



## Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

# Laboratorios de computación salas A y B

*Profesor(a):* Manuel Castañeda Castañeda

*Asignatura:* Fundamentos de Programación

*Grupo:* 18

*No. de práctica(s):* 01

*Integrante(s):* Santos Hernández José Fernando

*No. de lista o brigada:*

*Semestre:* Primero

*Fecha de entrega:* 19/08/24.

*Observaciones:* Mis observaciones se encuentran al final de esta práctica.



CALIFICACIÓN:

## CUESTIONARIO

### CUESTIONARIO PREVIO PRACTICA 1.

#### • ¿Qué es el internet?

R: Es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial para compartir información. Se trata de un conjunto de equipos que se relacionan entre sí a través de la utilización de un lenguaje universal. La interconexión de Internet se logra mediante diversos protocolos y servicios.

#### • ¿Qué es un buscador?

R: Un buscador de Internet o motor de búsqueda es un servidor informático especializado en la búsqueda de información en la web. Los resultados de búsqueda de una consulta suelen aparecer en forma de lista y pueden consistir en páginas web, imágenes, videos y otros formatos.

#### • ¿Qué es un metabuscador?

R: Son herramientas muy útiles para consultar información y poder obtener de un primer vistazo todas las respuestas que buscamos desde diferentes fuentes. Estas fuentes consisten en resultados de distintos buscadores y a esto, siempre se obtiene una alta variedad de información.

#### • • Enlista 10 actividades interesantes que puedes ver en Google:

1.- Ver videos

2.- Ver películas

3.- Ver Fútbol

4.- Ver cuentos

5.- Ver Imágenes

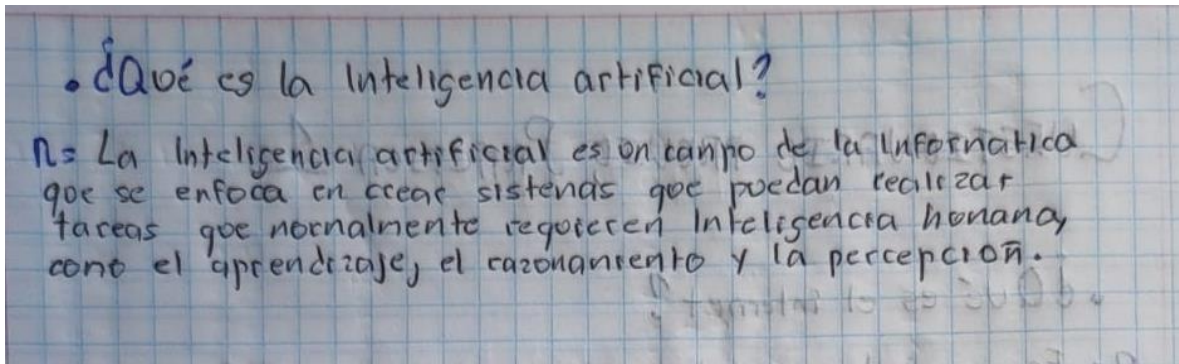
6.- Investigar

7.- Hacer tarea

8.- Jugar

9.- Comprar cosas

10.- Ver Carras



## **PRÁCTICA 01:**

### **1. ¿Cuáles son las obras en la industria más importantes en México en lo que va del año?**

En la mayoría de los sectores de la sociedad mexicana, la duda acerca de la inversión en proyectos que parecen de vanguardia tecnológica surgió acerca de si sí o no optar por estos. Con exactitud anterior y actualmente durante el tiempo de trabajar y que “enseguida se come todo el dinero”, o “se tarda toda la vida para recuperar la inversión”. esto como se mencionó se le puede adjudicar a los cambios recientes en las leyes de generación de la energía, a las réplicas a las minas y trenes, así como a las limitaciones del gobierno a la hora de andar a abonarle los cachos a la inversión privada. a pesar de lo anterior, a ver resultados de las obras a la industria de lo que se lleva del año en México.

