



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación Salas A y B

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería
Ingeniería eléctrica electrónica



Profesora: María de Jesús Quijada Ortiz
Asignatura: Fundamentos de programación

Grupo: 5

No. de práctica(s): Integrante(s): 5

- Castro López Valentina
- Moreno López Juan Jesús
- López Montes Yadid Sebastián
- Santiago Reyes Edgar
- Vázquez Rodríguez Diego Alonso

Brigada: 2

Semestre: 2024-1

Fecha de entrega:

Observaciones:

Calificación: _____

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 y buscadores con funciones avanzadas.

INTRODUCCIÓN:

Actualmente la tecnología y sus herramientas tienen un papel fundamental durante el desarrollo de la vida diaria, desde el ámbito académico hasta el entretenimiento. Por esta razón, el conocer algunas de sus funciones nos permitirá optimizar y mejorar su uso, de manera que el usuario pueda explotarla al máximo y aprovecharlas en su totalidad. En estas herramientas, destacan las TIC's, pues con ellas el sector estudiantil puede realizar sus actividades y trabajos de forma eficiente y eficaz, permitiéndole el acceso a gran variedad de todo tipo de recursos, de manera que puede compilar, procesar, almacenar y compartir información de manera fácil y segura. Como alumnos de la Universidad Nacional Autónoma de México, la institución nos da cuentas de correo institucional con las que podemos tener ciertos beneficios en el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), como puede ser el uso de plataformas con opciones Premium gratis, mayor almacenamiento, muchas plataformas de paga gratis, como la paquetería de Office, además de antivirus, entre otros beneficios que nos facilitan y ofrecen herramientas de trabajo para una mayor calidad y eficacia. Todo esto con cuentas como: @comunidad.unam.mx, @ingenieria.unam.edu y @fi.unam.edu. Con tantas ventajas que podemos obtener de estas tecnologías, vale la pena conocer más de estas. Por ello, a lo largo de la práctica conoceremos y utilizaremos las diversas herramientas con las que podremos trabajar, conformándose de 13 actividades, cada una con un recurso distinto a conocer y utilizar por parte del estudiantado no solamente en la realización de la práctica sino a lo largo del curso, para que al finalizar las actividades concluyamos con las dificultades que enfrentamos al realizarlas "análisis de resultados" y con una conclusión.

ÍNDICE:

	Pág.
Objetivos _____	2
Introducción _____	2
Actividad 1. GitHub _____	4
Actividad 2. BIDI _____	6
Actividad 3. Google Académico _____	8
Actividad 4. Google Forms _____	11
Actividad 5. Word Drive (Graficas) _____	11
Actividad 6. iCloud _____	12
Actividad 7. Visita Virtual _____	14
Actividad 8. Documento de Pages _____	19
Actividad 9. Google Chrome (equivalencias) _____	19
Actividad 10. Clima _____	20
Actividad 11. Graficas de Funciones _____	21
Actividad 12. Google (operaciones matemáticas) _____	22
Actividad 13. Google (operaciones extras) _____	23
Análisis de Resultados _____	26
Conclusiones _____	27
Castro López Valentina _____	27
López Montes Yadid Sebastián _____	27
Moreno López Juan Jesús _____	27
Santiago Reyes Edgar _____	28
Vázquez Rodríguez Diego Alonso _____	28
Fuentes _____	29

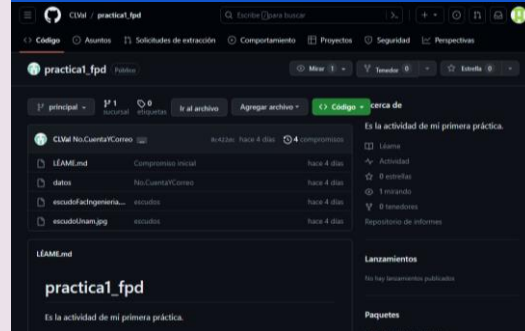
DESARROLLO

PRÁCTICA 1

ACTIVIDAD 1: Realiza la actividad de Github en casa que viene en el manual de prácticas, toma captura de pantalla y agrega el link en el reporte de la práctica.

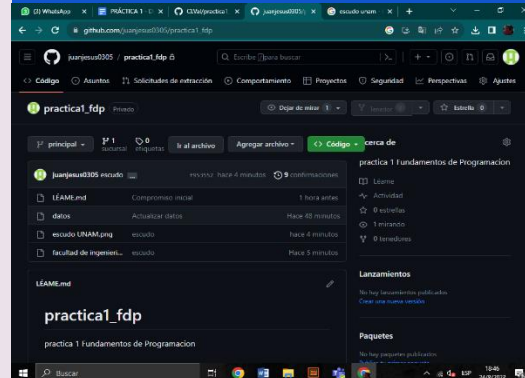
**Castro López
Valentina**

https://github.com/CLVal/practica1_fpd.git



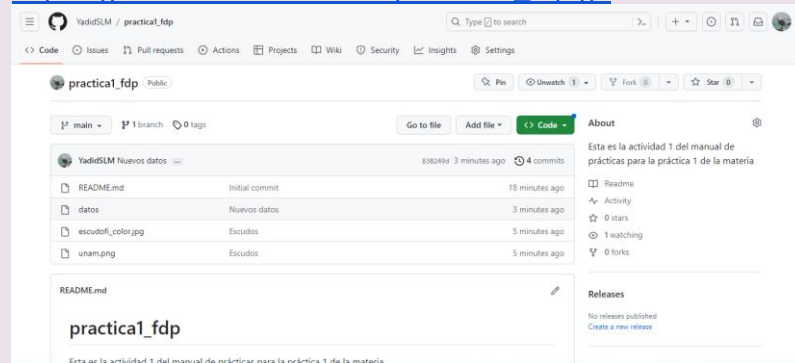
**Moreno López Juan
Jesús**

https://github.com/juanjesus0305/practica1_fdp.git



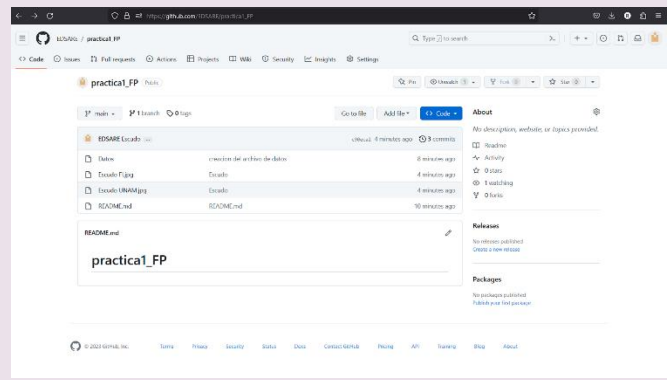
**López Montes
Yadid Sebastián**

https://github.com/YadidSLM/practica1_fdp.git



**Santiago Reyes
Edgar**

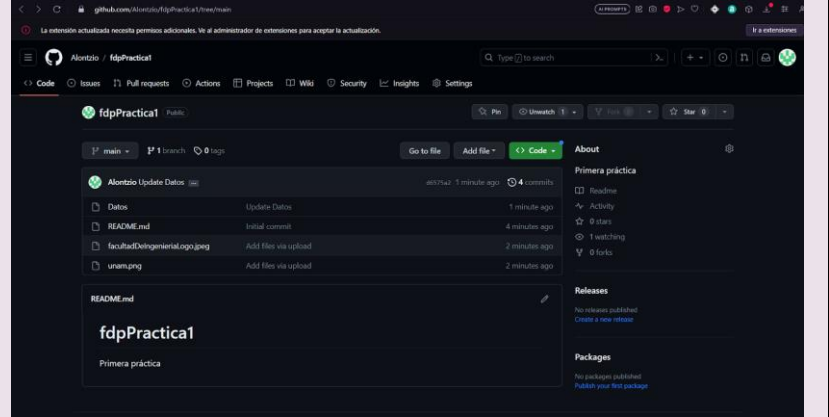
https://github.com/EDSARE/practica1_FP.git



The screenshot shows the GitHub repository page for EDSARE/practica1_FP. The repository is public and has 3 commits. The commit history shows updates to Datos, EscuelaFajig, EscuelaUNAMajig, and README.md. The README.md file is titled 'practica1_FP'.

