

Evidencia 03 – Inventario Eventos Sociales

Apellidos: Fernández Angulo

Nombre: Francisco

Grupo: Grupo 1

Comité: Logística.

Horas totales: 1 hora.

Evidencias:

- Las siguientes actividades fueron realizadas el día **25/10/2017** por la tarde, de 16:00 a 17:00.

- 5 min: Presentación e inicio de la reunión. Anotamos a las personas participantes de la misma. Se detallan los temas a tratar, que son los siguientes:

- Proponer ideas nuevas.
- Hablar con Cultura para poner la película.
- Gestionar la organización del torneo.
- Actualización del inventario, si fuera necesario.
- Gestionar permisos para hacer el tour.

- 25 min: Discutiendo ideas nuevas para posibles eventos.

- 10 minutos: Tratando la cuestión de hablar con cultura para poner la película. Se decide que se bajará al sótano de la ETSII a buscar a un responsable de Cultura para ver si se puede obtener una sala y película. Sino, se buscará sala sin contar con Cultura.

- 5 minutos: Tratando las gestiones necesarias para la organización del torneo. Se decide preguntar en conserjería para llegar al responsable de la máquina.

- 5 minutos: Analizando los lugares del tour, para solicitar permisos donde aplique.

- 10 minutos: Repaso de inventario, para reflejar las necesidades de la gincana (en caso de realizarse).

PARTICIPANTES

Miguel Ángel Baños Carretón

Francisco Fernández Angulo

Juan Jiménez Gutiérrez

Augusto José Rivero Carmona

Se adjunta el documento actualizado tras la reunión.

INVENTARIO EVENTOS SOCIALES

Nota: Se ha añadido una gincana como posible actividad. Aún hay que estudiar su viabilidad, por lo que no podemos reflejarlo en el inventario. En la evidencia puede verse los temas tratados que no pueden mostrarse en este documento.

- 3-4 mesas **(se intentará solicitar a la ETSII)**
- 5-6 sillas **(se intentará solicitar a la ETSII)**
- 4 termos para leche y café
- Sacarina y azúcar **(posible patrocinador)**
- 100 Cucharillas de plástico
- 15 botellas agua (1,5L)
- 6 botellas de zumo
- 10 botellas de Coca-Cola
- Variado de dulces **(posible patrocinador)**
- 2 paquete pan de molde grande (para hacer sándwiches) **(se puede pedir otra comida del estilo a algún patrocinador)**
- Chacina para los sandwich y queso
- 8 paquetes de patatas
- 1 paquete de bolsas de basura
- 5 paquetes de servilletas
- 150 vasos de plástico
- 75 platos de plástico

SUGERENCIAS PARA LOCALIZACIÓN DEL EVENTO

- Pasillo del módulo G
- Sala de estudios de la planta 1
- Sala habilitada como comedor (detrás de la cafetería)

SUGERENCIAS DE POSIBLES PATROCINADORES

Se adjunta el listado de establecimientos a los que se podría preguntar para ver si quieren aportar algo de la lista a cambio de publicidad:

- Ñam-Ñam (se le puede pedir sobres de azúcar, galletas...)

- Coffee and go (se le puede pedir sobres de azúcar, galletas...)
- 100 montaditos
- Casa Félix
- Frutería cerca del 100 montaditos (ver si quisieran aportar alguna pieza de fruta)

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES ALTERNATIVAS

- **Competición en la máquina recreativa**

Se ha pensado en realizar una competición durante los dos días de las jornadas, de forma que se mantenga las puntuaciones de todos los participantes en un listado. Al finalizar las jornadas, el participante con mayor puntuación será contactado y se llevará el premio. Se ha pensado que participar puede tener el coste de 1€, y el ganador se llevará el bote completo. La idea es que se elija un juego rápido de jugar (Pang o Tetris, por ejemplo) para que no quite mucho tiempo del horario de jornadas, y sea compatible con el programa.

- **Emisión de película en el proyecto de alguna sala**

Se sugiere la utilización de una sala que tenga proyector, para reproducir alguna película de corta duración u otro contenido similar. Para evitar problemas legales, habría que buscar el contenido en plataformas como Youtube o Vimeo. También se pueden obtener películas en la biblioteca de la escuela.

- **Tour guiado por la ETSII**

Se podría realizar una visita guiada de 20-30 minutos por las zonas de interés de la escuela para los interesados.

Se visitaría la biblioteca, los servidores del módulo A, los laboratorios del módulo I y el salón de actos.

- **Gincana informática (estudiando viabilidad)**

Se propone la realización de un juego en el que haya que investigar con el PC para resolver un problema. Puede implicar la búsqueda por paginas webs o de archivos en el propio equipo. **Dependiendo de si se encuentra un juego ya existente en internet, o si lo diseñamos nosotros, podríamos necesitar una sala con ordenadores.**