



Estudiantes de la UANL ganan torneo internacional de robótica

ESPECIAL
Estudiantes de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), conquistaron el primer lugar del primer lugar del Torneo Internacional RoboCup 2021, en la categoría Junior Challenge.

Entre delegaciones de 14 países de América, Asia, Europa y Oceanía, el representante de la UANL se impuso con despliegue de tecnología y creatividad, a través de cinco robots autónomos y un performance basado en la película *Pequeño Américo*.

El equipo ganador está conformado por José Humberto Flores Martínez, Héctor Adrián Moya Guerrero, Luis Fernando Gutiérrez Dewar, Humberto Barrera Martínez, Alejandro Rodríguez Rodríguez y Alejandro Rodríguez Rodríguez.

El equipo ganador está conformado por José Humberto Flores Martínez, Héctor Adrián Moya Guerrero, Luis Fernando Gutiérrez Dewar, Humberto Barrera Martínez, Alejandro Rodríguez Rodríguez y Alejandro Rodríguez Rodríguez.

El representante de la UANL participó en RoboCup Junior Challenge, categoría para jóvenes de hasta 19 años, enfocada en trabajar con robots que, de manera autónoma, desarrollan una programación creativa, amónica, innovadora con el uso de tecnología, que sea atractiva para la audiencia sobre su escenario en un tiempo no mayor a dos minutos.

Los jóvenes miembros del equipo hicieron una presentación creativa, amónica, innovadora con el uso de tecnología, que sea atractiva para la audiencia sobre su escenario en un tiempo no mayor a dos minutos.

Algunos de los materiales implementados para la construcción de los robots fueron: PIV, polímeros rígidos, impresoras 3D y un diseño de montaje en el caso del caso de tipo omnidireccional.

Como parte de la competencia, el equipo de la UANL se enfrentó a la exhibición del juego en tres etapas: performance, construcción y resolución de problemas.

Después de una semana de competición, la

delegación mexicana se impuso entre 20 equipos de 14 países como Australia, Brasil, China, Estados Unidos, Italia, Japón y Rusia, entre otros.

Cabe destacar que, este es el tercer campeonato que logra el CIDEB-UANL, en el RoboCup. Previamente ganó en China 2015 con un performance de la película *Proyecto*, y Japón 2017 con uno de *Pókémon*.

PASIÓN POR LA ROBÓTICA
Para el doctor Erick Sánchez Flores la clave de esta competencia fue la correcta planeación y la constancia en el trabajo, pese a la pandemia, así como la pasión por la robótica, usando el apoyo de los especialistas en tecnología.

El profesor del CIDEB destaca este juego ya que desarrolla el nivel competitivo de la UANL y del país en el escenario internacional, frente a otros naciones que son potencias tecnológicas.

"Considero que este tipo de eventos del mundo en el área de robótica educativa representa un cambio de paradigma, ya que se demuestra que la capacidad de los jóvenes es inmensa, con

La delegación mexicana se impone en el RoboCup 2021, con performance jurásico, ante jóvenes de 14 países de América, Asia, Europa y Oceanía.

las mismas posibilidades de sobresalir, solo se necesita planeación e implementación en equipo".
El director del equipo latinoamericano de la UANL, José Humberto Flores Martínez, comentó: "Esta fue una experiencia única, y aunque nos hubiera gustado haberla vivido en mejores condiciones, sin la pandemia y en mejores condiciones, fue una semana que nos enseñó mucho, nos permitió aprender y crecer en equipo, con días de dormir poco y despertarse temprano en la mañana para seguir con el trabajo. A pesar de eso, fue divertido y se aprendió mucho, hubo convivencia con integrantes de equipos de distintos países del mundo, y la emoción antes de cada prueba, no es algo que se sienta seguido".

— ¿Cuál consideras que fue la clave para ganar?
"Fue la planeación y constancia. Hubo seguimiento y continuidad trabajando en el proyecto y a no poder ir a la escuela o a causa de la contingencia, incluso durante vacaciones, proyectos, y otras actividades que nos motivaron, fue la clave para lograr ganar en RoboCup".

