# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo y Tecnologías de Software Cómputo Forense PRACTICA 2

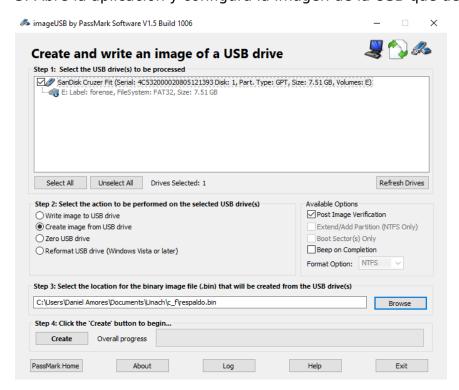
#### **ALUMNO: Carlos Daniel Amores Hernandez**

- 1.- Utiliza una memoria USB con información para realizar tu práctica e inserta en tu computadora
- 2.- Descarga la aplicación ImageUSB y descomprime el archivo, visita el siguiente enlace para obtener la aplicación

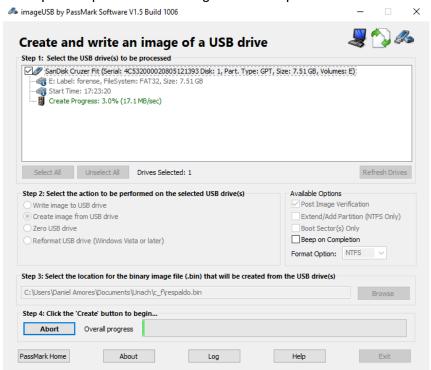
https://www.osforensics.com/tools/write-usb-images.html



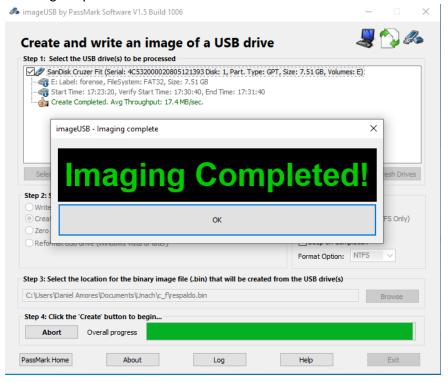
3.-Abre la aplicación y configura la imagen de la USB que deseas trabajar

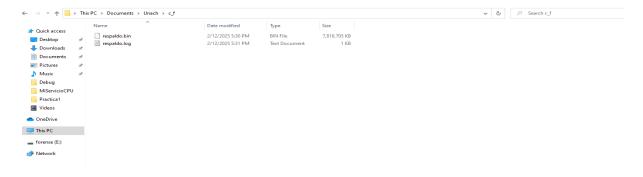


4.- Espera a que realice la imagen de tu dispositivo USB

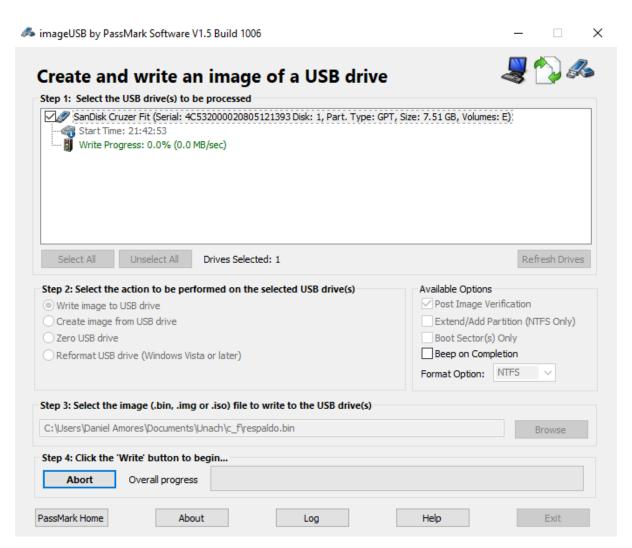


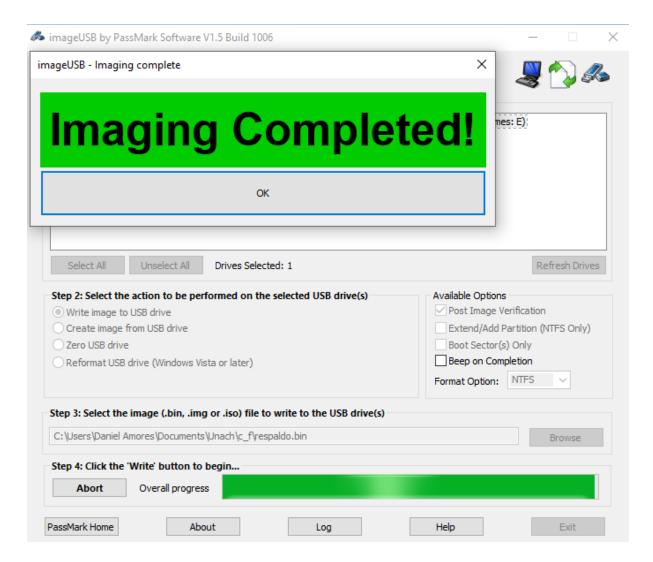
5.- Al completar la creación de la imagen deberás cerrar la aplicación e identificar el archivo de imagen que fue creado.





