



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID
VICERRECTORADO PARA LOS ESTUDIANTES Y LA FORMACIÓN CONTINUA

Asociación Club de Informática



**Formulario para la Petición de Subvención para las Asociaciones de
Estudiantes de la UAM 2010 - 2011**

Índice general

Encuentro de Estudiantes por la Ciencia y la Cultura	3
Datos personales del principal contacto	3
Denominación del proyecto, responsable/s y equipo de trabajo	3
Objetivos, descripción y contenido	3
Objetivos	3
Descripción	4
Contenido	4
Metodología	4
Cronograma de ejecución	4
Fechas	5
Horario y actividades	5
Presupuesto	6
Indicadores de Seguimiento y Evaluación	6
Plan de difusión del resultado	6
Taller de Agentes y Multiagentes Físicos	7
Datos personales del principal contacto	7
Denominación del proyecto, responsable/s y equipo de trabajo	7
Objetivos, descripción y contenido	7
Objetivos	7
Descripción	7
Contenido	8
Metodología	8
Cronograma de ejecución	8
Presupuesto	9
Indicadores de Seguimiento y Evaluación	9
Plan de difusión del resultado	9
Taller de Origami Modular	10
Datos personales del principal contacto	10
Denominación del proyecto, responsable/s y equipo de trabajo	10
Objetivos, descripción y contenido	10
Objetivos	10
Descripción	10
Contenido	11
Metodología	11
Cronograma de ejecución	11

Presupuesto	11
Indicadores de Seguimiento y Evaluación	12
Plan de difusión del resultado	12
Visita a la Campus Party	13
Datos personales del principal contacto	13
Denominación del proyecto, responsable/s y equipo de trabajo	13
Objetivos, descripción y contenido	13
Objetivos	13
Descripción	14
Contenido	14
Metodología	15
Cronograma de ejecución	16
Presupuesto	16
Indicadores de Seguimiento y Evaluación	17
Plan de difusión del resultado	17
Apoyo al estudiante	18
Datos personales del principal contacto	18
Denominación del proyecto, responsable/s y equipo de trabajo	18
Objetivos, descripción y contenido	18
Objetivos	18
Descripción	19
Contenido	19
Metodología	19
Presupuesto	19
Petición de Material: Adquisición de un equipo multifunción	20
Datos personales del principal contacto	20
Características buscadas	20
Objetivos	21
Modelos posibles	21
Canon I-Sensys MF4350D	22
Oki MB460L	23
Presupuesto	24
Petición de Material: Renovación de periféricos	25
Datos personales del principal contacto	25
Objetivos, descripción y contenido	25
Presupuesto	25

Encuentro de Estudiantes por la Ciencia y la Cultura

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociaciones: Club de Robótica Mecatrónica y Club de Informática.
- Números de registro: 50 y 02/08 respectivamente.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Héctor D. Menéndez Benito
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: hector.menendez@estudiante.uam.es

Las presentes Asociaciones de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registradas oficialmente con número 02/08 y 50 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desean beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presentan esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Denominación del proyecto, responsables y equipo de trabajo

El proyecto se denomina como indica el título, el responsable es el mencionado anteriormente y el equipo de trabajo son las asociaciones implicadas en la actividad.

Objetivos, descripción y contenido

Objetivos

El objetivo inicial era crear un Foro de Encuentro Científico entre estudiantes de toda Europa, como se definió al principio. Debido a la crisis y a la falta de presupuesto inicial, se estimó que se podría ampliar el ámbito de actuación a un entorno multidisciplinar, disminuyendo el margen de acción únicamente a nuestro Estado.

Por ello, esta actividad pretende ser un foro donde convivan pensamientos científicos y culturales dentro de nuestra sociedad destinado, una vez más, a estudiantes de todo el país.

Descripción

El Encuentro se pretende realizar los días: 11, 12, 13, 14 y 15 de Julio de 2011. En él se realizarán distintas actividades científicas y culturales que se describirán a continuación.

