



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a): Katya Lizet Ferrer Hernández.

Asignatura: Fundamentos de programación.

Grupo: 14.

No de Práctica(s): 1

Integrante(s): Lozada Rangel Axel

Jiménez Jiménez Diego

*No. de lista o
brigada:* ---

Semestre: 2025-2

Fecha de entrega: 20/02/2025

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

Objetivos

El alumno conocerá y utilizará herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento, búsquedas de información especializada y revisión de información arrojada por generadores de contenido mediante la escritura de un *prompt*.

Introducción

Actualmente, tener ciertos conocimientos o bases en el área tecnológica simplemente ya no es algo deseado, sino que se ha vuelto un requisito (indispensable en ciertas áreas) para poder alcanzar ciertos objetivos de eficiencia, tan buscados en cualquier área de la ingeniería.

Por esta razón, conocer las herramientas tecnológicas disponibles junto con *software* especializado para ciertas tareas específicas, hay *software* especializado disponible para cualquier ámbito de la ingeniería habida y por haber, por eso mismo es más importante que nunca tener ciertos conocimientos básicos. Para poder iniciar en este ámbito tecnológico, es necesario empezar por lo básico, una vez que ya se tengan bien claras las bases de la informática, se podrá avanzar hacia temas más complejos de la misma.

Conocer a la computadora y su manera de trabajar es indispensable, ya que no se puede empezar a trabajar de manera eficiente si no se posee el conocimiento adecuado para cada posibilidad o para cada reto en el ámbito de la ingeniería. Cada computadora puede llegar a poseer una característica que las vuelve únicas en ciertos aspectos técnicos, sobre todo si se operan con un sistema operativo diferente o si se está acostumbrado a tratar ciertas tecnologías.

Además de tener que conocer los aspectos básicos de los computadores, también es necesario tener conocimiento de las nuevas herramientas digitales que están al alcance de un solo clic. Estas herramientas no solo nos ayudan, si no que hasta nos llegan a facilitar la solución a varios problemas, pero tampoco se debe abusar de ellas, ya que (por ahora) cuentan con ciertos límites tecnológicos. El abuso de estas herramientas mata la creatividad, creatividad que separa a un mal ingeniero de un buen ingeniero.

Desarrollo

Debido a ciertos inconvenientes, la práctica se desarrolló de manera distinta a la planeada.

Esta práctica se dividió en dos partes, una que se debía de “hacer” (más que nada fue revisar) y la otra fue hacer una cuenta en un repositorio web para futuras prácticas. Antes de empezar ambas partes se tuvo que leer el reglamento y la práctica en sí, para poder saber el procedimiento.

La primera parte de la práctica fue buscar mediante las computadoras del laboratorio, varias páginas web que potencialmente podrían ser de utilidad para futuras investigaciones y/o trabajos, e incluso podrían ser útiles ya en un ámbito laboral.

Se revisaron páginas como *ZeroGPT*, *GPTZero* y *Originality.IA*, estas páginas sirven para facilitar el análisis de textos, sobre todo para ver si tienen plagio (*Originality.IA*) o para saber si el texto expuesto fue generado mediante una inteligencia artificial (*ZeroGPT* y *GPTZero*).

También se revisaron páginas académicas (*Repositorio UNAM*, *BASE (Bielefeld Academic Search Engine)*, *ResearchGate* y *ScienceDirect*) cuyo contenido varía desde artículos científicos hasta tesis de diversos temas (unos más enfocados a la ingeniería que otros).

La segunda y última parte de la práctica se llevó a cabo en casa, esto debido a que se tenía que crear una cuenta en un repositorio digital (tipo nube) para poder subir archivos y contenidos. La cuenta fue creada en *GitHub*, una suerte de *Drive* o *Dropbox*, pero enfocado más en el trabajo en equipo que en una bodega digital.

Conclusiones

Lozada Rangel Axel: Debido a que la práctica no se llevó a cabo de la manera planeada, pero a pesar de este inconveniente, se pudo concluir la práctica de forma correcta.

Fue interesante ver como la escuela te llega a recomendar inteligencias artificiales, pero con un fin más analítico que con un fin generador, digo esto debido a que las inteligencias artificiales están más enfocadas en verificar la autenticidad de textos (ya sea para que estén libres de plagio o para comprobar que fueron generados por humanos). El uso de inteligencias artificiales abre la caja de Pandora a la hora de generar textos, imágenes e incluso puede llegar a solucionar problemas matemáticos. Cada uno decide que uso les da a las inteligencias artificiales.

En cuanto a la creación de una cuenta en el repositorio, no le veo la diferencia a usar *Drive* o *Dropbox*, ya que los tres pueden soportar subir archivos, modificarlos e incluso borrarlos. Solo le veo uso a la hora de programas, ya que (por lo que vi) es como si *Python* tuviera acceso a la nube.

Jiménez Jiménez Diego: En esta primera práctica conocimos e interactuamos con varias herramientas de software de las Tecnologías de la Información Comunicación (TIC) las cuales nos serán muy útiles en nuestra vida académica y profesional.

Algunas de estas herramientas como Microsoft Academic o Repositorio UNAM, nos servirán para acceder a miles de recursos de bibliotecas y documentos científicos, mientras que páginas como ZeroGPT o Originality.ai serán útiles para poder analizar patrones en el contenido de un documento y así verificar si ha sido generado por modelos GPT.

La integración de estas tecnologías en nuestra formación profesional nos será fundamental para desarrollar la adquisición de conocimientos, el trabajo en equipo y el autoaprendizaje. En un mundo cada vez más digital, es fundamental que nosotros como futuros ingenieros aprovechemos estas herramientas para resolver los desafíos que se nos presenten y mejorar nuestro desempeño.

Bibliografía

1. <https://www.dropbox.com/>
2. <https://scholar.google.com/>
3. <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/academic/>
4. <https://www.researchgate.net/>
5. <https://www.base-search.net/>