

XXIII

SALÓN DE ESTUDIANTES Y FERISPORT 2018

DEL 9 AL 14 DE ABRIL

HI-SCORE
90418
ROUND I



PASA AL SIGUIENTE NIVEL JOIN US!



 COMPLEJO DEPORTIVO
UNIVERSITARIO
LOS BERMEJALES
AVDA. DE DINAMARCA, 5/N

 DE 9:00 A 14:30
SÁBADO 14 DE
10:00 A 14:00
 LÍNEA 34
 @UNISEVILLA
#SALONUS

 ANDALUCÍA TECH
Campus de Excelencia Internacional



El **XXIII Salón de Estudiantes y Ferisport** es una oportunidad inmejorable para que te informes de los diferentes Grados y Dobles Grados de primera mano con estudiantes y personal universitario. Podrás participar en interesantes actividades ofrecidas por los centros y servicios de la Universidad de Sevilla. También se ofrece diversión asegurada de la mano del SADUS que ha programado actividades en la zona de Ferisport.

¡Lo académico y el deporte se fusionan en un mismo entorno!

Esta edición del Salón de Estudiantes tiene el lema:

“pasa al siguiente nivel. Join US”.

En la entrada te entregaremos una bolsa con distintos materiales. Entre ellos, un plano del Salón de Estudiantes y Ferisport (ambos planos puede consultarlos también al final de este documento). Te aconsejamos llevar siempre estos planos. También te entregamos el **pasaporte** de la gymkhana **“Murillo, ¿yo qué estudio?”**. y el cuestionario de valoración de la visita para que nos des tu opinión. Con tu participación en la gymkhana puedes entrar en el sorteo diario de 5 lotes de material universitario y conseguir premios sellando la cartilla de Ferisport.

En el plano del Salón de Estudiantes, los distintos Servicios y Centros Universitarios están identificados según el color de la moqueta. Cada centro universitario estará representado por un stand donde podrá recibir información actualizada y resolver dudas. Los diferentes centros universitarios se organizan según la rama de conocimiento a la que pertenecen. Cada grupo de centros de una misma rama tienen asignado un mismo color de moqueta.

Conforme entras en el pabellón cubierto encontrarás, un stand central y a izquierda y derecha, los stands de servicios centrales en color **burdeos**. La rama identificada de **color morado** es Artes y Humanidades; la de **color verde**, las Ciencias Sociales y Jurídicas. Para la rama de Ciencias hemos reservado el **color rojo**. La rama de Ciencias de la Salud está identificada con el **color naranja**. Si estás interesado en Ingeniería y Arquitectura puedes visitar los stands de **color azul**. Los stands de los centros adscritos son de **color gris**.

Las salidas de emergencia están indicadas convenientemente (ver [Protocolo de Seguridad](#)).

ACERCA DE LAS ACTIVIDADES EN LAS QUE PUEDES PARTICIPAR

¡¡Compruébalo con tus propios ojos!! ¡¡¡Te sorprenderás!!



¿Quieres conocer todos los servicios que le ofrece la Universidad?

Se ha preparado una [gymkhana](#) en la que puede participar todo el alumnado asistente. La finalidad es favorecer que se aproveche al máximo la visita como parte del proceso orientador del alumnado y darle a conocer los servicios que ofrece la US. Si consigues, al menos 6 sellos en tu boletín y lo entregas a la salida, puedes participar en el sorteo diario de 5 lotes de material universitario.

Asimismo, te regalamos la **pulsera-US** si entregas el cuestionario de valoración cumplimentado a la salida del recinto.



¿Te interesa el mundo del Periodismo y la Comunicación Audiovisual?

Durante el XXIII Salón de Estudiantes la Facultad de Comunicación te ofrece la posibilidad de conocer sus equipos en un escenario audiovisual montado en su stand.



¿Te apasionan las Ciencias?

Demostraciones experimentales, exhibición de proyectos de investigación y la química de colores, son algunas de las propuestas que tienen preparadas las Facultades del Área de Ciencias.

¿Te gusta el dibujo, la pintura y la escultura?

La Facultad de Bellas Artes le ofrece talleres de pintura, restauración y conservación, para que ponga a prueba su destreza.



