



MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

DECRETO NÚMERO

DE 2025

()

“Por el cual se subroga 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 reglamentar 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 el numeral 11 del artículo 189 de la Constitución Política, el numeral 2 del artículo 144 de la Ley 2294 de 2023, y

CONSIDERANDO

Que a través de los numerales 23 y 25 del artículo 187 de 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”, se excluyeron del Impuesto sobre las Ventas (IVA) los servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales y la adquisición de licencias de software para el desarrollo comercial de contenidos digitales, atribuyendo al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones la función de reglamentar la materia.

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 de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) Decreto 1078 de 2015, para reglamentar los numerales 23 y 25 del artículo 476 del Estatuto Tributario.

Que el artículo 10 de 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”, modificó el artículo 476 del Estatuto Tributario, cambiando la ubicación original de los numerales 23 y 25, los cuales quedaron ubicados como numerales 6 y 20 respectivamente, aun cuando mantuvo íntegras las exclusiones que estos regulaban. 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, en los siguientes términos: “REGLAMENTACIÓN DE LOS NUMERALES 6 Y 20 DEL ARTÍCULO 476 DEL ESTATUTO TRIBUTARIO”.

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 inexequibilidad de la mayoría de los artículos de dicha Ley, entre estos, el precitado artículo 10 que, como se 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, dado lo señalado en el considerando inmediatamente anterior, la reglamentación de los numerales 6 y 20 del artículo 476 del Estatuto Tributario, contenida en el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015, perdió su fuerza ejecutoria en virtud de la referida declaratoria de inexequibilidad del artículo 10 de la Ley 1943 de 2018, puesto que, este último precepto sustentó esa reglamentación.

Que el artículo 11 de 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", modificó el artículo 476 del Estatuto Tributario, pero mantuvo integra las exclusiones que, según los considerandos que preceden, habían sido establecidas en los numerales 6 y 20 de este último artículo, al igual que, sostuvo la competencia del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para reglamentar el asunto.

Que el artículo 76 de la Ley 2277 de 2022, "Por medio de la cual se adopta una reforma tributaria para la igualdad y la justicia social y se dictan otras disposiciones", modificó el artículo 476 del Estatuto Tributario, en el sentido de modificar los numerales 18 y 25, y adicionar el literal u) al numeral 24, el numeral 25A y el parágrafo 2°, pero dejó incólumes, y en el mismo orden, las exclusiones del IVA establecidas en los numerales 6 y 20 del citado artículo 476, así como las potestades reglamentarias del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las materias a las que se refieren esos numerales, conforme estaba previsto en el artículo 11 de la Ley 2010 de 2019.

Que, como consecuencia de los cambios normativos expuestos en los considerandos que preceden, es necesario subrogar el Título 16 de la Parte 2 del Libro 2 del Decreto 1078 de 2015, a la luz de las disposiciones del artículo 11 de la Ley 2010 de 2019.

Que, como quiera que una de las disposiciones del presente decreto crea una *certificación del software y los cursos para el desarrollo de contenidos digitales*, en observancia de lo establecido en el numeral 2° del artículo 1 de la Ley 962 de 2005 (modificado por el artículo 39 del Decreto-ley 019 de 2012), y en la Resolución 455 de 2021 expedida por el Departamento Administrativo de la Función Pública (DAFP), este Ministerio de TIC sometió a consideración DAFP la presente normativa, la posibilidad que la certificación pudiera corresponder a un trámite.

Que, en respuesta a la solicitud se realizó una mesa técnica con el DAFPel día 19 de julio de 2023 donde se concluyó que la certificación en mención no corresponde a un nuevo trámite, pero si a una consulta de acceso a la información pública.

Que de conformidad con el artículo 5° del Decreto 2897 del 5 de agosto de 2010, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, evaluó a través del cuestionario para la "*Evaluación de la Incidencia sobre la Libre Competencia de los Proyectos de Actos Administrativos Expedidos con Fines Regulatorios*" adoptado por la Superintendencia de Industria y Comercio, la posible incidencia sobre la libre competencia del presente Decreto, concluyendo que esta regulación no incide sobre la libre competencia en el mercado.

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 xxx, con el fin de recibir opiniones, sugerencias o propuestas alternativas por parte de los ciudadanos y grupos de interés.

En mérito de lo expuesto,

DECRETA

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

"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. Desarrollo Comercial de Contenido digital. Para que un contenido sea considerado como digital, deberá cumplir con las siguientes características:

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. Obedece a productos de información provistos en formato digital como una secuencia de unos y ceros para ser leídos por un dispositivo tecnológico y dar instrucciones al mismo, tales como software, videos, películas, música, juegos, libros electrónicos y aplicaciones, infografías, webinar, boletines informativos (newsletter), audios (podcast).

1.4. Tiene características de interactividad, multimedia, accesibilidad o adaptabilidad/personalización.

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 que tengan como fin único su comercialización, entendida esta como una compraventa o intercambio de bienes o servicios en el marco de una actividad económica desarrollada por el adquirente del software.

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 clasificaciones:

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

18. **Software de inteligencia artificial:** Diseñado para resolver problemas cognitivos comúnmente asociados con la inteligencia humana o seres inteligentes, entendidos como aquellos que pueden adaptarse a situaciones cambiantes.

19. **Herramientas de creación de contenido generativo con IA:** Se refiere a herramientas que utilizan inteligencia artificial para generar contenido original de manera autónoma o semiautónoma, en lugar de simplemente permitir la manipulación o modificación de contenido preexistente, es decir, van más allá de la edición.

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 en desarrollar mecanismos de interconexión digital de objetos cotidianos a través de Internet.

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

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 desarrollar algún tipo de aplicación, web, móvil, de videojuegos, de realidad virtual y aumentada, o software, para representar un concepto o un proyecto que requiere del uso de códigos (lenguaje informático) para ejecutarse, 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 interfaz 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 y Aduanas Nacionales – 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 en el Diario Oficial, 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,

GERMÁN ÁVILA PLAZAS

El Ministro de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones,

JULIÁN MOLINA GÓMEZ