



MORELOS

LA TIERRA QUE NOS UNE

GOBIERNO DEL ESTADO
2024 - 2030

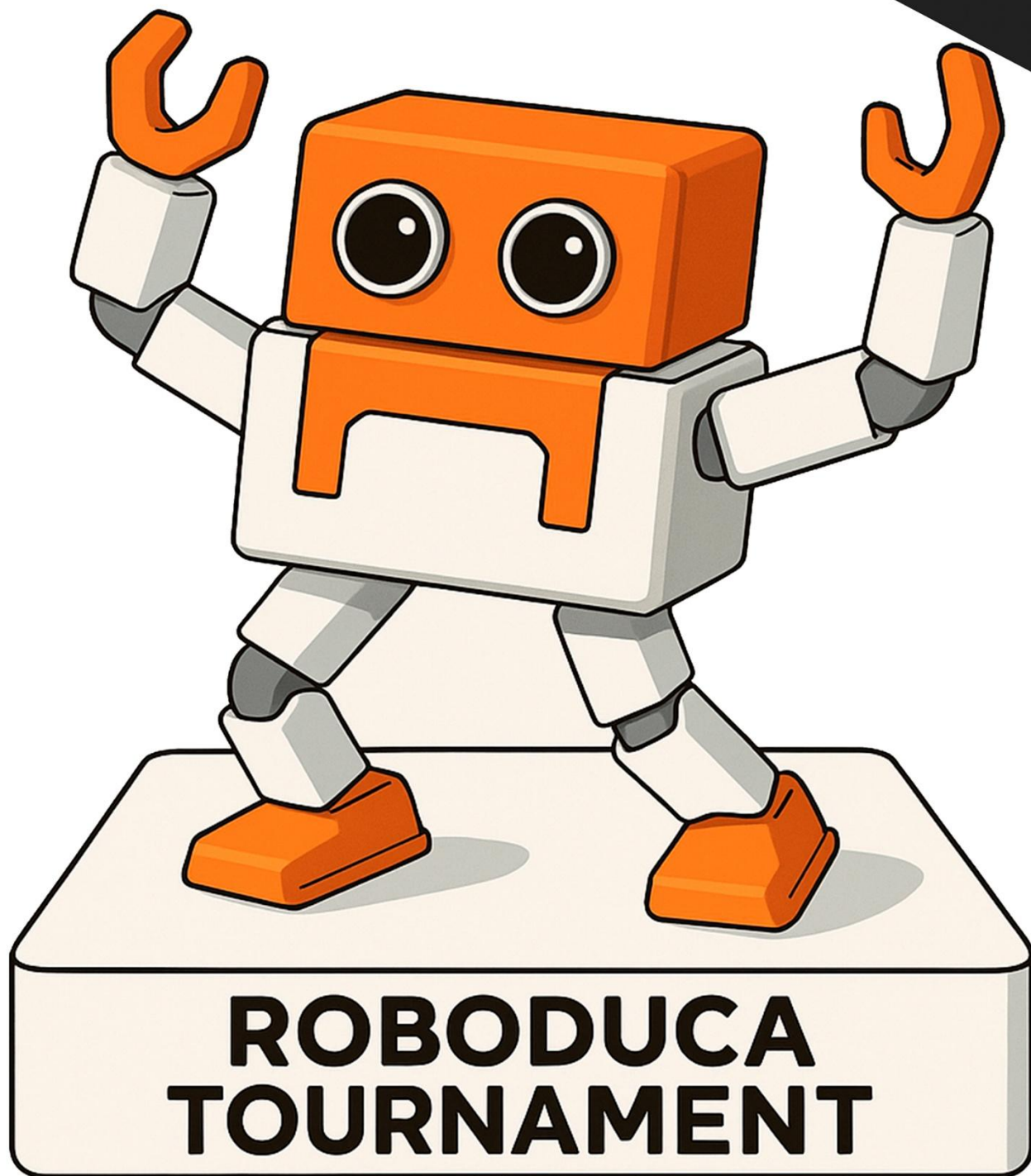


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
EMILIANO ZAPATA DEL ESTADO DE MORELOS

25

AÑOS

TERRITORIO DE CALIDAD®



**ROBODUCA
TOURNAMENT**

Robot bailarín

11-12 septiembre

**ROBO
DUCA**



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



Contenido

Descripción General	3
Restricciones	3
Características Técnicas del Robot	3
Escenario	3
Música	4
Evaluación	4
Desempate y Premiación	5
Disposiciones Finales	5

ROBO DUCA

Descripción General

La competencia de *Robot Bailarín* consiste en presentar una coreografía creativa en la que uno o varios robots se muevan de forma autónoma al ritmo de una canción previamente elegida por el equipo. Los robots deben ejecutar su rutina de baile sin intervención humana durante la presentación.

Restricciones

- ☐ Esta competencia está dirigida exclusivamente a **participantes menores de 18 años**.
- ☐ Cada equipo estará conformado por **máximo 2 integrantes**.

Características Técnicas del Robot

- Los robots pueden estar contruidos con **cualquier tipo de materiales o kits** (como LEGO, VEX, Arduino, etc.). Tomando como referencia el Robot Otto.
- El límite máximo de grados de libertad de giro (articulaciones o movimientos) será de 7. NO pueden participar robots con un numero mayor a 7 articulaciones, aunque estás no sean activadas.
- Se permite el uso de cualquier plataforma de programación (por ejemplo: laptops, notebooks, tablets, móviles, Raspberry Pi, etc.).
- El robot **debe funcionar de forma totalmente autónoma** durante la rutina.
- No hay restricciones en cuanto al **tamaño ni peso del robot**.
- Se permite el uso de **un robot por coreografía**.
- Los robots pueden activarse mediante:
 - Sensor de movimiento o sonido.
 - Control remoto (solo para el inicio).
 - Activación manual (con un **retraso mínimo de 5 segundos** desde el contacto hasta el inicio de la coreografía).
- Durante la presentación, el robot no debe **perder piezas o partes**. Si esto ocurre, será considerado como penalización en la evaluación.

