



011655



SECRETARÍA 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
Aprobación + bjm y 1cd

"CORRESPONDES"
2017

Informe Final
Narrativo y financiero



Presentado por la OSC/Alianza Colaborativa

Correspondiente al 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"

"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."

Ch2



FORMATO DE INFORME NARRATIVO

1. CAMPO DE INTERVENCIÓN DEL PROYECTO			
1.1 Delegación:	El proyecto tiene alcances a nivel local general, es decir, corresponde a la CDMX.	1.2 Colonia, barrio, pueblo o unidad habitacional:	El proyecto tiene alcances a nivel local general, es decir, corresponde a la CDMX.
1.3 Espacio donde se desarrolla el proyecto (ejemplo: escuelas, plazas públicas, centros comunitarios, etc.)	El proyecto se desarrolla en línea (en Internet). Sin embargo, la etapa de evaluación de nuestra metodología de investigación, se realizó en escuelas (privada y pública).		

2. POBLACIÓN ATENDIDA			
2.1. Población atendida en el período que informa			
Población directa			Población Indirecta Total
Mujeres	Hombres	Total	
597	688	1,285	3,855

2.2. Cuantifique por rangos de edad y por sexo la población directa atendida en el período que reporta				
Grupo	(0-13)	(14-29)	(30-59)	(60-adelante)

CHZ



etáreo	hombres	mujeres	hombres	mujeres	hombres	mujeres	hombres	mujeres
	329	273	269	214	90	110		
Total								

2.3 Describa el perfil de la población directa atendida en el período que reporta (señalando condición social, cultural, económica, etc.):

El proyecto fue diseñado específicamente para atender y empoderar a población infantil, en específico niñas y niños de entre 10 y 14 años, sin particularidades sociales, culturales y económicas específicas.

Precisamente, durante la etapa de evaluación señalada en la metodología de implementación propuesta, procuramos que la población a quienes nos acercamos fuera lo más diversa posible, de ahí que eligiéramos evaluar el juego en línea tanto en una escuela pública (CETis no. 31) como en una escuela privada (Colegio Walter C. Buchanan), además de corresponder a rangos de edades más amplios que los originalmente previstos (logramos llegar a menores de 8 años en adelante, y jóvenes de entre 15 y 17 años).

Al ser el producto final un juego en línea disponible para dispositivos fijos y móviles, basta con contar con una conexión a Internet para disfrutar de los beneficios del proyecto.

(Handwritten signature)



2.4. Durante el tiempo de ejecución del proyecto, ¿Cuál ha sido la utilidad del DAIP y/o del DPDP?

El derecho a la protección de datos personales ha sido primordial durante el tiempo de ejecución del proyecto. El juego en línea tiene el objetivo de enseñar a la población infantil a proteger sus datos personales al navegar en Internet, por lo mismo, durante el desarrollo del proyecto tuvimos que planear con detenimiento la forma adecuada de explicar dicho derecho de forma sencilla y también de prever recabar la menor cantidad de datos de nuestra población beneficiaria.

2.5. Describa claramente la replicabilidad del DAIP y del DPDP en su población o la comunidad

El juego en línea consiste en dos misiones: una sobre la importancia de utilizar contraseñas seguras en Internet, y otra sobre la relevancia de procurar visitar sitios que cuenten el protocolo de seguridad https. La página en la que está alojado el juego, así como las instrucciones y retos de las misiones fueron diseñados para explicar a las y los niños que al realizar estas dos acciones (utilizar contraseñas seguras y https) ya están protegiendo su información y datos personales y, por lo tanto, ejerciendo su derecho a la protección de datos personales.

En la página también colocamos materiales de consulta y descarga para que las y los visitantes puedan compartir con su red de contactos los conceptos de privacidad y protección de datos, y consejos y tips sobre cómo protegerlos.

