



Hay que alcanzar la exaltación verdadera, para lograrlo, hay que ser serenos, sin prisas, estudiar, trabajar y disciplinarse

Semestre: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Máquina No.: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Alumno: \_\_\_\_\_

Nombre de la Materia: \_\_\_\_\_

### Actividad No. 2 presencial

## LA SEGURIDAD EN LOS SISTEMAS COMPUTACIONALES

Para el funcionamiento adecuado de los sistemas es necesario contar con la seguridad de éstos; es por ello que la definimos como: un conjunto de procesos o reglas necesarias para mantener la integridad de un sistema, es decir, de una persona, un objeto, un programa, el taller de cómputo, etc.

Los talleres de cómputo de la preparatoria para su buen funcionamiento, es necesario saber las medidas de seguridad de los sistemas que los componen como son: el sistema hardware, el sistema software y las políticas que se deben llevar a cabo.

### EL SISTEMA HARDWARE

Es un sistema concreto; debido a que está formado por todo lo tangible que tienen las computadoras y, para que éstas funcionen adecuadamente se deben de tener las siguientes consideraciones.

Motivo	Consecuencia	Sanción
1. Evita mover el equipo de cómputo continuamente.	Las computadoras están formadas por componentes electrónicos y éstos con los movimientos se pueden dañar	
2. Darle mantenimiento preventivo y correctivo al equipo.	Limpiar las computadoras por dentro y por fuera para evitar que el polvo dañe a los microcircuitos; también nos sirve para saber que componentes están dañados y cambiarlos por otros en buenas condiciones	La dirección escolar.
3. Protegerlo de las descargas eléctricas.	Debido a que el flujo de la energía eléctrica no es continuo, y esta variación daña a los componentes electrónicos, es necesario regular el voltaje por medio de un regulador y prevenirlo de apagones con un NO BREAK para poder guardar la información y no se dañe, y apagar correctamente el sistema.	
4. Protegerlo del polvo.	Para evitar que las computadoras se llenen de polvo y esto dañe a los equipos, es necesario limpiarlas.	
5. Evita desconectar los periféricos.	Los periféricos como los ratones, teclados, monitores, conectores RJ45, etc., cuentan con conectores muy delicados que al desconectarlos se pueden dañar, quedando inservible el periférico.	
6. Los equipos no deben estar en lugares húmedos.	La humedad daña a los componentes electrónicos, por ello no deben estar en estos lugares.	
7. Evita golpear los equipos electrónicos y muebles.	Debido a que los aparatos electrónicos y los muebles se dañan.	

### EL SISTEMA SOFTWARE

Es un sistema abstracto, debido a que ésta formada por todo lo intangible de los sistemas computacionales; es decir, de programas, sistemas operativos, paquetería, etc., y para que ésta funcione adecuadamente se debe de:

Motivo	Consecuencia	Sanción
1. Instalar paquetería original.	Para evitar que el sistema se contamine de un virus.	

2. Instalar paquetería que vaya acorde a las características que el equipo tiene.	La paquetería que se instale no debe de pedir mayores características que las que el hardware tiene, puesto que sería muy lento o no se ejecutaría.	
3. Capacitarse con respecto a las características del sistema operativo, paquetería, o lenguaje que se va a utilizar.	Se deben de tener conocimientos de los programas que se corran en las máquinas para saber lo que está haciendo.	
4. Evita borrar, desconfigurar el software ya instalado en las computadoras.	Al quitar programas, archivos o desconfigurar el software con el que trabaja una computadora; el equipo de cómputo trabajará inadecuadamente.	
5. Evita instalar juegos.	Los juegos suelen ser las fuentes de contaminación de virus para las máquinas, o puede desconfigurar el equipo de cómputo.	
6. Evita interactuar con tus redes sociales, Facebook, Instagram, WhatsApp, etc.	El Maestro no se hace responsable si algún alumno entra a una de sus redes sociales y la deja abierta. Debido a que otros alumnos entran a la sala de computo y alteran su información.	

