



REPORTE DE FUNCIONAMIENTO “GAME ON”

Proyecto por David Alfredo Velasco Nieto

Contenido

Barra de navegación.....	2
Hoja de estilos universal	3
Biblioteca/galería	4

Estructura básica

Barra de navegación

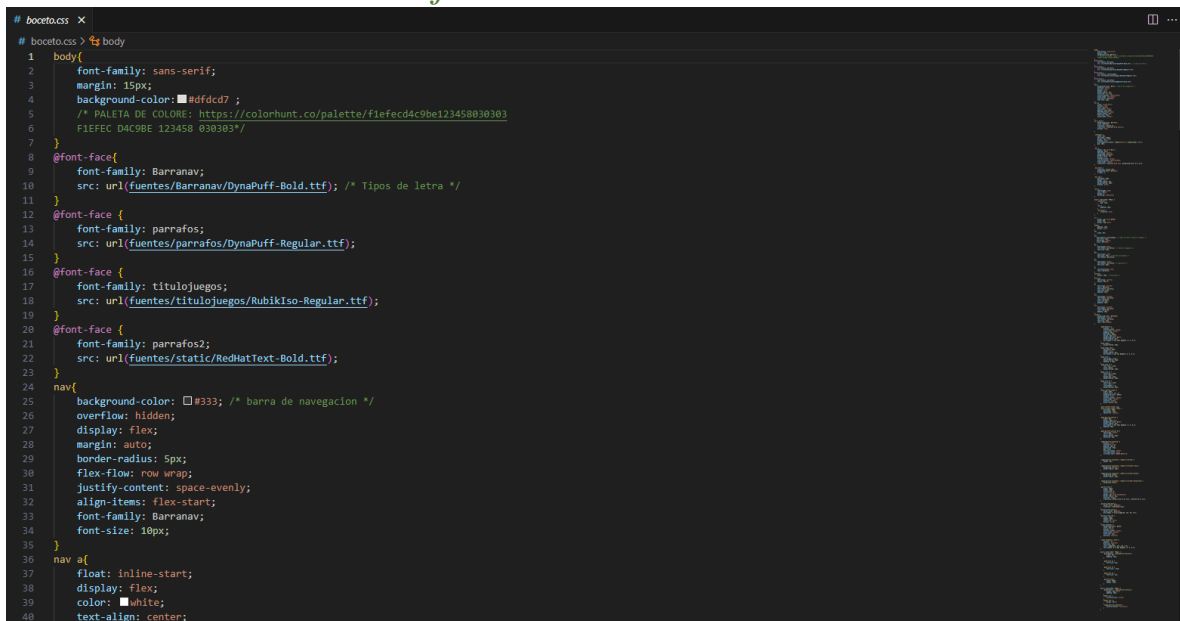
```
</head>
<header>
  <nav>
    <a rel="icon" type="image/jpg" href="index.html">  </a>
    <a href="inicio.html">Inicio</a>
    <a href="catalogo.html">Catálogo</a>
    <a href="Compra.html">Compra</a>
    <a href="soporte.html">Soporte </a>
    <a href="contacto.html">Universidad</a>
  </nav>
</header>
```

La funcionalidad principal de este código HTML es la de crear una página web para mostrar información detallada de productos electrónicos, utilizando una tabla para organizar los datos.

- Estructura del Contenido: Organiza la información en un formato de página web estándar, con un título principal "Electrónica" y un subtítulo "Lista de productos" dentro de la cabecera.
- Presentación de Datos en Tabla: Muestra una lista de productos electrónicos en una tabla. Esta tabla incluye columnas como "Departamento", "Código", "Producto", "Marca", "Precio" y "Oferta especial".
- Sección de Contenido Adicional: Incluye un section con párrafos justificados que describen los productos y servicios ofrecidos, destacando la calidad y variedad.
- Listado de Sucursales: Presenta una lista desordenada () con las ubicaciones de las sucursales, como "Centro", "El Dorado", "Plaza San Luis", "Tangamanga", "Citadella" y "Carranza".
- Referencia Externa: Al final de la sección, se incluye una referencia a una URL externa, probablemente la fuente de información o un sitio relacionado.

