

CONCURSO DE ROBOTICA

GAMEBOT USMP 2025 – Segunda Edición

Lugar: Campus USMP Filial Arequipa

Fecha: 13 de noviembre de 2025

Bases del Concurso de Robótica GAMEBOT USMP 2025 – Segunda Edición

1. Objetivo del Concurso

Promover el interés en la robótica entre el público general, mostrando cómo los robots pueden mejorar procesos y resolver problemas prácticos. La competencia busca inspirar a jóvenes y adultos a desarrollar soluciones innovadoras que involucren la robótica como agente de cambio y optimización en diferentes áreas empresariales.

2. Público Objetivo

El concurso está abierto a todo el público. Se permite la participación de equipos de colegios, universidades, institutos, y cualquier persona con interés en la robótica, sin restricción de edad.

3. Categorías de Competencia

Cada equipo puede inscribirse en una o más de las siguientes categorías:

- a. **Robot Minisumo:** Competencia en la que dos robots controlados por su piloto a través de un control inalámbrico intentan sacar al oponente de un área de combate circular, en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.
- b. **Carrera OTTO:** Los robots deben recorrer un circuito en el menor tiempo posible. Los obstáculos en la pista simulan diversos entornos promoviendo la capacidad de los robots para sortear desafíos complejos.

4. Reglas Generales

Inscripción: Se deberá registrar a cada participante en la plataforma oficial del concurso.

Tecnología Permitida: Los robots pueden ser contruidos y programados con cualquier tecnología compatible (Arduino, Raspberry Pi, etc.), siempre que cumplan con las dimensiones y restricciones establecidas en cada categoría.

Código Ético: Se espera que todos los participantes mantengan el respeto mutuo y el espíritu de colaboración. No se permite el uso de partes o software que interfieran en el desempeño de robots de otros equipos.

5. Reglamento por Categoría

Minisumo

El reglamento para la categoría Robot Minisumo se puede encontrar en el siguiente enlace: [Minisumo Bluetooth Reglamento Gamebot 2025.pdf](#)

Carrera OTTO

El reglamento para la categoría Carrera OTTO se puede encontrar en el siguiente enlace:

[Carrera Otto Reglamento - Gamebot 2025.pdf](#)

Robots SOCCER

El reglamento para la categoría Robots SOCCER se puede encontrar en el siguiente enlace:

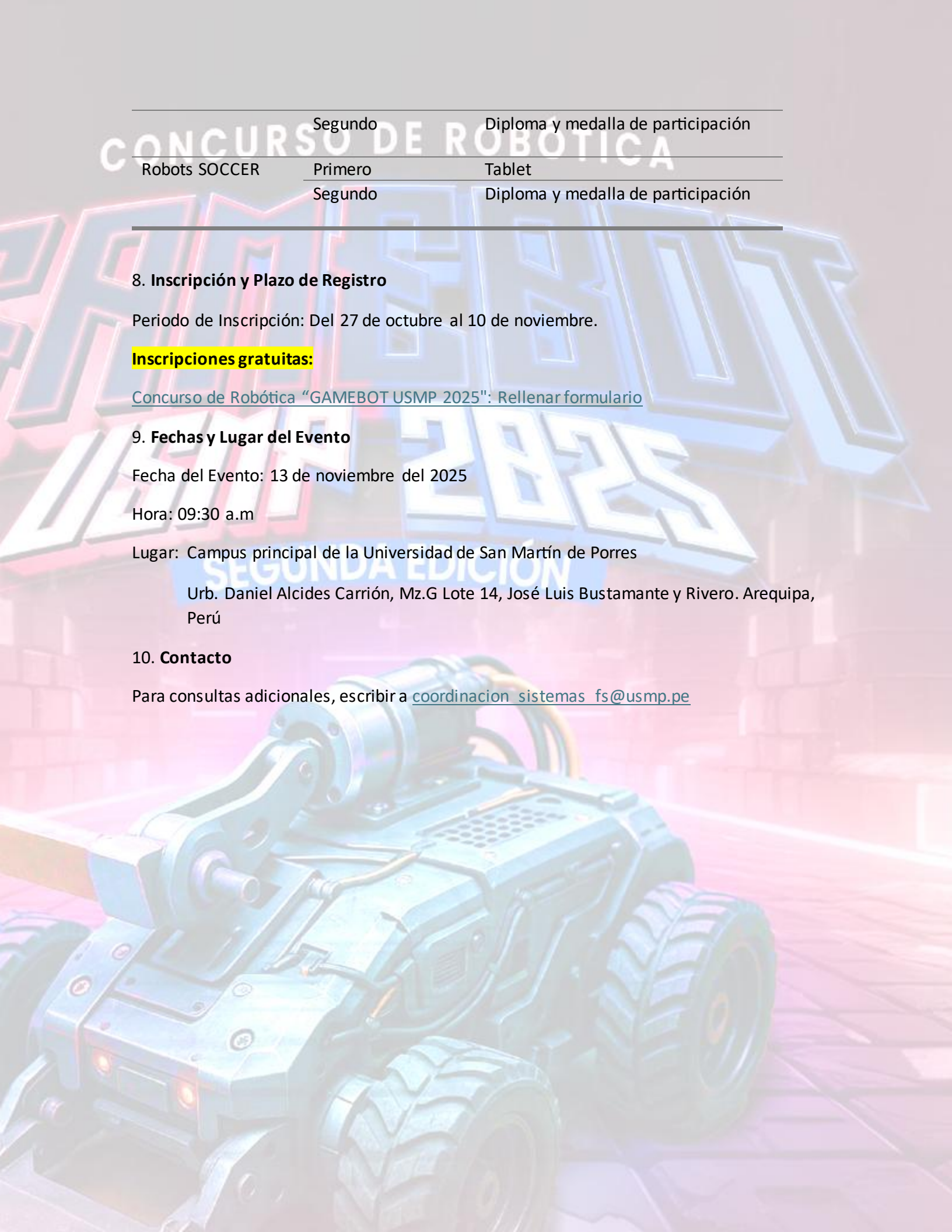
[Robot Soccer - Reglamento.pdf](#)

6. Criterios de Evaluación y Puntaje

Categoría	Puntaje	Desempeño Técnico
Minisumo Robot	Victoria en combate (1 punto por ronda ganada).	Los jueces otorgarán puntaje adicional (hasta 3 puntos) en función de la creatividad, diseño y autonomía del robot en cada competencia.
Carrera OTTO	Tiempo de recorrido (puntaje basado en tiempos de finalización).	
Robots SOCCER		

7. Premiación

Categoría	Puesto	Premio
MINISUMO Robot	Primero	Tablet
	Segundo	Diploma y medalla de participación
Carrera OTTO	Primero	Tablet



	Segundo	Diploma y medalla de participación
Robots SOCCER	Primero	Tablet
	Segundo	Diploma y medalla de participación

8. Inscripción y Plazo de Registro

Periodo de Inscripción: Del 27 de octubre al 10 de noviembre.

Inscripciones gratuitas:

Concurso de Robótica "GAMEBOT USMP 2025": Rellenar formulario

9. Fechas y Lugar del Evento

Fecha del Evento: 13 de noviembre del 2025

Hora: 09:30 a.m

Lugar: Campus principal de la Universidad de San Martín de Porres

Urb. Daniel Alcides Carrión, Mz.G Lote 14, José Luis Bustamante y Rivero. Arequipa, Perú

10. Contacto

Para consultas adicionales, escribir a coordinacion_sistemas_fs@usmp.pe