

INSCRIPCIONES Y CALENDARIO

Las inscripciones se recibirán en Secretaría de la Facultad de Ciencias y Tecnología hasta horas. 18:00 del día **10 de Octubre del 2024** previa cancelación de 10 Bs por participante, con presentación de fotocopia de cédula de identidad o certificado de nacimiento por cada participante y la acreditación de su Unidad Educativa, asignando un tutor.

La VII Olimpiada Departamental de Robótica, se realizará el **sábado 12 de octubre de 2024 de manera PRESENCIAL** de horas. 09:00 am a 13:00 para todas las categorías.

FACULTAD DE TECNOLOGIA

CARRERAS

Ing. Química
Ing. de Alimentos
Ing. Petróleo y Gas Natural
Petróleo y Gas Natural T.S. –
Sucre-Monteagudo
Ing. de Sistemas
Ing. de Telecomunicaciones
Ing. en Diseño y Animación Digital
Ing. en Ciencias de la Computación
Ing. en Tecnología de la Información y Seguridad
Tec. Sup. en Informática (Ingreso Libre)
Tec. Sup. en Petróleo y Gas Natural (Sucre-Monteagudo)
Tec. Sup. en Química Industrial (Ingreso Libre)
Tec. Sup. en Industrias de la Alimentación (Ingreso Libre)

INFORMACIONES

Facultad de Ciencias y Tecnología - Carrera de Ingeniería en Telecomunicaciones
Regimiento Campos 180 - Teléfonos: 53488-6443208 –6455328
<https://tecnologia.usfx.bo>
Sucre – Bolivia

Universidad Mayor de San Francisco
Xavier de Chuquisaca



RUMBO A LOS 400 AÑOS DE FUNDACION DE LA UNIVERSIDAD MAYOR, REAL Y PONTIFICIA DE SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA

VII OLIMPIADA DE ROBÓTICA



12 de Octubre de 2024

Organiza:

**Carrera de Ingeniería en Telecomunicaciones
Facultad de Ciencias y Tecnología**

Sucre – Bolivia

La Carrera de Ingeniería en Telecomunicaciones, Facultad de Ciencias y Tecnología, Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca: convocan a los estudiantes de nivel secundario de educación regular de Unidades Educativas Públicas, Privadas y de Convenio a participar en la:

VI Olimpiada Departamental de ROBÓTICA

A efectuarse el **día 12 de octubre de 2024**

La Olimpiada de ROBÓTICA es un concurso entre jóvenes estudiantes del departamento de Chuquisaca, cuyos objetivos son:

- Impulsar el aprendizaje en el área de robótica en las unidades educativas de Sucre.
- Promover el interés de los estudiantes para solucionar problemas y retos con el uso de lógica mental y capacidad de armado de sistemas mecánicos con el propósito de identificar talento local.
- Fomentar valores de compañerismo, solidaridad y trabajo en equipo entre estudiantes y profesores.
- Motivar a la permanente capacitación y actualización de conocimientos de los docentes del nivel secundario.
- Facilitar oportunidades de participación en eventos nacionales e internacionales a los estudiantes

participantes con el fin de descubrir sus capacidades intelectuales.

- Despertar vocaciones científicas y el interés de los estudiantes por la robótica.

PARTICIPANTES

Podrán participar los estudiantes regulares de nivel secundario y primario de los colegios del departamento de Chuquisaca.

CADA ESTUDIANTE PARTICIPARÁ DE MANERA INDIVIDUAL, adicionalmente, se debe facilitar a un profesor representante y tutor de todos los participantes del colegio.

Los estudiantes participantes deben cancelar la suma de 10 Bs. en Secretaría de Decanato de la Facultad y presentar fotocopia de carnet de identidad o certificado de nacimiento y deberán estar acreditados por su respectivo establecimiento educativo.

Se establecen para la presente competencia DOS CATEGORÍAS, de acuerdo a los siguientes requisitos:

- **CATEGORÍA A:** El estudiante debe estar cursando un curso entre 1° a 6° de secundaria inclusive obligatoriamente. **El estudiante debe participar con un robot LEGO MINDSTORM.**
- **CATEGORÍA B:** El estudiante debe estar cursando un curso entre 1° y 6° de secundaria inclusive obligatoriamente. **El estudiante debe participar con un robot realizado con hardware libre (no se permiten kits comerciales).**

La competencia, en ambas categorías, consistirá en el desarrollo de un reto sigue líneas de manera presencial.

El robot puede ser diseñado de la manera que el estudiante desee. Se presentará la pista de competición el mismo día del concurso. La pista no tendrá obstáculos ni discontinuidades. El fondo de la pista será blanco y la línea será de color negro.

Los estudiantes tendrán 30 minutos para practicar y perfeccionar su código, una vez se les sea presentada la pista de competición. Posteriormente, tendrán dos intentos para completar la pista de competición. El robot que complete la pista en el menor tiempo será el ganador de la competencia.

PREMIOS

Se otorgarán medallas de reconocimiento y diplomas a los tres estudiantes ganadores y diplomas al 4to y 5to lugar de cada categoría, en un acto público.

En la **Categoría A y Categoría B, si los ganadores estuviesen en 6to de secundaria**, se otorgarán a los **diez primeros** lugares, el ingreso libre a la Facultad de Ciencias y Tecnología, para la gestión **2025**.