Contenido

Las actividades que inicialmente se van a realizar son las siguientes:

- **Bienvenida:** El primer día se realizará una bienvenida a los asistentes y se les entregará todo el material del Encuentro. Más adelante se les invitará a un convite para que se vayan conociendo.
- **Presentación:** Se realizará una presentación institucional para el Encuentro.
- **Debate:** Se realizarán debates de temas por definir.
- **Charlas:** Se está estableciendo comunicación con varias entidades y personas para las charlas, aunque todavía no hay ninguna confirmada.
- **Teatro:** Se está preparando un taller de teatro alrededor de la obra de Otelo de William Shakespeare para interpretarla mientras se aprende sobre actuación. No obstante, en caso de no contar con el material y los profesores, esta actividad sería sustituida por charlas, debates o algún otro taller.
- **Taller de Pompas y Matemagia:** Carlos Vinuesa ha accedido a impartir este taller, dependiendo de su disponibilidad. El taller consiste en explicar superficies mínimas a través de pompas y su aplicación en distintos campos: la arquitectura, la ingeniería o la física; así como explicar juegos matemáticos que utilizan los magos.
- **Taller de Cohetes:** La asociación Planeta Ciencias ha accedido a impartir este taller. El taller consiste en la creación de un cohete que el asistente tiene que crear desde cero. Además, el cohete debe contener un huevo que debe sobrevivir al lanzamiento.
- **Lanzamiento de Cohetes:** Una vez finalizado el taller se procede a lanzar los cohetes.

Metodología

Una vez preparado el alojamiento, que se ha realizado durante este año pasado, la metodología a seguir será la siguiente. Se pueden ver las fechas de preparación más adelante.

1. Reservar los espacios necesarios para las actividades.
2. Conseguir a los ponentes y cerrar las actividades.
3. Reservar el espacio para la comida.
4. Preparar los protocolos para los días indicados.
5. Realizar la actividad.

Cronograma de ejecución

El calendario de actuación y el horario de actividades son los siguientes:

FECHAS

Las fechas aproximadas importantes del evento son:

- La actividad se realizará los días: **11, 12, 13, 14 y 15 de Julio de 2011.**
- El **27 de Diciembre de 2010** se creará la web de la actividad y se abrirá al público. Para entonces estarán preparadas todas las charlas y debates.
- El **20 de Enero de 2011**, con la segunda concesión de presupuestos, se estimará la cantidad de dinero del que se dispone y se establecerá una cuota de inscripción para cubrir el resto de gastos.
- El **20 de Febrero de 2011** se abrirá el plazo de inscripción.
- El **25 de Abril de 2011**, tras haber vuelto a solicitar subvención, se estudiará una ampliación en el número de plazas.
- El **15 de Mayo de 2011** se cerrará el plazo de inscripción.
- El **30 de Mayo de 2011** todos los asistentes deberán haber pagado su cuota de inscripción, aunque esta fecha puede variar en casos especiales.

HORARIO Y ACTIVIDADES

El horario está sujeto a cambios

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
10:00		Presentación	Debate	Debate	Teatro
11:30		Descanso	Descanso	Descanso	Teatro
12:00		Charlas	Charlas	Charlas	Teatro
14:00		Comida	Comida	Comida	Comida
16:00		T. Cohetes	T. Pompas	T. Cohetes	T. Cohetes
17:00	Bienvenida	T. Cohetes	T. Pompas	T. Cohetes	T. Cohetes
19:00	Bienvenida	T. Cohetes		T. Cohetes	Descanso
19:30	Bienvenida	T. Cohetes		T. Cohetes	Lanzamiento
20:00					Lanzamiento
21:00					

Presupuesto

Explicación de los gastos:

- Comida: Para los costes de la hora de comer de 100 personas que se esperan, durante los 4 días de encuentro en los que hay hora de comer, a 5 euros el menú, se tiene que la comida alcanzaría un coste de: $100 * 4 * 5 = 2000 \text{ €}$.

- Gastos promocionales: Se pretenden imprimir 100 trípticos con el horario del congreso y sus actividades. Este gasto se estima en unos 40 €. Además, se quieren imprimir unos 600 carteles, cuyos gastos ascenderían (costando cada cartel unos 0,60 €), a 360 €.
- Gastos en materia: Las acreditaciones costarían unos 100 €(1 €por acreditación) y las camisetas, al igual que en el encuentro anterior, 10 €cada una.
- Taller de cohetes: Los gastos del material para el taller de cohetes se estiman en 400 €, como en el primer Encuentro.
- Taller de teatro: Se ha dejado un margen de 200 €para comprar material para el taller de teatro que se cubrirá en los gastos de fotocopias de los guiones y el gasto del vestuario y el material, así como decorados.
- Alojamiento: Se han dado 1800 €para alojamiento, no obstante, se pretende alojar a 20 personas en el encuentro durante los 4 días. Cada día y cada persona son 35 €, luego serían necesarios 2800 €. Por eso se piden 1000 €más en concepto de alojamiento

