

ACTA ENTREGA-RECEPCIÓN DE LOS BIENES
LICITACIÓN PÚBLICA NACIONAL NO. EA-913003989-N002-2022
ADQUISICIÓN DE LICENCIAS

En el municipio de **SAN AGUSTÍN TLAXIACA**, al día **31 del mes de enero del año 2022**, siendo las 12:00 horas, reunidos por una parte el **C. Tixel Alejandro Molina González**, en representación de la empresa **ESTRATEGA PROYECTOS, EQUIPAMIENTO INTEGRAL S.A. DE C.V.**, y por la otra parte el **C. Héctor Pedraza Olgún**, con cargo de **Director General del COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE HIDALGO**, hacen constar que la empresa **ESTRATEGA PROYECTOS, EQUIPAMIENTO INTEGRAL S.A. DE C.V.**, hace formal entrega tal como se comprometió en tiempo y forma según la Licitación Pública Nacional No. **EA-913003989-N002-2022** y según contrato **No. 26**, los bienes que a continuación se describen:

CONCEPTO	SUBCONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	DESCRIPCIÓN	MARCA
1	4	205,521	LC	<p>LICENCIAS</p> <p>ASIGNATURAS QUE INTEGRAN EL PAQUETE DE SEGUNDO SEMESTRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ÉTICA II 2) INGLÉS II 3) MATEMATICAS II 4) TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN II 5) INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS SOCIALES 6) INFORMÁTICA II 7) QUÍMICA II <p>CANTIDAD DEL SEGUNDO SEMESTRE: 89,047 LICENCIAS. (MATRÍCULA SEGUNDO SEMESTRE: 12,721 ALUMNOS X 7 ASIGNATURAS).</p> <p>ASIGNATURAS QUE INTEGRAN EL PAQUETE DE CUARTO SEMESTRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) INGLÉS IV 2) LITERATURA II 3) MATEMÁTICAS IV 4) HISTORIA DE MÉXICO II 5) FÍSICA II 6) BIOLOGÍA II <p>CANTIDAD DEL CUARTO SEMESTRE 66,414 LICENCIAS. (MATRÍCULA CUARTO SEMESTRE: 11,069 ALUMNOS X 6 ASIGNATURAS).</p> <p>ASIGNATURAS QUE INTEGRAN EL PAQUETE DE QUINTO SEMESTRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) TEMAS SELECTOS DE INGLÉS I, 2) GEOGRAFÍA, 3) ESTRUCTURA SOCIOECONÓMICA DE MÉXICO, 4) CÁLCULO DIFERENCIAL. <p>CANTIDAD DEL QUINTO SEMESTRE: 260 LICENCIAS. (MATRÍCULA QUINTO SEMESTRE: 65 ALUMNOS X 4 ASIGNATURAS).</p> <p>ASIGNATURAS QUE INTEGRAN EL PAQUETE DE SEXTO SEMESTRE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) FILOSOFÍA 2) ECOLOGÍA Y MEDIO AMBIENTE 3) HISTORIA UNIVERSAL CONTEMPORÁNEA 4) TEMAS SELECTOS DE INGLÉS II 5) CÁLCULO INTEGRAL <p>CANTIDAD DEL SEXTO SEMESTRE: 49,800 LICENCIAS. (MATRÍCULA SEXTO SEMESTRE: 9,960 ALUMNOS X 5 ASIGNATURAS).</p> <p>EL SISTEMA DE AUTOAPRENDIZAJE MÓVIL PARA ESTUDIANTES DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR, COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE HIDALGO, ESTÁ INTEGRADO POR:</p> <p>I. APLICACIÓN MÓVIL. LA APLICACIÓN MÓVIL QUE SOPORTARÁ LOS CONTENIDOS DIDÁCTICOS DIGITALES, TIENE LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:</p> <p>A. COMPILADA CON EL NOMBRE EDUCACIÓN CONTIGO COBAEH Y NÚMERO DE VERSIÓN V1.5, MISMA QUE NO EXCEDE EL VALOR MÁXIMO POSIBLE 2100000000 Y CONSIDERA LAS POSIBLES VERSIONES FUTURAS.</p> <p>B. TIENE UN ÍCONO DE 512*512 PÍXELES QUE ES EL ÍCONO IDENTIFICADOR DE LA APLICACIÓN.</p>	PROPIA

