



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

# Laboratorio de Computación Salas A y B

---

*Profesor(a):* M.I. Heriberto García Ledezma

*Asignatura:* Fundamentos de programación

*Grupo:* 23

*No de Práctica(s):* 1

*Integrante(s):* Trujillo Sedano Eduardo

*No. de lista o brigada:* 41

*Semestre:* 2026-1

*Fecha de entrega:* 27 de agosto del 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.

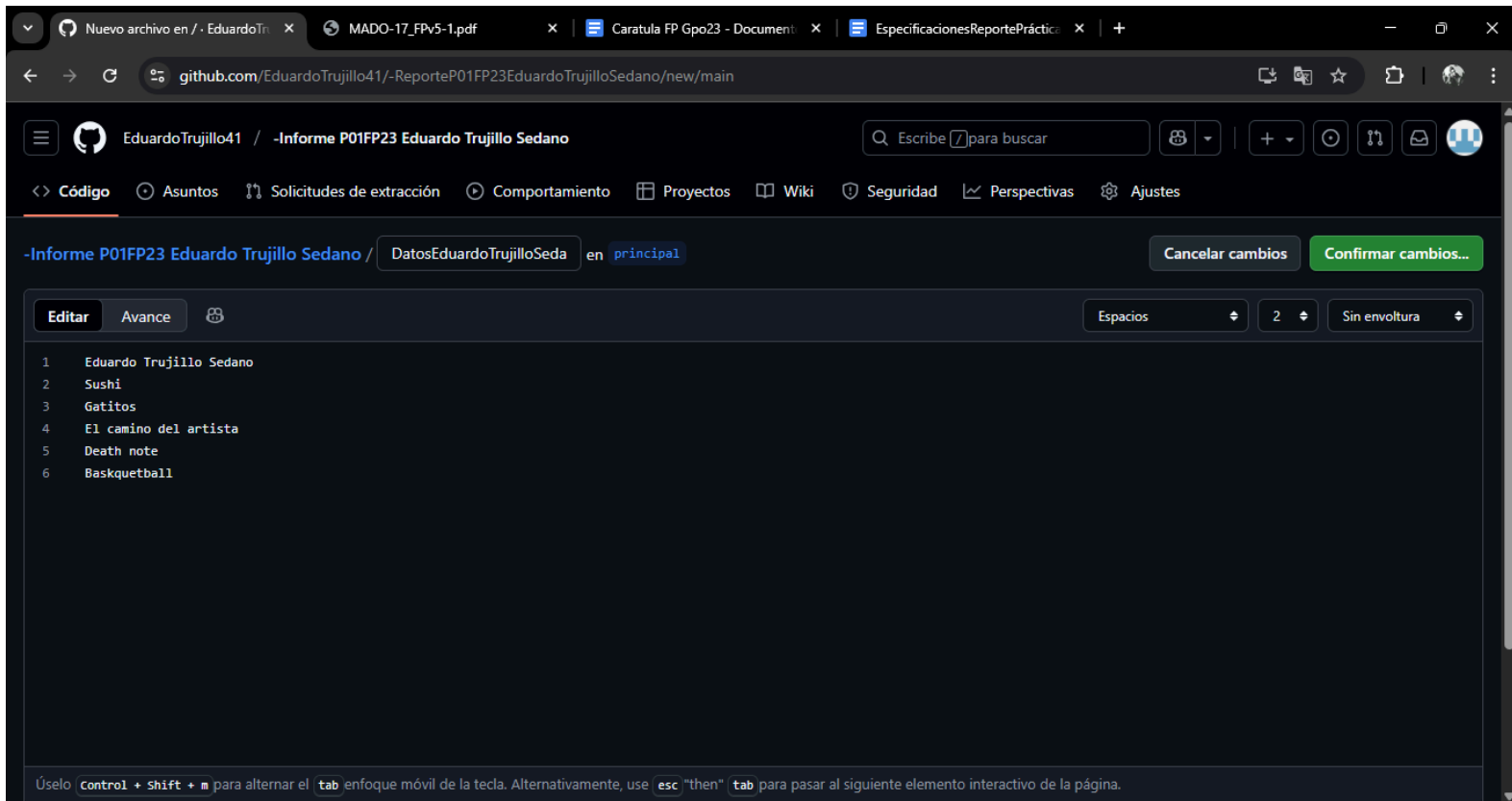
## Desarrollo

Para comenzar, realicé la primera actividad con las especificaciones para el reporte de la práctica 1 que nos proporcionó el profesor, la cual consta de lo siguiente:

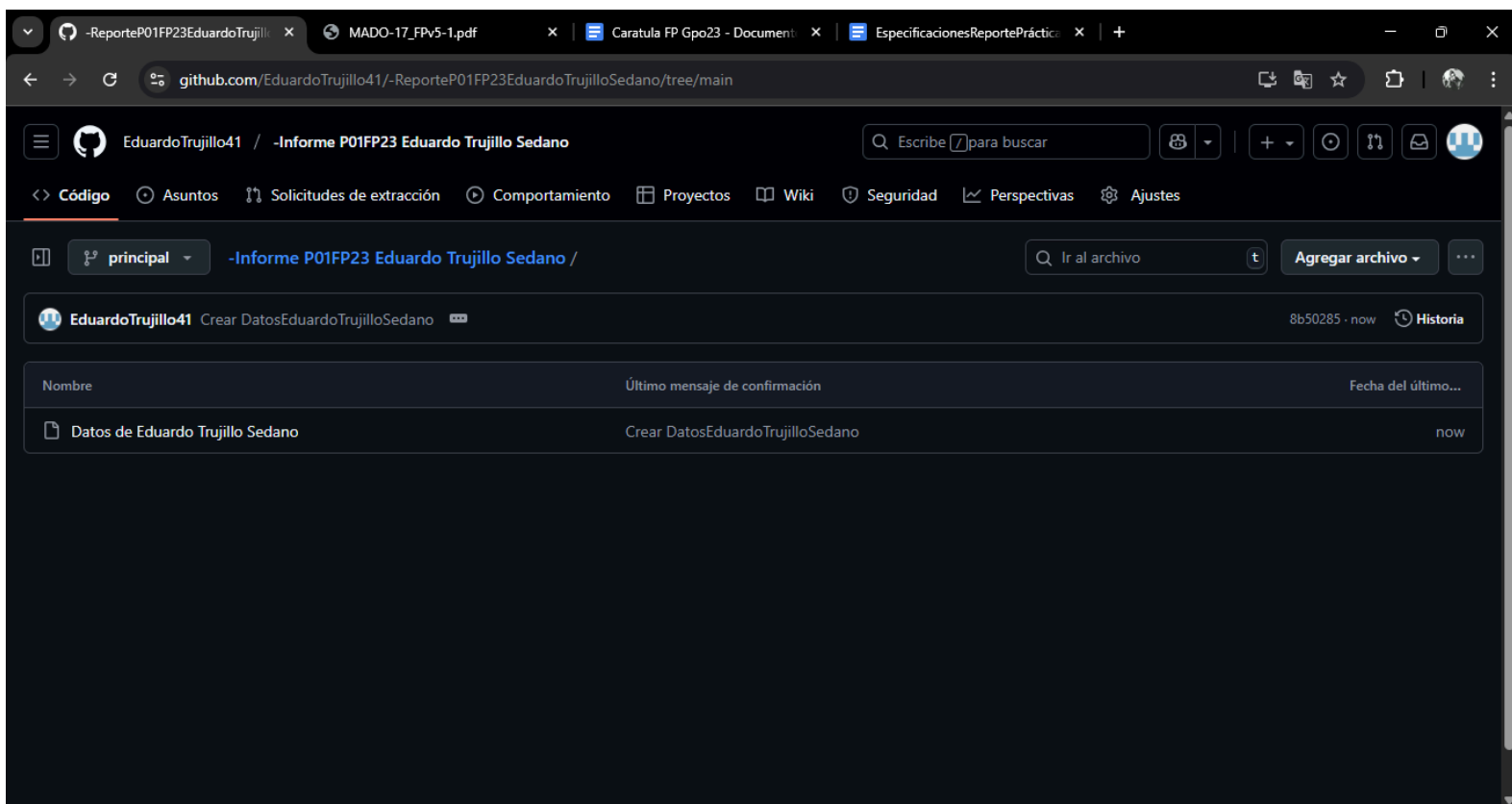
Primero creé una cuenta en [Github.com](https://github.com), una vez hecha pasamos a crear un repositorio, en mi caso con el nombre de ReporteP01FP23EduardoTrujilloSedano.

