

# Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

# Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	Marco Antonio Martínez Quintana
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	3
No de Práctica(s):	1
Integrante(s):	Cortés Guadarrama Yair Arturo
No. de Equipo de cómputo empleado:	NO APLICA
No. de Lista o Brigada:	11
Semestre:	2021-1 (primero)
Fecha de entrega:	07/10/2020
Observaciones:	
	CALIFICACIÓN:

# La computación como herramienta de trabajo del profesional de ingeniería

# **Objetivo**:

Descubrir y utilizar herramientas de software que se ofrecen en Internet que 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.

#### **Actividades:**

- ☐ Crear un repositorio de almacenamiento en línea.
- ☐ Realizar búsquedas avanzadas de información especializada.

#### Introducción

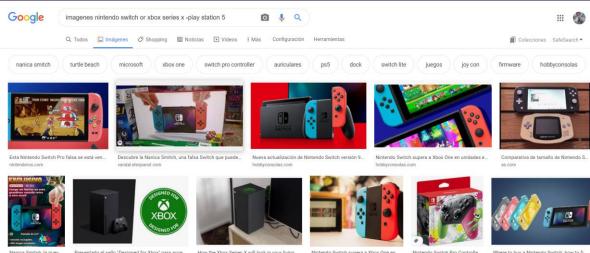
El uso de un equipo de cómputo se vuelve fundamental para el desarrollo de muchas de las actividades y tareas cotidianas que se realizan día con día, no importando el giro al creando nuevas y versátiles soluciones que apoyen y beneficien directamente a la sociedad al realizar dichas actividades; es por ello, que comprender cómo funciona y cómo poder mejorar dicho funcionamiento se vuelve un tema importante durante la formación del profesionista en ingeniería.

Es por lo anterior, que en el desarrollo de proyectos se realizan varias actividades donde la computación es un elemento muy útil. De las actividades que se realizan en la elaboración de proyectos o trabajos podemos mencionar:

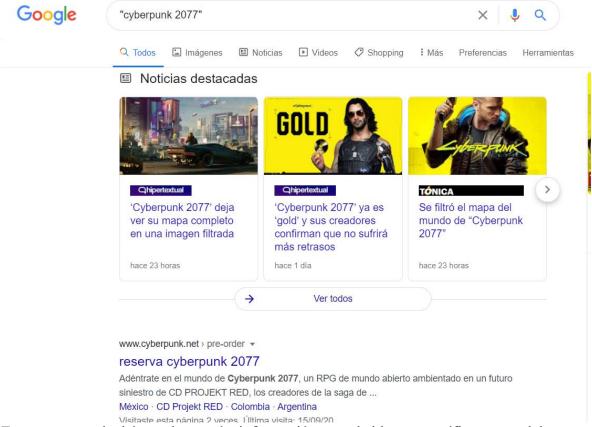
- Registro de planes, programas y cualquier documento con información del proyecto en su desarrollo y en producción.
- Almacenamiento de la información en repositorios que sean accesibles, seguros y que la disponibilidad de la información sea las 24 hrs de los 360 días del año.
- Búsqueda avanzada o especializada de información en Internet.

En la presente práctica se presentarán las herramientas de apoyo a la realización de dichas actividades.

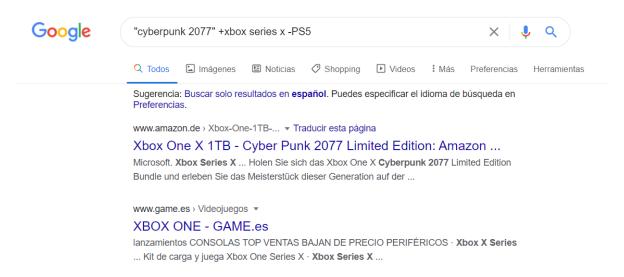
# Búsqueda avanzada en Google



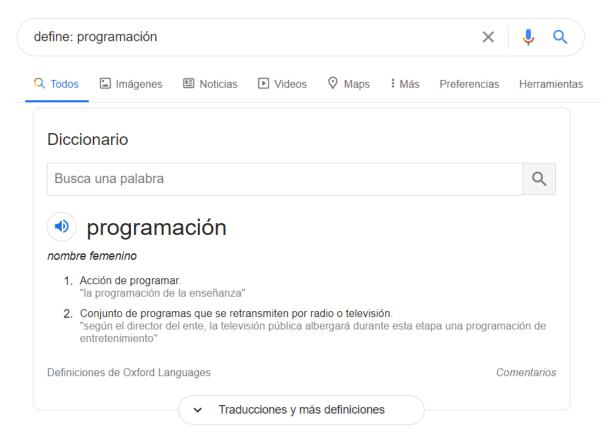
En esta primera búsqueda use la palabra or para que me mostrara una switch o una Xbox y el símbolo – para que no saliera una PS5



En esta segunda búsqueda quería información que hablara específicamente del nuevo videojuego Cyberpunk 2077 así que lo encerré entre comillas para que todos los resultados hablaran de él.