¿Quieres hacer una reanimación cardiopulmonar, aplicar vendajes funcionales, aprender a elaborar comprimidos, conocer diferentes técnicas de neurociencia?



En el área de Ciencias de la Salud, éstas y otras prácticas serán realizadas por los propios estudiantes de Medicina, Podología, Fisioterapia, Odontología, Farmacia, Enfermería y Psicología.

¿Tienes inquietud por la tecnología?

Las distintas escuelas que ofrecen titulaciones de Ingeniería te sorprenderán con distintas actividades y demostraciones en las que podrás compartir con los estudiantes su experiencia y comprender cómo desarrollar productos y servicios que cambien el mundo.



Para más información y detalle sobre la programación de actividades en los distintos stands, puedes visitar este [enlace](#).

Podrás seguir las actividades del Salón de Estudiantes en las cuentas oficiales de la Universidad de Sevilla en Twitter (@unisevilla), Instagram (@unisevilla) y Facebook (Universidad de Sevilla), las cuales pedimos que se difundan entre los participantes.

Si tomas fotos en el photocall del Salón de Estudiantes o en cualquiera de los stands y las subes a tus redes sociales, recuerda etiquetarlas con el hashtag #SalonUS para que todos podamos verla.



Una vez finalizado el recorrido por el Salón de Estudiantes, podrás dirigirte a las instalaciones de Ferisport donde se te invita a participar en las más de 30 actividades deportivas y exhibiciones, que están marcadas en el recorrido del plano de Ferisport 2018.

BÁDMINTON DOBLES: el bádminton es un deporte de raqueta que se juega individual o por parejas con un volante en una pista rectangular dividida por una red. El objetivo del juego es golpear con la raqueta al volante para que pase por encima de la red y caiga en el suelo del campo contrario

BALONKORF: el balonkorf o korfball es un deporte entre dos equipos cuyo objetivo es introducir una pelota de arriba a abajo dentro de una canasta y cada vez que se consiga se anotará un punto.

BALONES GIGANTES: son pelotas de grandes dimensiones rellenos de aire que pueden variar de 55 a 150 cm de diámetro, contruidos con un material de plástico o PVC. Cuanto más grandes más divertidos.



BEÍSBOL: es un deporte que se practica en un campo en forma de diamante y en su interior está constituido por un cuadrado de 30 m de lado, entre dos equipos de nueve jugadores cada uno. El objetivo del deporte es golpear con un bate una pelota lanzada con la mano por un contrario y recorrer el perímetro del cuadrado interior del campo pasando por las cuatro esquinas o bases antes que el rival recupere el control del juego. Gana el equipo que más veces lo consigue a lo largo de las nueve partes o entradas de que consta el partido.

BOCCIA: es una modalidad de la petanca concebida para personas con discapacidad motora, parálisis cerebral y en sillas de ruedas. Consiste en un juego de precisión y de estrategia cuyo objetivo es lanzar la bola lo más cerca posible del boliche. Dicho deporte tiene sus propias reglas establecidas en el reglamento de Boccia establecido por la BISF (Boccia International Sport Federation) junto al reglamento de Clasificación.

BOLA DE EQUILIBRIO: es una pelota gigante de plástico duro hecha de una sola pieza en la que el participante se sube y debe mantener el equilibrio.

CINTA COOPERATIVA: juego colaborativo que se juega por equipos cuyo fin es realizar diferentes tipos de desplazamientos dentro de la cinta.

CONECTA 4 GIGANTE: juego de mesa de grandes dimensiones que permite realizar múltiples dinámicas complementarias al propio juego. En el juego se enfrentan dos jugadores o dos equipos. El objetivo es ser el primero en conseguir alinear 4 fichas consecutivas del mismo color en una misma línea pudiendo ser diagonal, horizontal o vertical dentro del tablero gigante. Para ello los jugadores tendrán que introducir fichas de diferentes colores por turnos o relevos, una a una.

CUATRO POR CUATRO: es un juego donde 4 participantes se enfrentan entre sí ocupando cada uno de los 4 cuadrados del campo y tiene que golpear el balón con la mano a cualquier cuadrado que no sea el mismo desde donde provenía.

