

2. I. INFORMACIÓN GENERAL Estado Miembro Postulante
México

3. Institución Pública Postulante
Presidencia Municipal de Pachuca de Soto, Hidalgo

6. Nombre de la Experiencia Innovadora
Creación del Museo Virtual de Pachuca

7. Tiempo de implementación de la Experiencia Innovadora:
3 años

9. Categoría a la que postula
Innovación en el Gobierno Abierto y Acceso a la Información (participación, colaboración y transparencia en la gestión pública)

12. II. BREVE PRESENTACIÓN/SUMILLA DE LA EXPERIENCIA INNOVADORA: En este apartado, se requiere hacer una presentación resumida de la Experiencia Innovadora (200 palabras como máximo).
MUVIPA es un espacio que promueve y difunde el patrimonio cultural y artístico de la ciudad de Pachuca. Es un Museo Virtual reconocido a nivel estatal por el desarrollo de estrategias comunicativas, educativas y museográficas a la vanguardia, así mismo facilita la cercanía entre la comunidad, los creadores y su producción artística.

Se tiene un espacio lúdico donde se encuentran juegos interactivos como lo son: "El Minero", "Rompecabezas", "Test", ente otros.

Con el uso de una aplicación de realidad aumentada, se muestra cada monumento histórico, describiendo sus características más importantes, así como su ubicación; la historia de Pachuca, como se conforma, su arte y arquitectura, datos interesantes están al alcance de cada uno de los visitantes que interactúan en el Museo Virtual.

Las exposiciones temporales de diversos artistas locales, nacionales e internacionales se incorporan cada 4 meses presentando cinco artistas visuales/plásticos.

El MUVIPA realiza actividades paralelas de arte y cultura, por destacar la exposiciones Miradas al Viento, sobre la arquitectura emblemática histórica y contemporánea de la ciudad de Pachuca.

13. III. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Nombre de la entidad Postulante:: Presidencia Municipal de Pachuca de Soto, Hidalgo

15. III. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Dirección:: Gral. Pedro María Anaya NO. 1 Col. centro

16. Indique la cantidad disponible de los siguientes periféricos:
CD Writer-burner (Cantidad): 0

17. III. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Teléfono:: 7171500

18. Indique la cantidad disponible de los siguientes periféricos:
Equipos de back-up (Cantidad): 0

19. III. INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Fax:: -
Página Web:: www.pachuca.gob.mx / www.muvipa.com.mx
E-mail:: sdhys_pachuca@outlook.com.mx

20. Nivel Administrativo de la Entidad
Nivel Local

22. Naturaleza Administrativa de la Entidad Poder del Estado

24. IV. INFORMACIÓN DE LA EXPERIENCIA INNOVADORA Por favor, exponga el caso de la Experiencia Innovadora de su Entidad utilizando un lenguaje claro y una redacción breve y concisa. Para tal efecto, le pedimos organizar la información procurando responder las interrogantes contenidos en los siguientes ítems: 1. Descripción de la Experiencia innovadora En esta sección, se solicita exponer en detalle la Experiencia Innovadora presentada. Por favor, facilite información que corrobore y otorgue más elementos sobre la iniciativa y tome en consideración las siguientes interrogantes para orientar su descripción: ¿Cuál fue el problema que se buscó solucionar? (No más de 300 palabras).

Actualmente en la ciudad de Pachuca existen páginas Web con información de algunos museos, sin embargo, dicha información se queda muy corta en relación al objetivo general que un sitio Web debería alcanzar.

La ciudad de Pachuca no cuenta con un museo físico, ni virtual, que permita mostrar y difundir la historia y el arte de la ciudad para que esté al alcance de las personas, siendo hoy en día necesario que una entidad de importancia, tenga presencia en Internet y logre con esto promocionar la cultura, la historia y arte de la ciudad.

27. ¿En qué consiste la Experiencia Innovadora? (No más de 300 palabras).

¿Cómo diseñar, crear e implementar un Museo Virtual que preserve, organice y exponga información para hacer visible la importancia del patrimonio, histórica y artística del municipio de Pachuca, Hidalgo?

El museo virtual es una plataforma que da a conocer la historia, el arte y la cultura por medio de una experiencia que le permita al usuario conocer las obras, edificios, objetos culturales, como si estuviera frente a ellos. Contiene un esquema de presentación diferente con el cual se llegue a más grupos de personas de una manera interactiva, donde la tecnología, el diseño y los contenidos, se entrelazan para conservar los nuevos soportes del arte, apoyan su interpretación, y establecen centros de producción de colecciones, donde artistas vivos, y esta ponen voz a la transmisión del mensaje, que exhiben el arte y corresponde al presente. Ofrece nuevas formas de relacionarse con el público, adaptándose a los cambios socioculturales que se han ido sucediendo hasta la actualidad. En muchos casos, el visitante virtual se ha convertido en público presencial, y por consiguiente genera turismo e incrementa los ingresos económicos al Estado.

