



El objetivo para el año 2050 es lograr un equipo de robots humanoides totalmente autónomos, capaces de competir contra humanos

Como de ciencia ficción

Cyberlords La Salle afina detalles para el próximo mundial RoboCup 2012, a celebrarse en México en el mes de junio

Araceli Calva
araceli.calva@gmail.com

En el reto de crear una inteligencia artificial capaz de vencer al ser humano, México no se queda atrás. Desde hace algunos años, estudiantes e ingenieros trabajan en varios prototipos, los cuales han destacado a nivel mundial.

Desde 1997 se implementó el Mundial RoboCup, que anualmente elige un país como sede tomando en cuenta sus aportes científicos y tecnológicos. Este año, la competencia se llevó a cabo en Turquía, y para el próximo se realizará en México, del 18 al 24 de junio, por lo que el equipo Cyberlords La Salle se prepara para esta contienda.

El objetivo de este mundial es lograr para el año 2050 un equipo de robots humanoides totalmente autónomos, capaces de vencer al equipo campeón mundial de fútbol de humanos.

Luis F. Lupián Sánchez, profesor investigador de la Facultad de Ingeniería de la Universidad La Salle, informó que esta tarea no es nada fácil, pues hay que desarrollar una gran tecnología.

“La meta de hacer robots que logren competir en algún deporte de forma autónoma con jugadores de carne y hueso es bastante complicada, hay mucha tecnología en inteligencia, diseño y mecánica, detrás de ese proyecto. Sin embargo, desde que nació este evento, hace casi 15 años, todo ha tenido una evolución, cada vez hay innovaciones”, aseguró Lupián Sánchez, quien también es parte de la Federación Mexicana de Robótica.

DIFERENTES APLICACIONES

Aunque el mundial RoboCup destaca por el juego de fútbol entre máquinas, también se abarcan otras categorías, como robots de rescate y de servicio, éstos últimos abocados a realizar tareas domésticas.

“Cada año nos ponemos a desarrollar diseños y tecnología nueva, para ir avanzando y acercarnos al objetivo final: que un androide pueda jugar contra los seres humanos”, advirtió Lupián, quien añadió que de México participan varios equipos representando a distintas instituciones académicas del país.

“Una de las cosas que hacemos en la Federación Mexicana de Robótica es acercar a los jóvenes a que encuentren



El equipo de alumnos e ingenieros se prepara para la contienda, esta vez como 'locales'

el gusto por el desarrollo tecnológico, ésta es una de las principales razones por las que formamos este grupo de investigadores provenientes de varias instituciones a nivel nacional”, dijo.

La competencia de robótica móvil es uno de los principales elementos para atraer la atención de niños y jóvenes, pues este tipo de torneos dan a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus ideas y desarrollar sus propias iniciativas y robots.

“Varios de los integrantes de la federación trabajamos en este evento de robótica, considerado el más grande del mundo en su categoría, y que en esta ocasión viene a México, por lo que los preparativos los iniciamos desde febrero del año pasado”, subrayó.

COLABORACIÓN GLOBAL

El RoboCup es una iniciativa de investigadores japoneses, a la cual se integraron inmediatamente personas de diferentes naciones con el fin de desarrollar un grupo de robots humanoides que tengan la habilidad suficiente para derrotar al equipo ganador del mundial de la FIFA.

“Ese reto se impuso después de que Deep Blue, una computadora concebi-

Paso firme

- En noviembre del 2009 inició la era de los robots inteligentes en México
- Las competencias de robótica nacieron hace aproximadamente 30 años. Son un medio ideal para incentivar el gusto por el desarrollo tecnológico entre los jóvenes
- A lo largo de la historia han habido retos científicos que impulsan enormemente la tecnología

da para jugar al ajedrez, derrotó al campeón mundial Garry Kasparov en 1996. En ese entonces lo que se buscaba era eso y se logró, y en el 97 se impuso este reto de inteligencia artificial que es de gran complejidad y para el cual toda la comunidad científica del mundo trabaja para poder lograrlo algún día”, aseveró.

Respecto al trabajo que su equipo ha realizado, puntualizó que uno de los desarrollos consentidos es el robot Benito, que en el Mundial de Singapur fue

campeón goleador con un total de cinco anotaciones.

“Este año no lo llevamos al mundial en Turquía porque se averió unas pocas semanas antes de la competencia, pero nuestro nuevo modelo que se llama Max lo superó ampliamente al lograr anotar un total de siete goles en la competencia”, manifestó el experto en robótica.

Cabe destacar, que en el torneo RoboCup 2011, que se realizó en Estambul en julio pasado, los alumnos de la Escuela de Ingeniería de la Universidad Panamericana, campus Bonaterra, consiguieron para México el tercer lugar en la categoría de robots de rescate y manipulación, ubicándose así en el octavo sitio en la clasificación general.

Este premio se consiguió con el robot Ixnamiki Öme (Encontrar-Personas-Segundo, su significado en náhuatl), capaz de localizar víctimas en zonas de desastre con difícil acceso para un ser humano.

El androide cuenta con una variedad de sensores que permiten monitorear los principales signos vitales de la víctima, así como también informar su localización en tiempo real.