



**INSTITUTO DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA Y PROTECCIÓN
DE DATOS PERSONALES DEL DISTRITO FEDERAL**

SECRETARIA EJECUTIVA

**PROGRAMA DE CORRESPONSABILIDAD SOCIAL PARA FORTALECER LOS
DERECHOS DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA, PROTECCIÓN DE DATOS
PERSONALES, TRANSPARENCIA Y GOBIERNO ABIERTO EN LA CIUDAD DE
MÉXICO, “CORRESPONDES” 2017.**



**FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN
DE PROYECTOS UNITARIOS**

“Este programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan todos los contribuyentes. Está prohibido el uso de este programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos”.



Folio: _____

1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ORGANIZACIÓN CIVIL

1.1. Nombre (tal como aparece en la Constancia del Registro de Organizaciones Civiles del Distrito Federal): **“Artículo 12, Asociación Civil”**.

1.2. Número de Folio de la Constancia del Registro: **117,987**.

1.3. Nombre de la/el representante legal o apoderada/o legal, con facultades de representación vigentes: **Cédric Laurant**.

1.4. Registro Federal de Contribuyentes (R.F.C.): **ADO151030J94**.

1.5. Domicilio Fiscal (calle, número, colonia, delegación, código postal, ciudad):

**Hacienda del Ciervo No. ext. 25A Piso 8, No. int. 802 - Colonia
Fraccionamiento Hacienda de las Palmas - Delegación Huixquilucan -
Ciudad de México, C.P. 52763, México.**

1.6. Nombre del/la responsable del proyecto: **Cédric Laurant**

1.7. Teléfonos de oficina: **(55) 6823-9052**

1.8. Correo electrónico institucional: contacto@sontusdatos.org

2. INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE LA ORGANIZACIÓN CIVIL (Máximo 2 cuartillas)

2.1. Objeto social:

La defensa de los derechos humanos de privacidad digital y de protección de datos de las y los Mexicanos así como, en particular, de los usuarios de tecnologías de la información y comunicación y del Internet en México. De manera más general, la asociación se enfocará en promover y proteger los derechos fundamentales relacionados al derecho a la privacidad y a la protección de datos personales, lo cual incluye, sin ser limitado, el derecho a la libertad y acceso a la información, la libertad de expresión, el derecho de asociación y la autonomía individual. Asimismo a trabajar con temas como los de agenda digital, gobierno electrónico y abierto y e-accesibilidad.

2.2. Resumen de currículum institucional, destacando la experiencia de trabajo en comunidad, en el tema de transparencia y diseño de estrategias de intervención comunitaria en la formación de multiplicadores, redes y/o contraloría ciudadana.

Artículo 12, A.C. y su programa de protección de datos “SonTusDatos” han llevado a cabo numerosos proyectos y colaborado en otros tantos. Estos proyectos se vinculan estrechamente con el objetivo de incentivar y fortalecer el ejercicio de los derechos a la protección de datos personales y a la privacidad, así como con sensibilizar y concientizar a la población sobre tales derechos.

A continuación, enlistamos algunos de los proyectos implementados recientemente, en tal sentido:

- Traducción y publicación del folleto: “Tu Guía para los Defensores Digitales ¡Privacidad para niños y niñas!” (https://sontusdatos.org/2017/02/27/folleto_defensores_digitales_para_ninos/).
- Traducción de la serie dedicada a la privacidad, seguridad y libertades en línea, elaborada por la asociación internacional European Digital Rights (EDRi) (https://sontusdatos.org/2016/10/18/1_libertad_para_ser_diferente/).
- Impartición del taller introductorio sobre prevención de malware: De las técnicas tradicionales a las innovaciones (https://sontusdatos.org/2017/02/16/taller_introductorio_preencion_de_malware/).
- Lanzamiento del portal de filtraciones anónimas sobre vulneraciones de datos personales “Filtraciones Digitales” (https://sontusdatos.org/2016/03/30/lanzamiento_portal_de_filtraciones_anonimas/ y <https://filtracionesdigitales.org/>)

Publicaciones más recientes:

- Encuesta sobre políticas de notificación de vulneraciones de datos personales en el sector privado: tiene por objeto evaluar el tipo de políticas de notificación de vulneraciones de datos personales que tienen diversas empresas en

México, así como de conocer qué tanto saben sobre su obligación de proteger y de notificar a las y los titulares de los datos personales en caso de alguna vulneración

(https://sontusdatos.org/2017/01/18/ante_vulneraciones_de_datos_personales_que_hacen_las_empresas_en_mexico/).