28. 2. Vinculación de la Experiencia Innovadora con la Categoría Seleccionada Por favor, explique la relación existente entre la Experiencia Innovadora y la Categoría seleccionada en forma breve y concisa (No más de 300 palabras):

Se requirió realizar encuestas a los ciudadanos para conocer los usos que tienen de internet, redes sociales, cuanto tiempo pasan en la red, que es lo que consultan, etc. a fin de conocer el perfil del público, así como los gustos que tienen por el arte y la cultura y por conocer la historia de la ciudad.

Se realizó un directorio de artistas visuales y plásticos de la ciudad, para establecer los contactos correspondientes y conocer su obra.

La sociedad actual se caracteriza por ser una sociedad digital, en la que gracias al desarrollo experimentado por Internet, no existen barreras de tipo geográfico, lo cual permite la comunicación entre los ciudadanos de diferentes lugares, de diferentes partes del mundo, razón por la que se crean comunidades virtuales en las que los "vecinos" se aportan información y conocimientos.

El mundo museístico no es ajeno a esta transformación ya que aprovecha la facilidad de acceso para apreciar los distintos objetos, originándose así, una relación nueva entre el público y el museo desde diferentes perspectivas, con información adicional en el momento que el usuario lo solicite, ya que no es local, ni nacional, sino global.

Permite al usuario ser participativo e integrarse en la construcción del conocimiento a través de la herramienta que utilice logrando un diálogo abierto, sincrónico y directo.

31. 3. Vinculación de la Experiencia Innovadora con los Criterios de Evaluación A continuación, le solicitamos que proporcione información específica que será valorada por el Jurado Especial. Le pedimos por favor brevedad, y en lo posible proporcionar datos e información específicos:

a. Originalidad. Creación de procesos dentro de la Administración Pública sobre la base del conocimiento y experiencia que tenga carácter inédito y transformador. A través de este criterio, se busca estimular la creatividad de los gestores públicos en la solución de problemas cotidianos relacionados al quehacer estatal. Precise la siguiente información: ¿Quién ideó la Experiencia Innovadora? (No más de 300 palabras). Por favor tomar en cuenta: - Informe de Consultoría - Propuesta Política - Funcionarios de la misma entidad La experiencia Innovadora se realizó como una propuesta política respaldada por el Ing. Eleazar García Sánchez,

así como por funcionarios de la misma entidad, interesados en que Pachuca, tuviera un museo en el que se pueda mostrar la historia de la ciudad de Pachuca así como las tradiciones, su gente, su cultura.

32. Describa los elementos que hacen que la Experiencia Innovadora en gestión pública de su entidad sea innovadora (No más de 300 palabras):

Por favor, tomar en consideración la siguiente información:

- Viabiliza poblaciones no atendidas
 - Primera vez que una Administración Pública se ocupa del tema
 - Cuenta con un inédito apoyo del sector privado
 - Involucra en la gestión, por primera vez, a los ciudadanos
 - Otros datos que ayuden a explicar el carácter inédito y transformador de la Experiencia Innovadora
- El museo Virtual de Pachuca, es creado gracias a la visión del Ing. Eleazar García Sánchez, presidente Municipal de Pachuca de Soto, Hidalgo ya que es la primera vez que una Administración Pública se ocupa a profundidad del tema de la cultura y el arte para generar un Museo.

Así mismo, se involucró a los ciudadanos, recibiendo una respuesta extraordinaria, ya que se aplicaron 2000 encuestas y se conformó el Consejo Técnico Consultivo del MUVIPA (Museo Virtual Pachuca) integrado por ciudadanos especialistas en el ramo del arte, cultura, tecnología, museología, diseño, idiomas y educación con la finalidad de avalar los contenidos de las exposiciones del MUVIPA.

Se ha recibido apoyo del sector privado para filmaciones de entrevistas de artistas visuales de la ciudad, así como espacios para locaciones, etc.

35. ¿Existieron algunos antecedentes de la Experiencia Innovadora?, ¿en la misma entidad u otras entidades? (No más de 300 palabras).

No existen antecedentes de esta experiencia innovadora en ningún sector del estado de Hidalgo. No existe ningún museo virtual como plataforma para dar a conocer la historia, el arte y la cultura de la ciudad de Pachuca que por medio de esta experiencia le permita al usuario conocer las obras, edificios, objetos culturales, como si estuviera frente a ellos.

En realidad el generar el Museo Virtual de Pachuca nos ha permitido ser pioneros en el área dentro de la ciudad y dentro del estado, somos un Museo que será tomado como referencia

37. b. Impacto Ciudadano. Implica demostrar que la innovación repercute en un mayor beneficio a la ciudadanía. Por ejemplo, tiempo menor de espera, información en un lenguaje claro y sencillo, procesos simplificados, etc.