En resumen, el código se enfoca en la presentación estructurada de datos de productos y servicios electrónicos en una página web, utilizando tablas y secciones de texto para una mejor organización visual.

Hoja de estilos universal



La funcionalidad principal de este código CSS (boceto.css) es definir la apariencia visual y el estilo de una página web, incluyendo la tipografía, el fondo y la navegación.

- Estilos Globales del Cuerpo (body): Establece la fuente predeterminada para todo el texto de la página a sans-serif, define un margen de 15 píxeles alrededor de todo el contenido y asigna un color de fondo general de #dfdcd7. Incluye una paleta de colores de referencia comentada.
- Fuentes Personalizadas (@font-face): Importa y define varias fuentes personalizadas que pueden ser utilizadas en diferentes partes del sitio. Estas incluyen:

Barranav/DynaPuff-Bold.ttf para tipos de letra generales.

parrafos/DynaPuff-Regular.ttf específicamente para párrafos.

titulojuegos/RubikIso-Regular.ttf para títulos de juegos.

static/RedHatText-Bold.ttf para parrafos2.

En resumen, este código CSS es el encargado de dar la identidad visual y el diseño a la página web, desde los colores y la tipografía hasta la disposición de elementos clave como la barra de navegación.

Catálogo

Biblioteca/galeria

```
<body>
  <div class="container">
    <div class="box">
      
      <h4><a href="juego1.html">Mario Bros 2</a></h4> <!-- Juego -->
    </div>
    <div class="box">
      
      <h4><a href="juego4.html">Black ops 3</a></h4> <!-- Juego -->
    </div>
    <div class="box">
      
      <h4><a href="juego5.html">Minecraft</a></h4> <!-- Juego -->
    </div>
    <div class="box">
      
      <h4><a href="juego6.html">Far Cry 3</a></h4> <!-- Juego -->
    </div>
    <div class="box">
      
      <h4><a href="juego7.html">Assasins Creed III</a></h4> <!-- Juego -->
    </div>
  </div>
```

La funcionalidad principal de este código HTML es mostrar un catálogo de videojuegos en una página web, organizando cada juego dentro de una "caja" con su imagen y un enlace a su página de detalles.

- Contenedor Principal: Utiliza un div con la clase container para agrupar todo el contenido del catálogo.
- Presentación de Juegos en "Cajas": Cada videojuego se presenta dentro de un div con la clase box. Esto sugiere que el CSS asociado (*boceto.css*) le da un estilo visual de tarjeta o recuadro a cada juego, probablemente con un diseño responsivo para organizarlos en una cuadrícula.
- Imágenes de Juego: Cada "caja" contiene una imagen (**) del videojuego. Por ejemplo, *img1.jfif* para "Super Mario Bros 2", *img4.jfif* para "Black ops 3", *minecraft.jpg* para "Minecraft", y así sucesivamente para otros títulos como "Far Cry 3", "Assassin's Creed III", "Dead Island", "Red Dead Redemption II", "Halo 3", "Metal Gear Solid V", "Fifa 18" y "Hogwarts Legacy".
- Enlaces a Detalles del Juego: Debajo de cada imagen, hay un título *<h4>* que es también un hipervínculo (*<a>*). Estos enlaces (*href="juego1.html"*, *href="juego4.html"*, etc.) sugieren que cada juego tiene una página de detalles individual a la que el usuario puede navegar para obtener más información.

En resumen, este código genera una interfaz de catálogo visualmente organizada para una colección de videojuegos, permitiendo a los usuarios ver miniaturas y acceder a páginas dedicadas a cada título.

