
Table of Contents

Curso Tendencias Disruptivas	1.1
BLOQUES DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE	1.1.1
Bloque Central	1.1.2
Información Inicial	1.1.2.1
Entorno de Conocimiento	1.1.2.2
Aprendizaje Colaborativo	1.1.2.3
Aprendizaje Práctico	1.1.2.4
Evaluación y Seguimiento	1.1.2.5
Gestión del Estudiante	1.1.2.6

CURSO DE TENDENCIAS DISRUPTIVAS



DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Este curso hace parte del Componente Disciplinar Especifico Obligatorio de la Maestría en Gestión de TI el cual está dirigido hacia la aplicación de la mentalidad de disrupción digital en el contexto empresarial colombiano.

En este sentido, el objetivo primordial de este curso es fomentar en el estudiante la apropiación de la mentalidad asociada con disrupción digital. Así mismo, el curso pretende dar una comprensión general sobre algunas de las tecnologías o plataformas que están revolucionando el mundo digital, y desarrollar habilidades prácticas para diseñar soluciones informáticas que las integren y tengan el potencial de revolucionar procesos empresariales o crear nuevos modelos de negocio.

"Estamos ante una nueva revolución industrial marcada por la transformación de las industrias y los mercados, donde las empresas tendrán que adaptarse a la nueva realidad. Es aquí donde modelos como lean start-up surgen con fuerza para ayudar a las organizaciones a humanizarlas y construir nuevos modelos de negocio de un modo más rápido reduciendo riesgos." \$\$Tomado de [http://ecosistemadenegocio.com/modelos-de-negocio-y-tendencias-disruptivas/\\$\\$](http://ecosistemadenegocio.com/modelos-de-negocio-y-tendencias-disruptivas/$$)

BLOQUES DEL AMBIENTE VIRTUAL DE



APRENDIZAJE

Bloque Lateral izquierdo: Ubicado en la parte izquierda del curso, se encuentra conformado por un video instructivo para navegación de entornos de aprendizaje, enlace a participantes, enlace a calificaciones, enlace a perfil y software de descarga.

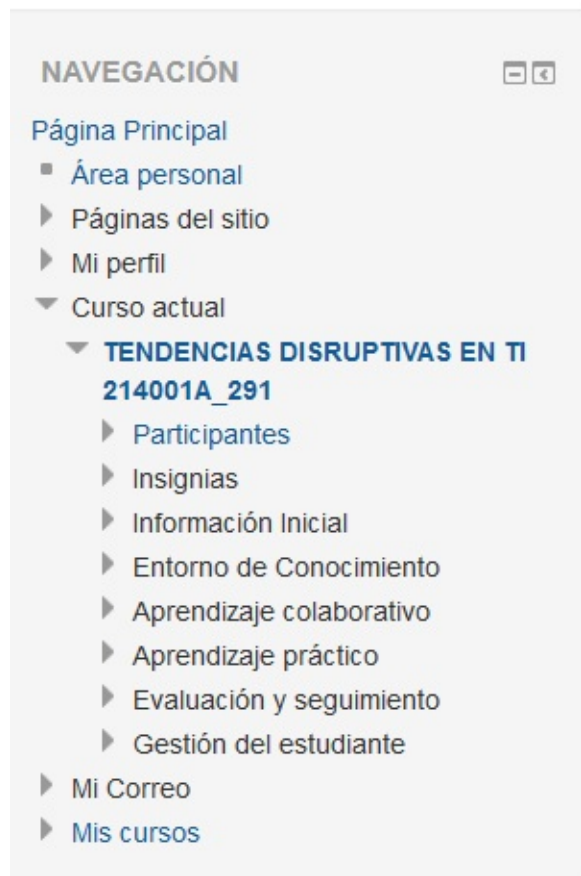
ÚLTIMAS NOTICIAS

(Sin novedades aún)



PANEL DE ÚLTIMAS NOTICIAS:

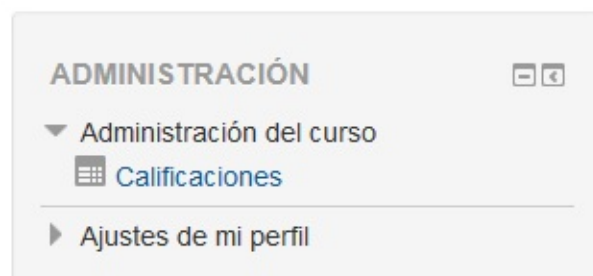
Visualiza las noticias importantes del curso.



