

**MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES****DECRETO NÚMERO****DE 2021****( )**

“Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario”

**EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA**

en ejercicio de sus facultades constitucionales y legales, en especial de las que le confieren los artículos 189 numeral 11 de la Constitución Política, 18 numeral 2 de la Ley 1341 de 2009, 476 numerales 6 y 20 del Estatuto Tributario, y

**CONSIDERANDO**

Que la Ley 1819 de 2016 “Por medio de la cual se adopta una reforma tributaria estructural, se fortalecen los mecanismos para la lucha contra la evasión y la elusión fiscal, y se dictan otras disposiciones”, a través de su artículo 187 adicionó los numerales 23, 24, 25 y 26 al artículo 476 del Estatuto Tributario, atribuyendo al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones la función de reglamentar la materia a que se refieren los numerales 23 y 25; particularmente relacionada con servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales, y software para el desarrollo comercial de contenidos digitales.

Que, para dar cumplimiento a lo anterior, el Gobierno nacional expidió el Decreto 1412 de 2017, a través del cual adicionó el título 16 a la parte 2 del libro 2 del Decreto Único Reglamentario del Sector TIC, Decreto 1078 de 2015, para reglamentar los numerales 23 y 25 del artículo 476 del Estatuto Tributario.

Que la Ley 1943 de 2018, “Por la cual se expiden normas de financiamiento para el restablecimiento del equilibrio del presupuesto general y se dictan otras disposiciones”, a través de su artículo 10 introdujo modificaciones al artículo 476 del Estatuto Tributario, y aun cuando mantuvo íntegras las exclusiones que conforme al artículo 187 de la Ley 1819 de 2016 estaban contenidas en los citados numerales 23 y 25 del artículo 476, varió, no obstante, su ubicación y, por ende, su numeración dentro de ese mismo precepto, correspondiendo a los numerales 6 y 20, respectivamente, del artículo 476 en referencia. Como consecuencia de tal variación, el Gobierno nacional expidió el Decreto 1604 de 2019, por medio del cual modificó la denominación del título 16 de la parte 2 del libro 2 del Decreto 1078 de 2015.

Que, con ocasión de una acción pública de inconstitucionalidad en contra de la Ley 1943 de 2018, la honorable Corte Constitucional profirió la sentencia C - 481 del 16 de octubre de 2019, a través de la cual declaró la inexecutable de la mayoría de los artículos de dicha Ley, entre estos, el precitado artículo 10 que, como se

Continuación del Decreto “Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario”

---

mencionó, había modificado el artículo 476 del Estatuto Tributario, y que, a su vez, sustentó la expedición del Decreto 1604 de 2019.

Que el numeral 2 del artículo 91 de la Ley 1437 de 2011 “Por la cual se expide el Código de Procedimiento Administrativo y de lo Contencioso Administrativo”, establece que los actos administrativos pierden su fuerza ejecutoria cuando *“desaparezcan sus fundamentos de hecho o de derecho”*. Sobre el particular, la jurisprudencia del Consejo de Estado precisa que *[e]l decaimiento de un acto administrativo se produce cuando los hechos o las disposiciones legales o reglamentarias en las cuales se sustenta o se fundamenta su expedición desaparecen del ordenamiento jurídico. Su consecuencia es que el acto que decae pierde su obligatoriedad y, por tanto, una vez que ocurre el decaimiento, el acto deja de producir efectos hacia el futuro.* (Sentencia del 29 de octubre de 2018, radicado 76001-23-33-007-2017-00666-01(62377), C.P. Carlos Alberto Zambrano Barrera)

Que la Ley 2010 de 2019 “Por medio de la cual se adoptan normas para la promoción del crecimiento económico, el empleo, la inversión, el fortalecimiento de las finanzas públicas y la progresividad, equidad y eficiencia del sistema tributario, de acuerdo con los objetivos que sobre la materia impulsaron la Ley 1943 de 2018 y se dictan otras disposiciones”, a través de su artículo 11 modificó el artículo 476 del Estatuto Tributario, el cual enlista los servicios que se excluyen del impuesto sobre las ventas (IVA).

Que el actual texto del artículo 476 del Estatuto Tributario, aun luego de la modificación introducida por el artículo 11 de la Ley 2010 de 2019, conserva la atribución para el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de reglamentar los aspectos relacionados con los *servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales*, y el *software para el desarrollo comercial de contenidos digitales*, conforme con los numerales 6 y 20, respectivamente, de ese mismo precepto.

