



H. AYUNTAMIENTO DE SOMBRERETE, ZAC.
 COMISIÓN MUNICIPAL DE DESARROLLO URBANO
 ADMINISTRACION 2013-2016



LICENCIA DE CONSTRUCCIÓN

A QUIEN CORRESPONDA:

La Dirección de Obras y Servicios Públicos, de conformidad con el artículo 22 fracción XL del Código Urbano del Estado de Zacatecas y el artículo 52 de la Ley de Ingresos del Municipio de Sombrerete del año 2015,

AUTORIZA al (la) C :

ENRIQUETA HERNANDEZ MONTANO		FOLIO:		DU/01/09-15	
PARA LA OBRA	COLOCACION DE LOSA EN PLANTA BAJA				
CON UNA DIMENSION DE: CONSTRUCCION	166.6	M2	PLANTA BAJA		
BARDEO	0	ML			
USO DE SUELO/DESTINO	HABITAC.	X	COMERCIAL Y DE OFICINAS	SERVICIOS	INDUSTRIA
CON DOMICILIO EN :	CALLE CERRITO DE GUADALUPE				No. 11
DEL BARRIO/COLONIA:	BARRIO CERRITO DE GUADALUPE CABECERA MUNICIPAL SOMBRETERE, ZAC.				

Con el apercibimiento de que debe tener libre la vía pública de material y escombros durante el periodo de construcción y después de terminada la obra, en caso contrario será sancionado en base al artículo 74 fracción XXI de la ley de ingresos del Municipio de Sombrerete.

El Costo de la Licencia es por la cantidad de: \$ 1,727.67
 (incluye vigencia de tiempo solicitado)

De acuerdo a la estimación generada por el Municipio de: \$ 171,514.03

Este documento tiene una **vigencia de dos meses** a partir de la fecha de expedición, solicitándole que a su vencimiento (si no concluyo la obra), acuda a esta dirección a refrendarlo de inmediato para evitar la sanción administrativa o la suspensión de la obra.

LA LICENCIA DEBERÁ PERMANECER A LA VISTA DEL SUPERVISOR DE OBRA DURANTE LA EJECUCION DE LOS TRABAJOS

REFRENDO 1 (FECHA)	REFRENDO 2 (FECHA)	REFRENDO 3 (FECHA)	REFRENDO 4 (FECHA)	REFRENDO 5 (FECHA)	REFRENDO 6 (FECHA)
20/03/2015					

ATENTAMENTE

“SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCION”

Sombrerete, Zac. A 19 de enero de 2015

ARQ. HIRAM ALBERTO MARQUEZ ESTRADA.

Revisó,
 C. ALFONSO ZALDÍVAR MIER
 PRESIDENTE DE LA COMISIÓN MUNICIPAL DE DESARROLLO URBANO

Director de Obras y Servicios Públicos.

LIC. EVARISTO CASTRO

Elaboró:

c.c.p. Archivo