1. PANEL DE NAVEGACIÓN:

Enlace Participantes: Permite al estudiante conocer las personas que conforman su grupo de trabajo así como el Tutor de Curso. Es decir, al ingresar al enlace Participantes, el estudiante visualiza el listado de personas que están asignadas al grupo de trabajo.

Además de los siguientes enlaces: • Insignias • Información Inicial • Entorno de Conocimiento • Aprendizaje colaborativo: • Aprendizaje práctico • Evaluación y seguimiento • Gestión del estudiante



PANEL DE ADMINISTRACIÓN

En este panel se visualizan los siguientes enlaces:

Enlace Calificaciones:

Permite al estudiante visualizar las calificaciones así como la retroalimentación recibida por cada una de las actividades realizadas en el curso.

Enlace Perfil:

Permite visualizar la información del estudiante asociada con el curso, conocer a qué grupo pertenece y los datos de contacto. Por lo tanto, se constituye en una fuente de contacto entre los compañeros y mediador de grupo. Mantener actualizados los datos allí consignados, es de suma importancia a fin de que se puedan establecer canales de comunicación, adicionales a los que se encuentran dentro de los cursos en Campus Virtual.

Bloque Central

Ubicado en la parte central del curso, donde se encuentran los seis entornos que conforman el Ambiente Virtual de Aprendizaje basado en entornos, y a través de ellos se moviliza la estrategia de aprendizaje que ha sido diseñada para cada curso. Cada entorno se ha diseñado con un propósito específico, y dentro de cada uno encontrará los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas.



- Información Inicial
- Entorno de Conocimiento
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje práctico

- Evaluación y seguimiento
- Gestión del estudiante

Información Inicial

En este espacio se contextualiza al estudiante en las generalidades del curso, la agenda de trabajo a desarrollar en el transcurso del periodo académico, se realiza la presentación del curso donde se desglosan las competencias generales que se alcanzarán entre otros. el entorno se subdivide en los siguientes espacios.

NOTICIAS Y FORO



Noticias del curso



Foro General del curso

37 mensajes no leídos



Foro de acompañamiento docente

INFORMACIÓN GENERAL



Presentación del Curso



Agenda del curso



Glosario del curso



Acuerdos del curso

CHAT DEL CURSO



Chat del curso - Estrategia de comunicación sincrónica



Skype

Entorno de Conocimiento



En los ambientes

virtuales de aprendizaje se pueden emplear múltiples medios para presentar ideas y conceptos, ya que el material puede ir acompañado de texto, imágenes, sonido y video, que combinados pueden crear cursos completos que se adaptan a diferentes niveles de aprendizaje, además de permitir un cierto grado de interactividad por parte del estudiante.

En este orden de ideas encontramos dentro del curso el **entorno de conocimiento** con los contenidos, archivos en formatos PDF, repositorios, biblioteca virtual, videos, audios, animaciones tridimensionales, investigaciones publicadas, e-books a utilizar dentro de las temáticas del curso.

El contenido requerido es el material necesario que se debe abordar en su totalidad para entender la temática del curso y a su vez cumplir con las actividades planteadas.

Contenido Entorno de Conocimiento del Curso tendencias Disruptivas:

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 DISRUCCIÓN 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:

Aprendizaje Colaborativo



Su propósito es propiciar la construcción compartida y colectiva del conocimiento. En la siguiente imagen se visualiza la estructura de este entorno dentro del curso:

Aprendizaje colaborativo

Este entorno es el escenario indicado para la interacción síncrona y asíncrona 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 DISRUPCIÓN 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

Aprendizaje Práctico

Contexto creado para guiar al estudiante dentro en su adquisición de conocimiento, se pueden plantear simulaciones y casos prácticos para dinamizar el aprender dentro del AVA.

En este curso se evidencian los siguientes elementos dentro del entorno de aprendizaje:

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

Evaluación y Seguimiento


En este espacio el estudiante puede visualizar las notas y el proceso evaluativo de sus respectivos cursos. Además, se propicia la reflexión y retroalimentación del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

[ampus06.unad.edu.co/ecbt08/course/view.php?id=82](#)   


Evaluación y seguimiento

Este entorno esta 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

Gestión del Estudiante