



## Informe Fiesta ETSIIIT 2017

A continuación se detallan las diferentes actividades y gestiones llevadas a cabo con motivo de la fiesta de la Escuela, así como un breve informe sobre cada una de ellas:

### ■ Deportes (9:00):

- Se realizó una quedada a las 8:30 para ir a las instalaciones deportivas por si alguien desconocía su localización. Se salió a la hora prevista (8:45), llegando al pabellón del Cerrillo de Maracena a las 9:00.
- Para la organización se iba a contar con la ayuda del becario de deportes, el cual no pudo asistir, por lo que se intentó organizar de la mejor manera posible, encargándose del arbitraje de los partidos, algunas personas de la delegación.
- Se utilizaron balones de fútbol y baloncesto, además de dos silbatos, disponibles en el inventario de la delegación.
- Se recogieron las latas de bebida isotónica desde la cafetería de bellas artes y se trasladaron al recinto deportivo.

### ● Torneo de Fútbol

- A pesar de la ausencia de algunos equipos, el volumen de participantes fue demasiado grande para el tiempo disponible (a pesar de haber reservado 1h más las pistas).
- Salvo algún conflicto por parte de algunos de los participantes, el torneo transcurrió con normalidad.
- Las principales quejas de los equipos participantes fueron por el arbitraje de los encuentros, así como la corta duración de los partidos.
- Se jugó en el pabellón cubierto y en las pistas exteriores (tras finalizar el torneo de baloncesto para agilizar los encuentros de los partidos).
- Se realizó un horario aproximado para los encuentros, que se envió el día de antes a todos los capitanes de los equipos.
- Se repartieron medallas para los campeones y subcampeones, así como un trofeo para el equipo ganador.

### ● Torneo de Baloncesto

- Salvo un par de equipos, la asistencia fue total.
- El torneo finalizó a la hora prevista y sin percances.
- Los mismos participantes gestionaron el arbitraje de los partidos, que transcurrieron con normalidad.
- Se repartieron medallas para los campeones y subcampeones, así como un trofeo para el equipo ganador.

### ● Torneo de Voleibol

- Se estudió la posibilidad de llevarlo a cabo, pero debido a la falta de espacios y voluntarios de la organización para poder disputarlo se optó por dejarlo para próximas ediciones.



■ **Torneo de Lol(League of Legends)(9:00)**

- Se realizó en el aula -1.2, por la posibilidad para cambiar la distribución del aula así como por la conexión por cable.
- Se solicitaron 10 monitores a los técnicos de laboratorio para que los jugadores pudiesen conectar sus ordenadores.
- Este torneo se realizó de forma diferente a como se venía realizando, ya que se realizó una fase previa, jugando únicamente la final en el día de la Escuela.
- Se repartieron 5 pen drive como premio.

■ **Torneo Hearthstone (9:00)**

- Se realizó en el aula 3.1.
- El organizador llevó su propio portátil para un participante que no tenía dispositivo con el que disputar el torneo.
- Se repartieron 2 desayunos y un pen drive como premios para el campeón y subcampeón.

■ **Torneo de Ajedrez (10:00)**

- Se sacaron las mesas de las aulas 1.\* al pasillo de la primera planta a las 9:00 de la mañana y se dejaron hasta las 20:00.
- Solo hubo un par de asistentes..
- A lo largo de la mañana, Jesús García Miranda estuvo con los participantes y alguna que otra persona interesada de última hora utilizando el material disponible.
- El profesor Jesús García Miranda indica que cuando el torneo se ha disputado por la tarde ha tenido una mayor asistencia, por lo que se puede plantear realizar un cambio de hora en próximas ediciones.
- Se le entregó una medalla al ganador.

■ **Torneo Pokemon (10:00)**

- Se realizó en las mesas del pasillo de la primera planta, aunque en un principio se iba a hacer en las mesas rojas.
- El torneo se llevó a cabo sin ningún contratiempo.
- Se entregaron un desayuno y un pen drive como premios.