DIANA REVERSIBLE: es un juego de lanzamiento de precisión de grandes dimensiones. El objetivo del juego es lanzar unas pelotas con velcro en una diana de 2 metros de diámetro siendo su superficie también de velcro (en una cara hay dibujado 6 sectores de distintos colores y la otra cara simula un green de golf con bunkers, agua y agujero central desplazable).

ESQUÍ GIGANTES: juego cooperativo donde cada participante debe introducir sus pies en unos enganches acoplados a unos listones de madera de grandes dimensiones con la finalidad de desplazarse siendo necesaria la colaboración de todo el grupo.

FRESBEE/ULTIMATE CLÁSICO Y GIGANTE: el ultimate clásico y gigante es un juego colectivo sin contacto de 7 jugadores por equipo con un disco volador o también llamado frisbee de tamaño estándar o gigante. El objetivo del juego es recepcionar el disco en la zona de gol contraria a través de pases entre los jugadores de un mismo equipo.

FÚTBOL PRECISIÓN: consiste en realizar lanzamientos con un balón de fútbol a una loneta perforada con huecos, las cuales tienen distintas puntuaciones. El objetivo del juego es conseguir introducir el balón en los huecos de la lona e ir sumando las puntuaciones marcadas en los huecos. Gana aquel jugador que logre la máxima puntuación.

HOCKEY PRECISIÓN: El juego de hockey precisión consiste en realizar lanzamientos utilizando un stick de hockey a una loneta perforada con huecos, los cuales tienen impresos una numeración. El objetivo del juego es conseguir introducir la bola de hockey en los huecos de la lona e ir sumando las puntuaciones marcadas en los huecos. Gana aquel jugador que logre la máxima puntuación.

INDIACA: es un deporte de equipo que se juega con un implemento llamado indiaca, muy parecido al volante de bádminton pero con dimensiones más grande siendo de goma espuma. El objetivo del juego consiste en golpear la indiaca con la mano pasándola por encima de una red central del terreno de juego y que caiga al suelo del equipo contrario antes de que el adversario pueda devolverla.

JENGA GIGANTE: es un juego que implica la actividad física y mental por parte del participante. Cada jugador tiene que retirar con cuidado un bloque de la jenga y ubicarlo en la parte superior de la misma por turnos sin que se caiga la torre haciéndola más grande.

JUEGOS DE MESA GIGANTE: son juegos tradicionales de mesa a gran escala. Estos juegos se desarrollan en un tablero que en este caso de dimensiones gigantes con sus correspondientes fichas. El objetivo de estos juegos es conseguir un resultado a través de la destreza manual, razonamiento lógico o por puro azar.

KANGOO JUMPS: los kangoo jumps son unas botas diseñadas con un sistema de amortiguación para rebotar y saltar con un bajo impacto, proporcionando una gran diversión, de un modo seguro, agradable y fácil de aprender.

KIN BALL: el kin ball es un deporte que se enfrenta 3 equipos mixtos de 4 jugadores cada uno. El objetivo del juego es que no toque el suelo una pelota gigante y ligera de 1,20 cm de diámetro. El equipo que coge el balón vuelve a lanzarlo a otro equipo y el juego prosigue hasta que se cometa una falta. Cuando un equipo comete una falta, se concede un punto a cada uno de los otros dos equipos. Gana el partido aquel equipo que consiga más puntos.

LACROSSE: deporte de equipo que se juega con un implemento, denominado lacrosse que está constituido por un bastón y una cesta en su parte más distal. Los principios del juego se basan en conseguir meter un gol al equipo contrario, utilizando para ello fundamentalmente el juego aéreo con el lacrosse. Este juego, también es conocido en el ámbito escolar como intercrosse.

LANZABOLAS: el juego lanzabolas está enmarcado dentro de los deportes de raqueta. Consiste en el lanzamiento de bolas por parte de una máquina lanzabolas que puede ser programada en diversos parámetros como la frecuencia de lanzamiento, la velocidad, los efectos, la altura y la oscilación horizontal del lanzamiento.