- Estudio sobre el sector de telecomunicaciones en México: aporta información sobre las prácticas que autoridades de gobierno y empresas de telecomunicaciones realizan actualmente en México y que vulneran derechos humanos, en particular la libertad de expresión, el derecho a la privacidad y a la protección de datos personales
(https://sontusdatos.org/2016/12/05/como_operacion_la_vigilancia_ilegal_en_el_sector_telecom_en_mexico/).

Investigaciones de casos de vulneraciones de datos personales:

- Investigación de la vulneración de datos personales ocurrida a NASOFT AGS y CitiBanamex
(https://sontusdatos.org/2017/03/09/vulneracion_banamex_nasoft/).
- Investigación sobre el hackeo del sitio AshleyMadison.com y su impacto para las y los usuarios en México
(https://sontusdatos.org/2016/12/09/hackeo_sitio_ashley_madison_2015/).
- Investigación sobre el hackeo a Liverpool y la filtración masiva de información y datos personales de clientes, empleados y directivos de la empresa
(https://sontusdatos.org/2016/09/13/inai_liverpool_viole_ley_de_proteccion_de_datos/).

Cabe señalar que el equipo que actualmente conforma a la organización [1] se ha desempeñado en las áreas de la protección de datos, privacidad y derechos humanos en diversos sectores (público, académico, social y privado) el cual, además de contar con una amplia experiencia en impartición de talleres, ha participado y diseñado sitios web, pilotos de videojuegos y realizado campañas de concientización y sensibilización en materia de derechos.

Todo lo cual, en conjunto, permitirá realizar el presente proyecto de manera satisfactoria.

[1] <https://sontusdatos.org/acerca-de/quienes-somos/>

3. ESQUEMA GENERAL DEL PROYECTO

Ejes de participación	
	Opción
A) Propagación (Sensibilización, Capacitación y Difusión).	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover el conocimiento y apego de los habitantes de la Ciudad de México sobre la importancia, valor y utilidad de los Derechos de Acceso a la Información Pública y de Protección de Datos Personales, a través de estrategias y acciones que permitan un primer acercamiento a estos derechos, a la institución encargada de velarlos y a la utilidad social de los mismos. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar modelos, materiales y metodologías novedosas para el conocimiento, aprehensión y ejercicio de derechos, mediante acciones de pedagogía social y divulgación que permitan potenciar y multiplicar estos saberes entre el mayor número de habitantes, de lugares y espacios determinados. 	X
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generar mecanismos de capacitación, promoción y difusión que fomenten la participación ciudadana en la definición y solución de problemas relacionados con la Transparencia y el Gobierno Abierto. 	
B) Ejercicio de Derechos de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar estrategias y actividades, a partir de los instrumentos y de las posibilidades que otorgan las Leyes de: a) Acceso a la Información Pública y Rendición de Cuentas del a ciudad de México, b) Ley de Protección de datos personales para el Distrito Federal; para que permitan a los habitantes de la Ciudad de México el reconocimiento y ejercicio del Derecho de Acceso a la Información Pública (DAIP), así como, el Derecho a la Protección de Datos Personales y el uso lícito de éstos (DPDP). 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaborar estrategias y actividades que conjuguen el Derecho de Acceso a la Información Pública (DAIP), así como, el Derecho a la Protección de Datos Personales y el uso lícito de éstos (DPDP) con otros Derechos Humanos fundamentales. 	

3.1. Nombre del proyecto:

“*Los Defensores Digitales. ¡Toma el control de tu vida en línea!*” Juego en línea para concientizar a niñas y niños sobre cómo proteger sus datos personales en Internet.

3.2. Diagnóstico de la problemática social que atenderá:

El mundo digital y las redes sociales se han convertido en canales principales de comunicación y expresión para niños y jóvenes. Según una encuesta realizada por la Asociación Mexicana de Internet (conocida anteriormente como “AMIPCI”) sobre los hábitos de los usuarios de Internet¹, el 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideran que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos. En promedio, este grupo poblacional pasa tres horas al día frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a Internet.

