

Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Profesor(a):

Laboratorios de docencia

M.I. Heriberto García Ledezma

Laboratorio de Computación Salas A y B

- 1 5) 5 5 5 1 (3.5)	
Asignatura:	Fundamentos de programación
Grupo:	23
No de Práctica(s):	Práctica 1:La computación como
	herramienta de trabajo del
	profesional de ingeniería
Integrante(s):	Toledano Jiménez Gustavo Bryan
No. de lista o brigada:	#Lista 39
Semestre:	2026-1
Fecha de entrega:	27/08/2025
Observaciones:	

CALIFICACIÓN:

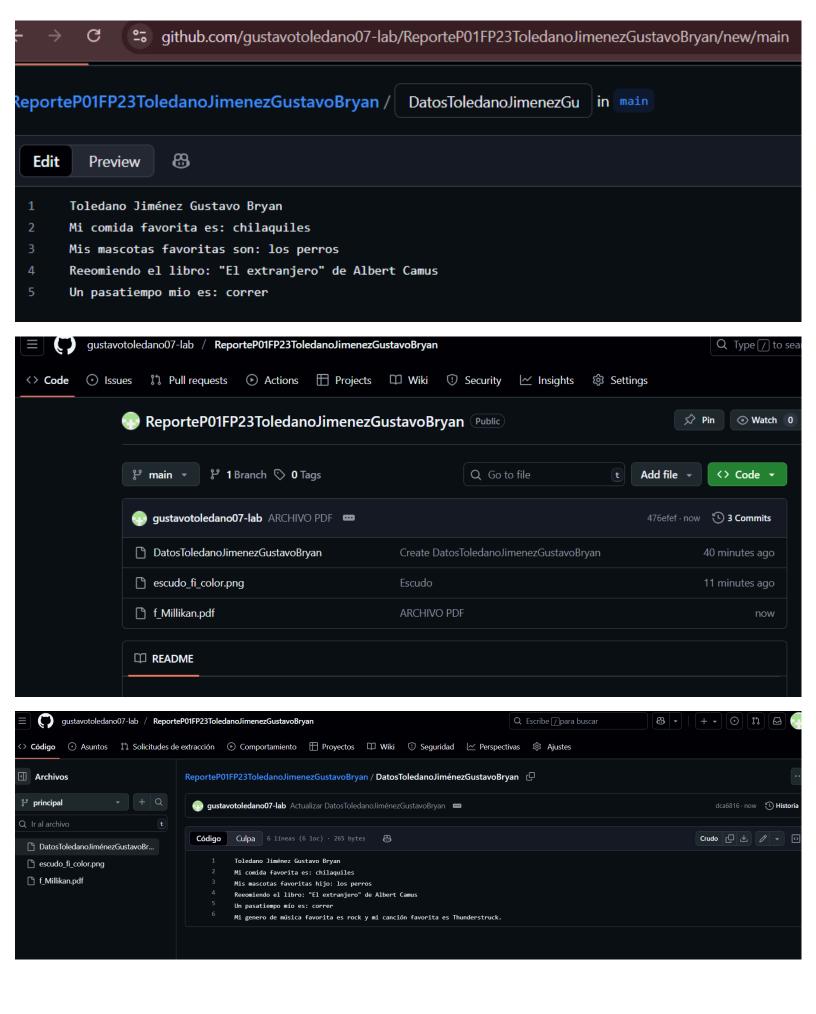
Objetivo: El alumno conocerá y utilizará herramientas de software que ofrecen las Tecnologías de la

