

Términos y condiciones

Introducción

Por el presente documento, tanto el alumno cómo el comité del diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos se obligan a cumplir las condiciones de uso en él estipuladas, las cuales guardan relación con la impartición y el contenido de los programas de capacitación ofertados por la Facultad de Ingeniería por medio del Departamento de Computación de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Al hacer uso de cualquiera de los servicios de capacitación del diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos, esto es al momento que el usuario opta por realizar el pago para adquirir dicho servicio, el usuario conviene en obligarse conforme a los términos; si no está de acuerdo con todos ellos, debe de abstenerse de realizar el pago de los servicios para hacerse partícipes de la impartición del diplomado y contenidos del programa de capacitación.

Titulación y validez del diplomado

El diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos es un diplomado de alta especialidad con reconocimiento y validez como mecanismo de titulación de la Universidad Nacional Autónoma de México para la Facultad de Ingeniería.

Si el alumno está interesado en utilizar el presente como medio de titulación. Este deberá informar al Comité del Diplomado así como a la Coordinación de Titulación de su entidad educativa para realizar la respectiva gestión y confirmar que este mecanismo es válido para tales fines.

Si el alumno es ajeno a la Universidad Nacional Autónoma de México, este deberá consultar con su centro educativo si es válido para fines de titulación y reconocimiento.

Sección previa sobre el arbitraje

Importante: al aceptar estos términos, el usuario conviene en resolver cualquier controversia con el diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos directamente con los directivos en nombramiento.

Obligaciones de los Estudiantes

Como estudiante, representa, garantiza y asegura que:

1. Ha leído y entendido la información de precios y tarifas antes de usar los servicios o inscribirse en los diplomados, a la que conviene en someterse, sabiendo que **no existen reembolsos en dinero** una vez que éste ingrese al curso de cualquier forma o bien. El reembolso otorgado por el comité será siempre en especie, pudiendo tomar los módulos o diplomado completo en fechas posteriores.
2. Cuenta con antecedentes en lenguajes de programación o diseño y es consciente de las habilidades mínimas requeridas para tomar el diplomado.
3. Se obliga a abstenerse de subir, publicar o transmitir de otro modo publicidad no solicitada o no autorizada, materiales promocionales, correo basura, spam, cartas en cadena, estafas piramidales o cualquier otra forma de captación (comercial o de otro tipo) por medio de los servicios.
4. Se obliga a abstenerse de publicar o suministrar información o contenido inapropiado, ofensivo, racista, sexista, pornográfico, falso, engañoso, incorrecto, ilegítimo, difamatorio, calumnioso o que incite al odio.
5. Se obliga a abstenerse de copiar contenido del diplomado, servicios, cursos o contenido remitido, modificarlos, reproducirlos, distribuirlos, exhibirlos o ejecutarlos públicamente, comunicarlos al público, crear obras derivadas de ellos, usarlos o explotarlos de cualquier otra forma, excepto en la medida en que lo permitan estos Términos o el instructor pertinente, según corresponda.
6. Se obliga a abstenerse de encajar o integrar los servicios de modo que se eluda su uso.
7. Se obliga a abstenerse a la evaluación y recomendación que indique el instructor de cada programa a efectos de acreditar el curso, tanto en calificaciones, recomendaciones y comentarios que favorezcan el cumplimiento de los objetivos de la actividad dentro del curso.
8. Se obliga a abstenerse de suplantar la identidad de nadie o de acceder sin permiso a la cuenta de otro usuario.
9. Se obliga a abstenerse de introducir virus, gusanos, programas espía, código, spyware, malware, archivo o programa informático que pueda o pretenda dañar o controlar el funcionamiento de cualquier hardware, software o equipo de telecomunicaciones o cualquier otro aspecto de los servicios o su funcionamiento, así como de usar métodos de extracción o búsqueda, robots o cualquier otro medio automatizado para acceder a los servicios.
10. Se obliga a abstenerse de compartir o divulgar información, contenido material didáctico y académico del instructor sin previa autorización por escrito.