Asunto	Gasto
Comida para 100 personas (4 días)	2000 €
Gastos Promocionales (cartelería, trípticos...)	400 €
Gastos en material (acreditaciones, camisetas...)	1100 €
Gastos en el taller de cohetes	400 €
Gastos en el taller de teatro	200 €
Alojamiento	1000 €
Total	5100 €

Indicadores de Seguimiento y Evaluación

Se utilizarán los siguientes indicadores de seguimiento de la actividad:

- Sección de preinscripción para controlar cuántos estudiantes expresan su deseo de acudir a la actividad.
- Foro de la asociación donde los estudiantes puedan proponer tema tanto para los debates como para las charlas, que indicará su interés.
- Promoción personal donde se valorará la opinión de los asistentes en potencia.
- Inscripción final donde se sabrá la asistencia definitiva.

Plan de difusión del resultado

Para difundir la actividad se utilizarán:

- Carteles promocionales que se distribuirán por la Universidad así como por otras universidades de España.
- Trípticos promocionales donde se expondrá el proyecto de la actividad de forma detallada.
- Página web que además servirá para preinscribirse e inscribirse.

Taller de Agentes y Multiagentes Físicos

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociaciones: Club de Robótica Mecatrónica y Club de Informática.
- Números de registro: 50 y 02/08 respectivamente.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Héctor D. Menéndez Benito
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Facultad de Ciencias y Escuela Politécnica Superior.
- Correo Electrónico: hector.menendez@estudiante.uam.es

Las presentes Asociaciones de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registradas oficialmente con números 02/08 y 50 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desean beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presentan esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Denominación del proyecto, responsables y equipo de trabajo

El proyecto se denomina como indica el título, el responsable es el mencionado anteriormente y el equipo de trabajo son las asociaciones implicadas en la actividad.

Objetivos, descripción y contenido

Objetivos

El objetivo de este proyecto es conseguir finalizar el taller de agentes y multiagentes físicos que se propuso durante el año anterior y que no se ha podido finalizar por falta de presupuesto. En principio deseáramos alcanzar la cifra de 20 robots (de momento sólo podemos construir 10), así como mejorar la calidad y la cantidad de las herramientas disponibles.

Descripción

La actividad, en principio, pretende realizarse a partir del segundo semestre. El taller consiste en una serie de sesiones que expliquen desde lo más básico cómo construir un robot (o agente físico) hasta el crear un sistema de multiagentes que se comuniquen entre ellos.

Contenido

Las sesiones que inicialmente se van a realizar son las siguientes:

- Sesión 1: Introducción a la robótica, la lógica de los agentes reactivos, deliberados e híbridos , así como a los sensores y su funcionamiento.
- Sesión 2: Creación de circuitos y circuitos impresos, implementación del primer circuito impreso.
- Sesión 3 y 4: Construcción de la estructura física del agente.
- Sesión 5: Introducción a la tarjeta Arduino y programación del agente.
- Sesión intermedia: Los agentes deberán competir entre ellos para conseguir una meta concreta.
- Sesión 6: Introducción a los sistemas multiagentes y a los módulos de comunicación de la tarjeta.
- Sesión 7: Programación de multiagentes con comunicación.
- Sesión final: Los agentes deberán colaborar entre ellos y comunicarse para conseguir una meta concreta.

Metodología

Una vez preparado el alojamiento, que se ha realizado durante este año pasado, la metodología a seguir será la siguiente. Se pueden ver las fechas de preparación más adelante.

1. Reservar los espacios necesarios para las actividades.
2. Preparar las sesiones.
3. Impartir las sesiones.
4. Publicar el contenido oportuno de las sesiones.

Cronograma de ejecución

- Solicitud de créditos de libre configuración.
- Reserva de los laboratorios.
- Realización de las sesiones con carácter semanal.

Presupuesto

Explicación de los gastos:

- Prototipo: Tras la primera aproximación del taller, se ha comprobado que el prototipo de robot con todos los módulos incluidos y con las baterías y los cables correspondientes cuesta 100 €. En principio, se pretende aumentar en 10 el número de robots.
- El resto del material se explica por su propia definición. Se pretende conseguir una serie de herramientas electrónicas para el taller que ayuden en el desarrollo del mismo y que, adem.

