



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

DATOS GENERALES	
Nombre del Director(a):	Ana Sofía Zazueta Bustos
Nombre del Coordinador:	José Roberto Alejo Sifuentes
Nombre de la Dirección:	Instituto Municipal de la Juventud de San Pedro Garza García
Nombre de la Coordinación:	Salud, Cultura y Deporte
Nombre del Programa:	Jóvenes Fit
Nombre de Proyectos:	1. Ejercicio Físico
	2. Práctica Deportiva
	3. Juventud en la Cancha
	4. Torneos eSports
	5. Reto Fit
	6. Tardes de Batallas
	7. Apoyos Deportivos
	8. Competencias de Skatepark
Eje ODS:	Objetivo 3: Salud y Bienestar
Eje PMD:	Ciudad para todos
Eje IMJUVE:	Deporte

Aspectos Cualitativos del Programa	
Datos Estadísticos	<p>En México al menos el 57.9% de la población de 18 años y más no realiza ningún tipo de ejercicio físico, de acuerdo con la encuesta del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) una de las consecuencias es la falta de tiempo, cansancio por el trabajo o ya presentan algún problema de salud que se los impide. Afectando de una manera considerable su estado de salud al combinarlo con una mala alimentación.</p> <p>De acuerdo con la Encuesta Representativa Juvenil, caminar e ir al gimnasio son los deportes que realizan 76% y 79.13% de las juventudes, respectivamente o bien, 11.11% declara no practicar ninguna actividad, siendo el grupo de edad de 25 a 29 años el mayor porcentaje de personas que nunca hacen ejercicio ni deporte (13.17%)</p> <p>Hoy en día y debido a la contingencia por COVID-19, el deporte y los deportistas se han visto afectados al tener que sufrir cambios radicales en sus entrenamientos de un día para otro. De acuerdo con datos de La Jornada, las prohibiciones a los centros deportivos y a las áreas públicas para ejercitarse provocaron que las personas abandonaran por completo la salud física, provocando que muchas personas desarrollen alguna otra enfermedad por sedentarismo. Agregando además que, es indispensable optar por medios alternos para realizar actividad física como ver videos de rutinas en casa, caminar en el patio, entre otras.</p> <p>Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) Encuesta Representativa Juvenil de San Pedro Garza García 2019</p>



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

Estado Actual	Las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García cuentan con actividades presenciales y digitales y espacios equipados grandes, equipados y gratuitos para ejercitarse y ser partícipes de actividades en beneficio de su salud física, logrando contribuir a un sano desarrollo personal.
Descripción del problema y sus causas (o de la oportunidad a aprovechar)	Los jóvenes dejan de realizar actividad física por falta de interés, falta de recursos económicos y mayor demanda de tiempo por obligaciones escolares y laborales, por espacios deficientes o precios en espacios privados sumamente elevados.
Objetivo del Programa	Fomentar la actividad física en las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García poniendo a su disposición una serie de actividades, cápsulas digitales y espacios, con el objetivo de contribuir en el cuidado de su salud.
Descripción del Programa	El programa de Jóvenes Fit del Instituto Municipal de la Juventud de San Pedro Garza García consiste en desarrollar distintas actividades presenciales y digitales de carácter deportivo y de activación que permita a las y los jóvenes de nuestro municipio ser partícipes de actividades en beneficio de su salud, además de contar con un apoyo en la práctica de su deporte favorito.
Beneficio (s) social (es) identificado (s) (tangibles)	Apropiación de espacios públicos, fomentar la autoconfianza e integración de los jóvenes, adopción de comportamientos saludables y convivencia sana con la comunidad, además de influir en la disminución del consumo del alcohol y sustancias que perjudican su integridad.

Nombre del Proyecto o Evento	
1. Ejercicio Físico	
Responsable	
Brandon Alexis Muñoz Gómez	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto			
1.1 Descripción del Proyecto	El proyecto de ejercicio físico consiste en brindar un espacio equipado, seguro y cómodo para que las y los jóvenes del sector poniente del municipio de San Pedro Garza García cuenten con la oportunidad y acceso gratuito a ejercitarse, así como con un instructor que los guíe en los ejercicios a realizar día a día, contribuyendo a que las juventudes de nuestro municipio se preocupen por su salud, alejándose de las situaciones de riesgo y vulnerabilidad a la violencia.		
1.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
	Cantidad de asistentes a las instalaciones de centro San Pedro Joven	450	Listas de asistencia y fotografías
	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

