

Aprovechamiento, ventajas, desventajas y oportunidades de mejora de la plataforma Blackboard por parte de los estudiantes de postgrado de la ULACIT

Víctor Fallas Mariño¹, Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología. 2014

Abstract

The use of technology platforms as a tool for students and teachers, is giving increasingly easy access to internet growth. The ULACIT is not out with the use of the Blackboard platform, is why it is important to analyze the "use, advantages, disadvantages and opportunities for improvement of the Blackboard platform the ULACIT graduate students". For the study was a survey of 12 questions to graduate students from the Latin American University of science and technology. Obtaining results that arrive to reflect weaknesses in the use of the platform. That's why you can determine that it should seek to solve the problems to make the platform a better exploited and more accepted by the graduate students from the ULACIT.

Resumen

El uso de plataformas tecnológicas como herramientas para los estudiantes y profesores, está dándose con mayor frecuencia, debido al crecimiento y al fácil acceso a internet. La ULACIT no se queda por fuera con el uso de la plataforma Blackboard, es por eso que es importante analizar el "Aprovechamiento, ventajas, desventajas y oportunidades de mejora de dicha plataforma por parte de los estudiantes de postgrado de la ULACIT". Para el estudio se realizó una encuesta de 12 preguntas, dirigidas a este grupo de estudiantes. Se obtuvieron resultados que llegan a reflejan puntos negativos en el aprovechamiento de esta plataforma. Es por ello que se puede determinar la necesidad de buscar la solución a los problemas para que la plataforma sea un mejor aprovechada y más aceptada por los alumnos de postgrado de la ULACIT.

Palabras claves: Plataformas tecnológicas, educación a distancia, aprovechamiento, Blackboard, herramienta.

¹ Bachiller en Ingeniería en Informática
Correo Electrónico: victorfm22@gmail.com

Justificación

Esta investigación tiene como fin evaluar la experiencia de uso de la plataforma Blackboard por parte de los estudiantes de postgrado de la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología.

En este sentido, son los estudiantes de postgrado quienes deben usar más la plataforma, pues muchos de sus cursos no son presenciales; además, debido al tiempo y sus responsabilidades, la plataforma debe ser una herramienta que les facilite la comunicación, no solo con el profesor, sino también entre compañeros lo cual les facilita la realización de las asignaciones

Con el nuevo cobro que se les está haciendo al estudiantado, por la utilización de la plataforma, surge la duda acerca de cuáles ventajas nos brinda esta, en el transcurso de los cursos y si realmente se justifica el cobro por un recurso poco útil, y si, en realidad, se pueden impartir los cursos sin ayuda de dicha herramienta.

Marco de Antecedentes

Innovación

Desde un punto de vista muy amplio, se puede considerar como innovación a todo “cambio que genera valor”, pero es una definición demasiado general, que conviene limitar. Y una forma de hacerlo es decir que es una innovación todo cambio basado en conocimiento que genera valor para la empresa (Mullet).

La tercera edición del Manual de Oslo, publicada en 1997, decía que innovar es utilizar el conocimiento y generarlo si es necesario, para crear productos, servicios o procesos que son nuevos para la empresa, o mejorar los ya existentes, consiguiendo con ello tener éxito en el mercado. Esta definición contiene tres precisiones muy importantes. Primera, la importancia del conocimiento, que habrá que generar en casos necesarios. Si ya hubiera un conocimiento disponible, que se pudiera utilizar, no sería necesario realizar

actividades de investigación y desarrollo; si no que también hay innovación cuando se utiliza un conocimiento que ya existe y es incorporado a una empresa. Segunda, los productos, servicios o procesos tienen que ser nuevos para la empresa en cuestión, pero no necesariamente para el mundo. Y tercera, es necesario para que exista innovación es la implantación de un producto, proceso o servicio nuevo o significativamente mejorado.

El Manual de Oslo de 2005 es una revisión del anterior de 1997, que ya se ocupa de las innovaciones no tecnológicas. Sostiene también que la innovación es la implantación de un producto, proceso o servicio nuevo o significativamente mejorado, pero después la amplía indicando que también es innovación un nuevo método de comercialización, un nuevo método de organización para la práctica del negocio o una nueva forma de relaciones externas. Y recoge lo ya mencionado anteriormente, es decir, que serán innovaciones comerciales, organizativas y, por supuesto, tecnológicas, cuando tengan éxito en su mercado, aunque solo sean nuevas para la empresa que las lleve a cabo.

