

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	1	Analizar y seleccionar los indicadores de la trayectoria de los estudiantes que pueden ser obtenidos por el CIA (Sistema de control escolar) y/o SITE y que serán incluidos en el nuevo sistema.	1	Diseño del documento de los indicadores de la trayectoria.	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	2	Diseño del prototipo del sistema para por lo menos dos programas educativos.	1	Análisis del mapa curricular de dos programas educativos	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	2	Diseño del prototipo del sistema para por lo menos dos programas educativos.	2	Diseñar el prototipo del sistema	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00

Fecha: 30 de enero de 2020


No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	1	Desarrollo del sistema y ponerlo a prueba en estudiantes de dos programas educa	1	Servicio para el desarrollo del sistema.	Honorarios Profesionales	\$250,000.00	\$0.00	\$0.00	\$250,000.00	\$250,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	1	Desarrollo del sistema y ponerlo a prueba en estudiantes de dos programas educa	2	Implantación del sistema a manera de prueba.	Honorarios Profesionales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$50,000.00	\$0.00

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)	
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)				
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	2	Evaluar el funcionamiento del sistema.	1		Evaluar el funcionamiento del sistema a través de la funcionalidad y aplicabilidad del mismo según los estudiantes y tomadores de decisiones.	Honorarios Profesionales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$50,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	2	Evaluar el funcionamiento del sistema.	2		Diseñar el documento con las propuestas de mejora y plan de acción.	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
<b>TOTALES:</b>										<b>\$450,000.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$450,000.00</b>	<b>\$450,000.00</b>	<b>\$0.00</b>

  
 Dr. Javier José Vales García  
 Rector

  
 Dra. Mirsha Alicia Sotelo Castillo  
 Profesor Investigador

  
 Mtra. Ana Cecilia Bojórquez Félix  
 Titular del Órgano Interno de Control

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	1	Honorarios para el especialista que apoyará tanto en la capacitación como en la propuesta metodológica	Honorarios Profesionales	\$30,000.00	\$0.00	\$0.00	\$30,000.00	\$30,000.00	\$0.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	2	Viáticos. Alimentación, hospedaje y pasaje aéreo para experto en diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	Servicios	\$40,000.00	\$0.00	\$0.00	\$40,000.00	\$51,652.05	-\$11,652.05
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	3	Materiales. Papelería, impresión, diseño, tintas, copias, etc. Lo que se requiera para el desarrollo de la capacitación y diseño de los cursos	Materiales	\$15,000.00	\$0.00	\$0.00	\$15,000.00	\$2,461.44	\$12,538.56
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	1	Equipo para Realidad Aumentada (Lightform) para diseño de materiales educativos	Materiales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$0.00	\$25,000.00



Fecha: 30 de enero de 2020

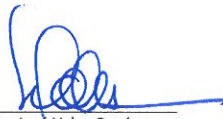
No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	2	Cámara fotográfica 360, para el diseño de videos interactivos	Materiales	\$11,625.00	\$0.00	\$0.00	\$11,625.00	\$12,069.80	-\$444.80
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	3	1 mac mini Procesador de 6 núcleos y 3.0 GHz con Turbo Boost de hasta 4.1 GHz. Almacenamiento de 256 GB para almacenamiento y producción de videos y libros interactivos	Materiales	\$27,500.00	\$0.00	\$0.00	\$27,500.00	\$74,522.73	-\$47,022.73
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	4	Materiales: Papelería, impresión, diseño, tintas, copias, etc. Lo que se requiera para el desarrollo de la capacitación y diseño de los cursos	Materiales	\$18,375.00	\$0.00	\$0.00	\$18,375.00	\$7,419.49	\$10,955.51
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	1	Honorarios: para la asesoría en el diseño de juegos educativos utilizando mine craft educativo	Honorarios Profesionales	\$45,000.00	\$0.00	\$0.00	\$45,000.00	\$45,000.00	\$0.00

