

¡Buenos días y Bienvenid@ a la ETSII! Tu viaje de descubrimiento comienza ya

Ahora que tienes tu dorsal y tu asiento puedes empezar a buscar a tus compañeros de equipo, mira a tu alrededor y busca aquellas personas cuyas tres primeras cifras de su dorsal coincidan con las tuyas.

Ser un equipo no sólo es juntarse y conocerse por los nombres, supone tomar decisiones de forma conjunta y organizarse para cumplir los objetivos comunes del equipo. Hoy vuestro objetivo es aprender todo lo que podáis sobre cómo están organizados los distintos servicios de la Escuela y del campus y mostrar vuestras habilidades en beneficio del equipo. Comprobaréis que trabajar en equipo aporta muchas ventajas y muchas experiencias vitales.

Para romper el hielo, os vamos a dejar tiempo para que podáis hablar entre vosotros de por qué habéis elegido estudiar aquí, de cuáles son vuestros gustos personales, de cómo os gustaría que fuera vuestro paso por la Universidad y de cómo os veis a vosotros mismos en el futuro.

Después de la Bienvenida institucional daremos paso a la yincana. ¿Habéis participado alguna vez en alguna? Por si acaso, os lo explicamos.

La yincana tiene consta de un itinerario, tres retos y 14 pruebas. Para nuestra yincana hemos planteado lo siguiente:

- Cuatro ITINERARIOS. Hemos definido un total de cuatro itinerarios. Cada equipo seguiréis **UNO** de esos cuatro. Cada itinerario tiene un total de 12 postas. Cuando te lo indiquemos, al inicio de la yincana, tu equipo tendrá que resolver un enigma para saber el lugar donde empieza vuestro itinerario. Con esto sabréis dónde empezáis, pero tenéis que ir siguiendo las pistas que os proporcionamos para ir descubriendo el camino. **Al final de cada etapa del itinerario habrá un código QR que tenéis que escanear.** Os llevará a un formulario en el que tenéis que introducir vuestro número de equipo para registrar vuestro paso por esa posta. En cada posta encontraréis preguntas que tenéis que contestar a través de un cuestionario online. El cuestionario es distinto por cada itinerario y os proporcionaremos el código QR durante la Bienvenida institucional. Aunque todos los miembros del equipo pueden ver el cuestionario en su propio móvil, **sólo una persona del equipo debe contestar a las preguntas y se quedará registrado para todo el equipo.**
- Tres RETOS. Hemos preparado un total de tres retos, que son problemas que tendréis resolver aplicando vuestro ingenio.
- 14 PRUEBAS. Hemos preparado un total de 14 pruebas, en las que tendréis que mostrar vuestras habilidades sociales y físicas.

El itinerario hay que hacerlo en la secuencia dada por las pistas. Sin embargo, tanto los retos como las pruebas podéis hacerlos en cualquier momento y en cualquier orden. **El equipo debe auto-organizarse y decidir una estrategia para conseguir el máximo número de puntos al final de la yincana.** Para ello, a continuación os listamos los retos y pruebas, así como sus puntuaciones máximas que se pueden conseguir:

RETOS		Descripción	Lugar	Puntuación máxima
1	La luz va muy rápida, píllala	En este reto trabajaréis en un laboratorio de hardware con una placa basada en un Arduino que tiene conectados unos leds.	G1.32 y G1.35	25 puntos
2	Esto funciona	En este reto trabajaréis en un laboratorio de software con unos programas que tendréis que interpretar e incluso modificar.	F0.31	25 puntos
3	Cuidado con los huevos	Este reto nos lo plantea Manuel Torres, medallista de la Olimpiada Informática de España. Os pregunta cómo averiguar de forma óptima desde qué planta de un edificio ¿se puede romper un huevo!	Sala de estudio ETSII	25 puntos
				75 puntos

