

V1.0.1 (07/06/2025)

¡Hola a todxs! Antes que nada quisiera agradecer sus comentarios acerca del reto y del manual. Me alegra ver la recepción que ha recibido el reto hasta el momento.

Todavía nos falta mucho por trabajar en estas actualizaciones. De momento estaremos subiendo cambios de manera semanal. Recuerden que cualquier comentario o duda nos lo pueden hacer saber ya sea por Instagram [@hbirds16818](https://www.instagram.com/hbirds16818), por email en contacto@hypebirds.com, y ahora por [nuestro canal de Discord](#) localizado en el [servidor no oficial de FIRST Tech Challenge](#)

Finalmente me gustaría mencionar que tenemos un [formulario de interés](#) para aquellos equipos que quieren participar en el evento. Con su apoyo podemos seguir preparando este evento con mayor efectividad. Es por esto que les pedimos llenar este formulario.

En fin, eso es todo por el momento. Muchas gracias a todos los que están al tanto del evento. Nos vemos la próxima semana.

-Bernardo G., Co-diseñador del reto.

Cambios:

- Cambio de uno de los gráficos en el capítulo 9 ARENA para reflejar la CANCHA actual
Gráfico de prototipo antiguo:

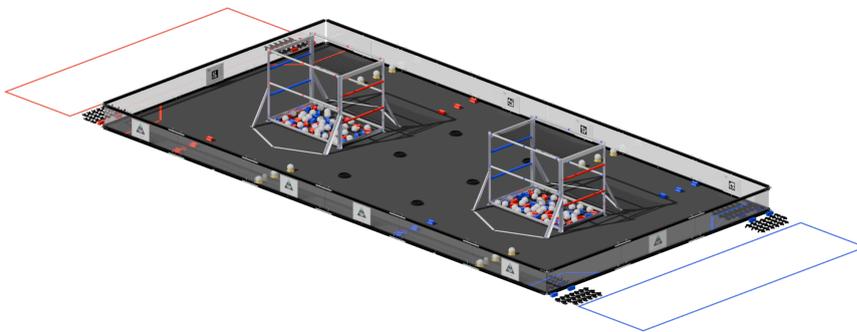
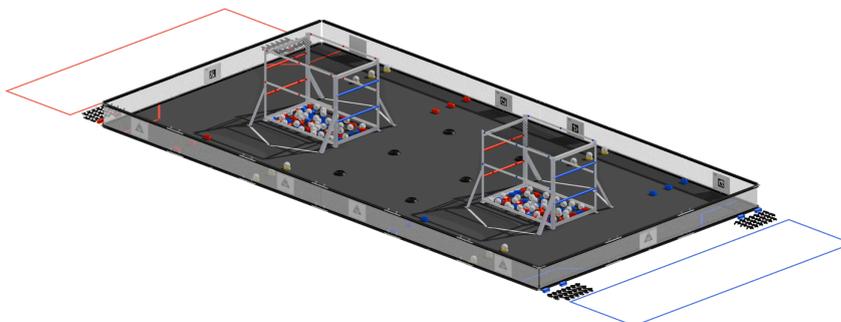
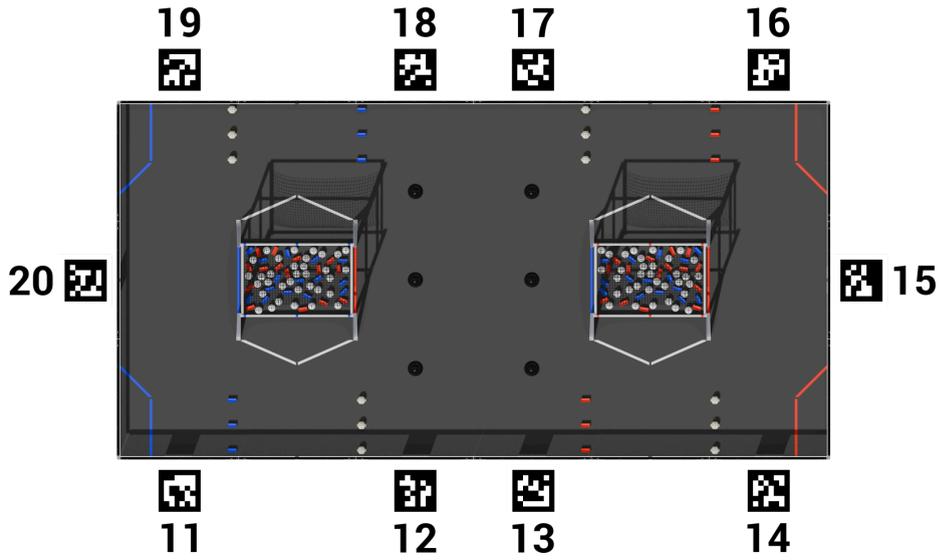