Por lo tanto, cuando se habla propiamente de innovación, se hace referencia a todo cambio basado en conocimiento de cualquier tipo, siempre que genera valor y cuando tenga consecuencias económicas directas. Evidentemente, entre ellas están las innovaciones tecnológicas, que son las más estudiadas y también las más arriesgadas. Muchos estudios han demostrado que estas generan más beneficios porque no solamente son causa de mejores prestaciones en la oferta de la empresa, sino que son más difícilmente imitables y, por lo tanto, se mantienen en el mercado mayor tiempo como novedad.

La innovación tecnológica es un proceso multietapa, con variaciones significativas en las actividades iniciales, así como en los aspectos y problemas de gestión en sus etapas. Ella se realiza mediante esfuerzos técnicos, llevados a cabo esencialmente en el contexto de una organización, pero involucra intensas interacciones con el entorno tecnológico y el mercado. En su desarrollo, son críticas la búsqueda proactiva de los insumos del mercado,

además de las contribuciones tecnológicas externas, y es inevitable la retroalimentación y la reiteración que ocurre entre sus etapas.

Esta puede tener identidad y vida propia dentro de la organización, pero es bajo el resguardo de la Gestión del Conocimiento cuando queda integrada totalmente dentro de los procesos de negocio de la empresa. No solo es necesario crear algo, sino buscar que este pueda ser difundido ante la sociedad y que la misma perciba un gran beneficio, lo cual se conoce como niveles de penetración en la sociedad. Es decir, que una idea, una invención o un descubrimiento se transforma en una innovación en el instante en que se encuentra una utilidad al hallazgo.

Para que exista una innovación tecnológica real tienen que darse tres condiciones simultáneamente:

- Un uso de tecnologías mejores que las anteriores: Un producto que no sea tecnológicamente avanzado puede quedarse obsoleto en muy poco tiempo.
- Dirigirse a unas necesidades que la sociedad acepte: El nuevo producto puede pretender cubrir una necesidad que la sociedad no tiene o no valora, o hacerlo a un coste socialmente inaceptable.
- Introducirse en el mercado a unos costos que este acepte: Un nuevo producto que sustituya a otro no puede introducirse en el mercado a un precio que impida su adquisición por la mayoría del segmento de consumidores a los que va dirigido.

Como parte de la innovación que se está presentando en todos los ámbitos, el educativo no se queda fuera. Ya que siempre se están buscando nuevas y mejores formas de enseñanza y nuevos medios por el cual estas se impartan, para que esté al alcance de todas las personas.

Plataformas Tecnológicas

Uno de estas innovaciones corresponde a las plataformas tecnológicas, las cuales son sitios en la web que brinda al usuario, acceso a recursos y

servicios de forma fácil e integrada. El objetivo de estas plataformas tecnológicas es darles la accesibilidad más completa a los usuarios, desde cualquier lugar, en cualquier momento y por cualquier dispositivo. Esto genera la importancia de contar con estas plataformas hoy en día, pues el auge del internet va en aumento; en la actualidad se cuentan con más de 2,895 millones de usuarios, por lo cual, si no se cuenta con estas tecnologías, se queda atrás en el mercado, además de que brinda mayores beneficios no solo a los estudiantes, sino también a los profesores brindándoles mejores herramientas de comunicación y organización de los cursos que imparten.

Dentro de los servicios que pueden brindar estas plataformas se encuentran: Los foros, que son mensajes entre usuarios sobre un tema específico. Blog, como los blogs ya conocidos, en esta herramienta, se pueden subir artículos propios sobre temas varios. Wikis, lo cual corresponde a un sitio donde se puede crear, editar y borrar contenido entre varios usuarios. Entre otros.

En la rama de la educación existen varios tipos:

- Entorno Virtual de Aprendizaje
- Sistemas de Gestión de Aprendizaje
- Sistema de Gestión de Cursos
- Ambiente Controlado de Aprendizaje
- Sistema Integrado de Aprendizaje
- Sistema Soporte de Aprendizaje
- Plataforma de Aprendizaje

Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE, "Virtual Learning Environment") es como si fuera educación en persona, estas herramientas proveen cursos en línea, tareas, exámenes, pruebas, prácticas; además, permite asignarle una nota a cada uno de los trabajos realizados.