PRUEBAS		Descripción	Lugar	Puntuación máxima
1	¡Tú sí que bailas!	Elegís a un miembro del equipo para bailar una canción y la puntuación del equipo será la que obtenga en el juego	Salón de Grados	10 puntos
2	¡Vaya lío!	Al menos cinco miembros del equipo deben seguir las indicaciones del juez	Hall principal	20 puntos
3	Lo más alto que puedas	Suma puntos cuantos más pisos sea capaz de elevar tu equipo en un minuto.	Salón de Grados Enlace vídeo	50 puntos
4	El rapipuzle	Monta el puzle en dos minutos. El equipo suma los puntos si hace el puzle en los dos minutos	Sala de Estudio	10 puntos
5	Los ETSII-Eruditos	Revisa el texto. El equipo suma 2 puntos por cada falta de ortografía localizada.	Biblioteca	15 puntos
6	¡Vaya ojo que tenemos!	Busca pares de imágenes iguales en las cartas del tablero. Obtendréis tantos puntos como imágenes de cartas encontradas en 1 minutos.	Salón de Grados	10 puntos
7	Localizeitor	El equipo tiene que localizar sitios de la Escuela sobre un plano.	Sala de Estudio	10 puntos
8	Siempre a salvo	El equipo tiene que localizar sitios de la Escuela relacionados con el plan de evacuación. Aquí tendréis que haceros una foto al menos tres miembros del equipo	Sala de Estudio	10 puntos
9	Uy, ¡que se cae!	En 3 minutos tenéis que conseguir hacer un castillo de cartas lo más alto posible y que aguante como mínimo 5 segundos.	Hall principal	10 puntos

10	Nos conocemos más de lo que crees	¿Os acordáis del formulario donde os preguntábamos por vuestros gustos? Ahora el equipo que recopile más información sobre los participantes en la yincana, se lleva más puntos. Buscad en la pestaña Archivos un Excel llamado loquenosgusta.xlsx En ese Excel tenéis varias pestañas: música, película, libro, juego, ciudad, ...	Canal de Teams de vuestro equipo	1000 puntos
11	No me suenan, pero me sonarán	Si sois observadores, os habréis dado cuenta que, en cada dorsal, hay un nombre debajo del número. Todas esas personas han contribuido a grandes avances en el mundo de la informática. Cuanto más nombres de personas referentes recopile el equipo más puntos gana el equipo. Sumáis 5 puntos por cada referente Buscad en la pestaña Archivos un Excel llamado referentes.xlsx En ese Excel tenéis que indicar nombre completo en una columna y en otra columna distinta el descubrimiento por el que más se le conoce	Canal de Teams de vuestro equipo	50 puntos
12	Mira lo que tengo	Al menos cinco miembros del equipo deben hacerse una foto con algo o alguien significativo de la informática	Canal de Teams de vuestro equipo	10 puntos
Estas dos pruebas ya son individuales, pero también pueden sumar puntos a tu equipo. Está bien derrochar generosidad de vez en cuando 😊 Sabemos que el uso de las redes sociales es una decisión personal, pero si eres usuario de redes sociales, estaría genial que pudieras seguirnos para estar al tanto de todo lo que ocurre en la Escuela. Si te decides, para que los jueces puedan comprobar que has completado la prueba, pásate por el punto de información.				
13	¡Follow the leader!	Sigue a la ETSII en redes sociales (Twitter, Instagram o Facebook).		20 puntos
14	¡Implícate!	Ingresa en el grupo de Telegram de la Escuela para la promoción 2022-2026. Esto nos permitirá tenerte al tanto de actividades en las que podrás participar y, además, podrás comentar aquello que necesites con el equipo de gobierno de la ETSII y tus compañeros de promoción.	Enlace para la inscripción al grupo en Telegram (https://t.me/+IJO2QEWgl943NTk0)	50 puntos
				1275 puntos

En este viaje os va a acompañar un/a estudiante ANFITRIÓN/A, que os orientará en caso de que necesitéis ayuda o aclarar cualquier cuestión. Se presentará por vuestro canal de Teams al principio de la mañana y estará pendiente de lo que necesitéis y también de ir viendo que todo va bien.

Aseguraos de que al menos haya dos estudiantes de tu equipo en el equipo de Teams y esas personas serán las que hagan de secretario, uno para el itinerario y otro para las pruebas y los retos.

Recordad que siempre podéis acudir al punto de información que está en el Hall de la Escuela y estamos a vuestra disposición para resolver vuestras dudas.

¡Os deseamos una feliz yincana llena de aprendizajes!

Recuerda que nos vemos de vuelta en el Salón de Actos a las 12:00.