

Convocatoria WER México 2019 - “Inteligencia Artificial” Categoría: Secundaria

La Federación Mundial de Robótica Educativa invita a instituciones educativas a participar en el Torneo Nacional WER Contest 2019 “Inteligencia Artificial”, el cual tendrá sede en Tecnológico de Monterrey Campus Querétaro el día 02 de noviembre del 2019.

Los mejores 3 equipos de las escuelas públicas y privadas en el Torneo Nacional, ganarán un lugar para participar en el Final Mundial del WER con sede en Shanghái, China a celebrarse en el mes de diciembre del mismo año.

A cada equipo, junto con su coach o representante de institución, le serán cubiertos todos sus gastos (hospedaje, alimentación, transportación, visitas culturales) en territorio chino durante 7 días. No incluye vuelos y viáticos en territorio nacional, ni viaje intercontinental.

¿Quiénes podrán participar?

Tamaño de los equipos: De 2 a 3 estudiantes

Categoría: Secundaria

Edades: de 12 a 15 años

Fecha límite para inscripciones: 21 días naturales antes del Torneo Nacional

Formato de competencia categoría secundaria:

Temática 2019: Inteligencia Artificial

Kit autorizado para competir: Marca Abilix modelo Krypton 5.

Dinámica de la competencia: Los participantes deberán de construir y programar un robot el cuál desarrolle de forma autónoma y satisfactoriamente distintas pruebas en las estaciones temáticas. Cada prueba tiene un valor en puntos dependiendo de su ubicación y del grado de dificultad. El objetivo de los equipos es acumular la mayor cantidad de puntos posibles siguiendo las reglas de la competencia.

Previamente a la competencia se revelan 4 estaciones temáticas, los equipos deberán de construirlas como parte de su entrenamiento, sin embargo, la ubicación de estas estaciones en la arena de competencia y la prueba específica a realizar, se revelarán hasta el día del evento.

El Torneo Nacional constará de 3 rondas contrarreloj. La competencia consiste en que los robots programados por los equipos participantes puedan acumular más puntos en las 3 rondas.

Antes de cada ronda y una vez que se revelan las pruebas de competencia y su valor en puntos, los equipos participantes tendrán un tiempo determinado (de 20 a 60 mins. según la ronda) para programar su robot de acuerdo a la estrategia que decidan para sumar más puntos.

En la primera ronda, los robots de los participantes tendrán que realizar las pruebas específicas en las 4 estaciones temáticas ubicadas en 9 posibles puntos del tapete de competencia.

En la segunda ronda, las pruebas anteriores serán remplazadas con 4 pruebas diferentes ubicadas en espacios diferentes.

Se agregará una tercera ronda, la cual consistirá en la confrontación de 2 o más equipos en una prueba sorpresa. Esta tercera ronda, podría efectuarse fuera de la arena de competencia.

Las posibilidades y combinaciones para la obtención máxima de puntos son muchas, por lo que el análisis de la estrategia a seguir y la programación de los robots se hacen bajo presión del tiempo.

Se sumarán los puntajes de las rondas 1, 2 y 3 para hacer el ranking que determinará a los mejores equipos.

Arena de competencia 2019

