

# Este juego gratuito usa inteligencia artificial para dirigir una orquesta

01/03/2023



El uso que distintas plataformas le dan a la **tecnología de inteligencia artificial** ha permitido que esta se integre a una serie de **juegos** y plataformas para mejorar su rendimiento. Entre ellas, **Google** ha desarrollado una **aplicación** que además puede utilizar la función de **detección de movimiento** para jugar e interactuar con contenido sin necesidad de controles o accesorios adicionales.

El juego llamado **Semi-Conductor** permite que las personas activen sus cámaras y un sistema de inteligencia artificial detecte el movimiento de su cuerpo, brazos y piernas para dirigir una orquesta virtual. La plataforma digital también ofrece el uso de **comandos** especiales que fueron asignados y programados para identificar distintas **posiciones**

y **gestos** realizados con las manos.

Según los datos de la **plataforma**, los usuarios pueden dirigir sus brazos hacia la sección de **instrumentos** que desean que suene y la altitud en la que son ubicados determinará la intensidad con la que emitirán las notas. Si bien no se han determinado **comandos** específicos para cada nota musical, porque esto limitaría la experiencia de los usuarios, sí se puede reproducir cada una a diferentes velocidades.



Para jugar en esta plataforma, los usuarios deberán ingresar a la **página web** de "**semiconductor.withgoogle.com**" y seguir las instrucciones de inicio. Un requisito indispensable para empezar a jugar es que el **computador portátil** o la **PC** deberán tener disponible una cámara web que tendrán que encender para que el sistema asigne nodos de **detección de movimiento** en las articulaciones del cuerpo.

Una vez dentro del juego, los usuarios podrán mover sus brazos libremente hacia la derecha e izquierda para hacer sonar los **instrumentos** de cuerda en diferentes tonalidades, entre agudas y más graves, mientras que la altura de los mismos dirigirán la intensidad con la que estas deberán emitir sus **notas** correspondientes.

Según los datos recogidos, las notas e instrumentos que son

reproducidos en la plataforma de **Google** no son generados de forma artificial, sino que fueron recogidos de grabaciones reales y utilizadas en el juego. El **algoritmo** encargado del funcionamiento de la plataforma es el que se encarga de seleccionar la nota correcta para cada gesto propuesto por los usuarios, que deberán alejarse unos metros de la pantalla del **computador** para jugar.



El juego de orquesta virtual en Google usar inteligencia artificial y detección de movimiento. (Google)

En lo que respecta a la privacidad de los usuarios, la inteligencia artificial **TensorFlow** desarrollada por **Google** no graba ni reconoce los rostros de las personas que deciden probar la plataforma del juego, sino que se encarga únicamente de reconocer qué hacen los usuarios con sus cuerpos para dirigir la orquesta en el juego. De esta forma, buscan mejorar las técnicas de reconocimiento del cuerpo que se emplean en otras aplicaciones y plataformas, que también son usadas para distintos fines.

## Inteligencia artificial para adivinar dibujos

Otro juego desarrollado por **Google** y que incluye la

implementación de inteligencia artificial en sus sistemas es el de **Quick Draw**, donde los usuarios pueden dibujar con sus dedos o el cursor una figura o imagen indicada y el software se encarga de reconocerla en menos de 20 segundos.

Además, este **software** creado por la compañía estadounidense se encarga de realizar recopilaciones de cada dibujo hecho por los usuarios para identificar elementos comunes entre ellos y mejorar su tiempo de respuesta.



Juego de Google Quick Draw (Experiments with Google)

Los usuarios pueden ingresar de manera gratuita a la **página web** "[quickdraw.withgoogle.com](https://quickdraw.withgoogle.com)" y probar esta plataforma para empezar a jugar. Cada partida en este juego incluye seis palabras y, por lo tanto, seis dibujos que el usuario deberá completar. Las únicas formas de pasar al siguiente es que la **inteligencia artificial** de **Google** adivine qué representa cada uno o que los 20 segundos por ronda se agoten.

El final de las seis rondas, las personas podrán ver una recopilación de los dibujos que hicieron junto con los aciertos y fallos de **Google** al intentar adivinar cada uno. En el caso de no haber reconocido uno o más, el sistema lo hará

saber al usuario con un mensaje final.

Fuente: Infobae