**Vázquez Rodríguez
Diego Alonso**

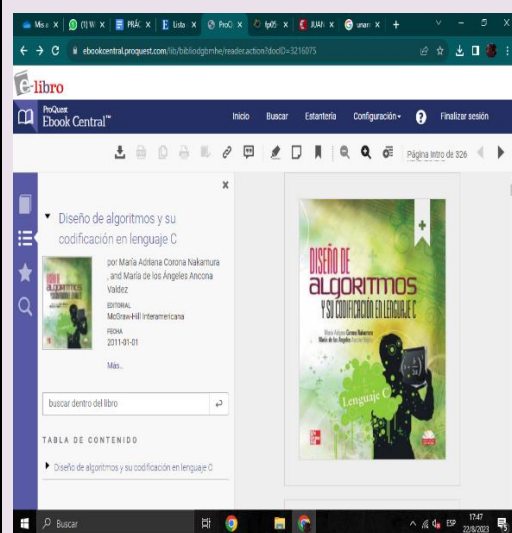
<https://github.com/Alontzio/fdpPractica1>



The screenshot shows the GitHub repository page for Alontzio/fdpPractica1. The repository is public and has 4 commits. The commit history shows updates to Datos, README.md, facultadDeIngenieriaLogig.png, and unam.png. The README.md file is titled 'fdpPractica1' and contains the text 'Primera práctica'.

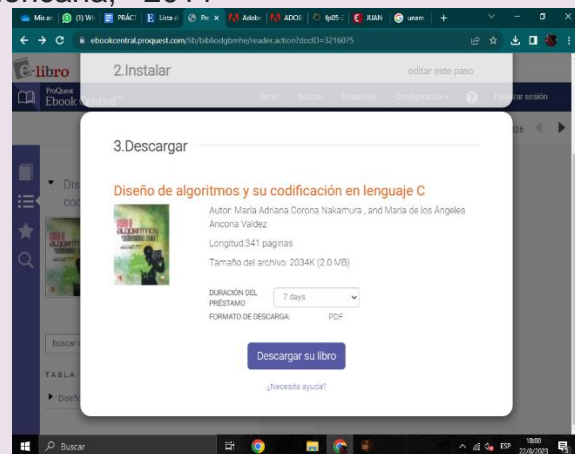
ACTIVIDAD 2: Registrarse para utilizar la Biblioteca Digital de la UNAM (BIDI). Una vez registrado, realizar una búsqueda en la biblioteca digital de la UNAM de un libro de C, copiar la cita bibliográfica, tomar una foto de la carátula del libro y descargar el libro.

Moreno López Juan Jesús



Cita:

Corona Nakamura, María Adriana, autor Diseño de algoritmos y su codificación en lenguaje C / María Adriana Corona Nakamura, María de los Ángeles Ancona Valdez México : McGraw-Hill Interamericana, 2011

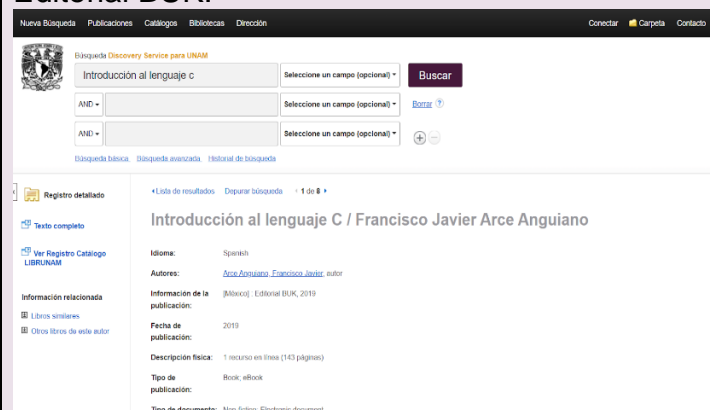


Castro López Valentina

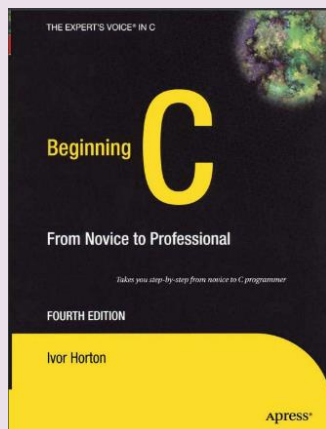


Cita:

Arce Anguiano, F. J. (2019). Introducción al lenguaje C. Editorial BUK.



López Montes Yadid Sebastián



Fuente:

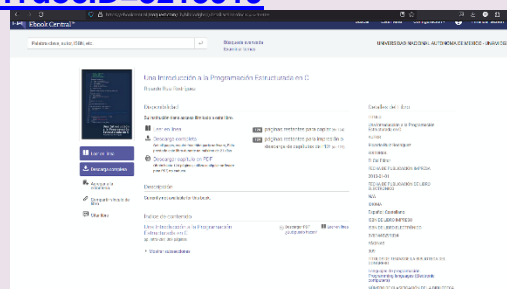
Horton, Ivor. (2006). Beginning C : from novice to professional / by Ivor Horton. 4th ed. Berkeley, California : Apress, 2006. SpringerLink (servicio en línea) distribuidor. ISBN: 9781430202431 (libro electrónico). Recuperado de:
https://librunam.dgb.unam.mx:8443/F/JU5YVLU7P55ECBIEBQ6J32C7LLU2I98YCMN7G1H9D3JNEC45K5-00925?func=full-set-set&set_number=008374&set_entry=000003&format=999

Santiago Reyes Edgar

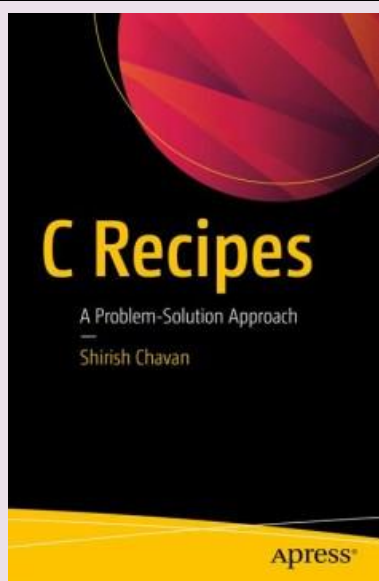


Ruiz, R. (2013) Una introducción a la Programación Estructurada en C. Recuperado el 23 de agosto de 2023.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliodqbsp/de tail.action?docID=3215919>



Vázquez Rodríguez Diego Alonso



Chavan, S. (2017). C recipes : a problem-solution approach. Recuperado de <https://link-springer-com.pbidi.unam.mx:2443/book/10.1007/978-1-4842-2967-5>

ACTIVIDAD 3: Realizar una búsqueda especializada en Google Académico (Google Scholar) referente a Programación, elegir un libro, Tomar una foto de la portada de ser posible, copiar el título del libro, autor y la editorial.

Castro López Valentina



Título:

Programación de aplicaciones web: Historia, principios y clientes web

Autor:

Luján-Mora, Sergio

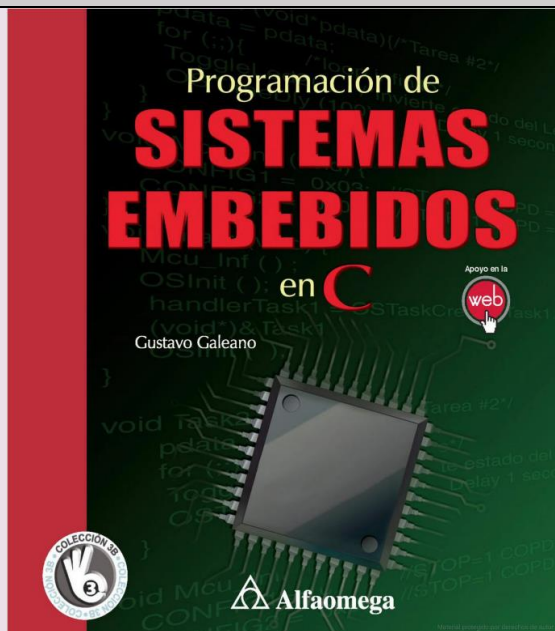
Editorial:

Editorial Club Universitario

Cita:

LUJÁN MORA, Sergio. Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web. Alicante: Editorial Club Universitario, 2002. ISBN 978-84-8454-206-3, 321 p.

