

Publicidad e informe de observaciones y respuestas de los proyectos específicos de regulación				
En cumplimiento del Decreto 1081 de 2015 artículo 2.1.2.1.14. Publicidad e informe de observaciones y respuestas de los proyectos específicos de regulación expedidos con firma del presidente de la República				
Datos básicos				
Resumen de la entidad				
Resumen del proceso				
Resumen del proceso de regulación				
Resumen del proceso de modificación				
Fecha de publicación del informe				
Descripción de la consulta				
Formas total de duración de la consulta				
Fecha de inicio				
Fecha de finalización				
Fecha donde se abrió la consulta pública				
Canales o medios disponibles para la difusión del proyecto				
Canales o medios disponibles para la recepción de comentarios				
Resultados de la consulta				
Número de Total de participantes				
Número total de comentarios recibidos				
Número de comentarios aceptados				
Número de comentarios no aceptados				
Número total de artículos del proyecto				
Número total de artículos del proyecto no comentarios				
Número total de artículos del proyecto modificados				
Consolidado de observaciones y respuestas				
No.	Fecha de recepción	Remitente	Observación recibida	Estado
1	30/06/2025	ASOMÓVIL	(...) La educación virtual y el desarrollo de contenidos digitales dependen directamente de contar con conectividad confiable. Sin acceso adecuado a internet, los potenciales beneficios de estas iniciativas no podrán aprovecharse plenamente. Por ello, resulta necesario realizar una gestión normativa integral para que contenga no solo los servicios de educación en el mundo, sino las condiciones de acceso que los hacen posibles, de manera que se adopten medidas complementarias que fortalezcan la cobertura, calidad y asequibilidad de la conectividad con el propósito de consolidar una política pública integral y coherente que fomente el acceso, uso y apropiación de los servicios digitales. En ese sentido, consideramos que el beneficio incluido podría estar focalizado en las instituciones educativas ubicadas en zonas rurales o de difícil acceso, especialmente aquellas que se establezcan como obligaciones de hacer en los diferentes proyectos o permisos de uso del espectro radioeléctrico, bajo el supuesto de desarrollar los contenidos innovadores a los que se refiere este decreto. Estas instituciones enfrentarían limitaciones estructurales de conectividad, y requieren incentivos específicos que les permitan acceder a internet de calidad sin que el costo represente una barrera, como parte de una estrategia integral de inclusión digital y transformación educativa. Por otra parte, proponemos considerar como mecanismo de estímulo a la asequibilidad, la inclusión de los servicios de conexión y acceso a internet para los usuarios residenciales del estrato 3 dentro del listado de bienes exentos de IVA contemplado en el artículo 481 del Estatuto Tributario. Actualmente, dicha exención aplica únicamente a los usuarios de los estratos 1 y 2 (línea 1 del artículo 481), por lo cual su extensión al estrato 3 tendría un efecto positivo al ampliar el alcance del beneficio a un segmento de la población que, si bien no está en condiciones de vulnerabilidad extrema, aún enfrenta importantes barreras económicas para acceder a servicios digitales de calidad. (...) Por todo lo anterior, entendemos una respuesta incluyente al MinTIC para que, en el marco de sus competencias y estrategias de inclusión digital, valore la pertinencia de imputar la modificación del artículo 481 del Estatuto Tributario, con el fin de incluir expresamente los servicios de conexión y acceso a internet de los usuarios residenciales del estrato 3 dentro del régimen de bienes exentos de IVA. Esto tendría un peso decisivo para avanzar en la equidad digital y en la consolidación de una economía digital más incluyente y sostenible.	No aceptada
2	30/06/2025	CYMETRIA Group S.A.S.	"Consideramos no solo tener en cuenta los contenidos sino también las aplicaciones digitales." (...) "Se deben Considerar no solo tener en cuenta los contenidos sino también las aplicaciones digitales las aplicaciones digitales."	No aceptada
3	30/06/2025	CYMETRIA Group S.A.S.	"También se debe considerar software para la realidad mixta." (...) "Se debe agregar la realidad mixta."	Aceptada
4	30/06/2025	CYMETRIA Group S.A.S.	"Se debe tener en cuenta que la IA necesita de los datos. Sin los datos la IA no puede ser útil. Se debe incluir las herramientas y plataformas para IA y Ciencia de Datos."	Aceptada
5	30/06/2025	CYMETRIA Group S.A.S.	"Quedan por fuera de la norma la educación virtual en las herramientas de Bases de Datos (SQL y NoSQL), Ciberseguridad, Blockchain, Computación Cuántica, Herramientas No-Code, Agile, etc. La extensión a estas tecnologías fomentaría la inversión privada y la innovación educativa en programas de alta demanda y competitividad laboral."	No aceptada