LIMBO: el juego del limbo consiste en pasar por debajo de la barra, la cual está sujeta horizontalmente a dos postes de madera con salientes que permiten ajustar la altura del limbo. Todos los participantes comienzan a pasar por debajo del limbo a la misma altura. El que tire o golpee el limbo queda eliminado.

MALABARES: los juegos de malabares consisten en la habilidad de manipular diferentes tipos de objetos y mantenerlos o bien en el aire o bien en equilibrio con el fin, generalmente de que estos no caigan al suelo. Estos juegos tienen un gran atractivo visual y tienen su origen en el circo

MAZABALL: es un deporte alternativo formado por dos equipos de seis jugadores y que se practica con un "stick" peculiar que está constituido por dos partes, una pica de plástico y una base cilíndrica de corcho blanco con la que se golpea una pelota de gomaespuma.

PARACAÍDAS: se trata de ejercicios y juegos de cooperación y participación realizados con una gran tela (paracaídas) que permite manipular y evolucionar a un gran número de personas.



PÉDALO: es un juego de desplazamiento para los pies en el cual se busca mejorar el equilibrio y coordinación del tren inferior. Está constituido por dos plataformas y cuatro ruedas. Sobre las dos plataformas, ubicadas asimétricamente, se colocan los pies, de modo que cuando un pie está en la plataforma de arriba el otro lo está en la de abajo. El objetivo de este juego es realizar un desplazamiento sin caerse o desequilibrarse de pedálo.

PELOTAS FLOTANTES: están constituidas por un globo de grandes dimensiones que actúa como cámara de la pelota, la cual está recubierta por una loneta, generalmente de colores muy llamativos. Al ser una pelota que pesa muy poco, permanece mucho tiempo flotando en el aire, de ahí su nombre.

PETANCA: juego de precisión que puede jugarse individualmente o por equipos (de dos, tres y cuatro personas) que consiste en el lanzamiento de unas bolas, generalmente metálicas, lo más cerca posible de una bola pequeña, denominada balín, tirada con anterioridad por otro jugador.

PINFUVOTE: juego alternativo constituido por dos equipos que une las reglas del PING-pong, el Fútbol, VOleibol y el TEnis, cuyos objetivos es hacer partícipe del juego a la mayoría de los participantes

RINGO: el objetivo es pasar el círculo de plástico, ringo, por encima de la red, al campo contrario.

RUGBY TAG: es un nuevo concepto de rugby sin el contacto físico. Los jugadores llevan un cinturón o pantalones con velcro, y de él cuelgan dos cintas. Cuando el equipo defensor (sin el balón) quita la cinta a un jugador del equipo atacante (con el balón), esto se considera un placaje. Cualquier forma de contacto intencional está prohibido.

SHUTTEBALL: juego de raqueta que utiliza un volante gigante como móvil para desarrollar el juego.

SLACKLINE: deporte de equilibrio en el que se usa una cinta que se engancha entre dos puntos fijos, generalmente árboles, y se tensa. Tampoco se usa ninguna herramienta para ayudarse a mantener el equilibrio, como varas u otros medios.

SOCCKETBALL: el objetivo del juego es golpear con el pie, a la cabeza o a la rodilla la bola e introducirlo en una canasta sin usar sus manos.

SPIRIBOL: es un deporte de raqueta que puede jugarse 1:1 o 2:2 y que consiste en enrollar completamente una pelota de tenis en un mástil. Esta pelota está enganchada al mástil a través de una cuerda.

TENIS DE MESA: El tenis de mesa o ping-pong es un deporte de raqueta que se practica sobre una mesa con palas y pelotas pequeñas. Puede jugarse 1:1 o 2:2. El objetivo del juego es conseguir que el contrario no devuelva el golpe después del primer bote de la pelota sobre su lado de la mesa.

TIRO CON ARCO: juego de habilidad y precisión que consiste en lanzar una flecha lo más centradas posible a una diana. Para ello se utiliza un arco.

TWISTER GIGANTE: juego colaborativo, que puede jugarse por parejas o equipos en cualquier superficie llana, y que está constituido una loneta con fondo blanco sobre el que se dibujan 16 columnas.

