



Sistema de Coordinación Hacendaria del Estado de México con sus Municipios  
Manual para la Planeación, Programación y Presupuestación Municipal 2020



Presupuesto Basado en Resultados Municipal

MUNICIPIO DE:  
CUAUTITLAN IZCALLI

Del 1 de enero al 31 de diciembre de 2020

ENTE PÚBLICO:	ORGANISMO DE AGUA DE CUAUTITLAN IZCALLI	2121	Programa Presupuestario	01030402	Sistema Anticorrupción Del Estado De México Y Municipios
PbRM-02a	CALENDARIZACION DE METAS DE ACTIVIDAD POR PROYECTO		Proyecto	010304020201	Responsabilidades Administrativas
			Dependencia General	G00	Contraloría Interna
			Dependencia Auxiliar	228	Área Jurídica

Código	Descripción de las Metas de la Actividad	Unidad de Medida	Cantidad Programada Anual	Calendarización de Metas Físicas							
				Primer Trimestre		Segundo Trimestre		Tercer Trimestre		Cuarto Trimestre	
				Abs	%	Abs	%	Abs	%	Abs	%
1	Desarrollar procedimientos administrativos por faltas no graves	Expediente	20.00	1.00	5.00	6.00	30.00	6.00	30.00	7.00	35.00
2	Desarrollar procedimientos administrativos en materia de situación patrimonial	Expediente	30.00	0.00	0.00	10.00	33.33	10.00	33.33	10.00	33.33
3	Emitir acuerdos donde se admita o prevenga el informe de presunta responsabilidad administrativa	Acuerdo	20.00	1.00	5.00	6.00	30.00	6.00	30.00	7.00	35.00
4	Substanciar los procedimientos de impugnación que correspondan a la Unidad Substanciadora	Expediente	3.00	0.00	0.00	1.00	33.33	1.00	33.33	1.00	33.33
5	Desahogar audiencias de ley, derivadas de procedimientos administrativos por faltas no graves	Acta	20.00	0.00	0.00	5.00	25.00	7.00	35.00	8.00	40.00
6	Realizar eventos en materia de corrupción para servidores públicos	Bitácora de asistencia	8.00	2.00	25.00	2.00	25.00	2.00	25.00	2.00	25.00
7	Desarrollar procedimientos con probables actos de corrupción	Expediente	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	100.00

ELABORÓ

C. VIRIDINANA VELLEGAS PÉREZ  
ENCARGADA DE LA UNIDAD SUBSTANCIADORA



REVISÓ

C. OSMAR SUZMAN LOPEZ  
CONTRALOR INTERNO



AUTORIZÓ

C. MARTÍN GUERRERO BAEZA  
DIRECTOR GENERAL

