

PROGRAMA OPERATIVO ANUAL 2023

No.	Dependencia	Eje Rector	Reto 2027	Estrategia	Acción	Descripción	Fuente de financiamiento	Monto (\$)	Fecha de inicio	Fecha de fin	Indicador	Unidad de medida	Meta	Frecuencia	Observaciones
1	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Tutelar visitantes a través de la Feria de ciencias 2023 organizada por el CONCYTEQ	Gasto Corriente	\$1,610,385	10/2023	12/2023	Sumatoria de visitantes a la Feria de ciencias 2023 organizada por el CONCYTEQ	Visitantes	10,500	Anual	
2	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Impartir cursos de capacitación a nuestros divulgadores científicos	Gasto Corriente	\$134,199	09/2023	10/2023	Porcentaje de cursos impartidos con respecto de los planeados	Cursos	100%	Anual	
3	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Apoyo a proyectos de impacto en ciencia, tecnología e innovación.	Gasto Corriente	\$8,051,925	2/1/2023	16/12/2023	Porcentaje de proyectos apoyados respecto de los programados	Proyectos	100%	Trimestral	
4	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	23. Colocarse dentro de los 10 primeros estados con mayor número de visitantes a museos. Actualmente en 11º lugar.	Impulsar y desarrollar la identidad estatal y regional.	Crear, rehabilitar, reactivar, ampliar, mantener y equipar los espacios culturales.	Ejecución del programa del Museo de Ciencia y Tecnología "El Péndulo" 2023	Gasto Corriente	\$1,481,554	01/2023	12/2023	Sumatoria de los visitantes al museo	Visitantes	42,500	Trimestral	
5	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	23. Colocarse dentro de los 10 primeros estados con mayor número de visitantes a museos. Actualmente en 11º lugar.	Impulsar y desarrollar la identidad estatal y regional.	Crear, rehabilitar, reactivar, ampliar, mantener y equipar los espacios culturales.	Ejecución del programa del Jardín Botánico 2023	Gasto Corriente	\$2,280,788	01/2023	12/2023	Sumatoria de visitantes al jardín	Visitantes	14,500	Trimestral	
6	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Ejecución del Programa Nuevos Talentos 2023	Gasto Corriente	\$3,354,969	04/2023	12/2023	Sumatoria de estudiantes participantes en programa nuevos talentos	Estudiantes	400	Anual	
7	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Realizar actividades de Ciencia y Tecnología Itinerantes	Gasto Corriente	\$2,952,373	02/2023	11/2023	Sumatoria de actividades científicas realizadas en los municipios	Actividades	80	Trimestral	
8	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Gestionar estancias de alumnos de educación superior en la Universidad de West Virginia	Gasto Corriente	\$2,147,180	10/2023	12/2023	Sumatoria de estudiantes de educación superior participantes en el programa de movilidad estudiantil	Estudiantes	12	Anual	
9	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Gestión de Estancias en Centros de Investigación en el Estado	Gasto Corriente	\$1,073,590	05/2023	11/2023	Sumatoria de alumnos participantes en el Programa Estancias en Centros de Investigación del Estado	Estudiantes	21	Anual	
10	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Edición de libros y revistas Científicas, Tecnológicas y de Innovación	Gasto Corriente	\$630,734	01/2023	12/2023	Sumatoria de libros y revistas científicas, tecnológicas y de innovación publicadas	Publicaciones	5	Trimestral	
11	CONCYTEQ	1. Educación, Cultura y Deporte	19 Incrementar la matrícula en Educación Superior en áreas científicas y tecnológicas en 1% anual. Actualmente hay 30,912 estudiantes en estas áreas. El reto es llegar a 33,142 estudiantes en el ciclo 2027-2028.	Incrementar los productos de investigación, desarrollo tecnológico e innovaciones vinculados a las problemáticas de Querétaro y a las necesidades de los diferentes ámbitos laborales.	Fomentar proyectos de innovación, ciencia y tecnología en todos los niveles educativos.	Emisión y seguimiento a la convocatoria para otorgar el Premio Estatal Ciencia, Tecnología e Innovación en el Estado	Gasto Corriente	\$2,147,180	03/2023	11/2023	Sumatoria de Premios de Ciencia Tecnología e Innovación entregados en las diferentes categorías	Premios	9	Anual	
								\$25,864,877							

Bajo protesta de decir verdad declaramos que los Estados Financieros y sus notas, son razonablemente correctos y son responsabilidad del emisor.