En Costa Rica, las universidades hacen uso constante y consolidado de estas plataformas. No todos de la misma manera, pero sí con objetivos similares. Por ejemplo, la Universidad Latina, utiliza un campus virtual que es de diseño propio, en el cual se encuentran varias funciones, para impartir

cursos, así como para actividades administrativas. Por otra parte, están las universidades como la ULACIT, UNED y UNA que cuentan con Blackboard Learning System, esta herramienta es de tipo VLE, por un tercero; ello tiene funciones más completas.

Para Fallas y Trejos (2013: 117): “Lo medular de la Tecnología Educativa es usarla como una herramienta que nos permite obtener una mejor producción o nos posibilita crear un mejor ambiente de aprendizaje” Esto quiere decir que la tecnología debe constituirse en una herramienta que brinde un valor agregado a las tareas efectuadas y que ayuden a romper paradigmas en la educación, no solo que colabore en lo que actualmente ya se hace.

E-Learning

E-learning es una forma de enseñanza y aprendizaje que utiliza herramientas tecnológicas para llegar a los estudiantes en todas partes y de manera más fácil.

En este orden de cosas, en el 2010, en Costa Rica se estableció un Memorando de Entendimiento con la República de Corea del Sur, con la idea de fomentar el uso de esta metodología de enseñanza en el país. Especialmente en los centros de enseñanza superior.

Es por esto que puede observarse hoy en día a las universidades que optan por plataformas de enseñanza para facilitar este aspecto, con la idea de brindar una mejor calidad de enseñanza y llegar a aquellos que no tienen el tiempo o los recursos para asistir a clases presenciales.

Blackboard

Al respecto, la empresa responsable de la creación de la plataforma, es Blackboard Inc. Esta fue fundada en 1997 con sede en Washington, por DC. Líder en soluciones de e-learning, con un 72% de las 200 universidades más grandes del mundo. Esto empezó como una pequeña plataforma en la

universidad de Cornell, poco a poco obtuvo capital, vendiendo acciones de la compañía. En Latinoamérica cuenta con clientes en más de 60 países.

En este sentido, ULACIT, tiene casi una década de usar la plataforma como herramienta para sus estudiantes y profesores.

Al respecto indica:

Anticipando el gran despliegue que tendría el aprendizaje virtual no solo en la educación superior, sino también en la formación continua y la capacitación corporativa, ULACIT integró la educación virtual como un pilar de su estrategia pedagógica, de forma que los estudiantes llegaran al mercado laboral con las competencias de auto-aprendizaje que fomenta el "e-learning", útiles para continuar su proceso formativo a lo largo de toda su vida (ULACIT, 2014).

Dado al prestigio de la universidad, esta busca estar innovando y actualizando sus métodos de enseñanza, para así mantenerse a la vanguardia y egresar profesionales actualizados según el mercado actual.

Además, en ULACIT la plataforma es normalmente usada para compartir materiales de cursos, foros de discusión, pruebas, entrega de proyectos, prácticas o tareas, para realizar una retroalimentación del profesor, llamada CEPA, asistencia y nota de los estudiantes. Además, anuncios y la integración del servicio de email de dicha universidad.

Cabe indicar que el uso de la plataforma es muy constante y facilita la comunicación entre el profesor y los estudiantes, además de que centraliza todo lo correspondiente a cada curso impartido.

Objetivo General:

- Reconocer las oportunidades de mejora, aprovechamiento, ventajas y desventajas de la plataforma Blackboard por parte de los estudiantes de postgrado de la ULACIT.

Objetivos Específicos:

- Conocer el aprovechamiento que le dan los estudiantes de postgrado de la ULACIT a la plataforma Blackboard.
- Identificar las ventajas y las desventajas que los estudiantes de postgrado de la ULACIT reconocen de la plataforma Blackboard.
- Analizar oportunidades de mejora de la plataforma Blackboard para los estudiantes de postgrado de la ULACIT.

Marco Metodológico

En este capítulo denominado marco metodológico, se dará énfasis en cuanto a la metodología, el tipo de variables, incluyendo su definición instrumental, conceptual y operacional, así como los sujetos de estudio, las fuentes consultadas; además, la descripción del instrumento, la población y la muestra seleccionada.

Método

La investigación se llevó a cabo utilizando el método cuantitativo, que aplica la recolección y análisis de los datos recolectados para dar respuesta a las preguntas de la investigación.