CHL

3. METODOLOGÍA



3.1 Habilitación en el Ejercicio del DAIP Y/O DPDP (sólo en caso de acciones de capacitación y/o piloteo de materiales)				
Número de sesiones realizadas	Número de horas impartidas	Principales logros	Obstáculos y estrategias para enfrentarlos	Porcentaje de avance en la habilitación del DAIP/DPDP
3	12	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilizamos a población infantil y juvenil sobre la importancia de proteger sus datos personales en Internet.- Evaluamos su forma de interactuar con los prototipos del juego.- Recabamos sugerencias y comentarios de la propia población objetivo.	<ul style="list-style-type: none">- Durante las sesiones de pilotaje, solo contamos con una computadora para realizar las demostraciones.- La forma más efectiva para enfrentar esta dificultad, fue preparar actividades analógicas que permitieran, por un lado, que los menores y jóvenes ejercitaran sus conocimientos sobre protección de datos y seguridad digital y, por el otro, que los mantuvieran entretenidos e interesados en las dinámicas.	70%

CHZ



Observaciones:

Aunque estamos convencidos que, tanto los pilotajes como el producto final, incentivarán e incentivan el ejercicio efectivo del derecho a la protección de datos personales de la población objetivo, no podemos determinar que el derecho haya sido habilitado a un 100%. Esto dependerá de las prácticas de seguridad digital que la población beneficiaria implemente después de interactuar con nuestra herramienta.

4. SEGUIMIENTO DEL PROYECTO

4.1. Avances en el cumplimiento de las Actividades

La organización	Sí	No	Describe cómo
Concluyó satisfactoriamente el proyecto	X		Las actividades comprometidas para el desarrollo del proyecto se realizaron en su totalidad, en tiempo y forma. En la etapa de pre-producción no tuvimos que hacer ajustes significativos a la propuesta, ya que el INFODF le asignó una calificación muy satisfactoria. Se cumplió con todas las etapas de producción (adaptación, programación, alojamiento del juego en línea). Realizamos 3 pilotajes distintos, en los cuales obtuvimos retroalimentación a los prototipos de juego, a partir de los cuales refinamos el material. Finalmente, está en curso la campaña de lanzamiento y difusión.

METAS	Número de meta	fuentes de Verificación
CUALITATIVAS	1. Que la población objetivo utilice contraseñas seguras para proteger su información y datos personales en Internet	N/A

CHZ



	2. Que la población objetivo navegue de forma segura	N/A
--	--	-----

CUANTITATIVAS	1. Que la población objetivo desarrolle las actividades y complete las dinámicas del juego "Los Defensores Digitales ¡Toma el control de tu vida en línea!".	Anexo de métricas y estadísticas de visita a la página.
----------------------	--	---

PRODUCTOS COMPROMETIDOS	
Juego en línea " Los Defensores Digitales ¡Toma el control de tu vida en línea!"	
Banners e imágenes (formato digital) que se utilizarán para labor de difusión y promoción del juego en línea.	

4.2. Actividades de seguimiento al proyecto que realiza la organización			
La organización	Sí	No	Describe las actividades de seguimiento que ha realizado
¿Ha realizado las actividades de seguimiento de acuerdo a lo planeado en el proyecto?	X		Las actividades de seguimiento han consistido en monitorear las métricas de la campaña de difusión y las estadísticas de visitantes al sitio para, en el caso de no estar obteniendo los resultados esperados, poder ajustar las estrategias de comunicación.
¿Considera que el INFODF, a través de la Secretaría Ejecutiva, ha dado un adecuado acompañamiento al desarrollo del proyecto?	X		El INFODF, a través de Alejandra Altamirano, se ha mantenido muy al pendiente del desarrollo del proyecto. Asistió a uno de los pilotajes que realizamos y nos ha apoyado de forma constante al resolver dudas y comentarios de forma digital y presencial.

