



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

DATOS GENERALES	
Nombre del Director(a):	Ana Sofía Zazueta Bustos
Nombre del Coordinador:	Melani Chávez Ramos
Nombre de la Dirección:	Instituto Municipal de la Juventud de San Pedro Garza García
Nombre de la Coordinación:	Emprendimiento e Innovación
Nombre del Programa:	Juventud 4.0
Nombre de Proyectos:	1. PPJ: Centro Habilidades Digitales
	2. PPJ: Programación (Impulsando Tu Potencial)
	3. PPJ: Sin Miedo a la Corriente
Eje ODS:	Objetivo 8: Trabajo Decente y Crecimiento Económico
Eje PMD:	Bienestar humano
Eje IMJUVE:	Innovación

Aspectos Cualitativos del Programa	
Datos Estadísticos	<p>De acuerdo con la Encuesta Representativa Juvenil 2019, las juventudes realizan más de una actividad en el internet, ya que no se distingue alguna actividad que destaque de las demás. Un alto porcentaje de las juventudes realiza dos actividades en el internet todos los días: consultar redes sociales, 82.84%, y oír música, 79.48%.</p> <p>Comparando cálculos propios de la ECOPRED (2014), en el estado, 84.08% de las juventudes acostumbra revisar las redes sociales, mientras que 97.74% escucha música.</p> <p>El sector K4 posee el porcentaje más elevado de uso del internet para consultar redes sociales, 23.4%, mientras que las juventudes del sector K5 responden el porcentaje más alto de los que usan el internet para oír música, 21.4%. Esto demuestra que las y los jóvenes del municipio concentran la mayoría de su tiempo en temas tecnológicos y de innovación.</p>
Estado Actual	Se gestiona la planeación del programa a partir del año 2021.
Descripción del problema y sus causas (o de la oportunidad a aprovechar)	<p>Con los avances realizados en los últimos años, dentro de las áreas científicas y tecnológicas, respectivamente.</p> <p>Al día de hoy se debe dejar de creer que el contar con conocimientos, aunque sean básicos, es un conocimiento extra, sino una verdadera necesidad, el estar capacitados en temas de la llamada "Revolución 4.0", es decir en temas tecnológicos.</p> <p>Es por lo anterior, que para asegurar a nuestras juventudes una mayor calidad de vida, ponemos a su alcance conferencias relacionadas con los temas acerca de la tecnológica 4.0, además de darles las habilidades necesarias para que puedan tener un mejor estilo de vida y ofrecer a nuestra comunidad programas que mejoren su vida.</p>
Objetivo del Programa	Contribuir a incrementar la cultura de la innovación basada en la industria 4.0 en las juventudes de San Pedro Garza García.



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

<p>Descripción del Programa</p>	<p>A través de los proyectos de este programa, se quiere dar a conocer las nuevas tendencias tecnológicas desde la cultura de la innovación.</p> <p>En el caso de que ellos cuenten con un emprendimiento, se capacitará a los jóvenes las habilidades que necesitan para que sus proyectos de negocio o negocios se consolidan por medio de la aplicación de la tecnología en sus productos o servicios.</p> <p>Esto ayudará a capacitar a los jóvenes en las habilidades tecnológicas con estos proyectos, los jóvenes tendrán un conocimiento actual sobre las nuevas tecnologías y el cómo se implementan en los negocios, teniendo así mayor probabilidad de optimizar sus proyectos y lograr un mayor alcance, lo que les permitirá tener mayor probabilidad de mantenerse en el mercado. Todas estas actividades se planean realizarse de forma presencial con las medidas de salubridad indicadas por las autoridades, de lo contrario se realizarán de forma virtual.</p>
<p>Beneficio (s) social (es) identificado (s) (tangibles)</p>	<p>Capacitar a nuestras juventudes respecto de los temas de la industria 4.0, además de hacerles saber cómo se puede incorporar a los productos y/o negocios que estén desarrollando.</p> <p>El rol de los medios digitales en tiempos de pandemia es fundamental para mantener la continuidad del mercado laboral y educativo, por lo que será de gran beneficio para las juventudes del municipio la capacitación en estas áreas mediante nuestros cursos y talleres.</p>