■ **Torneo Smash (11:00)**

- Se realizó en el aula 1.8.
- Empezó a la hora prevista, sin problemas ni complicaciones.
- Hubo asistentes de público.
- Al sobrar tiempo se jugó durante un rato en modo libre.
- Se entregaron un desayuno y un pen drive como premios del torneo.



■ **Torneo de Fútbolín (11:00 - 11:30)**

- Se jugó en la planta -1 frente a la barra.
- Empezó un poco más tarde de lo previsto debido a que aún se estaban disputando los partidos en los deportes.
- El torneo transcurrió con normalidad, salvo por una avería que fue subsanada con la mayor celeridad posible.
- Se solicitó otro futbolín a la empresa, que fue instalado el día 09/05/2017 y retirado el 11/05/2017.
- Se destaca la gran participación de esta actividad fuera del torneo.
- Hubo una clara preferencia por el futbolín descubierto en el torneo y tras la finalización de éste.
- La organizadora recomienda recoger el dinero de la inscripción (1 euro por pareja) antes del torneo, para así evitar que la gente no se presente a pesar de estar inscritos.
- Se entregaron 2 trofeos para los ganadores.

■ **Actos oficiales (12:30)**

- Los actos oficiales comenzaron a la hora prevista.
- El Director de centro, D. Joaquín Fernández Valdivia, dió la bienvenida a los asistentes y al Sr. D. Enrique Herrera Viedma, Vicerrector de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada, que excusó la ausencia de la Rectora, Doña Pilar Aranda Ramírez.
- A las 12:40 el Sr. D. José Antonio Rodríguez Salas, Alcalde de Jun, presentó la conferencia “Democracia digital y participación ciudadana a través de las TIC’s”.
- A las 13:30, como estaba previsto, se entregaron los premios y diplomas de la escuela a los mejores expedientes, mejores TFG, TFM y TFC. Además, se entregaron diplomas a aquellos estudiantes, profesorado y personal de administración que hicieron una labor destacada para la escuela.
- Inmediatamente después, el Director de la escuela y D. Enrique Herrera cerraron los actos oficiales.

■ **Música (13:00)**

- El subdirector de estudiantes realizó unas gestiones con los técnicos de laboratorios para poder proporcionar unos altavoces con amplificadores.
- Unos estudiantes con conocimientos de Dj’s se ofrecieron a poner música y hacer una pequeña sesión para amenizar la fiesta.
- A las 13:00, se inician las pruebas de sonido, se pone música y no se quita hasta las 19:30, cuando ya se había ido prácticamente todo el mundo.
- Cabe destacar que se permitió a los asistentes hacer peticiones y una vez finalizada la sesión de los Dj’s poner su propia música.
- Se destaca un único incidente con la música, uno de los dos altavoces no funcionaba correctamente.



■ **Paella (14:30)**

- Se comienza el reparto un poco más tarde de la hora prevista, debido a ráfagas de viento que impedían que las paelleras rompieran a hervir.
- Se reparten 600 raciones de paella de forma gratuita.
- Colaboran en el reparto miembros de la delegación de estudiantes y de la organización de la fiesta.
- Hay algunas quejas con respecto a personas que han repetido paella y otros no han conseguido ningún plato.

■ **Juegos de Mesa(16:00)**

- Se realizó en el aula -1.2.
- Los organizadores contactaron con la asociación “Dragón de Madera”, la cual colaboró en la organización proporcionando juegos y explicando a los asistentes el funcionamiento de los mismos.
- Cualquier persona que lo deseara podía pasarse y jugar a cualquier juego disponible.
- La actividad finalizó a las 20:30.

■ **ETSIITCHEF (16:00)**

- Se preparó un diploma para entregar a la persona ganadora.
- Se realizó en la cafetería.
- No se presentó ningún aspirante.
- Se entregaron 2 desayunos a los profesores que iban a formar parte del jurado.

