



Alcaldía de Medellín

Medellin, 11 de Febrero de 2026

**BANCO DE PROGRAMAS Y PROYECTOS
DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE PLANEACIÓN
ALCALDÍA DE MEDELLÍN**

VIABILIDAD INSTITUCIONAL

DIMENSIÓN:

RETO:

PROGRAMA:

PROYECTO:

CÓDIGO:

250089

NOMBRE PROYECTO:

26PP99-FORMACIÓN EN HABILIDADES DIGITALES E INDUSTRIAS
CULTURALES Y ENTRETENIMIENTO MEDELLIN

SECRETARÍA
RESPONSABLE:

SAPIENCIA

VERSIÓN A VIABILIZAR:

V0001

El proyecto fue debidamente formulado en la Metodología General Ajustada y cuenta con concepto favorable del Banco de Programas y Proyectos para iniciar su ejecución

TERESITA RUIZ POSADA
Líder de Programa Banco de Proyectos

Nombre: TERESITA RUIZ POSADA
Líder de Programa Banco de Proyectos

Asesor de Inversiones Publicas y Banco de Proyectos D.A.P: ZTRUIZ

Datos básicos

01 - Datos básicos del proyecto

Nombre

Formación en habilidades digitales e industrias culturales y entretenimiento - 26PP99 Medellín

Tipología

A - PIIP - Bienes y Servicios

Código BPIN

202500000044415

Sector

Educación

Es Proyecto Tipo: No

Fecha creación: 21/11/2025 15:21:43

Identificador: 1636241

Formulador Ciudadano: Sandra Milena Lopez Zuluaga

Formulador Oficial : Sandra Milena Lopez Zuluaga

Contribución a la política pública

01 - Contribución al Plan Nacional de Desarrollo

Plan

(2022-2026) Colombia Potencia Mundial de la Vida

Programa

2202 - Calidad y fomento de la educación superior

Transformación	Pilar	Catalizador	Componente
2. Seguridad humana y justicia social	02. Superación de privaciones como fundamento de la dignidad humana y condiciones básicas para el bienestar	03. Educación de calidad para reducir la desigualdad	k. Educación superior como un derecho

02 - Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Por Antioquia Firme

Estrategia del Plan de Desarrollo Departamental o Sectorial

Línea 2: Cohesión desde lo social

2.3 Educación y cultura con pertinencia y calidad

Programa del Plan Desarrollo Departamental o Sectorial

2.3.1. Tránsitos armónicos y trayectorias educativas continuas y completas con calidad

03 - Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

MEDELLIN TE QUIERE

Estrategia del Plan de Desarrollo Distrital o Municipal

1-CREEMOS EN LA EDUCACIÓN Y EN LAS OPORTUNIDADES PARA EL BIENESTAR ECONÓMICO

1.3-DESARROLLO ECONÓMICO, PRODUCTIVIDAD Y COMPETITIVIDAD

Programa del Plan desarrollo Distrital o Municipal

1.3.1-FORMACIÓN Y EMPLEO

04 - Instrumentos de planeación de grupos étnicos

Tipo de entidad

Instrumentos de planeación de grupos étnicos

Identificación y descripción del problema

Problema central

Debilidad de los habitantes de las comunas de Medellín en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Descripción de la situación existente con respecto al problema

En Medellín se evidencia una debilidad en las habilidades digitales y en las industrias culturales y del entretenimiento entre sus habitantes, lo que limita su participación en un mercado laboral cada vez más orientado hacia la innovación y la tecnología. Esta situación se debe principalmente a la baja participación de la población en procesos de formación relacionados con estas áreas, lo que restringe el desarrollo de competencias clave para aprovechar las oportunidades del sector. Dicha baja participación está influenciada por la falta de estudios que identifiquen con precisión los requerimientos formativos reales del mercado laboral, así como por la escasa pertinencia y actualización de la oferta formativa disponible, la cual no siempre responde a las necesidades y dinámicas actuales de estas industrias.

Magnitud actual del problema – indicadores de referencia

Un seguimiento a las cifras de ingreso a la educación superior en los últimos tres años permite observar una concentración de la matrícula en programas universitarios (74.6%) frente a programas técnicos profesionales y tecnológicos (20,7%). Fuente: MEN.

