

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorios de docencia

Laboratorio de Computación Salas A y B

Profesor(a):	M.I. Heriberto Garcia Ledezma
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	23
No de Práctica(s):	1
Integrante(s):	Jiménez Díaz Eric de Guadalupe
No. de lista o brigada:	
Semestre:	2026-1
Fecha de entrega:	27/08/2025
Observaciones:	

CALIFICACIÓN:				

Objetivos:

En esta sección se deberán incluir los objetivos indicados en el manual para la práctica en cuestión.

Desarrollo:

En esta sección deberán desarrollar los ejercicios indicados en las especificaciones de cada reporte que publique en el Google Classroom.

Conclusiones:

En esta sección, cada miembro del equipo que entregue el reporte deberá incluir una breve conclusión sobre la práctica.

Reporte de Práctica 1 – Fundamentos de Programación

Objetivo:

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.

Actividades:

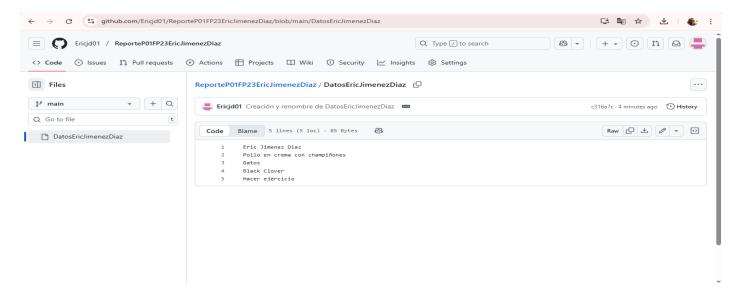
- -Realizar búsquedas de información especializada.
- -Revisar y validar contenido creado por inteligencia artificial generativa.
- -Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- -Realizar una página web.
- -Realizar un formulario.

Introducción:

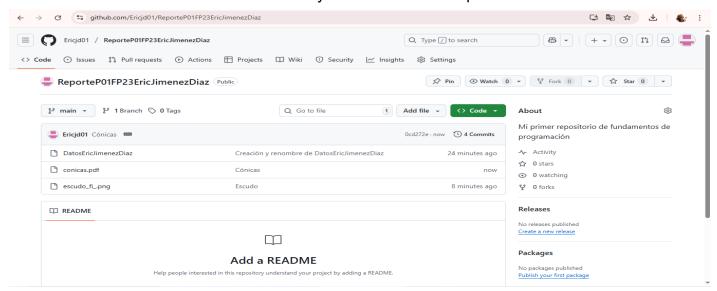
En este reporte se presentan las actividades realizadas en la práctica de fundamentos de programación con el uso de herramientas como GitHub, Google Sites, Google Forms e inteligencia artificial. Fomentando la creación de contenido digital y la organización de información para aplicarlo en el ámbito académico y personal.

Ejercicio 1. Actividad en GitHub

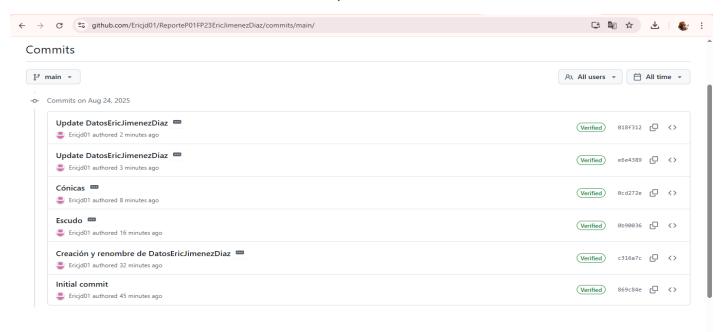
Se creó una cuenta y un repositorio llamado: ReporteP01FP23[Nombre]. Después se agregó el archivo Datos[Nombre] y se hicieron las siguientes modificaciones: mascota favorita; un libro, película, serie o anime; su comida favorita y uno de sus pasatiempos.



También se subió el escudo de la Facultad y un archivo PDF de prueba.

