

# Corona Draaiboek Esoterische codenight

---

## 1. Praktische details

- **(Corona)Verantwoordelijke:** Maxime Bloch
  - **Contactgegevens: tel. nr.:** +32 499 32 00 71
  - **e-mail:** [maxime.bloch@ugent.be](mailto:maxime.bloch@ugent.be)
- **Vereniging:** Zeus WPI
- **Type activiteit:** Workshop
- **Locatie:**
- **Type locatie:** UGent terrein/gebouw
  - **Adres:** Auditorium A0, Gebouw S9, Campus Sterre (Krijgslaan 281 , 9000 Gent)
- **Tijd (verwacht begin en einduur):** 17u30 -- 23u00 (19 oct. 2020)
- **Aantal verwachte aanwezigen:** 45 bezoekers + 5 crew

## 2. Beschrijving activiteit

We komen gezellig samen met eerstejaars en andere leden om te lachen met enkele ludieke programmeertalen en eens gezellig bij te babbelen over allerlei nerdy topics.

## 3. Geldende protocollen

De studenten komen een voor een binnen en nemen afzonderlijk plaats aan een tafel. Een aantal gemeenschappelijke tips & tricks worden geprojecteerd via de beamer, deze kan ook gebruikt worden als veel studenten met hetzelfde probleem zitten.

Als aanwezigen individuele hulp nodig hebben wordt dit geboden via een extern toetsenbord vanop voldoende afstand.

Mondmasker zijn verplicht wanneer men rechtstaat of dicht bij elkaar is dan 1.5m. Tijdens het zitten op veilige afstand mag men het mondmasker afzetten.

Er wordt drank en eten aangeboden dat staat beschreven in puntje 6. Dit is conform met de Horeca maatregelen voor de consumptie van drank en eten. Er wordt enkel niet-alcoholische drank aangeboden. Andere Horeca protocol specificaties staan beschreven bij het passend puntje.

## 4. Voor de activiteit

- Het evenement wordt aangekondigd door het rondsturen van een uitnodiging en aankondigingen op verschillende platformen (sociale-media, ed)
- Geïnteresseerden moeten zich vooraf registreren en krijgen een bevestiging als ze toegelaten zijn voor het evenement. Op deze manier kunnen ook de aanwezige personen opgevolgd worden. Aan de ingang worden de aanwezige personen bijgehouden op een lijst.
- De aanwezigen krijgen samen met hun bevestiging een plaats toegewezen.
- De tafels worden zodanig aangeduid zodat er een persoon per tafel kan zitten op voldoende afstand van andere aanwezigen. (Deze aanduiding zal normaal al aanwezig zijn aangezien het lokaal voor lessen gebruikt wordt.)

## 5. Binnenkomen

- **Crowd control: buiten gebouw;** Er wordt verwacht dat mensen buiten wachten tot de start van het evenement. Dit doen ze op veilig afstand van elkaar volgens normale UGent terrein regels.
- **Crowd control: instroom;** De studenten gaan naar binnen bij de start van het event en gaan dan zelfstandig op een rustige en veilige manier naar het lokaal. Hierbij houden ze de juiste afstanden zoals de UGent dit vraagt binnen haar gebouwen.
- **Crowd control: naar zitplaats;** in het lokaal zullen de deelnemers één voor één een zitplaats kunnen nemen en toch voldoende afstand houden van andere aanwezigen.
- **Hygiënemaatregelen:** Bij het binnenkomen dient iedereen zijn handen te ontsmetten. Er wordt hen ook de richtlijnen gezegd en gewezen naar de projectie voor extra info voor bijvoorbeeld eten en drank. Bij het betreden van het gebouw wordt ook gevraagd om het mondmasker op te zetten.