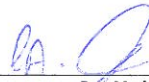
Fecha: 30 de enero de 2020


No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	2	1 iMac Pantalla Retina 5K Procesador de 6 núcleos y 3.7 GHz con Turbo Boost de hasta 4.6 GHz Almacenamiento de 2 TB para la producción de videos y libros interactivos	Materiales	\$58,500.00	\$0.00	\$0.00	\$58,500.00	\$0.00	\$58,500.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	3	Tabletas gráfica profesional con sensibilidad a la inclinación y multitáctil para la elaboración de material interactivo en 3D y la edición de videos	Materiales	\$39,600.00	\$0.00	\$0.00	\$39,600.00	\$6,664.45	\$32,935.55
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	1	Dron. Para la realización de videos interactivos	Materiales	\$9,500.00	\$0.00	\$0.00	\$9,500.00	\$0.00	\$9,500.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el programa de Minecraft educativo	2	licencias para el diseño en 3D y videos interactivos	Materiales	\$10,500.00	\$0.00	\$0.00	\$10,500.00	\$1,923.36	\$8,576.64
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	3	Lentes de realidad aumentada para el diseño y prueba de juegos virtuales	Materiales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$0.00	\$50,000.00

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	4	Proyectores de15000 lumens. Para la proyección en el día de videos en 3era dimensión y presentaciones en general	Materiales	\$33,000.00	\$0.00	\$0.00	\$33,000.00	\$36,377.60	-\$3,377.60
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	5	PC Alienware AUR-512571slv para el desarrollo de juegos y para la realidad aumentada	Materiales	\$40,000.00	\$0.00	\$0.00	\$40,000.00	\$61,295.46	-\$21,295.46
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	6	Monitores Gamer Samsung Curvo 24 Lc24f390fhlxzx Hdmi Vga	Materiales	\$6,400.00	\$0.00	\$0.00	\$6,400.00	\$7,411.52	-\$1,011.52
<b>TOTALES:</b>									<b>\$460,000.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$460,000.00</b>	<b>\$336,797.90</b>	<b>\$123,202.10</b>

  
 Dr. Javier José Vales García  
 Rector

  
 Dra. Maricela Urías Murrieta  
 Coordinadora de Desarrollo Académico

  
 Mtra. Ana Cecilia Bojórquez Félix  
 Titular del Órgano Interno de Control

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	1	Analizar y seleccionar los indicadores de la trayectoria de los estudiantes que pueden ser obtenidos por el CIA (Sistema de control escolar) y/o SITE y que serán incluidos en el nuevo sistema.	1	Diseño del documento de los indicadores de la trayectoria.	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	2	Diseño del prototipo del sistema para por lo menos dos programas educativos.	1	Análisis del mapa curricular de dos programas educativos	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	1	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema. Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	2	Diseño del prototipo del sistema para por lo menos dos programas educativos.	2	Diseñar el prototipo del sistema	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los indicadores de la trayectoria escolar del estudiante de por lo menos dos programas educativos que serán incluidos en el prototipo del sistema.	1	Desarrollo del sistema y ponerlo a prueba en estudiantes de dos programas educa	1	Servicio para el desarrollo del sistema.	Honorarios Profesionales	\$250,000.00	\$0.00	\$0.00	\$250,000.00	\$250,000.00	\$0.00



Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos. Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	1	Desarrollo del sistema y ponerlo a prueba en estudiantes de dos programas educa	2	Implantación del sistema a manera de prueba.	Honorarios Profesionales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$50,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos. Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos.	2	Evaluar el funcionamiento del sistema.	1	Evaluar el funcionamiento del sistema a través de la funcionalidad y aplicabilidad del mismo según los estudiantes y tomadores de decisiones.	Honorarios Profesionales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$50,000.00	\$0.00
1	Sistema gráfico y semaforizado de la trayectoria escolar por alumno y cohorte generacional (diversas e inclusivas).	2	Documento con los resultados de la evaluación del sistema incluyendo las propuestas de mejora del sistema y plan de acción para llevar a cabo la implementación en la totalidad de los programas educativos. 1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	Evaluar el funcionamiento del sistema.	2	Diseñar el documento con las propuestas de mejora y plan de acción.	Honorarios Profesionales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$25,000.00	\$0.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	1	Honorarios para el especialista que apoyará tanto en la capacitación como en la propuesta metodológica	Honorarios Profesionales	\$30,000.00	\$0.00	\$0.00	\$30,000.00	\$30,000.00	\$0.00