Estructura de “Juegos”

Contenido/información

```
<body>
  <div class="game-details">
    <div class="game-image">
      
    </div>
    <div class="game-info">
      <h1>Super Mario Bros 2</h1>
      <h2>Historia y Jugabilidad:</h2>
      <h3>Este juego es único en la serie, ya que originalmente era un juego llamado "Doki Doki Panic" que fue modifi
        Puedes elegir entre Mario, Luigi, Peach o Toad, cada uno con habilidades únicas.
        La jugabilidad se centra en recoger y lanzar enemigos y vegetales, en lugar de saltar sobre ellos.
        La historia del juego transcurre en el mundo de los sueños llamado Subcon, lugar que debes salvar del malva
      <h2>Curiosidad</h2>
      <h3>Su origen como un juego diferente lo hace destacar en la serie.</h3>
    </div>
  </div>
```

La funcionalidad principal de este fragmento de código HTML es mostrar los detalles específicos de un videojuego en una página web.

- Contenedor de Detalles del Juego: Agrupa todo el contenido relacionado con los detalles de un solo juego dentro de un `div` con la clase `game-details`. Esto sugiere que el CSS lo estilizará para presentar la información de manera coherente.
- Imagen Principal del Juego: Dentro de un `div` con la clase `game-image`, se muestra una imagen (``) que representa el videojuego, en este caso, `img1.jfif`, con un texto alternativo "Imagen principal del juego".
- Información del Juego: El `div` con la clase `game-info` contiene los detalles textuales del juego.
- Título del Juego: Un `<h1>` con el nombre del juego, "Super Mario Bros 2".
- Historia y Jugabilidad: Un `<h2>` encabeza la sección de "Historia y Jugabilidad", seguida de un `<h3>` que describe de forma detallada aspectos como su origen (originalmente "Doki Doki Panic"), la elección de personajes (Mario, Luigi, Peach, Toad con habilidades únicas), la mecánica de juego (recoger y lanzar enemigos/vegetales) y la historia ambientada en el mundo de los sueños de Subcon.
- Curiosidad: Un segundo `<h2>` introduce una sección de "Curiosidad", con un `<h3>` que destaca el origen único del juego como un factor que lo hace sobresalir en la serie.

En resumen, este código se encarga de presentar de forma estructurada y detallada la información de un videojuego específico, incluyendo su imagen, historia, jugabilidad y curiosidades relevantes.

Contenido/Galería

```
<div class="game-gallery-section">
  <h2>Gameplay y Galería</h2>
  <div class="main-content-viewer" id="mainViewer">
    <video controls autoplay muted class="responsive-media" id="mainVideo">
      <source src="mario2.mp4" type="video/mp4">
      Tu navegador no soporta el tag de video.
    </video>
    <img src="" alt="Imagen grande de la galería" class="responsive-media" id="mainImage" style="display: none;">
  </div>

  <div class="image-gallery-container">
    <div class="gallery-item video-thumbnail active" data-type="video" data-src="mario2.mp4">
      </div>

    <div class="gallery-item" data-type="image" data-src="mario2.0.jpg">
      
    </div>
  </div>
</div>
```

La funcionalidad principal de este fragmento de código HTML es **mostrar una galería de contenido multimedia (video e imágenes)** relacionada con un juego, permitiendo al usuario visualizar tanto el gameplay como capturas.

