

Evidencia 9 – Reunión Eventos Sociales

Apellidos: Rivero Carmona

Nombre: Augusto José

Grupo: Grupo 1

Comité: Logística.

Horas totales: 1 hora.

Evidencias:

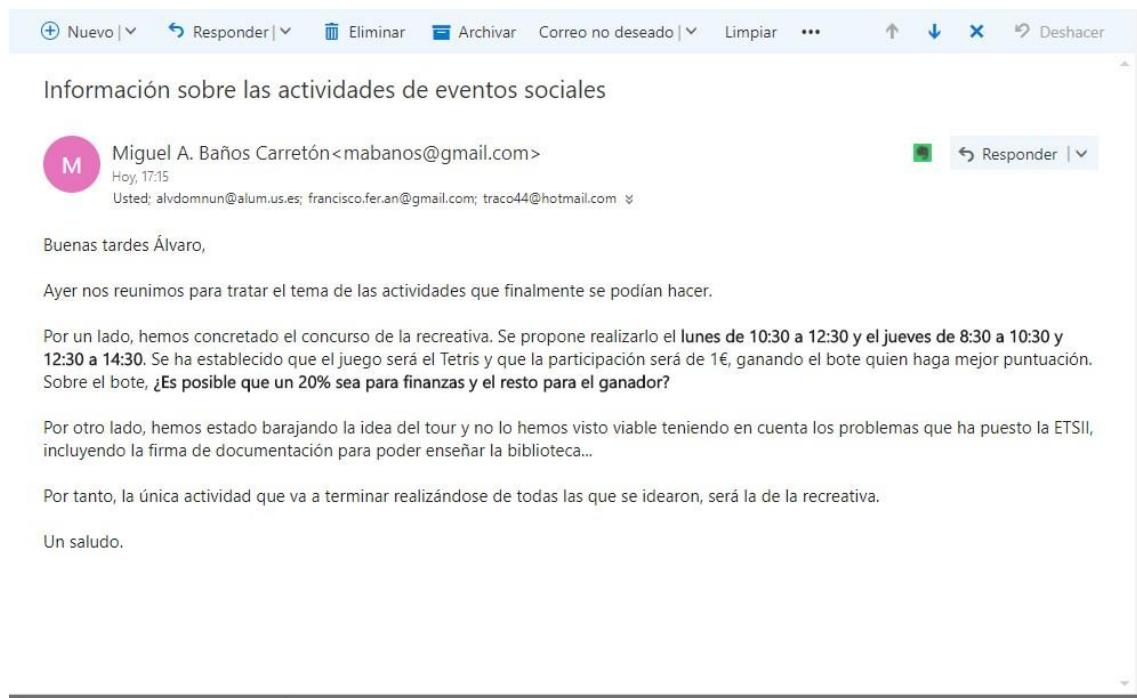
- Las siguientes actividades fueron realizadas el día **04/11/2017** por la tarde, de 19:00 a 20:00.
- 20 min: Proponemos la idea del torneo de videojuegos dando uso de la máquina recreativa propiedad del profesor David Guerrero y con su consentimiento.
- 5 min: Decidimos que juego utilizar para el torneo. Sale como ganador el tetris.
- 10 minutos: Se realiza una plantilla que utilizaremos para llevar el registro de los participantes y sus respectivas puntuaciones. El modelo de la plantilla se adjuntará a continuación.

	A	B	C	D	E
1	CONCURSO DE TETRIS				
2					
3					
4	Nombre	Teléfono	Email	Cantidad	Puntuación
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

-15 minutos: Se decide el pago de 1 euro por intento en el torneo, cuyo bote se lo llevará la mejor puntuación. Así mismo, se decide un reparto del 80% para el ganador y el 20% para las finanzas de Innosoft. Al final de las jornadas se contactará con el ganador y se le proporcionará el premio.

- 5 minutos: Rechazamos por unanimidad la opción del tour por la facultad al no disponer aun de los permisos necesarios para su realización.

- 5 minutos: Se contacta con el coordinador de logística, Alvaro Dominguez, para que nos transmita el visto bueno. Adjunto correo.



PARTICIPANTES

Miguel Ángel Baños Carretón

Francisco Fernández Angulo

Juan Jiménez Gutiérrez

Augusto José Rivero Carmona

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 páginas 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.**