7dou73aCHnwpj/edit?usp=sharing&ouid=100179963443757397630&rtfpof=true&sd=true>

Aprobó: Nathalia Rippe Sierra - Directora de Arte, Cultura y Patrimonio -Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte
Revisó y aprobó: Adriana Botero Vélez - Subdirectora de Gestión Cultural y Artística -Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte
Proyectó: Laura Morales López – Profesional Especializada Subdirección de Gestión Cultural y Artística - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Documento 20253100585283 firmado electrónicamente por:	
Nathalia Rippe Sierra	Directora de Arte Cultura y Patrimonio Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio Fecha firma: 23-10-2025 11:32:37
Adriana Maria Botero Velez	Subdirectora de Gestión Cultural y Artística Subdirección de Gestión Cultural y Artística Fecha firma: 23-10-2025 10:23:14
Laura Morales López	Profesional Especializada Subdirección de Gestión Cultural y Artística Fecha firma: 20-10-2025 16:54:07
 476bfae7fd4db2cebea316eaeabb468d2427a26d2da2429b0c303c19255a09bb Codigo de Verificación CV: 1a293	

		REGISTRO DE ASISTENCIA		CÓDIGO CMC-AM-01-FR-04 VERSIÓN 02 FECHA: 23/09/2023		ESPACIO PARA ETIQUETA DE RADICACIÓN APLICATIVO OFICIO	
TEMA Y/O EVENTO	2da Comisión Intersectorial Sigfac-Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural				FECHA	15-10-2023	
RESPONSABLES/CONFERENCISTAS	SCRD-Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte				HORA	8 am - 10 am	
LUGAR/VÍNCULO DE REUNIÓN VIRTUAL	Cefe chapinero						
La información y los datos suministrados son confidenciales, serán usados con fines estadísticos y para envío de información institucional "Ley 1561 de 2012". Cuando este formato se diligencie de forma física, se debe hacer en letra clara y legible y con color de tinta negra para que sea entregado posteriormente y de manera obligatoria al Grupo Interno de Trabajo de Servicios Administrativos Área de gestión documental con el fin de realizar su digitalización y registro en el aplicativo de gestión documental - Orfeo.							
NOMBRE	TIPO DE IDENTIFICACIÓN	NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN	ENTIDAD Y/O DEPENDENCIA	CARGO	CORREO ELECTRONICO	TELÉFONO Y/O CELULAR	FIRMA (Cuando sea presencial)
Orfeo	CC	103053410	SED-DEPB	Contratista	londep@educacionhoy.gov.co	3106488397	[Firma]
Diana Cifuentes	CC	52863510	SCRD	Contratista	diana.cifuentes@scrd.gov.co	3108078650	[Firma]
Adriana Bernal	CC	5228449	SCRD	Subdirectora	adriana.bernal@scrd.gov.co	3145101214	[Firma]
María Gómara	CC	6324447	SCRD	Contratista	maria.gomara@scrd.gov.co	313066376	[Firma]
Carlos Pérez	CC	71608799	MA-M.Digitales	Contratista	carlos.perez@idartes.gov.co	3139373351	[Firma]
Juliana Bejarano Gómez	CC	104902800	SFA-AREA	Contratista	juliana.bejarano@idartes.gov.co	3114297779	[Firma]
Eduin Acero Edsyo	CC	79845875	SFA-Crea	Contratista	eduin.acero@idartes.gov.co	3103020032	[Firma]
IVAN VERA BALLETA	CC	102073124	OFB	CONTRATISTA	ivera@unal.edu.co	3183757882	[Firma]
Estefanía Barreto Cardoso	CC	1020734829	SFA-M.Digitales	Contratista	estefania.barreto@idartes.gov.co	3104838312	[Firma]
Julian Pérez	C.C	1032396728	SFA-Multis Digitales	Contratista	julian.perez@idartes.gov.co	3142977075	[Firma]
María Angélica Leal	C.C	1019447788	SEC-Planeación Idartes	Contratista	maria.leal@idartes.gov.co	3219944801	[Firma]
M ^{te} Fernanda Gómez	C.C	1018605854	SFA-Crea-ITARE	Contratista	maria.gomezsonchez@idartes.gov.co	3142977075	[Firma]
Yvonne Puentes Javeriana	C.C	52151902	Ponencia Univers. del Javeriano	Prof. Investigador	yvonne.puentes@javeriana.edu.co	3152574991	[Firma]
Nilsme Pineda	CC	51904279	IDEP	Subdir. Académ.	nilsme.pineda@idp.edu.co	313852478	[Firma]
Volirna E. López Toro	CC	50297321	SD6-Dirección de Desarrollo Local	Contratista	Volirna.lopez@gobiernobogota.gov.co	3143073742	[Firma]
Camila Rojas Garzon	CC	1010118014	SPB-PBOL	Contratista	camila.rojas@gobiernobogota.gov.co	3229031077	[Firma]
Mathhala Lopez	CC	25513244	SCRD-DACA	Director	mathhala.lopez@scrd.gov.co	3160577558	[Firma]
Sebastián S. Jarama	CC	1018421072	SCRD-DLB	Contratista	sebastian.s.jarama@scrd.gov.co	3046312034	[Firma]
Griniker Moliner	CC	1010167089	FUGA-SAC	Contratista	griniker.moliner@fuga.gov.co	3008316885	[Firma]
Diego Jimenez	CC	101846344	SAC-FUGA	Subdirector	djimenez@fuga.gov.co	3227026051	[Firma]
TANIA TORO OUIERO	CC	5284524	IDPC	CONTRATISTA	tania.toro@idpc.gov.co	3203876263	[Firma]
Angélica M. Gómez	CC	63071188	DFMF-OFB	Contratista	angomez@ofb.gov.co	5214544033	[Firma]
Miguel Huertas	CC	19399098	UNAL	Decano Artes	mhuertas@unal.edu.co	3152437163	[Firma]