#### **Tren Maya**

A pesar de tantas polémicas y retrasos, se inaugurará en diciembre y tendrá un recorrido de mil 500 kilómetros y conectará los estados de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo. El costo es de 230 mil millones de pesos. Este será un tren para México construido en su totalidad en nuestro país.

#### **Corredor Interoceánico del Istmo de Tehuantepec**

Contempla la intervención de puertos y zonas de carga de terminales aéreas, permitirá la movilidad de 1.4 millones de contenedores anualmente, buscando ser una conexión entre el Océano Pacífico y el Océano Atlántico, fuerte competencia por su velocidad y economía del Canal de Panamá. Los costos de este proyecto han aumentado hasta un

7.1 por ciento, desde que hay registros en los archivos de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, costos que se pueden apreciar en contratos como el de la conclusión del puerto de Salina Cruz en Oaxaca, el contrato para el desarrollo de infraestructura portuaria en la Laguna de Pajaritos de Coatzacoalcos y el incremento en los costos de la corrección de pendientes y conexión de la línea del ferrocarril que opera entre los dos puertos involucrados.

## Refinería Olmeca

Ubicada en el municipio de Paraíso, esta obra está a cargo de la empresa Pemex. En su fase inicial, la refinería procesará 160 mil barriles diarios de petróleo crudo. Se espera que para fines de septiembre se duplique esta capacidad de refinamiento, alcanzando así la producción máxima prevista para finales de este año. En total, el costo estimado de esta obra asciende a 14 mil millones de dólares. Esta inversión se genera en un momento en el cual se plantea a nivel mundial la renovación de sistemas de energía más humanas con el medio ambiente y más limpias. Lo que nos lleva a cuestionarios de qué forma México quiere hacer parte de este sistema y cuándo.

## Tren interurbano México-Toluca

Resolverá la movilidad de aproximadamente 200 mil personas diarias, en un tiempo más corto de recorrido (menos de 35 minutos) y de manera cómoda, pues normalmente es de 2 horas y media. Con un presupuesto de 93 mil millones de pesos, a pesar de su retraso es muy posible ver terminada la obra para el presente año, este tren sustituirá 25 mil viajes de vehículos diarios, lo que disminuirá la contaminación y el congestionamiento vial.

### Un detector de IA diferente

Introduce el texto para detectar contenido generado por IA como ChatGPT, GPT-4 o Google Gemini

Español Inglés Alemán Francés

En la mayoría de los sectores de la sociedad mexicana, la duda acerca de la inversión en proyectos que parecen de vanguardia tecnológica surgió acerca de si sí o no optar por estos. Con exactitud anterior y actualmente durante el tiempo de trabajar y que "enseguida se come todo el dinero", o "se tarda toda la vida para recuperar la inversión". esto como se mencionó se le puede adjudicar a los cambios recientes en las leyes de generación de la energía, a las réplicas a las minas y trenes, así como a las limitaciones del gobierno a la hora de andar a abonarle los cachos a la inversión privada. a pesar de lo anterior, a ver resultados de las obras a la industria de lo que se lleva del año en México.

Tren Maya

A pesar de tantas polémicas y retrasos, se inaugurará en diciembre y tendrá un recorrido de mil 500 kilómetros y conectará los estados de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo. El costo es de 230 mil millones de pesos. Este será un tren para México construido en su totalidad en nuestro país.

Corredor interoceánico del Istmo de Tehuantepec

519/1,200 palabras

👍 👎

✅ Análisis completado

0%

del texto probablemente ha sido generado por IA

Generado por IA

0%

Escrito por humanos

100%

Mejora tu redacción en segundos

Prueba el parafraseador



## **2. Ensayo de dos paginas sobre innovación (con menos del 22% generado con IA):**

La innovación es algo que cada persona tiene y expresa de manera diferente, otros más y otros menos, que hace que las cosas que tienen pensado realizar cambien en muchos aspectos. Aunque a veces no lo notemos, la innovación está en todo lo que usamos todos los días, en todos lados. La innovación son todos esos pensamientos que las personas adquieren y pueden mejorarse poniendo en práctica los conocimientos, así mismo, también resuelven problemas comunes de formas muy creativas. Es como tener una caja de herramientas llena de ideas geniales que pueden cambiar el mundo para hacer las cosas mejor.