The screenshot shows the GitHub 'New repository' page. The browser tabs at the top include 'Nuevo repositorio', 'MADO-17\_FPv5-1.pdf', 'Caratula FP Gpo23 - Document', and 'EspecificacionesReportePráctica'. The address bar shows 'github.com/new'. The page is divided into two main sections: '1 General' and '2 Configuración'. In the 'General' section, the 'Dueño' (Owner) is 'EduardoTrujillo41' and the 'Nombre del repositorio' (Repository name) is 'ReporteP01FP23EduardoTrujilloSedano'. A green message indicates that the repository will be created as '-ReporteP01FP23EduardoTrujilloSedano'. Below this, a description box contains the text 'Este repositorio pertenece a la primera práctica de laboratorio'. The 'Configuración' section includes options for 'Elija visibilidad' (Set visibility) to 'Público', 'Añadir README' (Add README) which is currently 'Apagado' (Off), 'Agregar .gitignore' (Add .gitignore) set to 'No .gitignore', and 'Agregar licencia' (Add license) set to 'Sin licencia' (No license).

Consecutivamente, procedí a crear un archivo llamado "DatosEduardoTrujilloSedano" donde escribí mi nombre, comida favorita, tipo de mascota favorita, un libro, una película, serie o anime que recomiendo y uno de mis pasatiempos.

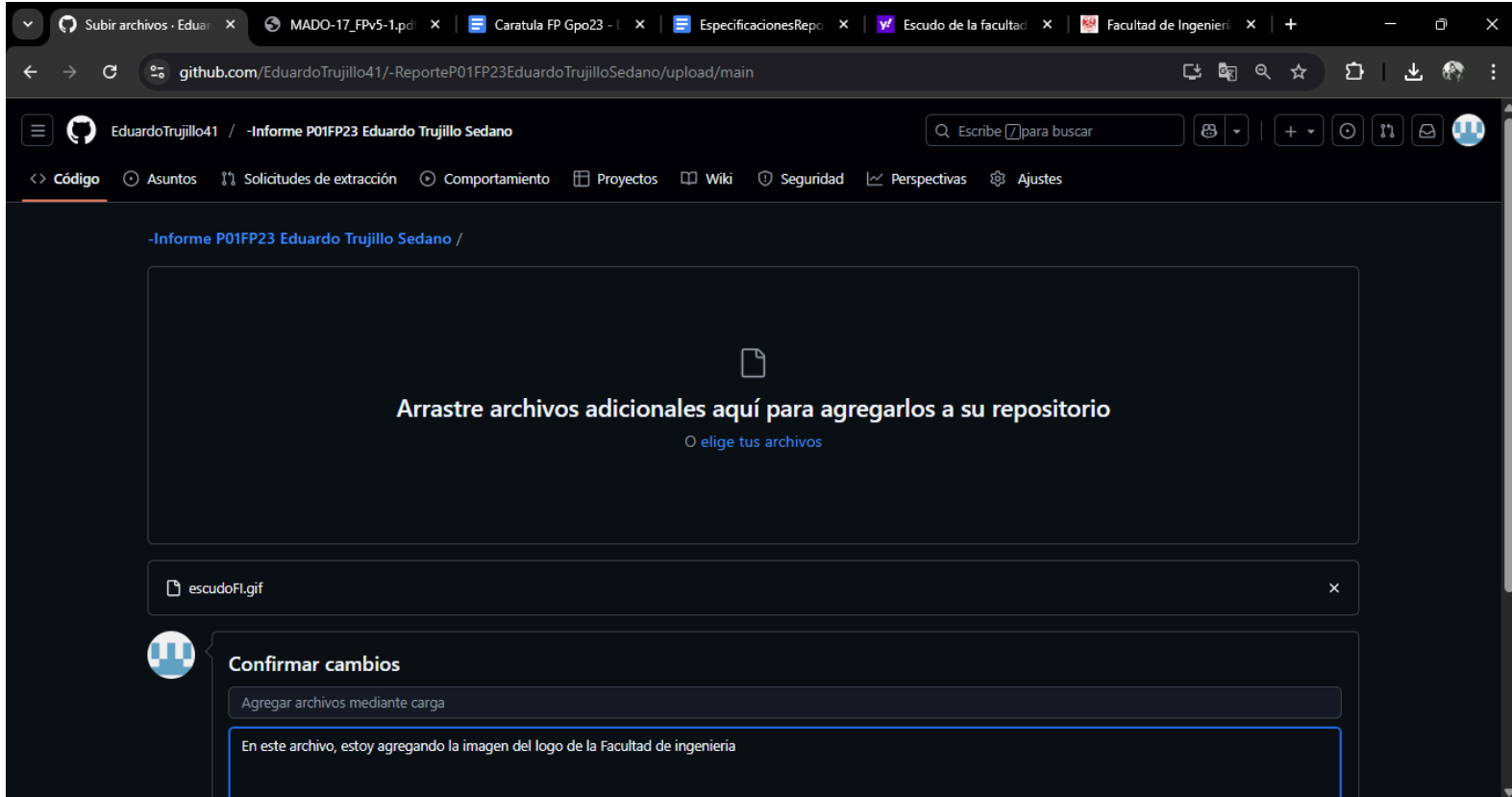


Archivo visto desde el repositorio:

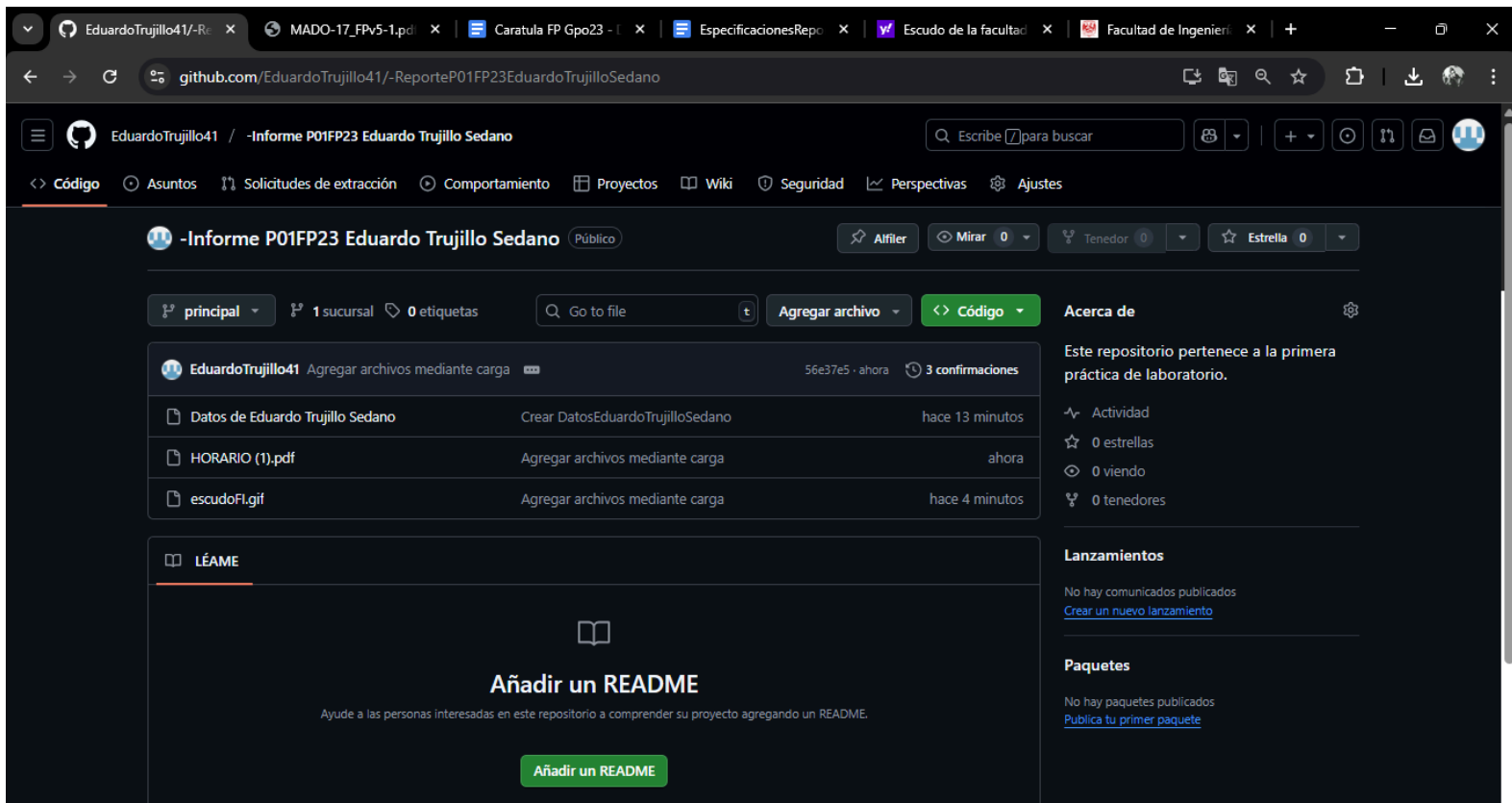


Una vez ingresada la información, hice commit de lo que agregué en ese archivo.

