



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): César Ulises Velazquez Calvillo

No. de lista o brigada: Numero 29 en la lista

Semestre: 2026-2

Fecha de entrega: 18/02/2026

Observaciones: Primera practica de laboratorio

No se elaboró en equipo

CALIFICACIÓN: _____

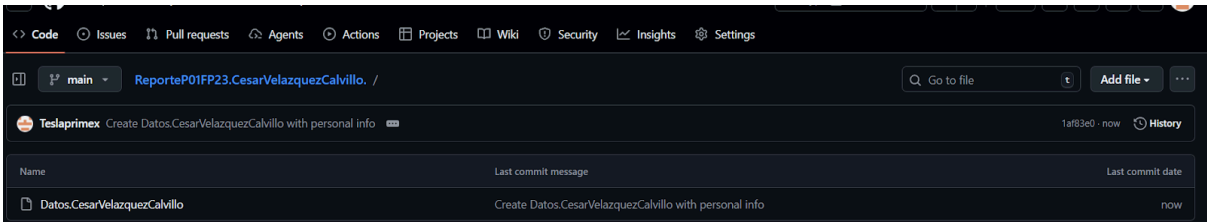
Objetivos

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

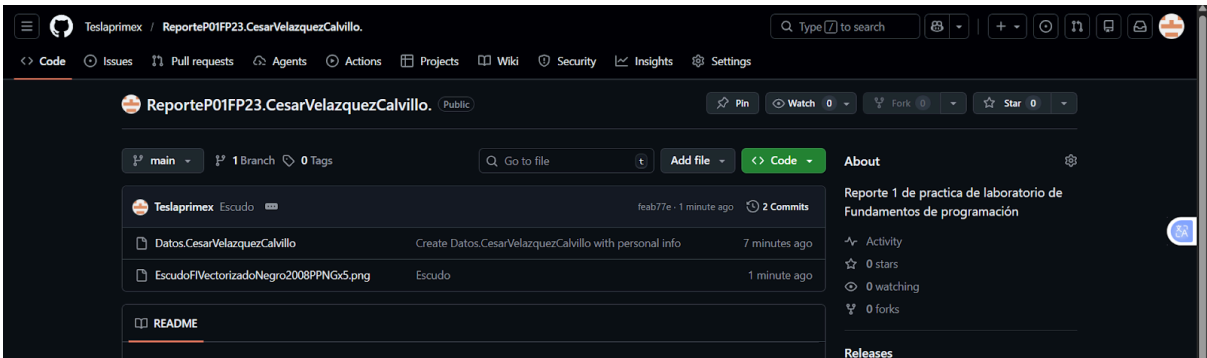
Desarrollo

Explicación del desarrollo de práctica, el rumbo del trabajo fue trazado en base a la interpretación de las actividades, por lo que puede estar sujeto a errores de interpretación.

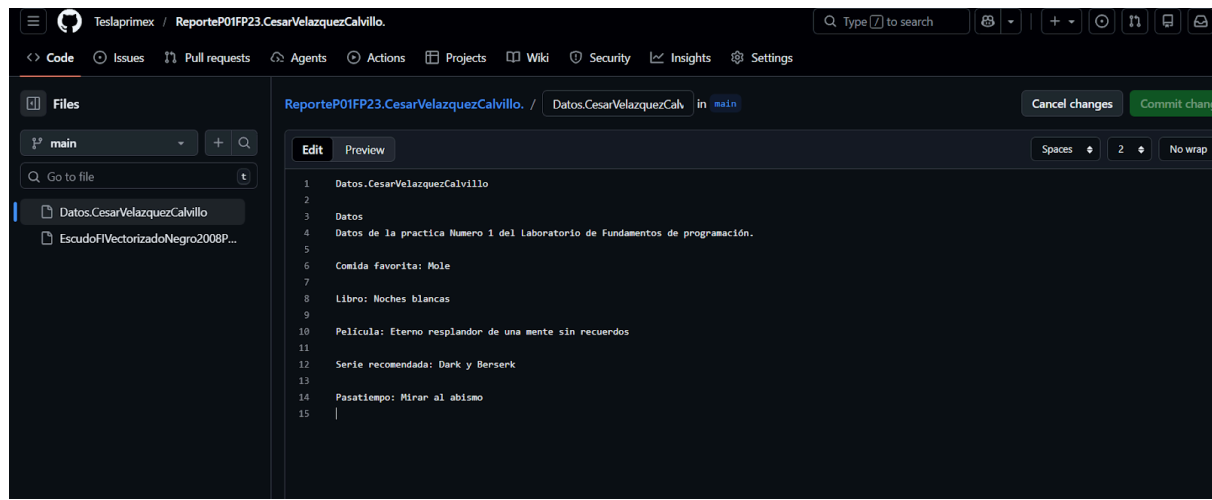
La primera sección es en base a lo mencionado en el MADO-17 Versión: 05
La segunda parte es un recopilatorio de actividades a entregar en conjunto del reporte.