Santiago Reyes Edgar



Título:

Programación de sistemas embebidos en c

Autor:

Gustavo Galeano

Editorial:

Alphaomega Editorial

Cita :

Galeano, G. (2000). Programación de sistemas embebidos en C: teoría y prácticas aplicadas a cualquier microcontrolador

Yadid Sebastián López Montes

AULA POLITÉCNICA / ETSETB

Marco A. Peña Basurto
José M. Cela Espín

**Introducción a
la programación en C**

EDICIONS UPC

Título:

Introducción a la programación en C

Autor

Marco A. Peña Basurto

José M. Cela Espín

Editorial:

Edicions UPC, 2000

Cita:

Marco A. Peña Basurto & José M. Cela Espín. (2000). Introducción a la programación en C. Edicions UPC. ISBN: 84-8301-429-7.

Disponible en:

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52857658/Introduccion_a_la_programacion_en_C-libre.pdf?1493350534=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAULA_PO_LITECNICA_ETSETB_EDICIONS_UPC_Int.pdf&Expires=1692722584&Signature=EaOGddYWyIJgDGUY8NtAryYDs4PX4wnNAJGL2nStPU~n5DuHpfmpLqfSY3ocdj0gJR3Tf48cXguncVimjIWyFfp0a7SE5O7HBYC3u7BR~szO8jIDuZ2j0oGV0WZxqcIeoD-AFlek-i5C3Zox7mE2lKuwF4RFgudUgEFvqKTyJlmNoWlO3ecFhbUiLYOV1KFe~7O0b1WFye3obCts14yuvdI25UHsvd85cAxi5VvQGTSJJ0q~kQUiSaq-w8FmRle3rYf0qrjaKWvYMJGqplKLcY0rtiUoLnKrzaNwYm2lYtaeeHdYBonhsDdgAPGrYUJosvzL7YPaRnHcdHQIqIJg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Moreno López Juan Jesús

Francisco Gortázar Bellas
Raquel Martínez Unanue
Víctor Fresno Fernández

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN Y PROCESADORES

Segunda edición



Editorial Universitaria
Ramón Areces



Título:

Lenguajes de programación y procesadores

Autor:

Francisco Gortázar Bellas

Raquel Martínez Unanue

Víctor Fresno Fernández

Editorial:

Editorial universitaria Ramón Areces

Cita:

Bellas, F. G., Unanue, R. M., & Fernández, V. D. F. (2016). Lenguajes de programación y procesadores. Editorial Centro de Estudios Ramon Areces SA.

Vázquez Rodríguez Diego Alonso

Metodología de la programación

Algoritmos, diagramas de flujo
y programas

3ª Edición



Alfaomega

osvaldo cairó

Título:

Metodología de la programación

Autor:

Osvaldo Cairó Battistutti

Editorial:

Alfaomega Grupo Editor S.A. de C.V.

Cita

Cairó, O. (2005). Metodología de la programación. Editorial: Alfaomega.
<https://docs.google.com/document/d/18mUT74SLJgyw5FXOlevN6ln5bKspwKuFe0fKAeAMCyk/edit?usp=sharing>.

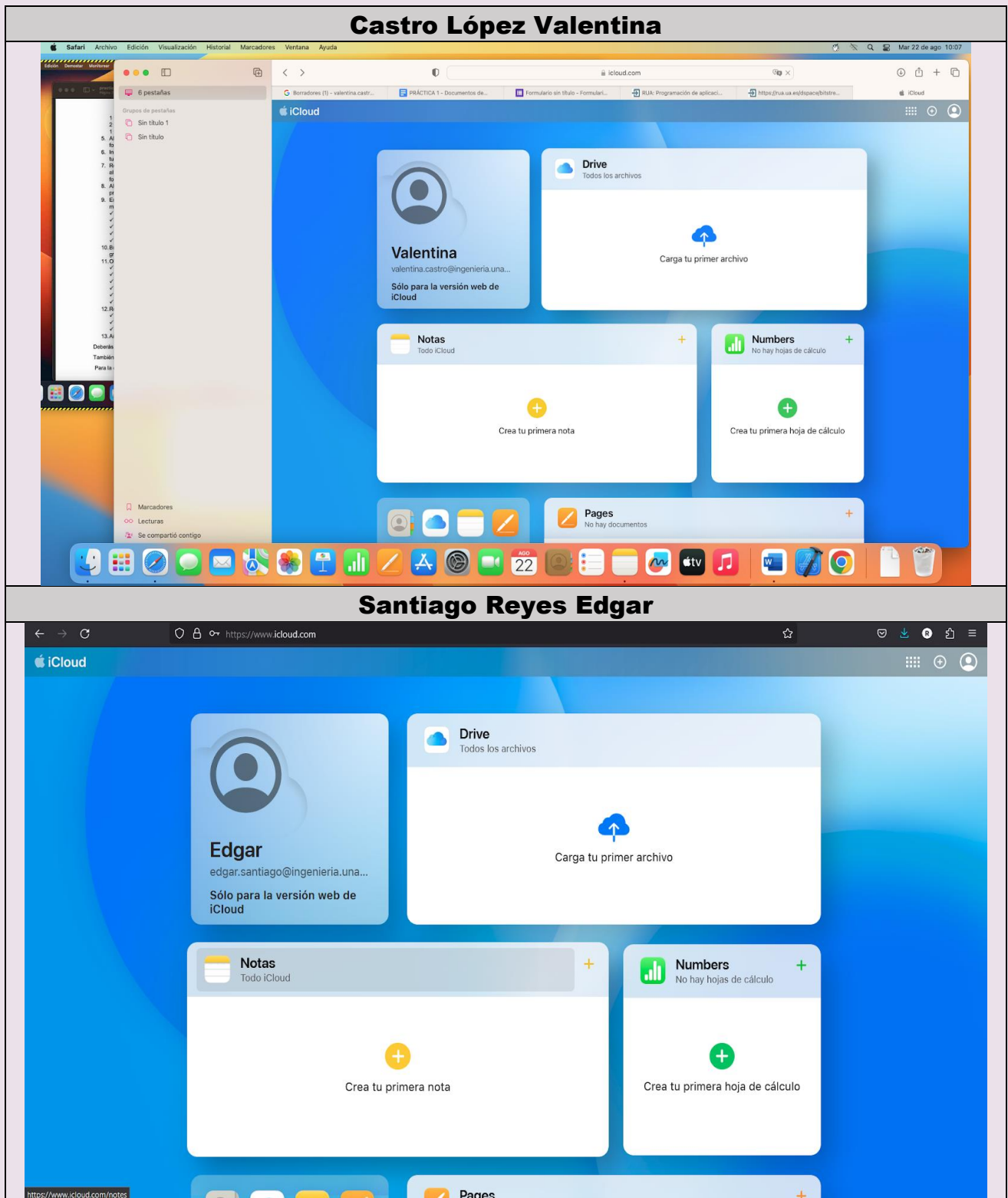
ACTIVIDAD 4: Ingresar a google Forms y realizar un formulario con las siguientes preguntas de opción múltiple posteriormente enviarlo a los integrantes de tu equipo:

- Castro López Valentina: <https://forms.gle/r9PoZCwbmBCk1Bzx5>
- Santiago Reyes Edgar : <https://forms.gle/o4Qocnzs857DxCti9>
- Moreno López Juan Jesús: <https://forms.gle/ydLPVi3g1NVv24Gh6>
- López Montes Yadid Sebastián: <https://forms.gle/eTCuhXkFWQB1QUjh7>
-

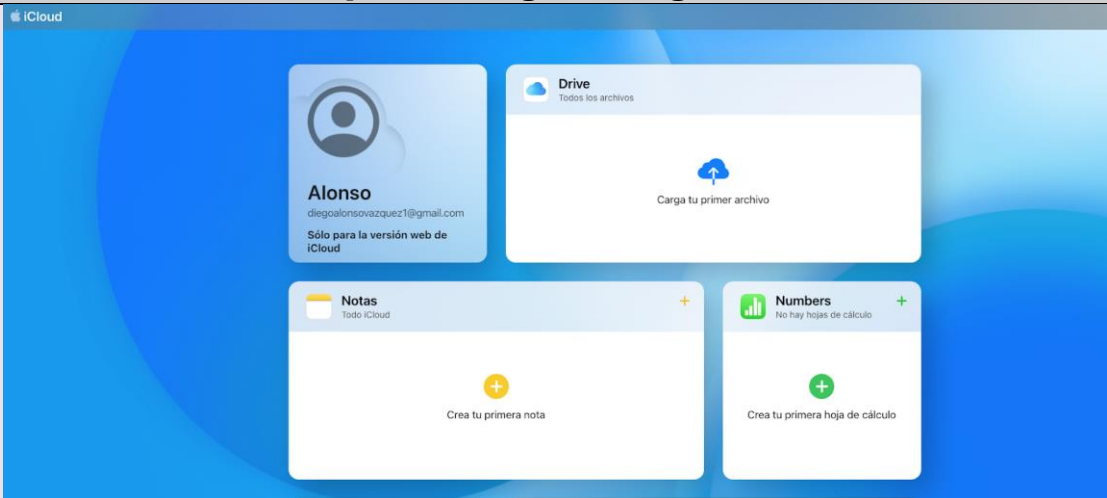
ACTIVIDAD 5: Abrir un documento de Word en Drive y pegar las gráficas obtenidas del formulario realizado en el punto anterior.

