

El desarrollo de software en Colombia: una visión desde el derecho tributario

Software development in Colombia: a view from tax law

MENDOZA MUNAR, Lainiver¹

RIASCOS DIAZ, Andres A.²

Resumen

El Ministerio de las tecnologías de la información y comunicaciones de Colombia -MINTIC- ha implementado diversas estrategias que buscan mejorar la innovación y la tecnología, dentro de este marco se encuentra el desarrollo de software, el cual el Gobierno Nacional ha decidido estimular por medio de la tributación de esta industria. El presente artículo muestra específicamente al año fiscal 2018 en el orden nacional para la industria desarrolladora de software, junto con los principales retos en la materia.

Palabras clave: derechos, software, impuestos.

Abstract

The Ministry of Information and Communication Technologies of Colombia - MINTIC has implemented various strategies that seek to improve innovation and technology, within this framework is the development of software, which the national government has decided to stimulate through the taxation of this industry. This article specifically shows the 2018 taxable year in the national order for the software development industry along with the main challenges in this area.

key words: rights, software, taxes

1. Introducción

Según informes del Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones -MINTIC- las cifras de crecimiento económico de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC- aumentó 4.04% en los dos primeros trimestres de 2019, cifra que demuestra como Colombia va creciendo en la producción de tecnologías a nivel mundial como país productor de software con mayor calidad, lo que evidencia la importancia del sector para el crecimiento económico del país y el nivel de experticia que ha conquistado la industria en los últimos años, atendiendo a las tendencias del orden mundial y las demandas sociales y económicas del país.

En los últimos años el Gobierno Nacional ha puesto en marcha diferentes programas que impulsan el sector y han consolidado el ecosistema de emprendimientos en la región que, si bien, aún no alcanza la cifras en ventas esperadas, sí muestra resultados alentadores para la industria del software. (MINTIC, 2019). De esta forma la

¹ Doctoranda en Derecho por la Universidad Carlos III de Madrid, magister en derecho empresarial, especialista en docencia universitaria, abogada y profesora de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Cali. Correo Electrónico: lainiver.mendoza@campusucc.edu.co.

² Integrante del Semillero de Investigación: Tecnología, derecho y negocios, de la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Cali y estudiante de V semestre de Administración de Empresas de la misma universidad. Correo Electrónico: andres.riascos@campusucc.edu.co

tecnología ha logrado permear diversos sectores económicos, sociales y académicos, mostrando como la producción de software es una actividad importante de crecimiento para la economía colombiana y por ende sus prácticas deben gozar de una gestión jurídica y tributaria integral que permita el sano crecimiento de la industria y la debida ejecución de los contratos en las distintas operaciones de carácter comercial, las cuales generan obligaciones de orden fiscal.

Una de las grandes preocupaciones de los empresarios en Colombia son las altas tasas en materia de tributación, según la revista Portafolio para el año 2013 la tasa de tributación efectiva para Colombia fue del 68.1% y la misma revista en edición del 24 de agosto de 2017 realizó la siguiente publicación:

“A partir del 2018 la industria del software dejará de tener beneficios tributarios por reinvertir en innovación y en desarrollo. Eso, sumado a los recortes propuestos en el Presupuesto General de la Nación del próximo año en ciencia y tecnología, genera en las empresas una alta preocupación por el futuro del sector que según resaltan, tiene un altísimo potencial en el país”

2. Metodología

Es importante analizar de 2014 a 2018 en materia fiscal los tributos y la reglamentación relevante para la industria que desarrolla software, para ello la investigación que se lleva a cabo es de tipo descriptiva por cuanto se tendrán en cuenta el crecimiento y consolidación de la industria de desarrollo de software en Colombia, luego se procede a identificar la reglamentación en materia fiscal existente, de esta manera busca estudiar la realidad social y jurídica en la materia, en este caso la realidad jurídica a partir del marco tributario vigente conforme a los objetivos de innovación y crecimiento económico que se propone el Estado Colombiano. Dentro de las implicaciones prácticas que tiene la construcción del presente artículo se busca describir la materia tributaria en el sector de desarrollo de software y algunos retos que tiene el sector en la materia.