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	2	Viáticos. Alimentación, hospedaje y pasaje aéreo para experto en diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	Servicios	\$40,000.00	\$0.00	\$0.00	\$40,000.00	\$51,652.05	-\$11,652.05
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	1	1) Elaborar la metodología para el diseño de los self paced para la virtualización de cursos curriculares y de capacitación docente	3	Materiales. Papelería, impresión, diseño, tintas, copias, etc. Lo que se requiera para el desarrollo de la capacitación y diseño de los cursos	Materiales	\$15,000.00	\$0.00	\$0.00	\$15,000.00	\$2,461.44	\$12,538.56
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	1	Equipo para Realidad Aumentada (Lightform) para diseño de materiales educativos	Materiales	\$25,000.00	\$0.00	\$0.00	\$25,000.00	\$0.00	\$25,000.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	2	Cámara fotográfica 360, para el diseño de videos interactivos	Materiales	\$11,625.00	\$0.00	\$0.00	\$11,625.00	\$12,069.80	-\$444.80
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	3	1 mac mini Procesador de 6 núcleos y 3.0 GHz con Turbo Boost de hasta 4.1 GHz. Almacenamiento de 256 GB para almacenamiento y producción de videos y libros interactivos	Materiales	\$27,500.00	\$0.00	\$0.00	\$27,500.00	\$74,522.73	-\$47,022.73

Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	1	1) Desarrollar 10 self paced para el Programa de Formación General a través de la plataforma Moodle y utilizando la metodología de self paced	2	2) Capacitación para los docentes encargados del diseño de los self paced del Programa de Formación General	4	Materiales: Papelería, impresión, diseño, tintas, copias, etc. Lo que se requiera para el desarrollo de la capacitación y diseño de los cursos	Materiales	\$18,375.00	\$0.00	\$0.00	\$18,375.00	\$7,419.49	\$10,955.51
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	1	Honorarios: para la asesoría en el diseño de juegos educativos utilizando mine craft educativo	Honorarios Profesionales	\$45,000.00	\$0.00	\$0.00	\$45,000.00	\$45,000.00	\$0.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	2	1 iMac Pantalla Retina 5K Procesador de 6 núcleos y 3.7 GHz con Turbo Boost de hasta 4.6 GHz Almacenamiento de 2 TB para la producción de videos y libros interactivos	Materiales	\$58,500.00	\$0.00	\$0.00	\$58,500.00	\$0.00	\$58,500.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	1	Elaborar la metodológica para el diseño de juegos educativos utilizando la gamificación como estrategia didáctica.	3	Tabletas gráfica profesional con sensibilidad a la inclinación y multitáctil para la elaboración de material interactivo en 3D y la edición de videos	Materiales	\$39,600.00	\$0.00	\$0.00	\$39,600.00	\$6,664.45	\$32,935.55
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraf educativo	1	Dron. Para la realización de videos interactivos	Materiales	\$9,500.00	\$0.00	\$0.00	\$9,500.00	\$0.00	\$9,500.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraf Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraf educativo	2	licencias para el diseño en 3D y videos interactivos	Materiales	\$10,500.00	\$0.00	\$0.00	\$10,500.00	\$1,923.36	\$8,576.64



