LISTADO DE LOS INDICADORES DE RESULTADOS ESTRATÉGICOS Y DE GESTIÓN AL 31 DE MARZO DE 2023

Eje del Plan Estatal de Desarrollo, PED: EJE III, GUERRERO SOCIALMENTE COMPROMETIDO.

Política o Grupo Programático: GENERAR LAS CONDICIONES NECESARIAS PARA IMPULSAR EL DESARROLLO DE UNA VIDA DIGNA.

Programa: ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA DIFUSIÓN PARA EL INTERÉS DE LOS NIÑOS Y JÓVENES SOBRE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Objetivo: FORTALECER EL CONOCIMIENTO DE LA CIENCIA Y TECNOLOGÍA APOYADOS EN EL JUEGO INTERACTIVO.

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

		Resumen Narrativo	Identificador	Nombre del Indicador	Propuesta	Avance
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.	Visitante	PROMEDIO DE VISITANTES AL MUSEO	10,250	9,715
PROPOSI TO	2	Promover la comprension de la ciencia y tecnología en los niños, jovenes y familias guerrerenses, fortaleciendo actividades educativas, y de esparcimiento	Visitante	PROMEDIO DE VISITANTES AL MUSEO	10,250	9,715
	1	C.1 SERVICIOS MUSEÍSTICOS OTORGADOS	Visitante	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES MUSEÍSTICAS	10,250	9,715
COMPONENTES	2	C.2 ESPACIOS MUSEÍSTICOS Y EXHIBICIONES MEJORADAS Y REHABILITADAS	Exhibiciones	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE MEJORAMIENTO Y REHABILITACIÓN	2	0
	3	C.3 GUÍAS (CUATES) CAPACITADOS	Guias	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE CAPACITACION	50	50
	4	C.4 RECURSOS PRESUPUESTARIOS ADMINISTRADOS	Presupuesto	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE PRESUPUESTO	11,375,050.00	3,339,597.50
		1.1 ATENCIÓN EDUCATIVA Y LÚDICA EN EL MUSEO	Visitante	PORCENTAJE DE VISITANTES ATENDIDOS	100	100
	Componente uno	1.2 ATENCIÓN EDUCATIVA Y LÚDICA FUERA DEL MUSEO (AVISPA VIAJERA)	Visitante	PORCENTAJE DE VISITANTES ATENDIDOS	100	100
		1.3 ATENCIÓN EDUCATIVA Y LÚDICA PATROCINADA A MENORES DE ESCASOS RECURSOS	Visitante	PORCENTAJE DE VISITANTES ATENDIDOS	100	100
ACTIVIDADES	Componente dos	2.1 MANTENIMIENTO DE EXHIBICIONES INTERACTIVAS	Exhibiciones	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE MEJORAMIENTO	50	50
ACTI		2.2 REHABILITACIÓN Y MEJORA DE ESPACIOS MUSEÍSTICOS	Exhibiciones	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE REHABILITACION	100	100
	Compone nte tres	3.1 CAPACITACIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE GUÍAS BECARIOS	Cuates	TASA DE VARIACIÓN DE ACCIONES DE CAPACITACION	100	100
	ınt	4.1 RECURSOS HUMANOS, FINANCIEROS Y MATERIALES	Ingreso	CANTIDAD MONETARIA CON INGRESOS PROPIOS	1,428,250.00	698,938.50