En este sentido, porque la herramienta de encuesta es la mejor para extraer la experiencia de usuario de los encuestados.

Tipo de Investigación

La investigación a realizar será de tipo descriptiva, la cual consiste en determinar el aprovechamiento, ventajas, desventajas y oportunidades de mejora de la plataforma Blackboard por parte de los estudiantes de postgrado de la ULACIT.

Asimismo, la meta de la investigación se limita a recolectar los datos y emitir el resultado de la opinión de los usuarios encuestados.

Sujetos y fuentes

Dentro de las fuentes de información utilizadas para el desarrollo de esta investigación, se tomó referencia de libros, algunas páginas en internet de las empresas involucradas en esta gestión.

Variables

Las variables según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucia, 1991): “Una variable es una propiedad que puede variar (adquirir diversos valores) y cuya variación es susceptible de medirse”.

En el presente estudio se utilizarán las siguientes variables:

- Sexo
- Edad
- Provincia
- Trimestres cursados
- Uso de la plataforma
- Conocimiento de la plataforma

Descripción del Instrumento

La encuesta desarrollada cuenta con un total de 12 preguntas, las cuales son de tipo cerradas con respuesta única y, en un único caso, se da una pregunta de respuesta abierta. **(Ver Anexos)**

Población y Muestra

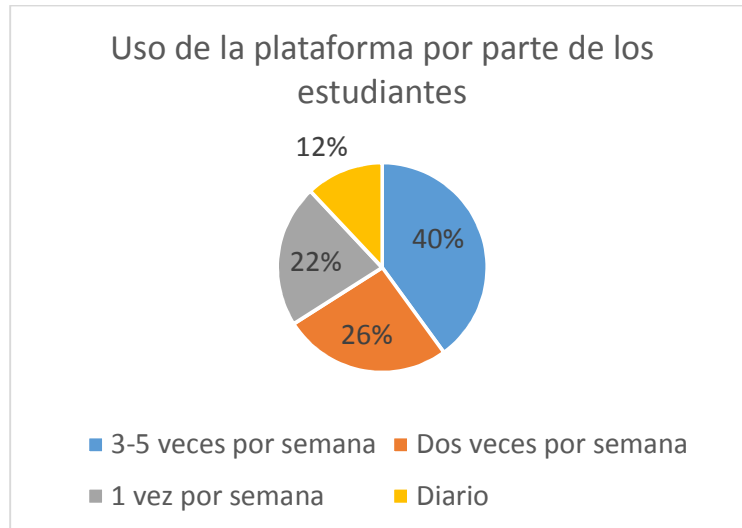
La población que se utilizó, como objeto de la investigación, corresponde a estudiantes que están cursando postgrado en la ULACIT, pues dicha universidad forma parte de las universidades del país que emplean esta plataforma. Se tomó la opinión de cincuenta (50) usuarios, incluyendo 11 mujeres y 39 hombres, a los cuales se les aplicó la encuesta.

Tratamiento de la información

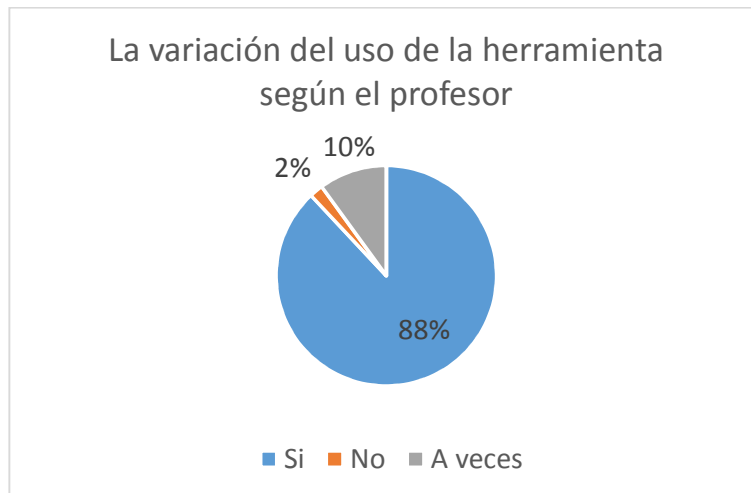
La encuesta se le facilitó a la muestra de diferentes medios, unos respondieron en forma digital, lo cual se facilitó mediante email; otros usuarios respondieron la encuesta impresa, la cual se les realizó durante periodo de clase con permiso del profesor del curso. Posteriormente se tabularon todas las respuestas brindadas en una base de datos en Microsoft Office Excel. Se realizaron métodos numéricos para generar gráficos y, además, para mostrar los resultados.