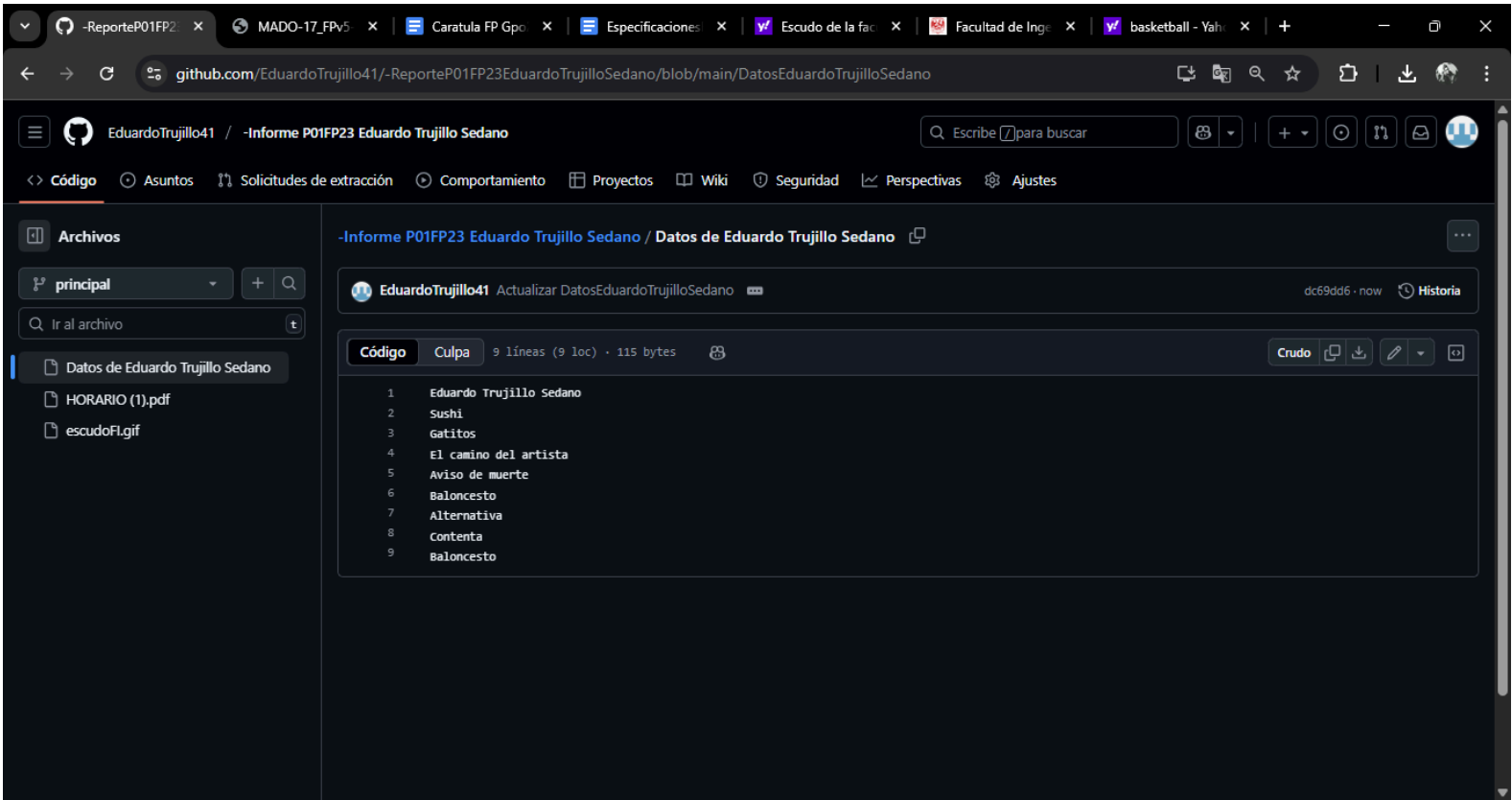
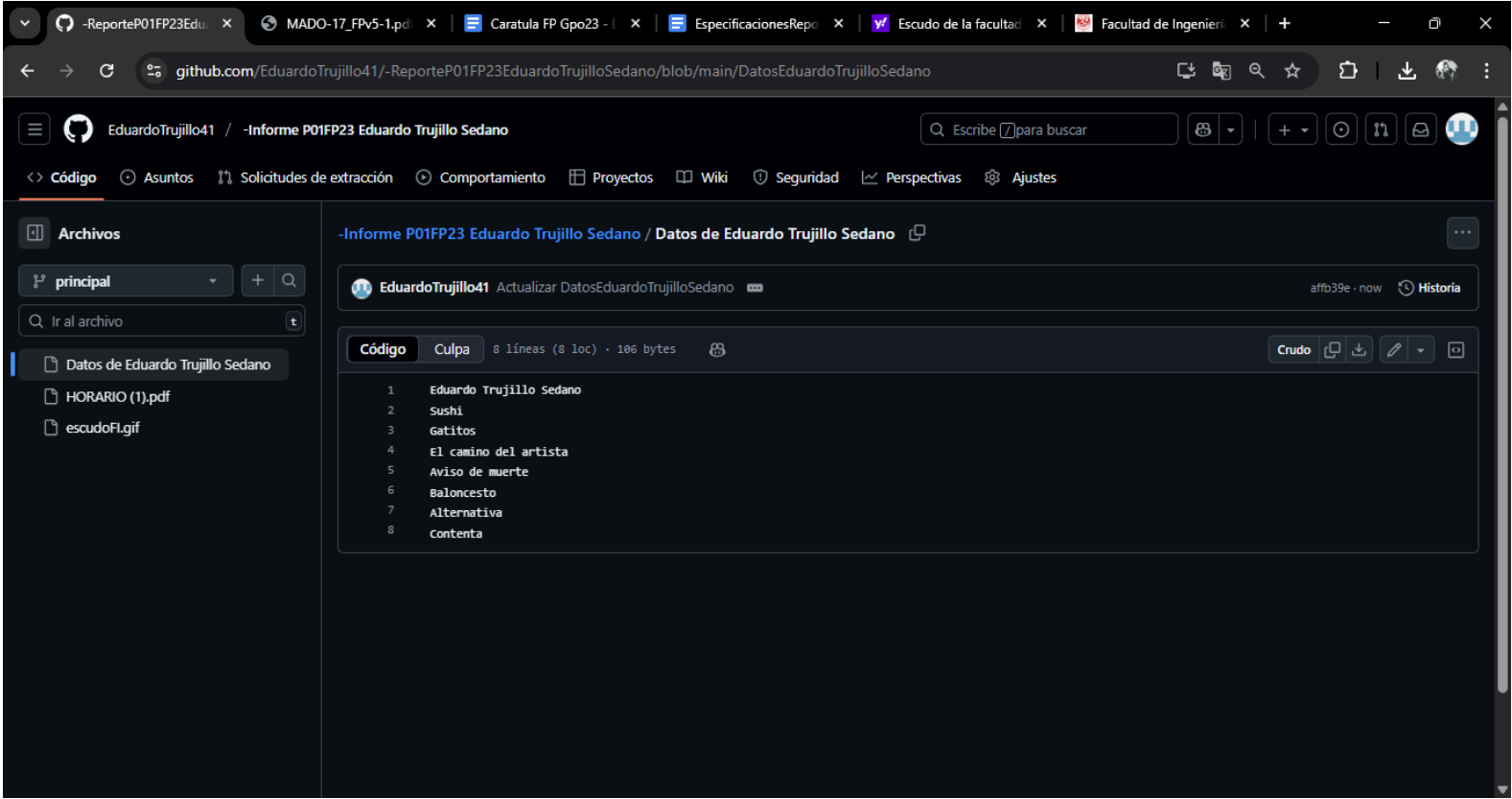
Después, se subió una imagen, que en este caso se trató del logo de la Facultad de Ingeniería, del igual manera, al momento de subirla realicé un commit.