CONCEPTO	SUBCONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	DESCRIPCIÓN	MARCA
				<p>C. LA APLICACIÓN PESA 56.6 MB</p> <p>D. LA APLICACIÓN ES COMPILADA CON LA FIRMA DIGITAL CON CERTIFICADO DE INSTALACIÓN.</p> <p>E. LA APLICACIÓN NO CONTIENE NINGÚN TIPO DE ANUNCIOS.</p> <p>F. EL CONTENIDO DE LA APLICACIÓN NO ES INAPROPIADO.</p> <p>G. ÚNICAMENTE TIENE LA ORIENTACIÓN VERTICAL DURANTE TODO SU FUNCIONAMIENTO.</p> <p>H. LA APLICACIÓN MÓVIL DEBE TENER CONEXIÓN A INTERNET ÚNICAMENTE EN LA DESCARGA DE CONTENIDO, UNA VEZ DESCARGADO ES FUNCIONAL SIN LA NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET.</p> <p>I. LA APLICACIÓN TIENE LA IDENTIDAD DEL GOBIERNO DEL ESTADO.</p> <p>J. TENER UN ACCESO GENERAL DESIGNADO POR UNA CONTRASEÑA QUE PERMITE A LOS USUARIOS ELEGIR SU SEMESTRE Y POSTERIORMENTE TENER ACCESO A SUS ASIGNATURAS.</p> <p>K. PERMITE AL USUARIO FINAL GESTIONAR EL CONTENIDO QUE PODRÁ ALMACENAR EN SU DISPOSITIVO MÓVIL ACORDE AL RESPECTIVO ESPACIO CON EL QUE CUENTE.</p> <p>L. LA APLICACIÓN ES SOPORTADA POR DISPOSITIVOS MÓVILES CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. ANDROID 6 O SUPERIOR. II. PROCESADOR DE 2 GHZ O SUPERIOR. III. 2 GB DE MEMORIA RAM O SUPERIOR. IV. 16 GB DE ALMACENAMIENTO INTERNO. V. ALMACENAMIENTO EXTERNO AMPLIABLE POR TARJETA MICROSD SUGERIBLE AL USUARIO. VI. PANTALLAS SUGERIDAS 5.5 PULGADAS. VII. EL APLICATIVO DEBERÁ ESTAR DESARROLLADO MEDIANTE EL LENGUAJE JAVA. <p>II. MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA LAS ASIGNATURAS BÁSICAS DE LOS SUBSISTEMAS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DEL ESTADO DE HIDALGO. LOS CONTENIDOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA EL COLEGIO DE EDUCACIÓN PROFESIONAL TÉCNICA DEL ESTADO DE HIDALGO, POSEE LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:</p> <p>A. ESTÁ APEGADOS A LOS PROGRAMAS DE ESTUDIOS VIGENTES QUE ESTABLECE LA DIRECCIÓN GENERAL DE BACHILLERATO.</p> <p>B. PARA EL CASO ESPECÍFICO DE LOS CONTENIDOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA LAS ASIGNATURAS EN INGLÉS, ESTÁ ALINEADOS AL MARCO COMÚN DE REFERENCIA EUROPEA Y BASADO EN EL INGLÉS AMERICANO.</p> <p>C. ESTAN DESAGREGADOS POR TEMAS Y ORGANIZADOS POR BLOQUE Y/O UNIDAD.</p> <p>D. SE OBSERVA UNA SECUENCIA DIDÁCTICA DISTRIBUIDA EN LOS SIGUIENTES MOMENTOS: INICIO. ENTIENDO. INVOLUCRA AL ALUMNO EN LA RESOLUCIÓN DE UN DESAFÍO, ESTUDIO DE CASO O RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA VIDA PRÁCTICA, A PARTIR DE UNA SITUACIÓN DIDÁCTICA PLANTEADA A LO LARGO DEL PROCESO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA. DESARROLLO. EXPLORO. PONE EN USO SUS HABILIDADES DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN. (INDAGA E INVESTIGA) PARA CONSTRUIR SU PROPIA INTERPRETACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO. REALIZO. CREA SUS PROPIAS ESTRATEGIAS DE ACOMODACIÓN {CLASIFICA, ORDENA, JERARQUIZA}, DE ASIMILACIÓN (INTERPRETA, RAZONA, PROPONE) Y PRODUCCIÓN DE NUEVOS SABERES, GESTIONANDO SU CONOCIMIENTO, PARA PONERLO EN USO DE FORMA PRÁCTICA, GENERANDO EVIDENCIAS Y PRODUCTOS TANGIBLES SUSCEPTIBLES DE SER EVALUADOS, EJECUTA (APLICO Y COMPRUEBO). CIERRE. EVALUÓ. GENERA SUS PROPIAS TEORÍAS Y CONCLUSIONES, ESTRUCTURANDO UN PENSAMIENTO PROPIO INFORMADO Y CULTO, QUE LE PERMITA DESARROLLAR PROCESOS METACOGNITIVOS (VALORO, Y ESTIMO).</p> <p>E. CONTIENE CUATRO RECURSOS MULTIMEDIA EN FORMATO DE VIDEO ADECUADOS A CADA ASIGNATURA. ESTOS CONTENIDOS ESTAN DENTRO DE LA APLICACIÓN O REMITIDOS A UN SERVIDOR Y/O PLATAFORMA EXTERNA.</p> <p>F. CONTIENE AL MENOS DIEZ RECURSOS MULTIMEDIA EN FORMATO DE AUDIO ADECUADOS A CADA ASIGNATURA.</p> <p>G. CONTIENE AL MENOS TRES INTERACTIVIDADES ADECUADAS A CADA ASIGNATURA.</p> <p>H. CONTIENE LIGAS A PORTALES DE INTERNET CON CONTENIDO COMPLEMENTARIO ADECUADO A CADA ASIGNATURA.</p> <p>I. CUENTA CON LECTURAS CONTEXTUALIZADORAS, EVALUACIONES DE DIAGNÓSTICO, Y/O COMPRENSIÓN LECTORA.</p> <p>J. CUENTA CON EL CONTENIDO DEBIDAMENTE ORGANIZADO, ACOMPAÑADO POR IMÁGENES,</p>	