Precise la siguiente información:

Población(es) beneficiaria(s) objetivo. Precise datos cualitativos (quiénes). De no ser determinable. por favor precise la forma en la que se benefician los(as) ciudadanos(as) (No más de 300 palabras).

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) son una herramienta poderosa para el diseño, desarrollo y distribución de la información, por su flexibilidad de uso y aplicación se convierten en una opción perfecta para que muchas personas puedan conocer lo que es la ciudad de Pachuca, no solo en un ámbito local, sino mundial.

La creación de un Museo Virtual permite que los jóvenes, niños y adultos, tengan otra forma de conocer sobre la información que el museo brinda con respecto a la historia, cultura y arte de la ciudad de Pachuca, además de que las actividades alternas como lo son las exposiciones en físico dentro de espacios de la ciudad permite un acercamiento mayor de artistas visuales y plásticos.

Igualmente el sector educativo (media y media superior) es beneficiado ya que el MUVIPA cuenta con un área dentro de la interfaz llamada Espacio lúdico donde refuerzan conocimientos sobre el Patrimonio Cultural de la ciudad de Pachuca y para los usuarios de otros países conocer Pachuca.

Con las exposiciones físicas en espacios públicos que realiza MUVIPA se beneficia el público en general, porque al ser un área de paso, día a día se puede disfrutar de la cultura y el arte y a que las exposiciones físicas son temporales y constantemente existe la posibilidad de apreciar algo distinto.

38. Población(es) beneficiaria(s) objetivo. Precise datos cuantitativos (cuántos - directos e indirectos). De no ser determinable. por favor precise la forma en la que se benefician los(as) ciudadanos(as) (No más de 300 palabras). El Museo Virtual, entiende la circunstancia que vive el mundo con las nuevas tecnologías, y es así como se crea

una estrategia de marketing digital, llevada a cabo en distintas plataformas para su promoción. De igual forma se recurre a la realidad aumentada como un método para crear experiencias y brindar mejores servicios a la ciudadanía, la población atendida desde la red, y de acuerdo a los reportes del marketing digital, actualmente se tienen de seguidores en Facebook de 1771, Twitter de 502, instagram 135, contamos con 550 subscriptores de email y 380 personas visitando la web del MUVIPA semanalmente. Cabe mencionar que en todas las redes sociales el MUVIPA está arriba en seguidores que las otras páginas locales relacionadas con arte y/o cultura sin ser Museos.

41. Explique, ¿cómo se beneficia a los(as) ciudadanos(as) (No más de 300 palabras). Por favor, tomar en cuenta la siguiente información:- Menores tiempo de espera- Reducción de costos de trámites- Mejora de condiciones de vida de ciudadanos(as) en diferentes dimensiones

La sociedad actual se caracteriza por ser una sociedad digital, en la que gracias al desarrollo experimentado por Internet, no existen barreras de tipo geográfico, lo cual permite la comunicación entre los ciudadanos de diferentes lugares, de diferentes partes del mundo, razón por la que se crean comunidades virtuales en las que los "vecinos" se aportan información y conocimientos.

El mundo museístico no es ajeno a esta transformación ya que aprovecha la facilidad de acceso para apreciar los distintos objetos, originándose así, una relación nueva entre el público y el museo desde diferentes perspectivas, con información adicional en el momento que el usuario lo solicite, ya que no es local, ni nacional, sino global. Permite al usuario ser participativo e integrarse en la construcción del conocimiento a través de la herramienta que utilice logrando un diálogo abierto, sincrónico y directo.

El arte es una de las expresiones más especiales del ser humano. Se ha demostrado científicamente que el disfrute de arte desde edad temprana, cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética sólida en su vida. Con la difusión, conocimiento y disfrute del arte y la cultura se logra formar personas con una sensibilidad que permita elevar el espíritu, así como conocer su yo interno, fuera de dogmas y con un amplio criterio.

42. ¿Cuenta con indicadores cualitativos que así lo demuestren? Especifique, por favor (No más de 300 palabras): Los ciudadanos están día a día interesados en las publicaciones en redes sociales y en la interfaz del museo virtual, ya que contamos con comentarios escritos acerca de lo que se publica y comentarios en relación de lo que el ciudadano le gustaría ver publicado y lo que le gustaría ver dentro de la interfaz.

Así mismo, la respuesta favorable de los artistas visuales y plásticos en relación a convocatorias para exponer dentro del museo, existe una mayor participación del gremio de artistas visuales y plásticos ya que se acercan constantemente para darnos a conocer su obra así como para formar parte de eventos y actividades con el gremio antes mencionado.

