

Entidad Fiscalizable: La Avispa Museo Interactivo, E.P.B.S.

Reporte de avance o cumplimiento del Programa Operativo Anual al 30 de Junio de 2019.

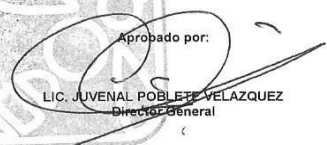
HOJA: 01 DE: 01

|                         |   |                      |  |
|-------------------------|---|----------------------|--|
| Unidad responsable:     | DIRECCION GENERAL   | Fecha de aprobación: |  |
| Programa:               | FOMENTO AL DEPORTE  | Número de programa:  |  |
| Objetivo general:       | APRENDIZAJE DE CIENCIA Y CULTURA  |                      |  |
| Problema que soluciona: | INCREMENTAR EL NIVEL EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES (EDUCACION NO FORMAL) |                      |  |

| Nº           | Subprograma  | Meta   | UM         | Total de días programados para la ejecución | Total de días utilizados en la ejecución | Metas programadas | Metas alcanzadas | Monto de inversión programada | Monto de inversión ejercida |                     |              | Indicadores |              |            | Observaciones |
|--------------|--|--|------------|---|--|-------------------|------------------|-------------------------------|-----------------------------|---------------------|--------------|-------------|--------------|------------|---------------|
|              |  |  |            |   |  |                   |                  |                               | Junio                       | Jul-Dic             | Acumulada    | % Eficacia  | % Eficiencia | % Economía |               |
|              |  |  |            |   |  |                   |                  |                               |                             |                     |              |             |              |            |               |
| 01           | Atención de Visitantes con un equipo de trabajo sólido, de alta calidad profesional y humana, que detone una nueva cultura con vocación científica y tecnológica e incida en el desarrollo social del Estado de Guerrero con especial interés en la niñez de escasos recursos. | DESARROLLO DE ACTIVIDADES RECREATIVAS Y DE ESPARCIMIENTO | VISITANTES | 30  | 30                                       | 5,100             | 4,398            | 828,301.37                    | 730,149.53                  |                     | 4,867,451.71 | 86.24%      | 88.15%       | 85.09%     |               |
|              | Interactuar con los jóvenes y los niños para fomentar las actividades de recreación y esparcimiento, y el conocimiento a los avances tecnológicos en 4D  |  |            |   |  |                   |                  |                               |                             |                     |              |             |              |            |               |
|              | Continuidad al sistema estructurado para mejorar la calidad en el servicio e incrementar la generación de Ingresos Propios.  |  |            |   |  |                   |                  |                               |                             |                     |              |             |              |            |               |
| <b>Total</b> |  |  |            |   |  |                   |                  | <b>828,301.37</b>             | <b>730,149.53</b>           | <b>4,867,451.71</b> |              |             |              |            |               |

Elaborado por:  
  
**L.C. CONSTANTINO RAMÍREZ SÁNCHEZ**  
 Jefe del Depto. Recursos Financieros  
 Museo Interactivo  
**JEFATURA DE RECURSOS FINANCIEROS**

Revisado por:  
  
**LIC. CINDY LETICIA CAMPUZANO ROMERO**  
 Directora de Administración y Finanzas  
**La Avispa**  
 Museo Interactivo  
**DIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

Aprobado por:  
  
**LIC. JUVENAL POBLETE VELAZQUEZ**  
 Director General  
**La Avispa**  
 Museo Interactivo  
**DIRECCIÓN GENERAL**