Asunto	Gasto
Material para 10 prototipos del robot	1000 €
Gastos en resistencias	10 €
Gastos en soldadores y protoboards	400 €
Gastos en osciloscopio digital	300 €
Gastos en cable y estaño	20 €
Gastos en placas	70 €
Gastos en PVC	50 €
Gastos en destornilladores, alicates y sierras	100 €
Total	1950 €

Indicadores de Seguimiento y Evaluación

Se utilizarán los siguientes indicadores de seguimiento de la actividad:

- Sección de preinscripción para controlar cuántos estudiantes expresan su deseo de acudir a la actividad.
- Foro de la asociación donde los estudiantes puedan discutir y plantear preguntas sobre los talleres.
- Promoción personal donde se valorará la opinión de los asistentes en potencia.

Plan de difusión del resultado

Para difundir la actividad se utilizarán:

- Carteles promocionales que se distribuirán por la Universidad.
- Trípticos promocionales donde se expondrá el proyecto de la actividad.
- Página web que además servirá para preinscribirse.

Taller de Origami Modular

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociación: Club de Informática.
- Número de registro: 02/08.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Héctor D. Menéndez Benito
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: hector.menendez@estudiante.uam.es

Las presente Asociación de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registrada oficialmente con número 02/08 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desea beneficiarse de la concesión de subvención para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presenta esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Denominación del proyecto, responsables y equipo de trabajo

El proyecto se denomina como indica el título, el responsable es el mencionado anteriormente y el equipo de trabajo son las asociaciones implicadas en la actividad.

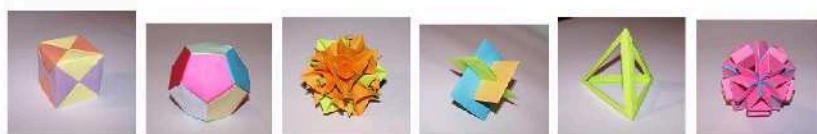
Objetivos, descripción y contenido

Objetivos

El objetivo de la actividad es realizar un taller sobre el origami modular detinado a mostrar un concepto más recreativo de las matemáticas.

Descripción

El taller consiste en una serie de sesiones dónde se realizarán distintas poliedros explicando qué tipo de poliedro es y cómo realizarlo. Se espera una media de 25 asistentes por sesión. A continuación se muestran imágenes de figuras de ejemplo:



Contenido

Las sesiones que inicialmente se van a realizar son las siguientes:

- Poliedros.
- Modelos basados en bolas.
- Intersección de planos.
- Marcos y modelos abiertos.
- Origami con tijeras.
- No poliedros.

Metodología

Se establece la siguiente metodología antes de la sesión del taller.

1. Reservar los espacios necesarios para las actividades.
2. Comprar el papel de colores y guillotinarlo para que quede cuadrado.
3. Preparar la documentación de la sesión.
4. Realizar la sesión.

Cronograma de ejecución

Las sesiones se realizarán 1 vez cada dos semanas a partir de Marzo.

Presupuesto

Explicación del presupuesto:

- **Papel:** En origami modular es necesario utilizar papeles de colores para poder crear las figuras. Se pretenden realizar 6 sesiones de los distintos temas que cubrirían un buen groso de este arte. Para ello se ha calculado que se necesitarían unos 10 colores distintos de papel para poder realizar cómoda y vistosamente todas las figuras. Para ello se elige papel en A3. Cada paquete de 500 folios (con colores variados en A3) cuesta 20 euro, por lo tanto se comprarían 6 paquetes, que darían suficiente para éste y para futuros talleres.

- Guillotinamiento: Una vez comprados los folios, se deben guillotinar para adquieran forma cuadrada y poder, así, trabajar con ellos. Cada guillotina de 100 folios vale 1€. Se necesitan 30 guillotinos, por lo tanto serían 30€.

Asunto	Gasto
Papel de colores (10 tipos x 6 sesiones)	120 €
Guillotinado del papel	30 €
Total	150 €

Indicadores de Seguimiento y Evaluación

La asistencia a cada sesión será un indicador de seguimiento, además se realizarán inscripciones previas.

Plan de difusión del resultado

Para difundir la actividad se utilizarán:

- Figuras que se regalarán a modo de promoción.
- Página web que además servirá para preinscribirse e inscribirse y poder ver las guías y videos que se puedan grabar.