El sector educativo es parte importante de los beneficiados ya que constantemente solicitan presentaciones del museo para que los niños y los adolescentes conozcan la interfaz y los alcances del museo.

45. ¿Cuenta con indicadores cuantitativos que así lo demuestren? Especifique, por favor (No más de 300 palabras):

De acuerdo con el reporte mensual de uso de la plataforma, se tienen registradas a la fecha y

2,450 visitas

Visitas al sitio web por mes:

- Marzo: 785 visitas
- Abril: 697 visitas
- Mayo: 343 visitas
- Junio: 624 visitas

Días de la semana con mayor tráfico: Lunes y Miércoles

Horario de mayor tráfico: 10 de la mañana a 2 de la tarde

Principales países desde donde se visita al sitio web MUVIPA

Mexico: 84.3% de visitas totales

Estados Unidos: 7% de visitas totales

Argentina: 4% de visitas totales

España: 2% de visitas totales
Guatemala: 1% de visitas totales
Otros: 1.3% de visitas totales

Vamos en crecimiento cada día y generando que cada vez más usuarios visiten la interfaz del MUVIPA
www.muvipa.com.mx

46. c. Replicabilidad. Se refiere a la capacidad de replicabilidad de la Experiencia Innovadora en otros países de las Américas. Para tal efecto, deberían ser valorados la posibilidad de adaptación de los procesos administrativos a otros contextos institucionales, accesibilidad de la financiación, condicionamientos políticos y sociales, etc. Precise la siguiente información: ¿Por qué la Experiencia Innovadora de su Entidad es susceptible de ser replicada por otras entidades? (No más de 300 palabras) Por favor, tomar en consideración lo siguiente: - Adaptabilidad a instituciones de diferentes dimensiones - No requiere de mucho presupuesto - Fácil manejo de posibles conflictos de diversa índole al tratarse de una iniciativa demandada y de uso común - No requiere de mucho personal - Capacitación del personal se realiza de forma sencilla - Otros aspectos que considere pertinentes

Un museo virtual está en Internet y no está limitado por la distancia, el horario o el espacio físico; puede brindar más información que la que se puede exponer en las salas de un museo material convencional.

Un museo virtual proporciona experiencia real con el uso de nuevas tecnologías, requiere de interacción por lo que impulsa a una participación activa y colaborativa. Permite que el usuario principiante pueda tener una experiencia única navegando a su ritmo, sin límite de tiempo, superando de igual manera barreras lingüísticas. El discapacitado participa en un ambiente de aprendizaje, descubrimiento y deleite, desde su domicilio.

Es de gran valor el desarrollo de los museos virtuales, porque apoyan a la preservación, el reconocimiento de las culturas a través del tiempo, el conocimiento de artistas plásticos y nuevos creadores; así como la ampliación del campo de exhibición, además de investigar y educar de forma didáctica, cómoda y de acuerdo al interés de cada persona.

La adaptabilidad a las instituciones es sencilla, no requiere de un presupuesto mayor, ya que la inversión para un museo virtual es considerablemente menor a un museo físico.

En cuanto al personal para activar un museo virtual, el número de recursos humanos es pequeño, ya que con 4 personas en las áreas de comunicación, diseño, sistemas y museología es requerido para funcionar en excelencia.

49. ¿Qué elementos centrales deberían ser considerados antes de que la Experiencia Innovadora sea replicada en otras entidades? Por favor, explique (No más de 300 palabras):

Para el desarrollo de esta experiencia innovadora, se requiere realizar la revisión de textos relacionados a los museos y las nuevas tecnologías, así como consulta de interfaces dedicadas en su totalidad a museos virtuales.

Será necesario realizar encuestas a la población para conocer los usos que tienen de internet, redes sociales, cuanto tiempo pasan en la red, que es lo que consultan, etc. a fin de conocer el perfil del público, así como los gustos que tienen por el arte y la cultura.

Conformar un Consejo Técnico Consultivo, que avale contenidos de la experiencia museística.

Una vez desarrollada la investigación previa es necesario llevar a cabo un directorio de artistas visuales y plásticos de la ciudad, para establecer los contactos correspondientes y conocer su obra.

