



---

Acta del día 17 de mayo de 2021 de la sesión de la  
Comisión de Actividades de la DEIIT

---

DELEGACIÓN DE ESTUDIANTES DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

APROBADO EN LA SESIÓN DE LA COMISIÓN DE ACTIVIDADES DEL **FECHA**



Acta de la sesión de la Comisión de Actividades

**Fecha:** 17 de mayo de 2021

**Hora:** 19:00 en primera convocatoria, 19:30 en segunda convocatoria.

**Lugar:** Servidor de Discord de la DEIIT

La reunión comienza a las 19:35 en segunda convocatoria en el servidor de Discord de la DEIIT.

Se encuentran presentes:

- Atanasio José Rubio Gil (Coordinador)
- Pablo Vallejo Ruiz (miembro)
- Mario Daniel Castro Almenzar (miembro)
- Fabián González Martín (miembro)
- Teresa Fernanda Reyes García (voluntaria)
- Darío Megías Guerrero (voluntario)
- Salvador Robles Pérez (voluntario)
- Antonio León Pérez (voluntario)
- Jose Manuel Martínez Rincón (voluntario)
- Juan José Díaz Pérez (voluntario)
- Luisa María Meseguer Pérez (voluntaria)
- Raquel Aguado López (invitada)



Se siguen los siguientes puntos del orden del día:

1. Aprobación, si procede, de las actas del 07/04/2021, 22/04/2021 y 05/05/2021.
2. Informe del coordinador.
3. Ratificación de la distribución de los premios de la Fiesta ETSIIT 2021.
4. Informes de los organizadores de las actividades de la Fiesta ETSIIT 2021.
5. Asuntos de trámite y urgencia.
6. Ruegos y preguntas.
7. Aprobación, si procede, del acta de la sesión actual.



## **1. Aprobación, si procede, de las actas del 07/04/2021, 22/04/2021 y 05/05/2021**

Se procede a la votación del acta del 07/04/2021. Por unanimidad, queda aprobada el acta del 07/04/2021 con las modificaciones de forma pertinentes.

Se procede a la votación del acta del 22/04/2021. Por unanimidad, queda aprobada el acta del 22/04/2021 con las modificaciones de forma pertinentes.

Se procede a la votación del acta del 05/05/2021. Por unanimidad, queda aprobada el acta del 05/05/2021 con las modificaciones de forma pertinentes.

## **2. Informe del coordinador**

D. Atanasio José Rubio Gil felicita a la comisión por la buena labor que se ha hecho en la Fiesta ETSIIT 2021. Indica que se desarrolló sin problemas de última hora gracias a que todo estaba debidamente organizado con antelación y agradece enormemente a todos los miembros, voluntarios e invitados que contribuyeron a dicho trabajo.

Por otro lado, informa de que ésta es su última reunión como Coordinador de Actividades, ya que el curso siguiente no tendrá tiempo de dedicarse a labores de organización y porque dichas labores también le restan tiempo de trabajo, que opina que es lo que mejor puede aportar a la comisión. Sin embargo, apunta que no presentará su dimisión inmediatamente sino que mantendrá el puesto a lo largo de las vacaciones de verano para no dejar a la Delegación desprovista de un cargo de la Comisión Permanente durante tanto tiempo por si fuera necesario su trabajo y para poder dejar todo el trabajo pendiente que pueda haber acabado para que el próximo Coordinador no tenga que asumirlo.

Finalmente, D. Atanasio José Rubio Gil informa que las actividades semanales pueden continuar realizándose hasta que se inicie el período de exámenes.