Que, como consecuencia de las consideraciones expuestas, es necesario subrogar el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015, “Decreto Único Reglamentario del Sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”, para dar cumplimiento a las disposiciones de los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario, según la modificación del artículo 11 de la Ley 2010 de 2019.

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 2.1.2.1.14 del Decreto 1081 de 2015 (modificado por el artículo 2 del Decreto 1273 de 2020), las normas de que trata el presente Decreto fueron publicadas en el sitio web del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones durante el período comprendido entre el *–(identificar fecha)–* y el *–(identificar fecha)–* de 2021, con el fin de recibir opiniones, sugerencias o propuestas alternativas por parte de los ciudadanos y grupos de interés.

## DECRETA

**Artículo 1.** Subróguese el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015, el cual quedará así:

Continuación del Decreto "Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario"

---

**“TÍTULO 16  
REGLAMENTACIÓN DE LOS NUMERALES 6 Y 20 DEL ARTÍCULO 476 DEL  
ESTATUTO TRIBUTARIO**

**Artículo 2.2.16.1. Definiciones.** Para los efectos del presente título se adoptan los siguientes términos:

**1. Contenido digital.** Para que un contenido sea considerado como digital, deberá cumplir con las siguientes características, sin perjuicio de otras que para el efecto determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones:

1.1. Su valor comercial no está determinado por los insumos empleados para su desarrollo.

1.2. Se puede copiar, transmitir o utilizar mediante redes de telecomunicación o herramientas de tecnologías de la información y las comunicaciones.

1.3. Obedece a productos de información provistos en formato digital como una secuencia de unos y ceros para ser leídos por un computador y dar instrucciones al mismo, tales como software de computadores, videos, películas, música, juegos, libros electrónicos y aplicaciones.

**2. Software para el desarrollo comercial de contenidos digitales.** Es el conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas relacionadas con la creación y producción de contenidos digitales.

**Parágrafo.** Los contenidos digitales desarrollados por el adquirente del software tendrán como fin su comercialización (compraventa o intercambio), en los términos previstos en el numeral 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario.

**Artículo 2.2.16.2. Clasificación del software para el desarrollo de contenidos digitales.** El software para el desarrollo de contenidos digitales tendrá las siguientes clasificaciones, sin perjuicio de otras que para los efectos del presente título determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones:

1. **Entorno de desarrollo integrado:** Editores de código fuente, herramientas de construcción automáticas y un depurador.

2. **Motor de desarrollo de videojuegos:** Motor gráfico o framework de software diseñado para crear videojuegos.

3. **Pluguin y/o extensión para la creación de contenidos digitales:** Software complementario para el desarrollo de productos en contenidos digitales para edición de video, edición gráfica, posproducción, efectos visuales, animación digital, videojuegos, realidad aumentada y realidad virtual.

4. **Software de edición gráfica:** Se emplea en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.

Continuación del Decreto "Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario"

---

5. **Software de iluminación digital y rendering:** Se utiliza para la creación de iluminación simulada a través de computador.
6. **Software de impresión aditiva:** Se utiliza para el desarrollo de objetos tridimensionales que se pueden imprimir mediante superposición de capas sucesivas de material.
7. **Software de preproducción, producción y edición de video:** Se utiliza para colocar fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.
8. **Software de producción y edición sonora:** Se emplea para crear, seleccionar e integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético.
9. **Software de modelado 2D y 3D:** Se enfoca en el desarrollo de una representación matemática de cualquier objeto tridimensional o en 2 dimensiones.
10. **Software para animación:** Se emplea para el modelado y texturizado de animaciones.
11. **Software para la creación de efectos visuales, composición digital y posproducción:** Se utiliza para la creación de efectos ópticos, de sonido, fluidos y partículas, entre otros que son elaborados digitalmente o a través de la composición de imágenes reales o creadas y retocadas en conjunto.
12. **Software de realidad aumentada:** Es aquel que, a partir de datos reales, adiciona a un ambiente real, elementos o entornos virtuales en tiempo real.
13. **Software de realidad virtual:** Se emplea para la creación de objetos, escenarios y sensaciones inmersivas y no inmersivas, de carácter digital, que producen una apariencia real.
14. **Software de integración de sistemas informáticos:** Permite conectar más de un programa informático, usando diferentes mecanismos o sistemas para que estos puedan comunicarse entre sí.
15. **Software de control de versiones:** Permite gestionar los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo.
16. **Software para la creación de flujos de trabajo para la creación de contenidos digitales:** Se utiliza para la creación, ejecución y desarrollo de proyectos y productos en contenidos digitales.
17. **Software para el análisis, marketing y monetización de contenidos digitales:** Se emplea para en la medición, análisis de comportamiento, análisis de consumo y monetización de contenidos digitales en animación digital,

Continuación del Decreto "Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario"

---

experiencias interactivas y multimedia, videojuegos, aplicaciones interactivas, que incluyan la producción gráfica.