Para hacer efectivos los diálogos entre museo y visitantes, se necesita, además de la consolidación de discursos museológicos con el contenido teórico, nuevas estrategias de comunicación respaldadas por un guión museográfico que sobrepase los límites de la muestra para tener mayor incidencia en el visitante. Se hace evidente que el valor de las colecciones ya no está en la selección de las piezas exhibidas sino en la capacidad del museo para estimular el aprendizaje, dándole al visitante las herramientas necesarias para que analice, busque e indague de forma autónoma, guiado por su propio interés

50. d. Eficacia. Hace referencia a la capacidad de medir/alcanzar los resultados esperados por medio de la Experiencia Innovadora, en función a los objetivos que se han propuesto en una determinada política pública (entendida en sentido amplio como programa, actividad, proceso, etc). Precise la siguiente información: ¿Cuáles fueron los plazos que se consideran desde el inicio de la política pública?, ¿se cumplieron? (No más de 300 palabras)

Los plazos se consideraron en distintas fases:

1. Alcance: Definir cobertura del Museo y se determinan sus contenidos; 8 meses

2. Evaluación: Diagnóstico, revisión y evaluación operativa y técnica del desarrollo del museo virtual, y su aplicación en la plataforma tecnológica; (6 meses)
3. Desarrollo: Utilizando la información de la Fase I, proponer la interfaz gráfica de usuario y el sistema de gestión de contenidos (guiones museológicos y museográficos) (6 meses)
4. Implementación: Consiste en la implementación y desarrollo de pruebas para verificar su funcionamiento, así como en el ingreso de los primeros contenidos. (1 mes)
5. Procesos de Evaluación: Implementación de evaluación constantes para desarrollo e implementación de mejoras (1 mes)

51. Porcentaje de los funcionarios públicos que tienen acceso a un computador:
15

52. Porcentaje de los funcionarios públicos que tienen una cuenta de correo electrónico de la municipalidad:
25

53. Precise por favor, los resultados obtenidos, en datos cualitativos (No más de 300 palabras):
Como parte de la investigación para el desarrollo del Museo Virtual, se realizó una encuesta para conocer los hábitos de consumo de los ciudadanos de Pachuca de Soto sobre temas culturales y artísticos, al igual que el uso de medios digitales, con la finalidad de detectar oportunidades para la gestión del Museo Virtual.

Los encuestados prefieren interactivos, posteriormente audiovisuales y en último lugar lectura de textos. En cuanto a las temáticas que le gusta a los encuestados ver en el MUVIPA son en primer lugar son el arte plástico seguido del arte visual posteriormente cuestiones históricas y como últimas predilecciones están el arte digital y la ciencia.

Posterior a la conformación del Consejo Técnico Consultivo se crea la imagen corporativa del MUVIPA por medio de una convocatoria para su creación.

Se tiene presencia en redes sociales como lo son Facebook, twitter e instgram

Se realizan actividades paralelas como exposiciones en lugares físicos y se evalúan por medio de sondeo rápido en las inauguraciones, si el espacio lo permite se implementará libro de visitas.

54. Precise por favor, los resultados obtenidos, en datos cuantitativos (No más de 300 palabras):
Se encestaron a 2000 personas con la finalidad de detectar oportunidades para la gestión del Museo Virtual encontrando como resultados que el 36% de la población tiene como predilección el uso de información interactiva, 25% audiovisuales y 16% texto, utilizando las siguientes temáticas: 26% arte plástico y 27% arte visual, 23% historia y en mejor porcentaje es el arte digital con 16% y la ciencia en un 10%
Gracias a esta encuesta se definió el rumbo de creación del Museo Virtual en relación a temáticas y gustos por el arte para implementar los guiones museologicos y museográficos necesarios para el desarrollo final del Museo.

Por medio de convocatoria se reciben 28 propuestas para la creación del signo icónico de MUVIPA

El lanzamiento de las redes sociales (Facebook, twitter, instgram) ha sido parte medular de la creación del museo virtual, ya que es la red un fácil acceso a la ciudadanía debido al auge importante que tienen hoy en día el uso de las nuevas tecnologías.

Facebook alcance semanal, 3500 personas
Twitter alcance semanal: 12,700

Otros.
Twitter visitas al perfil: 1034 por semana

Principales regiones nacionales de seguidores
Facebook; Pachuca, DF, Querétaro, Puebla, Guadalajara, Monterrey, León
Twitter: Pachuca, DF, Estado de México, Puebla

Principales regiones internacionales

Facebook: México, Estados Unidos de América, España, Ecuador, Argentina, Colombia, Perú, Irlanda, Uruguay, Australia, Francia, Marruecos, Corea del Sur, Italia, India, Taiwán, Venezuela, Costa Rica

Twitter: España, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, Argentina

Se realizó la exposición de fotografías Miradas al Viento relacionada con el patrimonio arquitectónico de la ciudad de ayer y hoy, asistiendo 300 personas a la inauguración.

55. Porcentaje de los funcionarios públicos con acceso a Internet:
10

56. ¿Cuál fue el medio de evaluación de la política pública innovadora? (No más de 300 palabras)
Para que el museo funcione de manera adecuada prevaleciendo en los intereses y gustos de la ciudadanía y del público en general es importante mantener procesos de evaluación constantes, de tal manera que ayuden a la mejora continua de la interfaz, así como en el desarrollo de actividades paralelas de arte y cultura. Los medios de evaluación son encuestas, sondeos rápidos, método de observación, comentarios en redes y dentro de la interfaz.