- **Sección de Galería General:** Un `div` con la clase `game-gallery-section` agrupa toda la sección de la galería, encabezada por un `<h2>Gameplay y Galería</h2>`.
- **Visor de Contenido Principal:** Un `div` con la clase `main-content-viewer` y el ID `mainViewer` actúa como el área donde se mostrará el contenido principal (video o imagen grande).
- **Video Incorporado:** Contiene un elemento `<video>` con los atributos `controls`, `autoplay` y `muted`, lo que sugiere que el video se reproducirá automáticamente (silenciado) y el usuario podrá controlarlo. La fuente del video es `mario2.mp4`.
- **Imagen Grande (Oculta por Defecto):** Hay un elemento `` con el ID `mainImage` y la clase `responsive-media`. Inicialmente, está oculto (`style="display: none;"`), lo que implica que será mostrado dinámicamente por JavaScript cuando el usuario seleccione una miniatura de imagen.
- **Contenedor de Miniaturas de Galería:** Un `div` con la clase `image-gallery-container` albergará las miniaturas de video e imágenes que el usuario puede seleccionar.
- **Miniatura de Video:** Un `div` con la clase `gallery-item video-thumbnail active` (indicando que está activo/seleccionado por defecto) y atributos `data-type="video"` y `data-src="mario2.mp4"`. Esto sugiere que al hacer clic en esta miniatura, el video `mario2.mp4` se cargará en el `mainViewer`.
- **Miniatura de Imagen:** Un `div` con la clase `gallery-item` y atributos `data-type="image"` y `data-src="mario2.0.jpg"`. Dentro de este, hay una `` que muestra la miniatura real (`mario2.0.jpg`). Esto indica que al hacer clic en esta miniatura, la imagen `mario2.0.jpg` se mostrará en el `mainViewer`.

En resumen, este código construye una **galería multimedia interactiva**, permitiendo a los usuarios ver un video y varias imágenes relacionadas con un juego, donde la selección de miniaturas cambia el contenido principal mostrado.

Soporte

Preguntas frecuentes

```
<body>
  <div class="faq-container">
    <div class="faq-item">
      <div class="pregunta">¿Qué métodos de pago aceptan?</div>
      <div class="faq-answer">Aceptamos tarjetas de crédito (Visa, Mastercard, American Express), PayPal y transferen
    </div>
    <div class="faq-item">
      <div class="pregunta">¿Cómo se entrega el código o la clave del juego después de la compra?</div>
      <div class="faq-answer">Una vez que tu pago sea procesado, recibirás un correo electrónico con tu código de act
    </div>
    <div class="faq-item">
      <div class="pregunta">¿Qué debo hacer si no recibo el código de mi juego después de la compra?</div>
      <div class="faq-answer">Por favor, verifica tu carpeta de spam o correo no deseado. Si aún no lo encuentras, co
    </div>
  </div>
```

La funcionalidad principal de este fragmento de código HTML es crear una sección de Preguntas Frecuentes (FAQ) interactiva y estructurada.

- Contenedor de FAQ: Utiliza un `div` con la clase `faq-container` para agrupar todas las preguntas y respuestas. Esto permite aplicar estilos generales a toda la sección de FAQ.
- Elementos Individuales de FAQ: Cada pregunta frecuente con su respuesta se encuentra dentro de un `div` con la clase `faq-item`. Esto sugiere que cada "ítem" de la FAQ puede ser estilizado o manipulado individualmente (por ejemplo, para crear un efecto de acordeón donde las respuestas se expanden o contraen).
- Estructura de Pregunta y Respuesta: Dentro de cada `faq-item`, hay dos `div` anidados:
- Un `div` con la clase `faq-pregunta`: Contiene el texto de la pregunta, como "¿Qué métodos de pago aceptan?" o "¿Cómo se entrega el código o la clave del juego después de la compra?".
- Un `div` con la clase `faq-answer`: Contiene la respuesta a la pregunta correspondiente, como "Aceptamos tarjetas de crédito (Visa, Mastercard, American Express), PayPal y transferen..." o "Una vez que tu pago sea procesado, recibirás un correo electrónico con tu código de act...".

En resumen, este código genera una lista de preguntas y respuestas frecuentes, diseñada para ser fácilmente estilizada con CSS y potencialmente hacerse interactiva con JavaScript (por ejemplo, para expandir/colapsar las respuestas), mejorando la experiencia del usuario al buscar información.