SIDFAC

Sistema Distrital de Formación
Artística y Cultural de Bogotá

Segunda Comisión Intersectorial del SIDFAC - 2025

Miércoles 15 de octubre de 2025

AQUÍ
SÍ PASA
BOGOTÁ
MI CIUDAD
MI CASA

BOGOTÁ



Agenda del día:

Comisión SIDFAC 2025

Fecha: miércoles 15 de octubre de 2025.

Hora: 8:00 a.m. a 10:00 a.m.

Dirección: Centro Felicidad de Chapinero (Calle 82 No. 10 - 69). Salón de música (piso 1).

Orden del día:

1. Verificación del quórum y aprobación del orden del día (5 min).
2. Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación (Centro de Interés Creación Digital, Mundos Digitales - Idartes-Crea y articulación en la media - SED y Gente Convergente - SCRD) (20 min).
3. Inclusión nuevamente en el Plan de Acción 2025-2027 SIDFAC de acciones de formación en Convergencia Digital (5 min).
4. Continuación de avances relevantes de los ejes del Plan de Acción del SIDFAC por parte de cada entidad del SIDFAC (principales avances, desafíos y proyecciones): SED, IDARTES, SDIS, IDEP, S. Gobierno, U. Distrital, U. Nacional, U. Javeriana, SCRD (50 min).
5. Principales avances de investigaciones (Módulo de Formación) (10 min).
6. Conclusiones y compromisos. (5 min).

1. Verificación del quórum y aprobación del orden del día.

Sesión Ordinaria - Comisión Intersectorial del SIDFAC

Coordinación: Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD

Presidencia: Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio

Secretaría técnica: Subdirección de Gestión Cultural y Artística SCRD

Reunión ordinaria seis (6) veces al año:

1. Director/a de Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio - DACP / Subdirector/a Subdirección de Gestión Cultural y Artística - SCRD o delegado/a
2. Subdirector/a de Subdirección de Formación Artística - IDARTES o delegado/a
3. Director/a de Formación Musical y Fomento - OFB o delegado/a
4. Subdirector/a de Divulgación y Apropiación del Patrimonio Cultural – IDPC o delegado/a
5. Subdirector/a de Subdirección Artística y Cultural - FUGA o delegado/a
6. Subsecretaría de Calidad y Pertinencia - SED o delegado/a
7. Director/a de IDEP o su delegado/a
8. Director/a Secretaría Distrital de Gobierno o su delegado/a

Invitados permanentes:

1. Director/a SDIS o delegado/a
2. Director/a IDRD o delegado/a
3. Representantes de Universidades - Instituciones de Educación Superior

Avance de la actualización normativa - Decreto Distrital SIDFAC

Proyecto de decreto y exposición de motivos firmado por SED, SDIS, SDG, SCRD, IDARTES, OFB, IDPC, FUGA, IDEP. En trámite de firma: Oficina Jurídica de la Alcaldía Mayor de Bogotá.

Documentos: Proyecto de Decreto, Exposición de motivos, Anexos de observaciones (versión para firmas Octubre de 2025:

<https://drive.google.com/drive/folders/1uWmQjvImWmbLAW-ZiqUe5NuTulJhODZY?usp=sharing>



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.

DECRETO No. _____ DE
()

"Por medio del cual se reglamenta el Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC, los Centros de Formación Artística, Cultural y Patrimonial, se derogan los Decretos Distritales 863 de 2019 y 264 de 2020 y se dictan otras disposiciones."

EL ALCALDE MAYOR DE BOGOTÁ, D. C.

En uso de sus facultades constitucionales y legales, en especial las conferidas por los numerales 1° y 3° del artículo 315 de la Constitución Política, los numerales 1°, 3° y 4° del artículo 38 y el artículo 39 del Decreto Ley 1421 de 1993.

CONSIDERANDO:

Que el artículo 2 de la Constitución Política establece como fines esenciales del Estado, servir a la comunidad, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en ella, así como facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

Que el artículo 44 ídem prevé que "Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión".

Que la formación artística y cultural en el país se desarrolla ampliamente en el marco jurídico Nacional y Distrital, así como en la agenda política, reconociéndose como una dimensión significativa que garantiza una educación integral y equitativa, así como la garantía de las condiciones para el ejercicio efectivo y progresivo de los derechos culturales de los habitantes de Bogotá.

Que, la Ley 115 de 1994, "Por la cual se expide la ley general de educación", en el artículo 23, modificado por el artículo 65 de la Ley 397 de 1997, dispone: "Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Las

Carrera 8 No. 10 - 65
Código Postal: 111711
Tel.: 3833000
www.bogota.gov.co
Info: Línea 105

BOGOTÁ

CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN PÚBLICA
2310463-FT-078 Versión 01



BOGOTÁ

FORMATO DE EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Entidad reguladora	Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte
Fecha (dd/mm/aaaa)	1 de abril de 2025
Proyecto de decreto / Resolución para firma del Alcalde Mayor	"Por medio del cual se reglamenta el Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC, los Centros de Formación Artística, Cultural y Patrimonial, se derogan los Decretos Distritales 863 de 2019 y 264 de 2020 y se dictan otras disposiciones."