UNIHOKEY: deporte practicado en una cancha delimitada de pequeñas dimensiones, con paredes bajas donde puede golpear la bola. Se enfrentan dos equipos de 5 jugadores con stick y deben meter gol en la portería contraria.

ZANCOS: los zancos son unos accesorios de madera, aluminio o hierro que se colocan en los pies y rodillas y que permiten al participante elevar su centro de gravedad, y por tanto estar en una posición alta y desplazarse desde esa posición. Por sí mismo, el zanco ya es un elemento dinamizador.

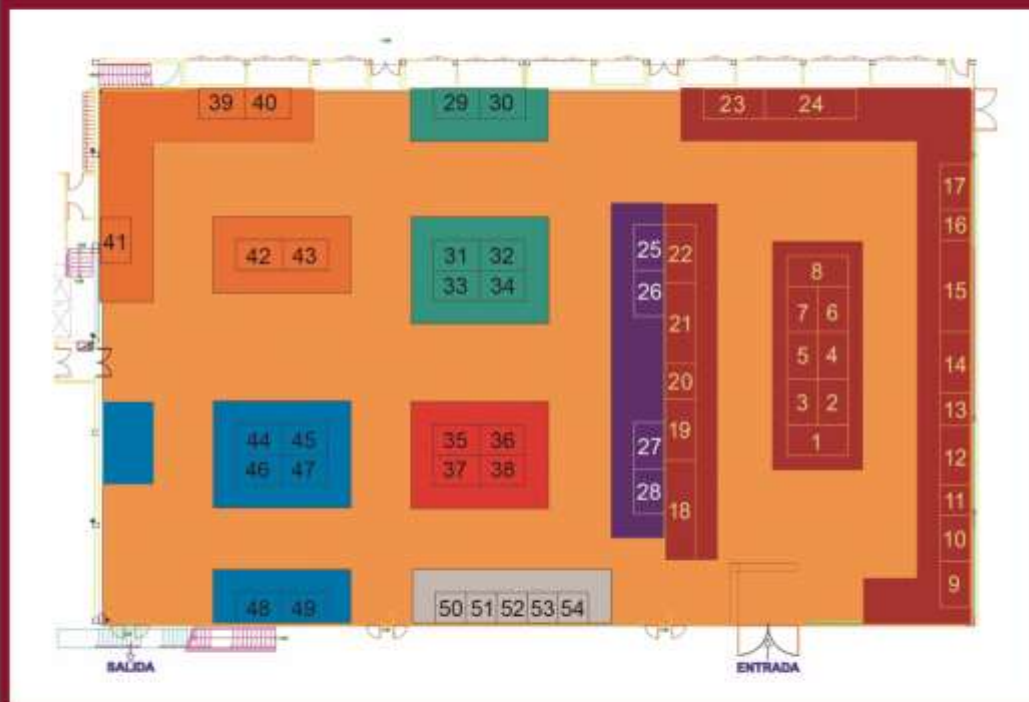


XVIII SALÓN DE ESTUDIANTES Y FERISPORT 2018



DIRECTORIO

- 1- US ORIENTA-ORIENTACIÓN Y ACCESO
- 2- US ORIENTA-MATRÍCULA Y OTRAS CUESTIONES ACADÉMICAS
- 3- US ORIENTA-PREINSCRIPCIÓN
- 4- US ORIENTA-PRÁCTICAS Y EMPLEO
- 5- US ORIENTA-BECAS
- 6- US ORIENTA-ASISTENCIA COMUNIDAD UNIVERSITARIA
- 7- US-POSGRADO
- 8- US-INTERNACIONAL
- 9- US-DISCAPACIDAD
- 10- US-PARTICIPO
- 11- US-DEFENSORÍA UNIVERSITARIA
- 12- US-ALOJAMIENTO
- 13- US-IGUALDAD
- 14- MEDIOS DE COMUNICACIÓN
- 15- US-BIENESTAR SOCIAL Y ENTORNO
- 16- US-ASISTENCIA RELIGIOSA
- 17- US-DEPORTE
- 18- US-SOY ESTUDIANTE
- 19- US-IDIOMAS
- 20- US-FORMACIÓN PERMANENTE
- 21- US-CULTURA
- 22- AYUNTAMIENTO DE SEVILLA
- 23- US-BIBLIOTECA
- 24- US-INVESTIGA