■ **Torneo de Magic (16:30)**

- Se realizó en las mesas situadas en la primera planta.
- El organizador no pudo asistir y envió a otra persona para sustituirle.
- El torneo comenzó a la hora prevista y transcurrió con normalidad, cerrándose a las 20:30.
- Se le dió potestad al organizador para decidir sobre la participación de personas ajenas a la Escuela.
- Se repartieron premios proporcionados por el organizador.

■ **Torneo Clash Royale (16:30)**

- Se realizó en el aula 3.1.
- Se solicitó a la dirección del centro 6 euros para poder comprar la moneda virtual con la que poder crear el torneo.
- El torneo transcurrió sin problemas.
- Los premios los proporcionaba el propio juego al crear el torneo.



#### ■ **Overwatch (16:30)**

- Se inició unos días antes para realizar fases previas.
- La final por acuerdo entre los participantes y los organizadores se realizó desde casa.
- Se repartieron 3 desayunos y 3 pen drive para el equipo ganador (se le dio a elegir entre pen drive o desayuno).

#### ■ **Gymkhana (17:30)**

- La actividad comenzó a las 17:40.
- La actividad tuvo un éxito rotundo y una sensación de satisfacción general por parte de los participantes.
- Hubo ciertos imprevistos durante la realización pero se solucionaron sin mayor problema.
- La comisión de igualdad se encargó de organizar una de las pruebas, la cual consistía en resolver, utilizando internet, varias preguntas relacionadas con mujeres destacadas en el ámbito de la informática y de la telecomunicación.
- Se repartieron 5 desayunos como premio para el primer equipo en completar las pruebas.

#### ■ **Torneo Counter Strike (18:00)**

- Se realizaron pruebas con una imagen que crearon los técnicos de los laboratorios.
- Tras verificar que sería factible utilizar los ordenadores de la escuela para el torneo, se decidió realizar fases previas como en otros torneos y realizar la final el día de la escuela.
- Se realizó en el aula 2.1.
- El torneo se cerró a las 21:00, quedando por disputar una partida, que se aplazó a la semana siguiente.
- Se repartieron 5 pen drive como premio para el equipo ganador (se le dio a elegir entre pen drive o desayuno).

#### ■ **ETSIIITGotTalent (19:00)**

- Se preparó un diploma para entregar a la persona ganadora.
- Se realizó en el salón de actos.
- Se inscribieron dos personas pero no pudieron asistir finalmente al concurso por diversos motivos.

#### ■ **Problemas generales**

- Falta de personas voluntarias para algunos torneos.
- Se producen solapamientos en varias actividades.
- Hay falta de información previa en algunas de las actividades.
- Hubo alguna persona que se sintió indispuesta por la bebida, se limpió todo dejándolo como estaba.



■ **Aclaraciones y comentarios:**

- Se emitieron un total de 30 vales de desayuno por importe de 2 euros cada uno. Tras el reparto de premios sobraron 16, que fueron repartidos a las personas que más habían colaborado en la organización de la fiesta (se solicitó ese número para ese fin).
- La dirección del centro proporcionó 22 pen drive de 4GB para repartirlos como premios. Tras el reparto sobraron 6, que fueron repartidos a las personas que más habían colaborado en la organización de la fiesta.
- La cafetería de la ETSIIT dió 240 latas de bebida isotónica para los deportes, que fueron repartidas íntegramente.
- Gran parte del material utilizado en la fiesta ha sido el mismo del año anterior, por lo que no ha supuesto gasto alguno. El material estaba en el inventario de la Delegación, siendo depositaria del mismo la Comisión de Actividades.
- Se iba a poner un punto de información pero no fué posible debido a la falta de personas que pudiesen encargarse de ello.
- Se intentó utilizar el anfiteatro para poder hacer conciertos y tener música en vivo durante la fiesta, pero al iniciar los trámites para solicitar los permisos oportunos en el ayuntamiento, nos informaron que el permiso tendría un coste de 800 euros además de tener que presentar un informe técnico, el cual habría que pagar aparte. Viendo la situación, se decidió ubicar la zona de música donde menos molestias pudiese causar a los vecinos, ya que en ediciones anteriores llamaron a la policía.
- La información relativa a los cuestionarios se detalla en el anexo a este documento.