CONCEPTO	SUBCONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	DESCRIPCIÓN	MARCA
				<p>ESQUEMAS, ILUSTRACIONES, FOTOGRAFÍAS, MAPAS, TABLAS, GRÁFICAS Y/O CUALQUIER OTRO ELEMENTO VISUAL COMPLEMENTARIO.</p> <p>K. LOS CONTENIDOS DE CADA ASIGNATURA ATIENDEN LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, APRENDIZAJES ESPERADOS Y PRODUCTOS ENUNCIADOS EN PLANES Y PROGRAMAS.</p> <p>L. CADA ASIGNATURA CUENTA CON UNA SECUENCIA DIDÁCTICA QUE A PARTIR DE LAS ACTIVIDADES SE PROMUEVA EL AUTOAPRENDIZAJE. LA APLICACIÓN Y EL MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL, TIENE LA IDENTIDAD DE GOBIERNO DEL ESTADO</p> <p>III. MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL COMPLEMENTARIO PARA EL ALUMNO, EL CUAL SE INTEGRA DENTRO DE LAS APLICACIONES MÓVILES, QUE INCLUYE:</p> <p>A. UN SOFTWARE QUE PERMITE FOMENTAR UNA CULTURA DE SALUD FÍSICA Y BRINDE UN ACOMPAÑAMIENTO MOTIVACIONAL QUE IMPULSA Y SIRVE DE GUÍA AL ESTUDIANTE PARA REALIZAR UNA SERIE DE ACTIVACIONES TANTO MOTORAS, COMO COGNITIVAS, PERMITIÉNDOLE FORTALECER TANTO SUS HABILIDADES COMO: SU SENTIDO DE PERCEPCIÓN, MANEJO DE ESPACIO Y CANTIDAD, CÁLCULO VISIVO MOTRIZ, ASÍ COMO FOMENTAR UNA CULTURA DE BIENESTAR MENTAL Y SOCIAL, A PARTIR DEL GUSTO POR EL CUIDADO DE UNO MISMO Y LOS DEMÁS. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, JUEGOS Y VIDEOS. <ol style="list-style-type: none"> 1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITEN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHS JUEGOS PERMITEN EVALUAR LO APRENDIDO. III. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA. IV. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE. <p>B. UN SOFTWARE QUE BRINDA EL ADECUADO ACOMPAÑAMIENTO AL USUARIO, EN EL PROCESO DE COMPRESIÓN SOBRE LA IMPORTANTE RELACIÓN DEL HOMBRE CON EL ENTORNO NATURAL, AYUDÁNDOLO A CONSTRUIR SU PROPIO APRENDIZAJE SOBRE EL USO, MANEJO, APROVECHAMIENTO, CONSERVACIÓN, RESTAURACIÓN Y RECUPERACIÓN DE LOS RECURSOS NATURALES PRESENTES Y FUTUROS. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, JUEGOS Y VIDEOS. <ol style="list-style-type: none"> 1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITEN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHS JUEGOS PERMITEN EVALUAR LO APRENDIDO. III. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE. IV. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA. <p>C. UN SOFTWARE QUE PERMITE AL ALUMNO CONOCER LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DEPORTE Y LA DIVERSIDAD DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, 	

