

universFSSU 2017

Descriere pe scurt:

Organizarea unui astfel de eveniment în cadrul Facultății de Științe Socio-Umane se înscrie în dorința de a continua seria evenimentelor destinate studenților, cum a fost și Săptămâna de Orientare 2016. Necesitatea de a crește interesul și implicarea studenților pe toate palierele, dezvoltarea spiritului competiției sănătoase, dorința de a dezvolta elementele culturii organizaționale, dezvoltarea cooperării în scopul atingerii scopului comun sunt, toate acestea, câteva obiective pe care ni le propunem prin organizarea unui astfel de eveniment.

Data:

15-17 mai 2017

Program:

Ziua/Interval orar	Denumire	Locație
15 mai 2017 17.00-19.00	Deschiderea oficială Seară de film	Aula „Avram Iancu”, B-dul Victoriei 5-7, et. I
16 mai 2017 10.00-13.00	Proba 1: Atelier științific (Noi provocări în științele socio-umane la începutul mileniului III)	Aula „Avram Iancu”, B-dul Victoriei 5-7, et. I (sau o altă locație care va fi anunțată)
16 mai 2017 17.00-19.00	Proba 2: Treasure Hunt Sibiu	Zona centrală a orașului Sibiu
16 mai 2017 19.00-21.00	Proba 3: Board Games	Foaierul clădirii în care funcționează specializările Jurnalism și Comunicare și Relații Publice, str. Brutarilor 3
17 mai 2017 09.30-11.00	Proba 4: Funny Olympics	Spațiul verde din jurul clădirii unde funcționează Departamentul de Relații Internaționale, Științe Politice și Studii de Securitate, Calea Dumbrăvii 34 (sau o altă locație care va fi anunțată)

17 mai 2017 16.30-19.30	Proba 5: FSSU Got Talent	Sala Oglinzilor, Forumul Democrat al Germanilor din România (sau o altă locație care va fi anunțată)
----------------------------	--------------------------	--

Regulament:

1. Echipele trebuie să se înscrie până la data de 15 mai 2017, ora 10.30, pe adresa de mail: bogdan.gheorghita@ulbsibiu.ro (subiectul mailului: **înscriere echipă universFSSU**; în corpul mailului trebuie precizată componența echipei, cu nume și prenume complet și corect, apartenența fiecărui student, an de studiu, specializare, datele de contact (telefon și email), mărimea tricoului – S, M, L, XL sau XXL);
2. O echipă se constituie din 6 studenți. Fiecare echipă își stabilește un căpitan de echipă care va gestiona punctajul și comunicarea cu organizatorii;
3. Echipa trebuie să treacă prin toate probele;
4. La fiecare probă se stabilește un clasament iar punctajele se împart după cum urmează:

Locul 1	12 puncte
Locul 2	10 puncte
Locul 3	8 puncte
Locul 4	7 puncte
Locul 5	6 puncte
Locul 6	5 puncte
Locul 7	4 puncte
Locul 8	3 puncte
Locul 9	2 puncte
Locul 10	1 punct
Locul 11 ...	0 puncte ...

5. La proba FSSU Got Talent punctajul se dublează.
6. Juriul (când e cazul) sau organizatorii stabilesc/stabilește ierarhizarea funcție de timp, pentru probele care se desfășoară într-un interval de timp și funcție de notare, acolo unde proba nu se desfășoară contra-timp, ori, în cazul probelor care presupun îndeplinirea unor sarcini, funcție de cine termină primul sarcina respectivă.

7. Fiecare probă va fi descrisă suplimentar dpdv a desfășurării, participării și a stabilirii ierarhiei.
8. Toți membrii unei echipe trebuie să participe (nu poate exista un membru care să nu participe la cel puțin una dintre probe).
9. La ședința tehnică de dinainte de începerea concursului pot participa toți componenții dar e necesar să participe cel puțin căpitanul de echipă.
10. La sfârșitul competiției căpitanul va preda organizatorilor cartonașul de punctaj pe care sunt înregistrate toate punctele obținute de echipă.

Descriere probe, pe scurt:

Proba 1: Atelier științific (Noi provocări în științele socio-umane la începutul mileniului III). Echipa colaborează și elaborează o lucrare care se încadrează în tematica propusă iar un membru al echipei o va prezenta. Un juriu va ierarhiza prezentările și va puncta originalitatea, prezentarea și calitatea argumentelor folosite. Fiecare echipă își poate aduce susținători în sală care-și vor putea încuraja favoriții pe parcursul desfășurării probei. De asemenea fiecare echipă poate să-și aducă laptop/tabletă la acest atelier.

Proba 2: Treasure Hunt Sibiu. Toată echipa participă la probă. Înarmați cu răbdare și atenți la detalii participanții trebuie să descopere obiectivele de interes de pe traseu. Echipa care atinge cât mai multe punctele și se încadrează în timpul alocat este câștigătoare. Necesari: aparat foto digital sau un telefon mobil dotat cu cameră foto.

Proba 3: Board Games. Jocurile ne dezvoltă imaginația, creativitatea dar și capacitatea de a opera cu noi concepte. Din fiecare echipă vor participa un număr de membri care vor încerca să colecteze cât mai multe puncte în jocurile propuse. La final și susținătorii vor putea participa și vor putea experimenta aceste jocuri.

Proba 4: Funny Olympics. La această probă echipa trebuie să parcurgă diferite provocări. Fie că e vorba despre îndemânare, fie că e vorba despre colaborare, fie că e vorba de susținere reciprocă, fără sinergie și muncă în echipă nu pot fi depășite aceste provocări. Câștigă echipa care trece în cel mai scurt timp prin toate provocările.

Proba 5: FSSU Got Talent. Poate cea mai spectaculoasă provocare, mai ales că vom avea parte de invitați surpriză, amuzament sau suspans. La această probă punctajul se dublează! Fiecare echipă trebuie să își descopere un talent în jurul căruia să își construiască o prezentare pe scenă. Toți componenții trebuie să participe fie în roluri principale, fie în roluri secundare. Poate fi orice: muzică, dans, coregrafie artistică, pantomimă,

actorie, orice poate fi transpus într-un moment artistic care nu poate fi mai mic de 3 minute dar nici mai mare de 15. Cu cât echipele sunt mai pregătite de dinainte cu atât juriul va fi mai convins de momentul propus și va puncta originalitatea, creativitatea sau transpunerea scenică a talentului.