Esto representa grandes oportunidades en cuestión de acceso a la información, pero también conlleva distintos desafíos en materia de protección de datos personales y de resguardo de la privacidad ya que “(L)a red empuja a los usuarios a revelar lo privado y premia a quien tiene más contactos²”. En este sentido, consideramos que es indispensable desarrollar competencias ciudadanas plenas, valores y habilidades en este sector vulnerable de la población que les permitan conocer, ejercer y proteger plenamente su derecho a la protección de datos personales en el ámbito digital.

3.3. Ubicación geográfica:

Ciudad de México.

3.4. Perfil y características de la población objetivo:

El público objetivo son menores de edad, en específico niñas y niños entre 10 y 14 años.

Si bien ellos se verán beneficiados directamente por el proyecto, realizaremos una estrategia de acercamiento, vía una segmentación en redes sociales, con padres y madres de familia, así como con docentes a nivel primaria y secundaria, para que ellos mismos puedan facilitarles el acceso al juego en línea a las y los menores. Con ello, un grupo considerable de adultos también se verán beneficiados de manera indirecta por el proyecto: aún cuando el juego sea diseñado para menores, el contenido será útil para el público usuario de Internet en general.

¹ <http://amipci.org.mx>

² <http://www.jornada.unam.mx/2015/12/07/sociedad/042n1soc>

3.5. Cuantifique a la población estimada a atender:

Población objetivo por rango de edad y sexo (Contar con población objetivo mínima de 50 personas)								
GRUPO ETÁREO	(0-13)		(14-29)		(30-59)		(60-ADELANTE)	
	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES
	1200	1200			470	470		
TOTAL	2400				940			

Utilizando las herramientas de segmentación disponibles en la red social Facebook, la cifra absoluta que recibimos, a partir de la categoría “menores que mostraron interés por páginas relacionadas con juegos en internet o que les gustaron”, es 33,600 niñas y niños (a quienes llegaría nuestro mensaje). De manera conservadora, calculamos que podemos aspirar a promover el uso de nuestro juego en línea mínimo ante 2,400 menores.

Asimismo, seleccionando la categoría “padres con hijos pre-adolescentes entre 8 y 12 años”, obtuvimos la cifra absoluta de 13,160. Como mínimo, estimamos que podremos promover el juego en línea ante 940 padres y madres, quienes se lo harán llegar a sus hijos.

3.6. Antecedentes:

SonTusDatos participó en el desarrollo y la producción del folleto informativo para menores titulado: “Tu Guía para los Defensores Digitales ¡Privacidad para Niños y Niñas!”, un material sobre seguridad digital diseñado por la organización sin ánimo de lucro europea por la defensa de los derechos digitales EDRi. Este folleto impreso y disponible en formato PDF está traducido y adaptado al español por SonTusDatos (Artículo 12, A.C.) en colaboración con Creative Commons Guatemala. Mediante este trabajo de traducción y difusión del folleto en México, detectamos la necesidad de crear una herramienta que se adapte mejor al contexto digital, y que atienda el lenguaje y propios intereses de los y las niños del país. De ahí nuestro interés en desarrollar un juego en línea, con miras a que se convierta en una herramienta didáctica acorde al contexto y a los objetivos de difusión de información que empodere a las y los niños mexicanos a tomar control de sus datos y a adoptar medidas de seguridad al navegar por Internet.

Tal como lo señalábamos con anterioridad, el folleto informativo en el que participamos: “Tu Guía para los Defensores Digitales ¡Privacidad para Niños y Niñas!” nos servirá como base conceptual para el desarrollo y creación del juego en línea: “*Los Defensores Digitales. ¡Toma el control de tus datos!*” cuyo objetivo principal será concientizar a niñas y niños sobre cómo proteger sus datos personales en Internet. Utilizaremos el contenido del folleto informativo y lo adaptaremos a un formato lúdico e interactivo, disponible en línea.

3.7. Justificación:

La UNESCO, en su más reciente publicación “Entornos digitales y políticas educativas. Dilemas y certezas”³, señala que en México aún no se consolida una cultura de seguridad digital que permita a niñas y niños ejercer plenamente sus derechos digitales - entre los cuales se encuentran el derecho a la privacidad y a la protección de sus datos personales.

