



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

**INFORME DE PONENCIA PARA PRIMER DEBATE AL PROYECTO DE LEY
279 DE 2016 CÁMARA, 104 DE 2015 SENADO**

Por medio de la cual se fomenta la economía creativa - Ley Naranja.

Bogotá, D. C., agosto 30 de 2016

Doctora

ELIZABETH MARTÍNEZ BARRERA

Secretaria

Comisión Tercera Constitucional Permanente

Ciudad

Referencia: Informe de ponencia para primer debate - **Proyecto de ley número 104 de 2015 Senado, 279 de 2016 Cámara**, por medio de la cual se fomenta la economía creativa - Ley Naranja.

Dando cumplimiento al encargo que me hiciera la honorable Mesa Directiva, con el fin de rendir ponencia para primer debate al proyecto de la referencia, de conformidad con lo dispuesto por los artículos 150, 153 y 156 de la Ley 5ª de 1992, de manera atenta me permito someter a su consideración el presente informe en los siguientes términos:

1. ANTECEDENTES DEL PROYECTO

La iniciativa fue presentada al Congreso de la República por los honorables Senadores Iván Duque Márquez (autor principal), María del Rosario Guerra, Álvaro Uribe Vélez, Alfredo Ramos Maya, Andrés García Zuccardi, Honorio Henríquez Pinedo, Jaime Amín, Daniel Cabrales, Susana Correa y los honorables Representantes a la Cámara Pierre García, Tatiana Cabello, Margarita María Restrepo, Esperanza Jiménez, Hugo Hernán González y Fernando Sierra.

Le correspondió el número 104 de 2015 Senado, y por la materia sobre la que versa la iniciativa, fue remitida a la honorable Comisión Tercera Constitucional Permanente del Senado de la República el 7 de octubre de 2015, proyecto publicado en la *Gaceta del Congreso* número 795 de 2015.

El proyecto presentado no tiene antecedentes en el marco jurídico colombiano, y pretende visibilizar, desarrollar y fomentar industrias creativas, constituyéndose estas en uno de los principales potenciales económicos, de exportación y fomento de nuestro país ¿especialmente de las regiones¿, debido al gran talento y creatividad de nuestros compatriotas, así como a nuestro patrimonio cultural material e inmaterial, entre otros aspectos.

La Comisión Tercera del Senado de la República anunció el Proyecto el 10 de mayo de 2016, como consta en el Acta número 17 de la misma fecha, y lo debatió en sesión del 11 de mayo de 2016, como consta en el Acta número 18 de esa fecha.



En dicha sesión se dio lectura a la proposición con la que termina el informe de ponencia para primer debate del Proyecto de ley número 104 de 2015 Senado, así como al articulado presentado por los ponentes, el cual fue aprobado con las modificaciones propuestas al mismo.

La ponencia para segundo debate en el Honorable Senado de la República fue publicada en la *Gaceta del Congreso* número 393 de 2016, y fue anunciada en plenaria según consta en el Acta número 68 del 15 de junio de 2016. El proyecto en comento fue aprobado por el honorable Senado de la República el 16 de junio de 2016, según consta en el Acta número 69 de ese día. Su texto definitivo fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 449 de 2016.

En su tránsito a la Cámara de Representantes, la honorable Mesa Directiva de esta célula legislativa me designó ponente de esta iniciativa para darle curso en su primer debate en Cámara de Representantes, informe que me permito rendir a continuación.

2. OBJETIVO DEL PROYECTO

El proyecto de ley tiene como objeto principal desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. En igual sentido, procura definirlas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, fundamentados en la propiedad intelectual^[1].

En tal virtud, el proyecto se refiere a sectores tales como ¿pero sin limitarse a¿ la arquitectura, las artes visuales y escénicas, las artesanías, el cine, el diseño, el editorial, la investigación y desarrollo, los juegos y juguetes, la moda, la música, la publicidad, el *software*, la televisión, la radio y los videojuegos, entre otros^[2].

