



Colegio
URDANETA
Ikastetxea



PREMIO VASCO
A LA GESTIÓN AVANZADA



PROYECTO 1x1

Curso 2020-2021

COLEGIO P. ANDRÉS DE URDANETA IKASTETXEA



IKT-n heldutasun-maila
AURRERATUA duen ikastetxea

Centro acreditado en el nivel
AVANZADO de madurez TIC

1. Introducción	3
2. Trayectoria tecnológica	4
3. Claves del proyecto	6
3.1. Principales características	6
3.2. Objetivos.	6
3.3. Metodologías pedagógicas a implementar	7
3.4. Personas implicadas	10
4. Recursos tecnológicos	10
4.1. Infraestructuras	10
4.2. Dispositivos	11
4.3. Entornos virtuales de aprendizaje que se utilizarán como soporte del proyecto	12
4.4. Soluciones para los contenidos educativos digitales	12
4.5. Otros recursos tecnológicos	13
5. Implantación y puesta en marcha	13
5.1. Planteamiento operativo	13
5.2. Planteamiento económico	14
5.3. Normas y pautas de uso del dispositivo	16
5.4. Compra dispositivos por parte de las familias	17
6. Evaluación y seguimiento	17
Anexo I: Normas y pautas del uso del dispositivo	18
Anexo II: Compra dispositivos por parte de las familias	27

1. Introducción

Los avances tecnológicos que se están produciendo en los últimos tiempos impulsados por las nuevas tecnologías influyen de modo cada vez más directo en nuestra sociedad y envuelven prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana (el laboral, familiar, social, económico, de comunicación, ocio, etc.), lo que conlleva que su uso se esté convirtiendo en un requisito esencial para toda la ciudadanía.

Situación similar se está produciendo cada vez con mayor fuerza en los centros educativos, lo que está reclamando dar un decidido paso al frente a favor de la integración de las TIC de una manera coherente, armoniosa y efectiva.

De la misma forma, el nuevo escenario educativo que se nos presenta bajo el modelo Heziberri 2020 nos ofrece una buena ocasión para adoptar una reflexiva y meditada actitud creativa y de puertas abiertas a esta nueva realidad, que nos permita avanzar al ritmo que lo vaya haciendo el conjunto del profesorado, alumnado y familias.

Es en este contexto en el que desde el Colegio Padre Andrés Urdaneta queremos continuar yendo hacia delante, encaminando a nuestro centro y toda su Comunidad Educativa hacia un nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje, donde impere el protagonismo del alumnado y pongamos a su alcance los diferentes recursos tecnológicos y pedagógicos de los que disponemos de una manera adecuada, desde su vertiente innovadora y con el claro objetivo de ofrecerle una educación de calidad y acorde a los retos sociales y educativos que se nos presentan.

Con dicho propósito, en el marco del Plan de Actuación TIC que estamos definiendo y diseñando en el Colegio, hemos configurado el presente Proyecto 1x1, en el que cada alumno/a dispone de su **propio dispositivo digital** como herramienta principal de aprendizaje, que a continuación les presentamos.

OBSERVACIÓN: El presente proyecto nace por cuarto año consecutivo y puede estar sujeto a modificaciones en función de las necesidades que puedan surgir a lo largo del curso.

2. Trayectoria tecnológica

En el colegio Padre Andrés de Urdaneta seguimos realizado una importante apuesta por la integración de las nuevas tecnologías, dando pasos importantes para su integración en los distintos ámbitos del centro:

- Asignación de un portátil por profesor.
- Digitalización de todas las aulas (proyectores + pizarras digitales interactivas - pantallas + altavoces + punto de acceso inalámbrico por aula).
- Implantación del programa Eskola 2.0. Ordenador por alumno en 5º-6º de Primaria y 1º-2º ESO desde 2009.
- Mejoras en las comunicaciones de red entre los edificios del colegio y en la salida a internet (ancho de banda actual de 900 Mbps simétrico).
- Determinación de un sistema perimetral seguro de la red del colegio con control de contenidos, aplicaciones y redes inalámbricas.
- Sistema de impresión y de acceso a los edificios automatizado.
- Facilitar a toda la comunidad educativa el paquete de aplicaciones de Microsoft Office 365 Pro integrado dentro de la plataforma escolar.
- Aportación de las herramientas de Google Education para todo el profesorado y la mayoría de los alumnos/as integrados igualmente en la plataforma escolar.
- Aportación a nuestros alumnos de modernas plataformas de aprendizaje: aula virtual Urdaneta (blogs, wikis), entornos virtuales de aprendizaje (EVA, Moodle), GSuites Education (entorno Google para educación), Office 365 Pro (entorno Microsoft), entorno Apple (Apple Education) y Android.
- Puesta en marcha de sistemas de administración remota de dispositivos.
- Disponibilidad de una infraestructura de red inalámbrica (WIFI) con dispositivos de última generación. Instalación de un punto de acceso en cada aula de 1x1. Control de estos puntos de accesos a través de una controladora WIFI.
- Sistema de cableado y de red inalámbrica en todo el colegio.
- Renovación de los servidores con los sistemas operativos de última generación.

- Sistema de respaldo de los datos.
- Desarrollo de la tecnología de Apple mediante la implantación de iPads desde 1º de infantil hasta 2º de Primaria.
- Desarrollo de la tecnología de Google (Gsuites) desde 3º hasta 6 de Primaria. Dispositivos Chromebook en 4º, 5º y 6º de primaria (modelo 1x2). Conversión de equipos a dispositivos Chromebook para 3º de Primaria.
- Desarrollo de tecnología Android a través de las asignaturas de robótica y tecnología.
- Implantación del proyecto 1x1 en 1º de la ESO durante el curso 2017-2018.
- Implantación del proyecto 1x1 en 1º y 3º de la ESO durante el curso 2018-2019.
- Implantación del proyecto 1x1 en 1º de la ESO durante el curso 2019-2020.
- Implantación de un sistema de control parental en los dispositivos para el acompañamiento del alumno/a en el uso adecuado del dispositivo en horario escolar (control profesores/as) como extraescolar (control familias).

Los avances tecnológicos experimentados en la gestión, administración, canales de comunicación y, ante todo, en el ámbito pedagógico han sido muy significativos. Tal es así que el Colegio destaca por el impulso de proyectos e iniciativas TIC innovadoras algunas de las cuales son ya referente en el sector educativo, entre las que nos gustaría destacar las siguientes actuaciones:

- Desarrollo del Proyecto de Innovación en Ciencia y Tecnología.
- Implantación del aula de STEAM en Educación Infantil y Primer ciclo de Primaria; máquinas tempranas, máquinas simples, robótica, programación, diseño, invernadero, sala de experiencias en Física y Química.
- Participación en la organización, junto con la Cátedra Telefónica de la U. Deusto, del Scratch Eguna Day.
- Programación con Scratch, Wedo, Makey Makey y participación en el Scratch Eguna en tercer ciclo de Primaria.
- Participación como voluntarios en el Scratch Eguna de alumnos de Bachillerato.
- Robótica y programación como asignaturas optativas en la ESO.
- Participación en la First Lego League en el segundo ciclo de la ESO y Bachillerato.

- Programación y Tecnología en Bachillerato.
- Laboratorios Remotos en Bachillerato.

Fruto de toda esta labor, en 2016, el Colegio obtuvo el nivel avanzado **del Modelo de Madurez Tecnológica del Gobierno Vasco** y, meses más tarde, fue incorporado a la **Red Sare Hezkuntza Gelan**, una iniciativa con la que el Gobierno Vasco pretende aglutinar a los centros vanguardia en uso educativo de las TIC.