6	30/06/2025	ETB	"1. Numeral 2.2.16.1. - Software para el desarrollo Comercial de contenidos digitales: Se sugiere modificar la frase "que tengan como fin único su comercialización" por "que tengan como fin principal su comercialización", pues se otorga un poco de flexibilidad sin desvirtuar el propósito de la intervención y a su vez permite que desarrollen que inicialmente se concebían para otros procesos de usos internos en las empresas como capacitación o mejora de procesos puedan ser comercializados."	No aceptada
7	30/06/2025	ETB	"2. Numeral 2.2.16.3.- Animación Digital: Se propone ampliar la definición para reflejar el detalle y la actualidad de la animación digital. El desarrollo de contenidos animados no solo involucra software, sino también elementos creativos y narrativos clave en la industria EdTech y audiovisual. + Texto actual: Servicio de educación virtual enfocado en el desarrollo de animación por computadora. + Propuesta: Servicio de educación virtual orientado a la creación de contenidos animados mediante herramientas digitales, integrando técnicas de animación 2D y 3D, narrativa visual, diseño de personajes y ambientes digitales."	Aceptada
8	30/06/2025	ETB	"3. Numeral 2.2.16.3.- Big Data: Se sugiere adicionar un texto de contexto práctico y en línea con el uso en contextos de EdTech. + Texto actual: Servicio de educación virtual especializado en el proceso por el cual un editor codifica fragmentos de video, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático. + Propuesta: Servicio de educación virtual especializado en el proceso de recolección de grandes cantidades de datos y su inmediata análisis para encontrar información oculta, patrones recurrentes, nuevas correlaciones, etc. y su aplicación en contextos como la personalización del aprendizaje, analítica educativa y toma de decisiones basada en datos"	Aceptada
9	30/06/2025	ETB	"4. Numeral 2.2.16.3.- Edición y producción de video: Se sugiere eliminar la referencia a "cinta" para ampliar el enfoque hacia un proceso de producción audiovisual completo, más cercano a la práctica en educación digital y contenidos creativos. + Texto actual: Servicio de educación virtual especializado en el proceso por el cual un editor codifica fragmentos de video, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático. + Propuesta: Servicio de educación virtual orientado a la planificación, producción, montaje y edición de contenidos audiovisuales digitales, incluyendo video, sonido, gráficos, animaciones y efectos especiales, mediante plataformas de edición."	Aceptada
10	30/06/2025	ETB	"5. Numeral 2.2.16.3.- Internet de las cosas: Se propone que se especifique el campo de aplicación educativo de IoT, diferenciándolo de otros sectores como salud o agricultura. El término EdTech contextualiza su propósito dentro del desarrollo de contenidos digitales educativos. + Texto actual: Internet de las cosas: Servicio de educación virtual enfocado en desarrollar mecanismos de interconexión digital de objetos cotidianos a través de Internet. + Propuesta: Internet de las cosas en EdTech: Servicio de educación virtual orientado al diseño e implementación de soluciones educativas basadas en la interconexión digital de objetos físicos mediante sensores, redes y dispositivos inteligentes, con aplicaciones en aprendizaje contextualizado, laboratorios remotos, monitoreo educativo y automatización escolar."	No aceptada

11	30/06/2025	ETB	Por otro lado, de manera respaldada ETB solicita al Ministerio que, en el marco de su rol de promoción y fortalecimiento del sector TIC en Colombia, promueva y eleve ante las instancias pertinentes la necesidad de excluir del impuesto sobre las ventas (IVA) el servicio de acceso a internet, tanto en su prestación general como cuando se ofrezca en el marco de proyectos con enfoque social orientados al cierre de la brecha digital. En efecto, la exclusión del IVA al servicio de internet prestado a través de programas o iniciativas dirigidos a comunidades vulnerables, zonas rurales, centros poblados con baja conectividad o poblaciones históricamente excluidas, representa una medida necesaria y coherente con los objetivos de equidad digital del país. Esta exclusión podría aplicarse tanto en esquemas respaldados por políticas públicas con subsidios a la demanda, como en el desarrollo de contratos de fomento, programas de sostenibilidad, alianzas público-privadas u otras estrategias de inclusión digital. Otra medida permitiría maximizar el impacto de los recursos públicos y privados orientados al cierre de la brecha digital, eliminando una carga tributaria que hoy actúa como barrera al acceso efectivo a un servicio que debe entenderse como bien público esencial. En este sentido, la solicitud responde al interés general y se alinea con los principios constitucionales de equidad, solidaridad y progresividad, al tiempo que fortalece el reconocimiento del internet como herramienta habilitante para el ejercicio de