57. Por favor, proporcione datos aproximados sobre el nivel de conectividad de la población (personas con acceso a Internet por cualquier medio) del municipio en términos porcentuales:
Población en General (%): 25
Empresas (%): 50

58. Si pudiera dar una opinión sobre los resultados obtenidos a través de la Experiencia Innovadora: ¿Diría Ud. que los resultados obtenidos han sido de mayor, regular o menor impacto? Por favor, explique (No más de 300 palabras):
Supera la expectativa inicial propuesta, ha tenido una clara aceptación en el ámbito cultural y del arte ya que son cada día más los usuarios que visitan la página y los artistas visuales y plásticos que desean que su obra sea difundida en el museo.
Se ha incrementado un 60% la petición de espacios públicos para montaje de exposiciones supervisados por el MUVIPA
Se ha impartido una conferencia en relación a creación de Museos virtuales en relación al auge de las nuevas tecnologías.

61. ¿En qué medida se solucionó el problema público inicial? (No más de 300 palabras)
El problema de la carencia de un museo físico se solucionó con la creación del Museo Virtual de Pachuca, logrando una solución completa e integral, ya que los resultados dados hasta el momento son positivos en su totalidad, existe una mayor dinamismo de la ciudadanía en temas de arte y cultura y sobre el patrimonio cultural.

62. e. Eficiencia. Se refiere a la capacidad de la Administración Pública para ordenar sus procesos de tal forma que éstos optimicen sus recursos (financieros, humanos, etc); y a su vez, generen mayores y mejores resultados.
Precise la siguiente información:
Presupuesto General de toda la Entidad y Presupuesto de la Experiencia Innovadora postulante¿Se ejecutó todo el Presupuesto? (No más de 300 palabras)
El presupuesto ejecutado es completo y tiene distintas etapas para la concreción y avance de las líneas de acción programadas estratégicamente para hacer crecer el museo.
Se invirtieron \$106, 870.00 pesos mexicanos en equipo de cómputo, servidor, dominio.

65. Número de personas de la Entidad y Número de las personas involucradas en la Experiencia Innovadora postulante (No más de 300 palabras)
El Consejo Técnico Consultivo del Museo Virtual, cuenta con 30 profesionales expertos en las áreas de educación, arte, cultura, idiomas, tecnología, diseño y museología. Se han realizado a la fecha 5 sesiones ordinarias y 1 extraordinaria.

El Museo Virtual está conformado por 3 personas especialistas en las áreas de: museología, tecnologías de la información y diseño gráfico.

El museo cuenta con prestatarios de servicio social, prácticas profesionales, estada y estancias profesionales, desde el año 2014 a la fecha se ha contado con 17 prestatarios en distintas disciplinas relacionadas con el desarrollo del museo.

La ciudadanía ha sido un factor importante ya que se han realizado entrevistas a adultos mayores para que cuenten cuales han sido los acontecimientos sociales de la ciudad que han marcado el desarrollo de la misma.

66. Si pudiera dar una opinión sobre el costo-beneficio de la aplicación de la Experiencia Innovadora, ¿diría Ud. que es positiva? (No más de 300 palabras)

Es positiva totalmente ya que la inversión es invariable debido al equipo multidisciplinario interesado y que no recibe honorario alguno por ser participe de un proyecto tan grande como lo es el Museo Virtual, además de llegar a todo el mundo y recibir comentarios positivos como algo innovador y creativo que ayuda a las personas a conocer la ciudad de Pachuca y disfrutar del arte y cultura de los pachuqueños.

68. ¿Qué dificultades encontró en el proceso de implementación de la Experiencia Innovadora y qué hicieron para superarlas? (No más de 300 palabras) Asimismo, precise por favor la siguiente información:

- Dificultades presupuestales
- Dificultades políticas
- Dificultades sociales- Otras (Explicar, por favor)

Las dificultades iniciales fueron el contacto directo con artistas visuales y plásticos ya que en su mayoría los artistas consideran que su obra solo puede ser expuesta sobre muros en espacios físicos, las acciones a superar fueron platicar con los artistas y publicar en las redes las imágenes de obra digitalizada así mismo se asignó de manera colaborativa un curador profesional para realizar el trabajo curatorial correspondiente de cada artista plástico que participó en la primera emisión de exposiciones temporales del MUVIPA.