En el panorama actual del mundo, donde la tecnología y la innovación redefinen la visión global, la Educación Postsecundaria se enfrenta al imperativo de adaptarse y responder a las demandas de una sociedad cada vez más interconectada y cambiante. La Agencia de Educación Postsecundaria de Medellín SAPIENCIA, consciente de este desafío, lidera la propuesta de rutas formativas en el Proyecto: "IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA VISION4RIOS EN EL DISTRITO DE MEDELLÍN" en comunas y corregimientos, una iniciativa que busca fortalecer las capacidades del sector educativo y económico del Distrito de Medellín preparando a los aspirantes para los retos y oportunidades que se avecinan. En la vigencia 2024 se logró impactar a un total de 100 personas en las comunas 5 Castilla, 9 Buenos Aires y 90 Santa Elena; con la plena convicción de llegar a muchas más personas que puedan beneficiarse del proyecto y a su vez aprovechar las oportunidades en lo referente a la inserción laboral.

01 - Causas que generan el problema

Causas directas	Causas indirectas
1. Baja participación de los habitantes de Medellín en la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento.	1.1 Insuficientes estudios sobre requerimientos formativos reales del mercado laboral
	1.2 Poca pertinencia en la estructuración de la oferta formativa.

02 - Efectos generados por el problema

Efectos directos	Efectos indirectos
1. Pérdida de oportunidades laborales y de crecimiento de los habitantes de Medellín	1.1 Aumento del desempleo y el empleo informal.
	1.2 Baja ocupación de empleos relacionados con habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento
	1.3 Aumento de la brecha de inequidad laboral.

Identificación y análisis de participantes

01 - Identificación de los participantes

Participante	Contribución o Gestión
<p>Actor: Municipal</p> <p>Entidad: MEDELLÍN - ANTIOQUIA</p> <p>Posición: Cooperante</p> <p>Intereses o Expectativas: Vincular el talento especializado en las empresas enmarcadas en habilidades digitales e industrias creativas, culturales y del entretenimiento que lo demandan.</p>	<p>Apoyo técnico en la identificación de las estrategias para identificar la demanda en habilidades digitales e industrias creativas, culturales y del entretenimiento</p>
<p>Actor: Otro</p> <p>Entidad: Instituciones de Educación Superior y de ETDH</p> <p>Posición: Cooperante</p> <p>Intereses o Expectativas: Consolidar la formación en habilidades digitales e industrias creativas, culturales y del entretenimiento en la ciudad. Apoyo en la oferta y desarrollo de la formación definida en el proyecto.</p>	<p>Apoyo en la oferta y desarrollo de la formación definida en el proyecto</p>
<p>Actor: Otro</p> <p>Entidad: Instituciones prestadoras de servicios formativos de talento especializado</p> <p>Posición: Cooperante</p> <p>Intereses o Expectativas: Consolidar la formación en habilidades digitales e industrias creativas, culturales y del entretenimiento en la ciudad</p>	<p>Apoyo en la oferta y desarrollo de la formación definida en el proyecto</p>
<p>Actor: Otro</p> <p>Entidad: Ciudadanía</p> <p>Posición: Beneficiario</p> <p>Intereses o Expectativas: Continuar la formación para avanzar en el desarrollo personal, profesional y laboral.</p>	<p>Personas que se presentan al proyecto / beneficiarios por comuna</p>

02 - Análisis de los participantes

Acuerdo 055 de 2022 — crea e implementa programas del Distrito para acceso y permanencia en educación postsecundaria.
 Decreto 32 de 2023 — reglamenta el Acuerdo 055 de 2022.
 Decreto 0344 de 2025 — reglamentación adicional relativa al Acuerdo 055 de 2022.
 Resolución No. 4950 de 16 de julio de 2025 — “Por medio de la cual se publica el Banco Académico de Cursos Cortos Modulares (CCM) ... en el marco del proyecto ESTUD-IA (Talento Especializado) vigencia 2025”.
 Resolución No. 5200 de 2025 — modifica el anexo 1 de la Resolución 4950 sobre el banco académico de CCM.
 Resolución No. 5273 de 2025 — “Por la cual se abre la convocatoria a los Cursos Cortos Modulares (CCM) – ESTUD-IA 2025, y se dictan otras disposiciones”.