ANÁLISIS TÉCNICO Y DE CONVENIENCIA PARA LA EXPEDICIÓN DEL PROYECTO DE REGULACIÓN

Antecedentes:
El Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC ha venido operando de manera permanente desde el año 2017. Durante su funcionamiento se han identificado situaciones fícticias jurídicas que se requieren actualizar. Las principales situaciones se exponen a continuación:

1. Disposición taxativa establecida en el parágrafo del artículo 10 del Decreto 863 de 2019:
Reconociendo todos los avances expuestos, y los resultados que a la fecha se han dado en el Distrito Capital tras la implementación del Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC, y teniendo en cuenta que el Decreto 863 de 2019 en el parágrafo del artículo 10 establece que cada cuatro (4) años, se requiere actualizar el Sistema Distrital de Formación Artística y Cultural - SIDFAC y la Comisión Intersectorial, así como, el funcionamiento, sus agentes, organización e implementación y el funcionamiento de los Centros de Formación Artística y Cultural que hacen parte de éste, con el fin de ampliar las oportunidades a la población del Distrito Capital a través de la oferta, la accesibilidad, el acceso y la calidad de la formación artística, cultural y patrimonial para la garantía de los derechos culturales, el desarrollo humano y como aporte a la formación integral.

En ese sentido, este parágrafo se conserva en el proyecto de decreto en el capítulo IV, en el artículo 10: Organización del Sistema.

2. Vinculación de la Secretaría de Integración Social (SDIS):
La Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD y sus entidades adscritas han venido articulando acciones relacionadas con la formación artística, cultural y patrimonial con sectores

Imagen: Proyecto actualización Decreto SIDFAC

Imagen: Exposición de motivos actualización Decreto SIDFAC

2. Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación (Centro de Interés Creación Digital, Mundos Digitales - Idartes-Crea y articulación en la media - SED).

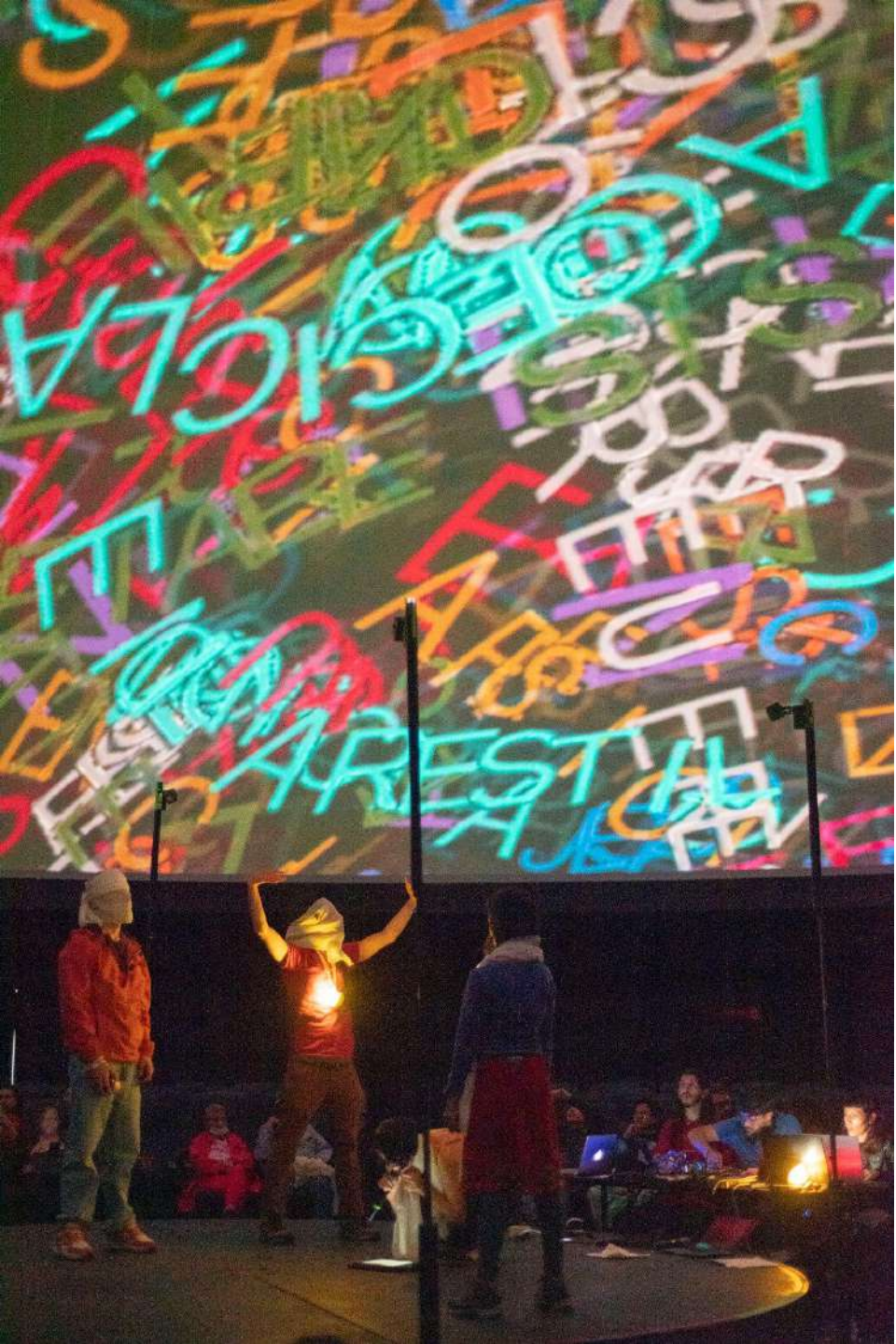
Creación Digital y proyecto piloto

Programa CREA

Subdirección
de Formación Artística

2025





CENTRO DE INTERÉS Creación Digital

CREACIÓN DIGITAL INSTITUTO PEDAGÓGICA.

