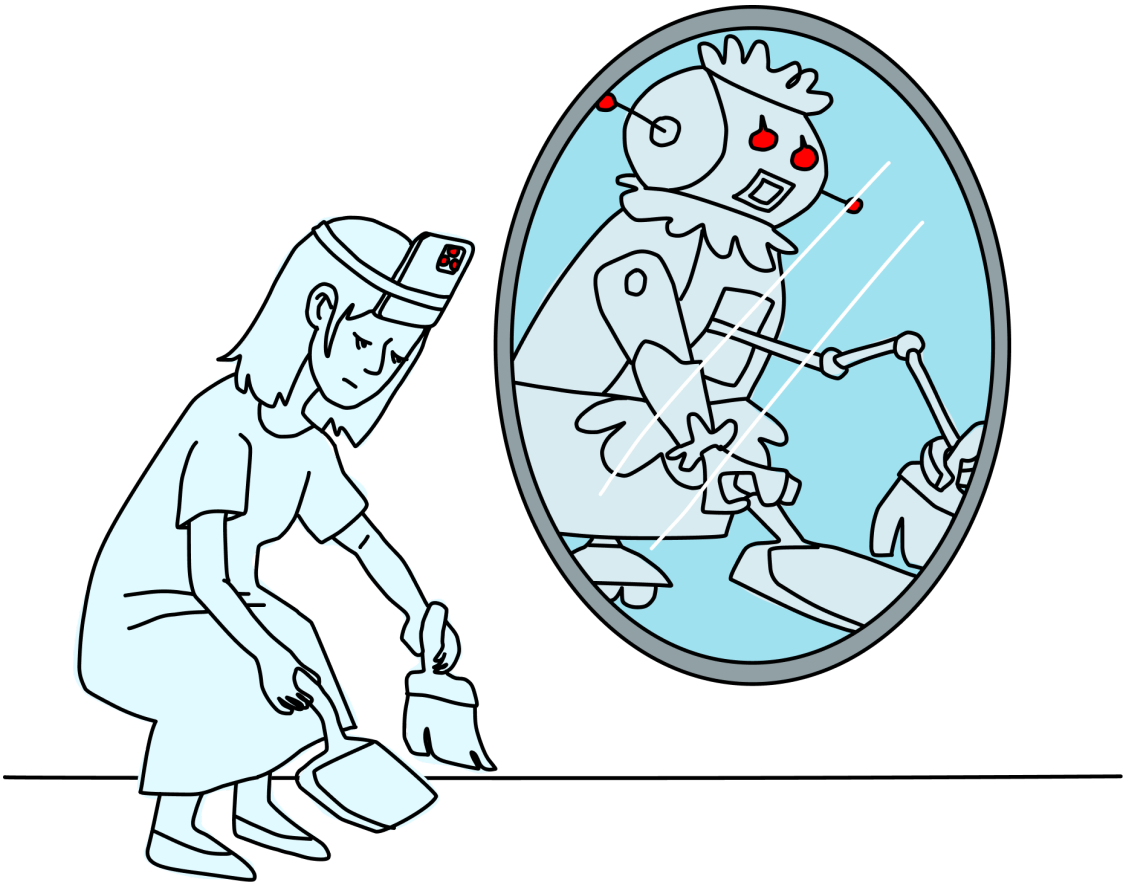
“Gana dinero grabando tu rutina diaria”: Proyecto Robotina y el trabajo de datos para la IA de robótica doméstica



Susana Opazo

“Gana dinero grabando tu rutina diaria”: Proyecto Robotina y el trabajo de datos para la IA de robótica doméstica © 2026 por Susana Opazo está bajo la licencia CC BY 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/



Cita este trabajo:

Opazo, S. (2026). „“Gana dinero grabando tu rutina diaria”: Proyecto Robotina y el trabajo de datos para la IA de robótica doméstica”. In: M. Miceli, A. Dinika, C. Salim Wagner (eds.) *Data Workers‘ Inquiry*. Creative Commons BY 4.0. https://data-workers.org/susana

