



GREAT

**THINGS
NEVER CAME
FROM
COMFORT
ZONES**

TOMAR EN CUENTA

.....

- Eje de secuencia: Tiempo
- Audiencia: Ingenieros
- Tomar en cuenta en la narrativa:
 - Etapas de adopción de la tecnología
 - Innovación-Primeros usuarios
 - Uso comercial- Muchos comienzan a usarlos
 - Ubicuidad - Se convierte en un elemento que forma parte del ambiente, ya no se percibe pero se usa. Pervasive - Generalizada, esta en todas partes.
 - Decremento- Ya no se usa por que esta siendo sustituida
 - Categorizar:
 - Comunicación como fenómeno social
 - Servicios: Datos y análisis
 - Software
 - Hardware



Introducción en PlayGround

Zona para escribir código



Salida
código

consola/area para depurar

Para correr automático o manual el código
Para abrir o cerrar la consola