

## PARTICIPANTES:

Actividad orientada para chicos y chicas estudiantes de 1º hasta 4º curso de la E.S.O., con edades comprendidas entre los 12 y 15 años (ambos inclusive).

## REQUERIMIENTOS:

- Ser estudiante de la E.S.O.
- Los participantes deberán agruparse en equipos de 3 ó 4 personas. No se admitirán equipos de un tamaño diferente.
- Cada equipo deberá contar con al menos un Smartphone con conexión a internet.
- Dicho Smartphone deberá tener instalada la aplicación "Google Maps".
- El resto del material necesario lo proporcionará la organización.

## PREMIOS:

- 1º Premio: Tablet para cada uno de los miembros del equipo vencedor.
- 2º Premio: Relojes con GPS para cada uno de los miembros del equipo 2º clasificado.



## CERTIFICADOS:

- Todos los participantes recibirán un certificado de participación.

## LUGAR Y FECHA DE LA ACTIVIDAD:

Día: **Sábado 29 Noviembre de 2014**

Hora: **9:00 AM**

Lugar inicio: **Plaza del Corte Inglés (Jaén)**

Lugar finalización: ?

## CONTACTO E INSCRIPCIÓN

"Aventura Geomática en Jaén".

Escuela Politécnica Superior de Jaén.

Universidad de Jaén (España).

Campus Las Lagunillas, s/n. Edificio A3

23071 – Jaén

Tlf.: +34 953-212424

Fax: + 34 953-212400

Correo-e: [miramos@ujaen.es](mailto:miramos@ujaen.es)



Inscripción en:

<http://coello.ujaen.es/dep/ingcar/geoaventura>



Universidad de Jaén



Escuela Politécnica Superior de Jaén



Dpto. de Ing. Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría



**25 ANIVERSARIO  
1989 - 2014**

ESTUDIOS DE INGENIERÍA  
EN TOPOGRAFÍA Y GEOMÁTICA  
DE LA UNIVERSIDAD DE JAÉN



# AVENTURA GEOMÁTICA EN JAÉN

29 noviembre de 2014

“Aventura Geomática en Jaén” es una actividad mediante la cual se pretende dar a conocer, de una manera divertida y dinámica, elementos básicos relacionados con la GEOMÁTICA además de poner a prueba a los participantes en sus destrezas físicas, mentales y de trabajo en equipo.

#### OBJETIVO:

Los participantes, organizados por equipos, con la ayuda del material proporcionado por la organización y un Smartphone, deberán superar una serie de retos. Cada reto es una pista o enigma a resolver para llegar al siguiente y así hasta alcanzar el último, que les conducirá a la meta de la “Aventura Geomática en Jaén”.

#### MECÁNICA DEL JUEGO:

Recepción de participantes y entrega del material.  
Formación de equipos

- Agrupación libre en equipos de 3 o 4 personas
- Asignación de un tutor por equipo por parte de la organización.
- El tutor tendrá la misión de acompañar a su equipo para garantizar el correcto cumplimiento de las reglas de juego así como la atención y asistencia a los participantes.
- Cada equipo deberá contar con al menos un Smartphone con conexión a internet y con la aplicación “Google Maps” instalada.
- La batería del dispositivo deberá tener autonomía para un mínimo de 5 horas.

#### Desarrollo.

- Al comienzo de la Aventura a cada equipo se le asignará una prueba o enigma.
- Para su resolución los participantes deberán hacer uso de su ingenio y habilidades físicas, intelectuales e incluso artísticas.
- La resolución del primer enigma les llevará a localizar un tesoro en cuyo interior se planteará otra prueba o enigma, cuya resolución permitirá encontrar otro tesoro.
- A partir de aquí se desencadena toda una aventura de búsquedas de tesoros y superación de pruebas hasta alcanzar la meta donde se encuentra El Gran Tesoro.
- El tutor de cada equipo llevará un control sobre pruebas superadas y la hora exacta, transmitiendo esta información a la central de la organización por vía telemática en tiempo real.
- El primer equipo que llegue completo a la meta será el equipo ganador y aquel que llegue en segundo lugar optará al segundo premio.

#### REGLAS DE JUEGO:

- Para la realización de la Aventura los participantes únicamente podrán utilizar el material entregado por la organización y el Smartphone registrado en la Recepción.
- Durante el transcurso de la Aventura no se permitirá la presencia de otras personas que no sean los miembros del equipo y el tutor asignado.
- Cualquier intervención o ayuda por parte de cualquier persona ajena será motivo suficiente para descalificarlo.
- Sólo se considerará que un equipo ha alcanzado la meta cuando lo hagan todos y cada uno de sus miembros.
- El orden de llegada respecto al resto de equipos lo marcará el último miembro en llegar.
- El tiempo máximo de realización de la Aventura es de 5 horas.
- En el caso de que transcurrido el tiempo máximo ningún equipo llegase a la meta la organización revisará los enigmas y pistas encontradas así como el tiempo invertido en ello por cada equipo.
- Así el equipo ganador será aquel que haya encontrado más enigmas en el menor tiempo.
- La organización se reserva el derecho de descalificar a aquel participante que no cumpla estas reglas de juego.
- La descalificación de uno de los miembros de un equipo supone la descalificación del equipo completo.