De acuerdo a los lineamientos del Plan de Desarrollo Distrital 2024-2027 "Bogotá Camina Segura" el programa Crea desde el 1 de julio comenzó la implementación del área de formación artística - Centro de interés - "Creación Digital", cuyo enfoque posibilita la creación y desarrollo de videojuegos, alfabetización digital, impresión y modelado 3D, producción de imagen digital y narrativas transmediales, desarrollo de tecnologías inmersivas, experimentación de código abierto, desarrollo de software, producción y postproducción con herramientas, tecnologías y materialidades digitales.

ATENCIONES DEL
ÁREA EN LAS
TRES LÍNEAS.

PARA ARTE EN LA
ESCUELA EN DIRECTO
(CONVENIO MARCO) Y
CONVENIO SED
(DERIVADO).

Línea / Tipo de Convenio	2024 II		2025	
	# Grupos	Participantes	# Grupos	Participantes
ARTE EN LA ESCUELA	58	1617	52	1380
CONVENIO SED	16	409	15	380
DIRECTO	42	1.208	37	1.000
ARTE Y SALUD	43	714	45	795
DIRECTO	43	714	45	795
IMPULSO COLECTIVO	52	588	63	884
DIRECTO	52	588	63	884
Total general	153	2.919	160	3.059

En la Arte en la Escuela se atendieron 15 colegios mediante convenio directo y 6 colegios en convenio marco, con grupos en Creación Digital

Recursos destinados para el área de creación digital:

Fondo de financiación	2024 II		2025	
	# AF	Inversión	# AF	Inversión
CONVENIO SED	5	\$50.025.822	7	\$228.033.000
DIRECTO	35	\$370.529.940	36	\$1.041.858.133
Total general	40	\$420.555.762	43	1.269.891.133

PILOTO

Creación Digital

- El proyecto busca fortalecer la motivación por el aprendizaje **STEAM** en estudiantes de educación media, a través de metodologías que integran el arte y la tecnología. Su propósito es estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación, mediante la experimentación con herramientas tecnológicas aplicadas al ámbito artístico.
- Es también, una opción de **Servicio Social Estudiantil Obligatorio** con proyección comunitaria que fomenta espacios colaborativos. Desarrolla valores y habilidades socioemocionales en sintonía con el programa Crea en su objetivo de formar comunidades más sensibles, creativas, en el ejercicio libre de los derechos culturales de los ciudadanos y ciudadanas.

Implementación del Proyecto

28 de Julio.
Se establece el primer contacto en el Colegio Salitre, sede A, Suba.



- Se establecen 2 grupos de estudiantes pertenecientes a los grados 10-02 y 10-04.
- Se asignan 2 artistas formadores de creación digital para estos grupos.
- Se establece una estrategia novedosa de acompañamiento al proceso formativo.
- El tema principal de indagación es la creación de videojuegos.
- Asistir al proceso de creación es una opción del Servicio Social Estudiantil Obligatorio

28 de Julio.

Se establece el primer contacto en El Colegio Salitre, sede A, Suba.

Enfoques en centros piloto.

- Desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas.
- Desarrollo de procesos de animación analógica - digital.
- Creación de narrativas expandidas.
- Análisis, gestión y creación de contenidos digitales.



Creación Digital (futuro)

Para 2026-2027 se proyecta implementar el piloto de Creación Digital en Educación Media mediante articulación entre la Secretaría de Educación del Distrito y el Programa Crea del Idartes, buscando consolidar la permanencia escolar, fortalecimiento STEAM y competencias creativas.



La meta contempla cobertura en las seis zonas del Programa Crea con 12 grupos (2 por zona) atendiendo 300 estudiantes anuales durante todo el calendario académico. En 2026 se dará continuidad y expansión al piloto 2025, como posibilidad del Servicio Social Estudiantil Obligatorio, siendo aliado en la planeación académica institucional.

Para 2027 se busca fortalecer e implementar plenamente el piloto como propuesta comunitaria y sostenible que promueva corresponsabilidad institucional y participación comunitaria, potenciando el impacto del arte y tecnología en proyectos de vida y tejido social.



GRACIAS



JUE

MUNDOS DIGITALES

Plataforma web **Mundos Digitales**:
<https://mundosdigitales.idartes.gov.co/hub/home>



2. Presentación general de los avances de Convergencia Digital en formación (Gente Convergente - DEEP - SCRD)

GENTE CONVER_ GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

La convergencia digital está
redefiniendo el acceso, la producción
y el consumo cultural

Las Industrias Culturales y Creativas
Digitales, impulsan la economía del
conocimiento y generan empleos
creativos y de futuro

Apostarle a la convergencia digital y
a las ICCD es apostar por una
economía más creativa, sostenible,
inclusiva e innovadora



**GENTE
CONVER_
GENTE**

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

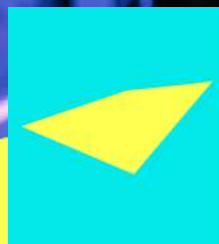
Qué es Gente Convergente

Es el programa de la Alcaldía de Bogotá liderado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte; que busca posicionar a Bogotá como un gran hub de creación digital en latinoamérica.



SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE





GENTE CONVERGENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD



Objetivos

Posicionar a Bogotá como un gran hub de creación digital en latinoamérica.

1

Cerrar Brechas de Capital Humano (BKH) y ofrecer empleo digno para agentes de las ICC digitales y jóvenes con potencial

2

Jalonar el crecimiento económico del sector cultural y creativo digital y de la ciudad

3

Posicionar a **Bogotá como un hub digital en LATAM**

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE



HORIZONTE ESTRATÉGICO

**GENTE
CONVER_
GENTE**
CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Visión:

Bogotá será en 2030 la capital latinoamericana de la cultura digital, reconocida por democratizar el acceso, cuidar la diversidad, y producir contenidos innovadores con impacto social y económico.

Principios:

- **Derecho a la cultura digital:** la creación y participación en entornos digitales como parte del ejercicio de derechos culturales.
- **Equidad territorial:** cerrar brechas de acceso entre localidades centrales y periféricas.
- **Diversidad e inclusión:** garantizar la participación de mujeres, comunidades indígenas, afrodescendientes, rurales y personas con discapacidad en el ecosistema digital.
- **Sostenibilidad e innovación responsable:** desarrollo tecnológico con ética ambiental y social.
- **Gobernanza participativa:** toma de decisiones con múltiples actores: Estado, comunidades, universidades, sector privado y organizaciones internacionales.



Instrumentos

Planes y programas: líneas de fomento, becas, laboratorios ciudadanos digitales, programas escolares y comunitarios.

Financiamiento: fondos de cofinanciación con sector privado, incentivos tributarios, cooperación internacional.

Regulación y normatividad: incorporar la cultura digital en políticas públicas Distritales.

Infraestructura y acceso: laboratorios en bibliotecas, colegios, centros comunitarios, plataformas de circulación digital propias.

Investigación y datos: observatorio de cultura digital con indicadores de impacto.

**GENTE
CONVER-
GENTE**

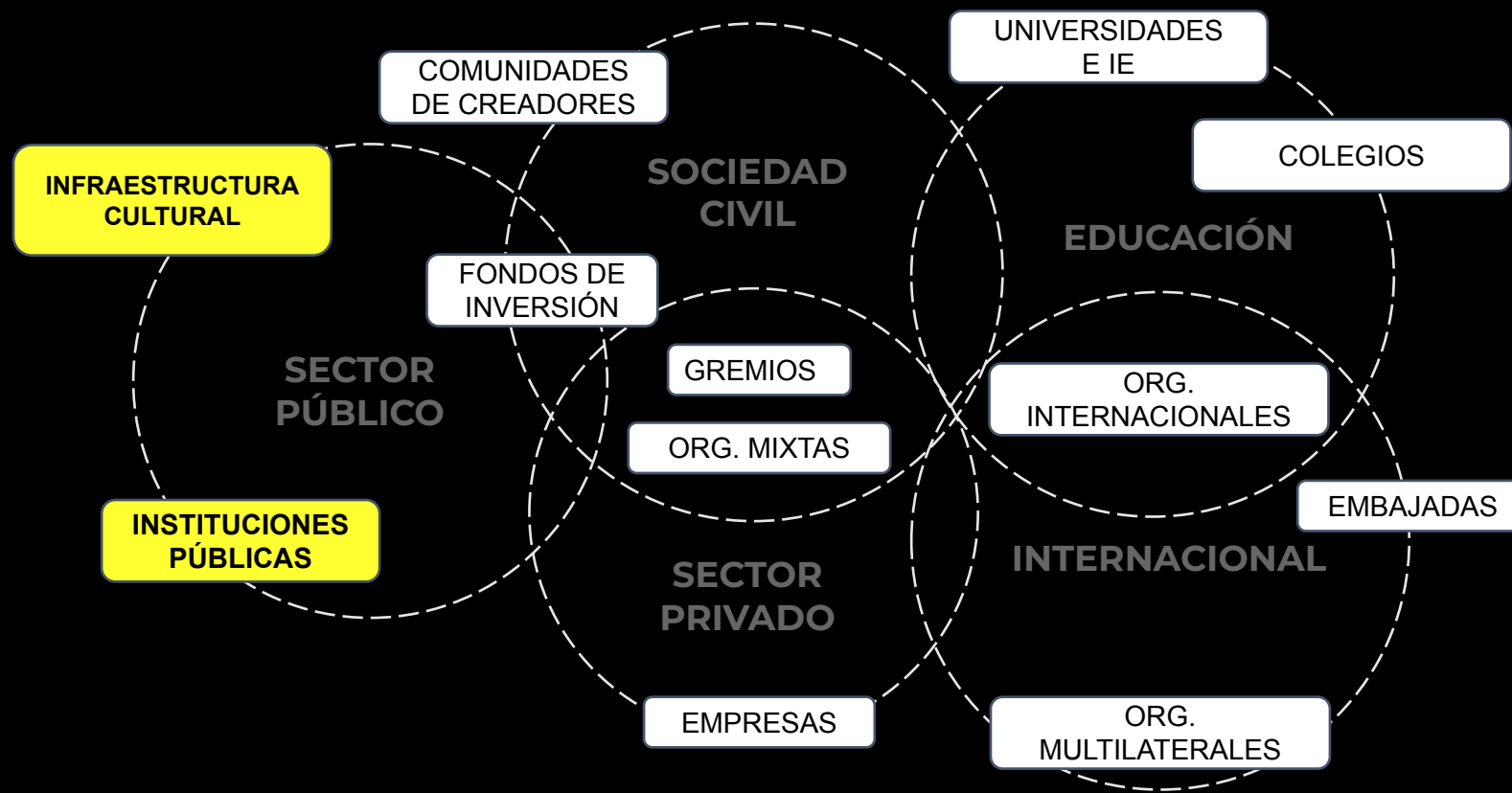
CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD



CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Ecosistema de la Convergencia Digital

Es un trabajo intersectorial



SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE



Ecosistema de la Convergencia Digital

- **SECTOR PÚBLICO DISTRITAL**
Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD), IDARTES (Instituto Distrital de las Artes), Atenea, Sec. Educación, Sec. Desarrollo económico, Canal Capital, BibloRed (Red de Bibliotecas Públicas), Secretaría Distrital de Educación (SDE), Alta Consejería TIC / Secretaría General de la Alcaldía de Bogotá (gobierno digital), Canal Capital.
- **SECTOR PÚBLICO NACIONAL**
MinTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), Mincultura (Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes), MinEducación, SENA
- **ORGANIZACIONES MIXTAS**
Proimágenes Colombia, CoCrea, Invest in Bogotá
- **GREMIOS Y ASOCIACIONES**
Cámara de Comercio, GEMA, Cova, XRCol, IGDA Colombia, Connect Bogotá, Andi
- **COMUNIDADES DE CREADORES**
Women in Games, Asifa, Women in Animation
- **UNIVERSIDADES E INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR**
Universidad del Externado, Universidad de los Andes, Universidad EAN, Universidad Javeriana, Universidad del Bosque, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad del Rosario, Universidad de la Sabana
- **EMPRESAS Y ORGANIZACIONES PRIVADAS**
Ocesa, Páramo, productoras de contenidos animación, videojuegos, VR, Teatro Julio Mario Santo Domingo, Maloka
- **ORGANIZACIONES INTERNACIONALES Y PAÍSES**
OEI, Unesco, BID, Embajada de Francia, Corea del Sur, Canadá, España
- **OTROS**
Colsubsidio y Compensar, Bancoldex



Ejes de trabajo

1. Cierre de Brechas (BKH)

IDARTES (Instituto Distrital de las Artes)
Atenea
Secretaría Distrital de Educación (SDE)
BibloRed (Red de Bibliotecas Públicas)
Universidad del Externado
SENA
Alta Consejería TIC
Universidad de la Sabana
Universidad Jorge Tadeo Lozano
Universidad del Rosario
Universidad Javeriana
Universidad del Bosque
Universidad EAN
Universidad de los Andes 1 - 2
Colsubsidio
Compensar

2. Crecimiento económico

GEMA, Cova, XRCol, IGDA Colombia 2 - 3
Empresas y organizaciones privadas*
Organizaciones internacionales y países*
Invest in Bogotá 2 - 3
Andi 2 - 3
Bancoldex

3. Posicionamiento de ciudad - Hub Digital

Canal Capital
Women in Games, Asifa, Women in Animation
Connect Bogotá 2 - 3
CoCrea 2 - 3

Transversales

- MinTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)
- Mincultura (Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes)
- Sec. Desarrollo económico
- Proimágenes Colombia
- CoCrea



SUB SECTORES

Estos son los subsectores priorizados

Aunque son muchos
otros los que también
se benefician y al
mismo benefician
a los creadores digitales



A

Animación

B

Videojuegos

C

**Contenidos inmersivos (XR - AR - RM),
y en general, contenidos desarrollados
a partir de Tecnologías Inmersivas,
Interactivas y Emergentes.**

D

Diseño 3D

GENTE CONVER- GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

En 2025

1

Evento Gente Convergente segunda edición

En convenio con Proimágenes, realizamos la segunda edición del evento en el marco del Bogotá Audiovisual Market en julio de 2025. Incluyó actividades de industria, intercambio de conocimientos y de promoción, participación de expertos internacionales, charlas, talleres y reuniones uno a uno.

2

Desarrollo de Serie Animada con la participación de creadores y estudios de animación bogotanos y en coproducción con empresas nacionales e internacionales.

3

Experiencia inmersiva: desarrollo de una experiencia inmersiva de alto impacto, orientada a la promoción de los talentos bogotanos y de la ciudad.

4

Estrategia de internacionalización para sectores priorizados: estrategia de promoción internacional que fomente la participación de talentos locales en mercados especializados en animación, contenidos inmersivos y videojuegos.

5

Formación: realización de actividades de formación especializada para profesionales de cada uno de los sectores priorizados. En convenio con la Agencia Atenea y Proimágenes Colombia.