1.3. Principales Beneficiarios	Jóvenes asistentes al área de gimnasio y practica deportiva	305	Bajo nivel económico
1.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	305	Bajo nivel económico
1.5. Relaciones Interinstitucionales	Universidades con las cuales tengamos convenio	Alumnos que puedan realizar servicio social en nuestra institución	
1.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los deportes - Conocimiento del uso del gimnasio - Profesionalismo 		
1.7. Factores críticos de éxito	Contar con espacios y equipo adecuado		
1.8. Restricciones del Proyecto	Inseguridad, no contar con los equipos necesarios		
1.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Mejorar el rendimiento físico, prevención de enfermedades como obesidad y contribución a la disciplina y constancia en el deporte.	Jóvenes en riesgo de contraer alguna enfermedad ocasionada por el sedentarismo al no contar con los recursos para la práctica del deporte, así como mayores índices de pandillerismo.	

Nombre del Proyecto o Evento	
2. Práctica Deportiva	
Responsable	
Brandon Alexis Muñiz Gómez	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

2.1 Descripción del Proyecto	<p>El proyecto de práctica deportiva consiste en brindar un espacio equipado, seguro y cómodo para que las y los jóvenes del sector poniente del municipio de San Pedro Garza García cuenten con la oportunidad y acceso gratuito a clases de práctica deportiva, así como con un instructor que los guíe en los ejercicios a realizar día a día, contribuyendo a que las juventudes de nuestro municipio se preocupen por su salud, alejándose de las situaciones de riesgo que puedan propiciar violencia estructural.</p> <p>Algunas de las clases a considerar dentro de práctica deportiva, entre otras, son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Box - Taekwondo - Lucha - Esgrima 		
2.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
2.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes asistentes al área de gimnasio y practica deportiva	95	Bajo nivel económico
2.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	95	Bajo nivel económico
2.5. Relaciones Interinstitucionales	Universidades con las cuales tengamos convenio	Alumnos que puedan realizar servicio social en nuestra institución	
2.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los deportes - Conocimiento del uso del gimnasio - Profesionalismo 		
2.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Contar con espacios - Equipo adecuado 		
2.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Inseguridad - No contar con los equipos necesarios 		
	Con Proyecto	Sin Proyecto	



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

<p>2.9. Situación General</p>	<p>Clases deportivas a disposición de las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García, contribuyendo a mejorar su salud física, la disciplina y la constancia en el deporte y luchando contra la prevención de enfermedades ocasionadas por el sedentarismo como obesidad y diabetes. Además de alejar a las juventudes de pandillerismo, drogas y el abuso de sustancias nocivas a su salud.</p>	<p>Jóvenes sin oportunidades de practicar clases enfocadas en el deporte que les permita estar activos y en estado de salud físico óptimo, teniendo como consecuencia el contraer alguna enfermedad ocasionada por el sedentarismo. Además de no contar con alguna distracción efectiva contra los vicios y drogas.</p>
--------------------------------------	---	---

Nombre del Proyecto o Evento	
3. Juventud en la Cancha	
Responsable	
Teodulo Altamirano Calvo	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven, Skatepark y canchas del municipio	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

3.1 Descripción del Proyecto	<p>El proyecto de Juventud en la cancha consiste en la activación de espacios públicos del municipio de San Pedro Garza García con el objetivo de involucrar a las y los jóvenes en actividades de fútbol varonil, femenino y mixto, buscando que la práctica de este deporte sea en conjunto y fomente la sana convivencia entre las juventudes.</p> <p>Además, con este proyecto se busca que las juventudes conozcan la importancia de participar en actividades en equipo, se preocupen por su salud mediante la activación física y coadyuvar en la disminución de pandillerismo en colonias.</p> <p>Algunas de las actividades dentro de juventud en la cancha son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retas de fútbol - Torneos de fútbol 		
3.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
	Cantidad de jóvenes participando en actividades de Juventud en la Cancha	200	Listas de asistencia y fotos
3.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes participando en actividades de juventud en la cancha	100	Bajo nivel económico
3.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	100	Bajo nivel económico
3.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	Dirección del Deporte	Programas y/o actividades en conjunto	
3.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre el deporte - Organización de eventos deportivos 		
3.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios seguros, adecuados y limpios - Actividades de interés para las juventudes - Organización 		
3.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios restringidos - Horarios complicados - Quorum limitado 		
	Con Proyecto	Sin Proyecto	