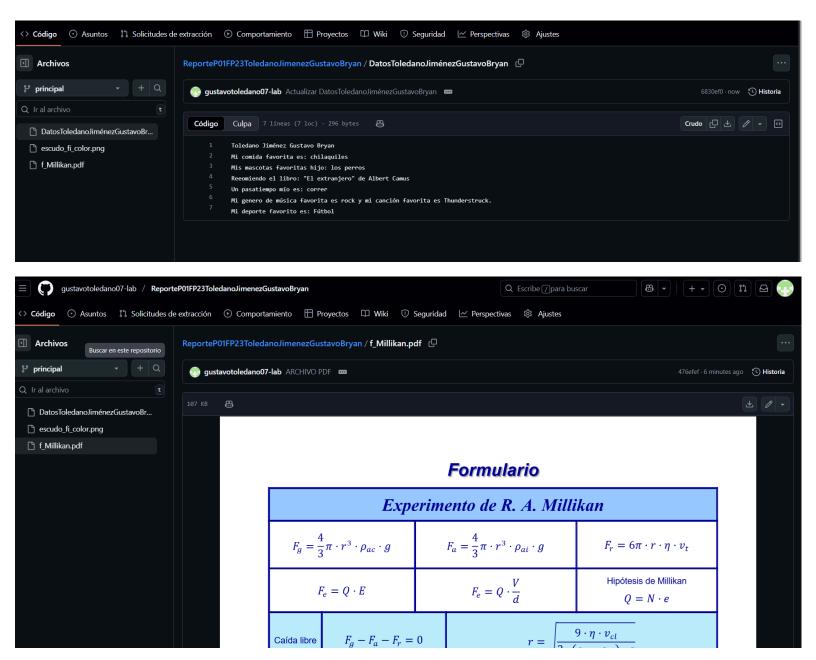
Información y Comunicación que le permitan realizar actividades y trabajos académicos de forma organizada y profesional a lo largo de la vida escolar, tales como manejo de repositorios de almacenamiento, búsquedas de información especializada y revisión de información arrojada por generadores de contenido mediante la escritura de un prompt.

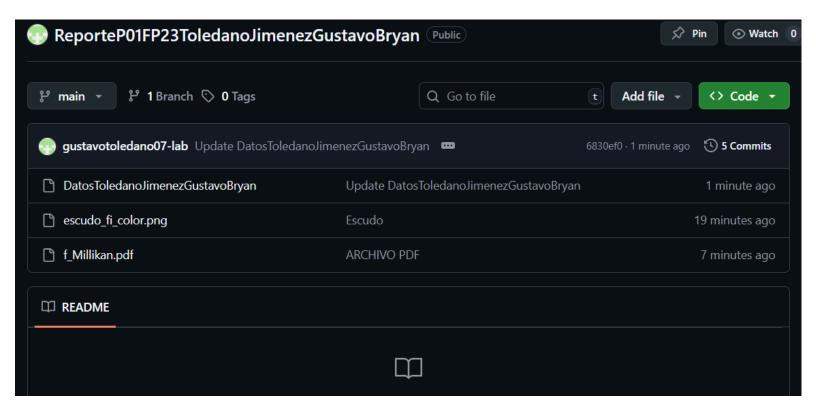
Desarrollo

Actividad 1: Creación de cuenta en github.com

Github es un programa que nos permite crear un supositorio y la actividad consistía en experimentar y aprender las herramientas que nos ofrece