Un reporte de Data Workers’ Inquiry



Con el apoyo de







I

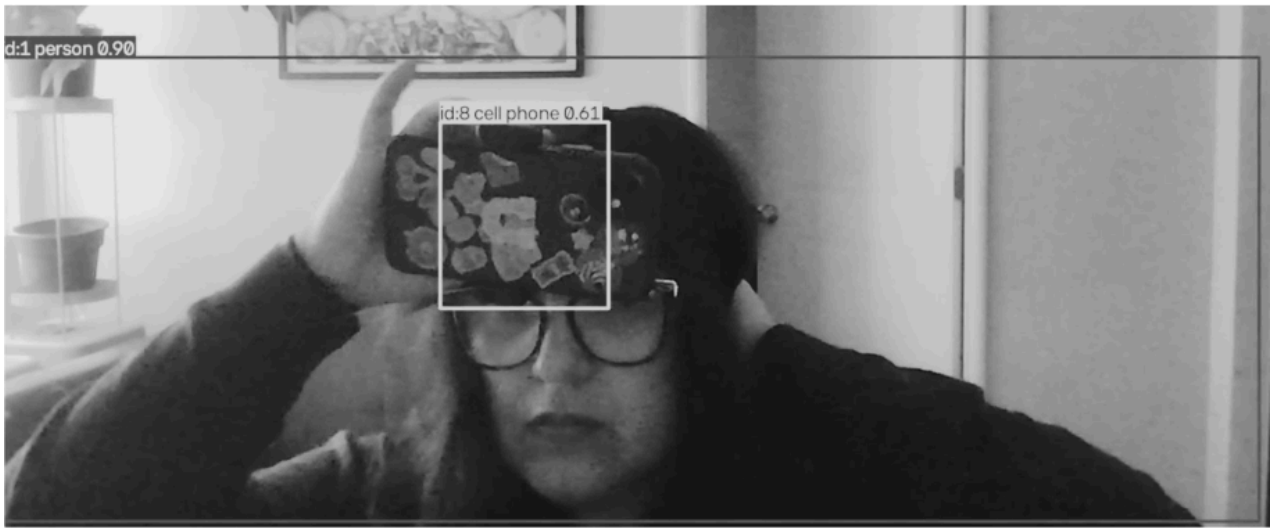
Es un martes de verano en diciembre de dos mil veinticinco. Mi computadora anuncia el mediodía y decido pararme de la silla de mi comedor donde estoy trabajando desde las diez. Me paro, tomo desde la mesa mi celular que estaba cargando al lado derecho de la computadora. Observo a mis gatos un momento. Observo la pantalla del teléfono: 12:04, cuarenta y cinco por ciento de batería. Suficiente para grabar un video de cinco minutos. Mis gatos se acercan a la ventana a mirar afuera y a tomar el sol en los veinte centímetros de luz directa que entran a nuestro departamento de treinta metros cuadrados, emplazado entre dos edificios en el centro de Santiago.

Si hago doce de esos videos me pagan una hora. Decido. Primero limpiaré la arena de los gatos, luego les prepararé almuerzo, después voy a barrer la sala. No se me ocurren más videos por ahora, pero sé que tengo que pensar en nueve ideas más para completar una hora de grabación. Cada hora de trabajo que pueda aprovechar me acerca más a las tres principales metas del mes: pagar el alquiler, comprar comida para los gatos y saldar las deudas que dejó mi segunda experiencia de fracaso emprendiendo.

Pongo un disco para escuchar mientras sucede la grabación. Cada lado del disco dura entre veinte y veintidós minutos, y sé que el lado A tiene dos canciones de diez minutos aproximados cada una. Usar canciones para medir el tiempo de cada grabación me ayuda a cumplir con el mínimo de cinco minutos. A veces es una canción, a veces son dos canciones, a veces una repetida dos veces.

Voy a mi librero a buscar el arnés para la cabeza. No sé por qué lo dejo ahí siempre luego de grabar. Desconecto el celular del cargador. Limpio ambos lentes de su cámara. Abro la aplicación de la cámara y reviso su configuración. Treinta FPS, listo. Mil ochenta de resolución, listo. Esto ya lo fijé hace unos días. Igualmente reviso cada vez que comienzo por si he cambiado algo por error. Zoom en cero punto cinco, listo. Hora de enganchar el celular en la montura del arnés. Lo acomodo para que quede lo más equilibrado posible al mismo tiempo que intento centrar la cámara sin que el peso se incline más hacia un lado que hacia el otro. Procuro no tocar la pantalla durante la maniobra para no alterar ninguna configuración de las ya establecidas. Celular enganchado a la montura, ahora a enganchar el arnés a mi cabeza. Son dos elásticos

de cinco centímetros de ancho, uno de los elásticos rodea mi cabeza de forma horizontal, y el otro pasa desde atrás hacia la frente, coronando ese espacio con un bloque de plástico que sujeta la montura que sostiene el celular. Mi celular pesa casi doscientos gramos. Pienso que si usara un sombrero de doscientos gramos no sería gran problema, ya que el peso se distribuiría en toda mi cabeza, pero en este caso, al tener todo el peso en la frente, es mi cuello el que tiene que llevar el control de cada movimiento para mantener el equilibrio de la cámara. Me miro al espejo antes y después de grabar. Cada vez que uso el arnés me despeino.