- 25- F. FILOSOFÍA
- 26- F. GEOGRAFÍA E HISTORIA
- 27- F. BELLAS ARTES
- 28- F. FILOLOGÍA
- 29- F. DERECHO
- 30- F. CC. EDUCACIÓN
- 31- F. CC. TRABAJO
- 32- F. TURISMO Y FINANZAS
- 33- F. COMUNICACIÓN
- 34- F. CC. ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
- 35- F. BIOLOGÍA
- 36- F. QUÍMICA
- 37- F. FÍSICA
- 38- F. MATEMÁTICAS
- 39- F. ENFERMERÍA, FISIOTERAPIA Y PODOLOGÍA
- 40- F. ODONTOLOGÍA
- 41- F. MEDICINA
- 42- F. FARMACIA
- 43- F. PSICOLOGÍA
- 44- E.T.S. INGENIERÍA
- 45- E.T.S. ARQUITECTURA
- 46- E.T.S. INGENIERÍA DE LA EDIFICACIÓN
- 47- E. POLITÉCNICA SUPERIOR
- 48- E.T.S. INGENIERÍA INFORMÁTICA
- 49- E.T.S. INGENIERÍA AGRONÓMICA
- 50- CENTRO UNIVERSITARIO EUSA
- 51- C.E.U. "CARDENAL SPÍNOLA"
- 52- CENTRO UNIVERSITARIO DE OSUNA
- 53- CENTRO DE ENFERMERÍA CRUZ ROJA
- 54- CENTRO DE ENFERMERÍA "SAN JUAN DE DIOS"

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Servicios Centrales	Arte y Humanidades	Ciencias	Ingeniería y Arquitectura	CC. Sociales y Jurídicas	Ciencias de la Salud	Centros Adscritos
---------------------	--------------------	----------	---------------------------	--------------------------	----------------------	-------------------

PASA AL SIGUIENTE NIVEL
JOIN US!



- 23 Kin-ball
- 22 Lacrosse
- 21 Fútbol precisión
- 20 Paracaidas
- 19 Ultimate fresbee gigante
- 18 Patinaje
- 17 Slack Line
- 16 Spiribol
- 15 Mazaball
- 14 Rugby tag
- 13 Balonkori
- 12 Kangoo

- 24 Balones gigantes
- 25 Acrosport
- 26 Pelotas flotantes
- 27 Bola Equilibrio
- 28 Tiro con Arco
- 29 Beisbol
- 30 Rocódromo
- 31 Hockey precisión
- 32 Ping-pong
- 33 Limbo
- 34 Malabares
- 35 Juegos de mesa gigantes
- 36 Diana reversible

- 11 Taller Esgrima
- 10 Boccia
- 09 Badminton
- 08 Unihockey
- 07 Pinfuvote
- 06 Lanzatenis
- 05 Ringo
- 04 Cinta cooperativa
- 03 4 x 4
- 02 PETANCA
- 01 STAND SADUS + YENGA

9 AL 14 ABRIL 2018

Ferisport

Actividades Puntuales

	LUNES 9	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
11:30h.	Zumba	Step	Step Vertical	Recharge (NOVEDAD)	Zumba
12:00h.	Step	Zumba	Zumba	Zumba	Step
12:30h.	Aerodance	Step Vertical	Recharge (NOVEDAD)	Aerodance	Zumba
13:00h.	Recharge (NOVEDAD)	Zumba	Aerodance	Zumba	Recharge (NOVEDAD)

Supera al menos 10 pruebas para canjear tu Cartilla por Premios.

Servicio de Actividades Deportivas de la Universidad de Sevilla

Diseño: Antonio Campos



Complejo Deportivo Universitario Los Bermejales
Avda. Dinamarca, s/n.
41012-Sevilla



www.sadus.us.es



P RECOGE TU PREMIO



CARTILLA DE PREMIOS
¡participa y consigue REGALOS!