

REGLAMENTO INTERNO

DE LOS LABORATORIOS DE CÓMPUTO

DEL DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS

EL USUARIO DEBERÁ:

1. Ingresar junto con el profesor asignado dentro del horario de la materia correspondiente.
2. Revisar el correcto funcionamiento de la computadora que va a utilizar, en caso de que no funcione adecuadamente reportarla al encargado.
3. Mantener la limpieza de los laboratorios de cómputo.
4. Responsabilizarse del buen uso y cuidado de la computadora y mobiliario mientras se utilizan.
5. Aunque está asignada solo una persona por computadora, se permite compartir el equipo en caso de ser necesario con instrucción del profesor.
6. Apagar adecuadamente la computadora cuando la deje de utilizar.
7. Comportarse educadamente y dirigirse con respeto dentro de las instalaciones.

EL USUARIO NO PODRÁ:

1. Introducir alimentos o líquidos.
2. Instalar programas sin la autorización del encargado.
3. Mover las sillas de su lugar sin permiso del profesor.
4. Cambiar la configuración de las computadoras.
5. Chatear o visitar redes sociales, a menos que sea con propósitos académicos o por solicitud del profesor.
6. Visitar sitios con contenido pornográfico.
7. Visitar sitios de videojuegos o apuestas.
8. Tener audio a volumen elevado.
9. Grabar archivos personales en las computadoras.

ADICIONALMENTE:

1. Se podrán prestar los laboratorios para cursos o talleres temporales no programados, siempre y cuando no haya clases programadas y se soliciten con anticipación.
2. Si está desocupado alguno de los laboratorios, se podrán prestar las computadoras a aquellos alumnos que requieran de su uso para la realización de algún trabajo o tarea, siempre y cuando lo soliciten al encargado.

Encargado titular:

Mtro. José Francisco Villalpando Becerra,
cubículo Responsable Cómputo Depto. de Matemáticas
(módulo V)

Encargado suplente:

Mtro. Jorge Antonio Rizo Castro,
cubículo en el Depto. de Matemáticas
(módulo V2)



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Red Universitaria de Jalisco

CUCEI



Departamento de Matemáticas



LICENCIATURA EN
MATEMÁTICAS