3. Claves del proyecto

3.1. Principales características

Tal y como hemos anticipado, el siguiente proyecto nace con el espíritu de querer formar y preparar a nuestro alumnado de hoy para los retos y exigencias del mañana, propiciando que sea motor y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Se trata de un proyecto encaminado hacia la virtualización de las aulas, en el que:

- Cada alumno/a dispone de su **propio dispositivo digital** como principal herramienta de aprendizaje.
- Se incorporan **contenidos educativos digitales** tales como recursos digitales elaborados por el profesorado, licencias de libros digitales y el acceso a múltiples **recursos y herramientas digitales**, en sustitución de los libros de texto tradicionales.
- Se aboga por el progresivo desarrollo de **Entornos Virtuales de Aprendizaje** en los que propiciar un papel proactivo por parte del alumnado y en el que la interacción del aula sea ágil, eficaz y enriquecedora para todos sus integrantes.

Se favorece la aplicación de **modelos de enseñanza y aprendizaje**, basados en las metodologías innovadoras que progresivamente estamos implementando en el colegio y en las que tratamos de sacar el máximo aprovechamiento a las oportunidades que nos brindan las TIC para su óptimo desarrollo.

Es un proyecto que, enmarcado en el Plan de actuación TIC, nace con afán continuista y desde una perspectiva de centro, con el objetivo de introducir dispositivos digitales personales en todas las etapas educativas desde 1º de ESO hasta 2º de bachillerato para el año 2022.

3.2. Objetivos.

A través de la puesta en marcha del Proyecto 1x1, quisiéramos alcanzar los siguientes objetivos:

1. Garantizar **al alumnado del Colegio un desarrollo de su competencia digital integral**, de manera que la adquisición de habilidades, destrezas y uso responsable de las nuevas metodologías les venga dado de manera transversal en todas las áreas de aprendizaje.
2. **Facilitar el aprendizaje personalizado**, contemplando los diferentes ritmos de aprendizaje y promoviendo la autonomía del alumnado, motor y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.
3. Avanzar en la **aplicación de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje**, soportándonos en las TIC para el desarrollo de prácticas educativas que en un entorno no digital son más difíciles de realizar.
4. Propiciar entre el alumnado **prácticas cooperativas y colaborativas**, aprovechando las posibilidades que las TIC nos brindan en este terreno.
5. Progresar en la **generación de contenidos educativos** digitales partiendo de los modelos educativos vigentes y configurando las áreas de aprendizaje a la medida de las necesidades y realidad del centro.
6. Incrementar entre el **profesorado el uso de las nuevas tecnologías de aprendizaje y comunicación**, tanto dentro como fuera del aula, asumiendo el nuevo rol a desempeñar en este nuevo escenario.
7. Contribuir a que entre el profesorado también se avance hacia nuevos **modelos de trabajo cooperativos y colaborativos**, donde el compartir con sus compañeros/as de profesión sea una premisa ineludible.
8. Sacar el máximo **aprovechamiento** al equipamiento tecnológico y de infraestructuras de las que dispone el colegio, a fin de avanzar en modelos de inversión sostenibles.

3.3. Metodologías pedagógicas a implementar

Confiamos en que la puesta en marcha de un proyecto tecnológico de estas características favorecerá el **avance de los principios pedagógicos** sobre los que pivota la labor del Colegio, como son:

- **Aprendizaje personalizado**, contemplando los diferentes ritmos de aprendizaje y la autonomía del alumnado, motor y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

- **La pedagogía positiva**, en tanto en cuanto realizamos un esfuerzo por introducir también en las aulas un entorno y escenario tecnológico con el que el alumnado se identifica se siente cómodo y que además le facilita alcanzar las metas previstas.
- **Aprendizaje experiencial**, en la medida en que además de facilitarles nuevas herramientas y soportes con los que trabajarán en su futuro próximo, las actividades que podemos desarrollar en apoyo de las TIC favorecen que el alumno sea protagonista y ejecutor de su propio proceso de aprendizaje
- **Pedagogía del esfuerzo, responsabilidad**: Favoreciendo que el alumno trabaje en el punto óptimo de sus capacidades. Por otra parte, dotarles de su propio dispositivo digital y asumir ciertos compromisos y responsabilidades en cuanto a su adecuado uso va en plena coherencia con esta filosofía.
- **Aprendizaje emocional**: Creando un entorno más motivador, en el que el aprendizaje se haga más significativo, impulsando la creatividad y favoreciendo un contexto amigable.
- **Aprendizaje compartido**: Los espacios virtuales comunes favorecen este proceso, un proceso que gracias a las TIC no tiene por qué limitarse al aula, puesto que se nos abre la oportunidad de superar toda barrera de espacio y tiempo.
- **Uso vehicular de las lenguas**: El entorno virtual se presta a realizar un uso simultáneo de distintas lenguas de manera natural y verdaderamente integral.
- **Evaluación como herramienta de mejora**: Una meta que con el uso de las nuevas tecnologías y el desarrollo de nuevos EVA nos resultará más fácil alcanzar, siempre que aplicamos las técnicas adecuadas para realizar una verdadera evaluación continua y acorde a los factores que se nos presentan en los nuevos escenarios de aprendizaje.

Y junto con todo lo anterior, hemos concebido este Proyecto 1x1 con el fin de que contribuya al impulso del proceso de implantación de nuevas metodologías en el que se encuentra inmerso el Colegio:

Aprendizaje basado en proyectos

- Planteando la realización de actividades en las que la incorporación de nuevas herramientas y recursos digitales enriquezca todo el proceso de aprendizaje y permita, a su vez, el **desarrollo de distintas habilidades y destrezas**, tanto las vinculadas a la competencia digital como a las relacionadas con el resto de las competencias.

- Propiciando la creación de espacios virtuales en los que se **favorezca la organización, estructura y desarrollo de proyectos interdisciplinares**, superando las barreras de espacio y tiempo.
- Partiendo de recursos y posibilidades donde se **propicia la investigación y exploración** por parte del alumnado.
- Facilitando la generación de soportes digitales en los que poder **dar a conocer** el desarrollo del proyecto; **recoger el proceso de aprendizaje** individual de cada alumno/a y **compartirlo** con el resto de las personas del aula, Comunidad Educativa, otros centros, etc.

Trabajo cooperativo

- Trasladando la labor a desarrollar a **espacios virtuales** donde el trabajo en equipo y con designación de distintos roles es posible.
- Permitiendo la creación de espacios comunes en los que se **favorezca el desarrollo de proyectos conjuntos** a partir de las aportaciones individuales.
- Poniendo al alcance del profesorado diferentes herramientas que le permiten realizar un verdadero **seguimiento continuo y personalizado** del progreso de cada alumno/a.

Tratamiento integrado de las lenguas

- Poniendo al alcance del alumnado múltiples recursos tecnológicos que le permitan desenvolverse en un **verdadero entorno de lenguas integradas**.
- Posibilitando el desarrollo de **proyectos o iniciativas con otros centros, personalidades de otros países**, que permitan acercar el aprendizaje de distintas lenguas desde un contexto amigable y motivador para el alumnado.
- Ofreciendo la posibilidad de utilizar distintas herramientas tecnológicas que les permitan mediante grabaciones, audios y demás técnicas la **continua rectificación y mejora del conocimiento lingüístico** adquirido, favoreciendo su competencia comunicativa desde una perspectiva global.

3.4. Personas implicadas

A la hora de planificar, definir y poner en marcha el Proyecto, tanto el Equipo Directivo como el Equipo del Proyecto de Innovación en Ciencia y Tecnología están plenamente implicados en el proceso, siendo tractores y motores del mismo.

Junto con ello, de cara al Curso 2020-21 será el **profesorado, alumnado y familias de 1º, 2º, 3º y 4º de ESO y 1º de Bachiller** quienes estarán directamente implicadas en el proyecto

A continuación, presentamos el número de personas:

Colectivo	Número de personas implicadas
ALUMNADO	754
PROFESORADO	56
FAMILIAS	631

Asimismo, en el proceso de puesta en marcha del Proyecto:

- El Equipo Directivo liderará cada una de las fases contempladas en el mismo.
- El Equipo del Proyecto de Innovación en Ciencia y Tecnología controlará la implantación, revisión y evaluación posterior.
- El departamento de informática del centro asumirá la responsabilidad de comprobar el correcto funcionamiento.
- La Administración y Secretaría del colegio serán los responsables de gestionar los aspectos económicos y operativos del Proyecto.