OTK



5. FORTALEZAS Y DEBILIDADES EN LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO[1]	
5.1. Describa las Principales Dificultades Presentadas en la Ejecución del Proyecto	
Dificultades	¿De qué manera se contrarrestaron las dificultades?
Durante el periodo de evaluación, detectamos que la población objetivo no estaba leyendo las instrucciones del juego.	Reescribimos las instrucciones, limitando la cantidad de texto e incorporando elementos de diseño atractivos para la población infantil.
Previo al lanzamiento del sitio en donde está alojado el juego, aún no contábamos con el protocolo https para la página.	En nuestra solicitud para obtener el certificado de seguridad, señalamos que ya contábamos con el certificado en la página de sontusdatos.org. De esta forma, logramos agilizar el trámite para obtener el protocolo.
Una vez iniciada la campaña de difusión, detectamos que la página del juego tenía habilitados más de 30 rastreadores ("trackers"), lo cual resulta incongruente con el objetivo de la página (fomentar el ejercicio del derecho a la protección de datos en línea entre la población infantil).	Procedimos a deshabilitar ciertas funcionalidades de la página y a configurar el menor número de rastreadores, únicamente dejamos en funcionamiento los estrictamente necesarios para conocer las estadísticas de visitantes al sitio.
Por falta de tiempo, el sitio del juego cuenta con un aviso de privacidad tradicional, lo cual consideramos no es lo ideal, ya que difícilmente las niñas y niños que la visiten, leerán y comprenderán en su totalidad el aviso.	Planeamos adaptar el lenguaje y formato del aviso de privacidad para que sea apropiado y dirigido específicamente a menores de edad.

CH2



5.2. Describa las Principales Capacidades Generadas durante la Ejecución del Proyecto	
Capacidades	¿De qué manera se ven reflejadas en el proyecto?
Población objetivo	Desarrollaron la capacidad de conocer y reforzar las medidas de seguridad que utilizan al navegar por Internet. Esto se ve reflejado en el producto final del proyecto, ya que el juego se desarrolló tomando en consideración todos los comentarios recibidos en las sesiones de evaluación.
organización civil	Constatamos que tenemos la capacidad de diseñar y programar un juego en línea de principio a fin. Así como de interactuar con población infantil para sensibilizarles sobre los derechos que tienen como usuarios de Internet y recibir su retroalimentación. Adaptamos nuestra misión y visión (promover, defender y proteger los derechos a la privacidad y a la protección de datos personales) para dirigirnos a menores de edad.

6. BALANCE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO			
La Organización o Alianza Colaborativa :	Sí	No	Describa cómo
6.1 ¿Atendió las causas del problema planteado en el proyecto?	X		En nuestra propuesta de proyecto ya señalábamos que en México aún no se consolida una cultura de seguridad digital que permita a niñas y niños ejercer plenamente sus derechos digitales y que, dado el alto número de menores mexicanos que navegan regularmente en Internet, resultaba indispensable promover un uso seguro y responsable del mismo. No obstante, uno de los mayores problemas es que no hay suficientes materiales que les sensibilice y empodere sobre sus derechos digitales -entre los cuales se encuentran el derecho a la privacidad y a la protección de datos personales- en formatos accesibles y amigables. Nuestro proyecto atiende precisamente este problema. Ahora ya se cuenta con una herramienta interactiva, lúdica y divertida que permite que niñas y niños conozcan sobre prácticas de seguridad

CHK



			y ejerzan, particularmente, su derecho a la protección de datos personales en línea.
6.2 ¿Alcanzó los objetivos del proyecto?	X		El objetivo general consistió en incentivar el ejercicio del derecho a la protección de datos personales entre menores de edad a través de un juego en línea. El juego ya se encuentra en funcionamiento y contamos con más de 910 visitantes quienes han jugado las misiones que les muestran cómo proteger su información y datos personales en Internet y cómo navegar en línea de forma más segura e informada.
6.3 ¿Fue correcta la selección de la población objetivo?	X		Particularmente las y los niños de entre 10 y 14 años se han mostrado muy interesados en probar el juego, revisar el folleto de los Defensores Digitales y compartir sus opiniones y recomendaciones. Es cierto que niños y niñas más pequeños, y jóvenes con los que interactuamos también se mostraron entusiasmados por el proyecto.
6.4 ¿Considera que hubo una adecuada correlación entre las metas, el tiempo de ejecución y los recursos planteados en el proyecto?	X		Al ser, desde un inicio, un proyecto enfocado a desarrollar una herramienta con objetivos y metas claras, no tuvimos dificultades en cumplir con los compromisos adquiridos en el tiempo asignado y con los recursos planteados.