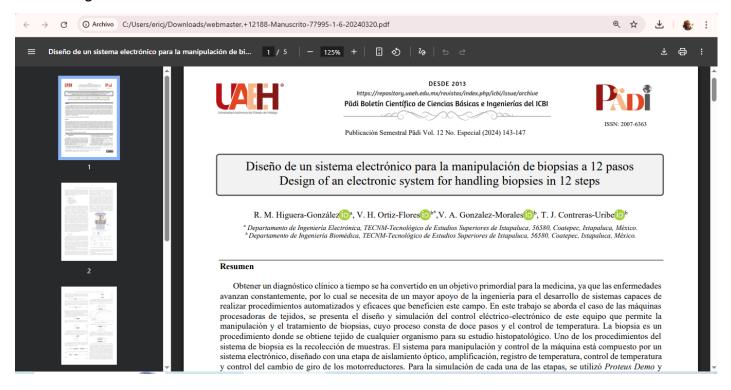


Seguido de esto se modificó por segunda y tercera vez el primer archivo, agregando en una nueva línea un género de música y una canción de ese género, y después agregando un deporte. Haciendo commit e indicando los cambios respectivos.



Ejercicio 2. Acceso remoto DGB UNAM

Se generó una cuenta de acceso remoto en la Dirección General de Bibliotecas y se realizó la búsqueda de un tema relacionado con la ingeniería. Se filtraron resultados y se descargó un artículo vigente.



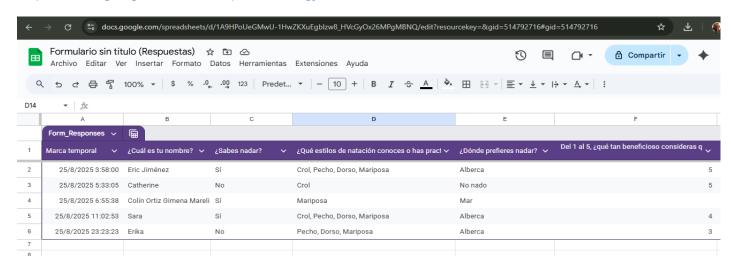
Ejercicio 3, 4 y 5. Página web en Google Sites, formulario en Google Forms y unión de ambos.

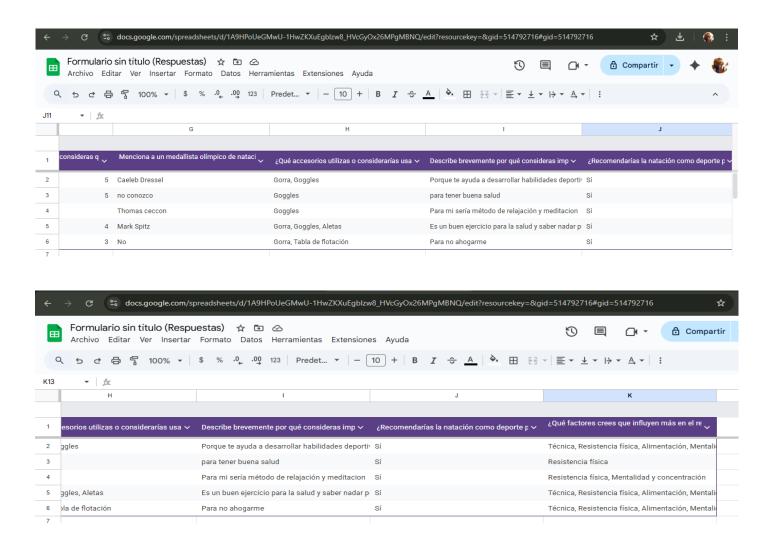
Se elaboró un sitio web con temática de la natación con secciones como Historia, Estilos, Beneficios. Se utilizaron recursos como imágenes, divisiones y botones de navegación.

Se diseñó un formulario con 10 preguntas relacionadas con la natación, utilizando distintos tipos de respuesta (respuesta corta, opción múltiple, párrafo, lista desplegable, escala lineal, casillas de verificación).