COORDINADOR DE LA COMISIÓN DE ACTIVIDADES  
Adolfo Manuel Martínez Rodríguez

# 1. Anexo: Resultados Encuestas

## 1.1. Encuesta previa a la Fiesta

Para ésta hay un total de 260 respuestas. Se plantean las siguientes preguntas:

- Torneos de videojuegos

Torneo de LoL

260 respuestas

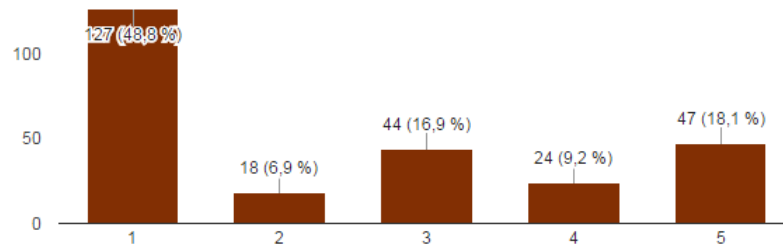


Figura 1: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

Torneo de Overwatch

260 respuestas

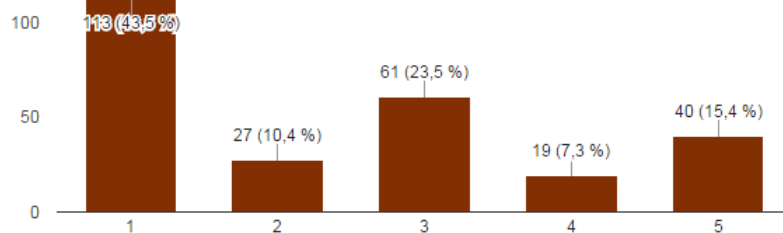


Figura 2: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Counter

260 respuestas

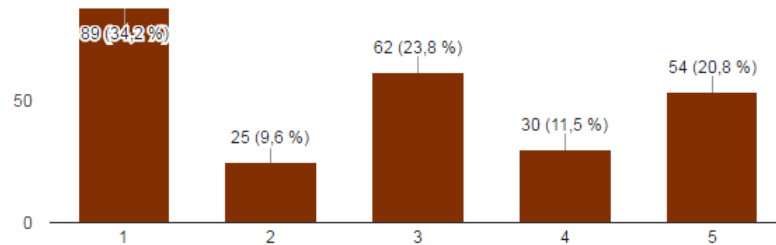


Figura 3: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Hearthstone

260 respuestas

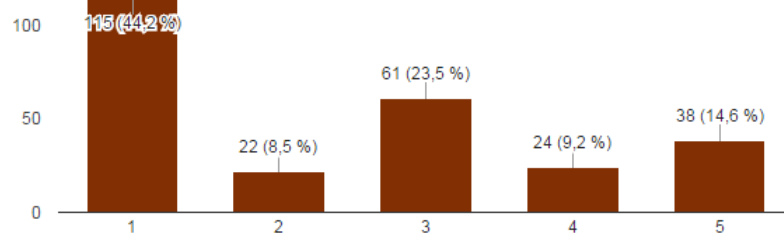


Figura 4: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Clash Royal

260 respuestas

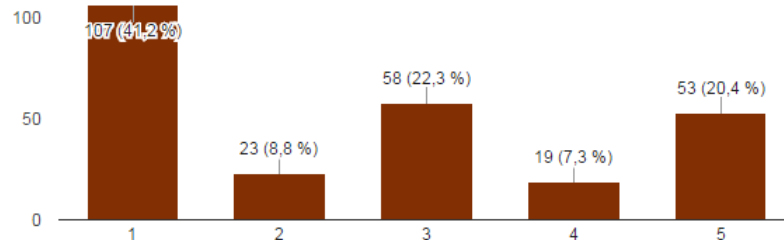


Figura 5: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).