Escenario

- El área designada para la presentación es un espacio cuadrado de **1.5 x 1.5 metros**.
- Los bordes del escenario estarán **delimitados con cinta negra**.
- Se permite decorar el escenario siempre y cuando:

- No interfiera con el funcionamiento del robot.
- No dificulte la visibilidad de los jueces.
- Cada equipo tendrá **5 minutos totales** para su participación. Este tiempo incluye:
 - Preparación del escenario.
 - Activación del robot.
 - Desarrollo completo de la coreografía.
- El cronómetro iniciará **cuando el último integrante abandone el área de presentación** y comience la rutina.

Música

- Cada equipo es responsable de elegir su propio tema musical.
- No se permite el uso de música que contenga:
 - Lenguaje inapropiado.
 - Temas violentos, racistas, discriminatorios o de odio.
- El audio debe ser enviado **al menos 3 días antes del evento** al WhatsApp 777 1 68 50 51.
- En caso de no enviar el audio a tiempo, el equipo deberá contar con **su propia fuente de sonido** (bocina, reproductor, etc.).

Evaluación

Los jueces evaluarán a cada equipo considerando la creatividad, ejecución y diseño general de la propuesta. La rúbrica será la siguiente:

Criterio	Puntos Máximos	Descripción
Sincronización con la música	30 puntos	El robot se mueve al ritmo de la música de manera fluida y coherente.
Coreografía	20 puntos	Calidad de la secuencia de movimientos, estructura y coherencia de la rutina.
Originalidad e Innovación	15 puntos	Creatividad en movimientos, estilo musical y presentación general.
Diseño del robot	10 puntos	Estética, diseño funcional y originalidad del robot.

Criterio	Puntos Máximos	Descripción
Complejidad de movimientos	15 puntos	Nivel de dificultad técnica y variedad de movimientos ejecutados.
Escenografía y ambientación	10 puntos	Uso adecuado de elementos decorativos sin afectar el desempeño del robot.
Total	100 puntos	

Desempate y Premiación

- Se premiarán los **3 equipos con mayor puntaje**.
- En caso de empate, los equipos empatados deberán presentar una **nueva coreografía** con música diferente.
- Tendrán **30 minutos** para preparar su nueva presentación.

Disposiciones Finales

- Las **decisiones del jurado son definitivas e inapelables**.
- Cualquier comportamiento antideportivo, falta de respeto, o incumplimiento del reglamento será motivo de descalificación inmediata.
- Al inscribirse, los participantes aceptan todos los términos establecidos en este reglamento.

1 LINEAMIENTOS DE LA TEMÁTICA

Cada equipo deberá desarrollar su coreografía inspirándose en el fútbol y el ambiente mundialista.

Se recomienda que la rutina incluya elementos representativos como:

- ⚙️ Celebraciones de gol
- ⚙️ Movimientos inspirados en jugadores o partidos
- ⚙️ Ritmos musicales relacionados con el fútbol o eventos deportivos



2 MÚSICA

La música elegida deberá estar relacionada directa o indirectamente con el fútbol, tales como:

- 🎵 Himnos mundialistas
- 🎵 Música representativa de países participantes
- 🎵 Canciones asociadas al deporte o ambiente de estadio



3 ROBOT Y COREOGRAFÍA

El robot puede integrar elementos visuales como:

- Colores de selecciones
- Accesorios temáticos (uniformes, banderas, etc.)

La coreografía deberá reflejar dinamismo, energía y espectáculo, simulando el ambiente de un evento deportivo internacional.



4 ESCENOGRAFÍA

Se permitirá y recomienda el uso de elementos decorativos como:

- ⚙️ Porterías pequeñas
- ⚙️ Balones
- ⚙️ Banderas
- ⚙️ Público simulado o ambientación de estadio
- ✓ Siempre que **no** interfieran con el funcionamiento del robot
- ✓ No representen riesgo
- ✓ No obstruyan la visibilidad de los jueces



5 EVALUACIÓN ADICIONAL DE TEMÁTICA

La correcta integración de la temática será considerada dentro de los siguientes criterios ya existentes:



Originalidad e innovación



Escenografía y ambientación



No se agregan puntos extra, pero sí influye directamente en la calificación.

6 RESTRICCIONES DE LA TEMÁTICA

No se permitirá el uso de:

- ✗ Contenido ofensivo entre selecciones o países
- ✗ Mensajes políticos o discriminatorios
- ✗ Burlas hacia equipos, culturas o nacionalidades



7 NOTA IMPORTANTE

La temática es obligatoria, por lo que los equipos que no presenten una relación clara con el Mundial de Fútbol podrán verse afectados en su evaluación.



8 EJEMPLOS DE INSPIRACIÓN



CELEBRACIÓN DE GOL



ESTILO DE JUGADORES



AMBIENTE DE ESTADIO



RITMOS FUTBOLeros



JUGADAS CREATIVAS



¡Deja volar tu **creatividad** y lleva el **espíritu del Mundial** a la pista de baile con tu robot!



ROBODUCA
TORNEO INTERNACIONAL DE ROBÓTICA



ROBO DUCA