- [Document.docx Gráficas del cuestionario de mascotas](#)
- https://fiunamedu-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/edgar_santiago_fi_unam_edu/EW_OiRio8BVDiHhvSfDPnZcBQ-inU01b6Oblnse8llufMA?e=41rsIf

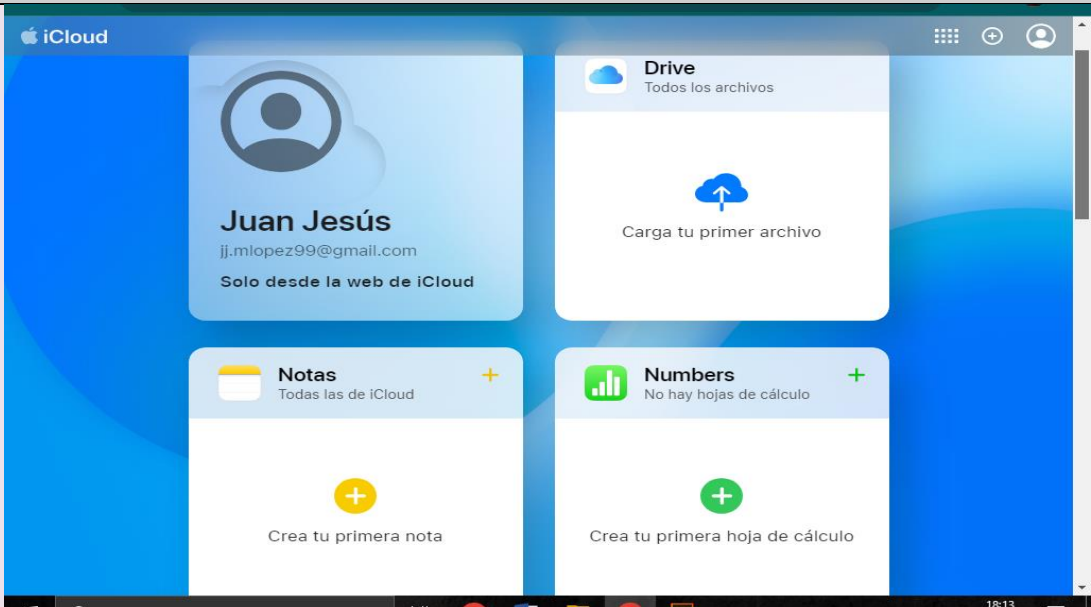
ACTIVIDAD 6: Ingresa a iCloud e inicia sesión, si no tienes un Apple ID créalo y no olvides tu contraseña.



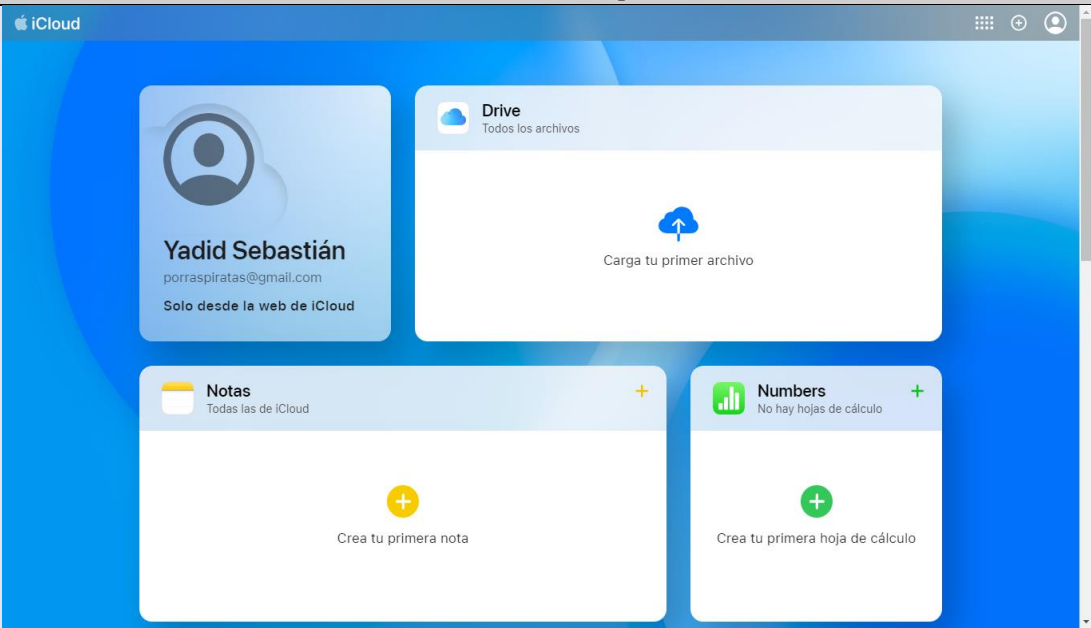
Vázquez Rodríguez Diego Alonso



Moreno López Juan Jesús



Yadid Sebastián López Montes

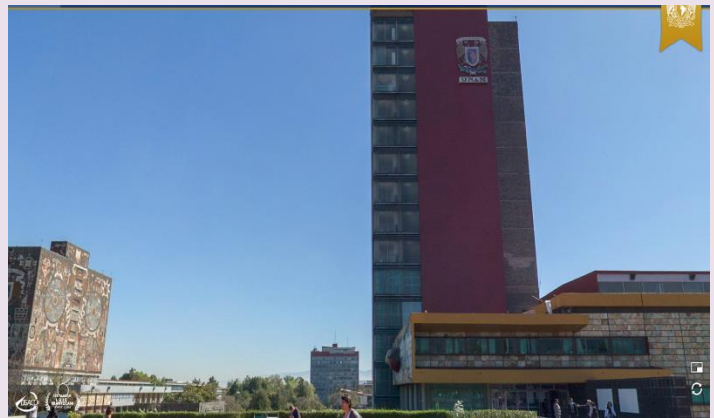


ACTIVIDAD 7: Realizar una visita virtual a la biblioteca central de la UNAM, una visita virtual al Museo de Louvre y una visita virtual a las 7 maravillas del mundo tomar fotos de lo que consideres más importante, comentar las fotos.

Yadid Sebastián López Montes

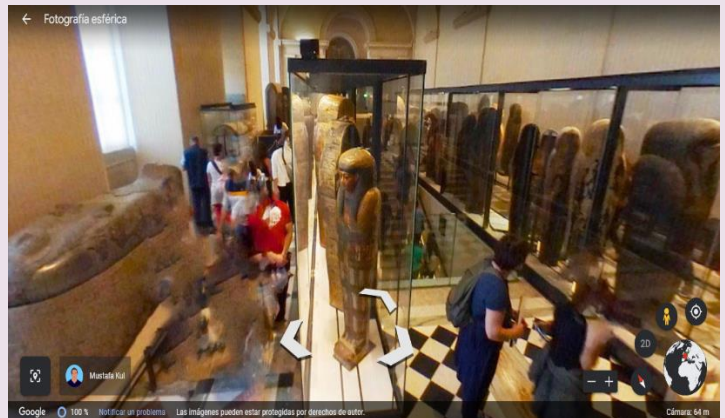
Biblioteca Central

Con esta herramienta podemos visitar virtualmente la biblioteca central de nuestra universidad. Lo cual es muy bonito.



