

→ [La carrera más loca del año \(01/12/2002\)](#)

→ [Pandas buscan novia a través de computadores \(26/11/2002\)](#)

→ [El DVD que se autodestruye ya es realidad \(26/11/2002\)](#)

→ [Debutó IF, el amoroso niño robot \(07/11/2002\)](#)

→ [Mario Bros. se apodera de los videojuegos \(05/11/2002\)](#)

→ [Ahora, aprender Física es más entretenido \(01/11/2002\)](#)

→ [Se acercan celulares para usar en vuelo \(28/10/2002\)](#)

→ [Chile tendrá nuevo súper telescopio \(25/10/2002\)](#)

→ [Los nuevos cafés que cautivan el gusto de los santiaguinos \(24/10/2002\)](#)

→ [Crean el increíble teclado virtual del futuro \(23/10/2002\)](#)

→ ["Libro e internet no son enemigos" \(22/10/2002\)](#)

→ [Niño virtual enseña las normas del tránsito \(21/10/2002\)](#)

## Frodbot ganó en concurso de robótica para estudiantes

### La carrera más loca del año

Domingo 1 de diciembre de 2002

Margarita Espinoza F.

Montado sobre cuatro patas de aluminio, con una mochila de cables a su espalda y con tres pilas en su pecho que le daban la energía suficiente para desplazarse y correr, el pequeño Frodbot debió sortear varios obstáculos antes de llegar a la meta y ganarle al gigante mexicano Maximus. No se trata de un perro ni de un muñeco a control remoto, sino de un pequeño robot que nació de la imaginación de cuatro estudiantes de ingeniería civil de la Universidad Católica, quienes estuvieron un semestre quebrándose la cabeza para crear este atleta automático.

La carrera libre, realizada en el patio central de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Chile, formó parte del Primer Concurso Latinoamericano IEEE de Robótica para Estudiantes, y concentró la atención de alumnos, profesores y familiares.

José Armijo, uno de los "papás" de Frodbot e integrante de la "comunidad del tornillo" saltaba de contento: "Esto no tiene ningún secreto. ¡Es pura ciencia, es pura vida!", decía riendo.

Para crearlo, usaron una brújula, "pero lo más complicado fue armarlo. No sabíamos cómo hacer las piezas, cómo conectar los sensores. Pero la programación fue una de las cosas más complejas", según Armijo.

El robot demoró 7 minutos 48 segundos en cruzar la pista llena de obstáculos. Los ganadores obtuvieron 2 pasajes para visitar el laboratorio de robótica de Cambridge, en Estados Unidos.

En la categoría Mindstorm, donde el desafío era diseñar y programar robots capaces de recorrer un campo minado simulado, detectar las cargas explosivas, desactivarlas y evitarlas, ganó Paulina. Un robot diseñado por alumnos del Colegio Schonthal de Buenos Aires, que "en el primer intento confundió la visión y se fue del campo", contó el profesor Gonzalo Zabala.

El premio a la creatividad se lo llevó Mago, el robot de madera, cuyos creadores habían advertido: "Si camina es por arte de magia".

Foto: Héctor Ruz



Chicos y grandes disfrutaron de las peripecias de los robots chilenos y extranjeros.

Salud

Mujer

Ciencia

Tecnología

Tendencias

Sexualidad

Sicología



Suplementos



Reportajes