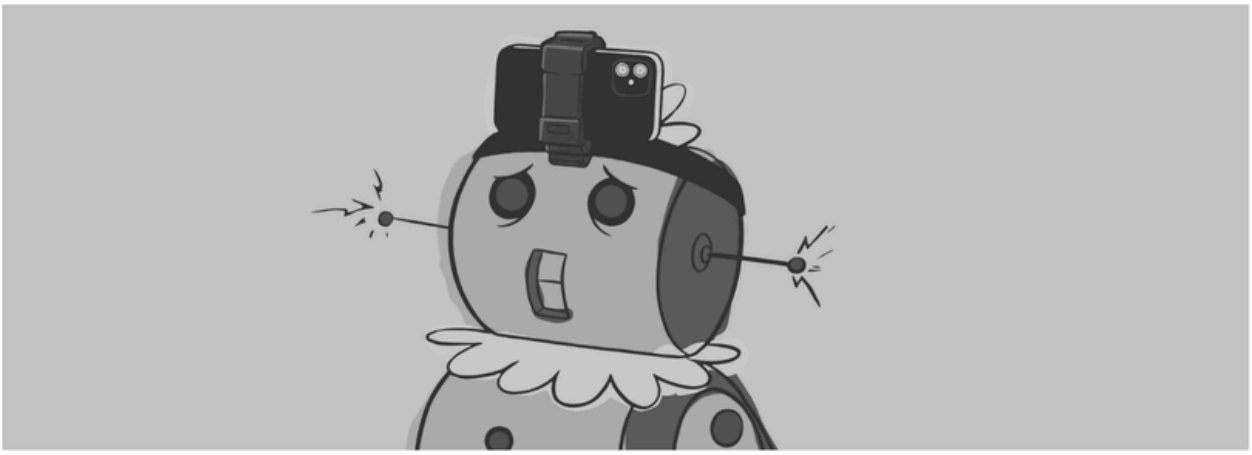
Recuerdo que ya había limpiado las cajas de arena en esa esquina del departamento, por lo que decido tomarlas y moverlas al lado del sofá, solo para la grabación. Ese rincón ya estaba registrado, grabarlo por segunda vez podía ser causal de rechazo.

Ajusto el ángulo de la cámara en la montura para mostrar ambas manos y brazos en el encuadre. El momento más tenso es el de apretar el botón de grabar. No puedo ver la pantalla, entonces confío en el sonido que produce. Me da miedo haber quitado el zoom, o haber tocado la última foto que abre la galería. Cualquier torpeza que pueda suceder realizando una acción en un celular sin ver su pantalla, y además teniendo que llevar las manos a la frente para manipularlo.

> >> Comienza la grabación. Me desplazo lento a tomar las palas para manipular las heces. Camino hacia la cocina a buscar las bolsas. Nada me apura, todo me ralentiza. Procuro mantener la cabeza alineada y firme, moviendo el cuello lentamente para evitar sacudir la cámara. Espero que ambas manos estén visibles en el encuadre. Me imagino cruzando los dedos mentalmente para que se vean ambas manos. Mis dedos reales están ocupados en la tarea. Me da miedo pensar en que no lo estén y tener que volver a grabar.

Me imagino rompiendo la bolsa con los desechos y colocándolos en el arenero para volver a grabar sacándolos. Voy juntando las heces con la pala. Una a una. La cámara estaba puesta pensando solo en el encuadre de los brazos. Tengo la pala en la mano posicionada en lo que imagino es el centro del encuadre, ingreso la pala en la arena, levanto una de las cacas, la llevo a la bolsa posicionada a la izquierda de la caja de arena, vuelvo a poner la pala en lo que imagino el centro del encuadre. Muevo un arenero de un lado al otro para deslizar la arena y descubrir los montículos duros de orina. Voy tomando cada uno de ellos con toda la calma, y los deposito en la bolsa con más calma aún. Pienso en cómo se verán mis piernas desde arriba, ¿se verán más grandes de lo normal? ¿El gran angular afectará cómo se ven? ¿Algún otro humano verá este video? ¿Mirará mis piernas, mis brazos, los tatuajes de mis manos? Estoy usando short. Quizás debería cambiarme y usar pantalón largo para la siguiente toma. Paso por sectores que ya estaban limpios, casi recogiendo una a una las piedritas del arenero. Probablemente lo estoy haciendo con más tensión que con calma. Le doy unas vueltas más a la arena con la pala hasta sentir que ya pasé la mitad de la canción. Me paro a botar la bolsa con los desechos, a limpiar la pala y a guardar las bolsas. La canción termina. Llevo mi mano a mi frente y termino la grabación.