Gráfico actualizado:



- Se agregó la nueva imagen del mapa de posición de AprilTags. Las imágenes para ser impresas y colocadas en la cancha final serán reveladas externamente. Las

dimensiones son las mismas que en el juego oficial.



- Se completó la lista de potenciales puntos de enfoque para los reconocimientos en la versión en español.

V1.0 (01/06/2025)

¡Hola! Bienvenidx al manual oficial del HYPER HURDLE 2025. De parte del equipo 16818 Hype-Birds, nos llena de orgullo y emoción organizar por segundo año este evento Off-Season. La última vez organizamos un evento lo más cercano a un regional oficial posible. Pero en esta ocasión decidimos volar más alto, modificando el reto de toda la temporada y convirtiéndolo en algo aún más grande y emocionante. Para esto, pensamos en diferentes perfiles de personas.

Primero, pensamos en los rookies. Ya sean participantes que se acaban de incorporar a un equipo, o equipos que se unen a la familia de más de 100 equipos mexicanos, todos en algún momento pasamos por ahí. Uno de los enfoques que queremos tomar como equipo de ahora en adelante es ayudar a aquellos que van entrando a este maravilloso mundo.

El nuevo scoring element, el **debris** fue creado a base de una pelota fácil de conseguir y/o replicar, a diferencia de piezas más complicadas como los samples de esta temporada. Es una pieza que se ha utilizado en temporadas previas, y que creemos que en cualquier momento podría hacer un regreso de alguna forma u otra. Esperamos que una vez que vivan la experiencia de HYPER HURDLE 2025, ya tengan suficiente práctica para el inicio de la próxima temporada.

También pensamos en estudiantes que ya llevan rato participando, utilizando piezas de temporadas previas como los conos de Power Play o los pixeles de Centerstage en contextos diferentes para darle un nuevo ángulo a piezas familiares.

Finalmente, pensamos en gente que quiere divertirse. Con inspiración de lo mejor de retos de años previos, incluyendo de FRC, tomamos los elementos que se veían más divertidos y los adaptamos a nuestras modificaciones. Alianzas de tres equipos, una cancha el doble de grande, un scoring element que se puede lanzar... Pensamos en tantas locuras que esperamos que generen un reto, pero también una sonrisa en todos los participantes.

Algo que tal vez note en el futuro es que algunas cosas podrían ser modificadas o agregadas al manual. Estaremos constantemente puliendo el manual para crear la mejor experiencia posible, y cada cierto tiempo agregaremos estas actualizaciones, por lo que le pedimos estar al pendiente de futuros cambios al manual. Quisimos lanzar el reto lo más pronto posible para que los equipos tuvieran suficiente tiempo para adaptarse a los cambios que presentamos al reto, además de que podemos recibir retroalimentación de otros equipos.

En todo caso, esperamos que este reto sea una experiencia inolvidable. Nos emociona ver sus diseños de robots listos para afrontar los obstáculos que presentamos en este documento. Ya sea que este sea su primer evento, o sea un último baile antes de tomar el siguiente gran paso en su vida del STEAM, de parte del equipo de HYPER HURDLE 2025 esperamos que este evento sea algo especial para todos.

Y durante el evento, nunca se olviden de aprender de su experiencia. Tal vez este sea el cierre de una temporada especial, pero también puede ser el preludio de una temporada inigualable y llena de éxito.

¡Mucho éxito equipos! Nos vemos en Agosto. O por lo menos en la próxima Team Update.

-Bernardo G., Co-diseñador del reto.