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

3.9. Situación General	<p>Con este proyecto se busca que las y los jóvenes mejoren su actividad física y condición mediante la participación en retas y torneos de fútbol, creando comunidad entre las juventudes de distintas partes del municipio de San Pedro Garza García.</p>	<p>Actividades deportivas limitadas para las juventudes del municipio, propiciando a que se enfoquen en actividades no benéficas para su salud y desarrollo.</p>
-------------------------------	---	--

Nombre del Proyecto o Evento	
4. Torneos eSports	
Responsable	
Brandon Alexis Muñiz Gómez	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven, áreas recreativas del municipio y plataformas digitales	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto			
4.1 Descripción del Proyecto	<p>El proyecto de Torneos eSports consiste en poner a disposición de las juventudes del municipio de San Pedro sesiones de videojuegos online mediante plataformas digitales o de manera presencial, mediante la realización de un evento con aforo.</p> <p>La importancia de este proyecto recae en la atracción de jóvenes mediante la diversión del videojuego, creando comunidad entre la población joven gamer, y contribuyendo a una sana convivencia, alejándolos de los vicios y prácticas de pandillerismo.</p>		
4.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
	Cantidad de jóvenes participando en actividades de Juventud en la Cancha	200	Listas de asistencia y fotos



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

	Número de actividades de juventud en la cancha	10	Listas de asistencia y fotos
4.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes participando en actividades de juventud en la cancha	100	Bajo nivel económico
4.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	100	Bajo nivel económico
4.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	Participación Ciudadana	Programas y/o actividades en conjunto	
4.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre videojuegos - Organización de eventos 		
4.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios seguros - Actividades y/o juegos de interés 		
4.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios restringidos - Horarios complicados - Quorum limitado 		
4.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Los y las participantes de este proyecto crean un ambiente de sana convivencia entre la población joven del municipio, además de tener la oportunidad de crear una comunidad gamer de nuestro municipio que enfoque su tiempo en actividades de su interés.	Eventos y actividades muy limitados o nulos en cuanto a torneos de videojuegos, dejando en el olvido a la población gamer de nuestro municipio y no siendo incluyentes.	

Nombre del Proyecto o Evento
5. Reto Fit
Responsable
Brandon Alexis Muñiz Gómez



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven, áreas recreativas del municipio y plataformas digitales	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto			
5.1 Descripción del Proyecto	<p>Proyecto para las juventudes del municipio de San Pedro Garza García que tiene como objetivo acercar a las y los jóvenes a actividades presenciales y digitales de activación física que les permita estar dentro del ámbito deportivo y mantener una vida saludable, resaltando la importancia de ejercitarse, comer saludable y estar libre de vicios.</p> <p>De igual manera, se busca combatir el sobrepeso y malos hábitos, combatir la depresión y tristeza, contribuyendo a la creación de comunidad mediante sesiones relacionadas a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movimientos corporales - Activación física - Clase de yoga - Clase pilates 		
	5.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta
Número de actividades deportivas y/o culturales realizadas		28	Listas de asistencia y fotografías
	Cantidad de jóvenes participando en actividades deportivas y/o culturales	270	Listas de asistencia y fotografías
5.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes participando en las actividades	44	Bajo nivel económico
5.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	44	Bajo nivel económico
5.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	Secretaría de salud del Municipio	Alianza en colaboración para temas de salud	
5.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Expertos en el área de deportes - Expertos en área de salud - Organización de sesiones 		



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

5.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Condiciones climatológicas que permitan tener éxito - Participación de las juventudes - Disponibilidad de personal - Participación de alianzas clave - Difusión 	
5.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Poca participación - Poca difusión - Límites de personas 	
5.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto
	<p>Promover en los jóvenes conductas nutricionales, saludables y actividad física para llevar a cabo una alimentación sana y así prevenir enfermedades.</p>	<p>Jóvenes con poco o nulo acercamiento de actividades de activación física, estando a disposición de presentar problemas de salud e incrementar el índice de enfermedades y sedentarismo.</p>

Nombre del Proyecto o Evento	
6. Tardes de Batallas	
Responsable	
Teodulo Altamirano Calvo	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven, áreas recreativas del municipio y plataformas digitales	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto		
6.1 Descripción del Proyecto	<p>Tarde de batallas es un proyecto que busca motivar a las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García a poner en práctica sus habilidades o mejorar sus hábitos deportivos con actividades presenciales y digitales que sean de su agrado y que contribuyan a un estado de salud óptimo. Algunas de las actividades a realizar son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Freestyle - BMX - Parkour - Skateboarding <p>Algunos de los objetivos clave son contribuir en el combate de adicciones, mala alimentación y pandillerismo. Así mismo, el crear una comunidad joven de participantes y sana convivencia.</p>	
	Indicador	Meta