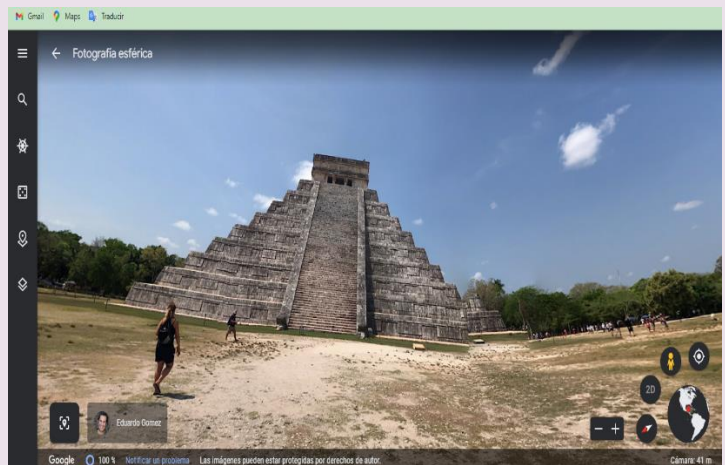
Museo Louvre

Es interesante realizar recorridos virtuales incluso dentro de edificios como lo podemos observar en el museo de Louvre, podemos ver las piezas que se exponen y los espacios interiores.



Las 7 maravillas del mundo

Chichenitzá es una de las 7 maravillas del mundo en México, con una gran historia y a veces con mucha gente, es genial poder ver esta obra antigua desde un dispositivo electrónico.



Castro López Valentina

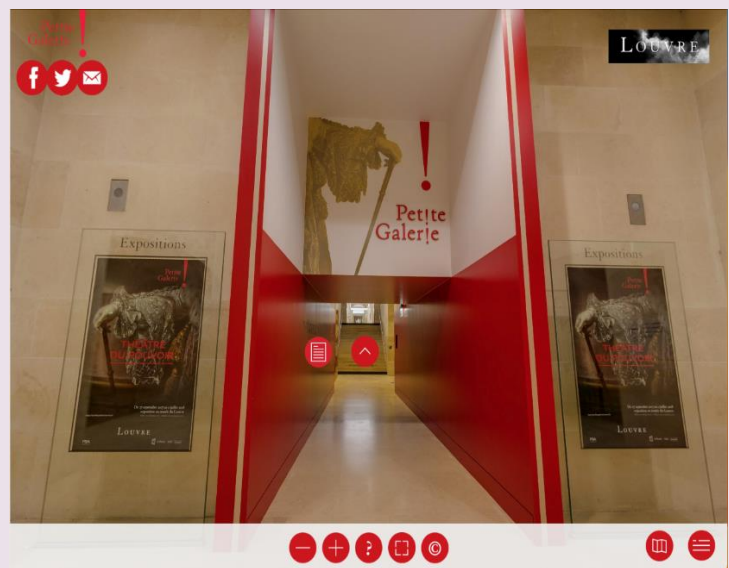
Biblioteca Central

La zona de la biblioteca central es de las más verdes y cuidadas de Ciudad Universitaria, realmente es muy interesante visitar La Biblioteca Central, tanto virtual como físicamente, y disfrutar de todo lo que se ofrece dentro y fuera de ella.



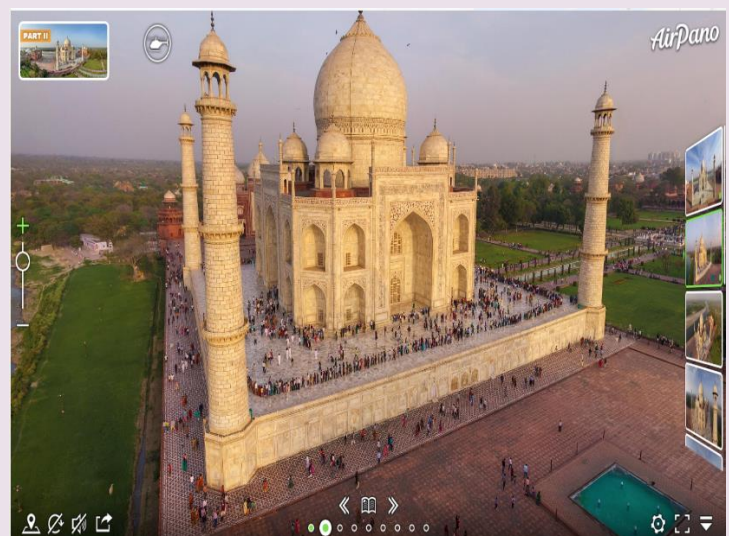
Museo Louvre

Mi visita fue a la sala *El Teatro del Poder*, el recorrido fue muy interesante, pues en él se muestran obras donde podemos observar la estrecha relación entre el arte y el poder a lo largo de la historia.



Las 7 maravillas del mundo

El taj Mahal es realmente impresionante, aún visto de una visita virtual, la construcción y diseño es realmente compleja y hermosa.



Santiago Reyes Edgar

Biblioteca Central

Es impresionante poder observar la imponente fachada de la Biblioteca Central de la UNAM, el simbolismo en cada una de las imágenes realizadas por Juan O'Gorman, genera un sentimiento de identidad mediante la representación de histórica de nuestro país



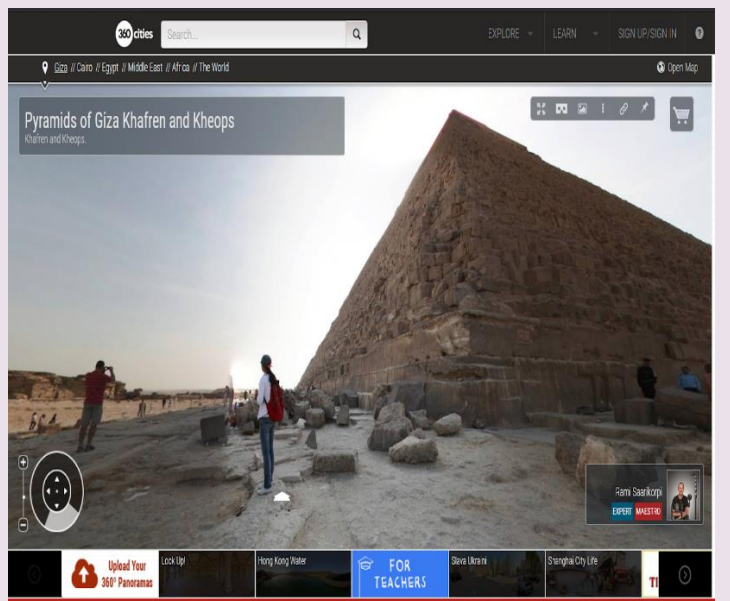
Museo Louvre

Me pareció grandioso el tener a la disponibilidad de un acervo de cultura a tan solo un click de distancia, la historia del arte yace en el museo donde realice la visita y me gusto poder apreciar virtualmente todas las pinturas barrocas con el uso constante de símbolos y bíblicos y el uso del claroscuro



7 maravillas del mundo

De primera instancia, no imagine que fueran tan grandes la Pirámides de Giza, fue asombroso poder verla desde una perspectiva fuera de las fotos que circular por internet, además que es curioso entender todo el ingenio que hubo detrás de la construcción



Vázquez Rodríguez Diego Alonso

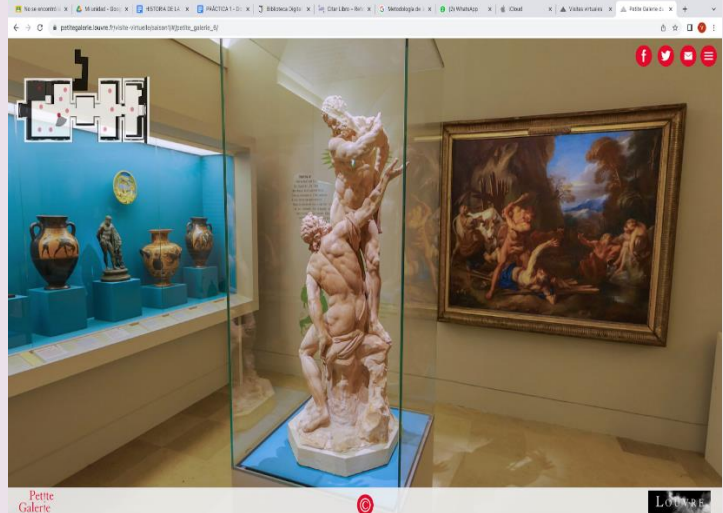
Biblioteca central

Esta primera visita me decepcionó un poco, pues esperaba un recorrido dentro de la biblioteca. En cambio, solo se nos presentó un anexo de Google Maps que da un recorrido por Islas.