Lo anterior es particularmente grave si consideramos que, de acuerdo con cifras de la Asociación de Internet.MX, actualmente existen más de 10 millones de usuarios de Internet menores de 13 años en el país, los cuales están constantemente expuestos a riesgos tales como el rastreo, el robo de información personal, entre otros, precisamente por la falta de materiales que les permitan conocer y ejercer su derecho a la privacidad y a la protección de datos personales de manera interactiva, divertida y amigable en línea.

Promover el uso seguro y responsable de Internet y sensibilizar a las y los niños sobre su derecho a la protección de datos personales en línea, es más importante que nunca ya que, tal como lo señala el estudio de la UNESCO y del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación, aún cuando las generaciones más jóvenes se relacionen con las tecnologías digitales de forma más intuitiva, lo hacen de una manera acrítica, lo cual les coloca en situaciones de riesgo y propensas a la vulneración de sus derechos.

Diseñar y lanzar un juego en línea, que cumpla con esta labor de sensibilización, resulta pertinente debido a que, por un lado, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales en Radio, Televisión e Internet, el 45.5 por ciento de los infantes de ambos sexos encuestados, acostumbran practicar juegos en línea. Por el otro lado, esa misma encuesta indica que el 48% de los pequeños se conecta a Internet sin la compañía o supervisión de otra persona, lo cual nos advierte del peligro que hay para muchos niños que navegan por la red de manera autónoma.

Según una encuesta realizada por la propia Asociación de Internet.MX sobre los hábitos de los usuarios de Internet, el 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideran a Internet como un medio de comunicación indispensable. De ahí que, en promedio, dediquen tres horas al día frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a Internet. Inclusive, un reciente estudio elaborado por Servicios de Investigación y Análisis de la Cámara de Diputados, que retoma un informe de consumo de televisión y otros medios de comunicación –Internet y videojuegos– específicamente en los menores de edad de México, concluyó que los menores del país dedican al consumo de televisión, videojuegos e Internet tres veces mayor tiempo que a la escuela.⁴

³ <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002458/245810s.pdf>

⁴ <http://www.jornada.unam.mx/2016/08/07/politica/011n1pol>

En definitiva, todo aquello que implique formatos interactivos y virtuales, es una clara oportunidad para acercarse a las y los menores de edad. El juego línea a desarrollar conjuga ambos factores.

3.8. Resultados esperados:

Objetivos	
General	Específico
Incentivar el ejercicio del derecho a la protección de datos personales entre menores de edad a través de un juego en línea que llevará a los jugadores a aprender a tomar medidas de protección de sus datos e de su información en Internet.	<ul style="list-style-type: none"> - Protejan su información y datos personales en Internet. - Decidan cómo navegar en línea de forma más segura e informada.
Metas	
Cualitativas	Cuantitativas
Que la población objetivo: <ul style="list-style-type: none"> ● Utilice contraseñas seguras para proteger su información y datos personales en Internet ● Navegue de forma segura en línea. 	Que la población objetivo: <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolle las actividades y complete las dinámicas del juego “<i>Los Defensores Digitales</i> ¡Toma el control de tu vida en línea!”. Se medirá el tráfico mediante herramientas que permiten producir estadísticas de las visitas.
Productos comprometidos	
1.- Juego en línea “ <i>Los Defensores Digitales</i> ¡Toma el control de tu vida en línea!” 2.- Banners e imágenes (formato digital) que se utilizarán para labor de difusión y promoción del juego en línea, los cuales se utilizarán en los canales de comunicación de la Asociación.	

3.9. Metodología de implementación:

Objetivo: Nuestro proyecto consiste en desarrollar un juego en línea que, de manera interactiva, proporcione información práctica a los niños y niñas de entre 10 y 14 años residentes de la Ciudad de México sobre cómo proteger sus datos personales. Particularmente aprenderán a diferenciar entre una contraseña segura e insegura, y tomarán conciencia sobre la importancia de visitar sitios seguros (aquellos que utilicen el protocolo https).

Hilo conductor: El juego se basa en el concepto del folleto “Tu Guía para los Defensores Digitales ¡Privacidad para Niños y Niñas!”. En el universo paralelo representado, un equipo de superhéroes (“Los Defensores Digitales”) se enfrenta a un grupo de villanos (“Los Intrusos de Datos”) con el objetivo de ayudar a las y los niños a tomar decisiones más seguras e informadas al navegar por Internet.