Para comprender la innovación, consideremos algunos ejemplos que ya conoce. Pensemos en la televisión. Hace años, los primeros televisores eran grandes, pesados y sólo mostraban imágenes en blanco y negro. Con el tiempo, a la gente se le ocurrió la idea de mejorar estas herramientas. En la actualidad contamos con televisores de pantalla plana de última generación además de lentes de realidad virtual que ofrecen comodidades increíbles en todos los aspectos. Esta transformación muestra cómo algo tan común se puede mejorar y transformar en un gran ejemplo de innovación.

Otro buen ejemplo es un teléfono inteligente o teléfono inteligente. En el pasado, los teléfonos sólo se utilizaban para realizar llamadas. Entonces a alguien se le ocurrió la idea de agregar una cámara para tomar fotografías y luego agregó la opción de subtítulos. Hoy en día, los teléfonos inteligentes tienen aplicaciones para todo: desde ver películas hasta controlar dispositivos en casa. Esta evolución del simple teléfono al multidispositivo muestra cómo la innovación está cambiando la forma en que nos comunicamos y nos entretenemos.

La innovación también afecta al trabajo y al aprendizaje. Por ejemplo, en las escuelas, los profesores utilizan tabletas y pizarras digitales en lugar de libros. Esta herramienta hace que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Las aplicaciones educativas permiten a los estudiantes practicar matemáticas, ciencias y otras materias de forma personalizada y divertida. En lugar de aprender conceptos, los estudiantes pueden experimentar y aprender a través de juegos y simulaciones. Este cambio en la forma en que aprendemos es otro resultado de la innovación. Incluso en los deportes, la creatividad es importante. Los jugadores y entrenadores utilizan tecnología avanzada para mejorar el rendimiento. Los sensores de la ropa deportiva, por ejemplo, pueden medir la velocidad, el pulso y otros datos importantes durante el ejercicio. Esto ayuda a los deportistas a ajustar su entrenamiento y mejorar sus habilidades. Además, nuevas técnicas y equipos ayudarán a los jugadores a alcanzar su máximo potencial.

La innovación en los deportes no sólo mejora el rendimiento, sino que también hace que los eventos deportivos sean emocionantes para los espectadores.

También es posible ser creativo a partir de las cosas cotidianas. A veces necesitas examinar tu entorno y pensar en nuevas formas de hacer las cosas. Por ejemplo, si has tenido problemas para encontrar las llaves en un bolso, puedes hacer una caja o una pequeña herramienta para organizarlas. La clave de la creatividad es la curiosidad y la voluntad de probar nuevas ideas. Sin embargo, la creatividad no siempre es fácil. Es difícil encontrar ideas que funcionen o que realmente funcionen. Los desarrolladores suelen probar diferentes soluciones antes de encontrar la adecuada. Además, la innovación puede introducir errores y omisiones. Es importante aprender de estos errores y seguir intentándolo.

Se necesita perseverancia y innovación para superar obstáculos y encontrar soluciones creativas. En la escuela también puedes empezar a ser creativo. Si tienes un proyecto o tarea, intenta pensar en él de otra manera. Es posible que puedas crear una presentación interactiva en lugar de utilizar diapositivas tradicionales. O puede encontrar formas creativas de presentar un informe o resolver un problema en equipo. La creatividad no se trata sólo de buenas obras. También se pueden mejorar las pequeñas cosas de la vida cotidiana.