- 6.- Utiliza una memoria USB vacía o borra la información de la que estás utilizando y abre nuevamente la aplicación
- 7.- ahora vas a realizar el proceso de escribir sobre la USB la imagen que grabaste, es importante considerar que la USB tenga la misma capacidad y posteriormente configura la siguiente pantalla con la información que se solicita:



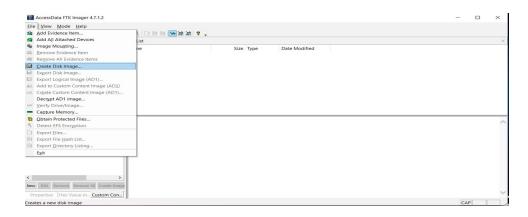


#### **EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA**

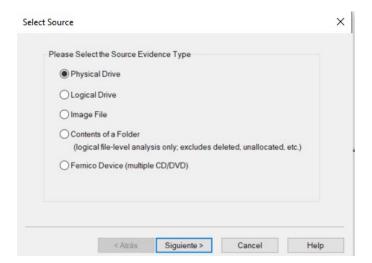
Presenta captura de pantallas de como realizar una imagen de un **USB** utilizando la aplicación **FTK-Imager**, así como la descripción de los pasos a seguir.

Convierte tu documento en PDF y envíalo mediante la plataforma EDUCA-T

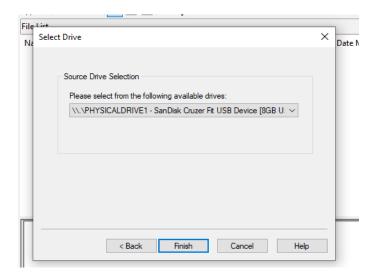
1. Abrimos FTK IMAGER, nos vamos a la opción FILE y despues nos vamos a la opción CREATE DISK IMAGE



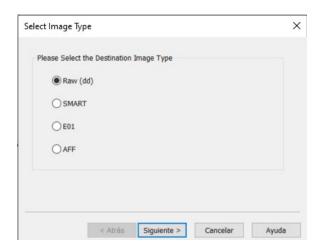
## 2. Elegimos la opción Physical Drive



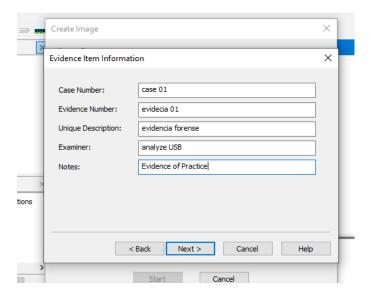
## 3. Seleccionamos nuestro USB



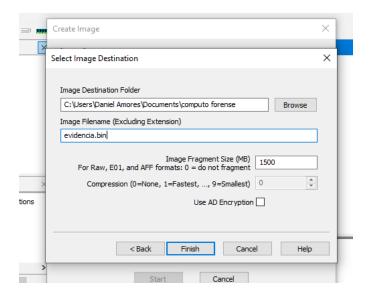
4. Seleccionamos el tipo de image RAW que es lo más común en computo forense



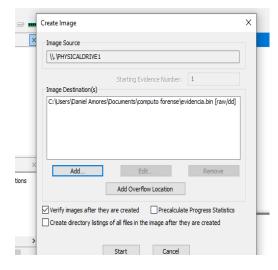
5. Llenamos los datos para identificar la evidencia que vamos a crear



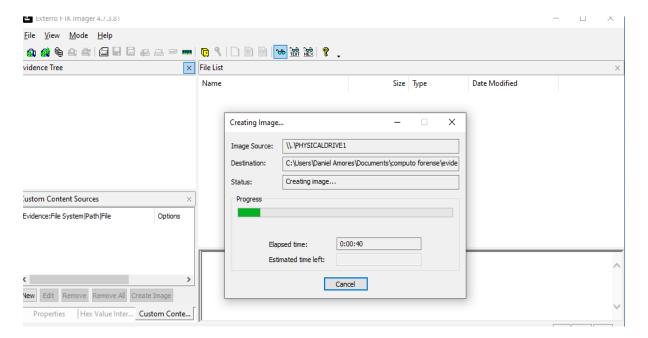
6. Indicamos el lugar donde se va a crear la imagen y la extensión que es .bin



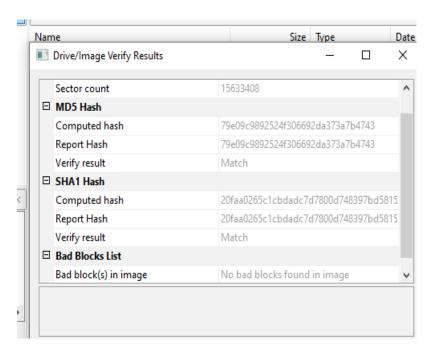
7. Le damos en el boton de start



## 8. Esperamos a que termine el proceso de creación de la imagen



## 9. Nos da los resultados de la imagen



#### 10. Por ultimo vamo a la dirección donde se creo la imagen