Análisis de Resultados

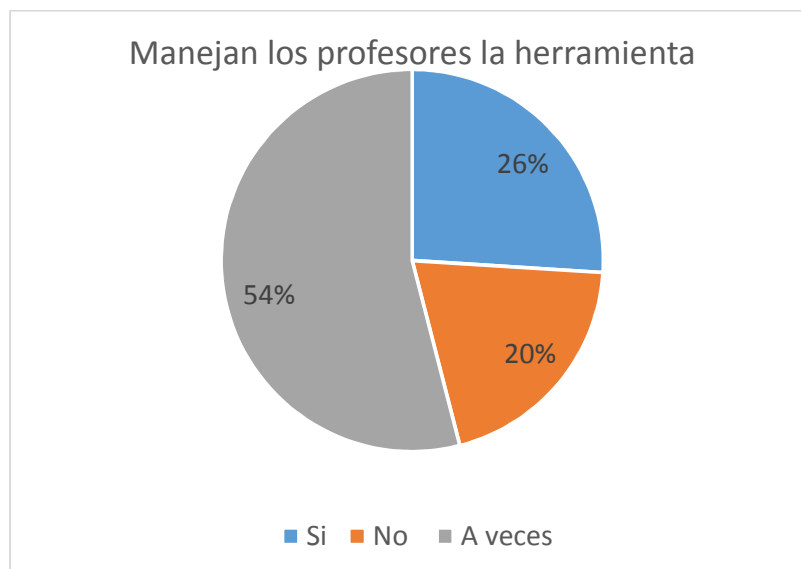
1. Según los datos recaudados en la encuesta, el 40% de los estudiantes de postgrado en la ULACIT utilizan la plataforma Blackboard de 3 a 5 veces por semana; esto demuestra que el uso de la misma por parte de los estudiantes es constante por lo que esta herramienta se vuelve parte de su vida.



Sin embargo, por otro lado, el 88% de los encuestados dice que el uso que se le da a la plataforma varía según el profesor que imparte un curso. Por lo cual se determina que el aprovechamiento de la plataforma no es constante; esto quiere decir que, en algunas ocasiones, está siendo subutilizada por los educadores.

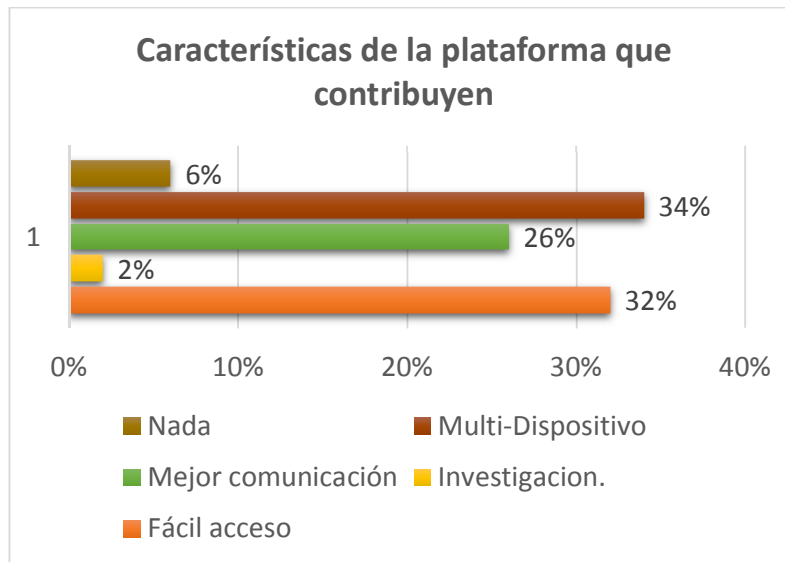


2. Las desventajas que reconoce el 54% de los encuestados, corresponde a que los profesores no cuentan con un manejo y conocimiento adecuado acerca del uso de la plataforma. Esto genera que el aprovechamiento que se le da no sea constante, ni óptimo; pues, algunos educadores pueden desconocer o bien no gustar de algunas funciones que a los estudiantes les viene a brindar transparencia o mejores facilidades en su aprendizaje.