70. f. Complejidad del problema que soluciona. Hace alusión a la complejidad del problema y de la solución que desde la Administración Pública se puede dar. En ese sentido, son más valorados las experiencias innovadoras que tienen que ver con el manejo central de la Administración Pública, aquellas que involucran a una mayor población, aquellas están relacionadas con la administración de problemas en múltiples niveles de gobierno y mancomunidades, etc. Precise la siguiente información: ¿Por qué su Experiencia Innovadora es compleja? Explique (No más de 300 palabras): Por favor, tomar en consideración los siguientes datos:- Involucra poblaciones disímiles y grandes- Involucra distintos niveles administrativos- Escasez de Recursos- Esfuerzo adicional por concertar con diferentes actores para implementar la experiencia, ¿con quiénes fue necesario coordinar?- Contexto superlativamente hostil para el trabajo de las entidades públicas- Otros (Por favor, explique) Involucra distintos niveles administrativos, además de involucrar una cantidad mayor de población con distintos intereses por el arte, el patrimonio y la cultura y lograr actividades relevantes para la población.

71. Dentro del personal que conforma el equipo MuNet en el Municipio, sírvase indicar la experiencia que disponen en:

Procesamiento de textos (Nombre de la Persona): José Manuel Aguana Martínez
Diseño de páginas web (Nombre de la Persona): Ha elaborado un par de paginas con publisher
Programación (Nombre de la Persona): manejo de varios programas
Diseño gráfico (Nombre de la Persona): ha sido creativo en diseño
Manejo de sistemas de información (Nombre de la Persona): buen manejo con experiencia
Herramientas web 2.0 (blog, Wiki, redes sociales) (Nombre de la Persona): si

73. g. Sustentabilidad de la Experiencia Innovadora. Implica el nivel de "enraizamiento" de la Experiencia Innovadora que la haga capaz de mantenerse en el tiempo, a cambios políticos de la administración, cambios institucionales y organizativos, financiamiento, grado de compromiso de las autoridades y funcionarios(as) gubernamentales, etc. Precise la siguiente información: Tiempo de implementación de la Experiencia Innovadora (No más de 300 palabras):

De manera efectiva y con una correcta planeación estratégica, respetando calendarizaciones y contando con imprevistos, la experiencia innovadora se implementa de 8 meses a 1 año.

74. Número de años con Presupuesto asegurado (precisar horizontes presupuestales de 1, 5, 10 años) (No más de 300 palabras):

El presupuesto asegurado es a dos años, ya que se requiere que en la siguiente administración municipal se realicen los presupuestos adecuados, actualmente se tiene cubierto sin problemática alguna.

76. Número de administraciones que la han seguido desarrollando (No más de 300 palabras):

Uno de los principales factores es que la Administración del Ayuntamiento que preside el Ing. Eleazar García Sánchez, es pionera en la creación del MUVIPA (Museo Virtual Pachuca)

77. Indique en qué ámbitos de funcionamiento interno del municipio utilizan de forma importante las tecnologías de la información y la comunicación:

Contabilidad (Explique brevemente función): manejo de los procesos contables y registros

Finanzas (Explique brevemente función): proyecciones y análisis

Compras (Explique brevemente función): elaboración de pliegos de compras

Gestión de Expedientes (Explique brevemente función): manejo de base de datos

Recursos Humanos (Explique brevemente función): elaboración de documentos y carnet de identificación

Comunicaciones (Explique brevemente función): no

Planificación (Explique brevemente función): no

Empleo (Explique brevemente función): no

Turismo (Explique brevemente función): no

Educación (Explique brevemente función): no

Seguridad (Explique brevemente función): no

78. Origen del Presupuesto ¿Público o Privado) (No más de 300 palabras):

El presupuesto actual es de origen público, sin embargo se puede acceder a un concurso de gestión cultural y bajar recursos de instituciones nacionales y/o internacionales.

79. Indique en qué ámbitos de la relación entre el municipio y el ciudadano se utilizan de forma importante las tecnologías de la información y la comunicación:

Declaración y cobro de impuestos (Explique brevemente el uso o indique NO): no

Realización de trámites (Explique brevemente el uso o indique NO): no

Quejas y denuncias (Explique brevemente el uso o indique NO): no

Información de interés para el ciudadano (Explique brevemente el uso o indique NO): no

Participación ciudadana en decisiones municipales (Explique brevemente el uso o indique NO): no

81. Reconocimiento Legal de la Experiencia Innovadora que la haga obligatoria en el tiempo (No más de 300 palabras):

Legalmente se tiene reconocimiento de la experiencia innovadora:

Decreto Municipal no. 3 publicado en el Diario Oficial de la Federación

Actas de sesiones de consejo técnico consultivo presididas por el alcalde el Ing. Eleazar García Sánchez.

82. Otra información que comprenda la Sustentabilidad de la Experiencia Innovadora postulada (No más de 300 palabras):

Paralelamente a las acciones digitales de promoción del MUVIPA, se crean acciones físicas-espaciales como eje estratégico para tener un contacto con la ciudadanía.

Participación en el VI Foro Nacional de Museos organizado por el INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia) con la ponencia Nuevas tecnologías: Museos y la Virtualidad.