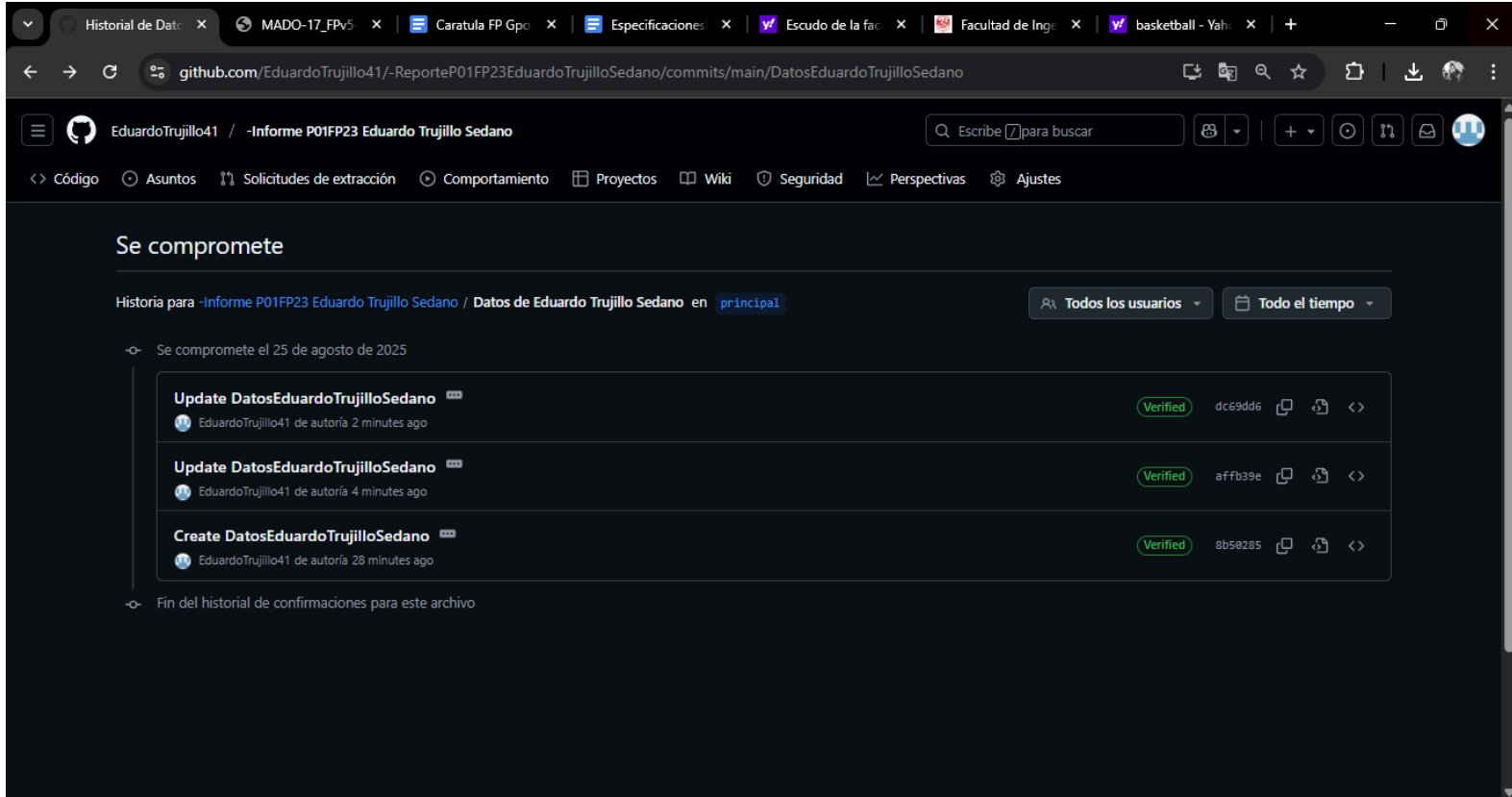


Consecutivamente, subí un archivo PDF siguiendo el mismo procedimiento, en la siguiente captura de pantalla podemos apreciar los tres archivos en el repositorio



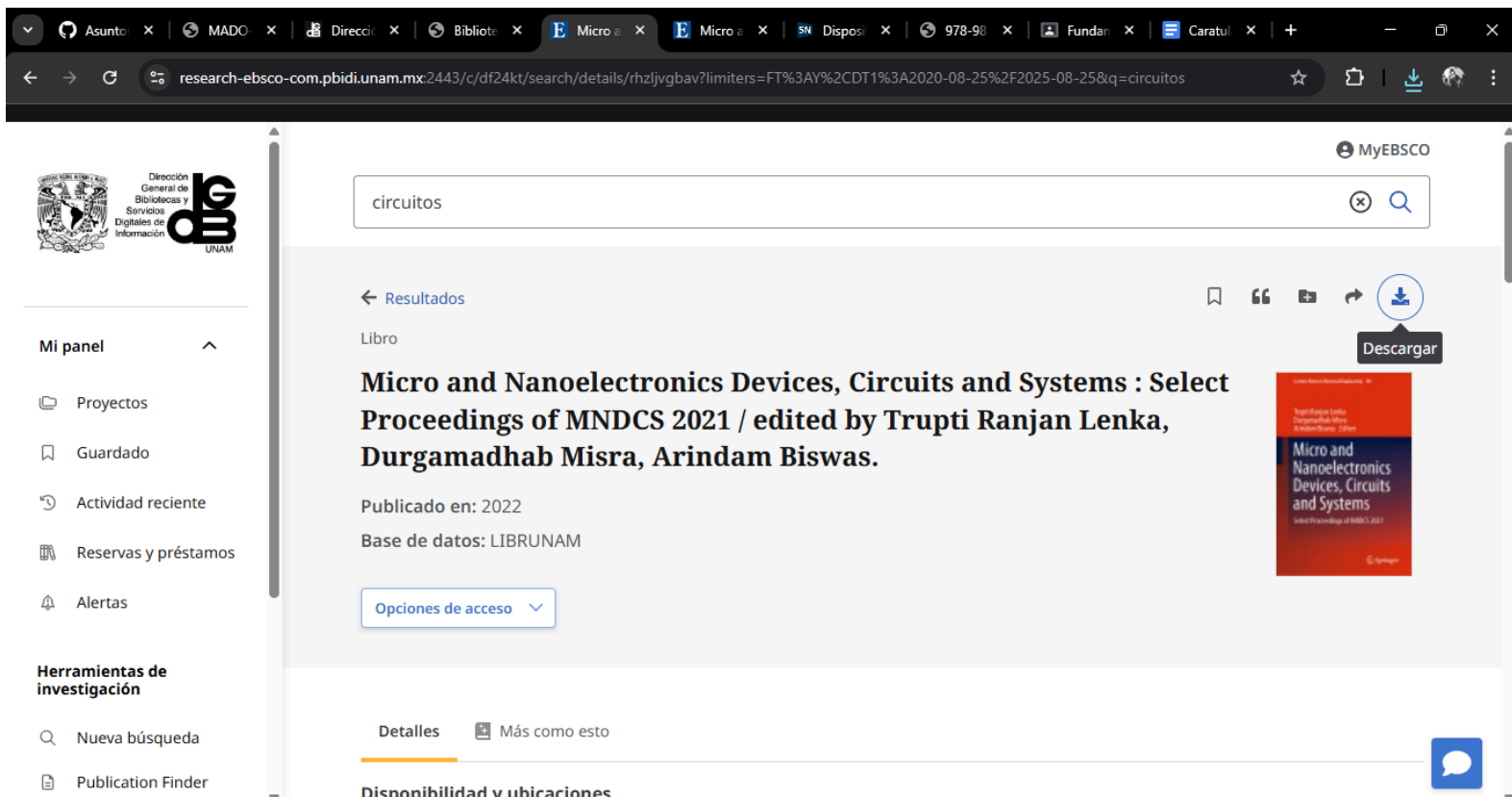
En los últimos pasos de esta actividad, se pide realizar cambios al primer archivo llamado datos seguido de mi nombre, donde agregué un género musical y una canción, y al ultimo un deporte de mi agrado, y realizar los commits correspondientes, para después visualizar el número de commits, al hacer esto pude percatarme que de acuerdo al commit es como si fuera una especie de historial, de tal manera que puedo saber cual era la versión uno, dos y tres y los cambios que se hicieron respectivamente.