Me miro al espejo. Mi pelo está despeinado. El plástico del arnés contra mi frente está húmedo. No sé si sudé por la tensión, por el verano, o por el arnés. Probablemente por todo. Me lavo las manos. Me siento en el comedor. Paso el video desde el celular al computador. Ingreso a la plataforma. Adjunto el video. Anoto los detalles en los campos que la plataforma me pide. Hago click en *submit*. Observo la pantalla del teléfono: 12:26, treinta por ciento de batería. Los gatos están usando la caja de arena que acabo de limpiar. Ya no entra el sol.



II

Lo que acabo de describir acá estaba ya definido, configurado y requerido con anterioridad.

Actualmente trabajo para distintas plataformas que gestionan la anotación y creación de datos para el entrenamiento de diversos modelos de inteligencia artificial de frontera. Los proyectos en los que he participado han durado desde un par de minutos hasta un par de meses. Llevo un año en esta modalidad. Al no ser un trabajo estable, sí o sí necesito realizar distintas postulaciones para asegurar el trabajo de la próxima semana. Me inscribo en cada una de las plataformas que aparecen y postulo a cualquier anuncio en el que creo que puedo aportar.

El año pasado, un día de noviembre, me añadieron al canal de un proyecto nuevo dentro del Discord de una de estas plataformas. Este proyecto se llamaba **Project Robotina**. Bueno, en realidad no se llamaba Project Robotina: ese es el nombre que decidí darle para anonimizar su nombre real. Si bien este no era su nombre, sí es bastante similar, ya que el original también hacía referencia a un robot de la cultura pop, solo que ese robot estaba más relacionado con la destrucción. Decidí que era mejor llamarlo Robotina, el robot dedicado al servicio doméstico de la caricatura Los Supersónicos, algo mucho más acorde a la naturaleza del proyecto.

Al proyecto entraron cientos de otras personas de la misma forma en que entré yo: así, de la nada, sin postulación. El único criterio común visible era nuestra posición en el mapa, ya que quienes estábamos dentro éramos principalmente de Sudamérica y de India. Como en otros proyectos de estas mismas características, éramos cientos de personas participando y había 3 personas encargándose de responder preguntas, resolver dudas, definir lo que se tenía que hacer, dar comunicados, etcétera.

El trabajo era grabar áreas domésticas de forma egocéntrica, con una duración mínima de 5 minutos. Para hacerlo era necesario contar con un adminículo especial: una montura de celular que debíamos comprar con nuestro dinero, con la promesa de un eventual reembolso. El presupuesto para la montura era de 15 USD saliendo de los bolsillos de quienes podíamos pagarlo.

Todos los detalles sobre lo que teníamos que hacer ya estaban definidos en un documento, el clásico *Standard Operating Procedure* o SOP, de 11 páginas, donde se especificaban todas y cada una de las características requeridas para cada grabación.[1] El dispositivo tenía que ser un celular: un iPhone 11 o superior, o su equivalente en modelos Android. El ángulo de la cámara debía ser de 45 a 90 grados, apuntando hacia abajo. La resolución mínima era de 720p, con al menos 30 FPS, y el encuadre tenía que ser horizontal. Y lo más importante: el uso del gran angular digital, un zoom de 0.5. Era obligatorio que al menos una de nuestras manos permaneciera visible durante toda la grabación.

Una de las cosas que se mencionaba siempre, al menos cuatro veces durante el documento era: *Si no cumples con este requerimiento, tu video será automáticamente*

[1] *Standard Operating Procedure* (SOP) del Proyecto Robotina, documento de 11 páginas entregado a las personas participantes (noviembre de 2025). Archivo personal.

rechazado y no habrá pago ni reembolso. Si tu celular no calificaba, incluso si cumplía con las características técnicas, como la resolución de la cámara, podían sacarte del proyecto, obviamente sin pago ni reembolso.