### Torneo de Pokemon

260 respuestas

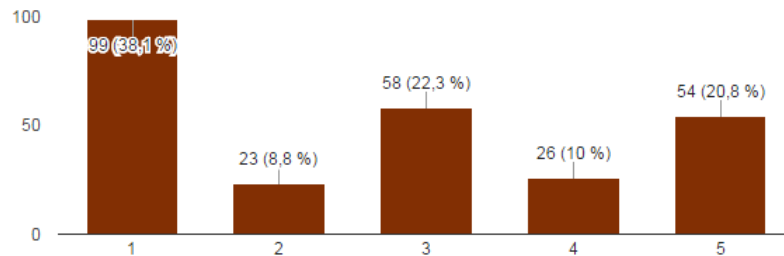


Figura 6: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Smash

260 respuestas

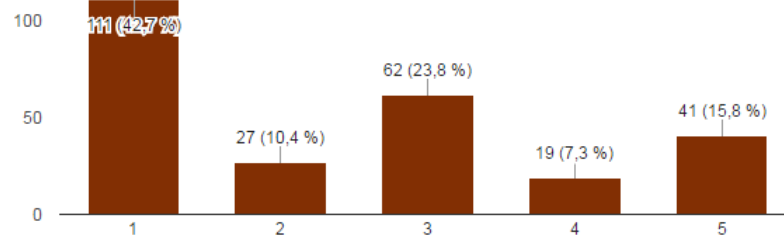


Figura 7: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

#### ■ Otros torneos

### Torneo de Cartas Magic

260 respuestas

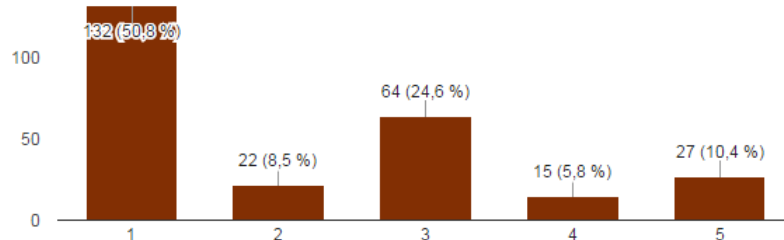


Figura 8: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Ajedrez

260 respuestas

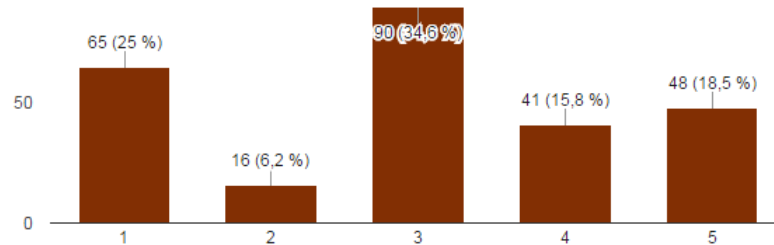


Figura 9: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de Fútbol

260 respuestas

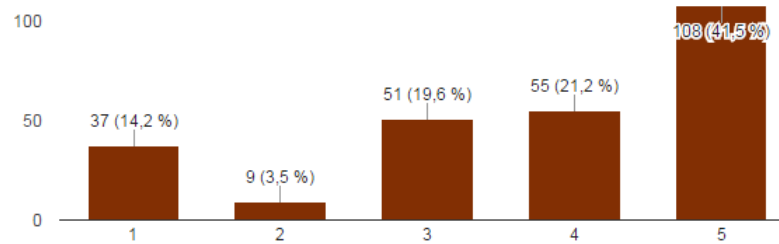


Figura 10: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

