

**COORDINACIÓN DE ASUNTOS DE GOBIERNO Y CABILDO**

**ATRIBUCIONES**

**Artículo 49.-** (Reglamento de la Administración Pública del Municipio de Tecate, Baja California).

El Coordinador se Asuntos de Cabildo y de Gobierno, tendrá atribuciones en las siguientes materias:

**A). Asuntos de Cabildo:**

- I. Elaboración de proyectos de actas de cabildo;
- II. Tramitar publicaciones de acuerdos;
- III. Impulsar la adecuación y actualización de la legislación;
- IV. Asistir las sesiones de cabildo; y
- V. En general todo lo relacionado con la atención al mismo.

**B). Asuntos de Gobierno:**

- I. Dar trámite a los asuntos necesarios para la ejecución de los programas y convenios realizados por el Ayuntamiento y/o el Ejecutivo Municipal con la Administración Pública Federal o del Estado.
- II. Asistir al Secretario en del Ayuntamiento en el despacho de los asuntos de Carácter administrativo;

**C). Atención a Migrantes:**

- I. Impulsar políticas generales en materia de atención a migrantes.
- II. Intervenir ante las autoridades federales y estatales y organismos privados para la creación y aplicación de programas de apoyo a migrantes;

### III. Operar la Unidad de Atención a Migrantes la cual tendrá las siguientes

atribuciones:

Atender, orientar y apoyar a los migrantes en la realización de trámites administrativos de identidad ante autoridades municipales, realizando para ello la gestión que se requiera ante estas.

Elaborar y mantener actualizado un padrón, en archivo físico y electrónico de personas atendidas, que incluyan los datos personales de los usuarios, del asunto en trámite y del grado de avance, formulando periódicamente los informes que sobre su situación requiera el Coordinador de Asuntos de Cabildo y Gobierno.

Diseñar e implementar un banco de datos personalizados y técnicos que contenga información de funcionarios e instituciones públicas y privadas locales, estatales, nacionales y extranjeras, relacionadas con atención a migrantes con el objeto de dinamizar la atención al público usuario.