

Actividades Y Proyecciones Año 5

- Pilotear los cursos de Segundo año de Grado Asociado en Tecnología Agropecuaria.
- Pilotear los cursos de Segundo Año de Grado Asociado en Videojuegos y Aplicaciones Móviles.
- Renovar equipo tecnológico de los laboratorios del Centro de Informática, Telecomunicaciones y Educación en Línea: computadoras, servidores y migración de datos.
- Desarrollar y poner a prueba la herramienta de *Coaching* en línea de la Plataforma *Starfish*.
- Pilotear el Servicio de Tutorías.
- Pilotear el Programa de Instrucción en Alfabetización Financiera.
- Adquirir dos (2) drones agrícolas (*Agricultural Drones*) con sus respectivas licencias de cartografía para el Departamento de Ciencias Agrícolas y Animal.
- Adquirir dos (2) sistemas agrícolas modulares para cultivo en ambiente controlado.
- Actualizar/aumentar el ancho de banda de la infraestructura de red del Recinto.
- Adquirir quince (15) nuevas tabletas Wacom Intuos para el Laboratorio de Videojuegos y Aplicaciones Móviles.

Información de contacto:

Cuadro: (787) 864-2222

Directo: (787) 803-7240

Daisy Irizarry Vázquez, *Directora*
Ext. 2136 daisy.irizarry@guayama.inter.edu

VACANTE, *Especialista en Servicios Tecnológicos de Información*
Ext. 2138

VACANTE, *Especialista en Desarrollo Curricular*
Ext. 2139

Héctor M. Bermúdez Robles, *Diseñador en Multimedia (Servicios Estudiantiles en Línea)*
Ext. 2141
hector.bermudez@guayama.inter.edu

Carolyn Camacho Velázquez, *Especialista en Literacia Financiera*
Ext. 2590
carolyn.camacho@guayama.inter.edu

Jorge M. Rodríguez Besosa, *Especialista en Ciencias de Computadoras*
Ext. 2135
jorgem.rodriguez@guayama.inter.edu

Waleska Rodríguez Rosado, *Asistente Administrativa I*
Ext. 2137
waleska.rodriguez@guayama.inter.edu

Producido por:

Waleska Rodríguez Rosado, Asist. Administrativa I

Universidad Interamericana de Puerto Rico

Recinto de Guayama

Proyecto Título V

Tigers Online:

Expanded Access and Support



Opúsculo Año 4

Mensaje del Rector Interino

El Proyecto Título V *Tigers Online: Expanded Access and Support* colaboró en el fortalecimiento de algunas áreas en el Recinto de Guayama y logró alcanzar los objetivos e indicadores durante su cuarto año de ejecución. Dado a estos logros, se diseñaron cursos en línea para que sean integrados a la nueva modalidad de enseñanza.

Por otra parte, se logró mantener el licenciamiento de la plataforma *Starfish* para darle seguimiento a los estudiantes y mantener una retención adecuada en el recinto. Además, se ha mantenido la capacitación financiera al estudiantado para que puedan tener las herramientas para un manejo efectivo de sus finanzas.

Por último, agradecemos al proyecto Título V por mantener actualizada la infraestructura tecnológica y los equipos de destrezas de laboratorios. Reconocemos la iniciativa de mantener informada a la comunidad de sus logros y proyecciones para su quinto año.

Le deseamos mucho éxito.

Mensaje de la Directora

Cuatro años muy productivos han pasado desde que comenzó el Proyecto Título V: *Tigers Online Expanded Access and Support*, allá en octubre de 2019. Cada año, hemos alcanzado y en muchos de los casos superado, todos los objetivos e indicadores de ejecución. En el año 4 específicamente, trabajamos con el Programa de Asociado en Tecnología Agropecuaria y el de Videojuegos y Aplicaciones Móviles. Los cursos de primer año de ambos programas se sometieron a pruebas de aprovechamiento académico y de satisfacción docente. De igual modo, los cursos de segundo año de ambos programas se convirtieron o desarrollaron, respectivamente a la modalidad de estudio *en línea e híbrida*.

A favor de la retención estudiantil, volvimos a utilizar la Plataforma *Starfish* cuya acogida entre los estudiantes y la facultad ha sido amplia. En esta ocasión se integró el componente de *advising* o consejería que permitió coordinar citas entre consejeros académicos y profesionales con los estudiantes.

Igualmente exitoso volvió a ser el Programa de Instrucción en Alfabetización Financiera. Sobre 250 estudiantes participaron en el estudio de los seis módulos del Programa y sobre 150 participaron de las charlas sobre temas financieros que ofrecieron el Banco Popular y el *First Bank*.

El Proyecto equipó el Laboratorio de Videojuegos y Aplicaciones Móviles con equipo *state-of-the art* que les permitirá a los estudiantes del programa estar altamente cualificados para entrar al campo laboral. Finalmente, colaboramos con el CI-TEL, el Depto. de Ciencias Agrícolas y Animal y el CAI en la adquisición de bienes y servicios, según solicitados.

Les presento el boletín que desglosa los logros del Año 4 y las proyecciones del Año 5. Gracias a todos los colaboradores que han hecho posible el éxito de Título V que es el del Recinto de Guayama.

Logros Año 4

En el Año 4, el Proyecto Título V tenía cuatro objetivos y nueve indicadores de desempeño. Se alcanzaron los cuatro **objetivos** y se superaron tres sobre el 100%.

- Se pilotearon los cursos de primer año del Programa de Grado Asociado en Tecnología Agropecuaria.
- Se pilotearon los cursos de primer año del Programa de Grado Asociado en Videojuegos y Aplicaciones Móviles.
- La matrícula en cursos en línea/híbridos en IAUPR-Guayama aumentó a 985 estudiantes con respecto al objetivo de referencia de otoño de 2018, superando el objetivo en 753 estudiantes o 425%.
- 278 estudiantes completaron el Programa de instrucción en Alfabetización Financiera. 97% de estos mostraron un aumento en su conocimiento sobre asuntos financieros.
- Se desarrollaron dos actividades con recursos invitados externos para la Comunidad Universitaria. Ellos desarrollaron temas del entorno financiero.
- Los nueve **indicadores de desempeño** de los cuatro objetivos del año fueron alcanzados y seis de estos superados sobre el 100%.



Logros Años 4 (Cont.)

- Plataforma *Starfish*
 - El componente de *Advising* de la Plataforma *Starfish* fue configurado y piloteado.
 - Se adiestraron 66 profesores o personal de apoyo en el componente de *Advising*.
 - 450 estudiantes participaron en el uso del componente de *Advising*.
- Conversión/Desarrollo de Cursos
 - Se convirtieron cinco cursos del segundo año del Programa del Grado Asociado en Tecnología Agropecuaria.
 - Se desarrollaron seis cursos del segundo año del Programa del Grado Asociado en Videojuegos y Aplicaciones Móviles.
- Recursos para el Centro de Acceso a la Información (CAI-Biblioteca).
 - Se adquirieron *E-Books* y Bases de datos para los programas de Tecnología Agropecuaria y Videojuegos y Aplicaciones Móviles.
 - Se adquirieron nueve *Laptops DELL* para las salas de estudio grupal.
 - Se adquirieron cuatro *Desktops DELL* para las áreas de Catálogo de Revistas y Referencia.
- Laboratorio Videojuegos y Aplicaciones Móviles
 - Se equipó el Laboratorio con: mesas, sillas, computadoras *i-Macs*, pantalla inteligente, sistema de sonido, carro/cargador, tabletas *Intuous* y armario, para preparar para el éxito profesional a los egresados del Programa.