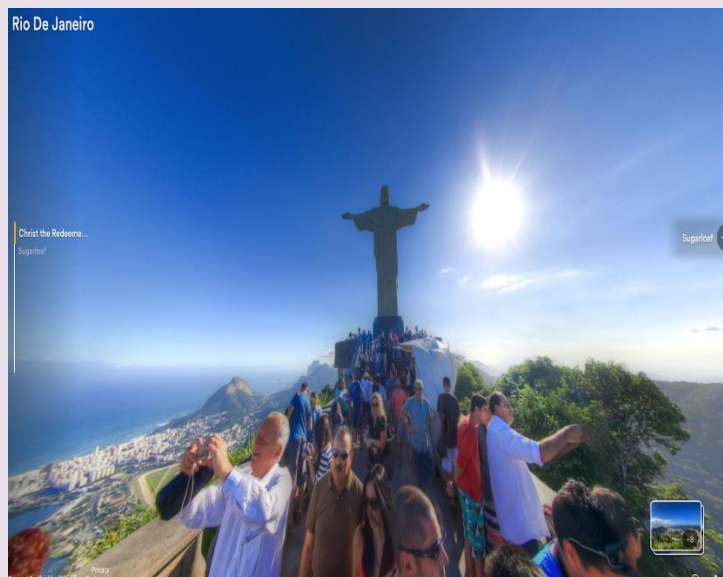
Museo Louvre

Una oportunidad maravillosa que me permitió conocer el museo Louvre o al menos una de sus salas. Aunque yo quiero ir a Francia, el acceso a una sección del Louvre es ya un avance. Sin embargo, tiene el defecto de tener las descripciones de las obras desenfocadas o en puntos imposibles de ver



Cristo Redentor

Este también me resultó decepcionante, pues la zona se presenta desde un solo punto que, si bien está en 360°, me parece insuficiente. La ventaja es que la misma página presenta también otras maravillas del mundo.



Moreno López Juan Jesús

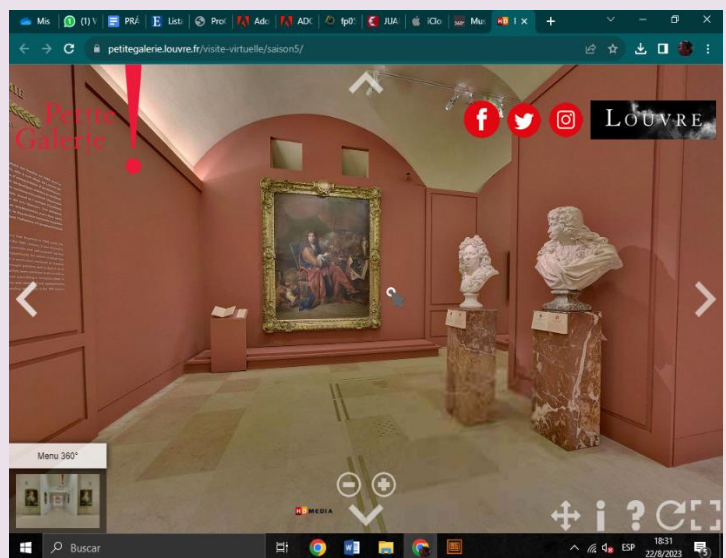
biblioteca central:

Me hubiera sorprendido más si nunca hubiera visto la biblioteca central en fotos, sin embargo ahora que estoy en C.U. es algo que desde que llego veo entonces se me hace algo normal, pero eso no le quita lo hermosa que se ve, y con el solo hecho de verla sé que pertenezco a la UNAM



Museo Louvre:

anteriormente ya había realizado una visita virtual a este museo, aunque no recordaba todo, pero me gusto ver esas obras exhibidas en el museo, sobre todo estatuas o figuras de personajes, todo esto me llama la atención



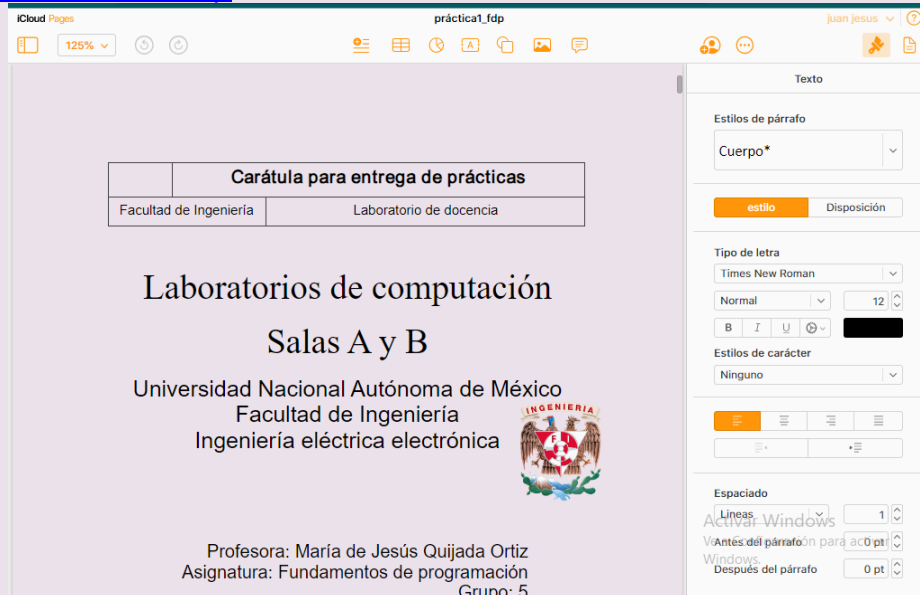
7 maravillas del mundo Machu Picchu

Elegí el machupicchu porque en este lugar hay mucha interacción con la naturaleza y eso me relaja, y aunque en la captura no se aprecie bien, decidí tomarla desde esa montaña porque se lograba ver un poco de todo lo que constituye esta maravilla del mundo







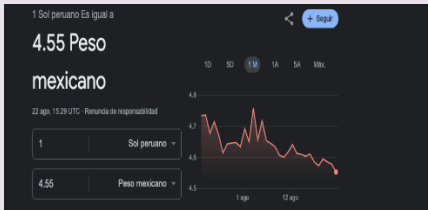
ACTIVIDAD 8: Abre un documento en pages en el cual agregaras toda la información de la práctica.

- <https://www.icloud.com/pages/027veA6x7bHI7AEdZ5Pdzudyw#pr%C3%A1ctica1%5Ffdp>



ACTIVIDAD 9: En el navegador Google Chrome busca las equivalencias de las siguientes monedas a pesos, toma captura de pantalla y comenta.

Moneda	Equivalencia a un Peso	Captura	Comentario
Dólar	\$ 16.94		Actualmente el peso vale mucho en comparación con el dólar hace muchos años.
Euro	\$ 18.38		Antes el euro estaba en 20 pesos.

Libra esterlina	\$ 21.57		Ya conocíamos esta herramienta de conversión de monedas en google.
Franco	\$ 19.25		Hay otras páginas en internet que te dicen las equivalencias.
Sol	\$ 4.55		¡Es posible hacer estas equivalencias con programación!

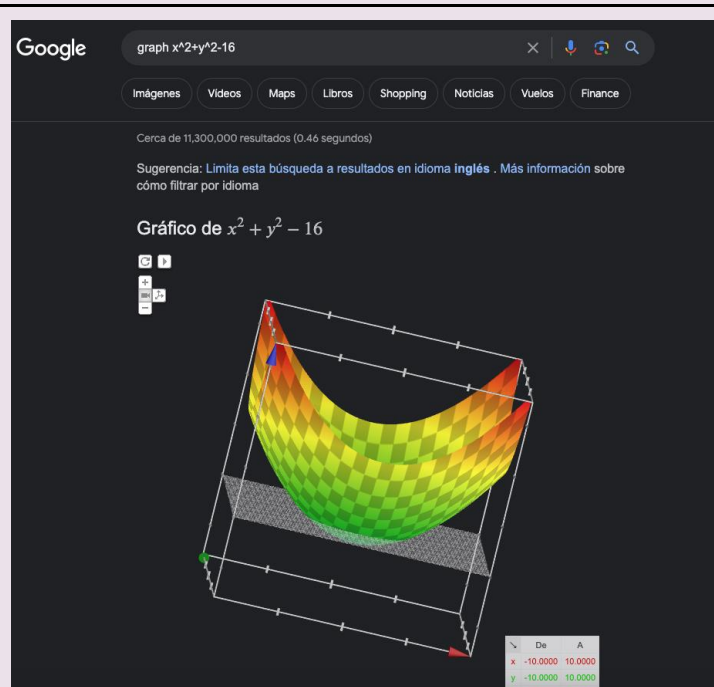
ACTIVIDAD 10: Busca el clima de hoy para la Ciudad de México en grados centígrados y grados Fahrenheit, toma captura de pantalla y comenta.

