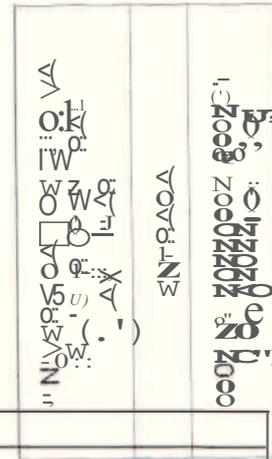




VJCRRH:70RA00  
D( i:\$PJOIANR)

Universidad de Huelva



## ANEXO 1: MODELO DE SOLICITUD DE PROYECTO ESTUDIANTIL

### 1. DATOS DE LA PERSONA RESPONSABLE

Nombre y apellidos:	JUAN MANUEL [REDACTED]
DNI:	[REDACTED]
Número de teléfono:	[REDACTED]
Correo electrónico:	[REDACTED]

### 2. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

1 ESCAPES CAMPUS -PROYECTO ESTUDIANTIL

### 3. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES

Este proyecto nace con la iniciativa del voluntariado Routers de la universidad de Huelva, tras identificar la necesidad presente en el estudiantado de nuevo ingreso para familiarizarse con el campus universitario, conocer todo aquello que la forma y a lo que tenemos acceso como estudiantes. Este proyecto se centra en cubrir esta necesidad a través de una actividad de dinamización por parte del estudiantado de la Universidad de Huelva, concretamente a través del voluntariado Routers, hacia el estudiantado de nuevo ingreso.

Pretende ser una jornada de actividades dinámicas para conocer en profundidad aquellos recursos, servicios e instalaciones que cuenta la Universidad de Huelva, a través de la dinamización estudiantil.

### 4. DESTINATARIOS (especificar el número de personas destinatarias, así como si se trata de algún grupo/colectivo concreto de la comunidad universitaria).

Los destinatarios del proyecto estudiantil Scape-Campus serían los estudiantes de nuevo ingreso que llegan a la Universidad de Huelva, junto a los estudiantes que formaran parte de la coordinación y dinamización de la propia actividad, un total de 130 participantes y 40 estudiantes voluntarios.

### 5. OBJETIVOS Y DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Defina los objetivos y explique brevemente en qué consiste el proyecto y qué se pretende conseguir con la ejecución del mismo.

- Orecer al estudiantado la inbrmación de los recursos que ofiece la universidad.
- Dinamizar la vida universitaria de manera lúdica para generar buen clima y ambiente.



Universidad de Huelva

## 6. UBICACIÓN Y CALENDARIZACIÓN: (Fecha de inicio y de finalización)

19 de Septiembre	Comiendo de publicidad en RRSS y pantallas.
26 de Septiembre	Se abren las inscripciones
Una o dos semanas después	Reparto de flyers publicitarios
3 días antes de la actividad	Cierre del formulario ( las inscripciones se realizaran el día de la actividad)
Por determinar	Día de la actividad

## 7. PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES / PROGRAMA / PONENTES / CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO A REALIZAR/ ETC.

ScapeCampus es una actividad cuya idea principal es "escapar" de un lugar (en nuestro caso sería el Campus Universitario del Carmen con una plaza para esb.Jdiar). Para conseguir nuestro objetivo los participantes endrán que seguir una serie de recorridos por la universidad y sus diversas instalaciones y servicios; para conseguir pistas y afrontar diérentes retos y pruebas para ir avanzando en la trama y llegar al final.

## 8. CANTIDAD SOLICITADA

1700€



Universidad de Huelva

### ANEXO 11: ESTIMACIÓN DEL GASTO

**Nombre del Proyecto:** ScapeCampus (Tú plaza en la UHU, los mejores años de tu vida).

**Entidad/Persona responsable:** Juan Manuel Muñoz Álvarez

**Importe total de las actividades:**

**Importe solicitado:**

Detalle del ingreso		Importe
130 bbretas	0.89€ unidad	115,7€
130 boligrafos	0.19€ unidad	24,7
170 pulseras	1€ unidad	170€
130 diplomas	0.50 unidad	65€
150 mapas	0.40 unidad	60€
50 flyers + impresión		75,2€
25 botellas ( premio)	5.88 unidad	117.6€
140 pasaportes	0.50€ unidad	70€

### GASTOS PREVISTOS:

Como quiera que la ayuda concedida debe ser debidamente justificada, es necesario tener en cuenta que las cuantías máximas a financiar en los diferentes conceptos son las siguientes:

ACTIVIDAD	CUANTÍA MÁXIMA A CONCEDER
Ponencia, charla	50 €/hora. Máximo por ponente: 200€
Desplazamientos	0.19 € /Km.
Alojamiento	85 € (máximo un día)
Dietas	40 € (máximo un día)
Material fungible y/o material didáctico	100 €

1. **Título: ScapeCampus** (Tú plaza en la UHU, los mejores años de tu vida).

