

REGLAMENTO DE USO

LABORATORIO DE CÓMPUTO LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROFESOR (A)

1. Al entrar al laboratorio, el profesor deberá revisar el estado en el que se encuentra el equipo y las instalaciones y anotará en la hoja de registro los datos del alumno y el número de equipo que será utilizado. (De encontrar algún desperfecto deberá reportarlo inmediatamente)
2. La forma en que deberá encontrar el laboratorio se describe a continuación:
 - Laboratorio limpio
 - Computadoras ubicadas en el espacio correspondiente. (revisar que el monitor, mouse y teclado tengan el mismo número)
3. Queda prohibido instalar cualquier software no sin antes haber informado a las jefaturas de sección.
4. Queda prohibido utilizar el equipo para otros fines no de carácter académico.
5. Se pide que para poder alargar la vida de los equipos, el profesor supervise el uso que le dan los alumnos.
6. De existir alguna pérdida de hardware dentro de los laboratorios, el profesor se hará responsable y tendrá que responderlo.
7. Es importante recordarle al alumno que es su responsabilidad recibir en buenas condiciones el equipo y de la misma forma dejarlo.
8. Es obligación del alumno dejar limpio su espacio de trabajo y acomodado el mobiliario
9. Queda prohibido introducir alimentos al laboratorio.
10. Para un mejor funcionamiento de los laboratorios es obligación del profesor permanecer cerca de los alumnos.
11. Después de 30 minutos el profesor ya no firmará papeletas, debiendo con ello ser puntual a la hora de entrada a clase.

A L U M N O (A):

12. Queda prohibido para el alumno personalizar el equipo. No podrá personalizar las pantallas, estando siempre como pantalla el reglamento.
13. Se hará responsable del teclado y mouse que solicite en bodega.
14. Deberá limpiar la pantalla con paño antiestático antes de empezar la clase.

15. No podrá dejar archivos en el escritorio ni en otras carpetas. Después de 15 días los archivos son borrados de manera automática.
16. Deberá acudir a bodega por la papeleta, llenarla con los datos requeridos y posteriormente el profesor debe firmar, sin la firma del profesor no se prestará el equipo.
17. Deberá resellar su credencial para poder ser acreedor al préstamo de teclado y mouse.
18. El alumno será responsable de objetos (USB, otros) personales olvidados en el laboratorio, siendo inútil pedir revisión del espacio si el profesor ya no se encuentra.