
Table of Contents

Introduction	1.1
Entorno Información Inicial	1.2
Entorno de Conocimiento	1.3
Entorno de Aprendizaje Colaborativo	1.4
Entorno de Aprendizaje Práctico	1.5
Entorno de Evaluación y Seguimiento	1.6
Entorno de Gestión	1.7

AVA Curso de Tendencias Disruptivas



PROPOSITO

Explicar el concepto de disrupción digital destacando el valor de su aplicación en las organizaciones y la Sociedad.

Usar diversas tecnologías y plataformas digitales para el diseño de soluciones informáticas que añadan valor a productos o servicios en el contexto empresarial colombiano y de la nueva generación de consumidores digitales.

Entorno de Información Inicial



Presentación información general del curso, la cual permite ubicarse dentro del curso, planear su participación acorde.

1. **Noticias del curso** Espacio de noticias por parte del director del curso
2. **Foro general del curso** Interacción con el tutor asignado para: interacción social, Dudas e inquietudes del proceso formativo y soporte técnico
3. **Presentación del curso** Breve presentación del curso donde se muestran los alcances y propositos del mismo
4. **Agenda del curso** Muestra las fechas de inicio y cierre de cada actividad, su puntuación y fecha de realimentación del tutor
5. **Glosario** Diccionario de terminos referentes al curso
6. **Acuerdos del curso** Se presentan los acuerdos que el estudiante debe aceptar en los cuales se compromete a cumplir durante el desarrollo del curso.

Entorno de Conocimiento



En el entorno de conocimiento se encuentra todo lo relacionado con los contenidos del curso.

1. Syllabus
2. Guía integrada de actividades
3. Rúbrica integrada del curso
4. UNIDAD I: Introducción a la disrupción digital
5. UNIDAD II: Tecnologías Disruptivas

Entorno de Conocimiento

Este entorno permite establecer las bases que sustentan el proceso formativo y que acompañan la estrategia de aprendizaje del curso, desde múltiples formatos y canales dispuestos para proponer la información requerida para el desarrollo de las actividades formativas.

SYLLABUS DEL CURSO

- Syllabus del Curso Tendencias Disruptivas en TI
- Syllabus del Curso Tendencias Disruptivas

GUÍA INTEGRADA DE ACTIVIDADES DEL CURSO

- Guía integrada de actividades
- Guía integrada de actividades

RÚBRICA INTEGRADA DE EVALUACIÓN

- Rúbrica integrada del curso
- Rúbrica integrada del curso

INTRODUCCIÓN A LA DISRUPCIÓN DIGITAL

- Presentación Unidad I: Disrupción Digital
- Forrester (2013). Digital Disruption: Unleashing the Next Wave of Innovation (Video)
- McQuivey, J. (2011). The Disruptor's Handbook
- McQuivey, J. (2011). Innovating the adjacent possible.

TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

- Presentación Unidad II: Tecnologías Disruptivas
- How technology will impact our future?
- Video Three Industry Sectors Software Will Transform
- Video - Moore's Law

WEB CONFERENCE EDUCATIVA:

Entorno de Aprendizaje Colaborativo

APRENDIZAJE COLABORATIVO



En el entorno de aprendizaje Colaborativo es el escenario indicado para la realimentación e interacción sincrónica y asincrónica entre los estudiantes del grupo y el tutor del curso.

Aprendizaje colaborativo

Este entorno es el escenario indicado para la interacción sincrónica y asincrónica de los estudiantes y el tutor organizado en pequeños grupos. De igual forma, permite la realimentación a los aportes individuales y grupales teniendo en cuenta lo planteado en la guía de actividades y articulada con la estrategia de aprendizaje.

En este espacio los estudiantes de cada grupo pequeño colaboran para el desarrollo de la estrategia de aprendizaje basada en estudio de casos.

MOMENTO INICIAL

Foro de reconocimiento del curso y de actores.