Visita a la Campus Party

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociaciones: Club de Informática
- Número de registro: 02/08.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Calos López Blázquez
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: carlos.lopezb@estudiante.uam.es

Las presente Asociación de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registrada oficialmente con número 02/08 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desea beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presenta esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Denominación del proyecto, responsables y equipo de trabajo

El proyecto se denomina como indica el título, el responsable es el mencionado anteriormente y el equipo de trabajo son las asociaciones implicadas en la actividad.

Objetivos, descripción y contenido

Objetivos

El objetivo principal de la actividad es posibilitar, desde una asociación universitaria, el contacto de estudiantes aficionados a la informática con el mundo extrauniversitario, tanto profesional como aficionado, representado de manera mayoritaria en un evento informal pero con mucha diversidad de contenidos como es la Campus Party.

Para ello se plantea asistir a las diferentes charlas y talleres que se explican en el apartado anterior. Se busca así, que cada participante obtenga los contenidos que le sean interesantes. Otro objetivo, es el de representación: aumentar la visibilidad de la Universidad Autónoma, a través de la asociación Club de Informática, en el plano más aficionado e informal de la informática a nivel nacional, pues aunque la Universidad ya cuenta con relevancia en la esfera de la industria, no cuenta con una gran visibilidad en la esfera "amateur", que tan importante resulta en la sociedad de la información.

Descripción

La Campus Party es una LAN Party, creada en España en el 1997, que concentra aficionados a la informática del mundo entero. Se realiza de forma anual en distintas localidades españolas como Málaga, Valencia y Palma de Mallorca, pero a partir de 2008 inició una expansión internacional con eventos en Brasil, Colombia y El Salvador. El año pasado se realizó en la Ciudad de las Artes y las Ciencias y reunió cerca de nueve mil participantes, que disfrutaron del considerado mayor evento de tecnología, creatividad, ocio y cultura digital en red del mundo. En ella pudieron participar en interesantes talleres y charlas acerca de muchos campos de la informática, internet, ciencia, arte o videojuegos.

Contenido

La Campus Party se compone de cuatro áreas principales: Ciencia, Creatividad, Innovación y Ocio Digital.

1. **Ciencia:** Tiene mucha importancia dentro de la Campus Party, ya que no se puede olvidar que la tecnología viene de la investigación. Aquí podremos encontrar los nuevos avances tecnológicos así como sus aplicaciones, tanto en el mundo de la ciencia, como en el de la informática, caminos tan estrechamente unidos.
 - **CampusBot:** La robótica forma un eje principal en el desarrollo de la informática, la introducción de estos elementos en la vida cotidiana es cada vez más palpable y se puede observar la diversidad y formas que va adquiriendo. Existen talleres y charlas como: Robots en el laberinto, sensores, skybots, humanoides, robótica pedagógica...
 - **Astronomía:** Aquí podemos observar actividades que relacionan la robótica en el campo de la astronomía: la fabricación de utensilios más potentes y que son capaces de desenvolverse solos (Por ejemplo: telescopios robotizados, sondas o robots espaciales).
 - **Modding:** Es el arte o técnica de modificar estética o funcionalmente partes de un computador. Hay talleres sobre los diversos materiales y herramientas que se puede utilizar para el modding y elementos que se pueden instalar. También se realiza una charla de nuevos tipos de refrigeración que dan lugar a que se pueda trabajar a mayor rendimiento e intensidad con los procesadores (Refrigeración líquida o nitrógeno líquido, que se utiliza para el overclocking).
2. **Creatividad:** Internet se ha convertido en un catalizador de talentos. Distintas expresiones se funden, se conjugan y se expanden a una gran velocidad. La Red es un terreno abonado para la creación, la intuición artística y la simbiosis comunicativa. En Campus Party la audacia creativa se mide en terabytes.
 - **CampusBlog:** La creación de blogs se ha expandido a lo largo de la red. Éstos son de diversos temas y la Campus se ha convertido en una puesta en común para los bloggers.
 - **Diseño:** El campo del diseño gráfico adopta también gran importancia en la Campus Party, en particular cabe destacar la charla de animación de Pixar, realizada por un trabajador español de la empresa, la charla de Adobe CS4 o animación 3D.
 - **Fotografía:** El arte de la imagen también tiene su espacio en la Campus con diferentes charlas de técnicas de la cámara.