La importancia de este sector radica en que para el año 2005 representó el 6,1% de la economía global, a pesar de que hoy sigue pasando desapercibido para la mayoría de los economistas. Para el año 2011 la economía creativa alcanzó los 4,3 billones de dólares estadounidenses, lo que representaría el 120% de la economía de la República Federal Alemana, o dos y media veces los gastos militares globales^[3].

En este sentido, desarrollar este tipo de industrias aprovechando el talento nacional e irradiando bienestar a las regiones es uno de los cometidos de la iniciativa y su objetivo primordial.

^[1] **Artículo 1º. Objeto.** La presente ley tiene como objeto desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.

^[2] Howkins, John.

^[3]^[3] Cálculo propio de los autores (Buitrago, Duque 2013) con datos del Stockholm International Peace Research Institute (SIPRI). Military Expenditures Database. Consultado por última vez el 28 de junio de 2013 (<http://milexdata.sipri.org/files/?file=SIPRI+military+expenditure+database+1988-2012.xlsx>) y del World Military Expenditures and Arms Transfers (WMEAT) report 2012 del Departamento de Estado de los Estados Unidos consultado por última vez el 8 de julio de 2013 (<http://www.state.gov/documents/organization/209508.pdf>)



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

3. CONSIDERACIONES GENERALES

En momentos en los que los precios internacionales de crudo presentan serias fluctuaciones, el comercio derivado de la economía creativa también es menos volátil, prueba de ello es que ha soportado mejor la crisis financiera global que sectores como el petrolero.

Asimismo, mientras que las ventas del petróleo reportadas por la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) registraron en el 2009 una caída del 40%, las exportaciones de bienes y servicios creativos en el mismo periodo apenas se contrajeron en un 12% durante el mismo año^{4[4]}.

Otra explicación respecto a la importancia de la economía creativa es la creciente conectividad, así por ejemplo el comercio de servicios creativos crece un 70% más rápido que el de bienes creativos, y estas transacciones ocurren de manera creciente a través de internet.

Para el año 2012 la firma Price Waterhouse Coopers estimó que las industrias de entretenimiento (conjunto de actividades culturales y creativas en el corazón de la economía creativa) inyectarían 2,2 billones de dólares anuales a la economía mundial, lo que equivaldría al 230% del valor de las exportaciones petroleras de los Estados miembros de la OPEP.

Otras cifras para tener en cuenta en materia de economía creativa son las siguientes:

¿ La industria cinematográfica mundial produce en conjunto más de 4.000 películas anuales (80 por semana aproximadamente).

¿ Las ventas por boletería alcanzan miles de millones de dólares.

¿ El uso de tabletas electrónicas ocupa el 70% del tiempo.

¿ Desde 1998 se han descargado más de 25.000 millones de canciones desde la plataforma de *iTunes* desarrollada por la compañía Apple (el precio base por canción es de 99 centavos de dólar).

¿ Se han descargado más de 50.000 millones de aplicaciones desde el AppStore de la compañía Apple.

De otra parte, el sector de las artes escénicas, clásicamente relegado para la economía, logró por concepto de ventas totales por boletería y mercadería asociada la suma de 26,9 miles de millones de dólares en un periodo de 30 años solo en las ciudades de Nueva York y Londres, lo que contrasta por ejemplo con el megaproyecto de generación hidroeléctrica de las tres gargantas en China, que costó 25.000 millones de dólares en el mismo periodo (Buitrago, Duque, 2013).

Este sector, solo por seguir con un ejemplo (artes y espectáculos), logró que compañías como el Circo del Sol empleara a más de 5.000 personas y tuviera ventas superiores a los 800 millones de

^{4[4]} *Ibid.* Pág. 19.



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

dólares anuales. Asimismo, se estima que en la economía global las industrias creativas generan nueve de cada cien pesos de la economía en la República Argentina. La compañía Netflix, por su parte, cuenta con más de 33 millones de suscriptores y ventas que superan los 3.600 millones de dólares anuales.