derechos fundamentales. En la misma línea, se propone que esta exclusión se extienda al servicio de acceso a internet en general, sin establecer distinciones basadas en estrato socioeconómico. Esta solicitud se fundamenta en múltiples razones de conveniencia pública y justicia tributaria. En primer lugar, porque el internet se ha convertido como un servicio esencial que permite el ejercicio efectivo de derechos como la educación, la salud, el trabajo, la participación ciudadana y el acceso a la información. Por ende, su gravamen ocasiona su carácter indispensable y afecta de forma regresiva a quienes más lo necesitan. (...) Por ello, se invita respetuosamente al Ministerio a considerar esta solicitud como parte de su labor normativa, orientadora y promotora del ecosistema digital del país, este beneficio fiscal contribuiría a reafirmar el compromiso del Estado con el acceso universal y equitativo a las TIC, en línea con los principios constitucionales, los objetivos de desarrollo sostenible y la visión de una Colombia digital, inclusiva y conectada.	No acepta	Es importante tener en cuenta que el Estado Tributario, en sus artículos 476 y 481 contempla beneficios tributarios de exclusión y exención del IVA en los servicios de conexión y acceso a internet de los usuarios residenciales de los estratos 1 a 3. Cualquier aplicación de estos beneficios, como el que se plantea en el comentario, escapa de las posibilidades de la presente reglamentación.
12	30/06/2025	SURA	1. Dentro de la definición de "Contenido digital" y "Software para el desarrollo comercial de contenidos digitales" se propone incluir ejemplos específicos de contenidos y software orientados a la prevención de riesgos para personas y empresas, así como al bienestar y la educación financiera. Esto alineado a la creación de contenidos de las aseguradoras y los programas de bienestar y competitividad (Artículo 2.2.16.1 "Definiciones"). La redacción actual de la definición da un margen amplio de interpretación sobre los tipos de contenidos y software que pueden usarse a los beneficios tributarios establecidos. Incluir ejemplos concretos relacionados con la prevención de riesgos, el bienestar y la educación financiera permitiría una mejor orientación para su evaluación y aplicación, especialmente en sectores como el asegurador, donde se desarrollan contenidos educativos para consumidores financieros, programas de salud y herramientas para mejorar la competitividad empresarial. Esta precisión facilitaría el reconocimiento de iniciativas que promueven el bienestar integral de las personas y empresas, fortalecen la educación financiera del consumidor y fomentan el uso estratégico del software como medio para mejorar la salud, la seguridad y la competitividad en el entorno empresarial y personal.	No acepta	El proyecto actual contempla definiciones abiertas para lo que se considera como "Contenido digital" y "Software para el desarrollo comercial de contenidos digitales", así mismo incluye diferentes softwares y herramientas para distintos aplicativos que tengan como objeto el desarrollo comercial de contenidos digitales. Por lo tanto, las aplicaciones hasta contenidos generados por las aseguradoras ya estarían contempladas en el proyecto siempre que guarde relación con el propósito de desarrollo comercial.
13	30/06/2025	SURA	"2. Se sugiere incluir dentro de la clasificación del software para el desarrollo comercial de contenidos digitales nuevas categorías de software orientadas a la gestión de riesgos, salud digital y educación financiera (Artículo 2.2.16.2 "Clasificación del software para el desarrollo comercial de contenidos digitales"). Al proponer categorías más enfocadas en estos nichos se contribuye con el incentivo para la creación de estos verticales en la industria de software, las cuales impulsan la gestión de riesgos e impulsan la mitigación de los mismos en el país. En salud digital, se contribuiría con el aumento de programas y temas de salud que pueden ser aplicados por medio de la tecnología para aumentar la cobertura del país en aspectos como la telemedicina, el monitoreo remoto y el uso de IoT. Además, con la educación financiera, se contribuiría e incentivaría el desarrollo de contenidos educativos y plataformas que promuevan consumos más informados y responsables. De esta manera, el software permitiría materializar los contenidos educativos y gestionar mejor los procesos que generan un riesgo adecuado. Esta categorización impulsaría el crecimiento de verticales especializadas dentro de la industria del software nacional, alineadas con objetivos de bienestar, inclusión y competitividad, y facilitarían su reconocimiento dentro del marco de exención del IVA previsto en los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario.	No acepta	El proyecto actualmente contempla las clasificaciones de software utilizados en la industria digital para crear contenidos con fines comerciales.
