

Qué pasó con Kinect, el sensor de Xbox que permitía interactuar en juegos y tomar fotos

11/12/2022



Nintendo Wii fue una consola que revolucionó la forma de jugar y el concepto de los videojuegos casuales. Su éxito llevó a **Xbox** a desarrollar el **Kinect**, una tecnología similar aunque no con el mismo éxito por varios factores.

Este dispositivo fue lanzado en 2010 para la consola **Xbox 360**. Contaba con la particularidad de no necesitar controles para que el jugador moviera a los personajes y objetos en pantalla, además de tener un micrófono para el control de voz y captar de mejor forma las interacciones.

Sin embargo, siete años después **Microsoft** dejó de fabricarlos y para 2020 se confirmó que no sería parte de la nueva generación de consolas. Aunque eso significó su fin, solo

sucedió en la industria de los videojuegos.



El dispositivo de Xbox no tuvo éxito, pero aún sigue vigente fuera de los videojuegos.

**
**

El éxito de **Nintendo Wii** no se basó en la revolución tecnológica como tal, sino en cómo sus juegos eran tan contundentes y sencillos de ejecutar que en una misma sala podían jugar juntos abuelos y nietos sin importar que ninguno hubiese cogido un control antes en su vida.

Ese nivel de accesibilidad combinado con un catálogo de variedad de experiencias, permitió que la consola cambiara el rumbo de la compañía. Pero el dispositivo de Xbox no logró un camino igual.

El motivo fue la falta de juegos. Al inicio las experiencias eran muy similares a las que Wii propuso: juegos de ejercicio, con desafíos cortos para saltar o correr, bailes y simulaciones de deportes.

Pero el listado se fue quedando corto con el tiempo. Así que

juegos que estaban alejados de ese tipo de experiencia utilizaron la tecnología del **Kinect** para agregar a sus interacciones, como lo que hizo **FIFA** que captaba los movimientos del jugador y si se alteraba o gritaba eso se reflejaba en tarjetas amarillas para sus jugadores. Sin embargo, la idea nunca se consolidó.

Si bien durante su etapa en **Xbox 360** este sensor tuvo un buen recibimiento, mucho mejor que el desarrollado por **PlayStation**. El verdadero problema fue en la generación siguiente.

Con el lanzamiento de la **Xbox One** en 2013, el **Kinect** iba incluido en la caja subiendo el precio de la consola y para terminar de inclinar la balanza en forma negativa, los juegos de inicio eran muy escasos, porque el objetivo era que el dispositivo tuviera una mayor enfoque como centro de entretenimiento, olvidando lo realmente importante.

Fue así como en 2017 se anunció el final de su fabricación y en 2020 la confirmación de que no tendrá soporte para las nuevas consolas de la compañía, poniendo punto final a su historia en los videojuegos.



El dispositivo de Xbox no tuvo éxito, pero aún sigue vigente fuera de los videojuegos.

Kinect aún sigue vivo

Mientras el dispositivo tenía un recibimiento aceptable por parte de la comunidad gamer, para los científicos fue una herramienta de trabajo inesperada y es ahí donde aún se mantiene vigente.

Su primera versión, la de Xbox 360, fue una oportunidad muy grande para que los médicos y terapeutas incluyeran como parte de ejercicios de recuperación e investigación con adultos mayores, personas que necesitaban recuperar su movilidad o niños con autismo.

Aprovechando su tecnología para captar imágenes, los científicos logran recoger datos que complementan sus procesos médicos, al punto que eso permite que el sistema aún siga vigente.

En 2019 Microsoft anunció Kinect Azure, que tiene un sensor de profundidad funcionando con la nube Azure de la compañía, inteligencia artificial y micrófonos. El dispositivo está pensado para desarrolladores, científicos y médicos, que lo pueden usar como un sensor de vigilancia porque puede predecir alguna caída y reconocer objetos en 3D. Dando vida a una tecnología que no pudo impactar en gran nivel en los videojuegos.

Fuente: Infobae