



GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO  
DIRECCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS ESTRATÉGICOS  
DIRECCIÓN DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL

## CONVOCATORIA

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, a través de la Dirección General de Programas Estratégicos y la Dirección de Alfabetización Digital.

### Invitan a

Estudiantes de Primaria y Secundaria en el Estado de Jalisco interesados en la robótica de competencia a participar en el

### Primer Concurso Estatal de Robótica - REDUBOT

El concurso se llevará a cabo en tres diferentes sedes:

1. Región Altos "Tepatitlán de Morelos" 15 de noviembre de 2019.
2. Región Costa "Puerto Vallarta" 25 y 26 de noviembre de 2019.
3. Estatal "Guadalajara" 13 y 14 de diciembre de 2019.

#### Bases

I. **De los participantes.** Podrán participar estudiantes de primaria y secundaria en todas sus modalidades, inscritos en los planteles públicos e incorporados a la Secretaría de Educación Jalisco.

II. **De la modalidad.** Los equipos estarán conformados hasta por tres estudiantes pudiendo

ser de diferente grado escolar, pero del mismo nivel educativo, sea Primaria o Secundaria, que serán acompañados por un docente como asesor del Equipo. Los equipos con estudiantes de 1° y 2° de Primaria deberán además estar acompañados de un padre o tutor.

III. **De las categorías.** Los equipos participantes podrán desarrollar sus prototipos para participar en una o varias de las siguientes categorías:

Categoría	Descripción
Minisumo mBot Autónomo	Batalla de minisumos mBot autónomos de un peso no mayor a 500 gramos y dimensiones máximas de 17 cms. por 13 cms. la altura no tiene límite.
Minisumo mBot Radio Control	Minisumos mBot manipulados por control remoto o App de celular de un peso no mayor a 500 gramos y dimensiones máximas de 17 cms. por 13 cms. la altura no tiene límite.
Megasumo Abierto	Batalla de sumos autónomos de un peso máximo de 2kg. y dimensiones máximas de 20 cms. por lado, la altura no tiene límite.

Laberinto	Prototipos en una dimensión máxima de 20 cms. por 20 cms., el cual deberá salir de un laberinto en el menor tiempo posible, se podrá usar cualquier tipo de kit.
Seguidor de Líneas Abierto	Prototipo autónomo que deberá recorrer un circuito (línea negra) en el menor tiempo posible. El prototipo tendrá dimensiones máximas de 25 cms. por 30 cms. con peso libre y se podrá usar cualquier tipo de kit.
Seguidor de Líneas Kits	Prototipo autónomo que deberá recorrer un circuito (línea negra) en el menor tiempo posible con dimensiones máximas 25cms. por 30 cms. y se podrá usar cualquier tipo de kit.
Robofut Junior	Juego de Fútbol emulado por 2 prototipos (jugadores), manipulados a control remoto, la dimensión de cada prototipo no debe exceder de 25 cms por lado y no tiene restricción de altura, y se podrá usar cualquier tipo de kit.
Reto Squared Away	El objetivo del juego es anotar tantos puntos como sea posible con tu compañero de alianza de una de estas dos maneras: anotando bolas dentro o encima de los cubos y moviendo los cubos a sus respectivas zonas de puntuación.
Reto Tower TakeOver	El objetivo del juego es lograr una puntuación más alta que la Alianza opuesta colocando cubos en las torres o puntuando cubos en las zonas de puntuación (Goals).
Robótica libre	Exposición de proyectos multidisciplinarios (mecánica, electrónica, computación y ciencias) que integran y desarrollan máquinas o prototipos que benefician a los diferentes sectores de la población. El equipo contará con un stand para su exposición.
Bee-Bot	Programar al Beebot para que cumpla el reto que se le asigne en la pista de competencia
Brazzbot	Los equipos tendrán 90 segundos para tomar cubos de la zona "origen" y trasladarlos a la zona "destino" donde deberán hacer torres con los cubos