En resumen, la innovación es lo que impulsa el progreso y hace que nuestro mundo sea interesante y bueno. Desde las herramientas que utilizamos hasta las nuevas formas de aprender y trabajar, la innovación está en todas partes. Si eres curioso, creativo y persistente, puedes ayudar a crear la magia de la creatividad. Así que la próxima vez que enfrentes un desafío o tengas una nueva idea, recuerda que puedes pasar por un gran cambio.

### Un detector de IA diferente

Introduce el texto para detectar contenido generado por IA como ChatGPT, GPT-4 o Google Gemini

Español Inglés Alemán Francés

La innovación es algo que cada persona tiene y expresa de manera diferente, otros más y otros menos, que hace que las cosas que tienen pensado realizar cambien en muchos aspectos. Aunque a veces no lo notemos, la innovación está en todo lo que usamos todos los días, en todos los lados. La innovación son todos esos pensamientos que las personas adquieren y pueden mejorarlos poniendo en práctica los conocimientos, así mismo, también resuelven problemas comunes de formas muy creativas. Es como tener una caja de herramientas llena de ideas geniales que pueden cambiar el mundo para hacer las cosas mejor.

Para comprender la innovación, consideremos algunos ejemplos que ya conoce. Pensemos en la televisión. Hace años, los primeros televisores eran grandes, pesados y sólo mostraban imágenes en blanco y negro. Con el tiempo, a la gente se le ocurrió la idea de mejorar estas herramientas. En la actualidad contamos con televisores de pantalla plana de última generación además de lentes de realidad virtual que ofrecen comodidades increíbles en todos los aspectos. Esta transformación muestra cómo algo tan común se puede mejorar y transformar en un gran ejemplo de innovación.