Población afectada y objetivo

01 - Población afectada por el problema

Tipo de población

Personas

Número

2.650.662

Fuente de la información

DANE - Base proyección censo 2018 -2030

Localización

Ubicación general	Localización específica/Otro tipo de entidad étnica
Región: Andina Departamento: Antioquia Municipio: Medellín Tipo de Agrupación: Agrupación:	

02 - Población objetivo de la intervención

Tipo de población

Personas

Número

90

Fuente de la información

Proyección de beneficiarios recolección de insumos participativos por comuna Sapiencia Ruta PL PP

Localización

Ubicación general	Localización específica/Otro tipo de entidad étnica	Nombre del consejo comunitario
Región: Andina Departamento: Antioquia Municipio: Medellín Tipo de Agrupación: Agrupación:	Comunas 1, 50 y 80	

Objetivos específicos

01 - Objetivo general e indicadores de seguimiento

Problema central

Debilidad de los habitantes de las comunas de Medellín en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Objetivo general – Propósito

Formar a los habitantes de las comunas de Medellín en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Indicadores para medir el objetivo general

Indicador objetivo	Descripción	Fuente de verificación
Personas beneficiarias en programas de formación en áreas de la industria 4,0	Medido a través de: Número Meta: 90 Tipo de fuente: Documento oficial	Bases de datos beneficiarios de convocatorias en cada comuna.

02 - Relaciones entre las causas y objetivos

Causa relacionada	Objetivos específicos
Causa directa 1 Baja participación de los habitantes de Medellín en la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento.	Aumentar la participación de los habitantes de Medellín en la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento
Causa indirecta 1.1 Insuficientes estudios sobre requerimientos formativos reales del mercado laboral	Ampliar los estudios sobre requerimientos formativos reales del mercado laboral
Causa indirecta 1.2 Poca pertinencia en la estructuración de la oferta formativa.	Contribuir a la pertinencia en la estructuración de la oferta formativa.

Alternativas de la solución

01 - Alternativas de la solución

Nombre de la alternativa	Se evaluará con esta herramienta	Estado
Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento	Si	Completo
Otorgar becas para formación especializada según la necesidad de cada persona	No	Completo

Evaluaciones a realizar

Rentabilidad:	Si
Costo - Eficiencia y Costo mínimo:	Si
Evaluación multicriterio:	No

Alternativa 1. Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Estudio de necesidades

01 - Bien o servicio

Bien o servicio

Becas para la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Medido a través de

Número

Descripción

Becas para formación en cursos cortos certificados, en áreas relacionadas con habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Descripción de la Demanda

Es la cantidad de personas de las comunas del distrito que se inscriben para acceder a una beca del programa Estud-IA, con el presupuesto participativo priorizado en su comuna de residencia.

Descripción de la Oferta

Es la cantidad de cupos que se pueden cubrir en cada comuna y corregimiento, a partir del presupuesto priorizado

Año	Oferta	Demanda	Déficit
2024	65,00	150,00	-85,00
2025	100,00	180,00	-80,00
2026	90,00	190,00	-100,00

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Análisis técnico de la alternativa

01 - Análisis técnico de la alternativa

Análisis técnico de la alternativa

La alternativa de solución contempla el desarrollo de estrategias de divulgación orientadas a promover la participación de la población objetivo en los procesos formativos ofrecidos, garantizando un acceso equitativo y oportuno a la información. Asimismo, se realizará el trabajo de campo asociado al proceso de matrícula, con el propósito de facilitar la inscripción, verificación y registro de los beneficiarios de manera eficiente. Finalmente, se implementará una estrategia de monitoreo y seguimiento que permita evaluar el avance, la permanencia y los resultados de los participantes, generando insumos para la toma de decisiones y el mejoramiento continuo del proyecto.

Las convocatorias se realizan de acuerdo con el presupuesto y cupos que se van a ofertar en total, luego se seleccionan las rutas formativas que se van a ofrecer en dicha convocatoria y se distribuye cuantos cupos se ofrecerán por ruta formativa, de la operación anterior se saca el costo promedio a pagar por cupo y ruta formativa (sin superar los 5.5 SMLMV).

La priorización se hará conforme a lo establecido en el Decreto reglamentario 32 de 2023; una vez se tenga listo el cronograma se iniciará la creación y publicación de las piezas en medios virtuales, así como su distribución en territorio y se publicará el formulario de inscripción en los tiempos establecidos en el cronograma.

Una vez cerrada la etapa de inscripción, se valida la documentación e información aportada por cada participante y se aplican los puntajes de priorización, dando como resultado la lista de personas seleccionadas, quienes posteriormente deberán inscribirse en cada institución tutora

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Localización de la alternativa

01 - Localización de la alternativa

Ubicación general	Ubicación específica
Región: Andina Departamento: Antioquia Municipio: Medellín Tipo de Agrupación: Agrupación: Latitud: Longitud:	Comunas 1, 50 y 80

02 - Factores analizados

Aspectos administrativos y políticos,
Cercanía a la población objetivo,
Comunicaciones,
Disponibilidad y costo de mano de obra,
Estructura impositiva y legal,
Medios y costos de transporte,
Orden público,
Otros