3. Resultados

Mediante la ley 1819 de 2016 se estableció la reforma tributaria creada específicamente para mejorar el recaudo, reducir la informalidad y atraer la inversión (Banco Interamericano de Desarrollo, 2017), sin embargo, la ley establece la denominada Renta Cedular, lo cual es una imprecisión debido a que las rentas cedulares diferencian las fuentes de ingreso, según Muñoz (2018), como se cito en Rojas(2018) “lo que se hizo con la Ley 1819 fue pasar a un esquema en el cual existe, no un único impuesto sobre la renta, sino varios que gravan rentas distintas. Entonces, pasamos de un esquema en que había un impuesto sobre la renta a uno en el cual existe un impuesto que grava las rentas del trabajo, uno que grava las rentas del capital derivadas de dividendos y otro que grava algunas rentas del capital que son arrendamientos, rendimientos financieros y actividades empresariales”.

Responsabilidades fiscales para la industria de desarrollo de software en Colombia

Dentro de las responsabilidades fiscales para la industria desarrolladora de software en Colombia se deben pagar los siguientes tributos del orden nacional: Impuesto sobre la renta, impuesto al valor agregado sobre las ventas IVA y el impuesto a la riqueza.

Impuesto sobre la renta

El impuesto sobre la renta grava específicamente la utilidad de las empresas y desde 2014 al 2018 ha tenido las siguientes variaciones:

Año	Impuesto de RENTA	Factor	Sobretasa	Factor	Sobretasa
2014	25%	Entre 0 y 800 Millones	0 %	>= 800 millones	5 %
2015	25%	Entre 0 y 800 Millones	0 %	>= 800 millones	6 %
2016	25%	Entre 0 y 800 Millones	0 %	>= 800 millones	8 %
2017	34%	Entre 0 y 800 Millones	0 %	>= 800 millones	6%
2018	33%	Entre 0 y 800 Millones	0 %	>= 800 millones	4 %

Fuente: Elaboración propia

IVA

Impuesto al valor agregado sobre las ventas –IVA- está vigente desde 1963 y ha tenido la siguiente escala desde 2014 hasta el 2018, para las empresas desarrolladoras de software:

Año	Porcentaje
2014	14%
2015	16%
2016	16%
2017	19% desde 1 de febrero
2018	19 %

Fuente: Elaboración propia

El IVA es un impuesto cuyo hecho generador se establece en el artículo 420 del Estatuto tributario: la venta de bienes, en este caso el bien es el software; sin embargo el mismo Estatuto Tributario establece exclusiones al respecto, como el artículo 476 que define los servicios excluidos del impuesto sobre las ventas, y mediante la ley 1819 de 2016, se adicionan los siguientes:

“ARTÍCULO 187. Adiciónense cuatro numerales al artículo 476 del Estatuto Tributario, así:

23. Los servicios de educación virtual para el desarrollo de contenidos digitales, de acuerdo con la reglamentación expedida por el Ministerio TIC, prestados en Colombia o en el exterior.

24. Suministro de páginas web, servidores (hosting), computación en la nube (cloud computing) y mantenimiento a distancia de programas y equipos.

25. Adquisición de licencias de software para el desarrollo comercial de contenidos digitales, de acuerdo con la reglamentación expedida por el Ministerio TIC.

26. Los servicios de reparación y mantenimiento de naves y artefactos navales tanto marítimos como fluviales de bandera colombiana, excepto los servicios que se encuentran en el literal P) del numeral 3 del artículo 477 del Estatuto Tributario”.

Impuesto sobre el valor agregado IVA y la empresas desarrolladoras de software

En materia de desarrollo de software, las compañías que se encuentran registradas legalmente en Colombia, es decir con registro ante una Cámara de Comercio, deben pagar el impuesto de IVA para el año 2018 con una tarifa del 19%, sobre sus bienes y servicios, ya que no se establece de manera general; es decir que se debe facturar IVA incluso para la venta de licencia de software siempre que lo realice una persona jurídica, por

pertenecer al régimen común; el Estatuto Tributario en su artículo 476 No. 25 establece los tipos de software que están excluidos del impuesto de IVA y son:

Impresión aditiva: Software para el desarrollo de objetos tridimensionales que se pueden imprimir mediante superposición de capas sucesivas de material.

Software de preproducción, producción y edición de video: Software empleado por un editor o productor para colocar fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.

Software de edición gráfica: Software que se emplea en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.

