



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México"

REGLAMENTO INTERNO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA

TODOS LOS USUARIOS ESTÁN OBLIGADOS A OBSERVAR Y LLEVAR A CABO LAS REGLAS QUE A CONTINUACIÓN SE MENCIONAN:

Queda estrictamente prohibido dentro de los laboratorios de informática del Plantel:

- I. Ingerir alimentos y/o bebidas.
- II. Utilizar bienes y servicios sin autorización o supervisión de quien aparezca como responsable de la actividad en los Horarios de Uso autorizados.
- III. Incurrir en actos u omisiones que pongan en peligro la seguridad de las personas o impliquen daño a los bienes y servicios del CONALEP Estado de México.
- IV. Abandonar el Laboratorio de Informática antes de concluir la actividad programada, sin autorización del docente responsable del grupo en su caso y sin haber firmado el pase de salida respectivo.
- V. Utilizar encendedores, fósforos o efectos similares.
- VI. Utilizar teléfonos móviles y cualquier dispositivo electrónico de reproducción de sonido o video grabación, con excepción de USB sólo cuando la práctica lo amerite.
- VII. Modificar los componentes de los bienes informáticos, desarmarlos o cambiarlos de lugar.
- VIII. Instalar o ejecutar programas no autorizados.
- IX. Eliminar o modificar los programas que se encuentren instalados.
- X. Modificar la configuración del equipo o activar contraseñas.
- XI. Visitar sitios web sin autorización o con propósitos y contenidos ajenos a las actividades programadas.
- XII. Guardar información en el disco duro.
- XIII. Realizar conexiones sin supervisión del docente responsable de la actividad programada, del jefe de Proyecto de Informática o del responsable del área.
- XIV. Correr, gritar o alterar el orden y la disciplina.
- XV. Permanecer en el laboratorio durante recesos.
- XVI. Salir del Laboratorio de Informática una vez iniciada la actividad programada.
- XVII. Sustraer u ocultar bienes informáticos.
- XVIII. Ocupar tiempo de la práctica en actividades ajenas a la misma.
- XIX. Hacer uso de los bienes informáticos con fines comerciales y/o lucrativos y/o de entretenimiento.
- XX. Interferir en la red de datos del Plantel.

Nombre y firma del estudiante: _____

Nombre y firma del tutor: _____

