

# IBM investiga cómo convertir Watson en un guía de museo inteligente

Big Data 18 abril, 2015



La inteligencia artificial tiene el potencial de transformar nuestra interacción con la tecnología y esto es algo que los expertos de **IBM** no quieren perder la ocasión de demostrarlo una vez más a través de **Watson**, su tecnología de computación cognitiva que saltó a la fama cuando logró derrotar a la inteligencia humana en un concurso de preguntas y respuestas.

Lo que prepara la compañía ahora es una réplica de la tecnología *beacon* con la que Apple prometía cambiar el sistema de localización en los entornos cerrados hace dos años. En búsqueda de una inteligencia predictiva mejorada, un equipo de investigadores de IBM India ha decidido usar su conocido *software* basado en el aprendizaje automático para **mejorar los recorridos guiados de los turistas dentro de los museos**.

Para que en un futuro lo puedan hacer accesible al público, han creado **Usher**, una aplicación para Android que usa parte del sistema de Watson. La *app* ofrece información sobre las obras de arte que están próximas a los usuarios y es capaz de aclarar las curiosidades de estos, contestando a posibles preguntas en relación con ellas.

Los resultados han sido recogidos en un **informe** que se presentó la semana pasada en una conferencia sobre interfaces de usuario inteligentes en Atlanta con el objetivo de impulsar a los programadores para aprovechar las capacidades de Watson y usarlas en todo tipo de aplicaciones. En su investigación también explican qué le hace diferente en comparación con los sistemas actuales de audioguía.

El guía inteligente de IBM se basa en la **información contextual** recogida por los sensores de

los dispositivos móviles de los usuarios. De esta forma, el programa usa el acelerómetro, el giroscopio y la brújula del *smartphone* para determinar qué tipo de actividad está haciendo el usuario y dónde está mirando, mientras que las señales WiFi ofrecen datos sobre su localización dentro del museo.

Una vez recibida toda esta información, el sistema será capaz de proporcionarle una serie de indicaciones audio adaptadas a su contexto de la misma forma que lo haría un guía real, como por ejemplo “¿Quién ha pintado esto?” o “¿Cuál es el significado de esta pintura?”. Las respuestas se pueden visualizar a través de una interfaz habilitada tanto para comandos de voz como para consultas escritas.

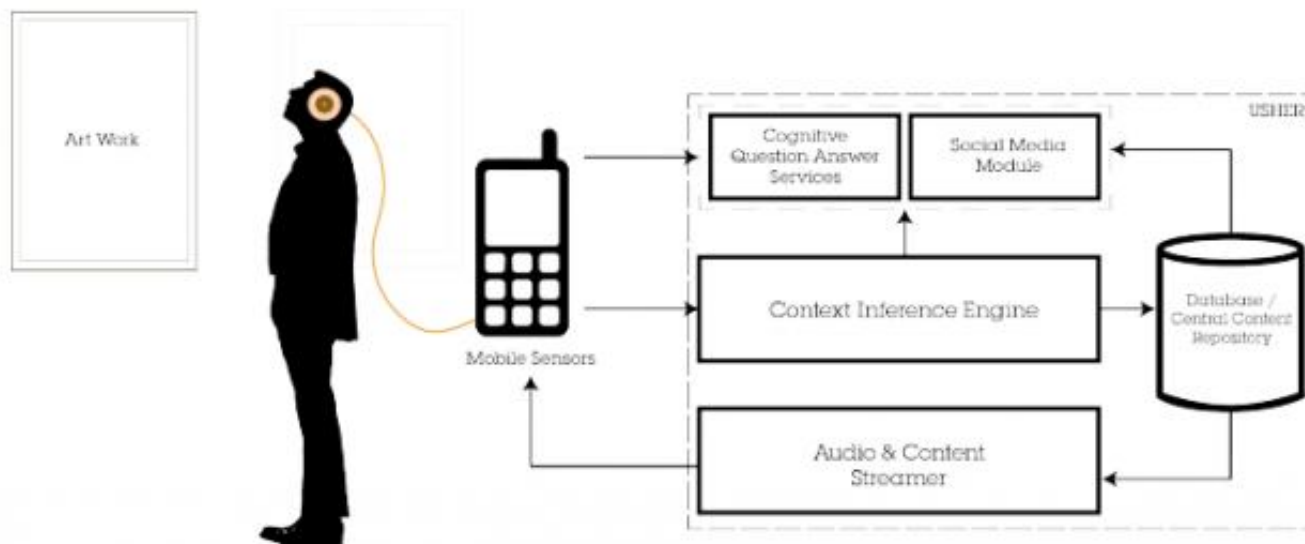


Figure 1: System Architecture of USHER showing interaction among various components

### Imagen

Aparte de eso, la versión de guía turística de Watson se encargará de no dejar aislado al usuario de las **redes sociales**, advirtiéndole si alguno de sus amigos está cerca.

La tecnología, afirman sus creadores, ha sido creada para simular el comportamiento de un turista en su recorrido entre distintas obras de arte cuyas identidades han sido previamente almacenadas en una base de datos: “La capacidad de seguir a la perfección el contexto del usuario para ofrecer riqueza informativa y la habilidad cognitiva para contestar a las consultas significa que Usher puede mejorar bastante la experiencia del usuario en un museo”.

Aunque ya se ha podido probar una demo de la aplicación, los investigadores reconocen que hace falta más desarrollo para tenerla lista. Y uno de los principales puntos pendientes es encontrar un medio más fiable de transmisión de datos ya que las señales WiFi solo pueden abarcar la información básica.



Mi interés por la tecnología ha nacido cuando me he dado cuenta de que nos permite ver el lado escondido de la realidad. Todavía quedan muchas cosas por descubrir y suficiente curiosidad. **Acepto a Más información** almente somos. Especializada en

Periodismo y Marketing, he podido compartir experiencias con profesionales del mundo empresarial tecnológico. Siempre en búsqueda de ideas, escribo para hacer conocido el trabajo innovador, capaz de cambiar los problemas en soluciones.