Animaciones y Chatbot

```
<script>
  const faqItems = document.querySelectorAll('.faq-item');

  faqItems.forEach(item => {
    const question = item.querySelector('.pregunta');
    const answer = item.querySelector('.faq-answer');

    question.addEventListener('click', () => {
      answer.classList.toggle('open');
    });
  });
</script>
</body>
<footer>
  <div>
    <script>
      window.addEventListener('mouseover', initLandbot, { once: true });
      window.addEventListener('touchstart', initLandbot, { once: true });
      var myLandbot;
      function initLandbot() {
        if (!myLandbot) {
          var s = document.createElement('script');
          s.type = "module"
          s.async = true;
          s.addEventListener('load', function() {
            myLandbot = new Landbot.Popup({
              configUrl: 'https://storage.googleapis.com/landbot.online/v3/H-2929171-D701VIN32BYNR93Y/index.json',
            });
          });
          s.src = 'https://cdn.landbot.io/landbot-3/landbot-3.0.0.mjs';
          var x = document.getElementsByTagName('script')[0];
          x.parentNode.insertBefore(s, x);
        }
      }
    </script>
  </div>
</footer>
```

La funcionalidad principal de este fragmento de código JavaScript es añadir interactividad a una sección de Preguntas Frecuentes (FAQ) y, de forma separada, inicializar un chatbot externo (Landbot) en la página web.

Interactividad de FAQ (Acordeón Simple):

- Selecciona todos los elementos con la clase `faq-item` (que presumiblemente son contenedores de preguntas y respuestas). Para cada `faq-item`, busca la pregunta (`.pregunta`) y la respuesta (`.faq-answer`).
- Añade un "escuchador de eventos" (`addEventListener`) a la pregunta, de modo que cuando se hace clic en ella, se alterna la clase `open` en el elemento de la respuesta. Esto se utiliza comúnmente con CSS para ocultar/mostrar la respuesta, creando un efecto de acordeón.

Inicialización del Chatbot (Landbot):

- Utiliza `window.addEventListener('mouseover', initLandbot, { once: true })` y `window.addEventListener('touchstart', initLandbot, { once: true })` para iniciar la función `initLandbot` la primera vez que el usuario mueve el ratón o toca la pantalla. Esto es

una práctica común para "cargar lazy" (carga perezosa) el chatbot y evitar que afecte el rendimiento inicial de la página.

- La función `initLandbot()`:
- Cuando el script se carga (`s.addEventListener('load', function() { ... })`), inicializa una nueva instancia de `Landbot.Popup` con una URL de configuración específica (`configUrl`).
- Establece la fuente (`src`) del script a `https://cdn.landbot.io/landbot-3/landbot-3.0.0.mjs`.

En resumen, este código JavaScript proporciona interactividad para expandir y contraer respuestas en una sección de FAQ y, de manera eficiente, carga e inicializa un chatbot externo (Landbot) en la página cuando el usuario interactúa por primera vez con ella.

Cuestionario de compra

Preguntas abiertas

```
<section>
  <form method="post" action=""
    enctype="text/plain">
    <fieldset>
      <legend>Información del Cliente</legend>
      <label for="nombre">
        Nombre:
      </label><br/>
      <input type="text" maxlength="25" placeholder="Nombre" name="nombre" id="nombre" autofocus/>
      <label for="ap"> </br>
        Apellido paterno:
      </label><br/>
      <input type="text" maxlength="25" placeholder="Apellido paterno" name="ap" id="ap"/>
      <label for="am"></br>
```

La funcionalidad principal de este fragmento de código HTML es iniciar la creación de un formulario web para recopilar "Información del Cliente".

- Contenedor de Sección: Envuelve el formulario dentro de una etiqueta `<section>`, lo que sugiere que este formulario es una parte temática de una página web más grande.
- Definición del Formulario: Crea un formulario (`<form>`) con los siguientes atributos:

`method="post"`: Indica que los datos del formulario se enviarán utilizando el método HTTP POST.

