

| 1. DATOS GENERALES | | | | |
|---|---|---------------|---|---|
| FACULTAD | PROGRAMA(S) | SIGLA | GRUPO DE INVESTIGACIÓN AL CUAL ESTÁ ADSCRITO | NOMBRE DEL SEMILLERO |
| INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS | INGENIERÍA DE SISTEMAS | HumaniTechDev | CIYT | HUMANITIES, TECHNOLOGY, AND DEVELOPMENT |
| 2. IDENTIDAD CIENTÍFICA | | | | |
| JUSTIFICACIÓN | | | | |
| <p>El semillero HumaniTechDev, especializado en el desarrollo de aplicaciones web, móviles y videojuegos con un enfoque crítico-humanístico, responde a la creciente demanda de soluciones tecnológicas innovadoras, puesto que la ingeniería de sistemas es una herramienta poderosa para abordar desafíos sociales contemporáneos. Desde una perspectiva técnica, el semillero brinda a los participantes la oportunidad de explorar las últimas tecnologías y metodologías de desarrollo, capacitándolos para crear aplicaciones y videojuegos que no solo sean funcionales y atractivos, sino también significativos en términos de su impacto social.</p> <p>Mediante la combinación de habilidades técnicas con una comprensión profunda de las problemáticas sociales, los participantes del semillero pueden diseñar soluciones innovadoras que aborden problemas como la educación, la salud, la inclusión y el medio ambiente. La accesibilidad y la facilidad de uso son consideraciones clave en este proceso, ya que las aplicaciones y videojuegos desarrollados deben ser accesibles para una amplia audiencia. Además, el semillero fomenta el espíritu empresarial al capacitar a los participantes para convertir sus ideas en productos viables y comercializables, brindándoles oportunidades tanto de desarrollo profesional como de impacto social.</p> | | | | |
| MISIÓN | El semillero HumaniTechDev tiene como misión capacitar a una nueva generación de ingenieros de sistemas con una perspectiva crítica y humanística, enfocados en el desarrollo de aplicaciones web, móviles y videojuegos que aborden desafíos sociales contemporáneos. Su objetivo es proporcionar a los participantes las habilidades técnicas necesarias para crear soluciones tecnológicas innovadoras y significativas, con un enfoque en la accesibilidad, la inclusión y el impacto social positivo. | | | |
| VISIÓN | Nos visualizamos como líderes en la formación de profesionales de la ingeniería de sistemas, comprometidos con la responsabilidad social y la innovación tecnológica. Buscamos ser reconocidos como un centro de excelencia que promueve la integración de habilidades técnicas con una comprensión profunda de las problemáticas sociales, impulsando el desarrollo de soluciones que mejoren la calidad de vida de las personas y contribuyan al progreso de la sociedad en su conjunto. | | | |
| OBJETIVOS | <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacitar a los participantes en las últimas tecnologías y metodologías de desarrollo de aplicaciones web, móviles y videojuegos, preparándolos para enfrentar los desafíos tecnológicos del siglo XXI. 2. Promover una comprensión crítica y humanística de las problemáticas sociales entre los estudiantes, fomentando la empatía y la sensibilidad hacia las necesidades de las comunidades. 3. Facilitar la creación de soluciones tecnológicas innovadoras que aborden problemas sociales como la educación, la salud, la inclusión y el medio ambiente, priorizando la accesibilidad y la facilidad de uso. 4. Inculcar el espíritu empresarial entre los participantes, brindándoles las herramientas y los recursos necesarios para convertir sus ideas en productos viables y comercializables. 5. Fomentar una cultura de colaboración, creatividad y responsabilidad social en el desarrollo de proyectos tecnológicos, promoviendo el trabajo en equipo y el intercambio de conocimientos y experiencias entre los participantes. | | | |
| CAMPOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN (Acuerdo 418 de 2017). | Ingeniería, innovación y tecnología. | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| SUBCAMPOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN | Ingeniería eléctrica, electrónica e informática. | | |
| EJES TEMÁTICOS | Ingeniería de sistemas y comunicaciones. | | |
| LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN | Tecnologías y sistemas de información. | | |
| SUBLÍNEAS | Desarrollo de software y estrategias de gamificación. | | |
| DATOS DOCENTE ROL DE TUTOR | | DATOS ESTUDIANTE ROL DE COORDINADOR | |
| Nombre: | Harvey Nicolás Echavarría Ortiz | Nombre: | Yenifer Yeraldin Vásquez Pinilla |
| Correo electrónico: | hechavarría@jdc.edu.co | Correo electrónico: | yyvasquez@jdc.edu.co |