



## Realizan competencia tecnológica en el ITESO

# Consiguen con robots un viaje a Rumania

► Irán ganadores a Bucarest a la olimpiada Infomatrix 2010

MURAL / Staff

Jóvenes de todo México se reunieron ayer en el Auditorio Pedro Arrupe del ITESO, para la exposición y entrega de reconocimientos a los ganadores de "Proyecto Multimedia", y la eliminatoria de "SmartCubo Tournament".

Los galardonados recibieron un viaje a Bucarest, Rumania, en donde participarán como finalistas en la olimpiada Infomatrix 2010, una competencia internacional de informática convocada por Lumina Educational Institutions.

En ella concursarán por un premio de hasta mil dólares para niveles universitarios y de 650, para equipos de preparatoria.

El ganador del primer lugar fue Héctor Iván Osorio Silvestre, originario de Tuzantla, Michoacán, estudiante del Centro de Educación Media Superior a Distancia 18, y será apoyado con su boleto de avión, mientras el Gobierno de Michoacán lo ayudará con otros gastos.

Entre los otros 12 premiados, destacó la categoría Animación Universitaria, en la que ganaron José Carlos Cortés, galardonado con el primer lugar el año pasado, y Daniela Arcila Gómez, estudiante de la escuela 3DMX.

El evento, organizado por Grupo Educare, reunió a gente con interés en las áreas de software, fotografía digital, programación, robótica e informática.

Los proyectos participantes —de educación básica hasta universitaria— propusieron la mejora de la vida diaria y la ayuda para la comunidad.

En las competencias de robótica participaron niños desde 11 años en la primera categoría.

Esta consistió en diseñar una estructura o figura que los jueces les indicaran; se calificó originalidad, complejidad, el diseño, la resistencia y que el equipo armara y ensamblara el objeto de K'Nex en un tiempo límite de una hora.

La categoría más avanzada, Pro - Smart Disco, fue una competencia de baile en la que cada equipo presentó a un inerte y animado bailarín.

El robot, hecho de engranes y motores, impulsado mediante el lenguaje RoboBasic, debía permanecer "de pie" y estable a lo largo de su rutina de baile en un escenario original y adecuadamente vestido para la canción.

Los estudiantes del Club de Robótica del ITESO, finalistas en el evento, presentaron una figura que bailó música de Daft Punk, y presumió pasos de break dance.



► El robot Decknauc fue presentado por alumnos de Ingeniería en Sistemas Computacionales del ITESO.



► Robonova 1, proyecto de alumnos del Colegio Marcelina, de Querétaro.



► Juan Carlos Razo y Alejandro González, del CUCEI, concursaron con el robot "Betito", un prototipo de búsqueda y rescate.



► El Multievento Tecnológico se llevó a cabo en el auditorio Pedro Arrupe del ITESO. Ahí se reunieron jóvenes de todo el País.

## PROYECTO MULTIMEDIA



Grupo Educare



ITESO



Intel Educación



EduLyinks exchange programs



3dmx

Digital Design University