#### ■ Torneos deportivos

### Torneo de fútbol

260 respuestas

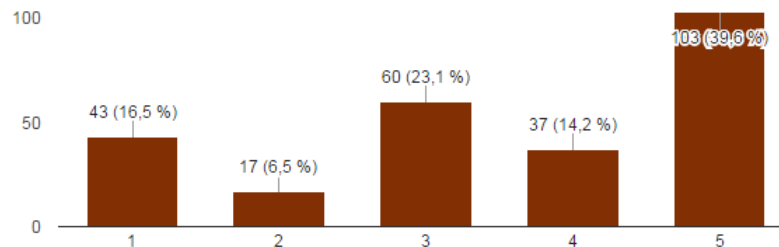


Figura 11: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Torneo de baloncesto

260 respuestas

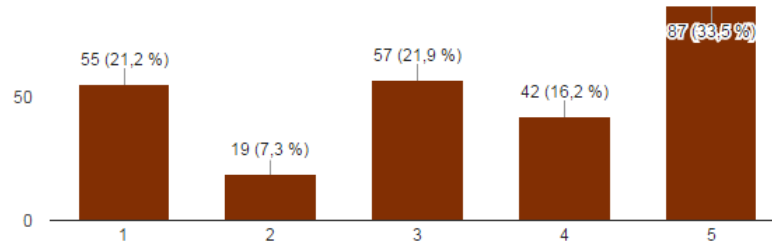


Figura 12: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### ■ Otras actividades y concursos

#### Gymkana

260 respuestas

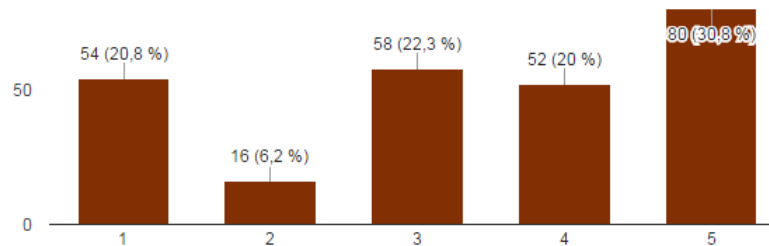


Figura 13: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

#### Concurso de postres

260 respuestas

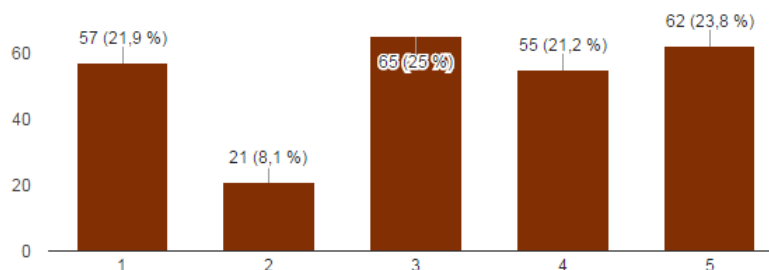


Figura 14: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Concurso de talentos