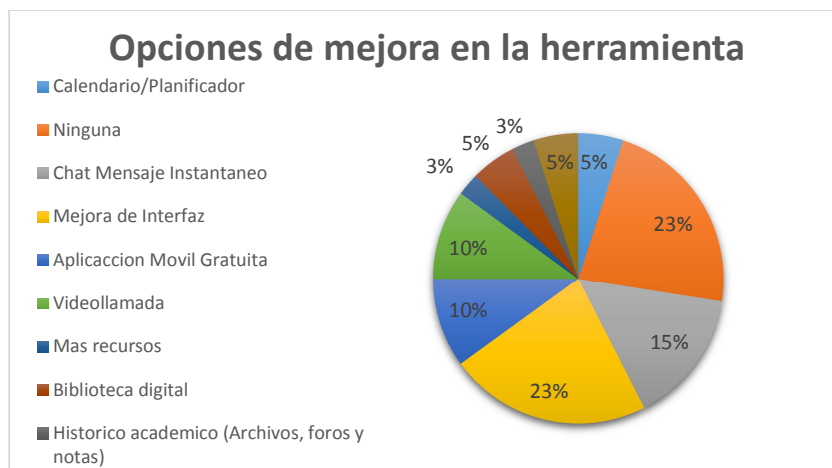


Cabe acotar que el 34% reconoce como una ventaja que la plataforma sea multi-dispositivo y el 32% indica que es fácil el acceso a la herramienta. Esto hace que la misma sea versátil y los estudiantes tengan la opción de

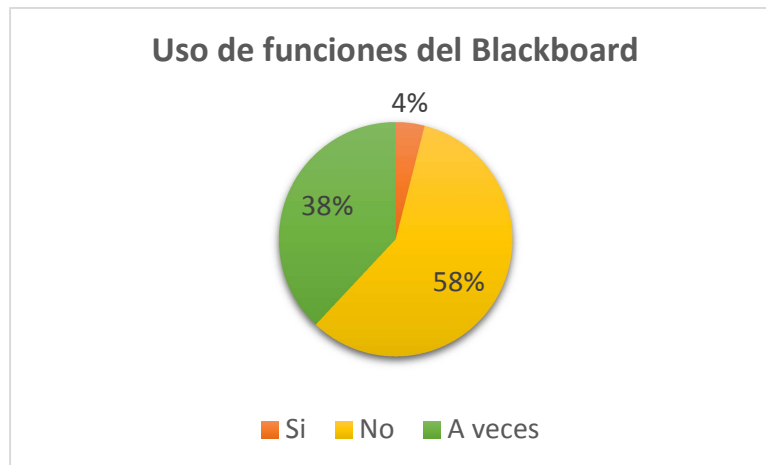
usarla cuando gusten, desde cualquiera de los dispositivos que tienen a su alcance.



3 – Se muestra, en los resultados, las ideas de los estudiantes. Estos creen que se podían dar mejoras, sin embargo sus criterios son muy variantes; pero a gran parte de ellos no le agregaría trabajar únicamente en la plataforma. Indican que el cambio por efectuar sería una mejor interfaz gráfica, pues la actual es un poco cuadrada y no muy llamativa. Por último, cabe destacar la idea de un chat, el cual facilite la comunicación instantánea entre los integrantes de un curso.



Asimismo, según el 58% de los encuestados, algunas funciones como los foros, el blog, la lista de asistencia, lo cual corresponde a aplicaciones que ya son parte de la plataforma; sin embargo, no son empleadas por los profesores; por ello, se hace innecesario pensar en cambiar a una nueva plataforma o agregarle nuevas funciones a la actual; esto si los profesores o bien la universidad, no les exige un uso mínimo de dichas funciones, que estas las cuales esta posee en la actualidad.



Conclusiones

Al realizar la presente investigación se obtuvieron varios resultados importantes de destacar, con respecto al Blackboard y según lo expresado por los estudiantes de postgrado de la ULACIT

Según lo analizado en los resultados, se desprenden las siguientes conclusiones, en cada uno de los puntos a la que la investigación responde:

1. Las plataformas virtuales, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la institución. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.
2. Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar cursos de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información

relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente; ello le permite al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.