`action=""`: El atributo `action` está vacío, lo que significa que, por defecto, los datos del formulario se enviarían a la misma URL de la página actual.

`enctype="text/plain"`: Especifica que los datos del formulario deben codificarse como texto plano al enviarse.

- Agrupación de Campos (`<fieldset>` y `<legend>`): Utiliza un elemento `<fieldset>` para agrupar visualmente los campos relacionados con la "Información del Cliente", con la etiqueta `<legend>` para darle un título a esta sección.
- Campos de Entrada de Datos: Define los primeros campos para la información del cliente:
- Nombre: Una etiqueta (`<label>`) para "Nombre:" y un campo de texto (`<input type="text">`) con `maxlength="25"`, `placeholder="Nombre"`, `name="nombre"`, `id="nombre"`, y `autofocus`. El `autofocus` indica que este campo se seleccionará automáticamente al cargar la página.
- Apellido paterno: Una etiqueta (`<label>`) para "Apellido paterno:" y un campo de texto (`<input type="text">`) con `maxlength="25"`, `placeholder="Apellido paterno"`, `name="ap"`, y `id="ap"`.
- Apellido materno: Se inicia la definición de un campo para "Apellido materno", con su correspondiente etiqueta (`<label>`) y el comienzo de un campo de texto (`<input type="text">`).

Selección de juego/producto

```
<label for="producto">Selecciona tu juego</label><br/>
<input type="checkbox"/>Super Mario Bros<br/>
<input type="checkbox"/>Super Mario Bros 2<br/>
<input type="checkbox"/>Super Mario Bros 3<br/>
<input type="checkbox"/>Call of Duty black ops 3<br/>
<input type="checkbox"/>Minecraft<br/>
<input type="checkbox"/>Far Cry 3<br/>
<input type="checkbox"/>Assasin's Creed III<br/>
<input type="checkbox"/>Call of Gruty<br/>
<input type="checkbox"/>Dead Island<br/>
<input type="checkbox"/>Red dead redemption II<br/>
<input type="checkbox"/>Halo 3<br/>
<input type="checkbox"/>Metal Gear solid V<br/>
<input type="checkbox"/>Fifa 18<br/>
<input type="checkbox"/>Hogwarts Legacy<br/>

<label for="comentarios">Datos adicionales:</label><br/>
<textarea name="comentarios" id="comentarios"></textarea>
<input type="submit" name="enviar" id="enviar" value="Enviar datos">
<input type="reset" name="borrar" id="borrar" value="Borrar datos">
</fieldset>
```

- **Selección de Juegos:**

Una etiqueta (<label>) le indica al usuario "Selecciona tu juego:".

Se presenta una lista extensa de videojuegos (por ejemplo, "Super Mario Bros", "Call of Duty black ops 3", "Minecraft", "Hogwarts Legacy", etc.) utilizando múltiples `input type="checkbox"`. Esto permite al usuario seleccionar uno o varios juegos de la lista.

- **Comentarios Adicionales:**

Una etiqueta (<label>) para "Datos adicionales:" invita al usuario a proporcionar información extra.

Un área de texto (<textarea>) con `name="comentarios"` e `id="comentarios"` permite al usuario escribir comentarios, especificaciones o cualquier dato adicional.

- **Botones de Acción del Formulario:**

Un botón de tipo `submit` con `value="Enviar datos"` que, al ser presionado, enviará la información del formulario.

Un botón de tipo `reset` con `value="Borrar datos"` que, al ser presionado, limpiará todos los campos del formulario.

- **Agrupación de Campos:** Todo el contenido de este fragmento (desde la selección de juegos hasta los botones) está dentro de un `<fieldset>` (que se abre en un fragmento anterior de código), lo que agrupa estos campos bajo un concepto común, probablemente "Datos del artículo adquirido".

En resumen, este código provee la interfaz para que el usuario **personalice su pedido de videojuegos** seleccionando varios títulos y añadiendo cualquier nota importante, antes de enviar o limpiar el formulario.