Celsius	Farenheit
	
<p>Ambas cifras nos muestran que hay un clima templado el día de hoy. Es sorprendente cómo es que a simple vista se puede notar una gran diferencia entre los dos números, incluso sabiendo que representan la mismas temperaturas.</p>	

ACTIVIDAD 11: Obtener las gráficas de las siguientes funciones:

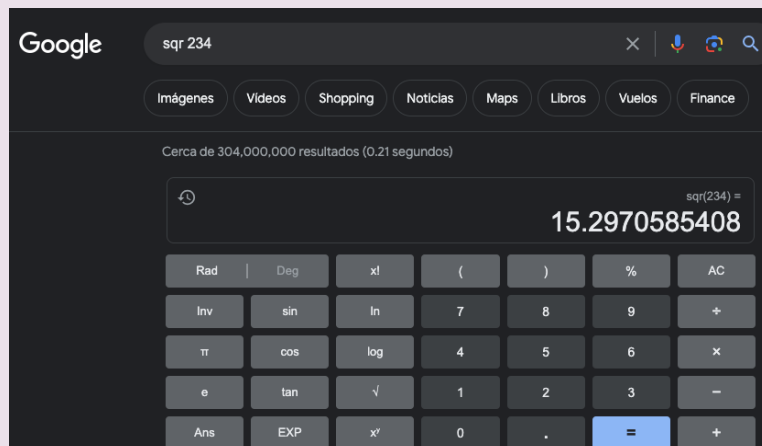
Función	Gráfica
$\sin(x)$	<p>Gráfico de $\sin(x)$</p> <p>Comentarios</p>
$\cos(x+\pi/2)$	<p>Gráfico de $\cos(x + \pi/2)$</p> <p>Comentarios</p>
$\cos(2x)$	<p>Gráfico de $\cos(2x)$</p> <p>Comentarios</p>
$\sec(2x)$	<p>Google</p> <p>sec(2x) graph</p> <p>Ver todos →</p> <p>Gráfico de $1/\cos(2x)$</p> <p>Comentarios</p>

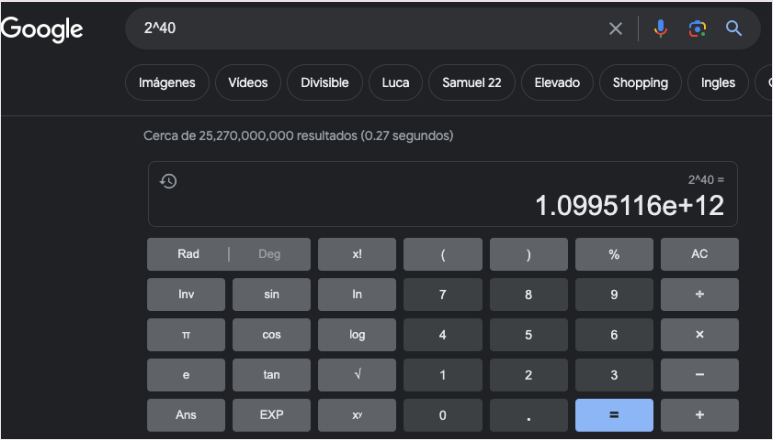
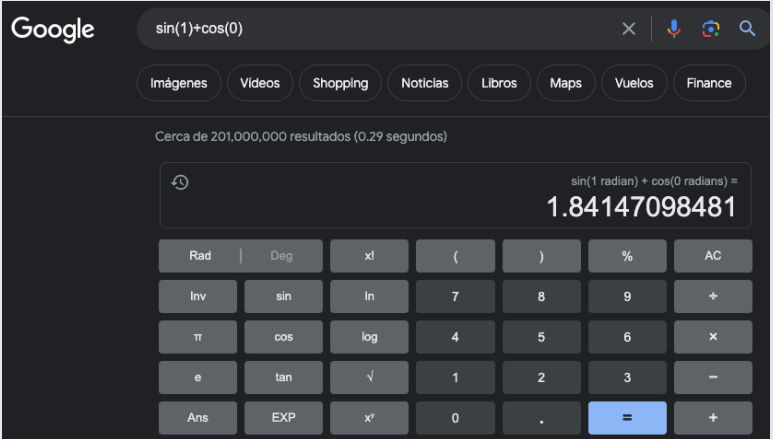
$$x^2 + y^2 - 16$$



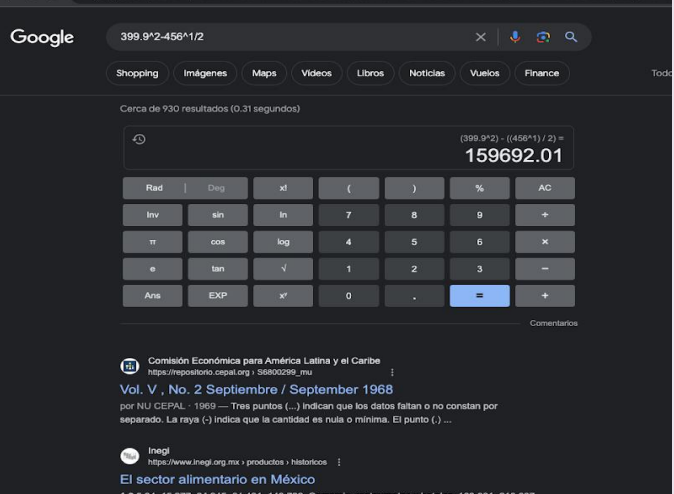
ACTIVIDAD 12: Realizar las siguientes operaciones en el buscador de Google:

$$\text{sqr } 234$$



2^{40}	 <p>Google search results for 2^{40}. The search bar shows 2^{40}. Below the search bar, it says "Cerca de 25,270,000,000 resultados (0.27 segundos)". The main result shows $2^{40} = 1.0995116e+12$. Below the result is a calculator interface with buttons for Rad, Deg, x!, (,), %, AC, Inv, sin, ln, 7, 8, 9, +, π, cos, log, 4, 5, 6, ×, e, tan, √, 1, 2, 3, −, Ans, EXP, x^y, 0, ., =, and +.</p>
$\sin(1)+\cos(0)$	 <p>Google search results for $\sin(1)+\cos(0)$. The search bar shows $\sin(1)+\cos(0)$. Below the search bar, it says "Cerca de 201,000,000 resultados (0.29 segundos)". The main result shows $\sin(1 \text{ radian}) + \cos(0 \text{ radians}) = 1.84147098481$. Below the result is a calculator interface with buttons for Rad, Deg, x!, (,), %, AC, Inv, sin, ln, 7, 8, 9, +, π, cos, log, 4, 5, 6, ×, e, tan, √, 1, 2, 3, −, Ans, EXP, x^y, 0, ., =, and +.</p>

ACTIVIDAD 13: Añade 7 operaciones más que tú desees.