Software de producción y edición sonora: Software que 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.

Software de modelado 2D y 3D: Software enfocado en el desarrollo de una representación matemática de cualquier objeto tridimensional o en 2 dimensiones.

Software para animación: Software para el modelado y texturizado de animaciones.

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

Software para la creación de efectos visuales, composición digital y post-producción: Software 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.

Software de iluminación digital y rendering: Software para la creación Iluminación simulada a través de computador.

Software de realidad aumentada: Software que, a partir de datos reales, adiciona a un ambiente real, elementos o entornos virtuales en tiempo real.

Software de realidad virtual: Software enfocado en la creación de objetos, escenarios y sensaciones inmersivas y no inmersivas, de carácter digital, que producen una apariencia real.

Pluguins y/o extensiones especializadas para la creación de contenidos digitales: Software complementario para el desarrollo de productos en contenidos digitales para; edición de video, edición gráfica, post-producción, efectos visuales, animación digital, videojuegos, realidad aumentada y realidad virtual.

Entornos de desarrollo integrado: Editores de código fuente, herramientas de construcción automáticas y un depurador.

Software de integración de sistemas informáticos: Software que permite conectar más de un programa informático, usando diferentes mecanismos o sistemas para que estos puedan comunicarse entre sí.

Software de control de versiones: Software que permite gestionar los diversos cambios que se realizan sobre los elementos de algún producto o una configuración del mismo.

Software especializado para la creación de flujos de trabajo para la creación de contenidos digitales: Software especializado en la creación, ejecución y desarrollo de proyectos y productos en contenidos digitales.

Software especializado para el análisis, marketing y monetización de contenidos digitales: Software especializado 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.

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

Servicios de educación virtual excluidos de iva:

Animación digital: Curso enfocado en el desarrollo de animación por computadora.

Desarrollo de videojuegos: Curso especializado en la creación de todas las etapas de un videojuego.

Edición y producción de video: Curso 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.

Edición gráfica: Curso especializado en la planificación, producción y puesta en escena de cualquier tipo de imagen.

Diseño y edición sonora: Curso 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.

Impresión aditiva: Curso 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.

Modelado 2D y 3D: Curso enfocado en el proceso de desarrollo y modelado de objetos de en 2D o tridimensionales.

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

Post-producción, efectos visuales y composición digital: Curso 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.

Realidad virtual y aumentada: Curso 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.

Iluminación y rendering: Curso especializado en la creación de Iluminación simulada a través de computador.

Producción, gerencia, marketing y monetización en contenidos digitales: Curso orientado a mejorar las habilidades de negocio y empresariales de los creadores de contenidos digitales.

Usabilidad e interface de usuario: Curso enfocado a mejorar la interacción de los usuarios con productos digitales

Inteligencia artificial: Curso enfocado en el desarrollo y manejo de herramientas digitales destinadas a simular operaciones de la inteligencia humana.

Internet de las cosas: Cursos enfocados a desarrollar mecanismos de interconexión digital de objetos cotidianos con la Internet.

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

Es importante anotar que para el año 2017 la tarifa general de IVA fué de 19%, por lo anterior el artículo 187 de la ley 1819 de 2016, logró dar un incentivo tributario y especialmente tuvo vocación de lograr mayores ventas para la industria materia de estudio, lo cual se pudo verificar en los años posteriores revisando el comportamiento en las ventas nacionales del sector; sin embargo el Banco de la República anunció en su momento que la economía en Colombia crecería en un 1.6 por ciento para el año 2017, por otro lado la Comisión Económica para América Latina y el Caribe -CEPAL- en 2016 pronosticó que la inversión extranjera directa caerá un 5% al cierre de 2017, lo cual sin duda afectará el desempeño de las empresas desarrolladoras de software que se comportan bajo una demanda elástica.