> >> Cada video debía durar al menos 5 minutos, y en él tenías que realizar solo una actividad. Si ibas a barrer, tenías que barrer durante 5 minutos. Si tu video duraba 4 minutos con 59 segundos, se descartaba completamente. Si no cumples con este requerimiento, tu video será automáticamente rechazado y no habrá pago ni reembolso.

Otra de las cosas llamativas que pedía el SOP es que tu casa, o el espacio residencial donde se llevaran a cabo las grabaciones, tenía que tener "una apariencia y accesorios modernos" y también "un alto estándar visual de buen gusto".[2]

El tiempo estaba supeditado a la luz natural de la casa, que era la mejor luz. A veces dejaba cosas para limpiar al otro día, ya que así podría grabarlo temprano para disminuir las probabilidades de rechazo.

Sobre la composición del video, se destacaba la manipulación de los objetos, definida en tres tiempos: *picking, holding* y *placing.* Tomar, sostener y colocar. Esto implicaba mostrar el objeto durante toda la ejecución de la acción y mantener las manos visibles en cada cuadro, desde tomar el objeto hasta dejarlo donde correspondía. Siempre visible. A veces sucedía que girabas la cabeza porque sonaba algo en otra parte de tu casa y se dejaban de ver las manos o el objeto que llevabas. *Si no cumples con este requerimiento, tu video será automáticamente rechazado y no habrá pago ni reembolso.*

[2]En el original en inglés: *Reminder, this project is completing tasks around a residential home with modern appliances and accessories. The environment which you're using to record the video must maintain a high standard of visual appeal. The environment needs to look good.* Traducción propia.

> >> El SOP decía: *"IMPORTANT: Your face will NOT be visible during this project so your identity is protected."* Si bien mi cara no se veía, mis tatuajes y otros elementos identificadores sí se podían ver en cada video.

Estaba prohibido mostrar a otras personas dentro de tu hogar, incluidos los reflejos propios, ya fuera en el espejo, en vidrios, incluso en la televisión o en cualquier otra superficie. Un pequeño asomo y el video era rechazado automáticamente. Si, por ejemplo, querías limpiar tus ventanas y grabarlo, y en un descuido mirabas más allá de lo debido, y se movía el plano y se veía tu reflejo, aunque fuese un segundo, aunque se viera solo parte de tu cara, tu video ya no era válido. *Si no cumples con este requerimiento, tu video será automáticamente rechazado y no habrá pago ni reembolso.* El video era rechazado, mas no borrado de la plataforma. El contrato no distinguía entre videos aceptados y rechazados, y todo lo que subíamos pasaba a ser de la plataforma, con todos sus derechos de propiedad intelectual. [3] Tú entregabas tu trabajo, lo rechazaban, no te pagaban, y aun así se quedaban con el video.

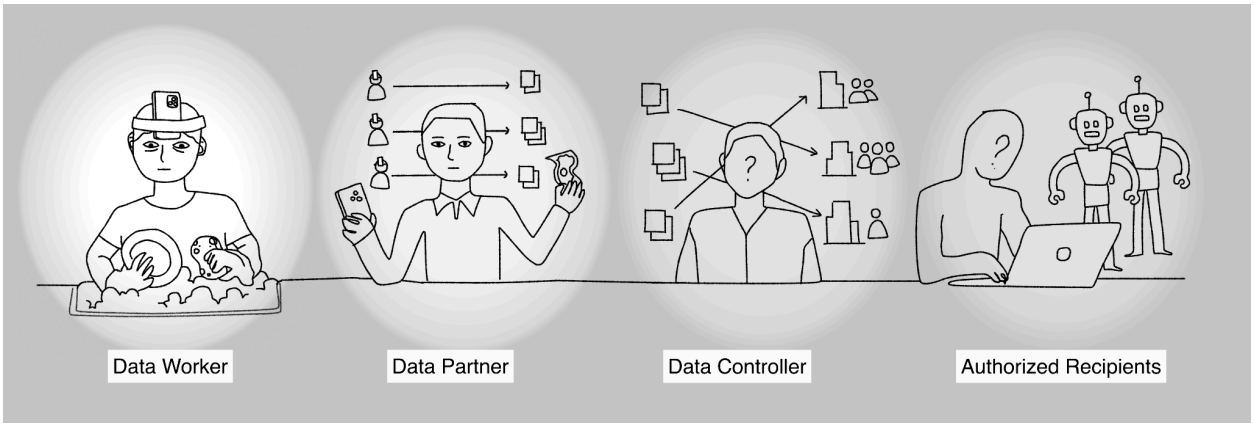
Dentro del documento se ejemplificaban los errores comunes que alguien podía tener a la hora de grabar y que eran motivo de rechazo inmediato. Por ejemplo, si había algún usuario sospechoso de sostener el teléfono con la mano y no con la montura, el video era enviado a *rework*: había que regrabarlo, ya que no iba a ser admitido. *Si no cumples con este requerimiento, tu video será automáticamente rechazado y no habrá pago ni reembolso.*