## **3. Ratificación de la distribución de los premios de la Fiesta ETSIIT 2021**

D. Atanasio José Rubio Gil procede a presentar los premios, que se han distribuido de la siguiente forma:



■ **Sorteos:**

- Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 3
- Bolígrafo naranja: 3
- Bolígrafo gris: 3
- Camiseta DEIIT: 3
- Pegatina naranja: 3
- Taza: 3

■ **Torneo de ajedrez:**

- Bolígrafo naranja: 2
- Bolígrafo gris: 2
- Libreta: 2

■ **Escape Room:**

- Bolígrafo naranja: 3
- Pegatina naranja: 3
- Taza: 3

■ **Concurso de escritura:**

- Bolígrafo naranja: 2
- Bolígrafo gris: 2
- Libreta: 2

■ **Concurso de fotografía de setups:**

- Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 1
- Camiseta DEIIT: 1
- Pegatina naranja: 1
- Taza: 3

■ **Trivial:**

- Bolígrafo naranja: 3



- Pegatina naranja: 3
- Taza: 3
- **Torneo de League of Legends:**
  - Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 5
  - Bolígrafo naranja: 5
  - Camiseta ETSIIT Rivals: 5
- **Torneo de Overwatch:**
  - Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 6
  - Bolígrafo naranja: 6
  - Camiseta ETSIIT Rivals: 6
- **Torneo de Rocket League:**
  - Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 3
  - Bolígrafo naranja: 3
  - Camiseta ETSIIT Rivals: 3
- **Torneo de Valorant:**
  - Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 5
  - Bolígrafo naranja: 5
  - Camiseta ETSIIT Rivals: 5
- **Torneo de Tetris:**
  - Alfombrilla ratón ETSIIT Rivals: 1
  - Bolígrafo naranja: 1
  - Camiseta ETSIIT Rivals: 1

Se procede a la ratificación de la distribución de los premios. Por unanimidad, queda ratificada la distribución de los premios.

D. Atanasio José Rubio Gil muestra en pantalla el método empleado para generar los códigos que se le asignarán a los ganadores de las distintas actividades y sorteos. A continuación, D. Atanasio José Rubio Gil propone a D. Fabián González Martín como encargado de dar los premios a los ganadores a lo largo de estas



semanas. En respuesta propone que se proporcione a los ganadores su usuario de Telegram para poder contactar con los premiados e informarles de los horarios de disponibilidad.

## **4. Informes de los organizadores de la Fiesta ETSIIT 2021**

### **4.1. Concurso de escritura**

D. Fabián González Martín explica que la idea inicial era hacer dos concursos: uno para prosa y otro para poesía, sin embargo finalmente se unificaron ambos concursos repartiendo dos premios para el primer y segundo puesto. Además, la fecha límite de inscripción se amplió al mismo día de la fiesta.

Se hizo una fase de votación pública con una gran cantidad de votantes, de modo que el público eligió a un ganador y el jurado al segundo ganador.

### **4.2. Concurso de fotografía de setups**

El miércoles 12 D. Darío Megías Guerrero desarrolló una serie de publicaciones para redes sociales comentando cada uno de los setups para que información los subiera a Twitter. Esas publicaciones sirvieron para llevar a cabo las votaciones en el servidor de Discord.

Al mediodía se presentamos las participaciones en directo, en el canal de Twitch de D. Mario Daniel Castro Almenzar y se hizo la votación, sin incidentes.

### **4.3. Escape Room**

Al escape room se apuntaron tres equipos completos y se pudo formar uno con cuatro personas que se presentaron de forma individual. Todos los equipos llegaron al final sin gastar una cantidad excesiva de tiempo en ello y no hubo muchos problemas en cuanto al bot de Telegram, excepto fallo circunstancial un tonto al principio que se solucionó rápido. D.<sup>a</sup> Leire Requena García habló personalmente con los equipos según acababan y afirma que a todos les gustó mucho la actividad y se divirtieron, que es lo importante al fin y al cabo



#### 4.4. Rol

La actividad se desarrollo con total normalidad, casi todos los participantes estuvieron a la hora de empezar las dos partidas (a excepción de uno de la partida de la tarde que fue sustituido). La partida de la mañana fue mas lenta de lo esperado durando de en vez las 3 horas y media que se preveía, terminaron siendo 4 horas y media, esto se debió a que el ritmo de la partida al principio fue mas lento de lo que se hubiese podido esperar. La partida de la tarde duro el tiempo previsto pero por esperar al jugador que tenia inicialmente la plaza se empezó unos 20 minutos mas tarde, siendo aproximadamente este el tiempo que se sobrepaso al final. En ambas partidas se explicaban las reglas para los que nunca habían usado esos sistemas y al terminar cada sesión todos los jugadores manifestaron su satisfacción con el desarrollo de la actividad y los pequeños inconvenientes que fuero surgiendo se solucionaron sobre la marcha.