3. El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
4. El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
5. La utilización de plataformas virtuales, como un recurso de apoyo a la docencia, exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.
6. La plataforma virtual viene a representar en el presente una gran apertura para la educación, pues ofrece grandes beneficios; sin embargo, se requiere de que se le sepa administrar y manejar, para que ello colabore significativamente en pro de alcanzar la calidad académica deseada y una nueva visión y compromiso de los docentes. Se debe tomar en cuenta el alcance y las repercusiones que la tecnología de la comunicación ha generado.
7. El diseño del entorno de una plataforma virtual no es un tema menor, dentro del proceso de desarrollo e implementación de la misma. Un diseño adecuado debe ser atractivo, retener la atención de los estudiantes y facilitar la posible expansión del sistema. Debe atender tanto a la presentación de la interfaz del ambiente virtual, como a la estructura de navegación.
8. Este tipo de herramienta educativa promueve el espacio para la transmisión de conocimientos, asimismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.

Bibliografía

Fallas, I. y Trejos, I. (2013). *Educación en la sociedad de la información y el conocimiento*. San José, Costa Rica: EUNED.

Blackboard (S.F.) *Enseñanza superior*. Recuperado el 27 de junio del 2014 <http://latinoamerica.blackboard.com/mercado/ensenanza-superior/>

Notimex (2014) *Usuarios de Internet en el mundo suman más de 2,895 millones*. Recuperado el 27 de junio del 2014 <http://noticias.univision.com/article/1954596/2014-05-15/tecnologia/noticias/usuarios-de-internet-en-el-mundo-suman-mas-de-2895-millones>

Wikipedia (S.F.) *Blackboard*. Recuperado el 27 de junio del 2014 <http://es.wikipedia.org/wiki/Blackboard>

ULACIT (S.F.) *Blackboard*. Recuperado el 27 de junio del 2014 <http://www.ulacit.ac.cr/blackboard/>

Wikipedia (S.F.) *Blackboard Learning System*. Recuperado el 27 de junio del 2014 http://en.wikipedia.org/wiki/Blackboard_Learning_System

Mulet J. (S.F.) *La innovación, concepto e importancia económica*. Recuperado el 27 de junio del 2014 http://www.elfinancierocr.com/gerencia/biblioteca/Presentacion-Mulet-Congreso-Economia-Navarra_ELFFIL20140425_0007.pdf

Institución Universitaria de Envigado (S.F.) *Innovación Tecnológica*. Recuperado el 27 de junio del 2014 <http://www.iue.edu.co/documents/emp/orgalnnnovadoras.pdf>

Anexos

Encuesta

Cuestionario para Seminario de Investigación

El presente cuestionario forma parte de una investigación para la Universidad Latinoamericana de las Ciencias y Tecnología, con el fin de conocer la opinión de los estudiantes de postgrado sobre el aprovechamiento, ventajas, desventajas y oportunidades de mejora en la plataforma Blackboard utilizada por la universidad. El cuestionario es fácil y rápido de completar: se estima que usted deberá disponer de unos cinco minutos para responderlo. Si tiene alguna pregunta sobre la naturaleza y los objetivos de la encuesta o sobre el cuestionario propiamente dicho, puede comunicarse a la dirección electrónica vfallasm030@ulacit.ed.cr
Muchas gracias por su colaboración.

Información general

Edad (cumplida): _____ Lugar de residencia: _____

Cuatrimestres cursados: _____ Sexo: M F Ocupación: _____

Preguntas

- | | |
|---|---|
| <p>1. ¿Qué tan seguido usa usted la plataforma para el cumplimiento de las asignaciones del curso?
Diario
Dos veces por semana
3-5 veces por semana
1 vez por semana</p> | <p>5. ¿Considera que los profesores tienen un manejo y conocimiento adecuado de la plataforma?
Si
No
A veces</p> |
| <p>2. ¿Cree usted la plataforma facilita la comunicación entre estudiante/profesor?
Si
No
A veces</p> | <p>6. ¿Siente usted que el uso de la plataforma varía según el profesor del curso?
Si
No
A veces</p> |
| <p>3. ¿Considera que la "Idoneidad" de la plataforma (navegación " sencilla" y funcionalidades fáciles de comprender) es la adecuada?
Si
No
A veces</p> | <p>7. ¿Cree usted que los profesores usan todas las funciones que nos brinda la plataforma? (Foros, pruebas, asistencia, notas, entre otros)
Si
No
A veces</p> |
| <p>4. ¿De qué manera la plataforma contribuye a su educación según su experiencia?
Mejor Comunicación
Multi-Dispositivo
Fácil acceso
Otros: _____</p> | <p>8. Las actividades desarrolladas en la plataforma ha generado una comunicación y participación fluida en el aula de clase.
Si
No
A veces</p> |

