

voltar
Capa de Especiais
Reportagens
Projetos
Conteúdo Patrocinado
Eleições 2018
voltar
Capa de Eleições 2018
Guia do Eleitor
CBN Vitória
Litoral FM
Fale Conosco
Assine
Clube do Assinante
Classificações

Pesquisa: Senador
Corrupção no ES
Pedágio
Conta de luz
RU na Ufes
Cais das Artes
Pesquisa: Senador
noticias
Norte
está lendo
Alunos do Ifes de Colatina vencem
competição de ro...

Norte
Ciência e Tecnologia

Alunos do Ifes de Colatina vencem competição de robótica

Participaram do campeonato estudantes e pesquisadores de várias partes do Brasil e da América Latina em desafios de simulação de futebol 2D, robôs de serviço, logística, robôs de educação, robôs de resgate, robôs velocistas e outros

Compartilhar:

Publicado em 13/11/2017 às 17h15

Atualizado em 14/11/2017 às 18h46

Brunela Alves
bribeiro@redgazeta.com.br



A equipe de robótica Asimov do Ifes de Colatina

A equipe de Robótica do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) de **Colatina**, região Noroeste do Estado, foi campeã em três modalidades de competições estudantis de robótica.

A equipe Asimov (nome dado em homenagem ao escritor russo e autor de livros de ficção em robótica) ficou em primeiro lugar em três modalidades na XVI Competição Latino-Americana de Robótica e XV Competição Brasileira de Robótica de 2017 (LARC / CBR 2017) que aconteceu nos dias 9 a 11 de novembro, em Curitiba (PR).

Participaram do campeonato estudantes e pesquisadores de várias partes do Brasil e da América Latina em desafios de simulação de futebol 2D, robôs de serviço, logística, robôs de educação, robôs de resgate, robôs velocistas e outros.

A equipe Asimov participou de quatro categorias e foi campeã em três: CoSpace Rescue Secondary (em que disputaram contra cinco equipes), Futebol 2D (contra sete concorrentes) e Humanoide Robot Racing (contra oito equipes concorrentes).

Além dos certificados e troféus, as equipes de Futebol 2D e Cospace ganharam uma vaga

mundial que acontecerá no Canadá em 2018.

INICIANTES CAMPEÕES



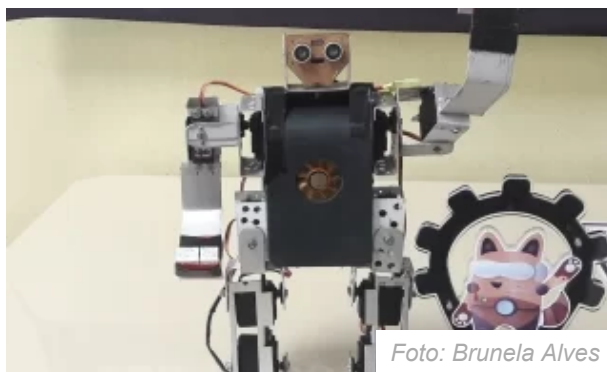
A equipe que disputou na categoria de corrida do robô humanoide

Pela primeira vez competindo na categoria Humanoide Robot Racing, a equipe do professor orientador Julio Cesar Goldner Vendramini venceu e desbancou competidores do Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA). Os alunos de sistema de informação Breno Maia Costa, Jhordan Pereira Ortolani e Thayane Leal Gomes comemoraram a vitória.

“Nós fundamos a equipe em março desse ano e estamos muito felizes com a vitória, pois tínhamos a vontade de participar da competição para sair do mundo virtual”, disse a estudante.

Breno Maia disse que um dos obstáculos encontrados no projeto foi a ausência de verba para investir no robô.

“Como não tínhamos dinheiro para investir, fizemos uma rifa para custear o robô. Ele foi feito com sucata de portão de garagem, doado por uma empresa. Os gastos totais ficaram em cerca de R\$ 1.000 com os vários ajustes que precisamos fazer. Nós competimos com vários robôs. O nosso era o único que engatinhava e por não ter a aparência bonita como os outros, ele foi chamado de ‘carniça galopeira’, mas no final surpreendemos a todos e ganhamos. A aparência não era realmente tudo”, disse.



O robô campeão da equipe foi apelidado de 'carniça galopeira'

O professor Julio Goldner disse que o robô humanoide era um dos mais simples da competição, mas contava com uma tecnologia

chamado giroscópio, que pode ser aplicado como solução para deficientes visuais, por exemplo.

“O sensor foi um diferencial para que o robô pudesse percorrer a distância praticamente em linha reta, o que é foi um desafio grande para os outros protótipos. Além da competição, os alunos ganharam também o aprendizado para colocarem em prática também quando entrarem no mercado de trabalho”, disse.

Quem também participou pela primeira vez da competição e ficou com o primeiro lugar na categoria CoSpace Rescue, foram os alunos Álisson Melquíades, Lucas Giuberti e Vinycius Fernandes da Rocha orientados pelo professor Jean Eduardo Glazarna. Nessa categoria, exclusiva para os alunos do Ensino Médio, a equipe deve desenvolver e programar estratégias apropriadas para robôs autônomos virtuais. Esse robôs navegam pelos mundos virtuais para colecionar objetos junto com robôs de outras equipe.

"Nessa competição, além de conhecimentos em programação, os alunos também precisam utilizar os conhecimentos de matemática, trigonometria e física, para calcular os ângulos em que o robô deve virar, calcular distância e velocidade para desviar dos obstáculos e atingir o objetivo. Assim, os alunos podem colocar em prática os conhecimentos adquiridos em sala de aula", disse o professor.

EQUIPE BICAMPEÃ

Na categoria futebol 2D, a equipe do professor Giovany Frossard Teixeira é bicampeã. “No ano passado nós desbancamos o ITA, que era o tricampeão e fomos convidados para participar de uma competição no Japão. Porém, como

vencemos outra vez. É uma alegria e um orgulho muito grande para nós. Agora, vamos juntos representar o Brasil no Canadá no ano que vem”, disse o professor.



Foto: Brunela Alves

A equipe do futebol 2D

A equipe composta pelos alunos Alexandre Costa, Leonardo Batista e Mykel Rodrigues explicou como o jogo funciona.

“É o futebol virtual, no qual o time é programado para jogar e disputar. Tudo tem que ser pré-programado. O emocionante do jogo é que não pode mexer, só torcer para a nossa estratégia dar certo”, disse.

Além dos três primeiros lugares, a equipe Asimov ficou em quarto lugar na categoria mais concorrida do torneio, chamada de Sek (IEEE Standart Educational Kit), no qual disputou com outras 31 equipes.

Temas relacionados: [robótica](#)

[campeões](#)

[ifes](#)

[colatina](#)

[VER COMENTÁRIOS](#)

VEJA NA INTERNET

Mais lidas

Recomendado por

|