

PRÁCTICA 4: TEACHABLE MACHINE

La plataforma *Teachable Machine* nos permite realizar MK utilizando audios como datos y la idea de esta práctica es probarla.

Accede a [Teachable Machine](#) y escoge la opción de crear un aprendizaje automático usando el modelo de sonidos:

The screenshot shows the Teachable Machine interface with three main sections:

- Imágenes**: Shows a photo of a person holding a dog. Below it, a bar chart shows "Me + Dog <3" (pink) and "Just Me" (blue).
- Sonidos**: Shows a spectrogram. Below it, a bar chart shows "Snap" (blue) and "Clap" (red). This section is highlighted with a red border.
- Posturas**: Shows a person in a pose. Below it, a bar chart shows "Stand" (orange) and "Squat" (purple).

Below each section is a descriptive text block:

- Imágenes**: Enseña a un modelo a clasificar imágenes usando archivos o tu webcam.
- Sonidos**: Graba pequeñas muestras de sonido para enseñar a un modelo a clasificar audio.
- Posturas**: Para enseñar a un modelo a clasificar posturas corporales, usa archivos o adopta posturas llamativas delante de tu webcam.

En mi caso, quiero que aprenda a distinguir las palabras “Apaga” y “Enciende” y por eso motivo tendrá, sí o sí, las siguientes categorías: (**Puedes crear otras categorías y diseñar tu propio proyecto**)

The screenshot shows the Teachable Machine interface with three categories listed vertically:

- Ruido de fondo**: Includes a microphone icon labeled "Micrófono" and an upload icon labeled "Subir".
- Apaga**: Includes a microphone icon labeled "Micrófono" and an upload icon labeled "Subir".
- Enciende**: Includes a microphone icon labeled "Micrófono" and an upload icon labeled "Subir".

PRÁCTICA 4: TEACHABLE MACHINE

La categoría del “Ruido de fondo” es importantísima. Espero que cuando acabes la práctica puedes contarme por qué.

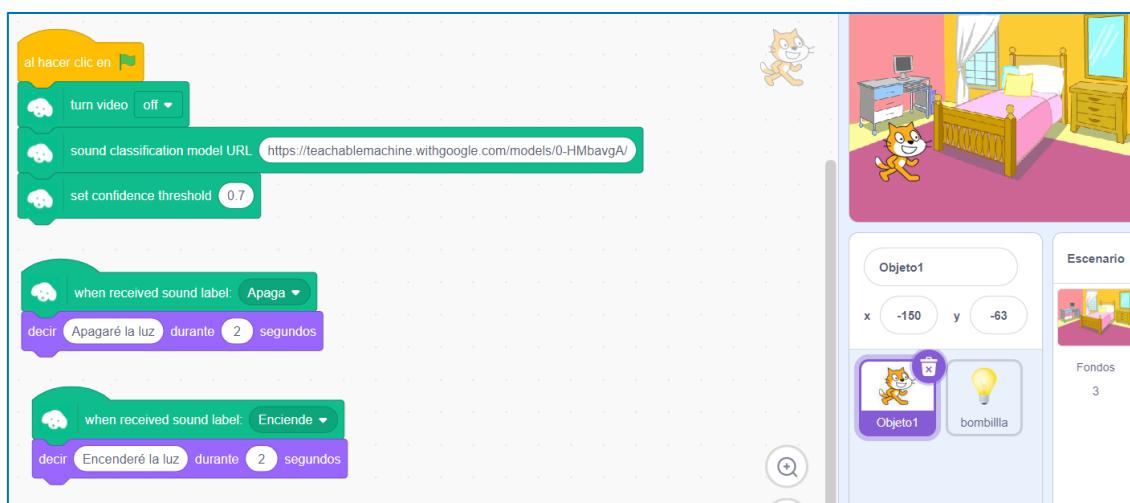
Cuando tentas suficientes muestras, entrénalo y comprueba si ha aprendido:



Para programarlo necesitaremos usar un clon de scratch (Software de programación): Usaremos Stretch3, que es la opción que me permite usar Teachable Machine.

<https://stretch3.github.io/>

En las siguientes imágenes te presento cómo lo he desarrollado yo.



PRÁCTICA 4: TEACHABLE MACHINE