Como participantes podíamos ver todas las data rows de todas las otras personas. Ahí se veía que el 80% de los videos eran rechazados por alguna razón y un 20% eran aceptados. A mí personalmente me aprobaron todo porque me obsesioné con no tener tareas rechazadas, ya que implicaba mucha pérdida de tiempo, y por ende, de dinero. Si eran mínimo 5 minutos, yo hacía 6, y así con cada uno de los requisitos.

[3] Contrato de prestación de servicios independientes con la plataforma. En el original: *To the fullest extent permitted by law, you assign to Company all intellectual property rights in the recordings you submit, including copyright and any related rights. Where an assignment is not possible, you instead grant Company an exclusive, worldwide, perpetual, royalty-free, fully paid-up, transferable and sub-licensable licence to use the recordings for the purposes above.* Traducción propia. Archivo personal.

Cada video correspondía a una tarea, que correspondía a una data row con estado binario: *done* o *rework*. Aceptado o rechazado. Había que hacer la grabación, subir el video y anotar la información adicional, que correspondía a descripciones de cada tarea grabada. Todo lo posterior a grabar me tomaba al menos unos 15 minutos extra por video. Ese tiempo no era pagado.

La paga era solo según la cantidad de minutos de video aceptado. La plataforma fue cambiando la tarifa según el momento del proyecto, sin aviso ni negociación: empezó en 15 USD por video de 5 minutos y terminó en 2 USD por hora de video aceptado. El reembolso de la montura me llegó junto con el primer pago: 25 USD en total, incluyendo la montura. O sea, 10 USD de ganancia por 20 videos.



Entre quienes grabamos y el laboratorio que usaría los datos hay cuatro figuras. Estamos quienes grabamos y nuestras casas, luego la plataforma que nos contrata, que en el contrato figura como *data partner,* y que tiene un cliente que le comanda este trabajo, llamado el *data controller.* Finalmente están los *authorized recipients*, que son el cliente final, quienes reciben el material para entrenar, evaluar y producir modelos robóticos. Entonces, las cuatro figuras son: yo, el *data partner,* el *data controller* y el *authorized recipient*[4]*.* Los usos declarados son entrenar, testear, realizar benchmark, y reproducir, adaptar, anotar, combinar y crear trabajo derivado con el material.

[4]Términos tomados del contrato de prestación de servicios independientes firmado con la plataforma (archivo personal). Se conservan en inglés tal como aparecen en el contrato.

La caja de arena de mis gatos espera ser limpiada mientras yo espero que se cargue mi celular para poder grabar cuando la limpio. Los gatos me miran enojados porque aún no está limpia su arena.



III

Limpio el mueble de los discos con un paño azul durante seis minutos. Mi mano derecha entra en el encuadre, sale, luego vuelve a entrar. Mi mano izquierda se mantiene fija apoyada en el borde del mueble como técnica para mantenerme en el mismo encuadre. La mano derecha limpia y mueve las cosas que están en la superficie del mueble. Tomar, sostener, colocar. Tomar, sostener, colocar. Mientras limpio con el celular en la frente hago dos tareas a la vez, y solo una de ellas es limpiar. La otra es vigilar constantemente que mantengo los brazos visibles, que mi cabeza gire despacio, que el celular y el zoom se mantengan en su lugar, y que la acción dure seis minutos sin parecer antinatural. Ambas tareas en el mismo gesto y al mismo tiempo. Mis acciones son producidas para ser registradas. La diferencia parece menor pero es

todo el asunto. En algún lugar desconocido para mí, a mi acción de limpiar el mueble probablemente le pondrán otra etiqueta. Me imagino algo como "un ejemplo de cómo una mano humana sostiene y mueve un trozo de tela de microfibra con el cual sacude el polvo en un mueble de madera".

> >> Si bien mi trabajo es limpiar y grabar esa acción, el outcome de mi trabajo es otro. Mi mueble, ahora limpio, se queda acá. El video de esta acción se sube a la plataforma y pasa por distintas manos antes de llegar al destinatario, que hace uso del valor principal de éste: mi gesto. El movimiento de mis manos, mis brazos, la fuerza empleada, el ángulo de mis muñecas, el tiempo que utilizo, la distancia entre el comienzo del movimiento del paño de microfibra sobre el mueble y el punto donde termina su trayecto.