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

6.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Número de actividades deportivas y/o culturales realizadas	28	Listas de asistencia y fotografías
	Cantidad de jóvenes participando en actividades deportivas y/o culturales	270	Listas de asistencia y fotografías
	Cantidad de asistentes a las instalaciones de Skatepark, estudio de grabación, cancha y áreas recreativas del municipio.	300	Listas de asistencia y fotografías
6.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes participando en las actividades	244	Bajo nivel económico
6.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	244	Bajo nivel económico
6.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	- Dirección de Deportes - Prevención del delito - Participación ciudadana	Alianza para colaboración en temas deportivos, de prevención y atracción	
6.6. Personalización del Equipo de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> - Expertos en el área de deportes - Expertos en área de salud - Organización de eventos 		
6.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Condiciones climatológicas que permitan tener éxito - Participación de las juventudes - Disponibilidad de personal - Participación de alianzas clave - Difusión 		
6.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Poca participación - Poca difusión - Limites de personas 		
	Con Proyecto	Sin Proyecto	



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

<p>6.9. Situación General</p>	<p>Jóvenes con oportunidades e interesados en actividades deportivas que les permite desarrollar nuevas habilidades o poner en práctica su deporte favorito en un ambiente sano y divertido, dándose a la oportunidad de conocer a nuevas personas con los mismos gustos por el deporte</p>	<p>Jóvenes con poco o nulo acercamiento de actividades de activación física, estando a disposición de presentar problemas de salud e incrementar el índice de enfermedades y sedentarismo.</p>
--------------------------------------	---	--

Nombre del Proyecto o Evento	
7. Apoyos Deportivos	
Responsable	
José Roberto Alejo Sifuentes	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Centro San Pedro Joven	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto			
<p>7.1 Descripción del Proyecto</p>	<p>El proyecto de apoyos deportivos en especie busca el reconocer el talento, habilidad y potencial deportivo de las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García, buscando apoyar de manera total o parcial las necesidades deportivas que presenten y puedan así continuar con sus sueños y preparación en la rama del deporte que mas les guste.</p>		
<p>7.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)</p>	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
	<p>Becas otorgadas por el Instituto de la Juventud</p>	1,245	<p>Listas de asistencia y fotos</p>
	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

7.3. Principales Beneficiarios	Jóvenes participando en actividades de juventud en la cancha	Dato Estadístico	Bajo nivel económico
7.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	Dato Estadístico	Bajo nivel económico
7.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	Dirección del Deporte	Programas y/o actividades en conjunto	
7.6. Personalización del Equipo de trabajo	Conocimientos sobre el deporte		
7.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo a las juventudes - Atracción de las y los jóvenes deportistas 		
7.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de recurso - Nula atracción de las juventudes 		
7.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Las y los jóvenes cuentan con apoyo deportivo en especie para contar con el equipo necesario y así seguir desarrollándose en la práctica de su deporte favorito	Poco o nulo apoyo a las juventudes para la realización de deporte	

Nombre del Proyecto o Evento	
8. Competencias de Skatepark	
Responsable	
Teodulo Altamirano Calvo	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
enero 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
Skatepark Juventud San Pedro	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

8.1 Descripción del Proyecto	<p>Las competencias de Skatepark es un proyecto que busca poner a disposición de las y los jóvenes del municipio de San Pedro Garza García actividades de contienda que les permita poner en práctica sus habilidades deportivas de skate junto con las y los demás jóvenes deportistas del municipio. Así como un espacio de interacción y aprendizaje con jóvenes profesionales del deporte de nuestro municipio, estado y país.</p> <p>Estas competencias tienen como objetivos el crear una comunidad de jóvenes participantes, ambiente de sana convivencia y contribuir al combate de adicciones y pandillerismo.</p>		
8.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
	Número de actividades deportivas y/o culturales realizadas	28	Listas de asistencia y fotografías
	Cantidad de jóvenes participando en actividades deportivas y/o culturales	270	Listas de asistencia y fotografías
Cantidad de asistentes a las instalaciones de Skatepark, estudio de grabación, cancha y áreas recreativas del municipio.	300	Listas de asistencia y fotografías	
8.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Jóvenes participando en las actividades	70	Bajo nivel económico
8.4. Población Objetivo	Jóvenes habitantes del sector poniente	70	Bajo nivel económico
8.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	- Dirección de Deportes - Prevención del delito	Alianza para colaboración en temas deportivos y de atracción de jóvenes	
8.6. Personalización del Equipo de trabajo	- Expertos en el área de deportes - Expertos en skateboarding - Organización de eventos		