#### IV. De la Participación.

1. Las actividades y las responsabilidades de los estudiantes consistirán en:
  - a) La participación en competencia dentro de una o varias categorías según su previa inscripción y respetando los horarios establecidos para la competencia.
  - b) Ser responsables de llevar su propio robot/prototipo al evento y encargarse de su correcto funcionamiento.
  - c) Los participantes deberán cuidar las instalaciones, espacios y materiales del concurso, así como mantener una actitud deportiva correcta hacia los otros participantes y los jueces durante todo el desarrollo del concurso.
  - d) El equipo (integrantes) que durante la competencia cometiera algún daño en las instalaciones asume todos los cargos y responsabilidades resultantes de sus actos y de su conducta como participante del evento y se compromete ante el Comité Organizador y la sede del evento a cubrir cualquier costo, perjuicio y daño resultante de acciones y omisiones que violen las disposiciones contenidas en el presente documento.
  - e) Cualquier violación a las disposiciones de esta convocatoria o del reglamento de competencia publicadas en

["bit.ly/ReglasRedubot"](http://bit.ly/ReglasRedubot) conlleva a la penalización de puntos de calificación o a la descalificación y la imposibilidad de concursar por parte de todo el equipo, según lo determine el jurado.

2. Las consideraciones para los robots consisten en:
  - a) El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento.
  - b) El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.
  - c) En el caso de descompostura del robot durante las competencias, éste será entendido como propio de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte del otro equipo o los organizadores.
  - d) Todo robot deberá ser manipulado únicamente por los estudiantes miembros del equipo.
  - e) Los robots que no cumplan las reglas serán descalificados y no podrán concursar.

#### V. Del Comité Organizador.

1. El comité organizador estará conformado por tres profesionales, expertos en concursos de robótica adscritos a la Dirección de Alfabetización Digital, tendrá las siguientes funciones:

- a) Elegir a un jurado titular por categoría y un auxiliar encargado de apoyar a los jueces en el desarrollo de las pruebas.
- b) Las Reglas de Competencia podrán ser modificadas por el comité organizador hasta 8 días antes del evento, atendiendo las solicitudes y necesidades de todos los participantes y/o de las instituciones involucradas.
- c) Cualquier eventualidad no contemplada en las Reglas de Competencia será resuelta por el comité organizador, el coordinador general del evento (quien será el Director de Alfabetización Digital de la SE) o los jueces.
- d) Las exigencias propias de la competencia serán verificadas por el jurado y sus auxiliares antes de iniciar la misma.
- e) Solo los jueces podrán dar una calificación y el jurado completo tendrá total autoridad en el concurso.

## VI. Consideraciones generales.

El participante mantendrá indemne a la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco (SE) por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente, emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a la SE.

A los fines de este concurso y frente a la SE el participante se declara propietario del proyecto presentado.

La Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco, se deslinda de cualquier responsabilidad por eventuales casos de plagio o cualquier conducta punible no detectada por la escuela en los proyectos participantes.

La participación en esta convocatoria asume la plena aceptación de ésta y de las Reglas de Competencia. La interpretación de las mismas o de cualquier aspecto no señalado en ellas, corresponde única y exclusivamente a la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco a través de la Dirección de Alfabetización Digital.

Los gastos de participación correrán por cuenta de los participantes y/o sus escuelas de procedencia.

## VII. De la Inscripción

Todo participante deberá inscribirse a través del formulario de registro en el sitio ["bit.ly/RegistroRedubot"](http://bit.ly/RegistroRedubot)

El concursante podrá participar en varias categorías, en cada caso deberá hacer el registro correspondiente.

Los equipos deberán elegir la sede en la cual participarán.

El registro de robots concursantes inicia el día 28 de octubre de 2019 y el límite de inscripción, será:

- Región Altos "Tepatitlán de Morelos" 11 de noviembre de 2019
- Región Costa "Puerto Vallarta" 18 de noviembre de 2019
- Estatal "Guadalajara" 3 de diciembre de 2019

## VIII. De la premiación

1. La ceremonia de premiación se realizará al término de actividades de cada sede.
2. Los equipos ganadores recibirán:
  - Trofeo para el Primer Lugar de cada categoría.
  - Medalla para cada uno de los integrantes de los tres primeros lugares de cada categoría.
  - Los equipos finalistas obtendrán un diploma por su destacada participación.

ATENTAMENTE

Guadalajara, Jalisco a 25 de octubre de 2019  
"2019, año de la Igualdad de Género en Jalisco".

Juan Carlos Flores Miramontes  
Secretario de Educación del Estado de Jalisco