
	UNIVERSIDAD DE SANTANDER – UDES	Página 1 de 2	
	Trabajo / Tarea / Taller / Quiz	Versión: 01	
	PROGRAMA INGENIERÍA DE SOFTWARE	Semestre B-2024	

ACTIVIDAD # 2

Nombre: Santiago Alexander Ospina Pabón

Código: 01220371058

Docente: Jeison Mauricio Delgado González

MEMORIA SECUNDARIA...

Descripción

Los estudiantes se dividirán en grupos pequeños (3-4 personas), utilizando una plataforma de creación de historias interactivas como Twine.

Cada grupo recibirá la asignación de un tipo de memoria secundaria:

- Cintas magnéticas
- Discos magnéticos
- Discos flexibles
- Discos ópticos
- Discos RAM

Creación de la Historia Interactiva (20 minutos):

- **Paso 1: Brainstorming (5 minutos):** Los grupos comenzarán discutiendo cómo quieren representar su tipo de memoria secundaria en una historia. Pueden pensar en un escenario en el que su tipo de memoria juegue un papel crucial, como un sistema de almacenamiento en una nave espacial, una antigua biblioteca digital, o un archivo de seguridad.
- **Paso 2: Desarrollo de la Historia (15 minutos):**
 - Los estudiantes escribirán y diseñarán su historia interactiva, incorporando los conceptos clave como la descripción, usos, ventajas y desventajas del tipo de memoria asignado.
 - Utilizarán la herramienta seleccionada para crear una narrativa que permita al lector tomar decisiones o seguir distintos caminos que exploren diferentes aspectos de la memoria secundaria.

INGENIERÍA DE SOFTWARE: La optimización de los procesos está en nuestras manos.