Para el caso colombiano, y tomando como ejemplo una de las muestras culturales y artísticas más queridas, el Festival Internacional de Teatro de Bogotá en el año 2010 tuvo una audiencia de 3.900.000 espectadores, repartidos entre 500.000 en sala, 420.000 en ciudad teatro y 3.000.000 en actividades callejeras.

La economía creativa en los términos del presente proyecto busca incentivar las industrias culturales, creativas, tecnológicas y artísticas, así como muchas otras expresiones en las que nuestro país tiene un alto potencial, el cual debe ser materializado como un rubro importante de los bienes y servicios exportables y transables.

Además, esta iniciativa busca dinamizar lo regional y lo local, que es en donde mayoritariamente se gestan las expresiones culturales y artísticas de nuestro país, convirtiendo a las regiones en los escenarios en donde se constituyen importantes *clusters* en materia de textiles, confecciones, turismo, moda, artes, reinados, ferias y festivales. Las múltiples expresiones culturales que tienen su génesis en las regiones de Colombia constituyen un acervo que debe tener su lugar en la economía nacional por su contribución al PIB, la formalización, la innovación y la dinamización de todo el conglomerado de las industrias creativas.

De enero a diciembre Colombia cuenta con un inmenso calendario de ferias y fiestas que contribuyen a la dinámica económica de los municipios y regiones en donde se celebran. El proyecto busca visibilizar estas expresiones desde su perspectiva económica, así como desde las demás posibilidades que estas traen asociadas a generación de empleo, ventas, ocupación hotelera, turismo, entre otras^{5[5]}.

El Distrito Capital ha tomado interés en la economía creativa, y muestra de ello son la reciente aprobación del Plan de Desarrollo 2016-2019 *¿Bogotá Mejor para Todos?*^{6[6]}, en donde un capítulo en particular se ocupa del tema y del trámite de un proyecto de acuerdo sobre industrias creativas y economía naranja. Estos esfuerzos deben ser coadyuvados desde el legislativo para que las regiones, departamentos, distritos y municipios de Colombia contribuyan al desarrollo, la innovación y la economía a través de estas manifestaciones, industrias y expresiones.

^{5[5]} Véase <http://www.colombia.travel/es/ferias-y-fiestas>.

^{6[6]} Alcaldía Mayor de Bogotá, Plan Distrital de Desarrollo *¿Bogotá Mejor para Todos 2016-2019?*, pág.269 .



Según la Cámara de Comercio de Bogotá (CCB), las industrias creativas comprenden los sectores cuya actividad económica es la creación, producción, promoción y distribución de bienes y servicios de contenidos creativos, culturales y gráficos que utilizan la creatividad, la propiedad intelectual, la cultura y la conectividad como sus principales insumos.

Este sector está integrado por más de 23.300 empresas registradas en la CCB, de las cuales el 93% están ubicadas en Bogotá y el 7% en la región^[7]

CONSULTAR GRÁFICO EN FORMATO PDF

En relación con el aprovechamiento de los tratados de libre comercio (TLC), el acervo cultural y creativo juega un papel de relevancia e importancia, por lo que este proyecto además contribuirá al aprovechamiento efectivo de dichos instrumentos y a la tan anhelada transformación productiva a través de la innovación.

En este sentido Colombia ha suscrito los siguientes TLC:

CONSULTAR GRÁFICO EN FORMATO PDF

4. FUNDAMENTO JURÍDICO

El proyecto desarrolla la Carta Política, especialmente los artículos 70, 71 y 72, y otras normas, como la Ley 29 de 1944, Ley 23 de 1982, Ley 31 de 1992, Ley 44 de 1993, Ley 98 de 1993, Ley 397 de 1997, Documento Conpes 3659 de 2010 (Promoción de las Industrias Culturales en Colombia), Ley 814 de 2003, Ley 1493 de 2011, Ley 1566 de 2012 y la Ley 1675 de 2013, la Política para el Emprendimiento y las Industrias Culturales del Ministerio de Cultura, la Guía para Alcaldías en Materia de Espectáculos Públicos del Ministerio de Cultura, entre otros instrumentos, a más de varios tratados internacionales bilaterales y multilaterales de los que Colombia es Estado Parte.