Funcionalidad de la página:

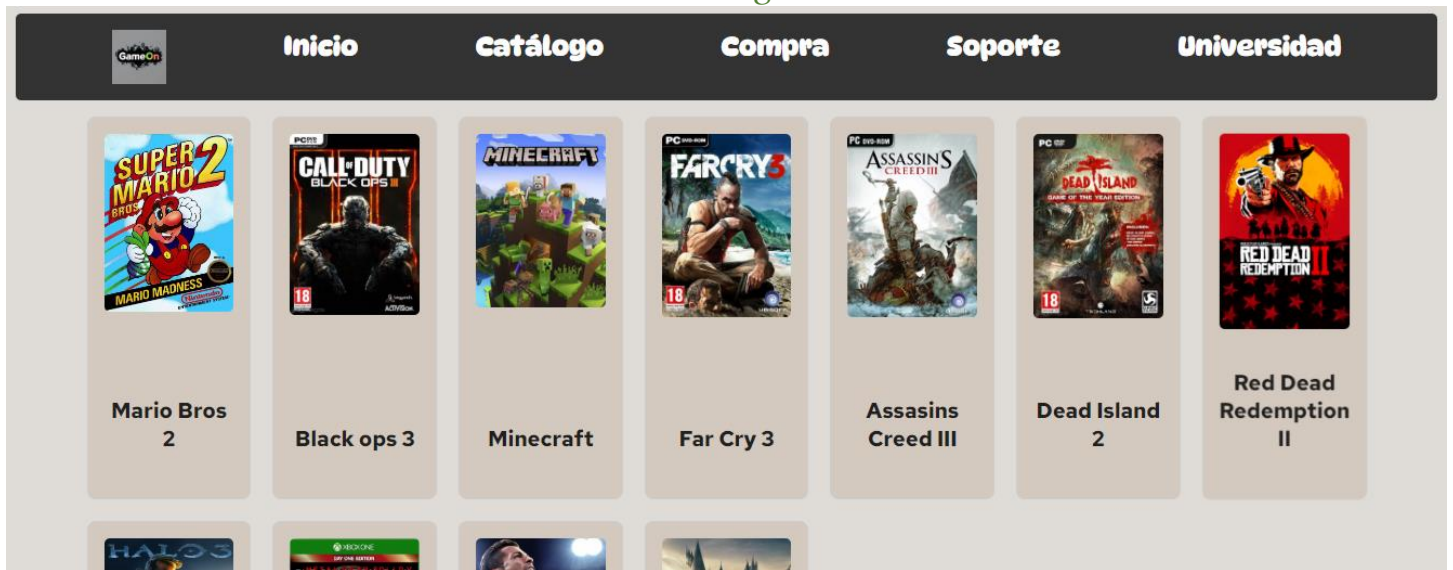
Página de inicio



Botones en la barra de navegación:

- Inicio: Lleva a la página principal (información del proyecto y la empresa)
- Catalogo: Lleva a la sección principal para la información de los productos disponibles
- Compra: Lleva al cuestionario de compra
- Soporte: Sección de ayuda con preguntas frecuentes o acceso a chatbot
- Universidad: Apartado de información de la escuela procedente del proyecto

Catálogo



Cada título en esta página representa un artículo disponible en la tienda, por lo que al seleccionar **el botón (texto)** redireccionará al usuario a la **pagina informativa** del título elegido.

En caso de querer regresar a la página principal del catalogo para volver a ver más títulos, se puede colocar la misma opción de la barra de navegación “catálogo”.

Información del juego



Al entrar en el título a elección, mostrara una pestaña con información acerca del juego (una reseña) donde se podrá conocer un poco de contexto del juego, jugabilidad, curiosidades o alguna información relevante.

Galería del juego



En el apartado inferior de la pagina informativa de cada juego se mostrará una pequeña galería, donde se incluyen fotos y videogameplay de cada juego.