7. BALANCE DEL PROYECTO CON RELACIÓN A SU VISIBILIDAD	
La Organización o Alianza Colaborativa:	Describe cómo
7.1 ¿Qué estrategias y acciones emprendió para comunicar y difundir los resultados del proyecto entre la comunidad?	<p>Escribimos un artículo para nuestro sitio web anunciando el lanzamiento del juego (https://sontusdatos.org/2017/11/13/bienvenida_juego_defensores_digitales/), el cual circulamos entre los distintos círculos de organizaciones con los que colaboramos (organizaciones de derechos digitales latinoamericanas, organizaciones de derechos humanos y tecnología en México, asociaciones que trabajan con población infantil, entre otros). Contactamos a periodistas y medios digitales especializados en la cobertura de aspectos de tecnología y derechos humanos. Hasta ahora, tres espacios están interesados en cubrir el proyecto (Global Voices Latinoamérica, Silicon Week LatAm, Fractal de ForoTV).</p> <p>Lanzamos una campaña en redes sociales (Twitter y Facebook) con la etiqueta #juegoDefensoresDigitales, la cual durante una semana se promovió de manera orgánica.</p>

8. BALANCE DEL PROYECTO CON RELACIÓN A PERSPECTIVAS DE CRECIMIENTO Y REPLICABILIDAD			
La Organización o Alianza Colaborativa:	Sí	No	Describe cómo
8.1. ¿El proyecto formó parte de un proceso más amplio que permite la continuidad del mismo y su crecimiento a mediano plazo?	X		<p>Nuestro primer acercamiento al tema de privacidad y protección de datos personales para niñas y niños, consistió en la traducción, tropicalización y distribución del folleto "Tu Guía para los Defensores Digitales ¡Privacidad para Niños y Niñas!". El juego desarrollado en el marco de este proyecto, es un paso más en nuestro objetivo de contar con un área específica para sensibilizar y empoderar a la población infantil sobre tales derechos.</p> <p>Tal como nos comprometimos en la propuesta, el juego por ahora consiste en dos misiones, sin embargo, con el paso del</p>

CAZ



			<p>tiempo y dependiendo de las fuentes de financiamiento a las que tengamos acceso, planeamos desarrollar más misiones e ir enriqueciendo el sitio https://defensoresdigitales.org/ con materiales diversos.</p>
<p>8.2. ¿Su proyecto capacitó a otros actores sociales o Instituciones para generar multiplicadores del DAIP o del DPDP?</p>	X		<p>Si bien no capacitamos a otros actores sociales o instituciones a lo largo del desarrollo del proyecto, tanto padres y madres de familia, así como profesores de distintos niveles, estuvieron presentes en nuestras sesiones de pilotajes, participaron de las dinámicas, probaron el juego y recibieron copias del folleto de los Defensores Digitales. De esta manera, un grupo considerable de adultos, no solo se vio beneficiado por el proyecto, sino que ahora también cuenta con las herramientas necesarias para orientar a menores sobre privacidad y protección de datos personales en línea.</p>
<p>8.3. ¿En qué medida el proyecto puede ser replicado o adaptado a otros proyectos o programas?</p>	X		<p>El proyecto cuenta con una licencia Creative Commons CC BY-NC 4.0 lo cual quiere decir que cuenta con la autorización para ser compartido, (re)distribuido, e incluso adaptado y transformado por cualquier usuario. Incluso planeamos subir el código del juego a GitHub para que sea mucho más sencillo replicarlo y/o adaptarlo.</p> <p>El sitio y el juego están en proceso de ser traducidos al inglés por una organización colega y ya hay planes para que sea utilizado por otras organizaciones de la región en sus talleres de seguridad digital.</p>