260 respuestas

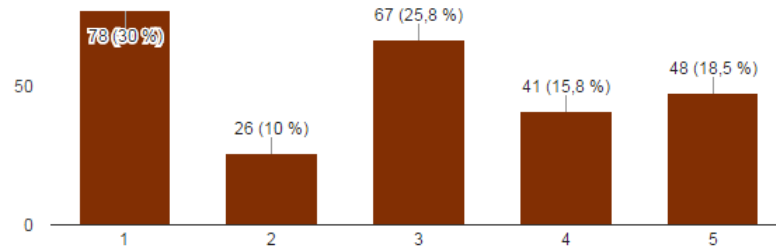


Figura 15: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Concurso de Logos

260 respuestas

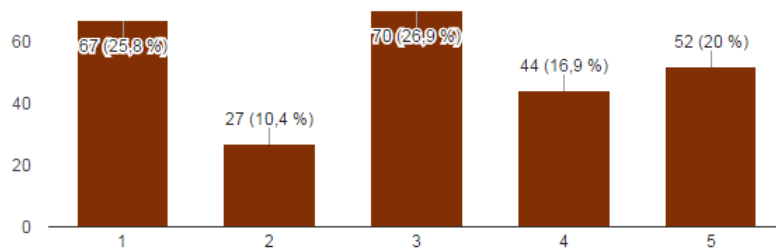


Figura 16: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

### Zona de juegos de mesa

260 respuestas

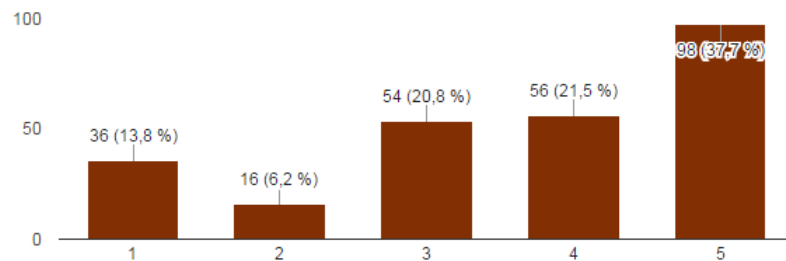


Figura 17: Muestra el resultado del interés de la pregunta indicada (1 nada - 5 me apuntaría seguro).

■ entre las propuestas destacan las siguientes:

- Torneo de voleibol
- Torneo de billar americano



- Conciertos
- Torneo de balonmano
- Torneo de poker
- Torneo Fifa
- Música en directo
- Cerveza gratis
- Posibilidad de realizar conciertos en el anfiteatro

## 1.2. Encuesta posterior a la Fiesta

Para ésta hay un total de 79 respuestas. Se plantean las siguientes preguntas:

- **¿Qué te han parecido las actividades propuestas de la Fiesta de la Escuela de este año?**  
Para esta pregunta obtenemos 78 respuestas que podemos ver reflejadas en la Figura 18.

¿Qué te han parecido las actividades propuestas de la Fiesta de la Escuela de este año?

78 respuestas

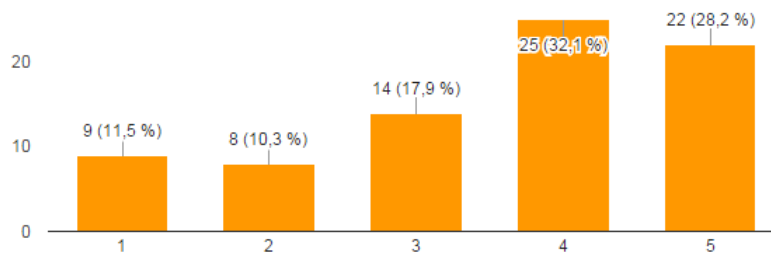


Figura 18: Muestra el resultado de la pregunta indicada, como se puede observar la valoración general es bastante buena.

## ■ ¿Cuál es la que más te ha gustado? ¿Y la que menos?

Podemos ver las gráficas de estas preguntas en las figuras 19 y 20.

### ¿Cuál es la que más te ha gustado?

69 respuestas

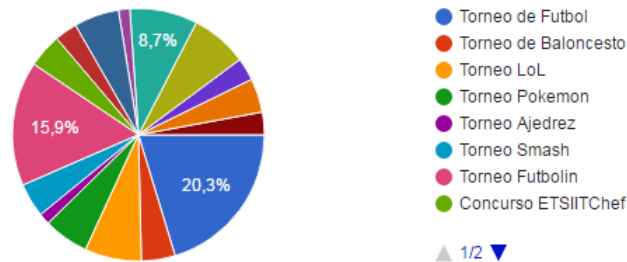


Figura 19: Se observa que destaca el Fútbol con un 20.3 % seguido del torneo de Futbolin con un 15.9 %, Gymkhana con un 8.7 %, después los torneos de LoL y Counter con un 7.2 %.