— ¿Cómo definen la idea de su proyecto?
"Un performance llamativo, que a simple vista impresiona por su tamaño, apariencia y tecnología, y que incorpora temas variados de materiales, dispositivos y creatividad como *Pequeño Américo*".

— ¿Qué elementos tecnológicos y creativos emplearon para desarrollar este proyecto?
"La clave estaba en poder tener desde la idea de la que cada robot tenía y como fue concebido que funcionara en el performance, hasta los materiales que fueron desde espuma, papel, tela, pintura y más, que se usaron para darles una apariencia llamativa".

En la tecnología, se usaron motores que van desde especializaciones para robots hasta sensores que funcionan de otros objetos, como un sensor de sonido o de calor, micrófonos, cámaras, etc. También usamos sensores como permitidos implementar con ellos, por ejemplo, cámara, temperatura, detectar CO2 en el aire, y más. Entre los retos del mundo del torneo, están los cambios. Nuestros robots tenían cámaras para detectar nuestros robots, códigos QR, identificación, y más".

— ¿Cómo vieron los trabajos de los competidores de otros países?
"Cada equipo tenía ideas distintas y era fácil ver que todos habían puesto muchos horas y es

fueron en sus robots. Entre ellos, había tecnología que nosotros ni siquiera habíamos pensado usar, y muchos fueron una sorpresa. En pocas palabras, la competencia no fue fácil".

— ¿Cuáles fueron los aprendizajes del RoboCup 2021?
"Nos llevamos mucho. Desde lo que cada quien aprendió según lo que trabajó, hasta lo que aprendimos al trabajar con competidores de otros países. También, creo que a todos nos dimos cuenta de la importancia del trabajo en equipo y del liderazgo necesario al interactuar con diferentes equipos para poder lograr objetivos en común".

— ¿Cómo se sienten con el triunfo?
"Fue una experiencia única, y aunque nos hubiera gustado haberla vivido en mejores condiciones, sin la pandemia y en mejores condiciones, fue una semana que nos enseñó mucho, nos permitió aprender y crecer en equipo, con días de dormir poco y despertarse temprano en la mañana para seguir con el trabajo. A pesar de eso, fue divertido y se aprendió mucho, hubo convivencia con integrantes de equipos de distintos países del mundo, y la emoción antes de cada prueba, no es algo que se sienta seguido".

— ¿Cuál consideras que fue la clave para ganar?
"Fue la planeación y constancia. Hubo seguimiento y continuidad trabajando en el proyecto y a no poder ir a la escuela o a causa de la contingencia, incluso durante vacaciones, proyectos, y otras actividades que nos motivaron, fue la clave para lograr ganar en RoboCup".



Integrantes del Equipo CIDEB-UANL

Humberto Barrera Martínez, 16 años
José Emiliano Flores Martínez (capitán), 18 años
Luis Fernando Gutiérrez Dewar, 16 años
Héctor Adrián Moya Guerrero, 17 años
Alejandro Rodríguez Rodríguez, 18 años
Mentor: Dr. Erick Sánchez Flores

APLICAN 36 MIL 774 VACUNAS CONTRA EL COVID-19 EN JUÁREZ



ESPECIAL
El Gobierno Municipal de Juárez, encabezado por el Alcalde Dr. Víctor Sánchez de Alarcón, en coordinación con la Secretaría de Salud Social, la Secretaría y Guardia Nacional, finalmente, la jornada de vacunación dirigida a los juarenses de 40 a 49 años.
Para esta ocasión la logística se desarrolló con éxito gracias a la planeación y el respaldo del municipio de personal asignado, teniendo como resultado durante estos tres días una aplicación de 36 mil 774 dosis, en los diferentes cinco puntos.
También proporcionó por la línea telefónica se realizó una llamada para acercar a diferentes empresas para que vacunar a sus empleados y con esto brindar a los juarenses de una respuesta.
Por su parte el Presidente Municipal, Víctor Sánchez de Alarcón, ha sido llamado a la población de Juárez, para que estén al pendiente de los avisos en los medios de comunicación y redes sociales, desde su departamento de la misma fecha para la vacunación de la segunda dosis de 50 a 59 y de la primera aplicación para personas de 30 a 39 años.