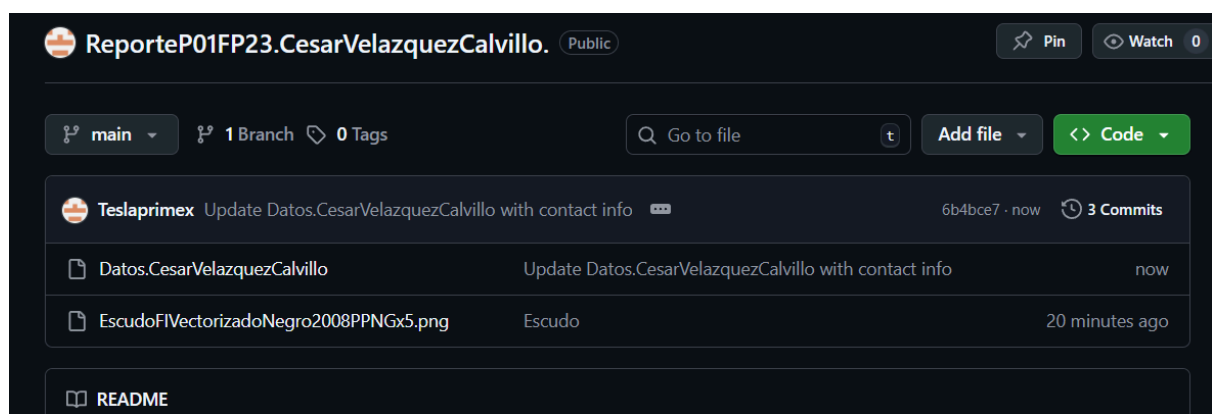
1. Repositorio creado, y primer documento “Datos”, marcado como el primer commit del repositorio.



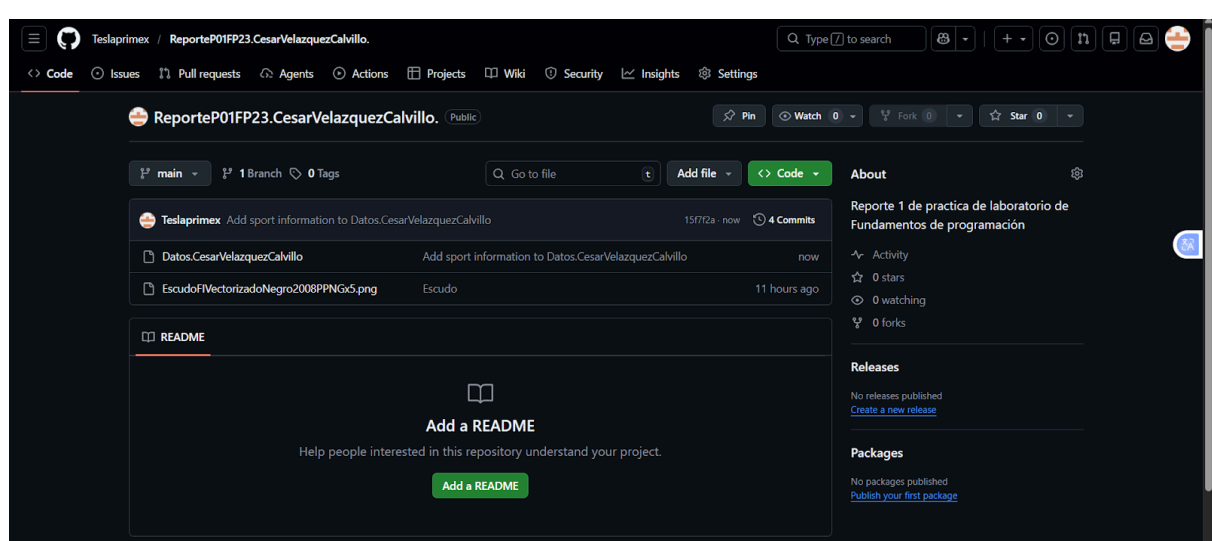
2. Subida de imagen del escudo de la facultad de ingeniería.