#### 4.5. Sorteos en redes sociales

Se organizaron una serie de sorteos en las cuentas de la DEIIT de Twitter, Instagram y Discord. Tras finalizar todas las actividades de la Fiesta de la escuela, se llevó a cabo el sorteo con los participantes inscritos.

#### 4.6. Torneo de ajedrez

El torneo de ajedrez fue la primera actividad que se organizó y tardó en empezar por problemas técnicos a la hora de crear el torneo, pero después de esto se desarrolló sin problemas. El profesor D. Jesús García Miranda participó en la organización y nos estuvo ayudando hasta que tuvo que irse a atender sus responsabilidades en los actos académicos.

#### 4.7. Torneos de ETSIIT Rivals

El club de Videojuegos e E-sports de la ETSIIT organizó los torneos de Valorant, Rocket League y League of Legends, donde los más de 150 participantes compitieron en busca de los premios preparados previamente por la DEIIT.

Todo se llevó a cabo con total normalidad mediante el servidor de Discord de la fiesta de la ETSIIT, donde cada equipo tenía su propio canal de voz y de texto. Además se retransmitieron en directo todas las partidas en los canales de Twitch de D.<sup>a</sup> Teresa Fernanda Reyes García y D. Mario Daniel Castro Almenzar.





#### **4.8. Torneo de Overwatch**

Fue necesario retrasar en 1 día el cierre de participaciones por la baja participación, aunque estaba prevista esa baja participación. Por ello, se cambió la modalidad de torneo a round-robin o todos-con-todos en partidos al mejor de 5. No hubo quejas.

Se desarrolló con normalidad el domingo, pero se tuvo que pausar uno de los enfrentamientos (nº 2). Dicho enfrentamiento se reanudó el día de la fiesta y todo acabó con normalidad, un poco más tarde de lo previsto en el horario.

#### **4.9. Torneo de Pokémon**

No se realizó finalmente por falta de participantes.

#### **4.10. Torneo de Tetris**

El torneo de Tetris se desarrolló con tranquilidad entre los siete participantes de ocho que pudieron presentarse. Antes de empezar a jugar se acordó cambiar la modalidad del torneo de emparejamientos al modelo suizo para que todo el mundo jugara durante toda la duración de la actividad.

#### **4.11. Trivial**

La actividad se llevó a cabo sin ningún percance. El único inconveniente fue que había bastante gente inscrita que no pudo asistir debido a que las actividades previas en las que participaban no habían terminado a la hora de empezar la actividad. Finalmente participaron 6 personas y los premios se otorgaron a los 3 primeros.

#### **4.12. Unixporn**

No se realizó finalmente por falta de participantes.



## 5. Asuntos de trámite y urgencia

No hay asuntos de trámite y urgencia.

## 6. Ruegos y preguntas

D. Darío Megías Guerrero pregunta acerca del control de asistencia a los miembros de la comisión. En respuesta, D. Atanasio José Rubio Gil informa que en todo momento se ha llevado a cabo dicho control, y no ha habido ninguna incidencia. Además, aclara que la comisión de Garantías también está pendiente de dicho asunto.

D. Atanasio José Rubio Gil ruega a todos los componentes de la Comisión que han trabajado a lo largo del curso que acepten sus agradecimientos más sinceros por la labor realizada a lo largo del curso.

La Comisión en conjunto ruega a su coordinador que acepte la gratitud por el impecable trabajo realizado a lo largo del curso.

## 7. Aprobación, si procede, del acta de la sesión actual

Se procede a leer el acta.

A continuación, se procede a la votación del acta actual. Se aprueba por unanimidad el acta de la sesión actual.

Sin nada más que tratar, se levanta la sesión a las 20:40.

Atanasio José Rubio Gil  
V.B. del coordinador

Mario Daniel Castro Almenzar  
V.B del secretario