5. JURISPRUDENCIA

La honorable Corte Constitucional mediante sentencia C-767 de 2012, expediente LAT-384, revisión de la Ley 1516 del 6 de febrero de 2012, ¿Por medio de la cual se aprueba la Convención

^[7] Tomado de <http://www.ccb.org.co/Fortalezca-su-empresa/Apuesta-sectorial-de-la-CCB/Industrias-Culturales-y-de-Comunicacion-Grafica>.



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

sobre la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales, firmada en París el 20 de octubre de 2005, señaló:

¿[...] A partir de la aceleración del proceso de globalización que ha acentuado las diferencias entre los países que carecen de capacidad para crear, producir y difundir sus propias expresiones culturales y aquellos que sí gozan de dichas capacidades, la Convención destaca el papel fundamental de las políticas culturales y define los derechos y obligaciones de las Partes en la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales a nivel nacional e internacional.

En este contexto, la Convención pretende crear un marco jurídico beneficioso para todos los Estados Parte que regule la creación, producción, distribución, difusión, acceso y disfrute de una amplia gama de expresiones culturales de orígenes diversos, preservando el derecho de los países a establecer sus políticas culturales.

La finalidad de la Convención se concreta por tanto en la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales que resultan de la creatividad de los individuos, los grupos y las sociedades, tal como circulan y se comparten mediante las actividades, los bienes y los servicios, medios contemporáneos de transmisión de la cultura, sobre la base de que estos, dada su naturaleza dual, económica y cultural, no pueden ser reducidos a la dimensión netamente comercial propia de la globalización, puesto que son portadores de valores y sentidos. Todo ello, con el propósito de garantizar la paz y el bienestar social, y mejorar así la integración mundial.

Al centrarse en la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales, la Convención reconoce que, en un mundo cada día más interconectado, los individuos pueden tener un acceso mucho más libre e inmediato a una rica diversidad de expresiones culturales originadas tanto dentro como fuera de su país [...].

En igual sentido, la honorable Corte Constitucional señaló en la misma providencia que la diversidad cultural, sus expresiones y los fundamentos y principios constitucionales que se desarrollan a través de los instrumentos internacionales sobre dichas expresiones tienen total conexidad y armonía con el ordenamiento jurídico colombiano:

¿[...] La diversidad cultural de la Nación hace referencia a formas de vida y concepciones del mundo no totalmente coincidentes con las costumbres de la mayoría en aspectos tales como la raza, religión, lengua, arte, folclor y tradiciones artísticas. Los grupos humanos que por sus características culturales no se ajustan a las creencias, costumbres y parámetros sociales propios de la mayoría o difieren de los gustos y anhelos de ésta tienen derecho constitucional al reconocimiento de sus diferencias con fundamento en los principios de dignidad humana (preámbulo y C. P., artículo 1°), pluralismo (C. P., artículo 1°) y protección de las minorías (C. P., artículos 1° y 7°), así como en los



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

derechos fundamentales a la identidad personal y al libre desarrollo de la personalidad (C. P., artículo 16). [...]¿.

6. CONTENIDO DE LA INICIATIVA

El proyecto de ley cuenta con 15 artículos, incluido el de vigencia, en los que se propone:

¿ Desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.

¿ Definir y delimitar las industrias que componen este sector de la economía.

¿ Desatacar su importancia.

¿ Formular una política pública integral de Estado respecto a estas a industrias.

¿ Implementar una estrategia de información, institucionalidad, industria, infraestructura, integración, inclusión e inspiración.

¿ Actualizar la cuenta satélite de cultura a las nuevas realidades de la economía creativa.

¿ Crear un Consejo Nacional de Economía Naranja como ente articulador, de análisis y toma de decisiones respecto a este sector.

¿ Identificar posibles incentivos para estos sectores.