## 2. Justificación

Este proyecto nace con la iniciativa del voluntariado Routers de la universidad de Huelva, tras identificarla necesidad presente en el estudiantado de nuevo ingreso para familiarizarse con el campus universitario, conociendo aquello que la forma y a lo que tenemos acceso como estudiantes. Este proyecto se centra en cubrir esta necesidad a través de una actividad de dinamización por parte del estudiantado de la Universidad de Huelva, concretamente a través del voluntariado Routers, hacia el estudiantado de nuevo ingreso.

Pretende ser una jornada de actividades dinámicas para conocer en profundidad aquellos recursos, servicios e instalaciones que cuenta la Universidad de Huelva, a través de la dinamización estudiantil.

## 3. Destinatarios

Los destinatarios del proyecto estudiantil Scape-Campus serían los estudiantes de nuevo ingreso que llegan a la Universidad de Huelva, junto a los estudiantes que formaran parte de la coordinación y dinamización de la propia actividad, un total de 130 participantes y 40 estudiantes voluntarios.

## 4. Objetivo general

- Ofrecer al estudiantado la información de los recursos que ofrece la universidad.
- Dinamizar la vida universitaria de manera lúdica para generar buen clima y ambiente.

## 5. Temática -Ambientación

La Universidad de Huelva todos los años recibe una gran demanda de estudiantes que quieren realizar sus estudios en esta, como hay tanta demanda este año la universidad va a realizar una jornada de bienvenida en la que el estudiantado podrá competir para conseguir una de las plazas tan deseadas. No será fácil, habrá que superar diversos retos y desafíos, habrá que perderse entre los recovecos del campus, charlar con su personal para conocer todo lo que nos puede ofrecer la UHU y así, y lograr nuestro objetivo.

## 6. Cronograma - temporalización

19 de Septiembre	Comiendo de publicidad en RRSS y pantallas.
26 de Septiembre	Se abren las inscripciones
Una o dos semanas después	Reparto de flyers publicitarios
3 días antes de la actividad	Cierre del formulario ( las inscripciones se realizaran el día de la actividad)
Por determinar	Día de la actividad

\*Se cierra el formulario 3 días antes de la actividad para poder tener una referencia de la participación (y preparar materiales extras), el resto de inscripciones se realizarán el día de la jornada en el stand.

### **Cronograma propuesto para la jornada:**

11:00	Comienzo de recepción de participantes.
11:30	Comienzo ScpaeCampus.
13:30	Finaliza el ScapeCampus.
13:30	Recogida de pasaportes y entrega de merchandaising.
14:00	Cierre de la actividad.
14:10	Espacio para el picnic.

### **7. Descripción**

ScapeCampus es una actividad cuya idea principal es "escapar" de un lugar (en nuestro caso sería el Camus Universitario del Carmen con una plaza para estudiar). Para conseguir nuestro objetivo los participantes tendrán que seguir una serie de recorridos por la universidad y sus diversas instalaciones y servicios; para conseguir pistas y afrontar diferentes retos y pruebas para ir avanzando en la trama y llegar al final.

### **8. Desarrollo de la actividad**

Al comienzo de la actividad al estudiantado que participe se le hará entrega de un **Kit de supervivencia** con los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad (pasaporte para recoger los sellos, una tarjeta con la información de las diferentes postas y servicios de la universidad, unos datos de contacto para posibles incidencias que **surjan (QR para acceder al grupo de WhatsApp), un mapa** de la universidad.

La actividad se realizará de manera individual o por grupo como el estudiantado prefiera, pudiendo ser requerido para alguna posta un número de personas concreto. A lo largo de la actividad el estudiantado tendrá que pasar por 15 postas/pruebas, que serán propuestas por los diferentes servicios de la universidad, desarrollándose por el voluntariado Routers que se encargara de la actividad. Aparte de las diferentes postas contarán con un caso práctico que tendrán que realizar también.