$(399.9^2)-(455^{1/2})$	 <p>Google search results for $(399.9^2)-(455^{1/2})$. The search bar shows $399.9^2-455^{1/2}$. Below the search bar, it says "Cerca de 930 resultados (0.31 segundos)". The main result shows $(399.9^2) - ((455^{1/2}) / 2) = 159692.01$. Below the result is a calculator interface with buttons for Rad, Deg, x!, (,), %, AC, Inv, sin, ln, 7, 8, 9, +, π, cos, log, 4, 5, 6, ×, e, tan, √, 1, 2, 3, −, Ans, EXP, x^y, 0, ., =, and +.</p> <p>Below the calculator interface, there are search results for "Comisión Económica para América Latina y el Caribe" and "Inegi".</p>
-------------------------	---

$(y^2+3)=7y^2$

Google

Imágenes Videos Shopping Noticias Maps Libros Vuelos Finance

Cerca de 25.270.000,000 resultados (0.69 segundos)

Cómo resolver el problema

$(y^2 + 3) = 7 - 1y^2$

Fórmula cuadrática

1 Simplificar

$y^2 + 3 = 7 - y^2$

- Simplifica la expresión
- Divide ambos lados por el mismo factor

$y^2 - 2 = 0$

2 Usa la fórmula cuadrática

$x^2=389$

← → google.com/search?q=x^2=389&oq=x^2=389&aqs=chrome..69l57j0l8l30j0l8l15l30j0l8l15l30,12359l

Google

Imágenes Videos Shopping Maps Noticias Libros Vuelos Finance

Cerca de 3.230.000 resultados (0.34 segundos)

Cómo resolver el problema

$x^2 = 389$

Fórmula cuadrática

1 Pasar los términos al lado izquierdo

$x^2 = 389$

$x^2 - 389 = 0$

2 Usa la fórmula cuadrática

$\pi \times 10^{-7}$

Google

Imágenes Videos Shopping Noticias Libros Maps Vuelos Finance

Cerca de 361,000,000 resultados (0.54 segundos)

$4 \cdot \pi \cdot (10^{-7}) =$

0.00000125663

Rad	Deg	x!	()	%	AC
Inv	sin	ln	7	8	9	÷
π	cos	log	4	5	6	×
e	tan	√	1	2	3	-
Ans	EXP	x ^r	0	.	=	+

Comentarios

$\cos(300)+ 4\pi$	 <p>A screenshot of a Google search for the expression $\cos(300)+ 4\pi$. The search bar shows the input, and the results display the calculated value 12.5442739951. Below the result is a calculator interface with various function buttons like Rad, Deg, sin, cos, etc.</p>
$((5/3)(\pi))/2+\cos(45)$	 <p>A screenshot of a Google search for the expression $((5/3)(\pi))/2+\cos(45)$. The search bar shows the input, and the results display the calculated value 3.14331586681. Below the result is a calculator interface with various function buttons like Rad, Deg, sin, cos, etc.</p>
$(\cos(60)+\cos(45))/4\pi+(4/3)$	 <p>A screenshot of a Google search for the expression $(\cos(60)+\cos(45))/4\pi+(4/3)$. The search bar shows the input, and the results display the calculated value 1.2993465121. Below the result is a calculator interface with various function buttons like Rad, Deg, sin, cos, etc.</p>

ANÁLISIS DE RESULTADOS:

A lo largo de la realización de las actividades, algunos tuvimos inconvenientes con la suscripción a las plataformas, como lo fue iCloud y su envío del correo de confirmación que resultó ser denegado para algunos integrantes del equipo, o incluso con los mismos comandos del sistema operativo MacOS, puesto que si bien no dista mucho de los teclados de Windows, el guardar o el generar una captura de pantalla retrasó el avance de las actividades. Por otro lado, algunos integrantes tuvieron complicaciones con el uso de github, ya que al ser la primera vez que lo usaban, fue un tanto difícil realizar las indicaciones señaladas en la práctica.

Al final de cuentas, y sin importar todas las dificultades y obstáculos que se presentaron a lo largo de la práctica, esta fue concluida de forma eficaz y de la mejor manera posible, pues todos aprendimos a utilizar las herramientas que se nos fueron indicadas en la práctica, de forma que el objetivo de la misma fue cumplido.

CONCLUSIONES:

- **Castro López Valentina**

Como estudiantes del nivel superior es de suma importancia conocer herramientas (entre ellas los softwares) que nos permitan realizar nuestras actividades académicas de manera óptima y con mayor facilidad. Los recursos que nos ofrece el internet nos permiten acceder a todo tipo de material seguro, veraz y confiable, como a simples consultas del clima, operaciones matemáticas o visitas virtuales a lugares al otro lado del mundo, o si queremos profundizar más en un tema, podemos acudir a buscadores como Google Académico y la Biblioteca Digital de la UNAM. Por otro lado, las herramientas como Github y iCloud son sumamente eficaces para el almacenamiento de proyectos y de información en la nube, facilitando el trabajo ya sea individual o grupal. Realmente conocer al cien por ciento cómo funcionan todas estas TIC's abre un gran campo de oportunidades y de aprovechamiento para nuestro rendimiento y desarrollo académico.

- **Moreno López Juan Jesús**

Las TIC'S son una herramienta que con el paso del tiempo se han ido mejorando, por lo cual nos brindan más facilidades como estudiantes, aunque estas están presentes en muchos ámbitos, sin embargo uno de los más importantes es en nuestra etapa académica, pues nos facilitan el trabajo en equipo a distancia con otros compañeros, de igual manera tenemos más facilidad para encontrar información y hacer mejores trabajos, haciendo uso de estas herramientas que están a nuestro alcance gracias al internet y aplicaciones que nos permiten guardar trabajos en la nube, compartir archivos para trabajar simultáneamente, y otras aplicaciones que nos ayudan a mejorar la calidad y presentación de nuestros trabajos

- **López Montes Yadid Sebastián**

En conclusión aún tenemos mucho que descubrir con las herramientas informáticas y digitales que están a nuestro alcance en especial como alumnos UNAM, ya que contamos con muchos beneficios como en la plataforma de GitHub a la que pude ingresar como estudiante con cuenta institucional. Esta herramienta es muy útil para el desarrollo de proyectos organizados y para el aprendizaje así como para la puesta en marcha de proyectos colaborativos. Por otra parte concluyo que Google es una herramienta enormemente útil ya que nos

permite hacer operaciones, graficar y hacer búsquedas que tardaríamos demasiado sin esa herramienta.

- **Santiago Reyes Edgar**

Es una realidad que actualmente los dispositivos electrónicos cuentan con programas que nos permiten realizar de manera precisa y eficaz cada una de las tareas que deseamos. Aquellos softwares forman parte de la cotidianeidad de empresas, negocios, escuelas, laboratorios y diferentes espacios de trabajo, por ende el relacionarnos desde un inicio con el acervo de información y practicidad que nos ofrecen cada uno de ellos no permite desarrollarnos íntegramente como estudiantes. Un claro ejemplo de ello son las búsquedas que realizamos tanto en la Biblioteca Virtual de la UNAM, como en el motor de búsqueda Google Académico. A su vez, el crear una cuenta de Github en primeras instancias nos permite poder ver diferentes códigos que los usuarios de todo el mundo suben a la base de datos de Github, para poder ser modificados y ser usados específicamente para lo que se requiere, en segundo también nos permite mantener una organización a la hora de trabajar con líneas de código (o en trabajo) y llevar el control de las versiones de los archivos que subamos.

- **Vázquez Rodríguez Diego Alonso**

Para concluir vale la pena recordar que hoy en día contamos con infinidad de herramientas para múltiples propósitos, tales como laborales, escolares o personales. Sin embargo, muchas personas las desconocen aunque puedan ser muy sencillas de encontrar. Este fue mi caso, pues esta práctica tan sencilla me enseñó sobre una pequeña variedad de herramientas que pueden ser muy útiles (como la calculadora algebraica) o muy interesantes (como los recorridos virtuales). La más importante y sorprendente para mí fue Github, pues siempre me había preguntado cómo hacían los programadores para realizar trabajo a distancia; ahora sé que es con esta herramienta. Fue una buena experiencia la que esta práctica me trajo, además de conocimientos importantes.

BIBLIOGRAFÍA:

- *Biblioteca Digital UNAM* (s.f.). Unam.mx. Recuperado el 27 de agosto de 2023, de <https://www.bidi.unam.mx/>
- *Descripción general*. (s.f.). Google Earth. Recuperado el 27 de agosto de 2023, de <https://www.google.com.mx/earth/>
- *Icloud.com*. (s.f.). Icloud.com. Recuperado el 27 de agosto de 2023, de <https://www.icloud.com/>
- UNAM (2007) *Campus Central de la Ciudad Universitaria de la UNAM*. Recuperado el 22 de agosto de 2023, de <http://www.comitede analisis.unam.mx/recorrido-virtual.html>
- Louvre. (s.f.). *El teatro del poder*. Recuperado el 22 de agosto de 2023, de <https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison3/>