El formulario se integró en la página de Google Sites.

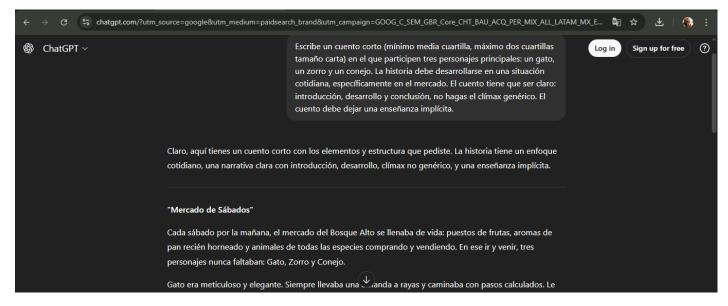
https://sites.google.com/view/fp26-252-egjd

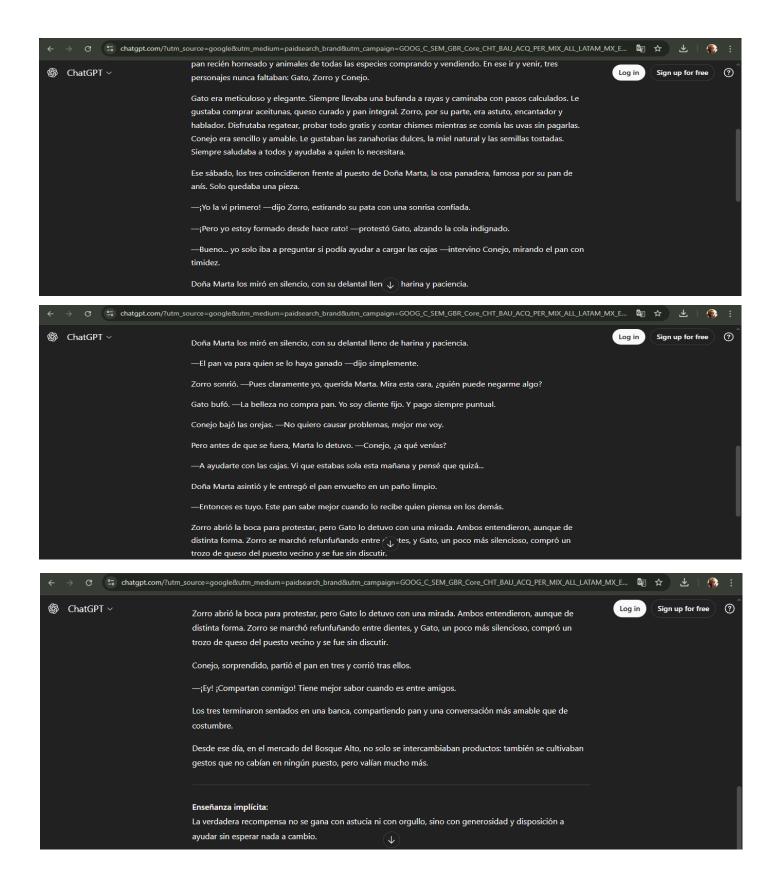


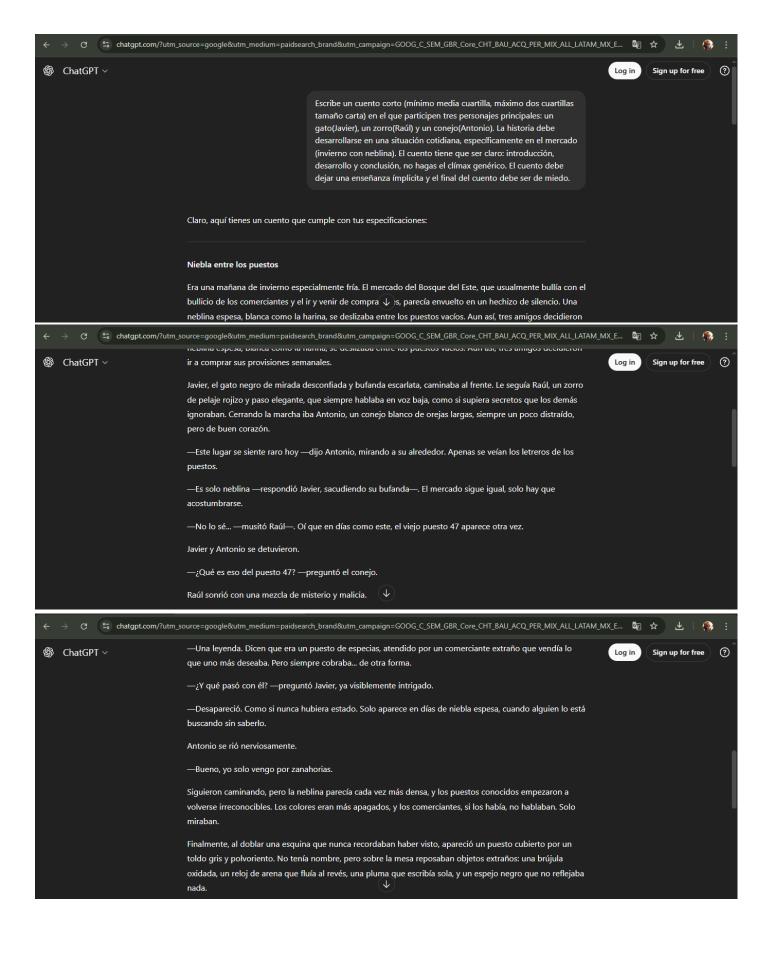


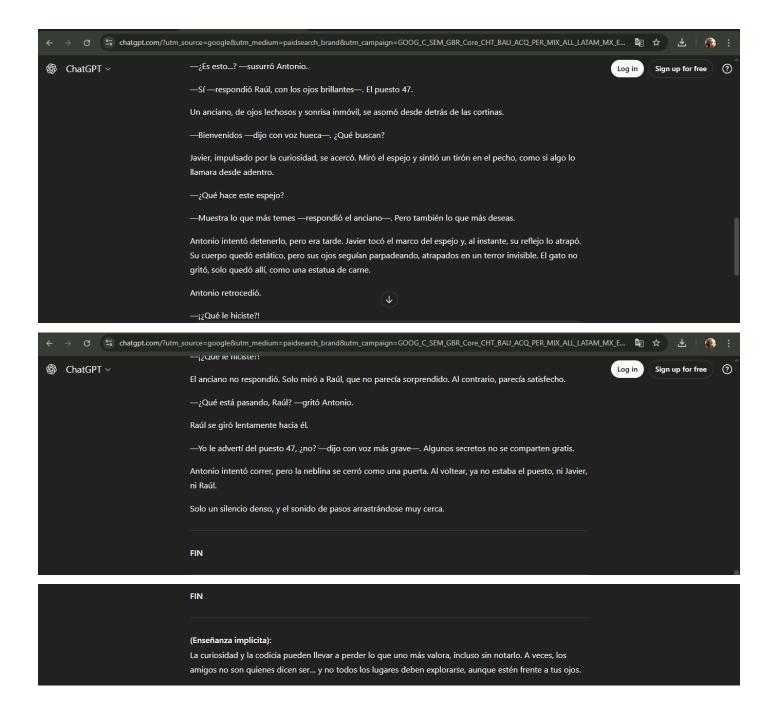
Ejercicio 6. y 7 Generación de cuento con IA

Se elaboró un prompt inicial para una IA generativa poco detallado y posteriormente se hizo una nueva versión del prompt más detallada de este.









Conclusiones:

Durante el desarrollo de esta práctica aprendí a utilizar herramientas que no conocía o no tan a fondo. Lo interesante es que estas herramientas se pueden aplicar para mi vida personal. En general, considero que esta práctica no solo me enseñó cosas nuevas, sino que también estuvo divertida, porque combinó aprendizaje con actividades creativas.