- Música: Se ofrecen programas de conversión, mezcla y trabajo con la música, así como charlas con diferentes tipos de música.
 - Video: La actitud creativa también viene con los píxeles en movimiento. Se explican técnicas de post producción, montaje de cortometrajes, cortos de animación e incluso una charla con personajes del cine.
3. **Innovación:** La informática es una ciencia viva, cada día se producen muchos avances sobre las nuevas tecnologías. En la Campus Party se da una visión positiva sobre ellas y se induce un espíritu investigador en los jóvenes informáticos.
- Desarrolladores: Aquí se puede observar la actitud de desarrollo de diferentes aplicaciones: métodos, objetivos y pasos a seguir para desarrollar un proyecto. Hay charlas y talleres como aplicaciones para móviles, realidad aumentada o mundos virtuales.
 - Seguridad y Redes: Dado al auge de internet, se hace imprescindible la seguridad de las diferentes redes, en la Campus se reúnen diferentes expertos en seguridad que expondrán formas de mantener una navegación segura. Para ello se ofrecen charlas sobre navegación web, seguridad técnica, nuevas amenazas del cibercrimen o hacking.
 - Software libre: Tiene como objetivo ampliar la visión de una comunidad desarrollando un código, trabajando en equipo para crear aplicaciones más potentes. Un ejemplo importante es la comunidad de los distintos Linux (Ej: Ubuntu). Se pueden encontrar charlas sobre Web2.0, Html5, inicio del software libre, open games o cloud computing.
4. **Ocio Digital:** Se está produciendo una expansión del ocio digital, tanto en los ordenadores como en las consolas, tanto en red como fuera de ella. Cada día aumentan las prestaciones de los juegos, éstos se hacen más reales y más potentes. En la Campus Party se produce un encuentro de aficionados a todo tipo de consolas y juegos.
- Juegos: Tanto nuevos como antiguos, todos tienen un sitio en la Campus, se ofrecen charlas donde pueden participar aficionados de todo tipo de juegos. También se habla acerca de las nuevas consolas, sus propiedades y se comparan entre ellas.
 - Simulación: Los simuladores también tienen cabida aquí, se traen diversos simuladores para poder acercarte a una experiencia lo más real posible. Cabe destacar la realidad virtual, una tecnología que ofrece muchas sensaciones.

Metodología

- El club de Informática realizará una serie de charlas sobre la actividad para los estudiantes interesados.
- En la Campus Party, existen medios para la organización de grupos en la actividad: Los Clanes. Son agrupaciones de personas con un interés común a los que la organización les otorga una localización cercana dentro del recinto.
- El Club de Informática creará un clan para que los participantes puedan adherirse. Además, siendo una unidad será más fácil la socialización con otros clanes.
- Desde el Club, se organizará el transporte de forma que podamos ir todos juntos para evitar los posibles percances y poder entrar a la vez a la Campus Party.

Cronograma de ejecución

El calendario de la actividad es el siguiente:

- Se realizará una preinscripción en la web del CdI a finales de Marzo.
- Las entradas suelen salir sobre la última semana de Abril o la primera de Mayo. Se abrirá entonces el clan del club y la inscripción a la actividad (Una vez el estudiante haya comprado su entrada).
- Una vez conocidos los estudiantes que van a realizar la actividad, se preparará y organizará el transporte.
- La Campus Party tendrá lugar la última semana de Julio de 2011 (del 25 al 31 Julio).
- Se precisa llegar el día 25 de Julio por la mañana, para estar sobre las 11:00 en el recinto para instalarnos.
- La actividad termina el día 30 de Julio por la mañana, habrá que recoger y salir para Madrid después de comer.

Presupuesto

Explicación de los gastos:

- Desplazamiento:
 1. Dada la necesidad de transportar los ordenadores personales (ya sean portátiles o no) y lo necesario para una semana en Valencia, el mejor método de transporte es el coche.
 2. El gasto aproximado para ir y volver son 50 € por coche.
 3. En cada coche entran 3 personas (con los efectos personales, que ocuparán el resto del coche), por lo que son necesarios 7 coches.
 4. Total: 350 €
- Dietas:
 1. Se necesitan alimentos y bebidas para la semana en Valencia. Principalmente con el presupuesto se compraría agua, frutas y alimentos primarios (leche, galletas, sándwiches, etc).
 2. Para ello serían necesarios 150 €.
- Camisetas: Se tiene pensado el diseño y la compra de camisetas con el logo del club así como el de la autónoma, para fomentar la unidad de la actividad así como la publicidad la actividad. Se precisarían 210 €. (10 € camiseta).
- Promoción: Se tiene pensada la realización de carteles para promocionar la actividad en las facultades. Se precisarían 50 €.