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

GENTE CONVER- GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Evento
Gente
Convergente
2025
Carpa de
experiencias
en el BAM



**250 visitantes
a la carpa**

**578 asistentes
charlas y talleres**

PROYECTOS PRESENTADOS

En inmersivos: 9 proyectos VR / 1 proyecto XR location based / 1 proyecto interactivo / 6 proyectos colombianos / 5 proyectos franceses / 3 proyectos creados por mujeres / 1 proyecto del Festival de la imagen.

En videojuegos: 2 proyectos VJ/VR / 4 proyectos mobile / 5 proyectos PC / 10 proyectos colombianos / 6 proyectos bogotanos / 2 proyectos internacionales / 3 proyectos creados por mujeres.

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

GENTE CONVER- GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Serie animada de antología 2025-2027

La convocatoria contó con la participación de **21 estudios y proyectos de animación bogotanos**, que presentaron propuestas originales de cortometrajes de entre 8 y 12 minutos ambientados en la capital. Fueron 3 los jurados encargados de la selección:

JURADOS



- **Jean François Tosti**, productor francés y cocreador de *Miraculous Ladybug*, quien también será el **showrunner** de la serie de antología.
- **Verónica Buide**, consultora estratégica internacional en animación y experta en propiedad intelectual y coproducción, con experiencia en marcas como *Pocoyó* y *Miraculous Ladybug*.
- **Andrea Cataño Pulgarín**, productora colombiana radicada en Finlandia, con experiencia en series para Netflix, Apple TV y Nickelodeon, como *The Cuphead Show!* y *Super Duper Bunny League*.

ESTUDIOS SELECCIONADOS

1. **Dinamita Animación** – *Entreverao* (Prod. Julián Sánchez / Dir. Miguel Otálora)
2. **Doinmedia** – *Nina* (Prod. David Ricardo García / Dir. Laura Moncada)
3. **Hierro Animación** – *Angustia Capital* (Prod. Carlos Smith / Dir. Diego Felipe Guzmán)
4. **Lucy Animation Studio** – *Brujas de Monserrate* (Prod. Ángela María Revelo / Dir. Silvia Prieto)
5. **Malpraxis Studio** – *Profundo* (Prod. Tatiana Pinzón / Dir. Sandra Marcela Obando)
6. **Piragna** – *Tomatoe* (Prod. Alei Valet Siv / Dir. Adaan Li Guampé)
7. **Veinte Once** – *Dios le da prompt al que no tiene dientes* (Prod. Mónica Ortiz / Dir. Christian López)
8. **Venturia Animation Studios** – *Ala* (Prod. Andrés Felipe Urbina / Dir. Camilo Ayala)

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

GENTE CONVER- GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Estrategia de internacionalización 2025

Participación de agentes bogotanos en
tres escenarios clave:



Pixelatl | **9 - 13 septiembre, Guadalajara, México:** Asociación y festival que promueve la creación y difusión de narrativas gráficas y audiovisuales en México y Latinoamérica, con un enfoque en animación, videojuegos y cómics.



Gamescom | **20 - 24 agosto, Colonia, Alemania:** es la feria de videojuegos más grande del mundo y reúne a desarrolladores, publishers y creadores así como financiadores e instituciones nacionales que acompañan su delegación.



Venice Immersive Market | **28 agosto a 3 septiembre, Venecia, Italia:** dentro del componente de industria y mercado del Festival de Cine de Venecia. Dedicado a la presentación de contenidos inmersivos a partir de reuniones uno a uno, paneles y actividades de relacionamiento. Así mismo, incluye un espacio de exhibición.



SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

GENTE CONVER- GENTE

CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

Formación 2025



CURSOS CORTOS CON AGENCIA ATENEA

Videojuegos

- Programador de Videojuegos en Unity (Nivel intermedio)
- Programador de Postproducción en Unreal Engine (Nivel Avanzado)
- Coordinador de Proyectos Estratégicos y Gestión Comercial (Nivel Avanzado)

Diseño 3D y Realidad Virtual

- Artista 3D - RV/RA (Nivel intermedio)
- Supervisor de Arte 3D (Nivel intermedio)
- Coordinador y Marketing Avanzado en Diseño 3D (Nivel Avanzado)

Animación

- Animación 3D con Maya (Nivel intermedio)
- Animación 3D y Rigging (Nivel intermedio)
- Coordinador de Productos Creativos de Animación (Nivel Avanzado)

FORMACIÓN EN EL MARCO DEL BAM

En el marco del Bogotá Audiovisual Market - BAM, se desarrolló una robusta agenda académica de formación dirigida a los agentes acreditados en este mercado. La agenda comprendió 20 espacios entre charlas, talleres, master classes y presentaciones, para los interesados en los subsectores priorizados.

SECRETARÍA DE
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE



OFERTA SECTOR CRD TECNOLOGÍA Y CULTURA

**GENTE
CONVER_
GENTE**
CULTURA + TECNOLOGÍA + COMUNIDAD

- **Gente Convergente**
- Escuela de Futuros
- Fomento en Red
- Laboratorios de co-creación y cultura digital
- Línea de Arte, Ciencia y Tecnología
- CK:\WEB – Estación Radial Experimental
- Mundos Digitales: plataforma que permite explorar la relación entre arte y tecnología

GRA/ CIAS

www.culturarecreacionydeporte.gov.co

3. Inclusión nuevamente en el Plan de Acción 2025-2027 SIDFAC de acciones de formación en Convergencia Digital.

Plan de acción SIDFAC 2025, 2026 y 2027:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ha2p7TbsMVxvF5zhGI7dou73aCHnwpj/edit?usp=sharing&ouid=100179963443757397630&rtpof=true&sd=true>

