



BootCamp Creación de Proyectos



OBJETIVO: Objetivo del bootcamp: desarrollar proyectos de investigación viables y creativos, alineados al campo del diseño gráfico, desde una perspectiva académica, social y/o tecnológica, con metodologías ágiles y colaborativas.

Objetivos Específicos:

1. Identificar problemáticas relevantes del contexto local, académico o profesional que puedan ser abordadas desde el diseño gráfico como objeto de estudio o intervención.
2. Aplicar metodologías de investigación-creación y enfoques ágiles (como design thinking, metodologías lean o sprint creativo) en el desarrollo de propuestas investigativas viables y fundamentadas.
3. Fomentar el trabajo colaborativo e interdisciplinario entre los integrantes del semillero, propiciando la co-creación de ideas, la discusión crítica y la construcción colectiva de conocimiento.



4. Formular anteproyectos o prototipos de investigación con enfoque social, académico o tecnológico, que integren criterios de innovación, pertinencia y aplicabilidad en el campo del diseño gráfico.

5. Fortalecer habilidades en comunicación visual y narrativa investigativa, mediante la presentación clara, atractiva y argumentada de los proyectos desarrollados, en formatos tanto escritos como visuales.

6. Impulsar el espíritu investigativo y creativo en los estudiantes del semillero, promoviendo la continuidad de los proyectos en convocatorias, eventos académicos, publicaciones o procesos de titulación.

DOCENTE RESPONSABLE: varona-guerrero-camilo

SEMESTRE(S): no-aplica

FECHA DE LA ACTIVIDAD: 26-04-2025

LUGAR DE LA ACTIVIDAD: Campus centro Universidad CESMAG

RESULTADOS: La realización del bootcamp representó una experiencia formativa enriquecedora para los estudiantes participantes del semillero de investigación, permitiendo articular el pensamiento crítico, la creatividad y la metodología académica en función de la generación de conocimiento desde el diseño gráfico. Entre los principales resultados obtenidos se destacan:

1. Se logró la formulación individual de propuestas de investigación-creación, cada una con un enfoque claro, evidenciando comprensión del campo disciplinar y pertinencia temática.

2. Todos los estudiantes participantes desarrollaron ideas de proyecto viables y contextualizadas, estructuradas en base a problemáticas reales y con potencial de aplicación en contextos locales, educativos o culturales.

3. Se fortalecieron las competencias investigativas en torno a la formulación de objetivos, problemáticas, marcos teóricos y metodológicos, lo cual sentó las bases para futuras postulaciones a semilleros, convocatorias o proyectos de grado.

4. El uso de metodologías ágiles y colaborativas (como design thinking, mapa de actores, lluvia de ideas estructurada y canvas de investigación) facilitó procesos de ideación creativa y construcción colectiva.

5. Se generó un ambiente participativo, dinámico y motivador, que potenció la confianza y el liderazgo estudiantil, así como la apropiación del rol investigativo dentro del diseño gráfico.

6. Se promovió el intercambio de ideas, experiencias y referentes entre los estudiantes, enriqueciendo el trabajo de cada uno a través del diálogo interdisciplinar y la retroalimentación activa.

7. El evento finalizó con una presentación de propuestas ante el docente a cargo y



compañeros, donde cada estudiante expuso su proyecto de forma clara, visual y argumentada, demostrando habilidades de comunicación y síntesis.

VER LISTADO DE ASISTENCIA: [boot-Camp_semilleros.pdf](#)

VER EVIDENCIAS

FOTOGRAFÍAS: [WhatsApp-Image-2025-05-26-at-11.26.22-AM-1.jpeg](#)

[WhatsApp-Image-2025-05-26-at-11.26.20-AM-1.jpeg](#)

[WhatsApp-Image-2025-05-26-at-11.26.25-AM.jpeg](#)

[20250426_143412.jpg](#)

Date: Tuesday, 10 Jun 2025

Print Date: Saturday, 14 Jun 2025

COORDINACION ACADEMICA