CONCEPTO	SUBCONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	DESCRIPCIÓN	MARCA
				<p>JUEGOS Y VIDEOS.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITE AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHO JUEGOS PERMITE EVALUAR LO APRENDIDO. <p>III. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA.</p> <p>IV. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.</p> <p>D. UN SOFTWARE QUE AYUDA AL ALUMNO A CONOCER E IDENTIFICAR LOS DIFERENTES ASPECTOS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, COMO LA MULTIDIMENSIONALIDAD, EL MANEJO DE EMOCIONES, MOTIVACIÓN, COMPETENCIAS Y HABILIDADES EMOCIONALES, ENTRE OTROS. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, JUEGOS Y VIDEOS. <ol style="list-style-type: none"> 1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITEN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHO JUEGOS PERMITEN EVALUAR LO APRENDIDO. III. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA. IV. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE. <p>E. UN SOFTWARE QUE PERMITE AL ALUMNO DESARROLLAR UN PENSAMIENTO CONCRETO Y CRÍTICO, A CONOCER NUEVAS FORMACIONES EN LA DIMENSIÓN HUMANA Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO POR MEDIO DE HERRAMIENTAS INFERENCIALES BASADAS EN EL ANÁLISIS Y EL RAZONAMIENTO. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, JUEGOS Y VIDEOS. <ol style="list-style-type: none"> 1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITEN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHO JUEGOS PERMITIREN EVALUAR LO APRENDIDO. III. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA. IV. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE. <p>F. UN SOFTWARE QUE AYUDA AL ALUMNO A RECONOCERSE COMO INDIVIDUO Y COMO SER SOCIAL, A CONOCER Y COMPRENDER LAS DIFERENTES FORMAS DE COMUNICACIÓN E INTEGRACIÓN, ASÍ COMO LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO COLABORATIVO EN EQUIPO. ÉSTE CUMPLE CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. UNA VEZ REALIZADA LA DESCARGA ES FUNCIONAL SIN NECESIDAD DE CONEXIÓN A INTERNET. II. EL SOFTWARE PERMITE LA DESCARGA DEL MATERIAL MULTIMEDIA QUE FACILITA EL APRENDIZAJE DE LOS TEMAS, ENTENDIÉNDOSE COMO MATERIAL MULTIMEDIA AUDIOS, JUEGOS Y VIDEOS. 	

CONCEPTO	SUBCONCEPTO	CANTIDAD	UNIDAD	DESCRIPCIÓN	MARCA
				1) CUENTA CON 2 VIDEOS QUE PERMITEN CAPTAR LA ATENCIÓN DEL ALUMNO. 2) CUENTA CON 5 AUDIOS QUE PERMITEN SER UNA HERRAMIENTA MÁS PARA EL APRENDIZAJE EN DE LOS TEMAS. 3) CUENTA CON 5 JUEGOS QUE PERMITEN AL ALUMNO REFORZAR EL APRENDIZAJE, DICHS JUEGOS PERMITIREN EVALUAR LO APRENDIDO. III. CUENTA CON HERRAMIENTAS DE ESCRITURA, MARCADO, BORRADO Y NOTAS PARA EL USO ADECUADO DE LA MISMA. IV. EL CONTENIDO DIDÁCTICO PUEDE SER COMPARTIDO O ENVIADO COMO EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.	

LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE MATERIAL DIDÁCTICO ANTES DESCRITO, CORRESPONDEN A LA VALIDACIÓN DE LAS MUESTRAS FÍSICAS PRESENTADAS EN EL ACTO DE PRESENTACIÓN Y APERTURA DE LA LICITACIÓN PÚBLICA NACIONAL CORRESPONDIENTE.

TIXHEL ALEJANDRO MOLINA GONZÁLEZ
 REPRESENTANTE LEGAL
 ESTRATEGIA PROYECTOS EQUIPAMIENTO
 INTEGRAL S.A. DE C.V.
 PROVEEDOR

C. HÉCTOR PEDRAZA OLGUÍN
 DIRECTOR GENERAL COBAEH

MTRO. CÉSAR ORTIZ LÓPEZ
 DIRECTOR ACADÉMICO