DECRETO 1412 DE 2017

(agosto 25)

D.O. 50.336, agosto 25 de 2017

por el cual se adiciona el título 16 a la parte 2 del libro 2 del Decreto Único Reglamentario del sector TIC, Decreto número 1078 de 2015, para reglamentarse los numerales 23 y 25 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, y 18 numeral 2 de la Ley 1341 de 2009, y

CONSIDERANDO:

Que la Ley 1341 de 2009, actual marco general del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, establece en su artículo 4° que, en desarrollo de los principios de intervención contenidos en la Constitución Política, el Estado intervendrá en el sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para lograr, entre otros, los fines de "Promover el desarrollo de contenidos y aplicaciones", al igual que "Incentivar y promover el desarrollo de la industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones".

Que el artículo 17 de la Ley 1341 de 2009 estableció como objetivos del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, entre otros, diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación y elevar el

bienestar de los colombianos.

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, en consecuencia, es necesario insertar un nuevo título en la Parte 2 del Libro 2 del Decreto Único Reglamentario del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Decreto número 1078 de 2015, para dar cumplimiento a lo dispuesto en los citados numerales 23 y 25 del artículo 476 del Estatuto Tributario.

DECRETA:

Artículo 1°. Adición del Título 16 a la Parte 2 del Libro 2 del Decreto número 1078 de 2015. La Parte 2 del Libro 2 del Decreto Único Reglamentario del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Decreto número 1078 de 2015, tendrá un nuevo título con el siguiente texto:

“TÍTULO 16

REGLAMENTACIÓN DE LOS NUMERALES 23 Y 25 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 TIC.

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 de contenidos digitales. Se entiende por software para el desarrollo de contenidos digitales el conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas relacionadas con la creación y producción de contenidos digitales.

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.

5. Software de iluminación digital y rendering: Se utiliza para la creación 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, 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.

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 curso 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.

Artículo 2°. Vigencia y modificaciones. El presente Decreto rige a partir de su publicación y adiciona el Título 16 a la Parte 2 del Libro 2 del Decreto Único Reglamentario del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Decreto número 1078 de 2015.

Publíquese y cúmplase.

Dado en Bogotá, D. C., a 25 de agosto de 2017.

JUAN MANUEL SANTOS CALDERÓN

El Ministro de Hacienda y Crédito Público,

Mauricio Cárdenas Santamaría.

El Ministro de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones,

David Luna Sánchez.