**18. Software de inteligencia artificial:** Diseñado para realizar determinadas operaciones que se consideran propias de la inteligencia humana, como el autoaprendizaje, resolución de problemas, autocorrección, entre otros.

**Artículo 2.2.16.3. Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales.** Para los efectos del presente título, se considerarán servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales, aquellos orientados a los siguientes componentes:

**1. Animación digital:** Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo de animación por computadora.

**2. Big data:** Servicio de educación virtual especializado en el proceso de recolección de grandes cantidades de datos y su inmediato análisis para encontrar información oculta, patrones recurrentes, nuevas correlaciones, etc.

**3. Desarrollo de videojuegos:** Servicio de educación virtual especializado en la creación de todas las etapas de un videojuego.

**4. Diseño y edición sonora:** Servicio de educación virtual enfocado en integrar grabaciones de sonido en preparación para la mezcla o grabación original del sonido final de un programa de televisión, película, videojuego, o cualquier producción que involucre sonido grabado o sintético.

**5. Edición gráfica:** Servicio de educación virtual especializado en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.

**6. Edición y producción de video:** Servicio de educación virtual especializado en el proceso por el cual un editor coloca fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.

**7. Iluminación y rendering:** Servicio de educación virtual especializado en la creación de Iluminación simulada a través de computador.

**8. Impresión aditiva:** Servicio de educación virtual enfocado en el manejo de software y hardware para el desarrollo de objetos tridimensionales que se pueden imprimir mediante superposición de capas sucesivas de material.

**9. Inteligencia artificial:** Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo y manejo de herramientas digitales destinadas a simular operaciones de la inteligencia humana.

**10. Internet de las cosas:** Servicio de educación virtual enfocado a desarrollar mecanismos de interconexión digital de objetos cotidianos con la Internet.

Continuación del Decreto “Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario”

---

**11. Modelado 2D y 3D:** Servicio de educación virtual enfocado en el proceso de desarrollo y modelado de objetos de en 2D o tridimensionales.

**12. Posproducción, efectos visuales y composición digital:** Servicio de educación virtual especializado en la creación de efectos ópticos, de sonido, fluidos y partículas, entre otros, que son creadas digitalmente o a través de la composición de imágenes reales o y retocados en conjunto.

**13. Programación:** Servicio de educación virtual enfocado en el manejo de herramientas que permiten al programador escribir programas informáticos, usando diferentes alternativas y lenguajes de programación, de una manera práctica.

**14. Producción, gerencia, marketing y monetización en contenidos digitales:** Servicio de educación virtual orientado a mejorar las habilidades de negocio y empresariales de los creadores de contenidos digitales.

**15. Realidad virtual y aumentada:** Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo de entornos virtuales simulados por computadora o de ambientes físicos del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, combinando elementos físicos tangibles con elementos virtuales.

**16. Usabilidad e interface de usuario:** Servicio de educación virtual enfocado a mejorar la interacción de los usuarios con productos digitales.

**Artículo 2.2.16.4. Certificación del software y los cursos para el desarrollo de contenidos digitales.** El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones establecerá, a solicitud del interesado, si un determinado servicio educativo virtual o software cumple con los presupuestos señalados en los artículos 2.2.16.1, 2.2.16.2 y 2.2.16.3 del presente Decreto.

**Parágrafo.** El interesado será responsable de demostrar ante la Unidad Administrativa Especial Dirección de Impuestos – DIAN, la finalidad comercial del software para el desarrollo de contenidos digitales adquirido.

**Artículo 2. Vigencia y subrogaciones.** El presente decreto rige a partir de su publicación y subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015.

### PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Bogotá D.C., a los

El Ministro de Hacienda y Crédito Público,

Continuación del Decreto "Por el cual se subroga el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015 para reglamentarse los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario"

---

**JOSÉ MANUEL RESTREPO ABONDANO**

El Ministro (E) de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ,

**IVÁN MAURICIO DURÁN PABÓN**