Compra/cuestionario

Información del Cliente

Nombre:

Apellido paterno:

Apellido materno:

Nombre de usuario:

Usuario:

Contraseña:

Repetir:

Datos de facturación

Calle:

Usuario:

Num:

Num. Exterior:

Colonia:

Ciudad:

Correo electrónico:

E-mail:

Código Postal:

C.P.:

Sitio web:

Datos del artículo adquirido

Tipo de artículo

Version digital ☐

Version física ☐

Selecciona tu juego

☐ Super Mario Bros

☐ Super Mario Bros 2

☐ Super Mario Bros 3

☐ Call of Duty black ops 3

☐ Minecraft

☐ Far Cry 3

☐ Assassin's Creed III

☐ Call of Gruty

☐ Dead Island

☐ Red dead redemption II

☐ Halo 3

☐ Metal Gear solid V

☐ Fifa 18

☐ Hogwarts Legacy

Datos adicionales:

NOTA: La dirección de envío será la misma que la dirección de facturación (en caso de ser físico) y la version digital será enviada al correo proporcionado

© Distribuidor autorizado de productos de calidad.

En esta pestaña se mostrará el apartado del cuestionario donde el usuario podrá llenar el formulario con datos personales, datos de facturación e información de compra, para al final generar un pdf que se enviará como formato para completar la compra.

Preguntas frecuentes

¿Qué métodos de pago aceptan?

Aceptamos tarjetas de crédito (Visa, Mastercard, American Express), PayPal y transferencias bancarias.

¿Cómo se entrega el código o la clave del juego después de la compra?

¿Qué debo hacer si no recibo el código de mi juego después de la compra?

¿Puedo solicitar un reembolso si el juego no funciona en mi computadora o consola?

¿Qué requisitos mínimos y recomendados necesita mi sistema para correr el juego?

¿Qué hago si el código del juego que recibí ya está usado o no es válido?

¿Cómo puedo descargar el juego después de activar el código?

¿Qué debo hacer si tengo problemas técnicos (errores, pantallazos, etc.) al jugar?

¿Puedo cambiar la región de mi juego después de la compra?

¿A dónde puedo contactar si tengo más preguntas o necesito ayuda adicional?

En este apartado el usuario podrá resolver preguntas frecuentes donde al dar click sobre la pregunta a resolver, se abrirá un pequeño apartado con la respuesta.

Universidad y su información

internacional. Te invito a vivir una de las mejores etapas de tu vida: la etapa universitaria, con pasión, con curiosidad y, sobre todo, con la certeza de que aquí encontrarás aprendizajes, inspiración, apoyo y una comunidad que te acompañará en tu formación profesional. Tu eres el futuro de México y vemos en ti el potencial para construir un mañana más justo, más inclusivo y más humano para todos, donde hagamos sociedad en una cultura de paz. ¡Estaremos aquí para acompañarte en cada paso, para alentarte a descubrir tus talentos y para impulsarte a convertirte en la mejor versión de ti!

Objetivos Estratégicos

1. Mantener y fortalecer la pertinencia y calidad de los Programas Educativos.
2. Potenciar la innovación educativa.
3. Fortalecer la capacidad y competitividad académicas.
4. Fortalecer la cooperación académica y la vinculación con el entorno.
5. Fortalecer la atención y formación integral del estudiante.
6. Consolidar un sistema de gestión y evaluación institucional basado en el enfoque de calidad, orientado a la innovación permanente, promoción de la cultura de transparencia y rendición de cuentas.



Urbano Villalón num.500, Col. La Ladrillera, San Luis Potosí, S.L.P. México, C.P. 78363 Conmutador: (444) 870 - 21 - 00 Atención Politécnica: politecnica@upslp.edu.mx

En este apartado de “Universidad” se podrá obtener información de la escuela de procedencia del proyecto, cuenta con información de la escuela, objetivos, contactos y un mapa de ubicación.