MOMENTO 1 - INTRODUCCIÓN A LA DISRUCCIÓN DIGITAL

Introducción a la Disrupción Digital -Foro de Trabajo Colaborativo 1

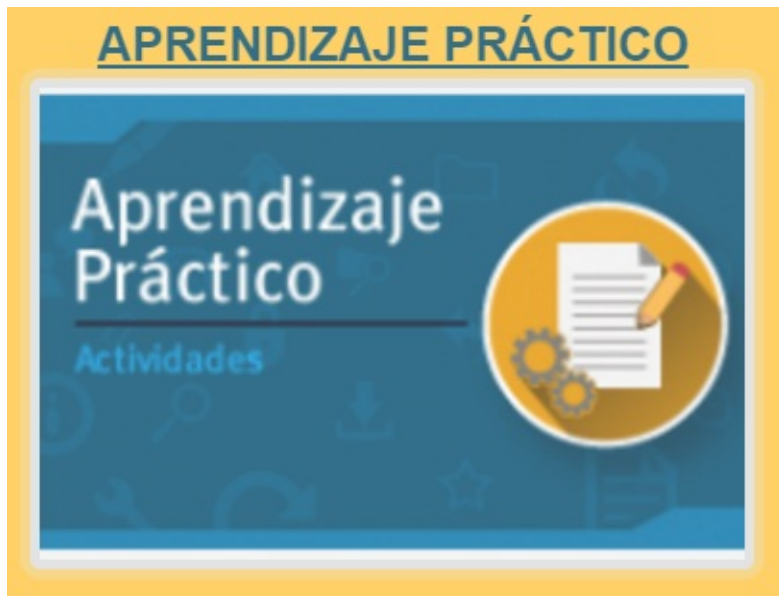
MOMENTO 2 - TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

Tecnologías Disruptivas -Foro de Trabajo Colaborativo 2

MOMENTO FINAL

Foro de Consolidación del Trabajo Final

Entorno de Aprendizaje Práctico



En el entorno de Aprendizaje Práctico, creado para el ejercicio guiado del estudiante donde aplica los conocimientos adquiridos durante el proceso formativo.

Aprendizaje práctico

Este entorno está creado para concretar teorías aplicándolas a situaciones problemáticas reales. Permite el ejercicio guiado del estudiante, así como actividades lúdicas y didácticas. Por otra parte, permite acceder a recursos de apoyo para el desarrollo de actividades del curso. En este curso, se aplica una estrategia de aprendizaje basado en estudio de casos mediante la aplicación práctica de los conceptos y competencias vistos en el curso en un caso estudio.

MOMENTO INICIAL

Hoja de ruta - Encuesta Inicial del curso.

Hoja de ruta - Encuesta Inicial del Curso

MOMENTO 1 - INTRODUCCIÓN A LA DISRUPCIÓN DIGITAL

Hoja de Ruta Trabajo Colaborativo 1

Hoja de Ruta Trabajo Colaborativo 1

Formato Autoevaluación para el Trabajo Colaborativo 1

Formato coevaluación por pares para el Trabajo Colaborativo 1

MOMENTO 2 - TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

Hoja de Ruta Trabajo Colaborativo 2

Hoja de ruta Trabajo colaborativo 2

Formato de Autoevaluación para el Trabajo Colaborativo 2

Formato coevaluación por pares - Trabajo colaborativo 2

Hoja de ruta Laboratorio Práctico Tecnologías disruptivas en TI

Hoja de ruta Laboratorio Práctico Tecnologías disruptivas en TI

MOMENTO FINAL

Hoja de Ruta Consolidación Trabajo Final

Hoja de ruta Consolidación Trabajo Final

Entorno de Evaluación y Seguimiento



En el entorno de evaluación y seguimiento, se encuentran los espacios o link para la entrega de actividades.

1. Entrega - Momento Inicial
2. Entrega Momento Intermedio 1. Introducción a la Disruptiva Digital
3. Entrega Momento Intermedio 2. Tecnologías Disruptivas
4. Entrega Proyecto Final del Curso

Evaluación y seguimiento

Este entorno está dispuesto para el proceso de evaluación continua, formativa y sumativa, así como informar y dar la información de retorno de cada una de las actividades entregadas por el estudiante. También permite reportar las notas obtenidas para cada actividad.

MOMENTO INICIAL

 Entrega - Momento Inicial

MOMENTO 1 - INTRODUCCIÓN A LA DISRUPCIÓN DIGITAL

 Entrega Momento Intermedio 1 - Introducción a la Disrupción Digital

MOMENTO 2 - TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS

 Entrega Momento Intermedio 2 - Tecnologías Disruptivas

MOMENTO FINAL

 Entrega Proyecto Final del Curso

Entorno de Gestión



El entorno de Gestión del Estudiante esta conformado, por los canales de información institucional de la UNAD.

Allí los estudiantes encuentran todos los enlaces pertinentes a la información general de la Universidad , políticas y enlaces.

