

INDICADORES DE RESULTADOS AL 30 DE JUNIO DE 2018

Eje del Plan Estatal de Desarrollo, PED: COMO CONVIVIR MEJOR

Política o Grupo Programático: FORTALECER Y APOYAR EL DEPORTE, LA EDUCACION FISICA Y LA RCEREACION COMO PRACTICAS INHERENTES, SALUDABLES, DE COHESIÓN E INTEGRACION SOCIAL.

Programa: FOMENTO A LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y DE ESPARCIMIENTO

Objetivo: APRENDIZAJE DE CIENCIA Y CULTURA

Dependencia o Entidad Responsable: O.P.D. LA AVISPA MUSEO INTERACTIVO.

INDICADORES DE RESULTADOS							
Resumen Narrativo		Identificador	Nombre del Indicador	Método de Cálculo	Unidad de Medida	Fuentes de Verificación	Supuestos
FIN	1						
	Ofrecer un espacio educativo y cultural que contribuya ampliamente al desarrollo intelectual de los niños, los jóvenes y las familias guerrerenses, que facilite el conocimiento científico-tecnológico y que fomente valores de identidad cultural a través del juego interactivo.						
PROPOSITO	2						
	Promover la comprensión de la ciencia y tecnología en los niños, jóvenes y familias guerrerenses, fortaleciendo actividades educativas, y de esparcimiento						
COMPONENTE UNO							
	Fortalecer el conocimiento de la ciencia y tecnología apoyados en el juego interactivo.						
ACTIVIDADES	Componente uno	Usuario	Porcentaje de Visitantes atendidos	Total de Población del Estado/ Numero de personas que visitan el museo *100	Visitante	Sistema de boletaje expedido en taquilla y Concentrado de Grupos Escolares	Instalación de otro centro recreativo o parque de diversión en la ciudad.
		Ingreso	Cantidad monetaria con Ingresos Propios	Total de Ingresos presupuestados/ Total de Ingresos Obtenidos * 100	Ingreso	Sistema de boletaje expedido en taquilla y Concentrado de Grupos Escolares	Instalación de otro centro recreativo o parque de diversión en la ciudad.
		Ingreso	Cantidad monetaria con Ingresos Propios	Total de Ingresos presupuestados/ Total de Ingresos Obtenidos * 100	Ingreso	Sistema de boletaje expedido en taquilla y Concentrado de Grupos Escolares	Instalación de otro centro recreativo o parque de diversión en la ciudad.
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.							
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.							

Elaborado por:

L.C. CONSTANTINO RAMÍREZ SÁNCHEZ
Jefe del Departamento de Recursos Financieros

La Avispa
Museo Interactivo
JEFATURA DE RECURSOS FINANCIEROS

Revisado por:

La Avispa
Museo Interactivo
LIC. CINDY LETICIA CAMPUZANO ROMERO
Directora de Administración y Finanzas

DIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Aprobado por:

LIC. JUVENAL POBLETE VELAZQUEZ
Director General

La Avispa
Museo Interactivo
DIRECCIÓN GENERAL