Por último, destacamos que el Colegio cuenta con el asesoramiento de **Educontic**, empresa consultora en este campo y el apoyo de Kristau Eskola, con su proyecto AuKEra.

4. Recursos tecnológicos

4.1. Infraestructuras

El Colegio Padre Andrés Urdaneta cuenta con las infraestructuras necesarias para poder garantizar una implantación exitosa del proyecto.

Conectividad en todo el colegio; 116 puntos de acceso (un punto de acceso por aula) con velocidad de acceso de 1,3Gbps gestionados por controladora Wifi con control de aplicaciones web, portal cautivo, gestión inteligente del espectro de radio frecuencia y seguridad End-to-End.

Cortafuegos para la seguridad perimetral con control de aplicaciones, IPS, filtrado web, antivirus, antispam, VPN. para un acceso a internet de 900Mbps simétricos a través de varias líneas de conexión.

4.2. Dispositivos

El Plan de Actuación TIC que estamos definiendo y diseñando en el Colegio, contempla que a lo largo de todo su proceso de aprendizaje, el alumnado tendrá la posibilidad de desarrollar su competencia digital en entornos tecnológicos distintos:

- Desde 1º de infantil hasta 2º de Primaria: Uso de iPads por txokos/proyectos.
- 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria: Uso de Chromebook. Implantación este año de Chromebook en 4º de primaria. (1x2)
- ESO: Portátil Windows. Curso 2020-21, 1º a 4º de ESO.
- Bachillerato: Portátil Windows. Curso 2020-21, 1º de Bachiller.

Este Plan de actuación TIC se está desplegando progresivamente en el centro a partir del siguiente proyecto de implantación, pendiente, lógicamente, de la revisión y necesaria evaluación posterior.

Curso	Inf.	1º Prim	2º Prim	3º Prim	4º Prim	5º Prim	6º Prim	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO	1º Bach	2º Bach
15-16	iPad					Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0				
16-17	iPad	iPad				Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0				
17-18	iPad	iPad	iPad		Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0	1x1 Win	Esk 2.0				
18-19	iPad	iPad	iPad	Esk 2.0	Esk 2.0	Esk 2.0	1x2 Chrome	1x1 Win	1x1 Win	1x1 Win			
19-20	iPad	iPad	iPad	Esk 2.0	Esk 2.0	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x1 Win	1x1 Win	1x1 Win	1x1 Win		
20-21	iPad	iPad	iPad	Esk 2.0	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x1 Win					
21-22	iPad	iPad	iPad	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x2 Chrome	1x1 Win					

Para el curso 20-21 en 1º de ESO hemos configurado el presente Proyecto 1x1, en el que cada alumno/a dispone de su propio dispositivo digital como herramienta principal de aprendizaje, que a continuación les presentamos.

Tras la experiencia obtenida en los dos años anteriores, consideramos adecuado mantener para estos cursos el dispositivo WINDOWS.



Concretamente para este año el modelo seleccionado para los alumnos de 1º de ESO es **Acer Travelmate Spin B3 311RN-31 11.6" FHD IPS Pentium QC N5030 4GB 128GB SSD W10PROEDU** con 4 años de garantía con roturas, salvo pantalla, serigrafía láser logo, número correlativo, pen y alimentador.

Todas las características del dispositivo las pueden ver con detalle en el [Anexo II](#).

4.3. Entornos virtuales de aprendizaje que se utilizarán como soporte del proyecto

Actualmente el Colegio ya está haciendo uso de distintos EVAs para el desarrollo de sus asignaturas y dinámicas educativas, siendo **Moodle, Google G-Suite y Office 365 Pro** los más utilizados.

En consecuencia, el criterio de partida es el de **respetar el camino hasta ahora realizado** por el profesorado y dar libertad a la hora de elegir el EVA que mejor se pudiera adaptar en cada caso.

No obstante, dado que el Proyecto 1x1 pivotará sobre un Dispositivo Windows y se tiene acceso al entorno **Office 365 Pro**, se continuará en **la implantación e impulso** de las nuevas prestaciones que ofrece el entorno Microsoft para el ámbito educativo.

4.4. Soluciones para los contenidos educativos digitales

A este respecto, partiremos igualmente como en años anteriores de un **planteamiento abierto y flexible**. El profesorado decidirá si hace uso de la licencia de libro digital, de contenidos propios o contempla así mismo incluso la opción de mantener el libro de texto en papel.

4.5. Otros recursos tecnológicos

- El Colegio dispone de la plataforma Educativa **Educamos**.
- El profesorado ha generado contenidos y soportes digitales propios en diferentes plataformas. plataformas de aprendizaje: aula virtual Urdaneta (blogs, wikis), entornos virtuales de aprendizaje (EVA, Moodle), Gsuites Education (entorno Google para educación), Office 365 Pro (entorno Microsoft), entorno Apple y Android.
- Tanto el profesorado como los alumnos disponen de una cuenta vinculada a su Office365 Pro, nombre.apellido@colegiourdaneta.com, como otra a Google Gsuites Education, nombre.apellido@colegiourdaneta.es.

5. Implantación y puesta en marcha

5.1. Planteamiento operativo

El alumnado que adquiera el dispositivo al inicio del curso 2020-21 serán los que inician el curso de 1º de la ESO.

Los dispositivos para los alumnos serán todos iguales y **deberán ser comprados** directamente por parte de las familias **a través de la página web de Xenon Computer**. Toda la información detallada sobre la compra del dispositivo la tienen disponible en el [anexo II](#).

El periodo de compra será del 25 de mayo de 2020 al 25 de junio de 2020.

Adquisición y entrega del equipo

- Al alumnado y a los padres-madres/tutores se les entregará un documento sobre las normas de uso, **“Aceptación de normas uso de los dispositivos”** (Anexo I) que deberán leer con detenimiento y posteriormente **devolverlo firmado al colegio en el momento de la entrega del dispositivo**.
- No se entregará ningún dispositivo hasta que los documentos de aceptación sean firmados por el alumnado, los padres-madres/tutores y se devuelvan al centro.
- Todos los dispositivos comprados por las familias llegarán al colegio y se entregarán a los alumnos durante los primeros días de curso revisados y configurados por el departamento de informática. En caso de no poder recogerse en estas fechas (alumnos

en el extranjero), no se realizará la entrega hasta su incorporación.

- A la hora de realizar la entrega, el alumnado deberá firmar en la hoja de listado, como comprobante de que ha recibido el equipo y la información necesaria.
- En el momento de la entrega junto al dispositivo se entregará al alumno un cargador de alimentación, un lápiz digital serigrafiados con el número correlativo asignado, un candado para su taquilla personal, la garantía del dispositivo y en caso de haber solicitado la funda correspondiente.

Adquisición y acceso a las licencias de libros digitales

- En el curso 2020-21 en la mayoría de las asignaturas de 1º a 4º de ESO y 1º de Bachiller se sustituirán libros de texto en papel por libros digitales, los cuales se distribuyen mediante el modelo de licencias de acceso.
- Cada alumno/a dispondrá de sus correspondientes licencias, las cuales serán adquiridas a través del colegio y proporcionadas con la entrega de los dispositivos.
- El proceso de activación de estas licencias en las diferentes plataformas digitales, serán llevados a cabo por los alumnos y los padres-madres/tutores con la ayuda del colegio a través de las indicaciones y guías proporcionadas.
- La validez de la licencia digital es anual, desde septiembre de 2020 a septiembre de 2021 y sólo proporcionará acceso a los libros del año en curso.
- Para cualquier incidencia de acceso a las plataformas digitales deben dirigirse exclusivamente a educamos@colegiourdaneta.com o a los contactos indicados en la hoja de licencias entregada a los alumnos.
- La mayoría de los libros digitales se podrán descargar off-line. Recomendamos la descarga de estos.