Impuesto a la Riqueza

Creado por la Ley 1739 de 2014 como impuesto transitorio hasta el año 2017 y sus escalas son:

Año	Factor	Porcentaje
2014	1000 a 2000 millones	0,125%
	2001 a 3000 millones	0,35%
	3001 a 5000 millones	0,75%
	> a 5000 millones de pesos	1,50%

Año	Factor	Porcentaje
2015	1000 a 2000 millones	0,20%
	2001 a 3000 millones	0,35%
	3001 a 5000 millones	0,75%
	> a 5000 millones de pesos	1,15%

Año	Factor	Porcentaje
2016	1000 a 2000 millones	0,15%
	2001 a 3000 millones	0,25%
	3001 a 5000 millones	0,50%
	> a 5000 millones de pesos	1,00%

Año	Factor	Porcentaje
2017	1000 a 2000 millones	0,05%
	2001 a 3000 millones	0,10%
	3001 a 5000 millones	0,20%
	> a 5000 millones de pesos	0,40%

Fuente: Elaboración propia. A partir de la Ley 1739 de 2014

El artículo 2 de la Ley 1739 de 2014, establece que las personas jurídicas con patrimonios líquidos superiores a mil millones, solamente deberán liquidar el presente impuestos para los años gravables: 2015, 2016 y 2017.

Algunas consideraciones sobre la tributación de activos intangibles

Es importante tener en cuenta que los activos intangibles, son elementos importantes para la competitividad de un país. En Colombia, según la Ley 1819 de 2016, se hace un reconocimiento y mediación de los activos intangibles para efectos fiscales que serán significativos al momento de realizar operaciones con este tipo de activos (González & Díaz, 2018), como es el caso del software.

En este sentido (Gonzalez & Díaz, 2018), también mencionan la importancia de las definiciones contenidas en los artículos 74 y 75 del Estatuto Tributario:

Artículo 74 del Estatuto tributario, antes de la reforma de la ley 1819 de 2016.	Artículo 75 del Estatuto tributario, antes de la reforma de la ley 1819 de 2016.
Para bienes incorporales comparados: Estipula que la base gravable se estima por su costo de adquisición demostrado, menos las amortizaciones concedidas y la solicitada por el periodo gravable.	Para bienes incorporales formado o desarrollados por el contribuyente: Se presume la base gravable definiendo el 30%. El valor de la enajenación y debe figurar en la declaración de renta del año anterior y contar con avalúo técnico.

Fuente: Elaboración propia a partir del Estatuto Tributario de Colombia, antes de la entrada en vigencia de la Ley 1819 de 2016.

Según Hoyos (2005) citado por (Gonzalez & Díaz, 2018), una de las principales tensiones que causaba especialmente el artículo 75 del E.T. es su segundo párrafo en el cual se establece que para que proceda el costo aludido, el respectivo intangible debe figurar en la declaración de renta y complementarios del contribuyente correspondiente al año inmediatamente anterior al gravable y estar debidamente soportado mediante avalúo técnico. Por lo anterior se podía definir que esta posibilidad solo podía ser aplicada a contribuyentes no obligados a llevar contabilidad.

Sin embargo el Artículo 75 del Estatuto Tributario, después de la reforma de la ley 1819 de 2016, establece que Para bienes incorporales formado o desarrollados por el contribuyente se presume la base gravable definiendo el 30% del valor de la enajenación.

En este sentido la dificultad planteada inicialmente en el segundo párrafo del artículo 75 Estatuto Tributario desaparece dando la posibilidad de ser aplicado a contribuyentes obligados y no obligados a llevar contabilidad.

4. Conclusiones

La industria de desarrollo de software es de gran importancia para el avance del país, con especial importancia en sectores la salud y la educación, por ende es de alta relevancia impulsar el sector TI; una de las formas de incentivar el crecimiento de la industria es apalancándola desde el sistema tributario, sin duda proporciona más dinamismo, siendo también relevante no solo crear exenciones en materia tributaria sino mejorar el clima de inversión en el país; con mayores oportunidades de ventas y menor tributación se puede lograr un crecimiento más acelerado para la industria. Actualmente se está dando un tratamiento favorable para las compañías que desarrollan software en Colombia, especialmente con el impuesto al valor agregado IVA.

Se evidencia por parte del Gobierno Nacional y el Legislativo un ánimo importante para continuar impulsando la industria de desarrollo de software, sin embargo es recomendable contar con procesos de tributación más claros que permitan facilitar el entendimiento en el pago de tributos, especialmente para microempresarios, sin

embargo Colombia no cuenta con una política clara en materia tributaria y en general se verifica un aumento importante en el impuesto del IVA y este tipo de circunstancias restan competitividad a la industria convencional que generalmente es uno de los principales consumidos de software.