Dos misiones u objetivos pedagógicos del juego en línea:

A. Contraseñas seguras

Misión: El niño deberá evitar aquellas contraseñas inseguras y recolectar aquellas que sí cumplen con los parámetros de seguridad.

B. Navega de manera segura en internet.

Misión: El niño deberá destruir aquellas páginas que no tienen el certificado de seguridad (httpS vs http).

Dividimos la metodología de implementación en los siguientes pasos:

PRE-PRODUCCIÓN:

- Trabajar sobre posibles adaptaciones al proyecto tomando en cuenta observaciones, críticas y recomendaciones hechas por InfoDF.
- Determinar potencialidades del juego y limitar el alcance del mismo en su primera etapa.

PRODUCCIÓN⁵:

1. *Adaptación del arte gráfico.* Como el juego está basado en el folleto “Defensores digitales”, el desarrollo del arte consistirá en realizar las adaptaciones necesarias de los personajes y escenarios al guión del juego.
2. *Estructura y desarrollo.* Utilizaremos el software libre de realización de videojuegos GDevelop. Crearemos un escenario, integraremos a los personajes (mejor conocidos en el ámbito de los videojuegos como *sprites*) y añadiremos comportamientos.
3. *Subirlo a internet.* Compraremos dominio y hosting. Crearemos el lenguaje html y JavaScript que contendrá el juego.

EVALUACIÓN:

- Análisis del cumplimiento de los objetivos evaluando el juego con usuarios potenciales.
- Las evaluaciones consistirán en un acercamiento con usuarios potenciales (4 niños entre 10 y 14 años) a los cuales les presentaremos el proyecto y les pediremos que jueguen con él. Observaremos sus reacciones, cuánto tiempo lo juegan y si hay elementos o palabras que les causen confusión.

REFINACIÓN:

- Iterar sobre los materiales gráficos, el lenguaje, la velocidad en el que las actividades se desarrollan, entre otros elementos, para asegurarnos de la pertinencia y eficacia de los objetivos del juego.

IMPLEMENTACIÓN:

- Acercamiento con asociaciones comerciales (Asociación de Internet.MX y similares), así como otras organizaciones e instituciones, para que

⁵ Para la parte de **PRODUCCIÓN** del juego en línea, implementaremos metodologías de desarrollo ágiles, particularmente la metodología SCRUM, ya que nos permite adoptar una estrategia de desarrollo incremental, solapando las diferentes fases del desarrollo y así adaptarnos a posibles inconvenientes o retrasos.

nos apoyen en la difusión del juego con sus miembros, empresas vinculadas a Internet.

- Campaña de pre-lanzamiento por los canales de comunicación de SonTusDatos y las redes y los colectivos de organizaciones con los que colaboramos.
- Campaña de lanzamiento por los canales de comunicación de SonTusDatos y las redes y los colectivos de organizaciones con los que colaboramos.
- Análisis de métricas y resultados de la campaña.

3.10. Explique los factores externos que podrían poner en riesgo la ejecución de su proyecto, así como las alternativas de solución:

Riesgos	Alternativas de solución
<ul style="list-style-type: none"> ● El juego no es atractivo para los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ● La evaluación previa al lanzamiento nos permitirá reforzar aquellos aspectos en los que el juego sea débil. Por ejemplo, si alguna actividad es muy lenta, ajustar la velocidad. Si hay alguna palabra que no entiendan, cambiarla por una que utilicen con regularidad.
<ul style="list-style-type: none"> ● Falta de jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Reforzar los esfuerzos de comunicación con la población objetivo así como con padres y maestros. ● Pedir apoyo a instituciones y organizaciones que trabajen en materia de Internet, derechos humanos, niñez y otros temas relacionados, para difundir el juego.