9. BALANCE DEL PROYECTO CON RELACIÓN A MECANISMOS DE CORRESPONSABILIDAD	
La Organización o Alianza Colaborativa:	Describe cómo
9.1. A partir de la ejecución de su proyecto, ¿cuál considera que es el papel específico de su organización con relación a la problemática social atendida?	<p>La organización se coloca como una de las pocas que trabajan particularmente el derecho a la privacidad y a la protección de datos personales en línea en la región Latinoamericana.</p> <p>A partir de este proyecto, y con los antecedentes de trabajo que realizamos con el folleto de Los Defensores Digitales, la organización se sitúa como líder en el tema de privacidad y protección de datos personales, específicamente para población infantil.</p>
9.2. A partir de la ejecución de su proyecto, ¿cuál considera que es el papel específico de la comunidad que fue habilitada en el ejercicio del DAIP y del DPDP frente a sus problemáticas sociales?	<p>El mundo digital y las redes sociales se han convertido en canales principales de comunicación y expresión para niños y jóvenes.</p> <p>El 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideran que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos (AMIPCI 2017). De ahí la importancia y urgencia de empoderarlos respecto a los derechos que tienen como usuarios de Internet. Sin duda, su participación es clave para poder ejercer su derecho a la protección de datos personales de forma plena. La herramienta que desarrollamos en el marco de este proyecto les brinda el material para conocer en qué consiste su derecho y cómo proteger sus datos e información en línea, la población beneficiaria tendrá que poner en práctica los tips y consejos para efectivamente hacerlos valer.</p>



10. BALANCE DEL PROYECTO CON RELACIÓN AL CAMPO DE INTERVENCIÓN TERRITORIAL

La Organización o Alianza Colaborativa:	S Í	N O	Describa
10.1. ¿El diagnóstico del proyecto resultó adecuado para el espacio territorial y la población beneficiada?	X		Todo aquello que implique formatos interactivos y virtuales, es una clara oportunidad para acercarse a las y los menores de edad. El juego en línea que desarrollamos fue adecuado para apelar a la población infantil y juvenil ya que es un formato digital que se ajusta al uso y prácticas que realizan en Internet.
10.2. ¿Obtuvo resultados en el espacio territorial a través de sus acciones? ¿cuáles fueron?	X		910 visitantes quienes han jugado las misiones que les muestran cómo proteger su información y datos personales en Internet y cómo navegar en línea de forma más segura e informada.

CTZ



11. EVALUACIÓN DEL EJERCICIO DEL DAIP Y DEL DPDP CON RESPECTO AL PROYECTO		
La Organización o Alianza Colaborativa:	Describe cómo	
11.1 Respecto al DAIP, en qué % de los siguientes criterios se ubica su población objetivo.	N/A (No Aplica)	
Conocimiento		N/A
Ejercicio		N/A
Apropiación		N/A
11.2 Respecto al DPDP, en qué % de los siguientes criterios se ubica su población objetivo.	En esta primera etapa del proyecto, nos centramos en el objetivo de que las y los niños aprendan a tomar medidas de protección de sus datos e información en Internet. De ahí que priorizáramos el conocimiento del propio derecho y los tips y consejos para ejercerlo. Eventualmente, este conocimiento para menores de edad es indispensable para que, eventualmente, las y los niños ejerzan efectivamente su derecho a la protección de datos personales (que, en este marco, consistiría en que utilicen contraseñas seguras en sus cuentas y consulten páginas que cuenten con el protocolo de seguridad https), así como que se apropien del mismo.	
Conocimiento		70 %
Ejercicio		15 %
Apropiación		

Ctz



	15 %	
11.3. ¿Cómo contribuyó el DAIP o el DPDP a resolver el problema detectado en la población objetivo?		<p>Con este proyecto buscamos que la población objetivo tome decisiones más seguras e informadas al navegar por Internet, ya que, tal como lo señalábamos en nuestra propuesta, de acuerdo con la UNESCO, 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, particularmente de sus derechos a la privacidad y a la protección de datos personales.</p> <p>Una de las mayores problemáticas que detectamos para lograr lo anterior, es 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. Diseñar una herramienta que les brinde la información necesaria, en el formato adecuado, para incentivar la protección de datos personales, creemos que contribuirá de forma crucial para resolver los riesgos a los que se enfrentan al navegar por Internet.</p>

12. VINCULACIÓN DEL DAIP Y DEL DPDP CON EL PDHDF	
12.1. ¿Qué derechos humanos se promovieron a través del proyecto?	<p>El derecho a la protección de datos personales.</p> <p>El derecho a la privacidad.</p> <p>El derecho a la educación.</p> <p>El derecho al esparcimiento.</p>
12.2. ¿Qué mecanismo de seguimiento implementa la organización para garantizar la protección y ejercicio de los derechos humanos?	<p>Desde la organización, participamos en campañas educativas y sociales que le den visibilidad a los derechos digitales (derechos humanos vinculados con el ámbito digital y la tecnología), tanto a nivel local como a nivel regional e internacional, en conjunto con otras organizaciones.</p> <p>Le damos seguimiento a iniciativas de ley que incidan en el ejercicio de tales derechos, las comentamos y publicamos nuestras posturas con regularidad, para incidir en que su aprobación no limite el ejercicio de los mismos.</p> <p>Asimismo, denunciaremos las posibles violaciones a tales derechos y procuramos capacitar, informar y empoderar a las y los usuarios de TIC e Internet sobre sus derechos.</p>