5.2. Planteamiento económico

Partimos del siguiente principio:

LIBROS + DISPOSITIVO DIGITAL ≤ LIBROS PAPEL

Pago del dispositivo

- Valor de compra (IVA incluido) <https://proyectos.xenon.es>
 - Portátil + lápiz: 446.49 €

- Serigrafías: 16.33 €
- Garantía: 60.50 €
- Canon Digital 6,59 €
- **TOTAL: 529.92€**

La compra del dispositivo en la página web de Xenon Computer se podrá realizar al contado con tarjeta de crédito o mediante financiación Cetelem.

- Forma de pago al contado con Tarjeta: tarjeta de crédito o débito mediante sistema Redsys. La pasarela web permite introducir de forma segura los datos y realizar el pago con una verificación de autenticación propia del sistema.
- Forma de pago financiación Cetelem: (sujeta a aprobación por parte de la entidad financiera).
 - Importe: hasta el 100% de la compra (garantía adicional, licencia e IVA incluidos).
 - Plazo: 3, 6, 12 o 18 meses.
 - Tipo de interés (fijo): 0% TIN (tipo interés nominal anual).
 - Comisión de formalización o gastos de apertura según plazo a financiar: 3 meses (0%), 6 meses (3%), 12 meses (4%), 18 meses (5%).
 - Duración comprendida entre 3 y 18 meses. El TAE podrá variar en función del importe y la duración.
 - Oferta sujeta a la autorización previa de Banco Cetelem S.A.U. tras el estudio de la documentación aportada y la firma del contrato.
 - Para calcular la cuota inicial de la financiación, basta con multiplicar el coste del equipo (o inversión total) por el coeficiente que corresponda, según el plazo:

Ejemplo financiación	3 meses (0%) 3 cuotas		6 meses (3%) 6 cuotas		12 meses (4%) 12 cuotas		18 meses (5%) 18 cuotas	
	Cuota inicial	Cuota mensual	Cuota inicial	Cuota mensual	Cuota inicial	Cuota mensual	Cuota inicial	Cuota mensual
300€	100€	100€	59€	50€	37€	25€	31,67 €	16,67 €
400€	133,33€	133,33€	78,67€	66,67€	49,33€	33,33€	42,22€	22,22€
500€	166,67€	166,67€	€98,33	83,33€	61,67€	41,67€	52,78€	27,78€
600€	200€	200€	118€	100€	74€	50€	63,33€	33,33€

Cuota inicial: incluye el pago de la primera cuota mensual + el pago de todos los intereses durante la financiación.

Cuota mensual: incluye el pago de las mensualidades restantes hasta finalizar el periodo financiado, sin incluir intereses.

- Incluido mantenimiento del hardware del equipo centralizado en el colegio, cobertura de la garantía, salvo rotura de pantalla y baterías a partir del tercer año.
- No incluido mantenimiento fuera de garantía y software durante los 4 años de vida del producto (coste 2,5€/mes cuyo pago anual se realizará en el mes de septiembre de cada curso escolar):

- Licencia Windows 10 Pro Education.
- Licencia Office365 ProEstudiante (5 licencias Office365 escritorio por alumno/a)
- Licencia Intune estudiante (instalación y supervisión remota del dispositivo)
- Licencia de control parental para uso adecuado dispositivo por parte del alumno/a tanto en horario escolar (control profesores) como extraescolar (control familias)
- Soporte y mantenimiento departamento informática del dispositivo.
- Dispositivo de botiquín y candado para taquilla.

Pago de las licencias digitales

- Será el colegio quien adquiera las licencias de libros digitales que se hayan elegido por el profesorado implicado en el proyecto.
- El pago de estas se realizará mediante un solo cobro en diciembre de 2020.

Garantía de los dispositivos

- Todos los dispositivos dispondrán de una garantía de producto en Hardware 4 años rotura y golpes accidentales incluido, excluido reposición rotura pantallas.
- Información relevante a tener en cuenta:
 - No están cubiertos casos de robo o hurto.
 - No están cubiertas las pérdidas de cargadores ni de lápices digitales.
 - Las baterías tienen una garantía de 2 años, no de 4.
 - La pérdida de cargadores o lápices no está cubierta por la garantía. El colegio no proporcionará unos de repuesto hasta la solicitud por escrito al departamento de informática de uno de sustitución. Sólo será válida la garantía del cargador si se devuelve el defectuoso.
 - Durante el curso escolar, el Colegio se responsabilizará de gestionar la reparación de las posibles roturas y averías.
 - Mientras el dispositivo esté en reparación, el alumno podrá disponer de un equipo de sustitución (mochila), en la medida en que haya equipos disponibles en el centro, siendo responsable de su custodia.
- Por el contrario, durante el período vacacional, la familia deberá ponerse en contacto directamente con el servicio técnico de Xenon Computer para la correspondiente reparación. <https://www.xenon.es/portalwebincidencias>

5.3. Normas y pautas de uso del dispositivo

Las normas que figuran en el [anexo I](#) deben ser aceptadas y firmadas por el alumno/a y el padre/madre/tutor legal para la entrega del dispositivo.

5.4. Compra dispositivos por parte de las familias

Una explicación de cómo realizar la compra del dispositivo a través de la página de Xenon Computer se encuentran detalladas en el [Anexo II](#)

6. Evaluación y seguimiento

El seguimiento del presente Proyecto corresponde al equipo del Proyecto de Innovación en Ciencia y Tecnología.

Este equipo utilizará las informaciones provenientes del profesorado, alumnado y familias, los indicadores internos y llevará a cabo el seguimiento del desarrollo del proyecto.

A lo largo del curso escolar se realizarán valoraciones tanto por parte del alumnado como del profesorado directamente implicado, a fin de poder identificar elementos de mejora que nos permitan seguir creciendo en nuestro proceso de virtualización.

Durante el mes de junio se analizarán los resultados y las propuestas de mejora derivadas de dicha evaluación que serán presentadas al ED para su aprobación de cara a incluirlas en el curso siguiente.

Anexo I: Normas y pautas del uso del dispositivo.

1. Normas generales.
2. Privacidad y seguridad.
3. Propiedad legal.
4. Comunicación.
5. Dispositivo olvidado en casa.
6. Cargar la batería del dispositivo.
7. Ratón y audio.
8. Acceso al dispositivo.
9. Gestión y guardado del trabajo personal.
10. Antivirus, conectividad y control parental.
11. Protección, cuidado e incidencias del dispositivo.
12. Cuidados generales.
13. Transporte de los dispositivos.
14. Protección de pantalla.
15. Identificación del dispositivo.
16. Custodia de los dispositivos
17. Dispositivos extraviados.
18. Devolución del dispositivo.

1. Normas generales

- Los dispositivos adquiridos por los alumnos están destinados a ser una de sus herramientas de aprendizaje y este deberá ser su uso exclusivo.
- Cada alumno debe responsabilizarse de traer el dispositivo al colegio de forma diaria salvo indicación expresa del profesor.
- El alumnado es responsable del uso ético y educativo de los recursos tecnológicos utilizados en la red corporativa del colegio.
- Está prohibida la transmisión de cualquier material que infrinja cualquier ley local, regional o nacional. Esto incluye, pero no se limita a lo siguiente: Información confidencial, material con copyright, material obsceno o amenazante, virus, troyanos, spyware y malware.
- Cualquier intento de alterar los datos o la configuración del portátil, o los archivos de otro usuario sin el consentimiento de este, de la Dirección del Colegio, o del Departamento de Informática, será considerado un acto de vandalismo y sujeto a acción disciplinaria de acuerdo con las políticas del Colegio.
- Está considerado como uso indebido:
 - Utilizar aplicaciones y juegos no relacionados con la actividad escolar.
 - Conectarse a redes no autorizadas del colegio o a través del móvil.
 - Utilizar aplicaciones o acceder a páginas de internet que permitan saltarse el filtro de contenidos establecidos por el colegio.
 - Manipular la seguridad del dispositivo
 - Instalar sin autorización ningún tipo de programa.
 - Alterar el correcto funcionamiento del programa IMT Lazarus u otra aplicación.
 - Utilizar el dispositivo de un compañero sin autorización.
 - Utilizar Software malicioso o con virus.
 - Participar en la rotura de pantallas de los dispositivos de los compañeros.
 - Utilizar la cámara del dispositivo en las clases sin autorización o consentimiento.
 - Personalizar el dispositivo (pegatinas, pintar el dispositivo, fondos de pantalla inadecuados...)