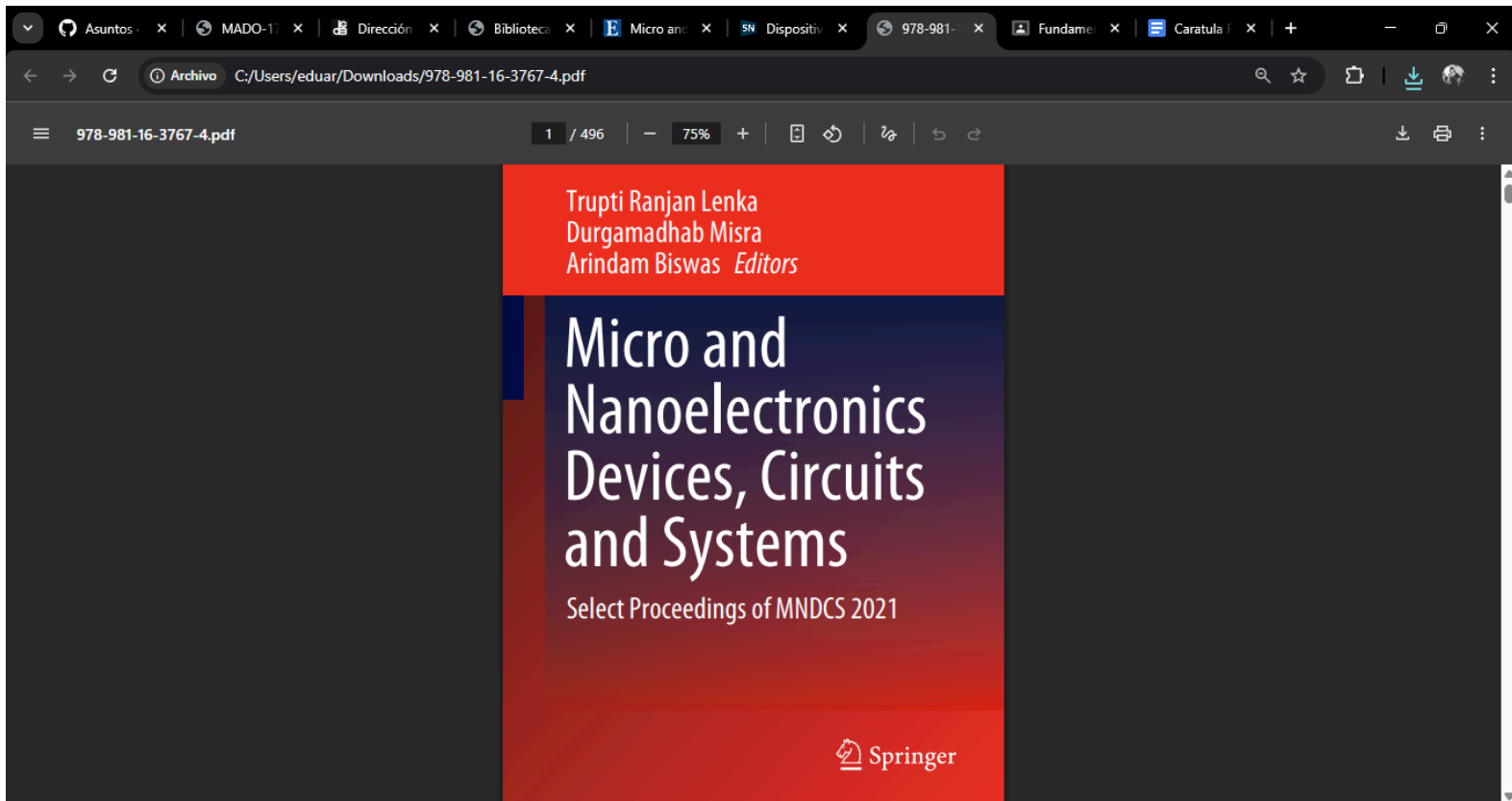




## Actividad 2:

Para esta segunda actividad, tuve que ingresar a la Dirección General de Bibliotecas UNAM, iniciar sesión y consecutivamente buscar algún tema que esté relacionado con mi carrera y realizar una depuración de los criterios de búsqueda, descargar el archivo y tomar captura de pantalla de la información que consulté.





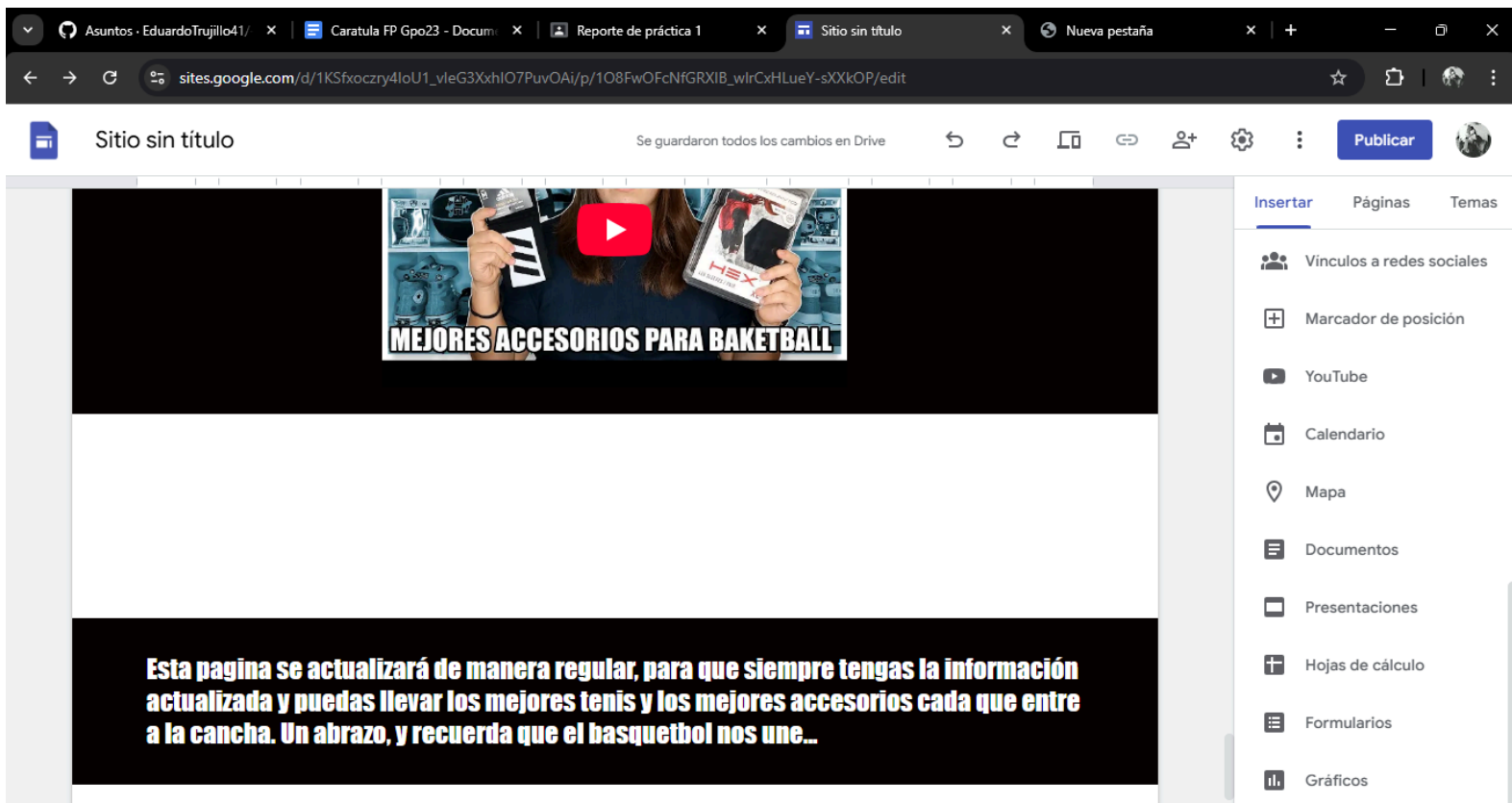
### Actividad 3-5

Esta actividad consta de realizar una página con algún tema de nuestro interés, utilizando la herramienta de google sites y los recursos que proporciona, en mi caso será basquetbol. Consecutivamente hay que realizar un cuestionario en google forms relacionado al sitio web y colocarlo en el sitio, para después visualizar los resultados.

A continuación unas capturas de pantalla de mi sitio web.







