

Introducción a la robótica de competición

La Introducción a la robótica de competición les presenta a los estudiantes el mundo de la robótica. Este estimulante curso trata los conceptos fundamentales de ingeniería relacionados con el diseño, la construcción y la programación robótica. Mediante el sistema de robótica Vex®, los estudiantes desarrollan y programan un robot que usa trenes de engranaje, sensores y controles autónomos y manuales. Luego, usan el robot en actividades orientadas al equipo y competencias en el aula.

Información del curso

Tipo	Laboratorio
Idiomas	Inglés
Horas de instrucción	15

Esquema del curso

- Construcción del BumperBot
- Redacción del primer programa
- Programación en modo autónomo
- Funciones de usuario
- Programación del control del operador
- Agregado de un parachoques
- BumperBot con control de operador
- Varios modos autónomos
- Brazo robótico
- Potenciómetro
- Seguidores de líneas
- Sensor ultrasónico
- Codificadores con rueda
- Competencias

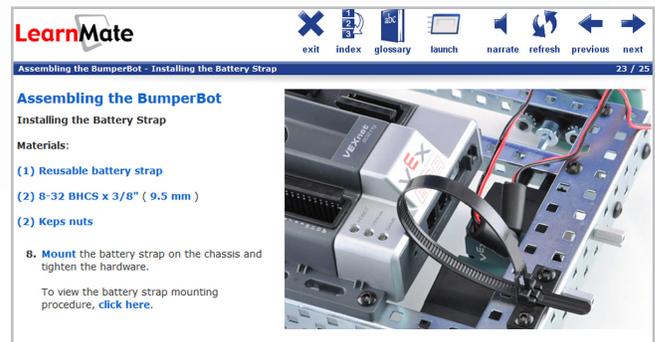
Productos relacionados

Introducción al programa STEM Pathways

La introducción a STEM Pathways brinda una solución fácil de implementar para estimular el interés temprano y el descubrimiento en lo relativo a temas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática. Los cursos presentan paquetes todo en uno con equipo de aula y 45 horas de contenido de cursos en línea por curso.

Programa de ingeniería robótica (REC)

El Programa de ingeniería robótica (REC) permite realizar un estudio integral de los conceptos de ingeniería mediante actividades y proyectos relevantes que usan el hardware galardonado de Vex Robotics y el software de programación robótica EasyC.



**Excelente para programas extracurriculares/
después de la escuela, campamentos
de verano y equipos de robótica**

Productos requeridos

EasyC® V4 para Cortex

EasyC le permite producir programas eficaces en un breve período de tiempo. EasyC está diseñado con el estudiante en mente y su interfaz gráfica simple de usar lleva a cabo toda la sintaxis y el espaciado, lo que le permite centrarse en el flujo y el diseño del programa.

- EasyC brinda una interfaz simple y clara para programadores principiantes y experimentados.
- EasyC permite que los principiantes aprendan de forma rápida y sencilla programación básica centrándose en elementos esenciales de flujo y diseño de programas.
- EasyC incluye un editor de texto para programadores experimentados, a fin de que puedan redactar su propio código.

Proyectos VEX

Desde software para equipos VEX campeones del mundo hasta programas que conduzcan a una certificación en robótica, Intelitek brinda las soluciones más versátiles y eficaces para equipos de robótica e instructores.

Robótica móvil de SkillsUSA®

La competencia de robótica móvil de SkillsUSA presenta un proyecto competitivo orientado a equipos. La competencia prueba la capacidad para poner en práctica y mostrar aptitudes y conocimientos a partir de competencias determinadas por el comité técnico de robótica móvil de SkillsUSA.

Green Street™

Green Street es un complemento de los programas VEX. Modelada a partir de tecnologías de desechos actuales, esta competencia desafía a los jugadores a crear un robot totalmente autónomo que navegue por la comunidad de Green Street y recoja cestos de basura en cada hogar.

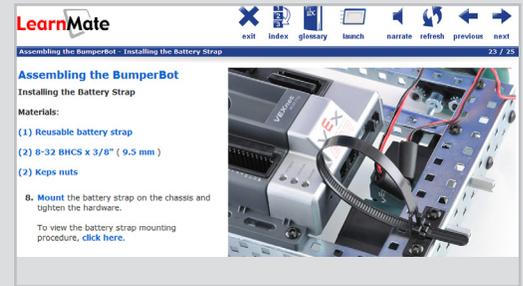
Proyectos de competencias de robótica

Los proyectos de la competencia de robótica están diseñados para estimular a los estudiantes a aprender y para predisponer a los participantes a resolver una variedad de problemas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática [STEM]. Los proyectos están diseñados para VEX e incluyen componentes para incorporarlos a sus kits VEX existentes.

Introducción a la robótica de competición (competición)

La introducción a la robótica de competición incluye LearnMate®, la innovadora plataforma de cursos en línea de Intelitek. El contenido interactivo autorregulado de LearnMate se puede implementar de manera independiente o mediante el sólido Sistema de administración de aprendizaje (LMS). El conjunto de cursos en línea de LearnMate brinda todo lo necesario para ofrecer lo máximo en experiencia educativa combinada:

- Contenido interactivo que cumple con el Modelo de referencia a objetos de contenido para compartir (SCORM)
- Accesibilidad en cualquier momento y en cualquier lugar
- Administración de estudiantes y de la clase
- Seguimiento de calificaciones
- Informes de aptitudes/competencias esquematizados en función de estándares nacionales de aptitudes académicas



Información para pedidos

Programa

Introducción a la robótica de competición y programación para Cortex (solo contenido)

Licencia de usuario único (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-9000
Licencia de 5 usuarios (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-9005
Licencia de 10 usuarios (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-9010
Licencia de 20 usuarios (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-9020
Licencia de 30 usuarios (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-9030
Formato de LMS (requiere software EasyC® vendido por separado)	16-8107-0000

Productos requeridos

EasyC® V4 para Cortex

Licencia de usuario único	63-2060-4001
Licencia de diez (10) usuarios	63-2060-4010
Licencia de veinte (20) usuarios	63-2060-4020
Licencia de treinta (30) usuarios	63-2060-4030
Licencia de gran volumen, cincuenta (50) usuarios	63-2060-4050
Para múltiples impares	63-2060-4000

Proyectos relacionados

Robótica móvil de SkillsUSA®	270-1992
Green Street™	17-7026-1000
Proyectos de competencias de robótica	
Conjunto de competencias 1	10-7024-1000
Conjunto de competencias 2	10-7018-1000



Número sin cargo: 800-221-2763
Teléfono: 603-625-8600
Fax: 603-625-2137

Correo electrónico:
info@intelitek.com
www.intelitek.com