

Fecha	02.07.2026	Sección	Dinero	Página	1-7
-------	------------	---------	--------	--------	-----

COMPETENCIA DE HUAWEI
Tecnología para el campo

Uno de los ganadores del primer lugar de Huawei Innovation Competition 2025-2026 fue el equipo Jada Robotics de la Universidad Iberoamericana campus Ciudad de México, gracias a que su proyecto se enfocó en apoyar a los agricultores de tomate a mejorar sus cosechas.



Foto: Especial

TECNOAGRICULTURA EN MÉXICO

JÓVENES BUSCAN MEJORAR EL CAMPO CON TECNOLOGÍA

La Universidad Iberoamericana y su equipo de robótica entre los ganadores de la competencia global que organizó la compañía china Huawei

POR AURA HERNÁNDEZ
aurahernandez@gimm.com.mx

El equipo Jada Robotics de la Universidad Iberoamericana campus Ciudad de México fue uno de los ganadores del primer lugar de Huawei Innovation Competition 2025-2026, gracias a que su proyecto se enfocó en apoyar a

los agricultores de tomate a mejorar sus cosechas.

Elliot Calderón, Orlando Camacho y Adán López, quienes estudian la carrera de Ingeniería en Mecatrónica y Sistemas Ciberfísicos, decidieron participar por primera vez en una competencia de este tipo y superaron a

Continúa en siguiente hoja



Página 1 de 4
\$ 52680.00
Tam: 878 cm2

Fecha 02.07.2026	Sección Dinero	Página 1-7
----------------------------	--------------------------	----------------------

equipos de 33 países, incluidos algunos de los principales referentes tecnológicos.

“Fue el profesor Antonio Cardeña Matamoros quien nos acercó esta oportunidad de poder participar, debido a que él es quien ha fomentado que participemos en la Academia de Huawei. No teníamos una idea porque era nuestro primer concurso y esta experiencia fue muy nueva para nosotros”, relató Calderón a **Excélsior**.

Una vez dentro de la competencia decidieron enfocarse en un sector que todavía no ha abrazado por completo la tecnología, es decir, la agricultura.

“Queríamos aprovechar la idea de estas tecnologías para dar un apoyo al campo. La primera idea era sólo controlar algunas variantes del ambiente agrícola como la temperatura o la humedad, pero hablando con nuestros profesores nos dijeron que teníamos que elegir un camino más específico”, agregó Camacho.

EL PROYECTO

Los tres afirmaron que, durante todas las etapas del concurso, fueron aprendiendo nuevas cosas y esto les permitió desarrollar Plague-Bot VR. Se trata de un sistema que integra inteli-

gencia artificial, robótica y realidad virtual con el objetivo de detectar plagas, enfermedades y niveles de madurez en cultivos de tomate en tiempo real.

Camacho detalló que eligieron el tomate porque es un cultivo muy importante tanto en México como en China y la forma en que se planta permite que el robot pueda pasar entre el cultivo.

Esto último porque el tomate se planta con una distancia de 40 a 60 centímetros entre plantas, así como cerca de metro y medio entre surcos para facilitar tanto el flujo de aire como el paso.

“El robot va caminando en los campos y tiene un brazo robótico con una cámara que apunta a la planta para, usando inteligencia artificial de Huawei, detecta las plagas más comunes del tomate como la mosca blanca, las arañas rojas u otro tipo como hongos”, explicó.

También puede detectar los tomates que ya están listos para cosecharse para optimizar tiempos de producción y tiene la opción de que el productor se ponga unas gafas de realidad virtual para compartir la visión del brazo robótico en tiempo real.

Jada Robotics compartió el primer lugar con los equi-

pos de China, Egipto, Malasia, Grecia e Indonesia, los cuales superaron a otros 33 equipos que también participaron.

Para Camacho, esto se debió a que su proyecto fue multidisciplinario, es decir, mezcló robótica, inteligencia artificial y hasta realidad virtual.

“Son muchas tecnologías que integramos, lo que hizo la diferencia en comparación a otros proyectos que sólo eran una aplicación”, agregó.

Camacho consideró que la colaboración con invernaderos de Oaxaca también les ayudó para entender todo el proceso y saber las necesidades del sector.

LO QUE SIGUE

Los tres integrantes coincidieron en que no tienen una fecha para lanzar Plague-Bot VR al mercado, ya que primero quieren mejorarlo para que tenga una calidad industrial y analizar si se puede aplicar en otro tipo de cultivo.

“Buscamos que el robot se pueda adaptar a las necesidades del productor, tener un acercamiento a las personas del campo para ver qué problemas tienen y atacarlos”, comentó Calderón.

Los tres coincidieron en que también planean participar en otras competencias para representar a su universidad y a México.

Fecha 02.07.2026	Sección Dinero	Página 1-7
----------------------------	--------------------------	----------------------



Continúa en siguiente hoja

Página 3 de 4

Fecha 02.07.2026	Sección Dinero	Página 1-7
---------------------	-------------------	---------------



Queremos seguir indagando e investigando las cosas que nos permitan hacer un despliegue masivo en el campo mexicano.”

ELLIOT CALDERÓN
MIEMBRO DE JADA
ROBOTICS