



Ciudad de México, a 4 de octubre de 2017

COMUNICADO DE PRENSA

INICIA CONTIENDA DE ROBOTS EN EL IPN

- El Titular del Politécnico inauguró este miércoles el Torneo de Robótica y Tecnología Avanzada 2017

C-745

Con la participación de 96 robots que compiten en 20 categorías, inició este miércoles el Torneo de Robótica y Tecnología Avanzada 2017 del Instituto Politécnico Nacional (IPN), en el que a lo largo de tres días se enfrentarán máquinas y androides que son resultado de la creatividad y talento de estudiantes de los niveles medio superior y superior.

Al inaugurar el evento que se lleva a cabo en el Centro Histórico y Cultural “Juan de Dios Bátiz”, en el Casco de Santo Tomás, el director general del IPN, Enrique Fernández Fassnacht, señaló que aunque la investigación básica y el desarrollo tecnológico son dos pilares del quehacer cotidiano de esta casa de estudios, el interés en ellos debe ser promovido desde el proceso de aprendizaje.

Resaltó que por ello actividades como ésta permiten esbozar realidades aún no construidas y estimulan la creación y aplicación de saberes a través de la capacidad de jugar, pues jugando también se aprende.

Fernández Fassnacht mencionó que este evento siempre ha tenido una amplia convocatoria desde que fuera creado, hace 10 años, por la Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería y Tecnologías Avanzadas (UPIITA) y su asociación estudiantil de mini robótica. Esta será la primera ocasión que una escuela de nivel medio superior lo organice.



Resaltó que el propósito de estas actividades es promover la creatividad en los inventores e impulsar el desarrollo de este campo, no sólo para la participación en competencias nacionales e internacionales, sino también para fomentar la curiosidad de los participantes y que puedan explorar el uso de robots en ambientes diversos.

El Titular del IPN felicitó a los organizadores y recalcó que seguramente el desempeño de todos los participantes será sobresaliente, por lo que los conminó a seguir haciendo de la ciencia y el desarrollo de tecnología una parte central de sus vidas.

A su vez, el director del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyT) número 7, “Cuauhtémoc”, Gumersindo David Fariña López, anfitrión del torneo, destacó que la tecnología en esta época se ha convertido en algo indispensable para la vida del ser humano, pues facilita muchas de las tareas diarias, toda vez que ha tomado un papel importante en las industrias metalmecánica y extractivas, así como en la sustentabilidad ambiental, la medicina y el entretenimiento.

El funcionario añadió que la inteligencia artificial ha extendido también sus redes a diversas ramas produciendo nuevas formas de resolver problemas, además de haber creado nuevos retos al hacer del internet de las cosas una interesante propuesta que nos lleva a cuestionar el paradigma de la interrelación humana y organizacional.

Cabe destacar que en esta edición del torneo participan 96 robots, 26 del nivel medio superior y 70 del superior del IPN, así como 36 de instituciones externas, los cuales participarán en las categorías de: Sumo RC, Sumo autónomo, Minisumo, Microsumo, Nanosumo, NATCAR, Persecución avanzada, Seguidor de línea fórmula TRYTA, Seguidores de línea avanzado, Hockey, Impacto tecnológico, Reto humanoide, Reto dron R/C, Vehículos autónomos, Robot de servicios, Combate 1, 3 y 12 libras, Minisumo junior, Seguidor de línea junior, Freestyle junior, Sumo lego y Seguidor de línea lego.

===000===