14	30/06/2025	SURA	"3. Se propone ampliar el listado de servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales dispuesto en el Proyecto de Decreto, incorporando expresamente aquellos orientados a componentes como la educación virtual en prevención de riesgos, salud pública, bienestar, autocuidado, educación financiera y gestión de seguros (Artículo 2.2.16.3 "Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales"). La inclusión de estas temáticas permitiría fortalecer el alcance del proyecto de decreto, promoviendo el desarrollo de soluciones educativas digitales que contribuyan a la mitigación de riesgos tanto en el ámbito público como privado. Estas líneas de formación resultarían relevantes para mejorar la calidad de vida de la población y apoyar a empresas que actualmente no cuentan con los recursos suficientes para acceder a este tipo de herramientas. Además, el reconocimiento expreso de estas áreas incentivaría la creación de contenidos digitales orientados al bienestar, la salud y la educación financiera."	No acepta	El proyecto actualmente contempla los diferentes tecnologías o servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales de cualquier sector productivo.
15	30/06/2025	UNIVERSIDAD EXTERNO DE COLOMBIA	"Artículo 2.2.16.1. Definiciones (...) En primera medida, respecto al primer inciso del numeral 1 del artículo, llama la atención que el texto propuesto restringe el primer concepto a "Desarrollo comercial de contenido digital" (subrayado fuera del texto original), mientras que la reglamentación vigente tiene el concepto de "Contenido digital". Este cambio en la definición resulta restrictivo, puesto que el numeral 1 del artículo 476 del estatuto tributario habla de "desarrollo de contenidos digitales" y al bien, el numeral 20 del mismo artículo dice expresamente "desarrollo comercial de contenidos digitales", al dejar esta definición y el artículo, se pretende atenuar los dos supuestos, se restringe de manera excesiva otro tipo de desarrollo de contenido digital que pueden no ser estrictamente comercial. Por ejemplo, aquellos de uso educativo, experimental, promocional o de avance científico. En todo caso, debe recordarse que conforme al artículo 13 y 20 del Código de Comercio, el carácter comercial de un acto no depende exclusivamente del objeto material (en este caso, el contenido digital), sino también de la calidad del sujeto que lo ejecuta o del contexto económico en el que se realiza. Así, la clasificación de un contenido como "comercial" puede derivarse del hecho de que sea producido o explotado por un comerciante, o del desarrollo de una actividad mercantil, lo cual debe ser tenido en cuenta al momento de interpretar el alcance de la reglamentación propuesta. No obstante lo anterior, de admitirse que de manera posterior se la propuesta reglamentaria, Artículo 2.2.16.3 de una definición de "Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales", lo cual, permite colegir que esta norma específica será la que el numeral 6 del artículo 476 del E.T. Por el contrario, de la redacción de la definición del artículo 2.2.16.1 se da a entender que tiene la intención de delimitar de manera general que será considerado "contenido digital", ya que dice: "para que un contenido sea considerado como digital...". por lo que, se genera el desafío previamente enunciado de una excesiva restricción en el alcance de la norma. Respecto a la tercera, la propuesta de este artículo tiene de limitar mayor claridad en la definición genera confusión en la interpretación, ya que no solo restringe las actividades de desarrollo de contenido digital a las solamente comerciales, sino que también, en principio se encamina a definir que es "desarrollo de contenido digital" pero termina dando una definición de qué será considerado como contenido digital. Por otra parte, la propuesta elimina la posibilidad de que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones pueda determinar otras características que permitan identificar las actividades que pueden ser parte de la definición, al dejar limitada la lista de características en la propuesta. Esto implicaría una rigidez excesiva para permitir que otras características puedan ser desarrolladas a posterior con los avances de la ciencia, lo cual no será posible teniendo en cuenta que el desarrollo de contenido en entornos digitales es una materia que evoluciona y se actualiza constantemente. Además, respecto a las características enunciadas por el artículo, se encuentra que las primeras dos, no tienen modificaciones sustanciales respecto a la norma vigente. La tercera característica cambia en el sentido de que ya no se habla de computador, sino de "dispositivos tecnológicos", lo cual es positivo ya que permite que otros dispositivos tengan el alcance de esta característica, al no ser los computadores los únicos dispositivos con capacidad de leer estos códigos, como bien pueden ser actualmente los portátiles, las tabletas, teléfonos inteligentes, Nube o Min PCs, Smartwatches, playstion, drones, microcontroladores y consolas de videojuegos entre otros. Adicionalmente, se agregan más ejemplos de los productos, lo que, si bien brinda una perspectiva más amplia de los productos, no es necesario ya que se trata de simples ejemplos, lo cual en todo caso no debe excluir futuros avances de las tecnologías, porque aun teniendo un ejercicio de prospectiva normativa se tiene efecto nulo imponible. La propuesta añado un cuarto supuesto, que resulta bastante problemático.	