

El Sexto Sentido: Integrando la tecnología con el Mundo Real

El Sexto Sentido, una película de 1999 dirigida por el hindú Night Shyamalan, del género de suspenso, una historia donde hace creer al director algo que no es y hace pensar al espectador, un derroche de imaginación y de originalidad en todos los sentidos. Una historia de miedo, de intriga y sobre todo para quedarse con la boca abierta.

Paradójicamente, 10 años después un hindú llamado Pranav Mistry graduado del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) Institución universitaria técnica con sede en Cambridge, Massachusetts (EEUU), ha creado el Sexto sentido, nombre que le han puesto a una nueva tecnología, compleja por un lado, pero supuestamente orientada a facilitarte la vida (o quizás lo contrario). Mistry llegó al TED (Tecnología de Diseño y Entretenimiento), organización sin fines de lucro dedicada a esparcir las ideas que vale la pena hacer conocidas, ahora TED ha crecido para apoyar ideas que cambian el mundo a partir de múltiples iniciativas.

TED ha establecido el TED Prize (premio TED) anual, donde se otorga a tres individuos excepcionales con un deseo para cambiar el mundo la oportunidad de poner su deseo en acción; TEDx, que ofrece a grupos o individuos una manera para ser anfitriones de eventos locales y organizados independientemente alrededor del mundo y el programa TED Fellows que ayuda a innovadores de todo el globo que cambian el mundo a que sean parte de la comunidad TED y con su ayuda amplificar el impacto de sus impresionantes proyectos y actividades.

La cámara reconoce objetos alrededor tuyo, el proyector proyecta imágenes que puedes manipular al estilo Minority Report directamente, ya que la cámara detecta la posición de tus dedos y analiza tus gestos, si vas por la calle y quieres tomar una fotografía solo tienes que encuadrar la zona que quieres fotografiar haciendo una L con tus dedos índice y pulgar.

Obviamente, tan solo es un prototipo, pero quizás el primer paso a un sistema más simple integrado en la ropa que revolucione la forma de interactuar con el entorno tal como lo conocemos.

Mistry ha trabajado en SixthSense, un prototipo de interfaz gestual "vestible". Gracias a esta interfaz una persona podría llevar, por ejemplo, sensores en sus dedos para interactuar con una computadora.

SixthSense podría definirse como lo opuesto a la realidad virtual. Así, mientras que la realidad virtual sumerge a la persona en el mundo digital, SixthSense da la vuelta a la moneda permitiendo que el mundo digital llegue al mundo real. La comunicación en el entorno informático creado por este proyecto puede ocurrir con cualquier gesto humano cotidiano.

En el escenario dibujado por SixthSense cabe imaginar usuarios llevando en la punta de sus dedos sensores capaces de comprender sus gestos y un sistema proyector de imágenes equipado con cámara colgando de su cuello. Con esta tecnología podría dibujar en cualquier superficie, incluida la su propia mano, mirar su correo electrónico haciendo un símbolo "@" con su dedo en el aire, tomar imágenes simplemente encuadrándola con sus manos, ver un video o leer las noticias desplegándolas en un papel en blanco, entre otras asombrosas posibili-

SEXTO SENTIDO



1999 2009



Night Shyamalan, Imaginación, originalidad

Pranav Mistry, Nueva Tecnología compleja para facilitar la vida.

cámara, proyector, teléfono móvil, cintas de colores en los dedos.

Fundación TED (Tecnología de Diseño y Entretenimiento)

SixthSense permite que el mundo digital llegue al mundo real.

www.cladera.org

dades.

Según el sitio web dedicado a SixthSense, la construcción del sistema prototipo actual cuesta aproximadamente 350 dólares.

Estas tecnologías harán cambiar el modo de hacer una clase, la gran facilidad de un dispositivo, que no necesita multimedia, pizarra o telón, no necesita de luz eléctrica, porque el dispositivo está en el celular.

Esto ayudaría mucho para apoyar en los medios tecnológicos de una clase, para mostrar videos, o para realizar una presentación, también puedes proyectar imágenes sobre noticias y verlo como un video invocado de Internet, también puedes simular un reloj físico que no tienes con solo dibujarlo en la muñeca, también podrás proyectar información estadística de productos, componentes y todo lo que puedas encontrar en un supermercado, puedes ver la biografía de la persona con la que estás hablando y proyectar la información en su cuerpo, también podrás buscar un libro inmediatamente, y saber toda la información, precio y muchos detalles más, no se olvide que la tecnología es un medio y no un fin en la Educación o formación del aprendiz.