¿ Promocionar e incentivar ¿sobre todo en lo regional departamental y municipal¿ la economía creativa y sus industrias y expresiones.

¿ Dinamizar la jornada única escolar, así como los programas técnicos y tecnológicos con formación asociada a la economía naranja y a las industrias creativas.

¿ Lograr financiación para estas industrias, así como un incremento en sus exportaciones.

¿ Integrar la economía creativa nacional a las realidades económicas de un mundo globalizado, aprovechando de manera efectiva los tratados de libre comercio ratificados por Colombia.

¿ La creación de un sello distintivo de las creaciones colombianas como estrategia de visibilización, posicionamiento, diferenciación e incentivo a través de las estrategias de promoción.

7. PROPOSICIÓN

Por las razones anteriormente expuestas, solicito a la Comisión Tercera Constitucional Permanente de la honorable Cámara de Representantes dar primer debate al **Proyecto de ley número 104 de 2015 Senado, 279 de 2016 Cámara, por medio de la cual se fomenta la economía creativa - ley naranja.**



CONSULTAR NOMBRE Y FIRMA EN FORMATO PDF

8. TEXTO PROPUESTO PARA PRIMER DEBATE

PROYECTO DE LEY NÚMERO 104 DE 2015 SENADO, 279 DE 2016 CÁMARA

por medio de la cual se fomenta la economía creativa - ley naranja.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene como objeto desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Estas serán entendidas como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual.

Artículo 2°. *Definiciones.* Las industrias creativas comprenderán los sectores que conjugan creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor.

Las industrias creativas comprenderán de forma genérica ¿pero sin limitarse a¿ los sectores editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, *software* de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa.

Artículo 3°. *Importancia.* El Gobierno nacional tomará las medidas necesarias para que las industrias creativas nacionales sean exaltadas, promocionadas, incentivadas, protegidas y reconocidas.

Para ello coordinará articuladamente sus esfuerzos con miras a visibilizar este sector de la economía promoviendo su crecimiento e identificándolo como un sector generador de empleo de calidad, motor de desarrollo, y que fomenta el tejido social y humano, así como la identidad y equidad.

Artículo 4°. *Política Integral de la Economía Creativa.* El Gobierno nacional formulará una Política Integral de la Economía Creativa (Política Naranja) con miras a desarrollar la presente ley y ejecutar en debida forma sus postulados y objetivos.

Para ello, el Gobierno nacional identificará los sectores objeto de la misma, formulando lineamientos que permitan desarrollarlos, fortalecerlos, posicionarlos, protegerlos y acompañarlos como creadores de valor agregado de la economía.



Parágrafo. El Gobierno nacional reglamentará lo pertinente en procura de la adecuada implementación de la política pública de la que trata este artículo, y buscará la participación plural y equilibrada de actores públicos, privados, sociales, gremiales y asociativos en el ámbito de la cultura y las industrias creativas.

Artículo 5°. *Las 7i. Estrategia para la gestión pública.* Las 7i serán entendidas como las estrategias que se implementarán para darle efectiva aplicación a esta ley:

1. Información. Se promoverá un adecuado levantamiento de información constante, confiable y comparable sobre los sectores de la economía creativa.

2. Instituciones. Se coordinará la gestión administrativa que permita involucrar al sector público, privado, mixto y no gubernamental, que permita articular de forma adecuada los postulados de la economía creativa.

3. Industria. Se fortalecerá el papel de las industrias creativas, así como su formalización y adecuación, con la finalidad de que se privilegie y apoye su contribución en el producto interno bruto.

4. Infraestructura. Se desarrollará la infraestructura necesaria para que, en el marco de las competencias del Gobierno nacional y los Gobiernos locales, se privilegie la inversión en infraestructura física e infraestructura virtual, así como su acceso inclusivo.

5. Integración. Se promoverán los instrumentos internacionales necesarios para que las industrias de la economía creativa obtengan acceso adecuado a mercados, fortaleciendo así su exportación, sin perjuicio de aquellos tratados y obligaciones internacionales suscritos y ratificados por Colombia.