## Captura del formulario

**EL basket nos une**

La información que proporcionas simplemente será con fines estadísticos.

eduardosedano027@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

No compartido

\* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Desde que edad empezaste a practicar basketball? \*

☐ 5 años a 7 años

☐ 7 años a 10 años

☐ 10 años a 15 años

☐ 15 años a 20 años

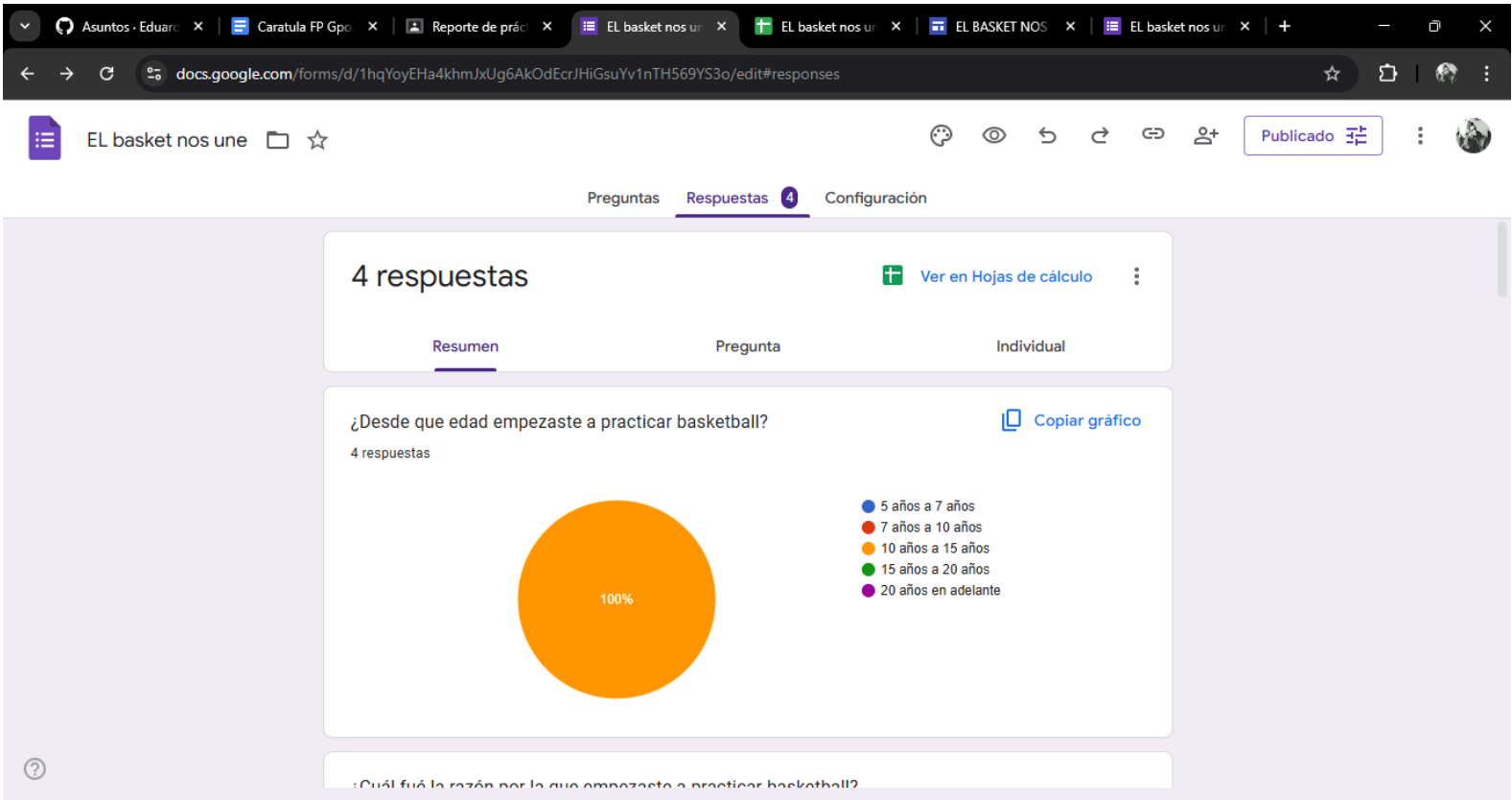
☐ 20 años en adelante

¿Cuál fué la razón por la que empezaste a practicar basketball? \*



Por último, adjunto la liga de mi sitio web y las capturas de pantalla de los resultados del cuestionario.

<https://sites.google.com/view/fp26-252-et/p%C3%A1gina-principal>



docs.google.com/spreadsheets/d/1AxZeid3BQvT9xCiCua\_2p32RsNLSfhbBMolZfThqakw/edit?resourcekey=&gid=1805517490#gid=1805517490

EL basket nos une (Respuestas)

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Form_Responses	¿Desde que edad empezaste a practicar bask	¿Cuál fué la razón por la que empezaste a pr	¿Acostumbra ver alguna liga de basketball?	¿Te gusta jugar basketball de manera indi
1	Marca temporal			
2	25/8/2025 12:44:56	10 años a 15 años	Por consejo de mi papá	Si
3	25/8/2025 12:47:04	10 años a 15 años	Porque me habían regalado un balón, y decidí dar	Si
4	25/8/2025 12:51:03	10 años a 15 años	Lo vi en la tlele	Si
5	25/8/2025 12:51:21	10 años a 15 años	Mis amigos	Si
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

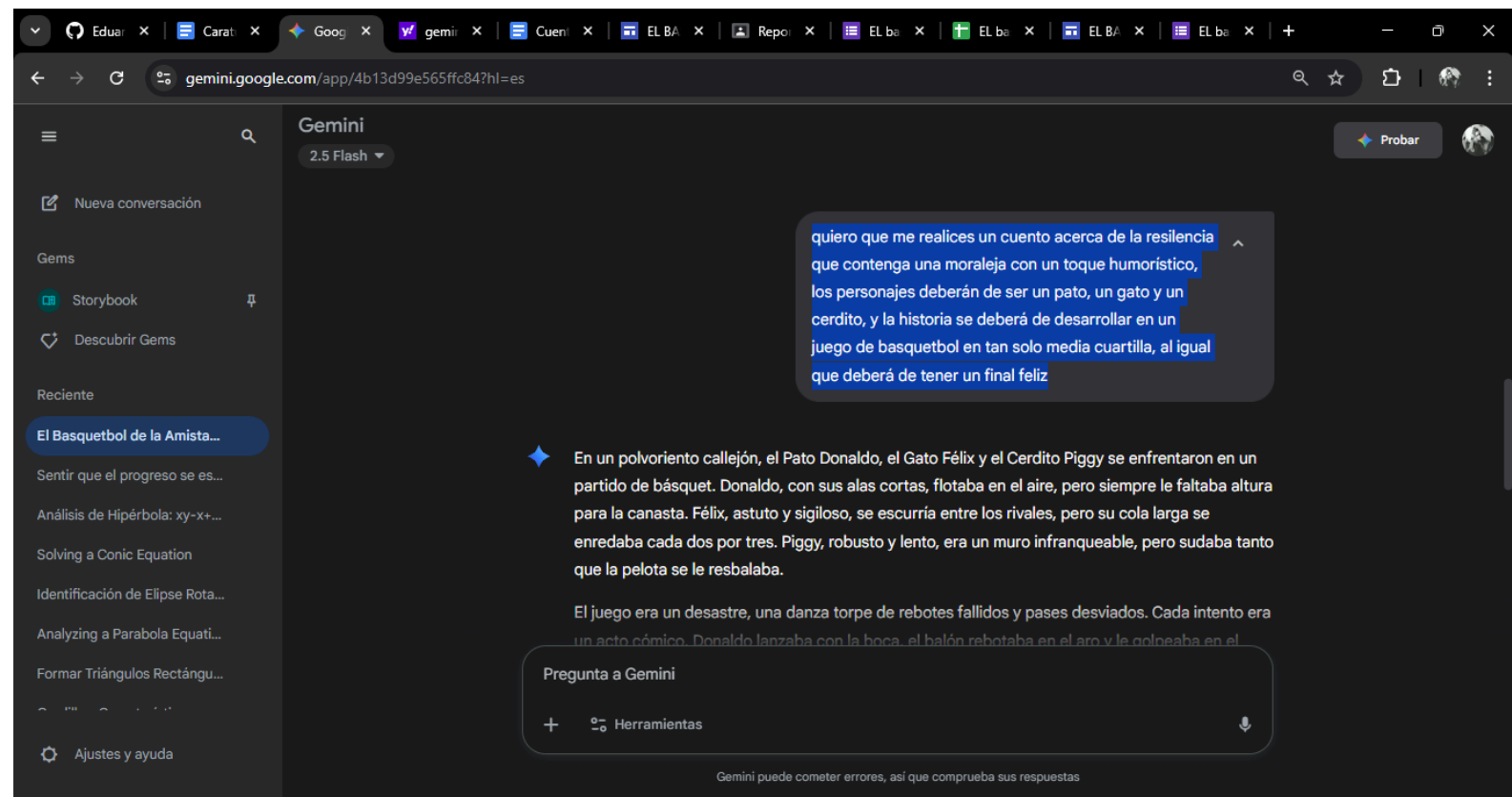
Respuestas de formulario 1

## Actividad 6

En esta actividad hice uso de la inteligencia artificial, dando un prompt inicial o la primera versión para un cuento, que quedó de la siguiente manera.