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Cadena de valor de la alternativa

Costo total de la alternativa: \$ 386.610.660,00

1 - Objetivo específico 1 Costo: \$ 386.610.660,00

Aumentar la participación de los habitantes de Medellín en la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Producto	Actividad y/o Entregable
<p>1.1 Servicio de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano (Producto principal del proyecto)</p> <p>Complemento: Incluye financiación de cupos para acceder a procesos de formación para el trabajo y el desarrollo humano.</p> <p>Medido a través de: Número de beneficiarios</p> <p>Cantidad: 90,0000</p> <p>Costo: \$ 386.610.660,00</p> <p>Etapas: Inversión</p> <p>Localización:</p> <p>Número de Personas: 90</p> <p>Acumulativo o no: No Acumulativo</p> <p>Población Beneficiaria: 90</p>	<p>1.1.1 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C1</p> <p>Costo: \$ 118.560.602,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>
	<p>1.1.2 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C1</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>
	<p>1.1.3 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C1</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>
	<p>1.1.4 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C50</p> <p>Costo: \$ 118.560.602,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>
	<p>1.1.5 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C50</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>

Producto	Actividad y/o Entregable
<p>1.1 Servicio de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano (Producto principal del proyecto)</p> <p>Complemento: Incluye financiación de cupos para acceder a procesos de formación para el trabajo y el desarrollo humano.</p> <p>Medido a través de: Número de beneficiarios</p> <p>Cantidad: 90,0000</p> <p>Costo: \$ 386.610.660,00</p> <p>Etapas: Inversión</p> <p>Localización:</p> <p>Número de Personas: 90</p> <p>Acumulativo o no: No Acumulativo</p> <p>Población Beneficiaria: 90</p>	<p>1.1.6 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C50</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p> <hr/> <p>1.1.7 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C80</p> <p>Costo: \$ 118.560.602,00</p> <p>Etapas: Inversión</p> <hr/> <p>1.1.8 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C80</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p> <hr/> <p>1.1.9 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C80</p> <p>Costo: \$ 5.154.809,00</p> <p>Etapas: Inversión</p>

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Actividad 1.1.1 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C1

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$118.560.602,00
Total	\$118.560.602,00

Periodo	Total
0	\$118.560.602,00
Total	

Actividad 1.1.2 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C1

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Actividad 1.1.3 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C1

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Actividad 1.1.4 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C50

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$118.560.602,00
Total	\$118.560.602,00

Periodo	Total
0	\$118.560.602,00
Total	

Actividad 1.1.5 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C50

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Actividad 1.1.6 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C50

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Actividad 1.1.7 Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C80

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$118.560.602,00
Total	\$118.560.602,00

Periodo	Total
0	\$118.560.602,00
Total	

Actividad 1.1.8 Realizar difusión de convocatorias de cursos del programa Estud-IA en el territorio C80

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Actividad 1.1.9 Realizar seguimiento, acompañamiento y apoyo técnico a personas beneficiarias de cursos del programa Estud-IA asociados al producto Servicio de apoyo financiero para el acceso y permanencia a la educación superior C80

Periodo	Servicios prestados a las empresas y servicios de producción
0	\$5.154.809,00
Total	\$5.154.809,00

Periodo	Total
0	\$5.154.809,00
Total	

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Análisis de riesgos alternativa

01 - Análisis de riesgo

	Tipo de riesgo	Descripción del riesgo	Probabilidad e impacto	Efectos	Medidas de mitigación
1-Propósito (Objetivo general)	Operacionales	Alta deserción	Probabilidad: 4. Probable Impacto: 4. Mayor	Incumplimiento de los objetivos trazados en cuanto al aumento del talento humano en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento	Diseño y ejecución de estrategias de acompañamiento a beneficiarios para su permanencia y certificación.
2-Componente (Productos)	De costos	Insuficientes recursos priorizados	Probabilidad: 4. Probable Impacto: 4. Mayor	Generación de desconfianza en los aspirantes por causa de una posible mala imagen de la operación del proyecto.	Planeación y verificación exhaustiva de la plataforma antes de operar las convocatorias.
3-Actividad y/o Entregable	De calendario	Actividad/Entregable: Realizar financiamiento de matrícula para cursos del programa Estud-IA C1 Riesgo: Incumplimiento de los cronogramas establecidos durante la planeación del proyecto	Probabilidad: 3. Moderado Impacto: 4. Mayor	Incumplimiento de los objetivos trazados. Generación de desconfianza en los aspirantes por causa de una posible mala imagen de la operación del proyecto.	Planeación y seguimiento riguroso al cumplimiento de los tiempos estipulados para la ejecución del proyecto.

Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Ingresos y beneficios alternativa

01 - Ingresos y beneficios

Ahorro en la matrícula de cursos cortos formativos en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Tipo: Beneficios

Medido a través de: Número

Bien producido: Otros

Razón Precio Cuenta (RPC): 0.80

Descripción Cantidad: Metas proyectadas de personas beneficiarias con recurso de PP, según los cupos priorizados en cada comuna y corregimiento de Medellín, para acceder a cursos de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Descripción Valor Unitario: Costo unitario promedio de un estudiante que accede a un curso de la ruta formativa del programa.

Periodo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
0	90,00	\$4.295.674,00	\$386.610.660,00

02 - Totales

Periodo	Total beneficios	Total
0	\$386.610.660,00	\$386.610.660,00

Alternativa 1

Flujo

01 - Flujo Económico

P	Beneficios e ingresos (+)	Créditos(+)	Costos de preinversión (-)	Costos de inversión (-)	Costos de operación (-)	Amortización (-)	Intereses de los créditos (-)	Valor de salvamento (+)	Flujo Neto
0	\$309.288.528,0	\$0,0	\$0,0	\$309.288.528,0	\$0,0	\$0,0	\$0,0	\$0,0	\$0,0

Indicadores y decisión

01 - Evaluación económica

Indicadores de rentabilidad			Indicadores de costo-eficiencia	Indicadores de costo mínimo	
Valor Presente Neto (VPN)	Tasa Interna de Retorno (TIR)	Relación Costo Beneficio (RCB)	Costo por beneficiario	Valor presente de los costos	Costo Anual Equivalente (CAE)
Alternativa: Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento					
\$0,00	No aplica	\$1,00	\$3.436.539,20	\$309.288.528,00	\$0,00

Costo por capacidad

Producto	Costo unitario (valor presente)
Servicio de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano (Producto principal del proyecto)	\$3.436.539,20

03 - Decisión

Alternativa

Ampliar oportunidades de formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

04 - Alcance

El proyecto tiene como objetivo mejorar las habilidades de las personas de las comunas y corregimientos del Distrito de Medellín para que puedan responder adecuadamente a los requerimientos del mercado laboral actual, especialmente en sectores relacionados con habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento. Para ello, se implementarán varias estrategias que permitan incrementar las alternativas de acceso a la educación postsecundaria, enfocándose principalmente en áreas clave asociadas a habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento, como la tecnología, la inteligencia artificial, la automatización, y otras disciplinas emergentes.

El proyecto también contempla la ampliación de estudios y diagnósticos que identifiquen los requerimientos formativos reales del mercado laboral, garantizando que la oferta educativa esté alineada con las demandas del entorno productivo. De este modo, se contribuirá a la pertinencia de la estructuración de la oferta formativa, asegurando que los programas educativos respondan a las competencias y habilidades demandadas por las empresas y la industria.

Además, se ampliará la oferta de cursos cortos y programas de formación enfocados en el empleo, proporcionando a los habitantes de las comunas y corregimientos de Medellín acceso a formación técnica y práctica que les permita insertarse rápidamente en el mercado laboral o mejorar sus condiciones laborales.

Indicadores de producto

01 - Objetivo 1

1. Aumentar la participación de los habitantes de Medellín en la formación en habilidades digitales e industrias culturales y del entretenimiento

Producto

1.1. Servicio de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano (Producto principal del proyecto)

Indicador

1.1.1 Beneficiarios de estrategias o programas de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano

Medido a través de: Número de beneficiarios

Meta total: 90,0000

Fórmula:

Es acumulativo: No

Es Principal: Si

Tipo de Fuente: Documento oficial

Fuente de Verificación: Bases de datos beneficiarios de convocatorias en cada comuna.

Programación de indicadores

Periodo	Meta por periodo	Periodo	Meta por periodo
0	90,0000		

Regionalización

Producto: Servicio de apoyo financiero para el acceso a programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano (Producto principal del proyecto)

Región	Departamento	Municipio	Tipo de Agrupación	Agrupación	
Andina	Antioquia	Medellín			
Periodo	Costo Total	Costo Regionalizado	Meta Total	Meta Regionalizada	Beneficiarios
0	386.610.660,00	386.610.660,00	90,0000	90,0000	0

Focalización

Política	Categoría	SubCategoría	Valor
----------	-----------	--------------	-------