13. BALANCE DEL PROYECTO CON RELACIÓN A SU CONTINUIDAD	
La Organización o Alianza Colaborativa:	Describe
13.1. ¿Qué propondría para dar continuidad a los logros alcanzados en el proyecto?	<p>Nos gustaría presentar el proyecto finalizado en diversas escuelas primarias y secundarias, tanto públicas como privadas, para dar a conocer la herramienta de manera presencial.</p> <p>También tenemos planes de desarrollar más misiones del juego en línea. Tales misiones abordarán otros aspectos sobre protección de datos y privacidad en línea.</p> <p>Las alianzas estratégicas y colaboraciones con otras organizaciones que trabajen derechos digitales, derechos de las y los niños y seguridad digital, serán esenciales para lograr que nuestra herramienta llegue a una mayor población objetivo.</p>
13.2. A partir de los resultados de su proyecto, ¿qué cambios espera encontrar en la población objetivo en el plazo de un año?	<p>Esperamos que la población objetivo, efectivamente, utilice contraseñas seguras en Internet y que también decida navegar en línea de forma más segura e informada (a través del protocolo https).</p>
13.3. Desde su experiencia, qué elementos o líneas de acción pueden generar agendas comunes entre las organizaciones, y entre éstas y el INFODF.	<p>Vemos como algo muy positivo que el INFODF lance convocatorias para financiar proyectos de la sociedad civil, con un enfoque de protección de derechos. Quisiéramos que continuaran realizando dichos esfuerzos y que también que inviten a miembros de las organizaciones de la sociedad civil a formar parte de los comités dictaminadores y evaluadores, además de a la propia redacción de convocatorias, ya que somos quienes sabemos a detalle el tipo de programas y necesidades que hay que atender.</p>

CHL



ELABORÓ CÉDRIC LAURANT <i>Famont</i>		AUTORIZÓ CÉDRIC LAURANT <i>Famont</i>
Responsable del Proyecto		Representante Legal

Fecha de entrega: 27 DE NOVIEMBRE DE 2017

[1] Pueden agregarse o eliminarse celdas, según se requiera



FORMATO 1

NOMBRE DEL PROYECTO

INFORME FINANCIERO

CORRESPONDIENTE AL PERIODO DEL 15 DE Agosto a 30 Noviembre

de

2017

NÚMERO Y MONTO DE LA MINISTRACIÓN

RUBRO/CONCEPTO	MONTO TOTAL AUTORIZADO	REPORTE PARCIAL	INFORME FINAL	REMANENTE
Servicios personales administrativos	\$5,000.00		\$5,000.00	
Papelera, fotocopias, artículos de oficina y consumibles de equipo de cómputo				
Mantenimiento de instalaciones y de equipos				
Servicios básicos				
Mobiliario de oficina y equippo				
Arrendamiento de local	\$3,375.00		\$3,375.00	\$0.00
SUMA	\$8,375.00	\$0.00	\$8,375.00	\$0.00
Servicios personales	\$42,500.00		\$42,500.00	\$0.00
Ayudas económicas				
Talleres, foros y eventos				
Material de Impresión y difusión	\$2,500.00		\$2,499.26	\$0.74
Gastos de transportación				
Viáticos				
SUMA	\$45,000.00	\$0.00	\$44,999.26	\$0.74
TOTAL	\$53,375.00	\$0.00	\$53,374.26	\$0.74

Monto comprobado sin valor fiscal:

ELABORÓ

CÉDRIC LAURANT

NOMBRE Y FIRMA

AUTORIZÓ

CÉDRIC LAURANT, Director Ejecutivo

NOMBRE, CARGO Y FIRMA