1. **10 El acceso a la plataforma es sencillo**
Si
No
A veces

2. **Considera usted que la propuesta de trabajo de los cursos facilita la transferencia de conocimientos**
Si
No
A veces

3. **¿Cree usted la plataforma facilita la comunicación entre compañeros?**
Si
No
A veces

4. **¿Qué cosas le agregaría a la plataforma o considera que le darían una mejor experiencia de uso?**

Gráficos

GRAFICO 1

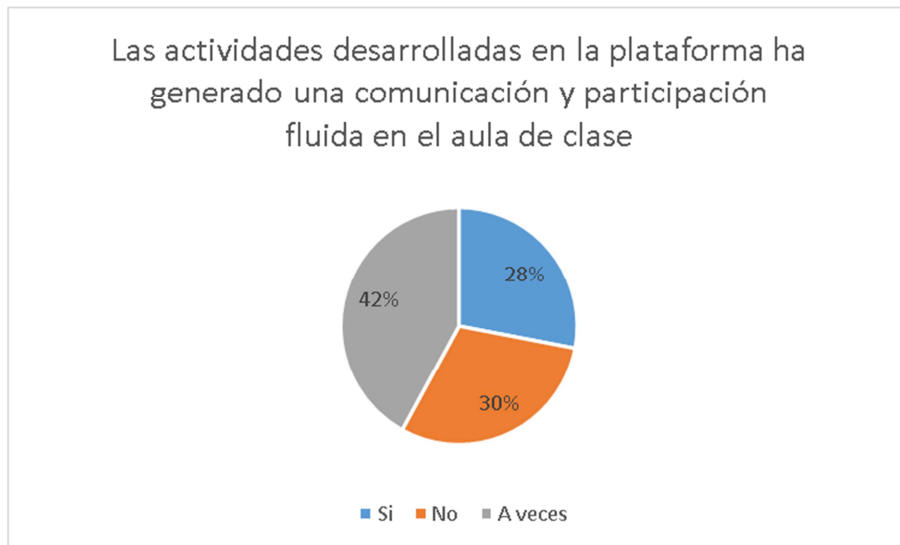
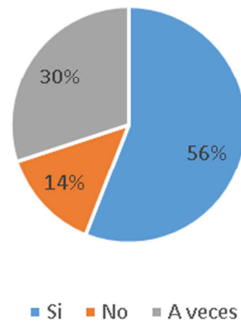


GRAFICO 2

Considera usted que la propuesta de trabajo de los cursos facilita la transferencia de conocimientos



Carta de Revisión Filológica

LICDA. ELVIA FERNÁNDEZ MORALES
FILÓLOGA UCR
SAN RAMÓN, ALAJUELA TEL. 2-447 1581 8-825- 3794
elviafdz@gmail.com
C.2312338 COL. LIC. Y PROF

CONSTANCIA DE REVISIÓN FILOLÓGICA DE TESIS

La suscrita, Licenciada en Filología Española, ELVIA FERNÁNDEZ MORALES, hace constar que efectuó la revisión filológica del documento denominado, **APROVECHAMIENTO, VENTAJAS, DESVENTAJAS Y OPORTUNIDADES DE MEJORA DE LA PLATAFORMA BLACKBOARD POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE POSTGRADO DE LA ULACIT.**

Este consiste en un ARTÍCULO CIENTÍFICO PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN INGENIERÍA EN INFORMÁTICA CON ÉNFASIS EN GESTIÓN DE RECURSOS TECNOLÓGICOS, DE LA UNIVERSIDAD LATINOAMERICANA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA (ULACIT). El postulante es VÍCTOR MANUEL FALLAS MARIÑO, CÉDULA N° 4-0216-0030.

Al respecto, indica que luego de efectuadas las correcciones necesarias, dicho documento se encuentra listo para su presentación y disertación, pues se ajusta a las normas gramaticales y ortográficas establecidas y a la modalidad de discurso, correspondiente a su especialidad.

Dado en San Ramón, Alajuela, Costa Rica, el veintiocho de agosto de dos mil catorce, a solicitud del interesado y para los efectos administrativos pertinentes.




Licda. Elvia Fernández Morales

CC/Archivo