Asunto	Gasto
Desplazamiento (Gasolina)	350 €
Dietas	150 €
Publicidad (camisetas y carteles)	260 €
Total	760 €

Indicadores de Seguimiento y Evaluación

Se utilizarán los siguientes indicadores de seguimiento para la actividad:

1. Fase de preinscripción en la web del club para controlar cuantos estudiantes expresan su deseo de acudir a la Campus Party.
2. Fase de inscripción: Una vez hayan salido a la venta las entradas de la actividad, el estudiante deberá comprarla y añadirse al clan que crearemos.

Plan de difusión del resultado

Se va a realizar una difusión de la actividad tanto en Internet como en medios físicos. Se dispone de varios perfiles en distintas redes sociales además de la página del Club de Informática (www.uam.es/cdi) donde se facilitará información sobre la actividad en sí y sobre el proceso de registro en la misma. También se enviará un email a los estudiantes, a sus direcciones institucionales. Los medios físicos se basarán en carteles y trípticos informativos que se repartirán por facultades de la UAM. Además, se promocionará en el día de las asociaciones.

Apoyo al estudiante

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociaciones: Club de Informática.
- Número de registro: 02/08.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Eduardo A. Brito Chacón
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: eduardoalfredo.brito@estudiante.uam.es

Las presente Asociación de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registrada oficialmente con número 02/08 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desea beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presenta esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Denominación del proyecto, responsables y equipo de trabajo

El proyecto se denomina como indica el título, el responsable es el mencionado anteriormente y el equipo de trabajo lo constituyen los representantes de estudiantes del Club de Informática.

Objetivos, descripción y contenido

Objetivos

En el marco de la promoción de la representación estudiantil que el Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua desea, el Club de Informática, a través de sus representantes de estudiantes, a distintos niveles necesita más recursos para poder informar de manera efectiva a nuestros representados y para animarles a participar activamente en la representación de estudiantes.

El objetivo de la actividad es la difusión de nuestras actividades de representación entre los estudiantes y animarles a incorporarse como representantes de estudiantes.

Descripción

Se imprimirán trípticos y folletos informativos sobre la representación estudiantil que llevamos a cabo.

Contenido

El material impreso contendrá información sobre dónde y cómo recurrir a los representantes de estudiantes. El contenido será en gran parte intemporal, de modo que, en caso de sobrar, puede ser reutilizado para el siguiente curso académico.

Metodología

Los folletos se repartirán durante ciertas actividades que llevemos a cabo, así como durante el Foro de Asociaciones de Estudiantes.

Presupuesto

Asunto	Gasto
Material de papelería	200 €

Petición de Material: Adquisición de un equipo multifunción

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociación: Club de Informática.
- Número de registro: 02/08.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Víctor López Juan
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: victor.lopezj@estudiante.uam.es

Las presente Asociación de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registrada oficialmente con número 02/08 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desea beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presenta esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Dado que la impresora de la que disponemos actualmente está al final de su vida útil, deseamos adquirir un equipo que nos permita realizar las tareas de administración e impresión de una manera más eficiente y efectiva.

Características buscadas

Buscamos un equipo multifunción, capaz de realizar, como mínimo:

- Impresión láser en blanco y negro.
- Uso de papel por ambas caras.
- Escaneo de documentos a color.
- Copia de documentos.

Características no esenciales:

- Envío y recepción faxes.
- Disponibilidad de alimentador automático para el escáner.

Objetivos

El principal objetivo de la impresora es la preparación de documentos para la gestión de la asociación, y la promoción y realización de actividades culturales.

En primer lugar, facilitar la creación rápida de trípticos y octavillas para informar a nuestros compañeros de lo que sucede en nuestra asociación, y los eventos que organizamos. También ayudar en la preparación de materiales para el desarrollo de las propias actividades, como, por ejemplo, documentación de referencia para los asistentes, o incluso los propios materiales de la actividad, como plantillas y patrones para diversos usos. El disponer de un equipo dedicado permitir hacer estas labores con mayor celeridad, y ajustar las cantidades según la demanda.