PROMPT:

quiero que me realices un cuento acerca de la resiliencia que contenga una moraleja con un toque humorístico, los personajes deberán de ser un pato, un gato y un cerdito, y la historia se deberá de desarrollar en un juego de basquetbol en tan solo media cuartilla, al igual que deberá de tener un final feliz.



Texto proporcionado por GEMINI

En un polvoriento callejón, el Pato Donald, el Gato Félix y el Cerdito Piggy se enfrentaron en un partido de básquet. Donald, con sus alas cortas, flotaba en el aire, pero siempre le faltaba altura para la canasta. Félix, astuto y sigiloso, se escurría entre los rivales, pero su cola larga se enredaba cada dos por tres. Piggy, robusto y lento, era un muro infranqueable, pero sudaba tanto que la pelota se le resbalaba.

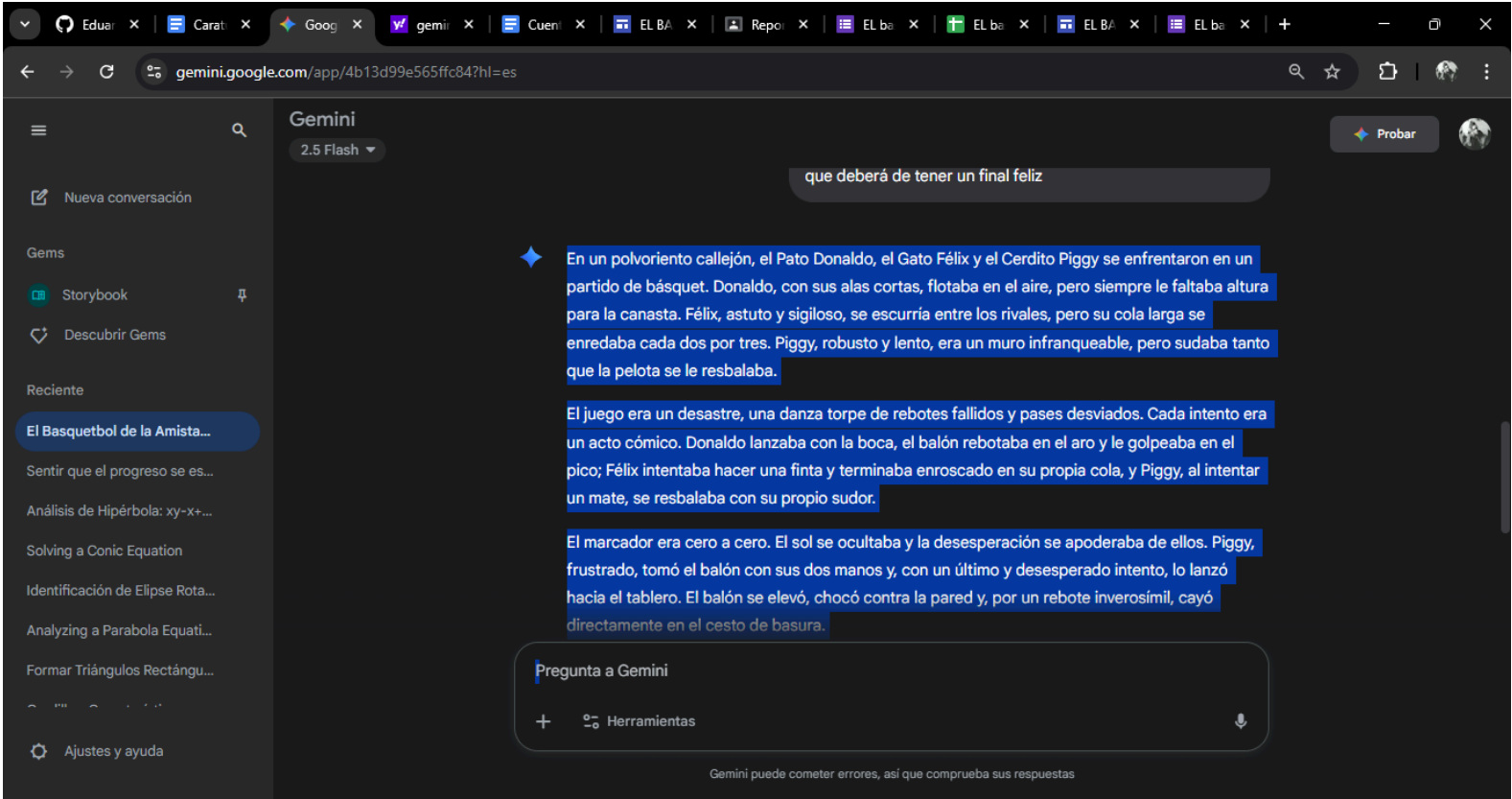
El juego era un desastre, una danza torpe de rebotes fallidos y pases desviados. Cada intento era un acto cómico. Donald lanzaba con la boca, el balón rebotaba en el aro y le golpeaba en el pico; Félix intentaba hacer una finta y terminaba enroscado en su propia cola, y Piggy, al intentar un mate, se resbalaba con su propio sudor.

El marcador era cero a cero. El sol se ocultaba y la desesperación se apoderaba de ellos. Piggy, frustrado, tomó el balón con sus dos manos y, con un último y desesperado intento, lo lanzó hacia el tablero. El balón se elevó, chocó contra la pared y, por un rebote inverosímil, cayó directamente en el cesto de basura.

En ese momento, los tres se miraron. No habían anotado un punto, pero se habían reído más que en toda su vida. Se dieron cuenta de que el juego no se trataba de ganar, sino de divertirse juntos.

El Pato Donald, el Gato Félix y el Cerdito Piggy decidieron terminar el partido y celebrar su derrota con un festín de galletas y leche, declarándose campeones de la amistad.

La moraleja de su historia, entre risas y galletas, fue que a veces la única forma de anotar en la vida es haciendo el ridículo.