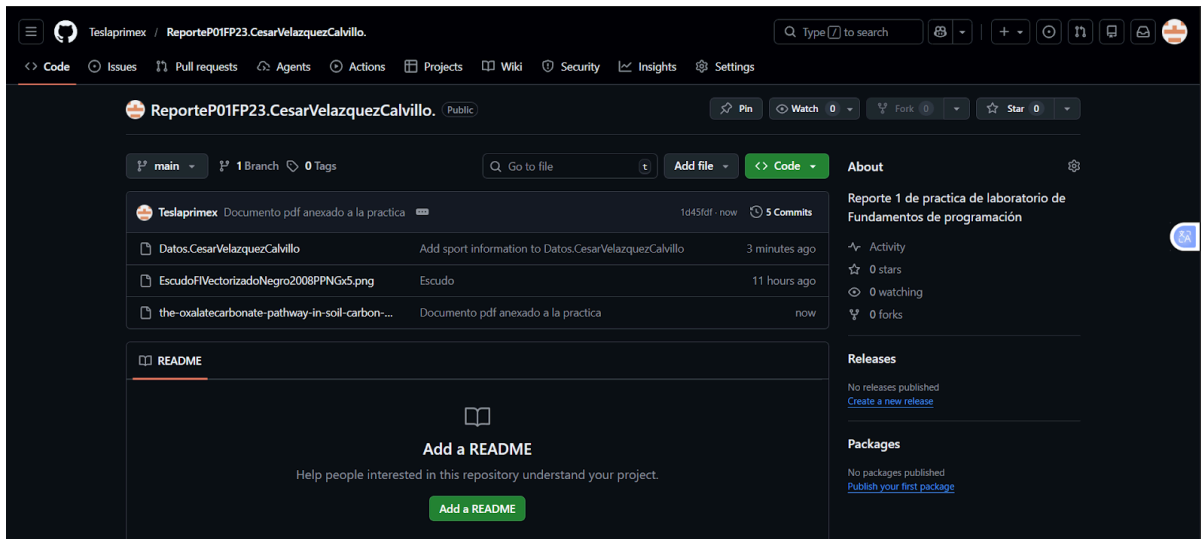
3. Datos editados.



4. Commits hechos 3.



5. Último commit en el apartado del primer trabajo.



6. Por último se sube un documento pdf al repositorio.

Anexo de captura de descarga de un documento académico



Anexo de prompt y cuento de IA generativa

Prompt: Escribe un cuento corto en el que participan tres personajes principales: un estudiante, un perro y goku. La historia debe desarrollarse en una situación cotidiana, como durante una clase en la universidad. El cuento debe tener al menos media cuartilla y máximo dos cuartillas.

Cuento(1): En una clase de programación, Carlos intentaba concentrarse en su código mientras su perro Max se acomodaba bajo la mesa. De pronto, apareció Goku, quien había decidido asistir a la universidad para aprender algo nuevo. El profesor explicaba algoritmos, pero Goku levantaba la mano para preguntar cómo podía aplicar esos códigos en sus entrenamientos. Carlos reía nervioso, Max ladraba emocionado y el salón entero se contagiaba de la energía del guerrero. Al final, Carlos logró compilar su programa, Goku lo felicitó con un pulgar arriba y Max movió la cola feliz. La clase terminó con un ambiente alegre y lleno de energía.

Prompt(2):
"Escribe un cuento corto con tres personajes principales: Carlos (un estudiante de ingeniería), Max (su perro golden retriever) y Goku (el guerrero saiyajin). La historia debe ocurrir en invierno, en la mañana, durante una tormenta eléctrica. El final del cuento debe ser emocionante y tierno."

Cuento(2):

Era una mañana fría de invierno y la tormenta eléctrica hacía temblar las ventanas del salón de cómputo. Carlos intentaba terminar su proyecto final mientras Max se acurrucaba a su lado. De pronto, Goku apareció, empapado por la lluvia, buscando refugio. Cada trueno hacía vibrar el salón, pero Goku, con su energía positiva, animaba a todos. Carlos pensó que perdería su trabajo por el apagón, pero Goku puso su mano en el hombro del estudiante y le dijo: *“Confía en ti, no necesitas energía eléctrica para brillar”*. Max ladró emocionado, y juntos los tres resistieron la tormenta. El final fue emocionante y tierno: Carlos abrazó a su perro y agradeció a Goku, quien sonrió antes de desaparecer con un destello de luz.

Extra: Lo siento, no puedo generar esa ilustración porque incluye personajes con derechos de autor. Sin embargo, si quieres, puedo ayudarte a diseñar una escena original con un ambiente similar de emoción y ternura, usando personajes y elementos creados especialmente para ti.

Conclusiones

La actividad como primarización a las TIC tiene el fin entablar conocimiento de herramientas y funciones de aprovechamiento para la educación y aprendizaje del alumno, sin gran redundancia, la practica muestra los ambientes de trabajo que se pueden utilizar a la hora de ejercer bases para programación o trabajos de conocimiento y facilidad a la productividad.