Referencias bibliográficas

- Arruñada, B. (1998). Teoría Contractual de la empresa. Editorial Marcial Pons, Madrid, España.
- Banco Interamericano de Desarrollo.(2017) Caminos para crecer en un Nuevo mundo commercial. Disponible en internet en: <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/8203/Informe-macroeconomico-de-America-Latina-y-el-Caribe-2017-Caminos-para-crecer-en-un-nuevo-mundo-comercial.pdf?sequence=10>
- Bygrave, L. A. (2014). Data privacy law an international perspectiva. Oxford University press, Londres, Inglaterra.
- Buitrago, L. E. Derecho intelectual. Editorial Librería Ediciones Del Profesional, Bogotá, Colombia, Segunda Edición, 2003.
- De lucca,(2012) N.Contratación informática y telemática. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá , Colombia.
- García, P.O. (2018) Navarro, M.J.P. Tax moral in the socioeconomic crisis context in Spain [Moral fiscal en el contexto de crisis socioeconómica en España] Política y Sociedad, 55 (2), pp. 421-440.
- Gherzi, C. A.(2007) Metodología de la investigación en las ciencias jurídicas. Editorial GOWA Ediciones profesionales, Buenos Aires, Argentina.
- Giraldo A. J. (2012). Metodología y técnica de la investigación socio jurídica, Bogotá, Colombia.
- Gomez, G.L. (2018) REVESCO Revista de Estudios Cooperativos, 127, pp. 159-180Tax incentives for financial cooperatives in Colombia, Costa Rica and Mexico [Los incentivos tributarios para las cooperativas financieras de Colombia, Costa Rica y México].
- Gonzalez, O., & Díaz, J. (2018). Análisis crítico del tratamiento tributario de los activos intangibles formados en las combinaciones de negocios reguladas por la Ley 1819 de 2016. Revista Instituto Colombiano de Derecho Tributario 78, 71-92. Obtenido de https://revistaicdt.icdt.co/wp-content/Revista%2078/PUB_ICDT_ART_GONZALES%20HERRERA%20Oscar%20Ivan%20DIAZ%20CASTANO%20Juan%20Pablo_Analisis%20critico%20del%20tratamiento%20tributario%20de%20activos%20intangibles%20formados%20en%20Grupo de Estudios en internet.(2011). Contenido electrónico, telecomunicaciones
- Hoyos, C. (2005). Tributación de intangibles en Colombia, en Memorias XXIX Jornadas Colombianas de Derecho tributario. Instituto Colombiano de Derecho Tributario, Cartagena de Indias. 142-143.
- Mendoza, D. (2016) The struggle of the international tax law against aggressive tax planning [La lucha del derecho internacional tributario contra la planeación fiscal agresiva].Anuario Mexicano de Derecho Internacional, 16, pp. 525-548. ISSN:0120 5358
- Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Tasa de Crecimiento Económico de la TIC. Disponible en internet en: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/103393:Tasa-de-crecimiento-economico-del-sector-de-las-TIC-aumento-4-04-en-los-dos-primeros-trimestres-de-2019>. Recuperado: 08 de diciembre de 2019.
- Peña, V. Bazzani, J. (2010) Los aspectos legales de la legislación en la nube. Universidad del Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Polo, E., Rizo Pérez, N. (2018) .Proposed model for tax juridical ordering improvement [Propuesta de modelo para el perfeccionamiento del ordenamiento jurídico tributario. Boletín Mexicano de Derecho Comparado, 50 (150), pp. 1289-1318.

Presidencia de la República de Colombia,(1989) Estatuto Tributario. Decreto 624 de 1989.

Reyes,V. (2013) Derecho societario en Estados Unidos y La Unión Europea. Editorial Legis, Bogotá, Colombia.

República De Colombia. (2008) Sentencia 1011, Corte Constitucional, 2008.

República De Colombia. (2011)Sentencia C-748. Corte Constitucional, 2011.

Revista Portafolio. 24 de agosto de 2017. Disponible en Internet:

<https://www.portafolio.co/negocios/tributacion-y-menor-presupuesto-preocupa-a-la-industria-del-software-509030>. Recuperado: 01 de septiembre de 2019.

Rojas, N. (2018). ¿Cuáles serán los efectos del modelo de rentas cedulares? Revista Impuestos, 4-8.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoCommercial 4.0 International