715/1,200 palabras

Análisis completado

21%

del texto probablemente ha sido generado por IA

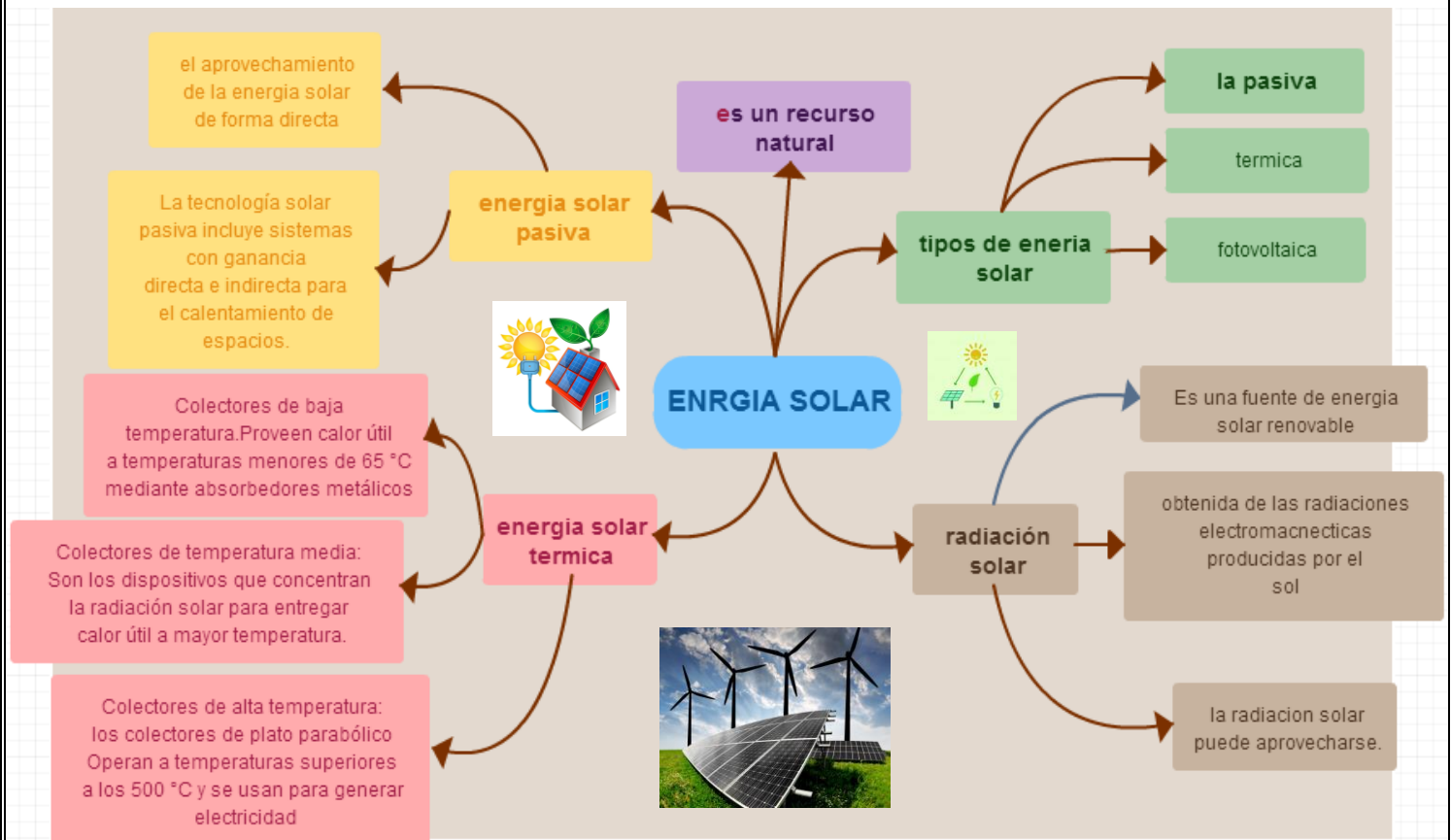
Generado por IA 21%

Escrito por humanos 79%

Mejora tu redacción en segundos

Prueba el parafraseador

### 3. Mapa mental sobre la energía solar:





#### 4. Imágenes de la robótica en la industria:





## **OBSERVACIONES**

El desarrollo de esta practica me resulto algo sencillo y practico, personalmente porque estuve entretenido por un buen rato, más en el punto número 2, donde en el ensayo se nos dio la opción de realizarlo con IA, pero teníamos que humanizarlo, ya sea con aplicación o con palabras propias, sinceramente esta parte me costo un poco ya que al meter el texto a un detector de IA se seguía pasando del límite del 22%. Para resolver ello, se tubo que modificar en gran parte el texto extraído sin que perdiera su esencia principal, esto con opiniones propias, ejemplos, paráfrasis de otros sitios, etcétera; esto lo tuve que repetir hasta que saliera menos del 22% en el detector de IA.

Fuera de este punto, todo el resto del trabajo fue poco rápido de realizarlo, aunque sean conceptos poco comunes, nunca esta mal para reforzar conocimientos de lo que sea, sinceramente se siente bien leer temas y comprenderlos al cien por ciento.

En relación a la practica en general, siento que fue una practica muy interactiva y mas en el punto que no acaba con estas investigaciones, sino que, también tuvimos que crear una cuenta de Github, para posteriormente crear un repositorio donde se terminara de subir este trabajo de investigación. En mi caso, esto del repositorio es algo nuevo, por lo cual igual me pareció interesante y un poco complicado en un inicio.

## **CONCLUSIONES**

En conclusión, esta práctica con relación a los temas indagados me sirvió para retomar los conceptos y consiguientes de algunos temas comunes, me pareció sumamente practica en cuestión de que fue muy interactiva. Con relación a los humanizadores de texto y el detector de IA, fue algo poco estresante, ya que por más que le cambiabas te seguía marcando un porcentaje superior al acordado, y en casos marcaba más después de cambiarle algo que cuando no le cambiabas. Github me pareció muy practico y sinceramente lo usaría en otras ocasiones.