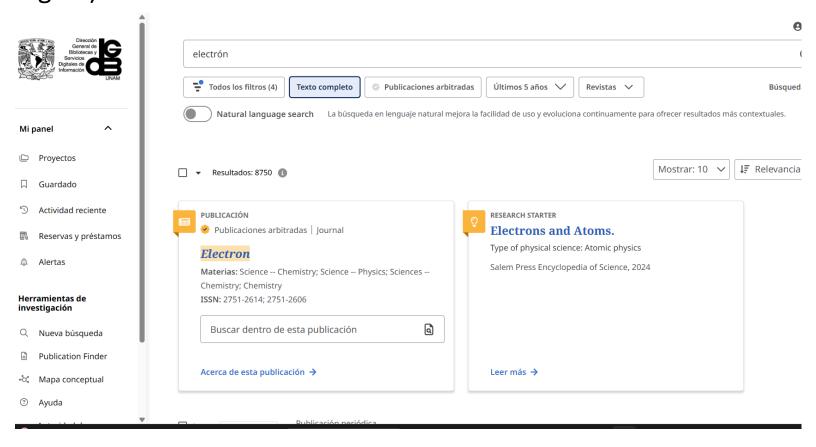


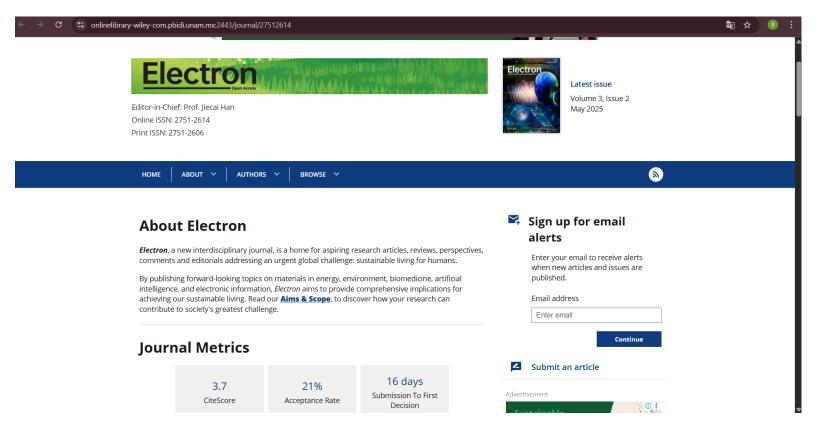




Actividad 2: Biblioteca UNAM

La actividad consistió en filtrar una búsqueda con ciertos criterios utilizando el recurso que nos da la UNAM la BIDI (Biblioteca Digital)





Actividad 3: Página Web

Esta actividad consistió en crear una página web sobre algún tema de nuestro interés, a partir de la herramienta Google sities

Enlace: https://sites.google.com/view/

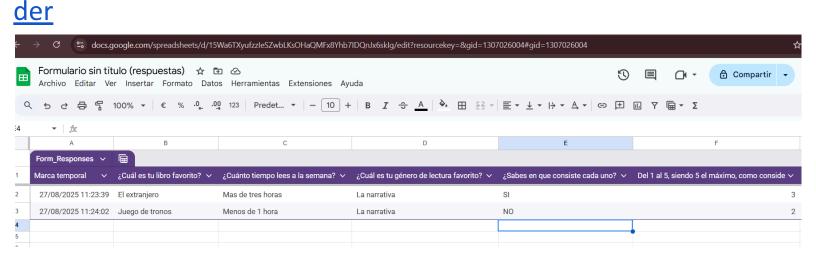
fp-252-tjgb

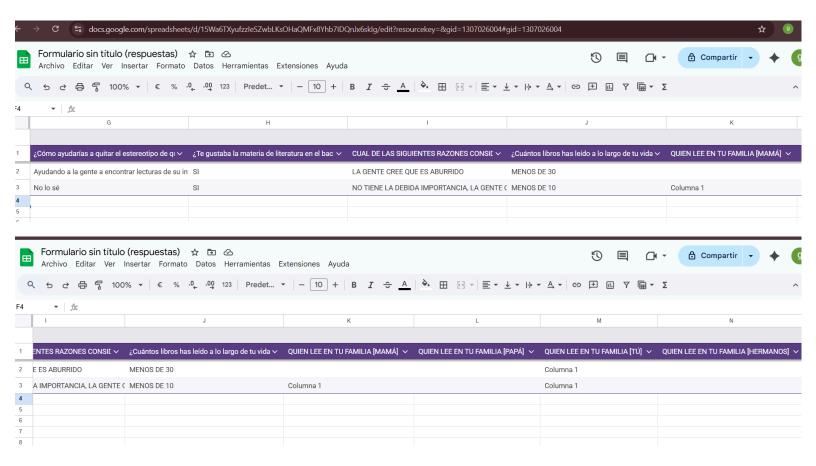


Actividad 4: Formulario de Google

Esta actividad consistía en crear un formulario de Google en el cual las preguntas debían de estar relacionadas con nuestra página web y se tenían que utilizar la mayoría de funciones que el programa nos ofrece.