EJES CENTRALES	ACCIONES	PRODUCTOS	ENTIDADES VINCULADAS A CADA ACCIÓN	AVANCES POR VIGENCIAS
1. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio y deporte dirigidas a primera infancia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el ámbito escolar.	A. Reportes semestrales de la atención integral de la formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio y deporte en el ámbito escolar (ampliación del uso del tiempo escolar) en convenio y con atención directa.	1 Matriz con reportes semestrales de la atención integral de la formación en la escuela.	SED, IDARTES, OFB, IDPC, IDRD, SCD.	2025, 2026, 2027
	B. Mapecos, reportes y focalización de la formación en el ámbito escolar.	1 Matriz conjunta con reportes semestrales con información cuantitativa y cualitativa.	SED, IDARTES, OFB, IDPC, IDRD, SCD.	2025, 2026, 2027
2. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio y deporte dirigidas a la ciudadanía en general (enfoques de grupos poblacionales, etarios, étnicos, diferenciales) en el ámbito institucional, social y comunitario en los territorios.	A. Reportes semestrales de la atención integral de la formación y experiencias artísticas, culturales, patrimoniales y deportivas en el ámbito institucional, social y territorial, en convenio y con atención directa.	1 Matriz con reportes semestrales de la atención integral de la formación en los ámbitos institucional, social y territorial.	SDIS, SDG, IDARTES, OFB, FUGA, IDPC, IDRD, SCD.	2025, 2026, 2027
	B. Mapecos, reportes y focalización de la formación en los ámbitos institucional, social y territorial (cuantitativo y cualitativo).	1 Matriz conjunta con reportes semestrales con información cuantitativa y cualitativa.	SDIS, SDG, IDARTES, OFB, FUGA, IDPC, IDRD, SCD.	2025, 2026, 2027
3. Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio y deporte hacia la cualificación y/o profesionalización de agentes del sector.	A. Estrategia de formación a formadores.	Espacio(s) de formación a formadores realizados por las entidades. Encuentro(s) de formación sectorial e intersectorial con carácter distrital, que vincule(n) la participación de formadores de los programas de arte, cultura, patrimonio de las entidades que conforman el sistema. Invitación(es) cultural(es) con carácter distrital para formadores en arte, cultura y patrimonio de las entidades del sistema.	SCRD, SED, SDG, IDARTES, OFB, IDPC, FUGA, SDIS.	2025, 2026 y 2027
	B. Cualificación de agentes del sector.	Acciones a establecer conjuntamente de cualificación que realizan las entidades del sistema.	SCRD, IDARTES, IDPC, IDRD, SED, Universidades	2026, 2027
	C. Apoyo a la profesionalización de agentes del sector.	Acciones a establecer conjuntamente con universidades. Acciones de apoyo a la profesionalización de agentes del sector por parte de algunas entidades del sistema.	Alianzas con Universidades y algunas acciones de SCRD y FUGA.	2025, 2026, 2027

Sugerencia de inclusión:

- **Eje 1.** Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y **convergencia digital** dirigidas a primera infancia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el ámbito escolar.
- **Eje 2.** Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y **convergencia digital** dirigidas a la ciudadanía en general (enfoques de grupos poblacionales, etarios, étnicos, diferenciales) en el ámbito institucional, social y comunitario en los territorios.
- **Eje 3.** Formación y experiencias en arte, cultura, patrimonio, deporte y **convergencia digital** hacia la cualificación y/o profesionalización de agentes del sector.

EJES CENTRALES	ACCIONES	ENTIDADES VINCULADAS A CADA ESTRATEGIA
1. Formación y experiencias en arte, cultura y patrimonio dirigidas a primera infancia, niños, niñas, adolescentes y jóvenes en el ámbito escolar.	A. Revisión periódica de modelos de atención (ampliación del uso del tiempo escolar) y experiencias de los procesos de formación.	SCRD, SED, IDARTES, OFB, IDPC, IDRD
	B. Implementación de acciones en la escuela como parte de la Estrategia de Convergencia Digital.	IDARTES (Crea), SED, SCRD

Plan de acción SIDFAC 2024 (contenía acciones de Convergencia digital)

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xBXeT8BZ8Oj1XNylObCL6K_YGr9Xfdr/edit?gid=1213744983#gid=1213744983

4. Continuación de avances relevantes de los ejes del Plan de Acción del SIDFAC por parte de cada entidad del SIDFAC (principales avances, desafíos y proyecciones)

Nota. Reprogramada para sesión extraordinaria del 24 de octubre de 2025.

- Secretaría de Educación del Distrito - SED
- Instituto Distrital de las Artes - IDARTES
- Secretaría Distrital de Integración Social - SDIS
- Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico - IDEP
- Secretaría Distrital de Gobierno - SDG
- Universidad Distrital Francisco José de Caldas
- Pontificia Universidad Javeriana
- Universidad Nacional de Colombia
- Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte - SCRD

Conclusiones / compromisos de la sesión:

- Realizar un espacio de formación a formadores dirigido por Mundos Digitales a formadores(as) y docentes de las entidades del SIDFAC
- Proyectar el Diseño de una ruta estratégica - trayectoria de Convergencia Digital en formación.
- Programar una sesión extraordinaria para continuar con las presentaciones del plan de acción de las entidades del Sidfac.