



## Acta de la sesión de la Comisión de Actividades de la Delegación de Estudiantes de la ETSIIT

**Fecha:** 9 de marzo de 2018.

**Hora:** 19:15 en primera convocatoria, 19:30 en segunda convocatoria.

**Lugar:** Despacho de la DEIIT (4ª planta del aulario).

### Asistentes

- ✓ Elena María Gómez Ríos
- ✓ Manuel Hidalgo Carmona
- ✓ Jose Luis Martínez Ortiz
- ✓ Juan Ocaña Valenzuela
- ✓ Alejandro Adolfo Romero García
- ✓ Guillermo Sandoval Schmidt
  
- ✓ Jose María Gómez García
- ✓ Antonio David Villegas Yeguas
  
- ✓ Carmen Guidet Gómez (invitada)
- ✓ María Sánchez Marcos (invitada)



Se abre la sesión a las 19:30 horas, en segunda convocatoria, con el siguiente orden del día:

- 1. Elección de la secretaria de la comisión.**
- 2. Informe del Coordinador.**
- 3. Discusión y aprobación, si procede, del funcionamiento de la comisión para la organización de la Fiesta de la Escuela 2018.**
- 4. BrainStorm sobre actividades a realizar en la Fiesta de la Escuela 2018.**
- 5. Organización de las actividades de la Fiesta de la Escuela 2018, si las hubiera.**
- 6. Discusión y aprobación, si procede, de la organización del “I Torneo DEIIT esport: Overwatch”.**
- 7. Discusión y aprobación, si procede, de la organización del “I Torneo DEIIT esport: League of Legends”.**
- 8. Asuntos de trámite y urgencia.**
- 9. Ruegos y preguntas.**



## 1. Elección de la secretaria de la comisión.

D. José Luis Martínez Ortiz, como coordinador de la comisión de actividades, propone para ocupar la secretaría a D. Juan Ocaña Valenzuela, y se procede a la votación.

Con cinco votos a favor y uno en blanco, se ratifica a D. Juan Ocaña Valenzuela como secretario de la comisión.

## 2. Informe del Coordinador.

D. José Luis Martínez Ortiz informa sobre las distintas actividades planeadas para el futuro.

Se ha acordado organizar una charla sobre protección de datos. El profesor D. Juan Julián Merelo Guervós buscó compañeros para realizarla, y encontró a D. Francisco Rico, abogado experto en tecnologías, que adaptará la charla para impartirla en abril, a las 17:30. D. Manuel Hidalgo Carmona pregunta los días en los que se celebrará, y el coordinador responde que sólo será una tarde, aún por determinar. También puntualiza que no se le da mucha importancia a la protección de datos, pero nosotros debemos de conocer más sobre el tema, ya que nos movemos en ese entorno.

Por otro lado, se ha propuesto a la comisión realizar una hackatón de Blender con motivo de la fiesta de la escuela. Una hackatón es una maratón de programación sobre diferentes temas propuestos, similar a una Jam de videojuegos, como aclara D. Alejandro Adolfo Romero García. La idea de esta hackatón es realizarla días antes de la fiesta, y celebrar la entrega de premios en la misma.

El coordinador pide opinión a la comisión sobre buscar financiación para la fiesta de la escuela, y hay una aprobación general. Se pide compromiso para buscar las aulas en las que se celebrarán las diferentes actividades, y difusión. La fiesta estará abierta a toda la UGR. D. Guillermo Sandoval Schmidt recuerda que parte de la financiación para la fiesta de la escuela debe estar destinada a los diferentes premios que se ofrecerán.

## 3. Discusión y aprobación, si procede, del funcionamiento de la comisión para la organización de la Fiesta de la Escuela 2018.

El coordinador comenta que trabajó en la organización de la fiesta el pasado año y le gustó la dinámica impuesta: muchos grupos de trabajo para realizar actividades concretas, para evitar largas reuniones y agilizar el trabajo. D. Guillermo Sandoval Schmidt puntúa que debe haber compromiso a la hora de encargarse de las actividades, y si es necesario, realizarse convocatoria oficial. Los grupos se organizarían por sí mismos para trabajar, informando a coordinador de los avances, como aclara de nuevo D. Guillermo Sandoval Schmidt. También comenta que, en caso de no haber *feedback* de alguna actividad, debería suprimirse.



La forma de trabajo propuesta se aprueba por unanimidad.

#### 4. BrainStorm sobre actividades a realizar en la Fiesta de la Escuela 2018.

El coordinador explica la dinámica del BrainStorm, y repasa las actividades que ya estuvieron presentes en la fiesta el año pasado. Dña. Elena María Gómez Ríos pregunta si ya hay demasiadas actividades, pero se procede igualmente, recalcando el coordinador que cuantas más ideas, mejor. Tras cinco minutos de ideas, se procede a la valoración de las mismas. Las actividades propuestas y su discusión son las siguientes:

- Jam de videojuegos: se propone organizar la jam una semana antes y presentar los diferentes juegos en la fiesta. Se estudiará.
- ETSIIIT got talent: se acepta.
- *Trivial* con diferentes ramas de preguntas: se aprueba.
- Planteamiento de problemas sobre informática: se ha de contactar con profesores para su organización. Se acepta.
- Cluedo tamaño escuela: D. Guillermo Sandoval Schmidt expone los diversos problemas de tiempo que supondría. D. Manuel Hidalgo Carmona propone integrarlo con el escape room; se decidirá en próximas reuniones. Se propone también organizarlo para las jornadas de participación.
- Ganar puntos por las actividades: D. Alejandro Adolfo Romero García propone estudiar el caso. D. Juan Ocaña Valenzuela comenta que la gente no se queda mucho rato y no habrá interés en acumular puntos. Se propone realizar un ranking, sin premios. D. José Luis Martínez Ortiz propone dar una tarjeta para anotar los puntos, y que en cada actividad se vaya sellando. Se estudiará en próximas reuniones.
- Talleres explicativos: como comentan varias personas, presentan un problema: el año pasado apenas hubo asistencia a las charlas. Se descarta.
- Presentaciones de videojuegos: se debe contactar con estudios y desarrolladores. Se estudiará.
- Concurso de diseño: se acepta.
- Concurso de cosplay: se propone habilitar zona para que los participantes puedan cambiarse, y realizar una encuesta. También se habla sobre la importancia de buscar un jurado competente. D. José María Gómez García propone publicitarlo en otros centros y asociaciones de cosplay. Se aprueba.
- Exposición de modding: se rechaza.
- Maratón audiovisual: se cree que no va a tener éxito, y que interferiría con el resto de actividades. Se rechaza.



## 5. Organización de las actividades de la Fiesta de la Escuela 2018, si las hubiera.

El coordinador pregunta si alguno de los presentes en la reunión quisiera encargarse o participar en alguna de las actividades propuestas. Los resultados son los siguientes:

- **Gymkhana:** D. Guillermo Sandoval Schmidt y D. Manuel Hidalgo Carmona como voluntarios.
- **Hearthstone:** D. Guillermo Sandoval Schmidt como organizador.
- **Escape Room:** D. Juan Ocaña Valenzuela como organizador, y D. Alejandro Adolfo Romero García, D. Manuel Hidalgo Carmona y D. Antonio David Villegas Yeguas como voluntarios.
- **Juegos de Mesa:** D. José Luis Martínez Ortiz como organizador.
- **Torneo de fútbolín:** D. Manuel Hidalgo Carmona como voluntario.
- **Trivial:** Dña. María Sánchez Marcos como organizadora, y D. Alejandro Adolfo Romero García como voluntario.

## 6. Discusión y aprobación, si procede, de la organización del “I Torneo DEIIT esport: Overwatch”.

Se propone realizar este torneo de forma independiente a la fiesta. El coordinador expone la estructura provisional del torneo, y la idea de limitar la inscripción a ocho equipos. Alguien de la organización debe estar presente en cada partida para asegurarse de que todo se realiza limpiamente. Se participará desde casa. D. Alejandro Adolfo Romero García expone el funcionamiento de los torneos del año pasado para facilitar la organización.

Posteriormente, se debate sobre el ámbito de la inscripción. D. José Luis Martínez Ortiz propone limitar el ámbito a la UGR debido a que pueden entrar jugadores profesionales. D. José María Gómez García propone establecer dos períodos de inscripción para limitar las inscripciones de fuera de la universidad, pero no soluciona el problema. La idea de limitar la inscripción se ve bien, pero se decidirá cómo se comprueba la validez de la matrícula.

Además, el coordinador propone que al no contar con mucho presupuesto, se podría cobrar inscripción (1 Euro/jugador) para costear mejores premios. Así, también se aseguraría la participación. D. José María Gómez García propone contar con *merchandising* de la DEIIT, y el coordinador cree que la participación sería mejor con premios más generosos que los de otros años. Dña. Elena María Gómez Ríos comenta que si la participación es baja no habrá dinero para costear los premios; D. José Luis Martínez Ortiz propone establecer unas normas y unas participaciones mínimas. Se proponen precios fraccionarios, como tarjetas regalo. El coordinador plantea un borrador del calendario de planificación para la organización del torneo. Todo esto depende de la disponibilidad de la organización.



Se procede a la votación. Por unanimidad, se aprueba la organización del torneo.

## **7. Discusión y aprobación, si procede, de la organización del “I Torneo DEIIT esport: League of Legends”.**

Todo lo propuesto en el punto anterior se aplica a este, salvo:

Entrega de créditos del juego como premio. D. Guillermo Sandoval Schmidt plantea los problemas que se dan con esta opción, como el precio de las *skins* dentro del juego.

Se aprueba por unanimidad la organización de este torneo.

## **8. Asuntos de trámite y urgencia.**

No hay asuntos de trámite y urgencia.

Se rellena el censo de la comisión con los datos aportados por los asistentes.

## **9. Ruegos y preguntas.**

D. Guillermo Sandoval Schmidt agradece al coordinador la buena gestión inicial que está haciendo de la comisión.



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

DEIIT



Sin más ruegos ni preguntas, se levanta la sesión a las 20:57.

Coordinador de Actividades

La Secretaría

Jose Luis Martínez Ortiz

Juan Ocaña Valenzuela