



ITESO

UNIVERSIDAD JESUITA DE GUADALAJARA

[aspirantes](#) | [alumnos](#) | [egresados](#) | [study at iteso](#)
[el ITESO en la sociedad](#) | [el ITESO en la empresa](#) | [el ITESO en la investigación](#) | [el ITESO en el mundo](#)
[ITESO](#) | [Información Institucional](#) | [Sala de prensa](#) | [Histórico de noticias](#) | [Noticia](#)

Noticia

 * Buscar noticias por fechas

El Club de Robótica del ITESO competirá en Rumania



Juan Carlos Lozano

A menos de un año de su formación, el Club de Robótica del ITESO se prepara para participar en la categoría Control de Hardware del concurso internacional multimedia Infomatrix 2010, a celebrarse en Bucarest, la capital de Rumania, del 22 al 26 de abril próximos. En la justa el equipo presentará un robot que tenga la capacidad de interactuar con otros más pequeños.

El Club de Robótica está integrado por los estudiantes de Ingeniería en Sistemas Computacionales Antonio Sepúlveda, Edgar Francisco Caballero, Juan Alfonso Aranda, Alejandro Chávez, Agustín Luna, Roberto Saldaña y Sergio Mauricio Hernández. En Rumania serán representados por un equipo conformado por Aranda, Chávez y Carlos Fernández Guillot, coordinador de Ingeniería en Sistemas Computacionales y asesor del proyecto.

En Infomatrix 2010 competirán más de 100 proyectos en cinco categorías: Arte por Computadora, Contenido Digital, Control de Hardware, Fotografía y Programación en los niveles de secundaria, preparatoria y licenciatura, de países como Rumania, Ucrania, Estados Unidos, Corea y Arabia, entre otros. De Latinoamérica participarán 13 proyectos, entre ellos el de los itesianos.

El pase a la final mundial se logró con la participación de los estudiantes en el Proyecto Multimedia, la etapa eliminatoria en Latinoamérica celebrada el 30 de enero en el ITESO. Los jóvenes presentaron un robot denominado Robonova, el cual se programó para que hiciera una rutina de baile con música del dúo francés Daft Punk. El video de la eliminatoria se puede ver en YouTube con el nombre *Decknaut*.

En la eliminatoria la meta era hacer bailar al robot. En Rumania, la consigna será diferente, pues los participantes deberán lograr una mayor integración entre el software y el hardware de sus robots. "Por ello estamos viendo como incluir esta misma arquitectura de robot, con otro, para hacer algo interesante entre ellos", comenta Juan Alfonso Aranda, uno de los alumnos que representará al club. Explicó que tienen la intención de programar utilizando el software Java y una serie de pequeños robots para que sigan las órdenes de uno mayor, que será el mismo con el que ganaron la eliminatoria.

Los alumnos recibieron el pase oficial el 6 de marzo en el marco de un taller preparatorio para la Olimpiada Mexicana de Informática que tuvo lugar en el ITESO.

Quienes estén interesados en unirse al Club de Robótica pueden contactar a Carlos Fernández Guillot, coordinador de Ingeniería en Sistemas Computacionales, en el correo carlosf@iteso.mx, o en el teléfono 3669 3434, extensión 3693.

Foto: Gustavo Abarca

SÍGUENOS EN:


 Blog
Arquitectura

 renglones
REVISTA

 PAGO
EN LÍNEA

AGENDA ITESO

SERVICIOS

[sobre el ITESO](#) | [vida académica](#) | [cátedras](#) | [acompañamiento a jóvenes](#) | [organigrama y directorio](#) | [sala de prensa](#) | [ITESO en los medios](#)
[biblioteca](#) | [revistas](#) | [libros](#) | [arte y cultura](#) | [deporte y salud](#) | [espiritualidad](#)