Reembolsos

Diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos ofrece a los estudiantes un reembolso en especie con garantía de dos años. El cual puede ser reclamado por el estudiante en las ediciones posteriores a la cancelación de su primera inscripción. Cuando el diplomado es adquirido por medio de descuentos y promociones solo tendrá garantía de reembolso de un año; es decir a la siguiente edición del diplomado



Para solicitar el reembolso, debe escribirnos a jesus.salinas@diplomadocg.sodvi.com solicitando la cancelación de su inscripción actual y programando la próxima inscripción.

El usuario ha de tener en cuenta que, si consideramos que abusa de nuestra política de reembolso, nos reservamos el derecho, a nuestra entera discreción, de suspender o anular la cuenta y de denegar o restringir el uso actual o futuro de los servicios, sin responsabilidad alguna hacia él.

Facturación

El cliente debe indicar al enviar el comprobante de su compra, el interés de facturar su programa para recibir las indicaciones y procedimiento a seguir para realizar su pago, notificar sus datos fiscales (Razón social, RFC, dirección y uso del CFDI), y recibir su factura. Sin excepción alguna, no se realizarán re facturaciones de servicios anteriores al mes en que se realizó el pago.

Prórrogas

La duración natural de los diplomados es de 250 horas divididas en dos sesiones semanales de cuatros horas a partir de la fecha de inicio del programa, sin embargo, por razones ajenas al comité organizador se puede presentar una extensión de 2 a 3 sesiones al tiempo de vigencia del diplomado

El estudiante al tener un avance de más del 50 % en los módulos del diplomado y, por razones ajenas a él, tuviese que interrumpir su asistencia a clases. Este podrá tomar los módulos restantes en la edición siguientes, siempre y cuando los módulos tengan calificación aprobatoria y además el solicitante este al corriente con sus pagos.

Interrupción del sistema y plataformas de uso

El diplomado en Diseño y Programación de Videojuegos usa diferentes plataformas para la impartición de su capacitación, algunas de ellas dependen de proveedores externos, por lo que con distintos fines ajenos a los instructores y comité del diplomado, entre ellos, el de mantenimiento, se pueden producir interrupciones imprevistas en los servidores. El estudiante conviene en eximir a al diplomado de toda responsabilidad por lo siguiente: a) la ausencia de disponibilidad de la página web y la plataforma educativa; b) cualquier pérdida de materiales, datos, información y productos evaluables que resulte de dichas interrupciones del sistema; c) la demora, los errores o el incumplimiento en la entrega de datos, información o materiales que resulten de dichas interrupciones del sistema; o d) cualquier interrupción provocada por terceros, incluidas, a título meramente enunciativo, las empresas o los servidores que alojan los servicios web, entre otros. Sin embargo, al suceder imprevistos con este alcance, se buscarán alternativas para restablecer el servicio de las plataformas para que el estudiante pueda concluir su programa, teniendo la oportunidad de recibir

prórrogas en acceso a la plataforma sin costo para compensar los días perdidos para concluir sus diplomados.

AVISO DE CONFIDENCIALIDAD DE DATOS E INFORMACIÓN.

Las partes reconocen que, con motivo de la presente carta , cada una de las partes dará o será posible que dé acceso a cierta “Información Confidencial” de su propiedad y por lo tanto, las partes acuerdan que en caso de que se presente dicho supuesto, no la revelarán a terceros, por ningún medio, así como también se comprometen a no usarla para ningún propósito distinto al cumplimiento del presente convenio, salvo autorización previa y por escrito de la parte que haya entregado la “Información Confidencial”.