El fin de mi video es mostrar algo más allá de un mueble de discos limpio: es el cómo se limpia este mueble, y lo que se aprende de cómo se limpia el mueble está destinado a limpiar muebles sin mí. Con el video entrego una capacidad. Cada regla del SOP, si la leemos al revés, está describiendo a la futura máquina. Cada condicionante revela una limitación del sistema que se entrenará: manos visibles, sin cortes, cámara en perspectiva egocéntrica. Vendí este gesto exacto, con estas manos y esta duración. A mí me pagaron una vez por ese tiempo, pero el material y lo que se puede crear con él como obra derivada, es infinito. Puede seguir siendo utilizado sin que yo sepa hasta cuándo ni para qué. Nunca podré saber si mis videos entrenaron algo. Si mañana un robot limpia una caja de arena o un mueble de discos en alguna parte del mundo, no voy a saber si lo aprendió mirándome a mí.

Hay dos condiciones que distinguen esta labor de cualquier otro trabajo precarizado en la economía de datos y plataformas. La primera es que el producto soy yo. Es mi cuerpo y es mi gesto. Es mi casa y es mi intimidad. Mis manos, mis tatuajes, el polvo de mis muebles, la luz que entra por mi ventana en las mañanas de grabación. El obrero de la fábrica clásica descrita por Marx produce un objeto externo, como una

camisa o una silla, y la alienación radica en esa separación.[5] En esta situación, el objeto de venta recae sobre el cuerpo mismo y sus desplazamientos en el espacio más íntimo. Es por esto que las reglas del SOP hablan solo de fisicalidades: visibilidad, ángulos, flujos continuos de movimiento. Sin esta necesidad de corporalidad la escena podría ser la de cualquier otro proyecto de *data labeling*, donde delimitamos visualmente con polígonos los semáforos de una calle, o las murallas y ventanas de una casa en un plano arquitectónico. En ese tipo de proyectos lo que hacemos es entregar capacidad cognitiva visual, y dejamos el cuerpo, la identidad y la intimidad al margen de la transacción. La segunda condición vive en el contrato de los servicios prestados. Al firmar el contrato de prestación de servicios independiente cedí mis gestos para la manufactura de aquello que los volverá prescindibles. Con cada video estuve entregando material para el entrenamiento de los sistemas destinados a replicar mis acciones para un cliente final enfocado en desarrollar robots de asistencia. La sustitución del humano figura como el propósito casi explícito en el acuerdo que firmé.

Este fenómeno va más allá de lo técnico y se instala de lleno en la carne. Técnicamente, el gran angular es requisito estricto para que el modelo pueda mapear la habitación entera. Subjetivamente, lidiar con ese lente implica enfrentarme a la dismorfia: ver en la pantalla mis brazos más gordos de lo normal, visiblemente más grandes de lo que ya son, capturados desde arriba, siendo parte de un cuerpo fragmentado y además distorsionado por la exigencia algorítmica de tal encuadre. La postura rígida de la cabeza, el dolor de cuello y la obligación de no agitar la cámara distan de la inclinación humana natural al limpiar. Tuve que desaprender el movimiento fluido, ralentizar mis acciones cotidianas y añadir acciones innecesarias para evitar un mal encuadre y también para sumar segundos. Cuando el cuerpo recordaba cómo limpiar de verdad, tenía que forzar el retorno al modo grabación. Así, el aseo doméstico de mi propio hogar y la jornada laboral se fusionaron en un acto que transformó mi casa en un pequeño set de filmación casero. La preparación de cada video requirió pre-ordenar el espacio, mover cosas, esconder objetos, guardar algo de las pocas vergüenzas propias que quedaban. Todo como esfuerzo invisible y no remunerado. Igualmente, el desorden íntimo y la basura lograban exhibir mis costumbres. Entre medio de esta pequeña coreografía, mi respiración agitada y la voz

[5]Karl Marx, *Manuscritos económicos y filosóficos de 1844*, Primer Manuscrito, apartado "El trabajo enajenado". Edición digital del Marxists Internet Archive.

para hablarle a mis gatos se filtraban por el micrófono, dejando pequeños residuos de humanidad atrapados en la máquina.