2. Privacidad y seguridad

Es de vital importancia seguir las indicaciones que se detallan a continuación:

- No entrar en chats o mails en cadena sin permiso. En su caso, los profesores pueden crear grupos de discusión para la comunicación entre los alumnos con fines educativos.
- No abrir, utilizar o cambiar archivos que no te pertenecen.

- No revelar datos personales relevantes ni propios ni de otras personas.
- No acceder con los datos de otras personas suplantando su identidad.
- En caso de acceder inadvertidamente a un sitio web que contiene material obsceno, pornográfico u ofensivo, salir del sitio inmediatamente y poner en conocimiento del departamento de informática para su inmediato bloqueo.
- Los dominios de trabajo (colegiourdaneta.com y colegiourdaneta.es) pertenecen al Colegio y como tal, están sujetos a las normas de este, así como a la legislación vigente.
- No acceder al dispositivo con un usuario diferentes al asignado al alumno.

3. Propiedad legal

- Existen leyes de marcas, derechos de autor y acuerdos de licencia. La ignorancia de la ley no exime de su cumplimiento, por lo que, en caso de duda, es importante recurrir a los responsables del centro.
- El plagio es una violación de la normativa escolar: es necesario citar todas las fuentes utilizadas, mencionadas tanto de forma literal o resumida. Esto incluye todas las formas de medios en Internet, tales como gráficos, imágenes, contenidos multimedia, infografías, texto, etc.

4. Comunicación

Considera las siguientes indicaciones al comunicarte con tu dispositivo:

- Utilizar siempre un lenguaje apropiado y educado.
- No transmitir lenguaje/material que pueda ser considerado como obsceno, abusivo u ofensivo para otros.
- No enviar emails masivos, mails en cadena o spam.
- Toda la comunicación enviada y recibida debe estar relacionada con necesidades y actividades educativas.
- Toda comunicación enviada y recibida al amparo de los dominios de trabajo del Colegio Padre Andrés de Urdaneta están sujetos a las normas del mismo, así como a la legislación vigente.

5. Dispositivo olvidado en casa o en el colegio

- En el caso de olvido, será considerado como olvidar el libro de texto o cuaderno, no se dejará un dispositivo de sustitución.
- La reiteración en esta falta podrá acarrear una sanción disciplinaria.
- El olvido del dispositivo en el colegio no es impedimento del alumno para el estudio al poderse acceder a los contenidos digitales desde cualquier otro dispositivo.

6. Cargar la batería del dispositivo

- Los dispositivos deben ser llevados al Colegio cada día con la batería completamente cargada para su uso escolar, por lo que el alumnado será responsable de cargarlos en sus domicilios, evitando traer los cargadores al Colegio.
- La reiteración en el incumplimiento de esta responsabilidad podrá acarrear una sanción disciplinaria.

7. Ratón y Audio

- Debido a las características del dispositivo no es necesario que el alumnado traiga un ratón a clase, su utilización será voluntaria.
- El sonido debe estar silenciado en todo momento salvo que el profesor estime lo contrario debido a fines educativos.
- Será obligatorio traer auriculares a clase, a fin de poder escuchar los contenidos multimedia que el profesor estime oportunos.

8. Acceso al dispositivo

- Los estudiantes iniciarán sesión con su contraseña personal en su dispositivo.
- Es de vital importancia proteger la contraseña y no compartirla con nadie en ningún caso.
- En caso de acceder a un dispositivo de mochila, accederán con una contraseña inicial que deberán cambiar por la suya personal en el primer inicio de sesión. Esta contraseña será reiniciada en la devolución del dispositivo por el departamento de informática.

9. Gestión y guardado del trabajo personal

- El trabajo, documentos y demás archivos que cada alumno vaya generando diariamente en el aula y fuera de ella se guardarán en el espacio de la nube asignado por el Colegio a cada alumno (One drive, drive). Será responsabilidad del alumno llevar a cabo dicha tarea.
- De esta forma, si se produjera cualquier fallo o avería en el equipo, el alumno/a no perdería documentación alguna.
- Antes de dejar el Colegio o graduarse, los estudiantes que deseen guardar el contenido de su espacio deberán transferirlo a sus cuentas personales.

10. Anti-virus, conectividad, control parental

- La red wifi del Colegio dispone los filtros necesarios (antivirus, filtros de contenidos y aplicaciones) para que no se pueda acceder a imágenes o páginas que puedan distraer al alumno de su trabajo.
- La utilización de programas o páginas web que eviten la seguridad de la red corporativa del colegio o del software de control de contenidos y aplicaciones instalado en los dispositivos será considerado como conducta inadecuada.
- El alumno no dispone de los permisos necesarios para la instalación de software adicional o actualizaciones. En caso de necesidad será gestionado por el centro.
- Los dispositivos irán instalados con el software parental “IMT Lazarus” que facilitará al colegio y a las familias la labor de acompañamiento del uso adecuado del dispositivo por parte del alumno.
- A través de este software parental podremos gestionar los contenidos a los que accede el alumno en cada momento y conocer en todo momento la utilización que está haciendo el alumno de este.
- La única red inalámbrica en la que deben estar conectados los dispositivos de los alumnos es a Eskola_150304. Cualquier acceso a otra red o de otro medio será considerado como conducta inadecuada.
- La utilización de USB: no está permitido el uso de pendrives en los dispositivos, todos los contenidos deben estar almacenados en la nube. Su utilización con software malicioso, virus ... será considerado como conducta inadecuada.

11. Protección, cuidado e incidencias del dispositivo

- El alumnado y sus familias serán los responsables de la protección del dispositivo y de su cuidado general.
- Durante el curso escolar:
 - El Departamento de Informática se responsabilizará de gestionar la reparación e incidencias técnicas de los dispositivos. En el caso de necesidad de formatear el dispositivo, no se responsabiliza de los contenidos personales existentes en el mismo.
 - Mientras el dispositivo esté en reparación, el alumno podrá disponer de un equipo de sustitución, en la medida en que haya equipos disponibles en el centro.
 - Los alumnos exclusivamente podrán llevar a reparar los dispositivos al departamento de informática en el horario establecido para ello.

Curso	Ubicación	Horario
1º y 2º ESO	Pabellón Primaria-ESO1, planta baja	10:10 a 10:25
3º ESO a 1º Bach	Pabellón ESO2-Bachiller, 2ª planta.	11:10 a 11:25

- Los alumnos junto al dispositivo deberán traer rellenado los datos de la ficha de la incidencia que le proporcionarán los profesores, para su resolución por el departamento de informática.
- Los alumnos que por diferentes motivos estén más de un día sin dispositivo deben responsabilizarse de solicitar un dispositivo de sustitución al día siguiente en el horario establecido al departamento de informática.
- El no disponer de dispositivo, no implica que no puedan estudiar, ni realizar los deberes ya que a los contenidos digitales se pueden acceder desde cualquier otro dispositivo conectado a internet.
- Si en algún momento no se dispone de conexión a internet, algunos contenidos podrán trabajarse en forma off-line.
- Para cualquier aclaración sobre el seguimiento de una reparación o incidencia deben dirigirse los alumnos y familias exclusivamente a la dirección de correo electrónico educamos@colegiourdaneta.com.
- Durante el período vacacional:
 - La familia deberá ponerse en contacto directamente con el servicio técnico de Acer para que ésta efectúe la correspondiente reparación.