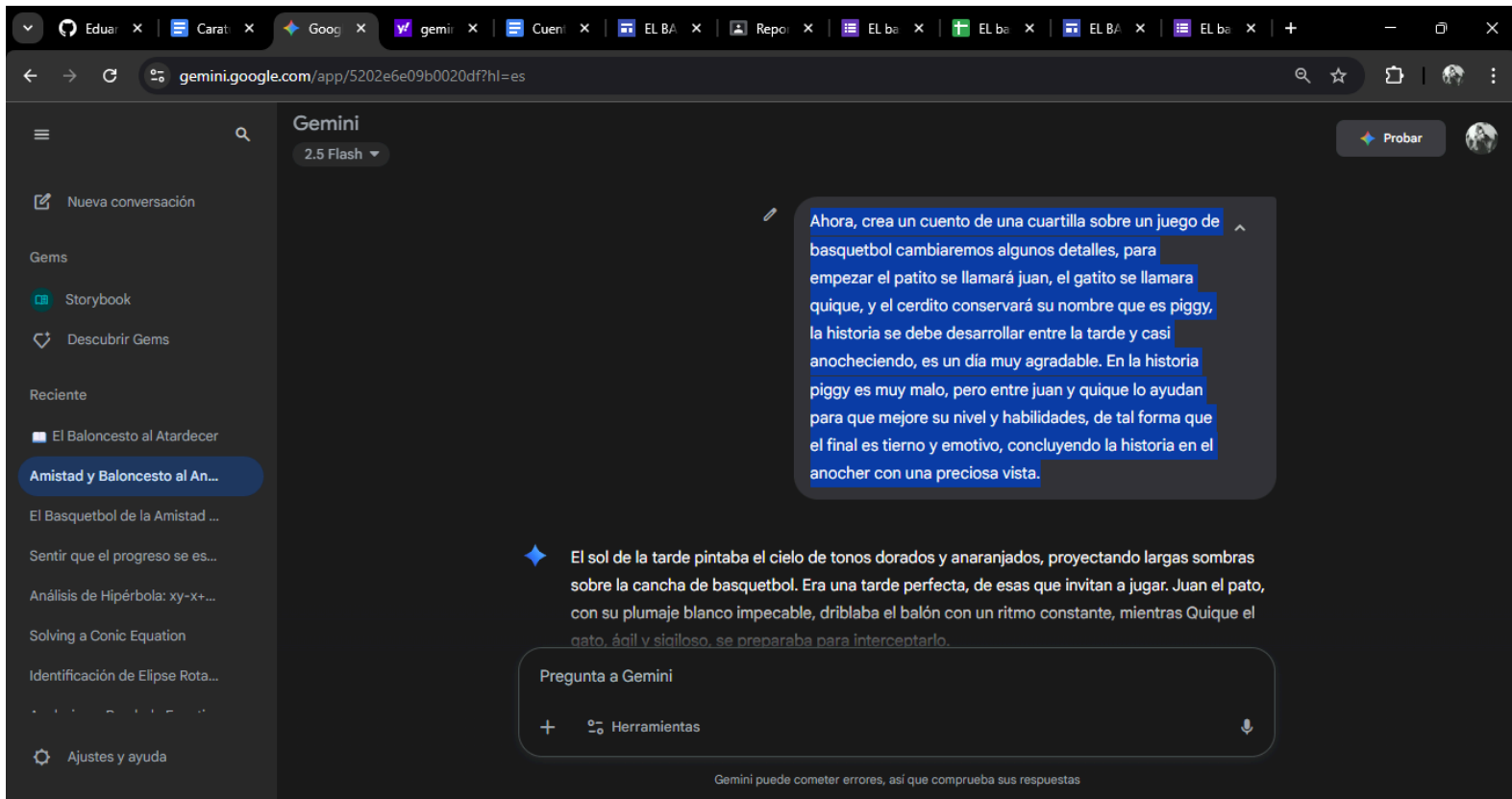


Actividad 7

Por último, en esta actividad se hizo uso nuevamente de la inteligencia artificial, con la diferencia de que seremos más específicos y daremos más detalles de la historia y como queremos que se desenvuelva.

PROMPT

Ahora, crea un cuento de una cuartilla sobre un juego de basquetbol cambiaremos algunos detalles, para empezar el patito se llamará juan, el gatito se llamará quique, y el cerdito conservará su nombre que es piggy, la historia se debe desarrollar entre la tarde y casi anocheciendo, es un día muy agradable. En la historia piggy es muy malo, pero entre Juan y Quique lo ayudan para que mejore su nivel y habilidades, de tal forma que el final es tierno y emotivo, concluyendo la historia en el anochecer con una preciosa vista.



Texto proporcionado por GEMINI:

El sol de la tarde pintaba el cielo de tonos dorados y anaranjados, proyectando largas sombras sobre la cancha de basquetbol. Era una tarde perfecta, de esas que invitan a jugar. Juan el pato, con su plumaje blanco impecable, driblabo el balón con un ritmo constante, mientras Quique el gato, ágil y sigiloso, se preparaba para interceptarlo.

De repente, una figura rechoncha interrumpió la jugada. Era Piggy, el cerdito, quien, con un gruñido, intentó robar el balón, pero tropezó con sus propias patas. La pelota se le escapó y rodó hasta la canasta. "¡Qué torpe eres, Piggy!", se burló una urraca que los observaba desde una rama cercana. Piggy se sonrojó de vergüenza y bajó las orejas.

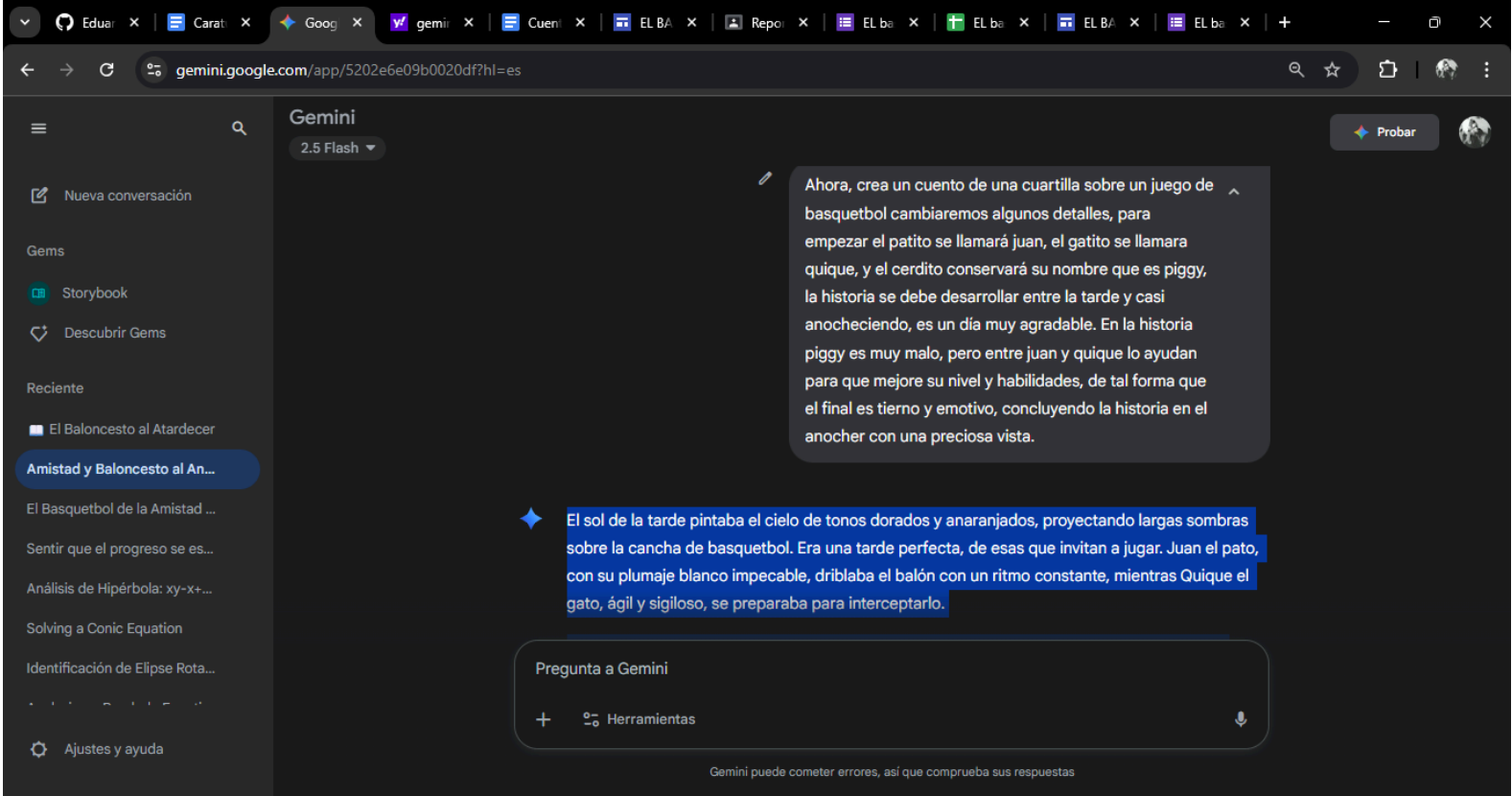
Juan y Quique se miraron y, en silencio, supieron qué hacer. "No te preocupes, amigo", dijo Juan con voz suave. "Todos tropezamos al principio." Quique asintió. "Vamos a enseñarte unos trucos."

Piggy aceptó la ayuda con timidez. Juan le mostró cómo sostener el balón, explicándole que la clave no era la fuerza, sino el equilibrio. Quique, por su parte, le enseñó a moverse sin balón, a encontrar los espacios vacíos en la cancha. Practicaron tiros, pases y fintas una y otra vez. Piggy fallaba muchos tiros, pero cada vez que lo hacía, Juan y Quique lo animaban con palabras de aliento. "¡Casi!", decía Juan. "¡Sigue así!", exclamaba Quique.

Poco a poco, algo cambió. Los movimientos de Piggy se volvieron más seguros, sus pases más precisos. El sol se escondía lentamente, tiñendo el horizonte de violeta y rosa. En un último intento, Piggy recibió un pase de Juan, se movió con agilidad, y lanzó el balón. La pelota giró en el aire y entró limpiamente en la canasta, haciendo un "swish" perfecto.

"¡Lo lograste, Piggy!", gritaron Juan y Quique, abrazándolo. Los tres amigos se quedaron quietos, viendo la canasta. La luna, una brillante media luna, comenzaba a asomarse en el cielo. Piggy miró a sus amigos, sintiendo un calor en el pecho que nada tenía que ver con el juego. Era la emoción de haber superado un

obstáculo, pero, sobre todo, la felicidad de tener a dos amigos que lo ayudaron a brillar. El silencio de la noche que se acercaba era dulce, salpicado solo por el canto lejano de un grillo y el murmullo del viento. Juntos, bajo el anochecer, se sentaron a disfrutar de la vista, sabiendo que no había nada más valioso que la amistad.



## Conclusiones

Considero que se cumplió el objetivo de la práctica, pues conocí herramientas que no sabía utilizar y aprendí nuevos softwares, entendiendo sus funciones y aplicaciones proporcionando nuevas habilidades en estas tecnologías de la información y comunicación.