



# PROYECTO ARTIN FUTURE

## MÓDULO 2:

### Unidad 2.2 Ejemplo de hoja de trabajo: Introducción a través de un enfoque háptico y abstracto

Desarrollado por:



Technische Universität Dresden

## MÓDULO 2 | Unidad 2.2 – Introducción práctica

---

### Sobre Quick, Draw:

Es un juego creado a partir del aprendizaje de las máquinas. Dibujas y una red neuronal trata de adivinar que estás dibujando. Como es de esperar, no funciona siempre. Pero cuanto más juegues, más aprenderá. Hasta ahora, ya la hemos entrenado en unos pocos cientos de conceptos y esperamos añadir más con el tiempo. Hemos creado este ejemplo de cómo se puede utilizar el aprendizaje de las máquinas de manera divertida. Mira el video que aparece más adelante para ver cómo funciona.



**Lee el texto y prueba la aplicación. Después responde a las siguientes preguntas:**

¿Cuál es el objetivo del programa?

---

¿Cómo se usa el programa?

---

¿Qué datos se usan?

---

¿Qué predicciones se hacen?

---

¿Quién usa o se beneficia de un programa así?

---

### Fuentes:

<https://experiments.withgoogle.com/quick-draw> último acceso: 01.12.2021

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ARTIN FUTURE



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DRESDEN



DAUGAVPILS TEHNIKUMS



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea en el marco del programa Erasmus+. Esta publicación reflexiona únicamente la perspectiva del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella. (2020-1-DE02-KA226-VET-00813)