Nombre del Proyecto o Evento	
1. PPJ: Centro Habilidades Digitales	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
marzo 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
San Pedro Garza García	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto	
<p>1.1 Descripción del Proyecto</p>	<p>En este proyecto se espera que las y los jóvenes de San Pedro Garza García asistan al Laboratorio de Habilidades Digitales en donde aprenderán sobre diferentes programas y actividades digitales incluyendo a personas con discapacidad, con esto, las juventudes con capacidades diferentes podrán estar mejor preparadas por adquirir estas habilidades que los integran y los preparan para formar parte de la revolución tecnológica actual.</p> <p>En este proyecto, se verá lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curso básico de Microsoft Office - Driving profesional para jóvenes con discapacidad - Lentes de realidad virtual <p>Se planea que estas actividades se realicen en línea (debido a la pandemia) en colaboración con personas expertas en el tema.</p>



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

	Indicador	Meta	Fuente de Verificación
1.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Cantidad de jóvenes participando en los talleres de habilidades técnicas y blandas	420	- Listas de asistencia. - Fotos, videos y publicaciones en redes sociales. - Carpeta del programa.
1.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Las juventudes del municipio	20	Clase baja, media y alta
1.4. Población Objetivo	Las juventudes de nivel secundaria		
1.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	N/A		
1.6. Personalización del Equipo de trabajo	- Conocer las nuevas tendencias tecnológicas en las empresas - Estar al pendiente de los avances en tecnología 4.0		
1.7. Factores críticos de éxito	Apertura por parte de los jóvenes par asistir a las instalaciones		
1.8. Restricciones del Proyecto	- Que las actividades tengan que ser en línea		
1.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Las juventudes cuentan con el equipo nuevo y actualizado además de visitas de expertos en la tecnología que los capacitan para adquirir las habilidades digitales.	Las juventudes cuentan con el equipo básico para conocer temas de computación y programación.	

Nombre del Proyecto o Evento	
2. PPJ: Programación (Impulsando Tu Potencial)	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
marzo 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
San Pedro Garza García	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto			
2.1 Descripción del Proyecto	En este proyecto las y los jóvenes del municipio tendrán la oportunidad de aprender sobre programación por medio de un curso que se planea que se imparta de manera presencial (siguiendo las medidas preventivas de salubridad) en el cual crearán un portafolio con las diferentes técnicas de programación, esto les ayudará a desenvolverse de una mejor manera en el mundo de la innovación y así también en el área laboral.		
	Indicador	Meta	Fuente de Verificación



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

2.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Cantidad de jóvenes participando en los talleres de habilidades técnicas y blandas	420	- Listas de asistencia. - Fotos, videos y publicaciones en redes sociales. - Carpeta del programa.
2.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Las juventudes del municipio	20	Clase baja, media y alta
2.4. Población Objetivo	Las juventudes con prepa terminada.		
2.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	N/A		
2.6. Personalización del Equipo de trabajo	- Actualizarse en los avances y tendencias de la tecnología 4.0		
2.7. Factores críticos de éxito	Apertura por parte de los jóvenes par asistir a las instalaciones		
2.8. Restricciones del Proyecto	Que las actividades tengan que ser en línea		
2.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Las juventudes cuentan con el equipo nuevo y actualizado además de visitas de expertos en la tecnología que los capacitan para adquirir las habilidades digitales.	Las juventudes cuentan con el equipo básico para conocer temas de computación y programación.	