En ningún caso deberán ser llevados a un servicio técnico de reparación o mantenimiento diferente de los nombrados, porque en tal caso perderían la garantía.

12. Cuidados generales

- No usar el dispositivo cerca de alimentos o bebidas.
- Los cables y dispositivos de almacenamiento extraíbles deben insertarse con cuidado en el dispositivo.
- No está permitido ningún tipo de escritura, dibujo o pegatinas ni en el dispositivo ni en el lápiz óptico.
- Las rejillas de ventilación no pueden ser tapadas.

13. Transporte de los dispositivos

- Es importante transportar el dispositivo con el cuidado necesario, guardándolo adecuadamente en una funda de protección adquirida libremente por cada alumno.
- Las tapas del dispositivo siempre deben estar bien cerradas cuando se transporta.
- Nunca transportar o mover un dispositivo levantándolo de la pantalla. Siempre levantar o moverlo sujetándolo desde su parte inferior con la tapa cerrada.
- No transportar nunca el dispositivo con el cable de alimentación enchufado, ni guardarlo en su funda de transporte o mochila mientras está enchufado.
- Desde el Colegio consideramos oportuno que, durante el viaje en el autobús, los alumnos lleven consigo su dispositivo para garantizar su seguridad.

14. Protección de la pantalla

Conviene recordar que la rotura de pantalla no está plenamente cubierta por la garantía. Hay una franquicia.

Las pantallas del dispositivo pueden dañarse fácilmente si no se tratan con el debido cuidado. Las pantallas son particularmente sensibles al daño de la presión excesiva sobre la pantalla, por lo que es muy importante seguir las indicaciones siguientes:

- No apoyarse ni ejercer presión sobre la parte superior del dispositivo cuando está cerrado.
- No guardar el dispositivo con la pantalla en la posición abierta.
- No colocar ningún objeto cerca del dispositivo que pudiera ejercer presión sobre la pantalla ni colocar nada en el maletín o mochila que presione contra la tapa.
- No tocar la pantalla con nada que pueda marcar o rayar su superficie.
- No colocar nada en el teclado antes de cerrar la tapa (por ejemplo, bolígrafos, lápices, o discos).
- Limpiar la pantalla con un paño suave y seco o de microfibras antiestático.

15. Identificación del dispositivo

- Los equipos y los lápices están identificados mediante una serigrafía con el logo del Colegio y su número correspondiente (U2020001, 2020002, 2020003 ...)
- El colegio etiquetará cada dispositivo con una pegatina con el logo del colegio y nombre y apellidos del alumno.
- La asignación de estos identificativos estará registrada en una base de datos que permitirá al Colegio la posibilidad de controlar la utilización correcta de cada dispositivo en la red, el dispositivo y las licencias digitales asignadas a cada alumno.

16. Custodia de los dispositivos

- A cada alumno se le asignará una taquilla y un candado a principio de curso.
- Será responsabilidad del alumno mantener la taquilla en correctas condiciones. Cualquier deterioro en la misma será objeto de aplicación del RRI del Centro.
- Con el fin de facilitar la gestión de las taquillas los alumnos recibirán un candado de combinación numérica. En caso de pérdida o rotura podrán adquirirlo como material escolar en el Colegio.
- Cuando los alumnos no estén en el aula, los dispositivos deberán permanecer en las taquillas que se han habilitado para ello hasta que abandonen el Colegio.
- Es responsabilidad del alumno lo que le pueda ocurrir al ordenador si no está guardado en la taquilla cuando no se utiliza.

17. Dispositivos extraviados

- En caso de extraviar un dispositivo o de encontrar uno extraviado, será necesario notificarlo a un profesor o persona responsable del centro de forma inmediata.
- El extravío recurrente de un dispositivo será objeto de aplicación del RRI del Colegio.

18. Devolución del dispositivo.

- El alumno/a es propietario del dispositivo. En caso de baja definitiva o temporal antes de la finalización del proyecto, no podrá devolver el mismo al colegio.

Aceptación de políticas de uso

DOCUMENTO A ENTREGAR
FIRMADO E IMPRESO EN LA
ENTREGA DEL DISPOSITIVO

Aceptación Padre/madre/tutor legal

Don/Doña:..... con DNI:
padre/ madre / tutor legal del alumno/a
que cursa 1º de ESO 2º de ESO 3º de ESO 4º de ESO 1º de Bachiller

por la presente certifico que he entendido todos los puntos descritos en el documento **“Proyecto 1x1 Curso 2020-21” - “Anexo 1: Normas y pautas del uso del dispositivo”** y que, mediante mi firma en este documento, acepto las condiciones que en el mismo se describen.

La firma sobre este documento tendrá validez mientras el alumno arriba indicado siga siendo estudiante del Colegio P. Andrés de Urdaneta Ikastetxea.

En, a de de 2020.

Firma padre, madre, tutor legal

Aceptación de políticas de uso alumnos/as

..... (nombre y apellidos), alumno de
 1º de ESO 2º de ESO 3º de ESO 4º de ESO 1º de Bachiller por la presente certifico que he entendido todos los puntos descritos en el documento **“Proyecto 1x1 Curso 2020-21” - “Anexo 1: Normas y pautas del uso del dispositivo”** y que, mediante mi firma en este documento, acepto las condiciones que en el mismo se describen.

La firma sobre este documento tendrá validez mientras el alumno arriba indicado siga siendo estudiante del Colegio P. Andrés de Urdaneta

En, a de de 2020.

Firma alumno/a

Anexo II: Compra dispositivos por parte de las familias

¿Cómo puedo comprar el dispositivo en la web de Xenon Computer? Es muy sencillo ✓ :

1. Entra en <https://proyectos.xenon.es> y selecciona **Quiero comprar ahora**



2. Regístrate en la tienda online rellenando los siguientes campos.

INICIA SESIÓN	REGÍSTRATE
Tratamiento <input type="radio"/> Sr. <input type="radio"/> Sra.	Dirección <input type="text"/>
Nombre <input type="text"/>	País España <input type="text"/>
Apellidos <input type="text"/>	Provincia -- por favor, seleccione -- <input type="text"/>
Correo electrónico <input type="text"/>	Código postal <input type="text"/>
Contraseña <input type="password"/> <input type="button" value="MOSTRAR"/>	Población <input type="text"/>
DNI <input type="text"/>	Teléfono <input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Suscribirse a nuestro boletín de noticias
	<input type="checkbox"/> Acepto las condiciones generales y la protección de datos
	<input type="button" value="GUARDAR"/>

Introduce los datos, acepta las condiciones generales y la protección de datos. **Guardar.**

Inicia sesión o regístrate

INICIA SESIÓN **REGÍSTRATE**

Correo electrónico

Contraseña
 MOSTRAR

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

INICIAR SESIÓN

3. Añadimos los datos del alumno con el código de colegio asociado (puedes añadir más de un alumno con una cuenta de cliente) y seleccionamos **Guardar estudiante**. Código colegio: **PADREAN345**.

