INTERNACIONAL

Entrena Pokemon Go modelos de inteligencia artificial con datos de jugadores

17 de marzo de 2026 · 3 min de lectura



Niantic está utilizando los datos colaborativos de los millones de jugadores de Pokémon Go en todo el mundo, a través de las imágenes captadas por la aplicación, para desarrollar sistemas de inteligencia artificial centrados en la cartografía del mundo real, de acuerdo con reportaje de MIT Technology Review.

De acuerdo con el medio, la compañía está impulsando la iniciativa Niantic Spatial, una división centrada en "IA geoespacial", con el objetivo de que máquinas, robots o dispositivos de realidad aumentada, sean capaces de comprender, orientarse e interactuar con el entorno físico con una precisión de centímetros, en lugares donde el GPS no es fiable.

El funcionamiento se basa en los datos que millones de usuarios generan al jugar Pokemon Go y la información de localización, algo que figura en los términos y condiciones del juego.

Los datos se almacenan como datos de mapeado, que permiten identificar entornos, monumentos y edificios con gran exactitud, mejorando progresivamente los mapas digitales.

Al respecto, el director tecnológico de Niantic, Brian McClendon, señaló que el modelo de la compañía se ha entrenado con más de 30,000 millones de imágenes captadas en entornos urbanos, desde distintos ángulos, a diferentes horas del día y bajo diferentes condiciones climáticas.

En este sentido, Niantic Spatial colabora con empresas como Coco Robotics, especializada en robots de reparto en ciudades de Estados Unidos y Europa, que han realizado más de medio millón de entregas hasta la fecha, recorriendo varios millones de kilómetros en todo tipo de condiciones climáticas.

Además, las imágenes incluyen metadatos detallados que indican la ubicación exacta del teléfono en el espacio en el momento de la captura, incluyendo su orientación, su posición vertical, si se movía o no, su velocidad y dirección, entre otros datos.

Cabe señalar que este tipo de tecnología podría tener aplicaciones en logística, transporte o dispositivos de realidad aumentada, pero también en otro tipo de sectores.

La colaboración con Coco Robotics es solo el comienzo. Según Hanke, lo que Niantic Spatial está implementando son las primeras piezas de lo que él denomina un mapa viviente: una simulación virtual hiperdetallada del mundo que cambia a medida que el mundo cambia. A medida que los robots de Coco y otras empresas se desplacen por el mundo, proporcionarán nuevas fuentes de datos cartográficos, alimentando réplicas digitales cada vez más detalladas del entorno urbano.

Finalmente, es importante señalar que los modelos de mundos virtuales carecen de sentido común al interpretar e interactuar con entornos cotidianos, por lo que los modelos de mundos virtuales buscan solucionar este desafío.

Algunas empresas como Google DeepMind y World Labs están desarrollando modelos que generan mundos virtuales de fantasía sobre la marcha, los cuales pueden utilizarse como entornos de entrenamiento para agentes de IA .

Mientras otras compañías centran sus esfuerzos en modelos de lenguaje, Niantic apuesta por reconstruir digitalmente el mundo físico, enfoque que puede sorprender a quienes no son conscientes de que los datos generados al jugar pueden utilizarse para desarrollar sistemas de inteligencia artificial con usos más allá del entretenimiento.

Publicado en Punto de Referencia. Dirección original: https://puntodereferencia.mx/internacional/entrena-pokemon-go-modelos-de-inteligencia-artificial-con-datos-de-jugadores
Descargado el 21 de noviembre de 2026.