

---

# Table of Contents

Introduction	1.1
Conceptualización	1.2
Disrupción Digital	1.3

# Introducción

La presente guía se elabora como parte del ejercicio y apropiación de nuevas herramientas educativas en ambientes virtuales.

Se espera que sea de utilidad.

Cordialmente,

Ing. JORGE JIMÉNEZ

# Conceptualización

## Tecnología disruptiva<sup>1</sup>

Enmarca la tecnología aplicada a productos o servicios, generalmente una innovación desplaza a otra.

El ejemplo más diciente, pasar de la telefonía fija que fue todo un "boom" a la tecnología móvil, sin la que hoy en día simplemente no podemos vivir.

Sin embargo, lo disruptivo se asocia a un cambio abrupto o significativo de algo, ejemplo claro de ello era que se pensaba que la televisión iba a desaparecer, pero al combinar un TV con acceso a contenidos en internet dio la oportunidad de nacer NETFLIX<sup>2</sup>, un servicio *online* donde podemos encontrar series, películas y mucho más y entre muchas ventajas, nos permite usarlo a demanda, esto significa, en el horario mas acorde a nuestras necesidades.



<sup>1</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa\\_disruptiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa_disruptiva)

<sup>2</sup> <http://www.semana.com/tecnologia/tips/articulo/que-como-funciona-netflix/372761-3>

# Disrupción Digital

La tecnología avanza a pasos de gigante; es así como La Ley de Moore <sup>1</sup> lo determina, y las escenas que veíamos en películas de "ciencia ficción" en donde las puertas se abrían de manera automática al paso de los personajes las encontramos casi que a diario.

Hoy en día las tendencias nos indican que la revolución digital se avecina, de tal manera que las organizaciones que no se preparen de manera correcta para encarar el reto estarán condenadas a decaer y desaparecer.

Por ejemplo, una industria tan importante como la música y que maneja mucho dinero y a pesar de los problemas de piratería ha encontrado en "spotify" un valioso aliado para complacer a los melómanos; y de paso ganarse unos centavos. Lo anterior de manera legal y manejando conceptos clave como exclusividad, personalización, tendencias, entre otros.

Es así como en poco tiempo, la realidad aumentada, la posibilidad de que una nevera realice el mercado del mes a través de internet y de muchas más aplicaciones hagan del "internet de las cosas" (IoT) <sup>2</sup> una realidad y no una utopía.

<sup>1</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_de\\_Moore](https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Moore)

<sup>2</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Internet\\_de\\_las\\_cosas](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_de_las_cosas)