Enlace: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrUdlea1ltD
JXsjXfufL0y6ASFWAAY40qj9TjuGWOiuNWP4A/viewform?usp=hea



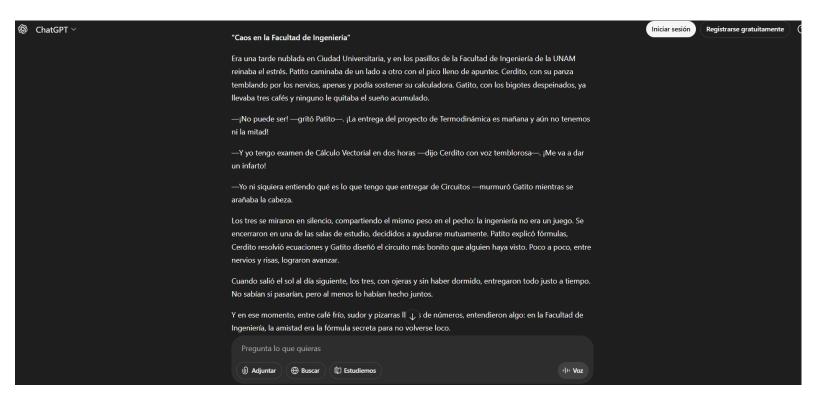


Actividad 5:Prompt a una Inteligencia artificial

Esta actividad consistió en dar un Prompt de un cuento a una Inteligencia artificial, (en este caso yo escogí chat gpt) el primer Prompt debía ser sencillo y en cierto sentido ambiguo, en cambio el segundo debía ser más específico e incluir detalles.

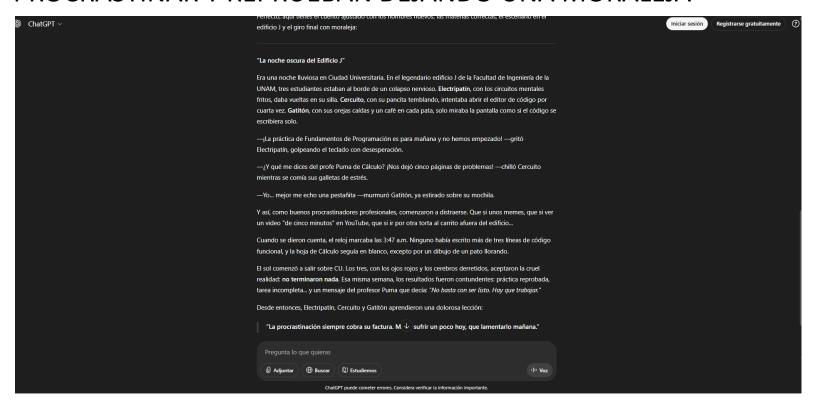
A continuación los resultados:

Prompt 1: CREA UN CUENTO DE MEDIA CUARTILLA MÍNIMO DE TRES PERSONAJES PATITO, CERDITO Y GATITO EN LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE LA UNAM ESTRESADOS POS SUS MATERIAS



Prompt 2: AHORA CON EL MISMO CUENTO PATITO SE LLAMA ELECTRIPATIN CERDITO SE LLAMA CERCUITO Y GATITO SE LLAMA GATITON Y ESTAN ESTRESADOS POR LA MATERIA FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION YA QUE TIENE QUE HACER UNA PRACTICA Y ADEMAS EL PROFESOR DE CALCULO QUE ES UN PUMA, LES DEJO MUCHA MAS TAREA TODO ESTO SUCEDE EN EL EDIFICIO J DE LA FACULTAD ADEMAS DE QUE ES EN LA NOCHE, Y LA TAREA ES PARA EL OTRO DIA AL FINAL NO LOGRAN TERMINAR LA TAREA POR

PROCRASTINAR Y REPRUEBAN DEJANDO UNA MORALEJA



Conclusiones

La práctica fue una didáctica muy interesante sin duda alguna ya que me permitió aprender de una manera muy didáctica y entretenida, porque te pedía en cierto sentido jugar con los recursos disponibles, en absolutamente todas las actividades teníamos que usar los recursos disponibles y gracias a eso pude distinguir las funciones que realizan cada uno de estos recursos y aprender mucho más de ellos.