

10 recomendaciones antes de llamar al CAST

Le sugerimos que antes de llamar al CAST se tome unos pocos minutos para realizar las verificaciones detalladas a continuación:

1. Verifique las conexiones: Verifique que todos los componentes estén correctamente conectados entre sí (Terminal, CPU, teclado, mouse, cable de red, etc.).

2. Energía: Confirme que el CPU ó el monitor estén encendidos.

3. Prender y Apagar: Apague el equipo. Espere 30 segundos y enciéndalo nuevamente.

4. Passwords / Contraseñas: Confirme que esté utilizando el usuario y password correctos. Verifique también en su teclado si están activadas las letras mayúsculas y/o minúsculas. Perciba la diferencia entre un usuario de red y un usuario de una aplicación específica.

5. Software: Si el problema se presenta en una aplicación, por ejemplo el SII (Sistema Integral de Información), pruebe otras aplicaciones del desktop ¿Funcionan correctamente o se presenta el mismo problema o similar?

6. Internet: Si el problema se presenta navegando en la Web, pruebe acceder a varios y diferentes sitios.

7. Colegas: Verifique si otras personas están experimentado el mismo problema. En caso afirmativo, solo una persona debe reportar el problema al CAST

8. Sistemas Operativo: Si el problema aparenta estar relacionado con el sistema operativo de su desktop, respalde todos los datos inmediatamente

CAST extensión 2278 cast@uacj.mx

10 recomendaciones antes de llamar al CAST

Antes de llamar al CAST tómese unos pocos minutos para realizar las verificaciones detalladas a continuación:

9. Mensaje de Error: Si Ud. recibe un mensaje de error, escríbalo en un papel exactamente como aparece y repórtelo al CAST.

10. Última función: Recuerde cuál fue la última función u operación realizada previa a la presentación del problema

Si continúa con el problema favor de comunicarse al

Centro de Atención y Servicios en Tecnologías de Información al 688-CAST, 688 2278

o a su correo electrónico

cast@uacj.mx.

De lunes a viernes con un horario de 8:00 a 16:00 horas