Para finalizar con la actividad se concluirá con la entrega de los pasaportes en el punto de recepción, donde a quien lo entregue se le dará el merchandaising por participar, y dependiendo de los sellos que tengan se repartirán los premios establecidos, si se consigue el total de sellos se le entregara al estudiante un diploma en el cual consta que ha conseguido su plaza para estudiar en la Universidad de Huelva.

La jornada concluirá con una animación y con un encuentro en el que el estudiantado disfrutará del picnic que se le hará entrega.

**Kit de supervivencia:**

- Pasaporte Uhu
- Mapa Uhu
- Caso Practico.
- Libreta y bolígrafo.
- Pulsera
- Info del voluntariado.

**Merchandaising Routers:**

- Pulsera

**Premios por completar el pasaporte:**

- Cantimplora

## 9. Actividades en los servicios de la uhu.

Las pruebas estarán diseñadas por el servicio donde se va a desarrollar (con ayuda de los Routers), para que esta sea lo más específica del servicio por el que los participantes pasaran.

Habrà postas/pruebas fijas que se encontrarán en el mapa que serán más fáciles de encontrar, también habrá otras que son móviles o que no están reflejadas en el mapa. Estas postas/pruebas móviles serán pruebas más flexibles y dinámicas, con estas pruebas se podrán conseguir **sellos adicionales** para completar el pasaporte.

Juntos a las actividades habrá una serie de **casos prácticos** en el que el estudiantado tendrá que recoger o entregar (documentos, resguardos, becas..) para familiarizar al estudiantado con estos servicios esenciales en la vida universitaria. También habrá algunos enfocados a los posibles incidentes que puedan darse en el curso (reclamaciones de notas, tutorías.).

1. Servicios biblioteca.
2. Unidad salud.
3. Unidad igualdad.
4. Defensoría del estudiantado.
5. Aula de Sostenibilidad.
6. Defensoría estudiantil.
7. CARU
8. SACU

- Casos prácticos:
  - o Tienes una tutoría en .....
  - o Tienes que presentar una hoja de instancia para la nota de un examen.
  - o Entregar el resguardo de la beca.
  - o Tienes que buscar la clase de tu próxima clase.
  - o Te has encontrado una cartera en el suelo.
  - o Has tenido un problema con la TUO.
  - o Canjea tus bonos comedor.

## **10. Sistema de rotación y formación de grupos.**

Se abrirá un formulario Google para las inscripciones de los participantes. El sistema de postas/pruebas está diseñado para que no haga falta un número cerrado de participantes por grupos; aun así, si habrá un número de personas por prueba, para favorecer la unión de grupos y la interacción entre estos.

El recorrido por las postas/pruebas será libre (contando con 1 h y 45 m), para que el estudiantado pueda moverse libremente por el campus con la ayuda del mapa que se le facilitará.

En el desarrollo de las pruebas el responsable de esta (Routers) serán los encargados de la explicación y desarrollo de la prueba, esta está diseñada por el servicio que la realice, teniendo en cuenta que la prueba pueda desempeñarse a la vez por varios grupos, por si llegan a coincidir varios grupos en una posta/prueba.

## **11. Cierre de la actividad (dinámicas, baile, premios)**

Para la clausura de la jornada, se realizará la recogida de los pasaportes UHU que estén completos para el sorteo de los **premios (estodenderá del stoky los pasaportes completos)**. Para quien no haya podido completar el pasaporte, de igual forma se le hará entrega del merchandising establecido por participar en la jornada.

También contaremos con música para dinamizar el cierre y alguna dinámica para favorecer las interacciones entre el estudiantado. Una vez finalizada la jornada se pasará al espacio establecido para el picnic.

## ANOTACIONES

- La inscripción a la actividad será mediante un formulario de google, quizás se podría priorizarla participación de las personas incritas.
- En el mapa se incluirá un código QR con el video de presentación de la universidad.
- ¿Cerrar la participación a un número de participantes, o solo a los de nuevo ingreso?
- Para poder acceder a la prueba que plantea cada servicio de la universidad tendrán que realizar un paso de baile para realizar la coreografía en el cierre de la jornada.
- El merchandaising que se le dará a los Router por participar en la actividad será al concluir la misma al fichar la participación en la actividad.
- Se realizara un grupo de Whatsaap con los Routers para coordinar la jornada y los posibles altercados que se puedan dar.