Exposición fotográfica "Miradas al Viento" , Ciclopista, Río de las Avenidas. Pachuca de Soto, Hidalgo

Presentación oficial de la plataforma MUVIPA en el Evento Pachuca Digital.

85. h. Perspectiva de Género. Implica determinar como la Experiencia Innovadora sometida a concurso impacta de forma diferenciada en hombres y mujeres, y cómo las Administraciones Públicas han adaptado sus procesos internos en la planificación, implementación, evaluación y monitoreo para atender esta realidad. Por favor, precise la siguiente información: Precise la siguiente información: Al momento de diseñar y planificar la Experiencia Innovadora se tomó en cuenta la realidad de mujeres y hombres y se consideró que ésta podría impactarlos de forma diferenciada? (No más de 300 palabras)

La Administración del H. Ayuntamiento de Pachuca de Soto asume el compromiso de promover la igualdad de trato y oportunidades entre mujeres y hombres dentro de las áreas que conforman su gobierno. Además de establecer las condiciones necesarias para respetar y defender los derechos humanos.

El arte y la cultura es para todos, es incluyente y propositivo.

86. ¿La iniciativa ha considerado un porcentaje diferencial de hombres y mujeres en su administración e implementación? De ser el caso, indique cifras, por favor (No más de 300 palabras):

No existen porcentajes diferenciales ya que se trabaja bajo el esquema de promover la igualdad entre mujeres y hombres.

88. ¿Los cargos directivos son ocupados por hombres y mujeres?, ¿Existió algún mecanismo de selección específico como cuotas?. De ser el caso, por favor, indique cifras (No más de 300 palabras):

Los cargos directivos del MUVIPA son ocupados por hombres y mujeres, no hay un mecanismo de selección de

cuotas, la selección es en relación a la trayectoria y perfil de habilidades y desarrollo profesional de cada uno de los y las integrantes de MUVIPA

90. ¿La Experiencia Innovadora cuenta con una Estrategia explícita/institucionalizada de acción afirmativa o discriminación positiva con los beneficiarios atendiendo las diferencias de género? Por ejemplo: servicios diferenciados, horarios especiales para madres de familia, entre otros. Explique cuáles, por favor (No más de 300 palabras):

Al estar comprometidos con el programa MEG (Modelo de Equidad de género)

Se incluye la cultura de equidad entre el personal que desempeña la función pública, mediante la institucionalización de procedimientos en los que se aseguren la igualdad de oportunidades, así como incidir en el mejoramiento de las condiciones de trabajo, el desarrollo profesional, la capacitación, la prevención y atención de cualquier clase de hostigamiento y/o acoso.

93. ¿La Experiencia Innovadora ha considerado un porcentaje diferencial de hombres y mujeres entre sus beneficiarios? De ser el caso, indique cifras, por favor (No más de 300 palabras):

Porcentajes diferenciales como tal no ya que la difusión del patrimonio cultural es para todos y todas, no se requieren porcentajes específicos, sin embargo se requiere tomar a consideración los gustos de cada sector para ofrecer una gama mayor de posibilidades dentro del arte.

Se comparte la estadística diferenciada por género en redes sociales:

Seguidores por género:

Twitter: 74 % hombres 26% mujeres

Facebook: 58% Mujeres 42% Hombres

94. ¿A considerado la Experiencia Innovadora algún método de monitoreo y evaluación distinta para determinar cómo impacta diferencialmente a hombres y mujeres? Si es así, se cuenta con alguna estrategia adoptada para superar las dificultades? (No más de 300 palabras)

Actualmente sí, debido a los perfiles de seguidores en redes sociales se requiere implementar una evaluación por género.

97. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Nombre del Representante Legal:: Ing. Eduardo Eleazar García Sánchez

99. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Cargo:: Presidente Municipal Constitucional de Pachuca de Soto, Hidalgo

100. Existe un marco legal local y/o nacional acerca de:

Acceso a la información (Proyecto): no

101. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Teléfono:: 7171500

102. Existe un marco legal local y/o nacional acerca de:

Firma digital (Proyecto): no

103. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

E-mail:: -

105. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Nombre de la persona de contacto:: Dra. Alma Lidia de la Vega Sánchez

106. Existe un marco legal local y/o nacional acerca de:

Delitos informáticos (Proyecto): no

107. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Cargo:: Secretaria de Desarrollo Humano y Social

109. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES

Teléfono:: 7171500

111. DECLARACIÓN DE LOS(AS) PARTICIPANTES
E-mail:: sdhys_pachuca@outlook.com.mx

112. He leído y acepto los términos y condiciones descritos anteriormente en relación al Premio Interamericano a la Innovación para la Gestión Pública Efectiva - Edición 2015
Yes

Thanks again for taking the survey.

Sincerely,
Hinga