Nuevo estudiante

Nombre

Apellidos

Fecha de nacimiento (Ejemplo: 31/05/1990)

Código de Colegio - Curso

GUARDAR ESTUDIANTE

4. Comprar para este alumno

Mis alumnos

La información del alumno se ha dado de alta correctamente

Nombre Apellido Apellido
Colegio: Colegio Padre Andrés de Urdaneta
Curso: Colegio Padre Andrés de Urdaneta

 Actualizar **COMPRAR PARA ESTE ALUMNO**

+ CREAR UN NUEVO ALUMNO

[< VOLVER A MI CUENTA](#) [🏠 INICIO](#)

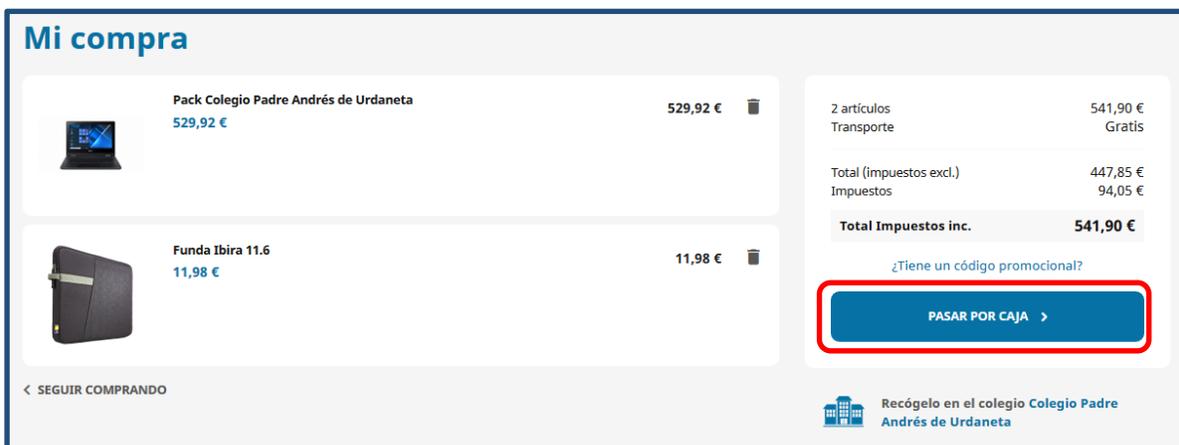
5. Añadimos al carrito el Pack Colegio Padre Andrés de Urdaneta. A modo opcional se puede añadir al carrito si se desea Funda Ibira 11.6.



6. Una vez finalizada la compra seleccionamos **Pasar por caja**.



Se nos mostrará un resumen de los artículos comprados, indicándonos que el lugar de recogida es el colegio. De nuevo **Pasar por caja**.



Antes de pagar el pedido, se presentará una pantalla con el detalle completo de la compra: artículos de tu pedido, su precio, la forma de pago y la remesa. Todos los datos del pedido se enviarán detallados por correo electrónico.

✓ DATOS PERSONALES ✎ Modificar

2 DIRECCIÓN DE FACTURACIÓN

La dirección seleccionada se utilizará como dirección de facturación. El pedido se entregará en el colegio asociado al alumno.

Mi dirección

Lauroeta Etorbidea 6
48180 Lolu
España
944533308

✎ Actualizar 🗑 Eliminar

+ AÑADIR NUEVA DIRECCIÓN

CONTINUAR >

3 ENTREGA

 **Recoger en el colegio** Gratis
Colegio Padre Andrés de Urdaneta

Si desea dejarnos un comentario acerca de su pedido, por favor, escríbalo a continuación.

CONTINUAR >

Puedes realizar el pago de la compra con tarjeta o realizar un pago financiado por Cetelem.

4 PAGO

 **Pago con tarjeta**

 **Pago Financiado con Cetelem**

Acepto las condiciones generales

PAGAR >


Seleccione su idioma Castellano

1
Selección
método de pago

2
Comprobación
autenticación

3
Solicitando
Autorización

4
Resultado
Transacción

Datos de la operación

Importe: **541,90 €**

Comercio: Xenon (ESPAÑA)

Terminal: 77599157-1

Pedido: 000181721613

Fecha: 16/05/2020 13:16

Descripción producto: 1 Pack Colegio Padre Andrés de Urdaneta 1 Funda libro 116

Pagar con Tarjeta 

Nº Tarjeta:

Caducidad:

Cód. Seguridad: 

Cancelar
Pagar

Pagar con Tarjeta UnionPay 



Powered by  **Redsys**

(c) 2014 Redsys Servicios de Procesamiento, SL. - Todos los derechos reservados.

Nº de meses 3 meses

Mensualidad/cuota **180,63 € / mes**

SIN INTERESES **0,00 %** TAE

Y si ya eres cliente de Cetelem y tienes disponible en tu línea de crédito, aplazar del pago de tu compra será inmediato

Importe a financiar 541,90 € / Importe total adeudado 541,90 € / TIN 0,00 % / TAE 0,00 % [Ver más](#)

FINANCIACIÓN INMEDIATA si ya tienes línea de crédito Cetelem

Cantidad	541,90 € (tax incl.)
----------	----------------------

Serás redirigido a la plataforma de pago de Cetelem

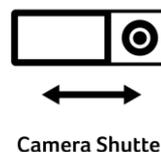
Acepto las [condiciones generales](#)

PAGAR >



Acer Spin B3 RN 11,6"

ASTM
Toy Safety



Fabricante nº 1 en el que más se confía en el sector educativo



Partner Nº 1 de Google en educación desde 2016 hasta 2019



Mejor servicio de atención al cliente.

Características de producto

Función eficiente

El procesador de Intel® última generación, ofrece una solución fiable para el aula, combinando poco consumo de energía y alto rendimiento



Productividad para todo el día

Olvídate del cargador. Sus más de 12h de batería proporcionan la libertad suficiente para afrontar una completa jornada de trabajo.



Diseñado para resistir

El modelo **Spin B3RN** de Acer tiene un diseño extremadamente robusto. Ha sido sometido a rigurosas pruebas de resistencia y estrés para cumplir con la exigente certificación MIL-STD 810G (estándar militar Estados Unidos) garantizando así una fiabilidad y duración extremas.

- El teclado posee un excelente sistema de drenaje gracias a los dos orificios cuadrados ubicados en la parte posterior y que permiten drenar derrames de hasta **330 ml**.
- La estructura de nido de abeja en el interior de la cubierta refuerza y protege el dispositivo de daños por **presión de hasta 60 kg**.
- El parachoques de goma que rodea el teclado y la protección de esquina dentro del chasis proporcionan una durabilidad superior **para soportar caídas del dispositivo hasta 122 cm de altura**. No te preocupes por el daño accidental del mismo mientras trabajas en proyectos dentro o fuera de ambientes escolares



Teclado a prueba de daños

Las teclas incrustadas son duraderas y dificultan que puedan ser arrancadas con facilidad. Esta cualidad reduce el trabajo de mantenimiento TIC y asegura un uso continuo del dispositivo. Además, el tamaño del teclado es del 100%, tipo estándar facilitando así trabajar con él.



Estándar de seguridad de juguetes ASTM

Con el fin de proteger a los niños más pequeños de los peligros eléctricos y otras amenazas potenciales, este Acer ha sido certificado para cumplir con las condiciones de dos estándares de seguridad de juguetes: UL/IEC 60950-11 y ASTM F963-162.



Pantalla IPS para cuidar la vista

Está diseñada para atenuar los reflejos y el filtro de luz azul sin sacrificar el color o brillo, y reduciendo así la tensión ocular y la fatiga causadas por las largas jornadas de trabajo. Además, permite tener un ángulo de visión de 180°.



El poder de la tecnología inalámbrica

Una señal inalámbrica fuerte y consistente que proporciona Intel® Gigabit Wi-Fi y la antena inalámbrica 802.11ac con tecnología MU-MIMO 2x2, está ubicada estratégicamente. MU-MIMO (Multi-User Multiple-Input and Multiple-Output) es un estándar que ofrece velocidades inalámbricas más rápidas y puede manejar más dispositivos inalámbricos a la vez.



Aprendizaje divertido y precisión del lápiz digital

El diseño convertible del portátil garantiza que los estudiantes puedan trabajar en equipo en diversas situaciones, adaptándose fácilmente a los modos de tableta, tienda o pantalla. Las adiciones del lápiz AES de Wacom acoplable, **con 4096 puntos de presión**, cargándose en 15 segundos para 90 minutos de trabajo o en 30 segundos para 100 minutos, haciendo tener una mayor colaboración entre los estudiantes y flexibilidad en el aprendizaje. El lápiz digital cuenta con un garaje situado en el chasis del dispositivo para poder guardarlo cuando no se está utilizando.