Nombre del Proyecto o Evento	
3. PPJ: Sin Miedo a la Corriente	
Fecha de inicio del proyecto o evento	Fecha de terminación de proyecto o evento
marzo 2021	diciembre 2021
Localización Geográfica del Proyecto o Evento	
San Pedro Garza García	

Aspectos Cuantitativos del Proyecto		
3.1 Descripción del Proyecto	En este proyecto las y los jóvenes de San Pedro Garza García estarán tomando un curso de robótica impartido por las y los jóvenes de Sin Miedo a la Corriente, este curso se planea que se desarrolle dentro del CETIS 66 (presencial con las medidas de salubridad indicadas por las autoridades) ya que los jóvenes de esta institución tienen menos oportunidades de aprender sobre estos temas. El curso les ayudará a aprender sobre estas nuevas tecnologías, las cuales les ayudarán a desenvolverse de una mejor manera.	
	Indicador	Meta
		Fuente de Verificación



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

3.2. Indicadores que permitan verificar el cumplimiento de las metas (en términos de cantidad, calidad, y temporalidad)	Cantidad de jóvenes participando en los talleres de habilidades técnicas y blandas	420	- Listas de asistencia. - Fotos, videos y publicaciones en redes sociales. - Carpeta del programa.
3.3. Principales Beneficiarios	Beneficiarios	Cantidad	Características Socioeconómicas
	Las juventudes del municipio	50	Clase baja, media y alta
3.4. Población Objetivo	Las juventudes de nivel secundaria		
3.5. Relaciones Interinstitucionales	Institución	Objetivo y/o beneficio	
	CETIS 66	Las juventudes de esta institución tendrán la oportunidad de conocer sobre estos temas que regularmente no tienen manera de aprender	
3.6. Personalización del Equipo de trabajo	- Conocer las nuevas tendencias tecnológicas en las empresas - Estar al pendiente de los avances en tecnología 4.0		
3.7. Factores críticos de éxito	Apertura por parte de los jóvenes para asistir a las instalaciones		
3.8. Restricciones del Proyecto	Que las actividades tengan que ser en línea		
3.9. Situación General	Con Proyecto	Sin Proyecto	
	Las juventudes cuentan con el equipo nuevo y actualizado además de visitas de expertos en la tecnología que los capacitan para adquirir las habilidades digitales.	Las juventudes cuentan con el equipo básico para conocer temas de computación y programación.	

Costo Estimado de Programa		
1. PPJ: Centro Habilidades Digitales		
Cuenta	Concepto	Monto
Bienes Muebles, Inmuebles e Intangibles	Material de equipamiento	\$5,000.00
Materiales y Suministros	Materiales y artículos de construcción y reparación	\$3,723.95
Sub Total		\$8,723.95
2. PPJ: Programación (Impulsando Tu Potencial)		
Cuenta	Concepto	Monto
N/A	N/A	\$0.00



FORMATO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PROGRAMAS

Sub Total		\$0.00
3. PPJ: Sin Miedo a la Corriente		
Cuenta	Concepto	Monto
N/A	N/A	\$0.00
Sub Total		\$0.00
TOTAL		\$8,723.95

Calendario de Acciones		
1. PPJ: Centro Habilidades Digitales	Fecha de Inicio	Fecha de Término
PPJ: Centro Habilidades Digitales	mayo	mayo
*		mayo
2. PPJ: Programación (Impulsando Tu Potencial)	Fecha de Inicio	Fecha de Término
PPJ: Programación (Impulsando Tu Potencial)	febrero	junio
Clase de lunes-viernes		febrero
Clase de lunes-viernes		marzo
Clase de lunes-viernes		abril
Clase de lunes-viernes		mayo
Clase de lunes-viernes		junio
3. PPJ: Sin Miedo a la Corriente	Fecha de Inicio	Fecha de Término
PPJ: Sin Miedo a la Corriente	febrero	mayo
Sesión todos los miércoles y sábado		marzo
Sesión todos los miércoles y sábado		abril
Sesión todos los miércoles y sábado		mayo