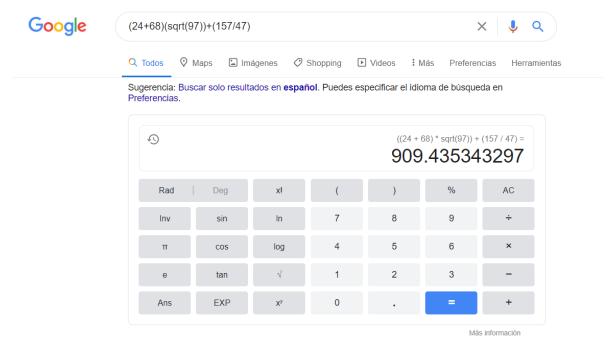
Aquí convine 3 comandos, dos ya usados como las comillas y el menos, pero utilicé el símbolo + para que el buscador me diera resultados tanto del videojuego como de la consola evitando la PS5.



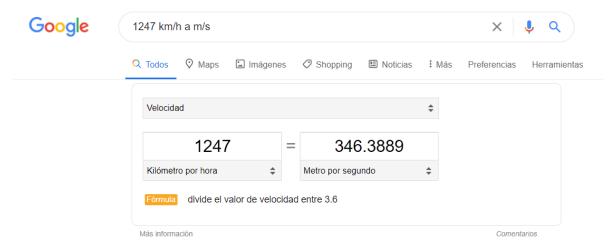
En este caso le pedí que me definiera una palabra de esta manera con el comando define. Lo intente con otras palabras más complejas, sin embargo, me las definió sin problemas.



Aquí para obtener solamente documentos en pdf de la facultad de ingeniería utilice estos tres comandos.



La calculadora de Google es muy sencilla de usar si conoces los comandos.



El conversor de unidades es muy útil, sobretodo para las prácticas de física y química.

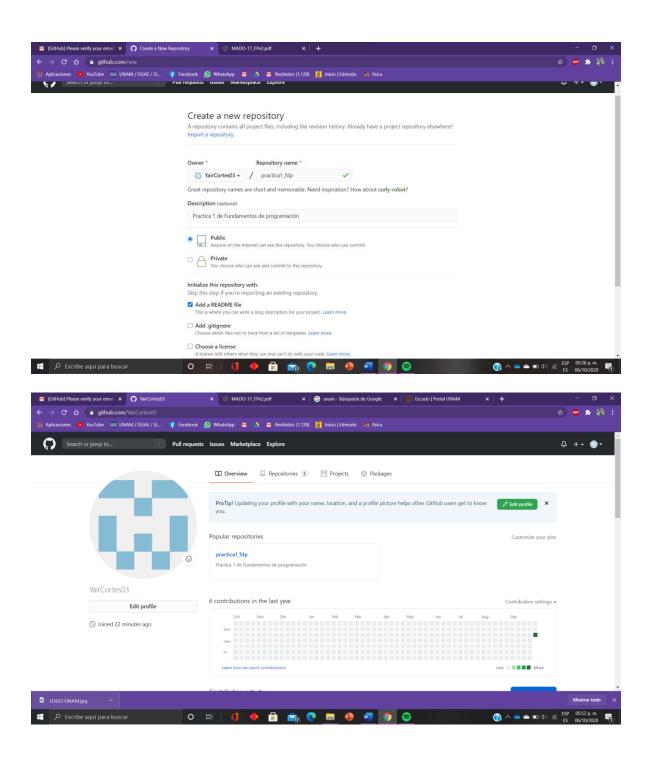


El Google académico es una muy útil herramienta para realizar búsquedas más específicas para algún ensayo o proyecto escolar.



Una de las herramientas que mas utilizo es el Google images por la capacidad de arrastrar una imagen al buscador y de esta forma obtener más imágenes similares.

#### REPOSITORIO



# **CONCLUSIONES:**

Aprendí nuevos comandos para una búsqueda avanzada y más específica, asimismo conocí más funciones de los comandos que conocía. También aprendí a crear un repositorio y sus características, así como sus funciones, al final logré crear uno propio donde posteriormente introduje las primeras entradas y aprendí a subir archivos, asimismo aprendí a actualizar las entradas para poder utilizar la plataforma sin dificultades durante las practicas posteriores.

# Referencias:

Guía de practicas brindada por la facultad