Aceptada	Atendiendo a la preocupación del peticionario sobre el alcance del término "Desarrollo comercial" en la definición de contenido digital, en el sentido de que este término incluiría una restricción al alcance del numeral 6 del artículo 476 del Estatuto Tributario, se ajusta la expresión del numeral 1 del Artículo 2.2.16.1 a su variante "Contenido digital". Así mismo, en el mencionado numeral se incluye la facultad de que el Ministerio pueda determinar otras características para la consideración de un contenido digital. Por otro lado, se reafirma la importancia de mantener los diferentes ejemplos de contenidos digitales mencionados en el numeral 1.3, toda vez que tienen el propósito de guiar y no de limitar, pues en todo caso el numeral diez alerta la posibilidad de que se consideren otros contenidos no contemplados o que puedan surgir a futuro. Adicionalmente, del mismo numeral se elimina el subnumeral 1.4, a fin de evitar posibles indeterminaciones sobre lo que se considere como "dispositivos tecnológicos, accesibles y adaptados". Por tanto, el numeral 1 del artículo 2.2.16.1 queda así: Artículo 2.2.16.1. Definiciones. Para los efectos del presente libro se adoptan los siguientes términos: 1. Contenido digital: Para un contenido 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 telecomunicaciones o herramientas de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 1.3. Obtiene o produce la información procesada en formato digital como una sucesión de ceros y unos para ser leído por un dispositivo tecnológico y dar instrucciones al mismo, tales como software, videos, películas, música, juegos, libros electrónicos y aplicaciones, infografías, webinars, botones informativos (newsletter), audios (podcast).
16	30/06/2025	UNIVERSIDAD EXTERNO DE COLOMBIA	"Artículo 2.2.16.2. Clasificación del software para el desarrollo comercial de contenidos digitales. (...) Respecto a este artículo, se debe poner de presente en primera medida que la propuesta elimina la posibilidad de que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones pueda determinar otras clasificaciones. Con esto, la lista de clasificaciones queda limitada, lo que genera mayor rigidez, lo cual no es positivo teniendo en cuenta que se trata de una materia en la que constantemente se investiga y se desarrollan nuevas ideas potenciales. Un claro ejemplo de esto es lo que se agregan aspectos de inteligencia artificial en esta nueva propuesta, al basarse de algo tan cambiante, no debería dejarse una lista cerrada para que cada vez que se desea realizar una actualización se tenga que sufrir todo un proceso de modificación normativa. Respecto a la introducción de una definición diferente de software de inteligencia artificial en el numeral 16, se debe precisar que la inteligencia artificial desde sus inicios pretende emular las facultades humanas, por lo que a la fecha no se reconoce otro tipo de inteligencia diferente a la humana, por lo que no se comparte la inclusión de la expresión introducida "o seres inteligentes", por lo que se recomienda suprimir el general ciertas confusiones técnicas. Por otro lado, si bien es positivo que se amplie la lista de clasificaciones, pues se agregan en el numeral 19 herramientas de creación de contenido generativo con IA: (...) Se es importante que la lista no quede cerrada como está redactada actualmente en la propuesta. Tal como se expuso, se trata de un tema en constante cambio, y dejar la lista cerrada podría llevar en el corto plazo a la obsolescencia normativa del decreto, para en un futuro requerir una disposición normativa en contravía del principio de estabilidad tecnológica, por lo que se recomienda usar un vocablo alternativo como "entre otros". Es importante resaltar que ante el desarrollo cada vez más proliferado de estos tipos de software, es positivo que se agreguen a la lista estas clasificaciones. Encontramos que la definición se ajusta al concepto técnico dado en el COMPE 4144 en materia de IA1, lo que permite desarrollar la unidad y coherencia de esta política pública desde el ejecutivo, dispuesto así: (...)"	Aceptada	Atendiendo a la recomendación del peticionario de que la lista de clasificación de software para el desarrollo comercial de contenidos digitales no sea definitiva, se incluye en el Artículo 2.2.16.2 del proyecto la facultad para que el Ministerio pueda determinar otras clasificaciones. Además se acepta la sugerencia de eliminar el término "seres inteligentes" en el numeral 16 del mencionado artículo. Por tanto, el artículo 2.2.16.2 queda así: Artículo 2.2.16.2. Clasificación del software para el desarrollo comercial de contenidos digitales. El software para el desarrollo de contenidos digitales tendrá las siguientes características, sin perjuicio de otras que para los efectos del presente libro determine el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: (...) 18. Software de inteligencia artificial: Diseñado para resolver problemas cognitivos comúnmente asociados con la inteligencia humana, entendidos como aquellos que pueden adaptarse a situaciones cambiantes. (...)
