

## **Google Tango, una excelente propuesta que todavía presenta incertidumbre**

**Probamos Google Tango en el Lenovo Phab 2 Pro. La propuesta ofrece un potencial increíble en múltiples campos. La explotación de la plataforma, en cambio, es mínima por el momento**

En 2014, Google desveló Project Tango, una iniciativa experimental en el campo de la realidad aumentada. El objetivo era simple: hacer que los teléfonos móviles puedan percibir de una forma más rica el entorno que les rodea. La forma de materializarlo, en cambio, era notablemente más compleja. Hacer que una pieza de hardware sea capaz de interpretar las superficies que le rodean e interactuar con ellas requiere componentes muy concretos y, sobre todo, un software que procese, gestione e interprete de forma correcta toda la información recopilada. Esa es la razón por la que Tango no se ha materializado hasta tres años más tarde, cuando fabricantes como Lenovo han lanzado los primeros productos comerciales con Tango.

Pero, ¿hasta qué punto es Tango una iniciativa tangible e interesante? ¿Realmente puede aportar algo de valor a la forma en la que un usuario interactúa con su teléfono móvil y el entorno?

Tango quiere que el teléfono móvil sea sensible al entorno y lo interprete de la misma forma que los seres humanos

Tango se basa en tres pilares fundamentales: tracking de movimientos, percepción de profundidades y aprendizaje. Mediante diferentes sensores (acelerómetros, giroscopios, etc.), el teléfono es capaz de comprender su posición y orientación respecto al entorno. Haciendo uso de las diferentes cámaras del teléfono, también es capaz de analizar las formas de los objetos que le rodean y las profundidades. Y combinando toda esa información con el aprendizaje, Tango es capaz de generar una especie de mapa 3D, recordarlo y trabajar sobre él.

Sobre esa base se construyen las aplicaciones del programa Tango, las cuales abren un mundo de posibilidades casi infinito. En Google Play la selección disponible es aún escasa, pero se pueden encontrar desde videojuegos hasta aplicaciones para diseñadores de interiores. El potencial de esta tecnología es casi infinito.

Gracias a Tango sería posible elaborar visitas a museos de una forma más rica, una navegación en interiores precisa, cambiar la forma en la que jugamos (Pokemon Go es un buen ejemplo), etc. Por no hablar de las aplicaciones en campos profesionales como el diseño de interiores o la arquitectura.

No obstante, Tango presenta dos problemas principales: la falta de explotación del concepto y la necesidad de expansión. Las aplicaciones actuales son un simple guiño de las posibilidades que la plataforma puede llegar a ofrecer: están limitadas, no funcionan a la perfección y, en muchos casos, están aparcadas por sus desarrolladores.

Las aplicaciones con Tango son un pequeño adelanto del potencial de la tecnología. Pero para triunfar requieren más trabajo tanto en las funciones como en la interpretación del entorno.

Asimismo, el alcance de Tango es aún muy reducido: solo dos teléfonos lo ofrecen actualmente (Lenovo Phab 2 Pro y ASUS ZenFone AR). Una situación que contrasta con otros proyectos de Google como Daydream, con una mayor expansión y alcance —pese a requerir hardware adicional para funcionar—.

Tango está dando sus primeros pasos. El potencial es increíble, pero su éxito depende del interés que las compañías muestren sobre la plataforma. Sin apuesta por parte de los fabricantes y Google, los desarrolladores no trabajarán en aplicaciones que aprovechen las capacidades del sistema. En ese hipotético caso, Google Tango fracasaría y quedaría en la absoluta irrelevancia. Por eso Tango es, simplemente, una excelente propuesta repleta de incertidumbre.

El presente comunicado fue publicado primero en HiperTextual

#### **Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Imágen y sonido](#) [E-Commerce](#) [Dispositivos móviles](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>