3.11. Cronograma de actividades

Meta	Actividad	2017		
		Julio	Agosto	Septiembre
PRE-PRODUCCIÓN: <i>Redefinición de requerimientos.</i>	Trabajar sobre posibles adaptaciones al proyecto tomando en cuenta observaciones, críticas y recomendaciones hechas por InfoDF.			
PRODUCCIÓN: <i>Adaptación del arte gráfico.</i>	Se adaptará el estilo gráfico del folleto "Defensores Digitales" a el juego en línea.			
PRODUCCIÓN: <i>Estructura y desarrollo.</i>	Estructura en GDevelop, un creador de juegos de código abierto, multiplataforma. Interacciones y animaciones			
PRODUCCIÓN: <i>Subirlo a internet.</i>	Alojar el juego en la página web.			
EVALUACIÓN	Tener un acercamiento informal con 4 niños y pedirles nos den su opinión del juego. ¿Les parece lento? ¿Hay alguna palabra que no entiendan? ¿La lectura de algún texto se dificulta?			
REFINACIÓN	Tras los hallazgos obtenidos en la evaluación, se llevará una iteración donde mejoraremos los aspectos más relevantes encontrados en las pláticas con los niños.			
IMPLEMENTACIÓN	Campaña de lanzamiento y difusión.			

NOTA: En caso de considerar la Capacitación, adjunte las cartas descriptivas propuestas. Vea ejemplo en el **Anexo no. 1. Carta descriptiva.**

4. Presupuesto general

ORGANIZACIONES DE LA SOCIEDAD CIVIL

Para su llenado remítase al **Anexo no. 2. Clasificador de Gastos**

Cuadro no. 1. Presupuesto

Concepto	Monto solicitado a Correspondes 2017	Aportación de la Organización	Costo Total por Rubros
Servicios personales administrativos (Bajo la modalidad de Salarios, honorarios profesionales y asimilados a salarios)	5,000		5,000
Servicios básicos (luz, teléfono, internet, etc.)		3,375	3,375
SUMA			
Servicios personales operativos (Bajo la modalidad de salarios, honorarios profesionales y asimilados a salarios)	42,500		42,500
Ayudas Económicas	N/A		0
Talleres, foros y eventos	N/A		0
Material de impresión y difusión	2,500		2,500
SUMA			
TOTAL	50,000	3,375	53,375
PORCENTAJES			

Nombre y firma del/la responsable del proyecto

Nombre y firma del/la representante legal

Ciudad de México a 16 de junio de 2017.

ANEXO

Anexo no. 1. Formato de carta descriptiva. **Anexo no. 2. Clasificación de Gastos.**

“Los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en el Sistema de datos personales del registro de beneficiarios de los programas de vinculación con sociedad civil para el acceso a la información pública y la protección de datos personales en la Ciudad de México, el cual tiene su fundamento en Reglamento Interior del Instituto de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Distrito Federal, Artículo 17 Fracción XXI cuya finalidad es contar con información de los alumnos, padres o tutores, personas interesadas y personal del sistema educativo de nivel básico y medio superior de la ciudad de México, a través de registros en listas y formularios de planteles educativos donde se promueve los derechos de protección de datos personales en el uso de las nuevas tecnologías y el derecho de acceso a la información pública, para la verificación de datos de la participación en diferentes acciones que emita la Secretaría Ejecutiva, y podrán ser transmitidos a la Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal, Auditoría Superior de la Ciudad de México y Órganos Jurisdiccionales Locales y Federales, para dar cumplimiento a lo requerido en el ejercicio de sus atribuciones, además de otras transmisiones previstas en la Ley de Protección de Datos Personales para el Distrito Federal. Los datos marcados con un asterisco (*) son obligatorios y sin ellos no podrá acceder al servicio o completar el trámite de inscripción a la convocatoria. Asimismo, se le informa que sus datos no podrán ser difundidos sin su consentimiento expreso, salvo las excepciones previstas en la Ley. El responsable del Sistema de datos personales es Mtra. Ana Lía García García Secretaria Ejecutiva del Instituto, y la dirección donde podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, así como la revocación del consentimiento es en la Unidad de Transparencia, ubicada en calle La Morena 865, Narvarte Poniente, 03020 Ciudad de México, D.F. o unidaddetransparencia@infodf.org.mx. El interesado podrá dirigirse al Instituto de Acceso a la Información Pública y Protección de Datos Personales del Distrito Federal, donde recibirá asesoría sobre los derechos que tutela la Ley de Protección de Datos Personales para el Distrito Federal al teléfono: 5636-4636; correo electrónico: datos.personales@infodf.org.mx o www.infodf.org.mx”