17	30/06/2025	UNIVERSIDAD EXTERNO DE COLOMBIA	"Artículo 2.2.16.3. Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales (...) Frente a este artículo, la mayoría de las litigiosas de servicios se replican del texto vigente, solo encontramos una novedad en el numeral trece. En cuanto modifica la definición del componente de "programación", se observa que la definición propuesta no aporta ni elementos normativos nuevos, en la medida en que resulta ampliamente aceptado, tanto desde la ciencia informática como desde la práctica educativa y técnica, que los lenguajes de programación son una herramienta esencial y fundamental para el desarrollo de cualquier tipo de contenido, interactivo o funcionalidad en entornos digitales. Por tanto, más que eliminar una categoría autónoma, esta disposición reafirma un concepto técnico ya incorporado en los procesos de formación y la definición del texto vigente en el decreto, por lo cual, esta ampliación resulta innecesaria.	No acepta	Con la ampliación de la definición de "programación", el proyecto pretende añadir más elementos ilustrativos sobre los alcances y aplicaciones de la programación, acorde con las tendencias prácticas actuales. Por tanto, la definición no se considera innecesaria por parte de esta Ministerio y se mantiene incluída en el numeral 13 del Artículo 2.2.16.3 del proyecto.
18	30/06/2025	UNIVERSIDAD EXTERNO DE COLOMBIA	Artículo 2.2.16.4. Certificación del software y los cursos para el desarrollo de contenidos digitales (...) En cuanto a la propuesta de este artículo, se advierte que se introduce un párrafo que asigna al interesado la carga de demostrar ante la DAN la finalidad comercial del software para el desarrollo de contenidos digitales, pero no se deja claro si esta acreditación es independiente o complementaria respecto de la certificación del MinTIC prevista en el mismo artículo. Esta ambigüedad genera dudas importantes en cuanto a si el proyecto está configurando un régimen mixto, en el que bastaría con la certificación del MinTIC como único medio de acreditación, o un régimen dualista, en el que sería necesario, además, un procedimiento adicional ante la DAN para efectos tributarios. En ausencia de una regulación clara, se advierte un riesgo de duplicidad de cargas e inseguridad jurídica para los operadores. A ello se suma que no se especifica el procedimiento existente ante la DAN si se crease uno nuevo para que los contribuyentes puedan acreditar la "finalidad comercial" de un software ante dicha entidad, para evitar que la decisión termine siendo subjetiva por parte de la DAN. Teniendo en cuenta lo anterior, el Decreto debería aclarar expresamente si la certificación del MinTIC es suficiente o si se requiere un trámite adicional ante la DAN. En este último caso, debería prevalecer cuál será el camino procesal o la propuesta de un procedimiento donde se determine los requisitos, medios de prueba y efectos de dicha acreditación, ya dicha instancia podría ser relevante proveer el mecanismo de cooperación interadministrativa, el cual habilita justo a la actualización normativa del MinTIC ya DAN genera una ambigüedad que permite atenuar el propósito de la propuesta reglamentaria.	Aceptada	El proyecto se limita a establecer si un determinado curso virtual o software cumple con las características señaladas en los artículos 2.2.16.