6. Inclusión. Se promoverá el desarrollo de las industrias creativas, con miras a que estas se conviertan en vehículos de integración y resocialización como generadoras de oportunidades laborales y económicas.

7. Inspiración. Se promoverá la participación en escenarios locales, virtuales, nacionales e internacionales que permitan mostrar el talento nacional, conocer el talento internacional e inspirar la cultura participativa desarrollando la economía creativa en todas sus expresiones.

Artículo 6°. *Cuenta satélite de cultura y economía naranja.* El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo levantarán, ampliarán, adecuarán y actualizarán los sectores y alcances de la cuenta satélite de cultura, la cual se denominará Cuenta Satélite de Cultura y Economía Naranja.

Para ello se tendrán en cuenta los sectores editorial, audiovisual, fonográfico, artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, educación artística y cultural, diseño, publicidad, *software* de contenidos, moda, agencias de noticias y servicios de información, creatividad cultural (I+D+i), educación creativa, formación técnica especializada y propiedad intelectual.



Parágrafo. El Gobierno nacional fomentará en los entes territoriales el mapeo de los sectores creativos. El DANE publicará periódicamente el documento denominado Reporte Naranja, de estadísticas básicas sobre la economía creativa en Colombia.

Artículo 7°. *Institucionalidad.* El Estado promoverá el fortalecimiento de instituciones públicas, privadas y mixtas orientadas a la promoción, defensa, divulgación y desarrollo de las actividades culturales y creativas, desarrollando adecuadamente el potencial de la economía creativa.

Para ello se creará y conformará el Consejo Nacional de la Economía Naranja como coordinador institucional de la economía creativa. Este Consejo estará conformado por

1. El Ministro de Hacienda y Crédito Público.
2. El Ministro de Trabajo.
3. El Ministro de Comercio, Industria y Turismo.
4. El Ministro de Educación Nacional.
5. El Ministro de Tecnologías de la Información y Comunicaciones.
6. El Ministro de Cultura (quien lo presidirá).
7. El Director Nacional de Planeación (DNP).
8. El Director del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE).
9. El Director del Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena).
10. El Presidente del Banco de Desarrollo Empresarial y Comercio Exterior (Bancoldex).
11. El Presidente del Fideicomiso de Promoción de Exportaciones (Procolombia).
12. El Presidente de la Financiera del Desarrollo Territorial (Findeter).

Parágrafo. La participación en este Consejo será indelegable.

Artículo 8°. *Incentivos.* El Gobierno nacional identificará incentivos fiscales para las personas naturales y jurídicas que ejerzan mecenazgo, patrocinio o auspicio de las actividades definidas dentro de los sectores de la economía creativa.

Asimismo, en desarrollo de actividades como festivales y carnavales, se contemplarán las opciones de otorgamiento de zonas francas temporales para facilitar la contratación y adquisición de bienes y servicios, así como la importación temporal y la reexportación de equipos, elementos e implementos.

Parágrafo. Para el otorgamiento de los beneficios de los que trata este artículo, se deberá contar con el aval previo del Consejo Nacional de la Economía Naranja.

Artículo 9°. *Promoción y fomento.* El Gobierno nacional, a través de la Financiera de Desarrollo Territorial (Findeter), creará líneas de crédito y cooperación técnica para el impulso a la construcción de infraestructura cultural y creativa en los entes territoriales.



Findeter trabajará coordinadamente con el Ministerio de Cultura para la construcción de agendas de ¿municipios, ciudades y regiones creativas¿ en todo el país, con miras a que estas enriquezcan los planes de los diferentes entes territoriales para el impulso de la cultura y la economía creativa.

En aras de fomentar la participación de los entes territoriales en estas iniciativas, los Órganos Colegiados de Administración y Decisión (Ocad) implementarán a través de las líneas de ciencia y tecnología proyectos de impacto regional o municipal que estimulen los sectores de la economía creativa.