### **POLITICAS DEL TALLER DE CÓMPUTO**

Se refiere a las reglas o normas preestablecidas, que deben de seguirse para no dañar el equipo de cómputo y que son propicias para el adecuado funcionamiento, además de la forma de trabajar con la materia y como las siguientes:

Motivo	Consecuencia	Sanción
1. Evita introducir bebidas y alimentos a la sala de cómputo.	Las bebidas y alimentos pueden caer en los equipos de cómputo o en los muebles y dañarlos.	
2. Evita introducir lápices, plumas, marcadores, etc. Así como sus mochilas al taller de cómputo.	Con la entrada de estos materiales pueden dañar los equipos y/o muebles del taller de cómputo.	
3. Evita correr o jugar en el taller de cómputo.	Al correr o jugar en el taller se puede tirar un equipo de cómputo y dañarlo, asimismo ocasionarte un accidente.	
4. Evita maltratar los muebles, equipo de cómputo y el inmueble.	Para mantener en buenas condiciones el taller de cómputo y las computadoras funcionen adecuadamente.	
5. Asistir y entrar al taller de cómputo cuando el responsable de éste se los Indique.	Así se evitan que varias personas de diferentes grupos se encuentren en el taller y exista el desorden.	
6. Evita llegar tarde a las clases de computación.	Esto es porque las clases comienzan puntualmente y por respeto a las personas que llegaron temprano no se te permitirá la entrada, además de que no terminarías la práctica en el tiempo establecido.	
7. Respetar las indicaciones del encargado (Profesor) o de los directivos.	Para la seguridad del grupo y del taller de cómputo.	
8. Para el uso de la computadora deberá de dejar su reglamento.	En caso de alguna anomalía de su parte su credencial será retenida y deberá de pagar el daño realizado	

9. Evita cambiarte de la computadora a la que fuiste asignada por el profesor.	Esto es porque el profesor revisa quien no acomodo su silla, deajo su lugar limpio y en buen estado la computadora.	
10. En caso de faltar a la clase de computación, por cualquier causa, se le asignara otra computadora.	Debido a lo numeroso de los grupos	
11. Crear equipos de dos personas.	Esto es por dos razones, para que se acompañen para realizar la actividad y cuidar su equipo.	
12. Utilizar un solo correo electrónico de Gmail para subir las actividades a classroom y que se realicen en el taller de cómputo.	Esto es porque el sistema de evaluación que se maneja solo acepta un e-mail. En caso de utilizar otro correo por cualquier circunstancia deberás de unificar tus actividades en un solo correo.	
13. En caso de que quieras que se te revise la actividad en la computadora, se devaluará la actividad un 66%. No subió la actividad al taller de cómputo.	Esto indica que el alumno no a dominado parte de los aprendizajes vertidos en el taller de computo y por lo tanto se devaluará la actividad.	
14. Los maestros no pueden borrar las actividades (no mensajes) que suban los alumnos a classroom, en caso de que el alumno lo afirme se le pedirá al alumno que lo realice en la computadora del Maestro para que este le enseñe como hacerlo.	Esto es debido a que el maestro no es dueño de la plataforma de classroom y no puede meterse a las cuentas de los alumnos.	
15. Las clases son presenciales, por lo tanto, el maestro no atiende mensajes en la plataforma, o por correo. verificar cual es el horario de las asesorías.	Afortunadamente la pandemia del cobid-19 ya desapareció y estamos bajo un sistema escolarizado, en donde los alumnos toman clases presenciales.	
16. Realizar las actividades en las computadoras y no en los celulares.	Debido a que los celulares se cambian de correo electrónico y las actividades a veces aparecen con otro correo y está no será registrado en tu seguimiento.	
17. Realiza las actividades en el taller de cómputo, ya que el maestro no deja tareas.	En las familias no hay muchos recursos económicos así evitamos gastos innecesarios, además de cumplir en tiempo y forma con las actividades.	
18. Puedes solicitar al maestro que te muestre si la actividad se envió para asegurar que la actividad se encuentra en la plataforma.	Suele tenerse dudas si se envió su actividad, el maestro puede mostrar las actividades en la pantalla para que el alumno vea su trabajo.	

Acepto que mi tutor está enterado del reglamento y que él está firmando de conformidad.

Firma del alumno:

Firma del tutor:

Sello del profesor:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_