19	27/12/2024	Cámara Colombiana de Informática y Telecomunicaciones COTIT	Comenzamos llamando la atención sobre el Parágrafo 1 de Artículo 2.2.16.1, según el cual: "Los contenidos digitales desarrollados por el adquirente del software tendrán como fin su comercialización, entendida esta como una compraventa o intercambio de bienes o servicios" (negrita fuera de texto). De igual manera, sobre el parágrafo del Artículo 2.2.16.4, según el cual: "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 educativos". Al respecto, solicitamos respetuosamente la eliminación de los parágrafos en comento, pues la interpretación que da el MinTIC respecto de la redacción "desarrollo comercial de contenidos digitales" contenido en el numeral 20 del Artículo 476 del Estatuto Tributario limita injustificada y estrictamente el alcance del término "desarrollo comercial". Según la redacción del Estatuto Tributario, "desarrollo comercial" implica que el software adquirido será usado en la creación de contenidos digitales con una finalidad comercial, pero no necesariamente restringe esa finalidad a la compraventa directa o al intercambio de bienes o servicios. Esto puede incluir, por ejemplo: la producción de contenido digital para promoción o marketing, creación de herramientas digitales que apoyen otros modelos comerciales, como plataformas de suscripción, distribución en modelos indirectos de monetización, como publicidad o uso estratégico en negocios digitales. Con esto en mente, respetuosamente recomendamos que el término "desarrollo comercial", se entienda comprensivamente, refiriéndose a cualquier actividad que contribuya al cumplimiento de objetivos económicos o comerciales. Limitarlo exclusivamente a la compraventa o intercambio de bienes y servicios es una restricción al espíritu del texto normativo. Lo anterior, encuentra soporte en el artículo 169 numeral 11 de la Constitución Política, en tanto establece que los decretos reglamentarios no pueden contrariar, ampliar ni restringir el espíritu de la Ley de la que emanan. En ese sentido, las normas de rango inferior, como los decretos, deben respetar el sentido y alcance de las normas de rango superior. En tanto el Estatuto Tributario se refiere a "desarrollo comercial" sin restringirlo exclusivamente a compraventa o intercambio, el Decreto no puede reducir ese alcance. Por otro lado, es relevante destacar que la interpretación de "desarrollo comercial" debe estar alineada con el propósito general del Estatuto Tributario. Si la Ley está orientada a fomentar el uso y adquisición de software para el desarrollo de contenidos digitales, su reglamentación debe promover, no limitar, ese objetivo. Restringir el término a compraventa o intercambio contraría los fines de la Ley. Finalmente, de considerarse que hay ambigüedad en la intención del Estatuto Tributario, la interpretación normativa debe favorecer el cumplimiento de los objetivos legales y los derechos de los beneficiarios de la norma. La limitación del alcance del "desarrollo comercial" afectaría negativamente a los adquirentes de software que podrían usarlo en formas comerciales legítimas, pero no contempladas en la definición restringida."	Se aclara que el Artículo 2.2.16.1, del proyecto publicado no tiene un parágrafo, y que lo añadido por el solicitante acerca del alcance de lo que se entiende como "desarrollo comercial", se encuentra en el numeral 2 del mencionado artículo. No discute se comprando lo señalado por el solicitante y, en consecuencia, el numeral 2 del Artículo 2.2.16.1, queda así: 2. Software para el desarrollo comercial de contenidos digitales. Es el conjunto de programas y rutinas que permiten a un dispositivo tecnológico realizar determinadas tareas relacionadas con la creación y producción de contenidos digitales con fines comerciales. Parágrafo: Por fines comerciales se entienden aquellas actividades que contribuyen al cumplimiento de objetivos económicos o comerciales en una organización, como la compraventa o intercambio de bienes y servicios, las estrategias de promoción, mercado, publicidad y pedagogía, los modelos comerciales de monetización, suscripción y fidelización, entre otros, todos ellos en el marco de una actividad económica desarrollada por el adquirente del software. Por otro lado, se ajusta el parágrafo del Artículo 2.2.16.4, del proyecto y queda así: Parágrafo. El interesado será responsable de solicitar el beneficio tributario de exclusión de IVA ante la Unidad Administrativa Especial Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales – DIAN, con base en la certificación otorgada por el éditor de Tecnología de la Información y las Comunicaciones.	Se acepta
20	18/06/2025	DENYS JESÚS GÓMEZ AGUIRRE	Señal el señor DENYS JESÚS GÓMEZ AGUIRRE, el deseo manifestar que el proyecto de ley, que encierra del IVA PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL, y el desarrollo de contenidos digitales NO está considerando que el MEN (Ministerio de Educación Nacional) tiene la RESOLUCIÓN 15177 DE 2022 (Agosto 02) que habla de METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA con estrategia de educación virtual (artículo 1 y 2) por lo tanto considero, a mi modo de ver o quizás al modo de ver del MEN la educación virtual no existe, por ende, lo mejor es poner la misma terminología, porque sino se estaría emitiendo un buena ley para algo que no existe. Personalmente, considero que la educación virtual o la educación digital, si existen y quien está en mora de actualizar las normas es el MEN.	