## 6. Tijdens de activiteit

- Alle aanwezigen krijgen een individuele zitplaats toegewezen, en worden verwacht van op deze plaats te blijven tot het einde van het evenement.
- Tijdens het evenement worden regels geprojecteerd. Dit zijn regels zoals mondmaskers aanhouden, afstand bewaren, het gebruik van Kassasysteem en Takeaway zoals beschreven hieronder en dergelijke.
- **Eten en drinken:** Er wordt zowel eten als drinken aangeboden op twee manieren.
  - **Kassasysteem:** er wordt drank en verpakt eten geplaatst op een tafel. Een bezoeker kan hiervan iets nemen en contactloos betalen via hun zeus-account online. Er wordt maximaal één bezoeker per keer aan het kassasysteem toegelaten om iets te kopen.
  - **Takeaway:** door de crew wordt naar een takeaway restaurant gegaan om eten op te halen. De bezoekers geven (online, zonder contact) door wat ze zelf willen. Iemand van de crew haalt dit op. Tijdens het evenement deelt dat crewlid het eten uit aan de juiste bezoeker. Bezoekers betalen via een online systeem, waarbij geen contact nodig is.

Deelnemers ruimen zelf hun tafel op en gooien zelf hun afval weg op het einde van het evenement.

- **Verplaatsingen:** Tijdens het evenement zijn er geen verplaatsingen nodig van de aanwezigen, enkel van de crew. Indien er toch verplaatsingen nodig zijn, zal er voldoende loopruimte aanwezig zijn
- **Pauze:** Er is geen pauze voorzien tijdens het evenement.
- **Ventilatie:** Het evenement vindt plaats in een gebouw van de Ugent waar ook lessen doorgaan, er wordt verondersteld dat er voldoende verluchting aanwezig is. Er is ook de mogelijkheid om tijdens het evenement de deuren en ramen op te zetten, zodat er continue verluchting is. Indien dit niet mogelijk zou zijn (door bv. de weersomstandigheden), wordt er elk uur 15 to 30 minuten pauze ingelast.

## 7. Buiten gaan

- **Crowd control: ontruimen zaal;** net zoals het binnenkomen moeten de aanwezigen één voor één de zaal terug verlaten.
- **Crowd control: gebouw verlaten;** bij het verlaten van het evenement wordt aan de aanwezigen gevraagd om na het verlaten van het lokaal, ook direct het gebouw te verlaten.

- **Crowd control: buiten gebouw;** Het maximum aantal toegelaten aanwezigen is zodanig klein dat na het evenement, geen verdere crowd control nodig is. In de open lucht.
- **Hygiënemaatregelen:** Tijdens het evenement heeft iedereen enkel zijn eigen laptop of toetsenbord aangeraakt, dus een speciale ontsmetting procedure is niet nodig. Er is wel ontsmettingsgel aanwezig indien gewenst.

## 8. Achteraf

- **Zaal proper achterlaten;** Na het evenement worden de tafels teruggeplaatst in hun oorspronkelijke ordening.
- **Help, er is een corona geval!?**; aanwezigen en ugent verwittigen.

## 9. Motivatie/Opmerkingen

Deze activiteit is gemaakt met speciale aandacht voor eerstejaars. Er is geen voorkennis van iets van programmeren vereist, want er wordt maar heel weinig geprogrammeerd. We gebruiken enkele programmeertalen die als 'grap' zijn ontworpen om gezellig samen te komen en zo een startonderwerp te hebben om over te praten. (Informatici zijn niet de meest sociale personen, dus dat helpt wel :p) 'iets te doen hebben' op de activiteit naast praten verlaagt ook aanzienlijk de drempel om te durven afkomen voor nieuwe mensen, zeker bij onze doelgroep. Dit is een sociale activiteit, waar ledenbinding centraal staat. De drempel om online je scherm te delen voor iedereen en iedereen te laten lachen met je code is te hoog voor velen, en naast het feit dat het sociale deel veel natuurlijker en persoonlijker aanvoelt in het echt, zorgen dat ervoor dat deze activiteit een must is om on-campus te organiseren.