Además de para la culminación de proyectos concretos, servir para facilitar la administración del Club de Informática, incluyendo la impresión de facturas, fichas de socios e informes. El hecho de que disponga de escáner y copiadora permitir administrar la documentación aportada por los socios, como documentos de identificación o similares, en el caso de que lo necesitemos para la inscripción a actividades que requiera un mayor compromiso y coordinación.

Aunque algunas de estas tareas pueden realizarse en centros especializados, el disponer de un equipo en nuestra serie nos permitirá realizar el trabajo más rápidamente, con plazos de tiempo más ajustados, y a un coste similar o incluso inferior. De este modo podremos dedicar nuestro tiempo y recursos al desarrollo de mejores actividades.

Modelos posibles

A la hora de elegir un modelo, hemos buscado no sólo aquellos que ofrecieran buenas prestaciones a un precio razonable, sino que además tuvieran un coste de mantenimiento reducido, y que se trataran de equipos de primeras marcas para garantizar la disponibilidad soporte, reparaciones y repuestos.¹

Aunque hay una gran variedad de modelos que satisfacen estos requisitos, hemos encontrado dos que estaban disponibles a un precio ajustado a nuestro presupuesto en el momento de realizar esta solicitud. En el caso de que ya no fuera así, lo sustituiríamos por uno de las prestaciones mencionadas anteriormente.

¹Ambas impresoras disponen de drivers para linux, aunque los de la OKI están mejor soportados.

Canon I-Sensys MF4350D



Características:

- Multifunción: impresión, copia, escaneo y fax.
- 32 MB RAM interna.
- 22 ppm, impresión de hasta 1200 × 600 ppp.
- 22 cpm, copia de hasta 600 × 600 ppp.
- 10 segundos calentamiento - 9 segundos primera copia.
- Alimentador automático de 35 hojas.
- Bandeja de entrada de 250 hojas.
- Bandeja de salida de 100 hojas.
- Conexión USB.

Costes

Equipo: 230,46 (iva y portes incluidos) en Acuísta. ²

Coste por página:

0,027	Tóner negro de 2000 páginas.
N/A	Reemplazo de tambor no disponible.

Oki MB460L



Características:

- Multifuncin: impresión, copia y escaneo.
- 64 MB RAM interna.
- 28 ppm, impresión de hasta 2400 × 600 ppp.
- 9 cpm, copia de hasta 600 × 600 ppp.
- 25 segundos calentamiento - 14 segundos primera copia.
- Alimentador automático de 50 hojas.
- Bandeja de entrada de 250 hojas.

²El equipo se encuentra también disponible por 215,70 en Mercado Libre

- Bandeja de salida de 150 hojas.
- Conexión Paralelo, USB y Ethernet 10/100.
- Escanea a e-mail o FTP.

Costes:

Equipo: 286,54 (iva y portes incluidos) en Acuista³

Coste por página:

- 0,019 Tóner negro 3500 páginas.
- 0,006 Amortización de tambor de 25000 páginas.

Presupuesto

Asunto	Gasto
Impresora multifunción	290

³El producto se encuentra también disponible por 273,38 en Mercado Libre

Petición de Material: Renovación de periféricos

- Fecha: 26 de noviembre de 2010
- Asociaciones: Club de Informática.
- Número de registro: 02/08.

Datos personales del principal contacto

- Nombre y Apellidos: Eduardo A. Brito Chacón
- NIF:
- Teléfono:
- Facultad: Escuela Politécnica Superior y Facultad de Ciencias
- Correo Electrónico: eduardoalfredo.brito@estudiante.uam.es

Las presente Asociación de Estudiantes de la Universidad Autónoma de Madrid registrada oficialmente con número 02/08 y con sus estatutos acordes a la normativa vigente, a fecha de hoy desea beneficiarse de la concesión de subvenciones para el desarrollo de actividades de ámbito formativo, educativo, profesional y de interés social. Por ello, presenta esta solicitud dirigida al Vicerrectorado para los Estudiantes y la Formación Continua de la UAM.

Objetivos

Dado que los teclados y ratones que utilizan los ordenadores de nuestro local rozan la inoperatividad, necesitamos renovar este tipo de periféricos.

El objetivo es permitirnos el buen uso de nuestros ordenadores.

Presupuesto

Asunto	Gasto
3 kits teclado + ratón	120 €