La necesidad de educación virtual se encuentra reglamentada por el Ministerio de Educación Superior, se accionó con el Decreto 1075 de 2015, como sigue: ARTÍCULO 2.5.3.2.5. Definición de modalidad. Es el modo utilizado que integra un conjunto de opciones organizativas y/o curriculares que buscan dar respuesta a requerimientos específicos del programa académico y atender características conceptuales que faciliten el acceso a los estudiantes, en condiciones diversas de tiempo y espacio. Son modalidades para el desarrollo y oferta de programas académicos de educación superior las siguientes: presencial, a distancia, virtual, dual u otros desarrollos que combinen las anteriores modalidades. La combinación de las modalidades presencial, a distancia o dual con la modalidad virtual se denominará modalidad híbrida, y se identificarán como híbrida (presencial - virtual), híbrida (a distancia - virtual) e híbrida (dual - virtual). Corresponderá a la institución educadora, en la respectiva solicitud, la combinación de modalidades a partir del desarrollo de las condiciones de calidad." Tratándose en cuenta que no se encuentra debidamente fundamentado, no se acepta su solicitud.	No acepta
21	21/06/2025	JOSE DAVID ORTEGA CORREAL	Se deben tener en cuenta todos los desarrollos de software educativo de carácter comercial ya que en todo caso contribuyen al uso, educación y desarrollo de las posibilidades informáticas TICs, en el cuidado de los entornos digitales y la promoción en el uso de las nuevas tecnologías, en tanto se fortalece la educación se dinamiza la economía digital y se formaliza.	El proyecto no busca reglamentar sobre el desarrollo de software sino sobre las licencias de software adquiridas para el desarrollo comercial de contenidos digitales, así como sobre los servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales.	No acepta
22	12/12/2023	DIAN	"1. En el artículo 2.2.16.1, -que trata sobre definiciones- suprimimos incorporar la definición de "servicios de educación virtual". Esto obedece a que el numeral 6 del artículo 476 del E.T. establece la exclusión del impuesto sobre las ventas -IVA para este servicio, por lo cual es fundamental su definición para que el alcance que se pretende dar a los componentes que se establecen en el artículo 2.2.16.3, estén enmarcados en este concepto y si la definición debería ser del resorte del Ministerio de Educación, se requiriría su concepto para poderla incorporar."	Se acepta la recomendación y se introduce el numeral 3 en el Artículo 2.2.16.1, así: 3. Servicios de educación virtual: Son los servicios de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el uso del ciberespacio, y que utilizan las tecnologías de la información y comunicación para proporcionar instrucción y facilitar el aprendizaje, mediante interacciones sincrónicas y/o asincrónicas entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje situados en diferentes espacios geográficos.	Aceptada
23	12/12/2023	DIAN	"2. El artículo 2.2.16.3 se refiere a una serie de elementos que quedarían cubiertos por la exclusión del IVA. Sin embargo, es necesario que se precise qué se entiende por educación virtual ya que muchos de los elementos que se mencionan pueden o no estar relacionados con los servicios de educación virtual y solo aquellos relacionados con la educación virtual deben estar cubiertos. Los siguientes puntos pueden ayudar a aclarar nuestro entendimiento: Animación digital, big data, desarrollo de videojuegos, etc., si no están enfocados en educación virtual, no están cubiertos por la exclusión. Tal como se propone el artículo de entender que todos esos conceptos son servicios de educación virtual, lo cual no es cierto. Por ejemplo, i) el big data puede ser utilizado para la obtención de información con fines estadísticos, de mercados, de publicidad, entre otros; ii) la animación digital, puede ser usada para video juegos, publicidad, mercados; iii) desarrollo de videojuegos, puede ser usado para comercialización. En ese orden de ideas, se sugiere eliminar de los 16 conceptos que describen el respectivo artículo la expresión "Servicio de educación virtual", y modificar la redacción al inciso 1 del artículo 2.2.16.3, así: Artículo 2.2.16.3. Servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales. Para los efectos del presente título, los componentes que se desarrollan a continuación estarán excluidos del impuesto sobre las ventas -IVA en los términos del numeral 6 del artículo 476 del Estatuto Tributario, únicamente cuando su uso o destino sea para la prestación de servicios de educación virtual."	Es importante tener presente que el numeral 6 del artículo 476 del Estatuto Tributario plantea otorgar el beneficio tributario a los servicios de educación virtual que se ofrecen para la formación o enseñanza en el desarrollo de contenidos digitales. Tomando como fundamento lo anterior, cualquier curso o programa que imparta conocimientos sobre animación digital, big data o desarrollo de videojuegos o cualquiera de los componentes de los señalados Artículo 2.2.16.3, del proyecto cumple el propósito de aptitudinal del desarrollo de contenidos digitales. Si ese curso o programa se imparte de manera virtual, entonces podría estar sujeto al beneficio tributario del que trata este proyecto de reglamentación. En todo caso, se incluyó la siguiente definición sobre servicios de educación virtual en el numeral 3 en el Artículo 2.2.16.1. 3. Servicios de educación virtual: Son los servicios de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el uso del ciberespacio, y que utilizan las tecnologías de la información y comunicación para proporcionar instrucción y facilitar el aprendizaje, mediante interacciones sincrónicas y/o asincrónicas entre los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje situados en diferentes espacios geográficos.	No acepta