2 Cámaras. Saca fotos y vídeos intuitivamente

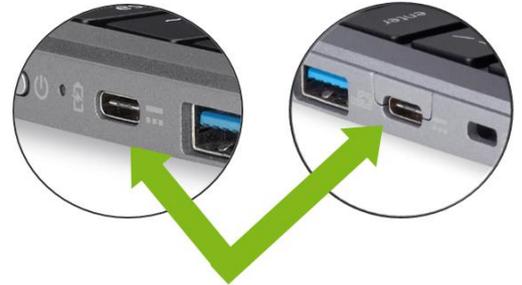
Doble cámara. Una situada sobre la pantalla con una resolución de 1280 x 720 y 720p HD grabación de audio/video además cuenta con una tapa-cámara para garantizar la seguridad del usuario y una segunda sobre el teclado que permite al usuario girar 360° el dispositivo de 5MP con resolución de 2595 x 1944 y 1080P Full HD para grabación.



USB-C 3.1

El Acer Spin B3 tiene USB 3.1 Tipo-C Gen 1, que proporciona alta velocidad en transferencia de datos, carga ultra rápida y alta resolución. Todo ello en un solo puerto.

- Datos: La velocidad de transferencia de datos para USB 3.1 Gen 1 es de hasta 5 Gb/s. 10 veces el rendimiento de un USB 2.0™
- Carga: El dispositivo cuenta con un conector USB Type-C para llevar a cabo la tarea de carga de la batería
- Visualización de la pantalla: mediante cable adaptador (adicional) se puede duplicar la imagen de la pantalla a un monitor externo.



Designed for a reversible USB Type-C cable

Especificaciones técnicas



<i>Sistema Operativo</i>	Microsoft 10 Pro Edu 64 - bit
<i>Pantalla</i>	11.6" FULL-HD 1920 x 1080, IPS, 16:9, multitáctil y con Lápiz Digital AES, Pen Garage
<i>Procesador</i>	Intel® Pentium® Silver N5030 Quad Core 3.10 GHz - 4 MB
<i>Memoria</i>	4 GB LPDDR4
<i>Almacenamiento</i>	128 GB SSD
<i>Audio</i>	Altavoces estéreo incorporados Micrófono incorporado
<i>Doble Cámara Integrada</i>	1 x Cámara HD , resolución, 1280 x 720 720p HD grabación de audio/video Tapa cámara Integrada 1 x Acer Webcam : resolución 5Mp 2560 x 1920, 1080P Full HD para Grabación
<i>Conectividad</i>	Wifi 802.11ac 2x2 MU-MIMO Bluetooth 5.0
<i>Entradas y Salidas</i>	2x USB 3.2 , 1 x USB type C Full Function HDMI, RJ - 45. Lector de Tarjetas MicroSD
<i>Batería</i>	3 Celdas, 48 Wh - 12 horas
<i>Dimensiones y peso</i>	295 x 212 x 20.95 mm 1,49 Kg
<i>Pen</i>	PEN Wacom Activo con 4096 puntos de presión. Incluye Garaje de PEN en el propio portátil

Presupuesto

ACER SPIN B3 RN 11,6"

Intel Pentium Silver N5030 - 4 GB - 128 GB	369 €
Canon Digital	5,45 €

OPCIONES

Ampliación a 4 años con roturas y golpes – Advantage	50 €
Serigrafía logo laser + número correlativo/nombre	9 €
Serigrafía Logo laser Alimentador	4.5 €

IVA (21%) No Incluido

Ampliación de garantía

La ampliación de garantía que planteamos incluye:

Beneficios del programa Acer Advantage

1. *Servicio de reparaciones prioritarias para su Producto Acer.*
2. *Posibilidad de acceso a nuestro soporte técnico telefónico, por fax y en línea durante todo el periodo de validez de su Programa sin más gastos que no sean los costes de la llamada telefónica.*
3. *4 años Carry-In (Transporte): Este servicio proporciona asistencia de alta calidad en los Centros de Reparación Acer e incluye el transporte gratuito hacia/de nuestros laboratorios.*
4. *4 años International Travellers Warranty: Protección internacional para su portátil/netbook/tablet.*
5. *4 años Cobertura Frente a Daños Accidentales*.*

**Daños accidentales: es el daño producido al Producto por un acontecimiento imprevisible, repentino, involuntario y fortuito provocado por o debido a causas externas, que perjudique/impida el funcionamiento normal del bien asegurado, o sea peligroso su uso.*

En el supuesto de que el daño accidental afecte a la pantalla de cristal líquido de su Producto, correrá de cuenta una franquicia por importe de 30,00 Euros (con IVA) o impuesto aplicable (o cantidad equivalente en la moneda de curso legal en el país donde se efectúe la reparación) a la primera y/o segunda rotura.

A partir de la segunda rotura, en caso de posteriores roturas de la pantalla de cristal líquido correrá de cuenta una franquicia por importe de 60,00 Euros (con IVA) o impuesto aplicable (o cantidad equivalente en la moneda de curso legal en el país donde se efectúe la reparación). Nuestro agente o reparador podrá retener el Producto hasta que Vd. efectúe el pago de la franquicia.

Exclusiones:

Esta póliza no cubre:

1. Daños accidentales a dispositivos periféricos tales como replicadores de puerto, módems externos, dispositivos de juegos, discos de juegos, monitores secundarios, punteros ópticos y/o teclados externos, carcasas, partes clasificadas como accesorios o consumibles, incluyendo, pero no limitado a lámparas, lámparas de proyectores, impresoras, cartuchos de impresora, papel de impresión o fotográfico, disquetes de memorias, dispositivos de memorias, bolsas, lápices, altavoces y cualquier otra parte o componente no interno del producto.
2. La batería. La batería está sujeta a las condiciones de garantía del producto adquirido o de la batería misma. *
*Batería: 2 años de garantía limitada.
Se considera avería dentro de garantía según los parámetros de autonomía que se indican a continuación:
Primer año con pérdida de capacidad superior al 25%
Segundo año con pérdida de capacidad superior al 50%
3. Ningún defecto o daño (incluyendo sin limitación los daños por infecciones de Virus) a programas preinstalados, comprados con el equipo o instalados en el mismo, incluyendo sin limitaciones los accesorios o componentes incluidos como Integración a Medida en Fábrica. Esta póliza no cubre ningún programa distribuido con periféricos.
4. Daños estéticos, o defectos, o daños o efectos que no afecten al funcionamiento del Producto; a título enunciativo y no excluyente de otros, raspaduras y abolladuras que no perjudiquen de forma sustancial la capacidad de utilización del Producto.
5. Todo daño que sea causado por desgaste y uso.
6. Todo Producto que haya sido reparado por otra persona que no sea nuestro agente o uno de nuestros técnicos o personal designado. Cualquier reparación o intento de reparación del producto efectuado por personal ajeno al nuestro o alguien designado por nosotros o aprobado por nosotros tendrá como resultado la cancelación del presente acuerdo. No se efectuará reembolso por las reparaciones que usted u otra persona haga o intenten hacer al producto.
7. Pérdida del Producto.
8. Robo del Producto.
9. Daños causados por fuego o incendio desde una fuente externa o interna.
10. Cualquier daño que sea causado por negligencia o mantenimiento incorrecto, transporte incorrecto u otras causas no imputables a defectos de fabricación.

11. Si nuestro agente o técnico o cualquier persona autorizada por Acer encuentra evidencias de daños intencionados no estaremos obligados a reparar o a sustituir el producto.
12. Daños causados por actos de terrorismo o guerra.
13. Cualquier recuperación o transferencia de los datos almacenados en el Producto y software. Vd. es el único responsable de todos los datos almacenados en el Producto. Nosotros no proporcionarle ningún servicio de recuperación de los datos en virtud de la presente Póliza de servicio. Sin embargo, si la sustitución del disco duro es necesario, entonces la versión actual de las principales aplicaciones y software de sistema operativo que usted compró originalmente con el equipo serán instalados sin costo alguno.

 **acer** / Education Partner
Solution Centre

