Internet

*Eduardo Fainé Celis**

PROYECTO NATAL DE MICROSOFT

Como anunciaba Mike Snider en USA Today, Nintendo con su consola Wii convirtió el intimidante control de video juegos en un simple aparato para girar y oscilar. Ahora, Microsoft quiere eliminar completamente el control y dejar al usuario girar y oscilar por sí mismo. Como avant première de su nueva maravilla, la empresa contó con la participación del cineasta Steven Spielberg durante la convención de video juegos E3, hace un año, si bien el lanzamiento oficial está programado para el 13 de junio próximo. Y es una maravilla, ya que se estará mostrando la tecnología de detección de movimientos de manos libres más avanzada hasta ahora.

Los lectores se preguntarán por qué este artículo acerca de Internet, se aleja hacia el tema de los juegos de video y la razón es simple: dejando de lado el aspecto del entretenimiento, se puede pronosticar que esta tecnología podría cambiar nuestra forma de interactuar con los computadores que, dicho sea de paso, están en cada área de nuestro desempeño diario y profesional.

Citando a Steven Spielberg, "la gran mayoría de las personas se sienten demasiado intimidadas para tomar un control de video juegos, destacando que a pesar de su popularidad, 60% de los hogares en Estados Unidos aún no tiene una consola. Por lo tanto, la única forma de atraer a los no jugadores, es haciendo invisible la tecnología".

El equipo en desarrollo, que se conecta al sistema de juegos Xbox 360, detecta y sigue los movimientos corporales y voz del jugador, además de reconocer su rostro. Incluye una cámara RGB para detectar los movimientos y una infrarroja para determinar la distancia del sujeto al equipo, un sofisticado conjunto de micrófonos y software capaz de traquear 48 articulaciones del cuerpo, a varios jugadores al mismo tiempo y diferenciar al jugador y su ropa del ambiente alrededor, que permiten al usuario interactuar con la máquina empleando su cuerpo. Los diseñadores de juegos que han tenido acceso a la tecnología han visualizado incontables posibilidades para desarrollar aplicaciones, pero las mismas podrían expandirse al hogar, la oficina y, por qué no imaginarlo, a la Central de Informaciones de Combate.

Sólo pensando en el ambiente doméstico, tener la posibilidad de controlar múltiples aparatos o administrar los archivos del computador mediante señas corporales o comandos orales, permitiendo al sistema identificar al controlador sólo por su timbre de voz, deja de ser una fantasía hollywoodense al estilo del computador inmersivo que empleaba Michael Douglas en la película Acoso Sexual o

* Capitán de Navío. Oficial de Estado Mayor. AV. Máster en Diseño y Comunicación Multimedia. Preclaro Colaborador de Revista de Marina, desde 2007.

las escenas en que androides y humanos interactuaban en La Guerra de las Galaxias o en Star Trek, haciendo cada vez más amigable la naciente automatización del hogar o domótica, como ha sido denominada la "integración de la tecnología en el diseño inteligente de un recinto". Si hasta ahora se pueden ver diseños experimentales de casas y oficinas "inteligentes", cuando la tecnología que acompaña este proyecto esté al alcance de todos, el límite estará dado por la imaginación.

Ahora, como colofón, habría que pensar en cómo podremos aplicar esta creación a nuestra vida a bordo, para hacer más eficiente y eficaz nuestra labor profesional. Queda lanzado el desafío.

* * *

revismar@vtr.net