Los proyectos de infraestructura estarán orientados principalmente a infraestructura urbana que estimule estos sectores, infraestructura dedicada tales como museos, bibliotecas, centros culturales, teatros y otros, e infraestructura digital tendiente a democratizar el acceso a conectividad e internet de alta velocidad.

Artículo 10. *Educación para la economía creativa.* En desarrollo de la jornada única escolar, el Ministerio de Educación Nacional, el Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena) y el Ministerio de Cultura incentivarán la formación en sectores o disciplinas culturales y creativas, así como las de emprendimiento, y en conjunto desarrollarán una agenda que fomente el talento en estas disciplinas.

La Superintendencia de Industria y Comercio, en coordinación con el Ministerio de Educación Nacional y el Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena), realizarán jornadas periódicas de capacitación en materia de economía creativa.

Parágrafo. El Gobierno nacional buscará incluir como parte integral de la política en educación componentes en el ámbito de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones como herramienta para el desarrollo de innovaciones y aplicaciones.

Artículo 11. *Financiación.* El Gobierno nacional promoverá la adecuada financiación que permita desarrollar la economía creativa. Para esto, el Banco de Desarrollo Empresarial y Comercio Exterior (Bancoldex) abrirá líneas de crédito para emprendimientos creativos a través de la Unidad de Desarrollo e Innovación (Innpulsa Colombia) y del Fondo Emprender del Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena).

En igual sentido, se incrementará la disponibilidad de capital semilla y capital emprendedor para emprendimientos creativos mediante procesos concursales rigurosos de acuerdo con la ley.

Artículo 12. *Exportaciones.* El Fideicomiso de Promoción de Exportaciones (Procolombia) construirá en conjunto con el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo y el Ministerio de Cultura un programa para incentivar y aumentar las exportaciones de bienes y servicios creativos, y creará un reconocimiento a las empresas que generan las mayores exportaciones en dichos sectores.

Artículo 13. *Integración.* En el marco de los acuerdos comerciales suscritos por Colombia, el Estado promoverá, a través del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, la consolidación de Mercados Integrados de Contenidos Originales (MICOS) que faciliten la participación conjunta en



INFORMACIÓN & SOLUCIONES

actividades como la conutrición, la cocreación, la coproducción, la codistribución, la coprotección, la coinversión y el coconsumo en los sectores culturales y creativos, abriendo oportunidades de mercado para estos sectores en nuestro país.

Para este propósito, el Estado propenderá a una mejor coordinación institucional y consolidación en lo relativo a la propiedad intelectual, y trabajará mancomunadamente con el sector privado para la protección de los derechos de los creadores, combatiendo con los mejores estándares internacionales la piratería, el contrabando y otras conductas que afecten los sectores a los que hace referencia la economía creativa.

Artículo 14. *Sello ¿Creado en Colombia¿*. El Fideicomiso de Promoción de Exportaciones (Procolombia) en conjunto con la marca País Colombia promoverán el sello ¿Creado en Colombia¿, para la promoción de bienes y servicios creativos originados en el país.

Artículo 15. *Vigencia y derogatorias*. La presente ley entrará en vigencia a partir de la fecha de su promulgación y deroga todas aquellas disposiciones que le sean contrarias.

CONSULTAR NOMBRE Y FIRMA EN FORMATO PDF

CÁMARA DE REPRESENTANTES
COMISIÓN TERCERA CONSTITUCIONAL PERMANENTE
(Asuntos Económicos)

Bogotá, D. C., 30 de agosto de 2016. En la fecha se recibió en esta Secretaría el informe de ponencia para primer debate del **Proyecto de ley número 279 de 2016 Cámara, 104 de 2015 Senado, por medio de la cual se fomenta la economía creativa ¿ley naranja¿**, presentado por el honorable Representante David Alejandro Barguil Assís, y se remite a la Secretaría General de la Corporación para su respectiva publicación en la *Gaceta del Congreso*, tal y como lo ordena el artículo 156 de la Ley 5ª de 1992.

La Secretaria General,

CONSULTAR NOMBRE Y FIRMA EN FORMATO PDF