### ¿Y la que menos?

60 respuestas

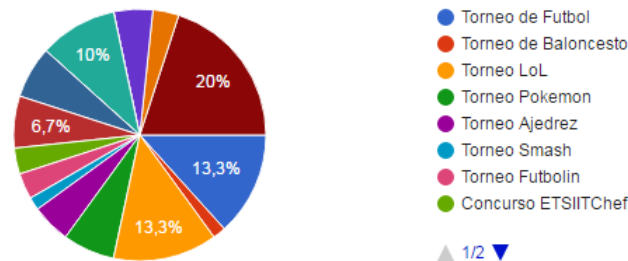


Figura 20: Se observa que destaca el concurso ETSIIITGotTalent con un 20 %, Fútbol y torneo de LoL con un 13.3 %, seguido de la gymkhana con un 10 %, después el torneo de Clash Royale, torneo de Magic y el torneo Pokemon con 6.7 %.

## ■ ¿Qué harías para mejorar?

Hay 43 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- Más paella
- Más fiesta
- “Cobraría dinero para mejorar premios.”
- “Limitar los torneos a un máximo.”
- “Quitar el torneo de fútbol y poner uno de voleibol.”
- “Mejorar los premios. La verdad es que los pen drives por ganar un torneo quedan un poco pequeños. Se podría añadir un desayuno o un diploma.”



- “Promocionar más la gymkhana.”
- “Poner árbitros que tengan alguna idea de arbitrar.”
- “No obligar a la gente a acceder a la web del DEIIT, sino poner el link de los formularios en los mensajes por separado, y fomentar la participación de otros modos”
- “Fomentar la participacion”

■ **Añadirías alguna actividad?**

Aquí encontramos 35 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- Torneo de Voleibol
- Torneo de Poker
- “Algún concurso de diseño e implementación de Videojuegos”
- Torneo de ping pong
- “Voleybol, juegos en el exterior graciosos, que no haga falta apuntarse, con agua...”
- “Tartazo al señor delegado!! El delegado de la deiit se pondría a una distancia más o menos difícil y la gente debe intentar conseguir darle en la cara :D (con cariño a Salva, y futuros delegados :P)”

■ **¿Hubo alguna actividad en la cual habrías participado y no lo hiciste? ¿Por qué?**

Encontramos 20 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- No.
- Algunos torneos por solapamiento con otros.
- Falta de tiempo para participar.
- Imprevistos u olvidos (tanto en inscripción o participación).
- “Alguno de algun videojuego y no me apunte porque no sabia donde ni como ni que torneos habia porque no se aviso a los alumnos por ninguna parte”
- Falta de miembros para formar un equipo.

■ **Comentarios y sugerencias.**

Hay 25 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- Agradecimientos varios.
- “La duración de los partidos del torneo de basquet fue excesiva. Ni los profesionales juegan 15 minutos seguidos. Y sin descanso entre eliminatorias. Para el año que viene dejadlo en 7.”
- “En general muy bien trabajado, notable mejoría respecto al año anterior.”
- Introducir torneo de voleibol.
- “Muy bien, pero un poco mal organizado el torneo de futbol debido a q los árbitros no tenían idea”
- “Estuvo muy bien la fiesta, diría que casi perfercta, muchas gracias por todo y un saludo!”
- “Una paella más grande por favor.”



- “Me parece vergonzosa la organización que tuvo el torneo de fútbol sala. Espero que para años posteriores se ponga a gente que sepa a organizarlo sino, mejor no hacerlo.”
- “Penosa la organización del torneo de fútbol sala de este año. Sobre todo, si chavales no han arbitrado ni tienen idea de fútbol ponerlos a arbitrar un partido donde hay cierta competitividad solo provoca peleas entre los dos equipos que participan, ya que al final se acaban picando ambos lados y hay peleas como ha pasado este año.”
- Mejorar los premios.
- “Prohibir la venta de alcohol a gente claramente afectada por dicho consumo.”
- “Los juegos de mesa una pasada.”
- “Me gustó la gymkhana más de lo que esperaba.”