Fecha: 30 de enero de 2020

No.	Nombre del Proyecto	Id Meta	Meta	Id Acción	Acción	Id Recurso	Recurso	Tipo de Recurso	Monto Sugerido (1)	Reprogramación		Monto Total Redistribuido (4)	Monto Total Ejercido (5)	Remanente a devolver a la TESOFE (6) = (1-5)
										Disminución (2) = (1-4)	Aumento (3) = (4-1)			
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	3	Lentes de realidad aumentada para el diseño y prueba de juegos virtuales	Materiales	\$50,000.00	\$0.00	\$0.00	\$50,000.00	\$0.00	\$50,000.00
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	4	Proyectores de 15000 lumens. Para la proyección en el día de videos en 3era dimensión y presentaciones en general	Materiales	\$33,000.00	\$0.00	\$0.00	\$33,000.00	\$36,377.60	-\$3,377.60
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	5	PC Alienware AUR-512571slv para el desarrollo de juegos y para la realidad aumentada	Materiales	\$40,000.00	\$0.00	\$0.00	\$40,000.00	\$61,295.46	-\$21,295.46
2	Competencias mediacionales para la virtualización y apoyo a la diversidad y vulnerabilidad para el aprendizaje	2	2) Diseñar un juego educativo utilizando como base la metodología de gamificación y el software de Minecraft Educativo	2	Diseñar un juego educativo para el curso de Anatomía utilizando el programa de Minecraft educativo	6	Monitores Gamer Samsung Curvo 24 Lc24f390fhlxz Hdmi Vga	Materiales	\$6,400.00	\$0.00	\$0.00	\$6,400.00	\$7,411.52	-\$1,011.52
<b>TOTALES:</b>									<b>\$910,000.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$910,000.00</b>	<b>\$786,797.90</b>	<b>\$123,202.10</b>



**Mtro. Ernesto Erasmo Flores Rivera**  
Director de Planeación Institucional



Reporte de Estado de Cuenta

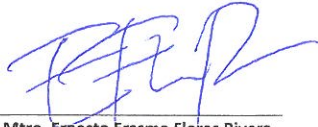
Institución: Instituto Tecnológico de Sonora  
Número de Cuenta: 0113580520  
Banco: BANCOMER


Año: 2019

Rendimiento y Recursos Ejercidos Según Estados de Cuenta con Corte al: 30 de enero de 2020

Mes y Año	Capital					Productos Financieros							Saldo total según estado de cuenta (12)=(5)+(11)
	Capital asignado (1)	Retiros (2)	Pago a proveedores (3)	Devolución a TESOFE (4)	Saldo final acumulado (5) = ((1-2-3-4)+5 mes anterior)	Capital (Rendimiento) bruto (6)	Costo de Manejo de Cuenta (7)	Rendimiento neto (8) = 6-7	Pago a proveedores (9)	Devolución a TESOFE (10)	Ejercicio Neto (11) = (9-10-11)+(11 mes anterior)		
Agosto 2019	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Septiembre 2019	\$910,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$910,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$910,000.00
Octubre 2019	\$0.00	\$0.00	\$44,058.60	\$0.00	\$865,941.40	\$1.26	\$0.00	\$1.26	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$1.26	\$865,942.66
Noviembre 2019	\$0.00	\$0.00	\$17,474.38	\$0.00	\$848,467.02	\$7.73	\$0.00	\$7.73	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$8.99	\$848,476.01
Diciembre 2019	\$0.00	\$0.00	\$526,923.36	\$0.00	\$321,543.66	\$7.17	\$0.00	\$7.17	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$16.16	\$321,559.82
Enero 2020	\$0.00	\$0.00	\$198,341.56	\$78,521.47	\$44,680.63	\$5.24	\$0.00	\$5.24	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$21.40	\$44,702.03
<b>TOTALES:</b>	<b>\$910,000.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$786,797.90</b>	<b>\$78,521.47</b>	<b>\$44,680.63</b>	<b>\$21.40</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$21.40</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$0.00</b>	<b>\$21.40</b>	<b>\$21.40</b>	<b>\$44,702.03</b>

  
Dr. Javier José Vales García  
Rector

  
Mtro. Ernesto Erasmo Flores Rivera  
Director de Planeación Institucional

  
Mtra. Ana Cecilia Bojórquez Félix  
Titular del Órgano Interno de Control