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

8.7. Factores críticos de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Condiciones climatológicas que permitan tener éxito - Participación de las juventudes - Disponibilidad de personal - Participación de alianzas clave - Difusión 	
8.8. Restricciones del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Poca participación - Poca difusión - Límites de personas 	
8.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto
	<p>Las y los jóvenes de nuestro municipio cuentan con espacios de aprendizaje, demostración, competencia y sana convivencia con patinadores profesionales de distintas partes del país que les permita reforzar sus habilidades como patinadores y aprender nuevas técnicas, además de brindarles un espacio de interacción para que tengan nuevas oportunidades deportivas y se permitan ampliar sus ideales.</p>	<p>Jóvenes sin oportunidad de competir e interactuar con profesionales del deporte de skateboarding que les permita aprender nuevas técnicas y expandir sus relaciones con la comunidad skater, además de poco o nulo acercamiento de actividades físicas que les permita ejercitarse.</p>

Costo Estimado de Programa		
1. Ejercicio Físico		
Cuenta	Concepto	Monto
Bienes Muebles, Inmuebles e Intangibles	Equipamiento de Gimnasio	\$40,000.00
Sub total		\$40,000.00
2. Práctica Deportiva		
Cuenta	Concepto	Monto
Servicios Generales	Honorarios de instructor	\$20,000.00



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

Servicios Generales	Honorarios de Auxiliar Skatepark	\$58,500.00
Servicios Generales	Materiales deportivos	\$20,000.00
Sub Total		\$98,500.00
3. Juventud en la Cancha		
Cuenta	Concepto	Monto
Servicios Generales	Ambigú e Hidratación	\$5,000.00
Servicios Generales	Premios y trofeos	\$20,000.00
Sub Total		\$25,000.00
4. Torneos de eSports		
Cuenta	Concepto	Monto
Servicios Generales	Honorarios	\$20,000.00
Servicios Generales	Premios	\$10,000.00
Sub Total		\$30,000.00
5. Reto Fit		
Cuenta	Concepto	Monto
N/A	N/A	\$0.00
Sub Total		\$0.00
6. Tardes de Batallas		
Cuenta	Concepto	Monto
Servicios Generales	Retas de Free Style	\$5,000.00
Servicios Generales	Competencias de BMX	\$5,000.00
Servicios Generales	Competencias de Skateboarding	\$5,000.00
Servicios Generales	Competencias de Parkour	\$5,000.00
Sub Total		\$20,000.00
7. Apoyos Deportivos		
Cuenta	Concepto	Monto
Transferencias, Asignaciones, Subsidios y Otras Ayudas	Materiales en general	\$15,000.00
Sub Total		\$15,000.00
8. Competencias de Skatepark		
Cuenta	Concepto	Monto
Servicios Generales	Eventos Skatepark	\$370,793.99
Sub Total		\$370,793.99



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

TOTAL	\$599,293.99
--------------	---------------------

Calendario de Acciones		
1. Ejercicio Físico	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Requisiciones	enero 2021	marzo 2021
Difusión	enero 2021	diciembre 2021
2. Práctica Deportiva	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación	enero 2021	diciembre 2021
Requisiciones	enero 2021	diciembre 2021
Difusión	enero 2021	diciembre 2021
3. Juventud en la Cancha	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación	marzo 2021	noviembre 2021
Envío de Permisos y Oficios	marzo 2021	noviembre 2021
Requisiciones	marzo 2021	noviembre 2021
Convocatoria	marzo 2021	noviembre 2021
Difusión	marzo 2021	noviembre 2021
Ejecución	marzo 2021	noviembre 2021
4. Torneos eSports	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación y ejecución	enero 2021	noviembre 2021
5. Reto Fit	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación y ejecución	enero 2021	diciembre 2021
6. Tardes de Batallas	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación y revisión de presupuesto	enero 2021	diciembre 2021
Cotizaciones	enero 2021	diciembre 2021
Convocatoria y Difusión	enero 2021	diciembre 2021
Evento	enero 2021	diciembre 2021
7. Apoyos Deportivos	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Entrega de apoyos deportivos	enero 2021	diciembre 2021
8. Competencias de Skatepark	Fecha de Inicio	Fecha de Término
Planeación y revisión de presupuesto	marzo 2021	marzo 2021
Cotizaciones	marzo 2021	julio 2021
Convocatoria y Difusión	julio 2021	agosto 2021
Evento	agosto 2021	agosto 2021