SEDECO

Las Partes acuerdan que, para efectos del presente Convenio el término “Información Confidencial” significa aquella información escrita, oral, gráfica o contenida en medios digitales propiedad de cada una de las partes o de las subsidiarias y/o afiliadas de “El Alumno ” incluyendo, de manera enunciativa más no limitativa; información comercial, financiera técnica, industrial, de mercado, de negocios, información relativa a nombres de clientes o socios potenciales, ofertas de negocios, diseños, marcas, know-how, invenciones (patentables o no), fórmulas, dibujos y datos técnicos, nombres, papeles, figuras, estudios, sistemas de producción, análisis, ideas, creaciones, presupuestos, campañas, reportes, planos, planes, proyecciones, documentos de trabajo, compilaciones, comparaciones, estudios u otros documentos preparados por cada una de las partes (o sus socios, empleados o agentes), que contengan o reflejen dicha información y cualquier otra información directa o indirectamente relacionada con los negocios y las operaciones de las partes, a la que cada una de ellas o sus representantes tengan o pudieran tener acceso en virtud de la celebración y ejecución de este Convenio.

A su vez, no se considera como “Información Confidencial”, aquella información que (i) haya sido revelada a alguna de las partes independientemente por terceras personas, siempre y cuando dicha “Información Confidencial” le sea revelada a través de una fuente lícita, (ii) dicha “Información Confidencial” se convierta del dominio público lícitamente, (iii) la parte reveladora de información haya otorgado su consentimiento para la divulgación de la “Información Confidencial” a la parte receptora de la “Información Confidencial”, (iv) toda información que se encuentre en el dominio público con independencia de las actividades objeto de este instrumento, y (v) deba ser divulgada por disposición legal o por autoridad competente (en el entendido que la información divulgada de esta forma no se considerará públicamente conocida o en el dominio público). Para este caso la parte que deba de revelar la información a las autoridades se obliga a notificarle a la parte propietaria de la

información de dicho requerimiento de la autoridad con por lo menos setenta y dos horas antes de dar a conocer la “Información Confidencial” solicitada.

Las partes convienen (i) en mantener en estricto secreto la “Información Confidencial”, obligándose a no divulgarla o revelarla, por sí o a través de sus representantes o cualquier tercero excepto a los funcionarios, empleados, representantes, contratistas y/o agentes de cada parte, que requieran conocer la “Información Confidencial”, siempre y cuando dichos funcionarios, empleados, representantes, contratistas y/o agentes se encuentren obligados a mantener la “Información Confidencial” en términos del presente Convenio, (ii) conservar la “Información Confidencial” como secreto industrial en términos de los artículos 82, 83, 85 y 86 de la Ley de la Propiedad Industrial vigente en México, así como por los demás artículos que resulten aplicables de dicho ordenamiento legal y otros concurrentes o supletorios, y (iii) a no usar la “Información Confidencial” para ningún propósito distinto al cumplimiento del presente Convenio.

Cualquier “Información Confidencial” proporcionada por la parte reveladora a la parte receptora seguirá siendo propiedad exclusiva de la parte reveladora y la parte receptora no tendrá ningún derecho de propiedad sobre la misma. A solicitud de la parte reveladora, la parte receptora destruirá inmediatamente o regresará a la parte reveladora cualquier “Información Confidencial” que se le haya proporcionado, ya sea antes o después de la fecha del presente Convenio, sin conservar copias de la misma.

Cualquier “Información Confidencial” que le haya proporcionado la parte reveladora a la parte receptora con anterioridad a la firma del presente Convenio, recibirá el mismo tratamiento que en el presente se establece para la “Información Confidencial”.

Las partes se abstendrán, salvo que obtenga autorización previa y por escrito de la otra parte, de usar, parcial o totalmente, cualquiera de las marcas y/o avisos comerciales propiedad o licencia de la otra parte, sus subsidiarias y/o afiliadas.

Las disposiciones de confidencialidad y de no uso de la “Información Confidencial” subsistirán con posterioridad a la terminación del presente Convenio por cualquier causa y permanecerán en vigor por un plazo de 3 años contados a partir de la fecha de terminación del presente Convenio.