Históricamente, todo esto ocurre en un momento preciso: la actual carrera por entrenar inteligencia artificial doméstica, que necesita devorar espacio íntimo para extraer data de casas y cuerpos reales. En abril de 2026, MIT Technology Review informaba que una sola empresa estadounidense de datos para robótica había contratado a miles de trabajadores en más de cincuenta países, entre ellos India, Nigeria y Argentina, para grabar sus tareas cotidianas. Ninguno de los entrevistados sabía exactamente cómo se usarían, almacenarían o compartirían sus datos.[6] Yo tampoco lo sé.

Las personas encargadas de revisar cada video omitían cualquier contexto. Mostrar involuntariamente tu reflejo en un vidrio por menos de un segundo ya desencadenaba un rechazo inmediato. El argumento era la protección de la identidad. La privacidad operaba solo como condición técnica (e incluso legal) del dataset: frente a lo útil del dato, la privacidad siempre cede. Los videos rechazados no eran pagados, pero nunca sabremos si fueron o no utilizados. Horkheimer define la razón instrumental como esa lógica enfocada exclusivamente en evaluar si los medios sirven para un objetivo, silenciando por completo la pregunta sobre la justicia del fin mismo.[7] Leída desde mi hogar en Chile, esa razón instrumental cambia. Va más allá de la idea de una fuerza abstracta impuesta desde una cúspide. En mi casa tomó un ribete más complejo, donde las reglas que decidían qué aprobar y qué descartar venían del SOP, pero cada video aceptado le enseñaba al modelo qué cuenta como un gesto correcto, y ese estándar se definía con mi propio cuerpo y mis propios movimientos. Quien se afecta de este cálculo también lo perfecciona. Esto se instaló en mis rutinas y me obsesionó con la revisión de las data rows, las mías y las ajenas. Empecé a postergar algunas limpiezas para el día siguiente porque la luz de la mañana aseguraba un mejor video. Medí mis propios gestos, controlé la velocidad de mis manos. Quienes revisaban dejaron de ser los únicos jueces, ya que yo misma tomé ese papel y me evalué bajo sus términos.

[6]Michelle Kim, "The gig workers who are training humanoid robots at home", *MIT Technology Review*, 1 de abril de 2026. La plataforma de Proyecto Robotina no corresponde a la empresa descrita en este artículo ni a la que firma el working paper citado en la nota 15.
[7]Max Horkheimer, *Eclipse of Reason* (Nueva York: Oxford University Press, 1947). Conocido en español como *Crítica de la razón instrumental*.

Otros autores describen dinámicas cercanas, pero las distancias se hacen necesarias para entender este fenómeno. Bogdan-Andrei Lungu analiza cómo los sistemas atrapan a las personas en bucles a través de "gemelos digitales", pero ahí la máquina predice a una persona sin contrato, mientras que aquí la persona entrena a la máquina bajo un régimen laboral de prestación de servicios.[8] Morreale y su equipo describen el trabajo de entrenamiento inconsciente, donde la extracción ocurre sin saber, sin consentir y sin cobrar.[9] Este caso es exactamente lo opuesto. Yo sabía, firmé y cobré, y aun así la extracción ocurre. Acá, el contrato formaliza la alienación.

> >> Llamo a este fenómeno auto-alienación recursiva, que defino como el acto de entregar como insumo aquellas capacidades humanas corporales destinadas a ser reemplazadas por el sistema técnico que esas mismas capacidades, a través de su captura, hacen posible. Es recursiva porque la máquina que todavía no existe ya actúa sobre el cuerpo que la va a entrenar. Sus limitaciones se escriben como reglas en el SOP, las reglas rehacen el gesto (más lento, más rígido, con las manos siempre a la vista) y ese gesto rehecho es el que entra como dato. El sistema aprende de un movimiento que él mismo moldeó. El ciclo también se cierra hacia adentro, ya que el criterio que evaluaba mis videos terminó siendo el criterio con el que me evaluaba yo misma. Es auto-alienación porque la enajenación recae sobre la propia humanidad, ahora hecha producto.

En la fábrica, el obrero pierde lo que ensambló y vuelve a su casa. Acá la materia prima es mi cuerpo desplazándose por mi propio hogar, y el producto final es una versión ralentizada e hipervigilada de ese mismo movimiento. Y es histórica porque solo es

[8]Bogdan-Andrei Lungu, "Machines looping me: artificial intelligence, recursive selves and the ethics of de-looping", *AI & Society* (2025). Lungu propone el concepto de "recursivización de la persona" (*recursivisation of personhood*) a partir de un estudio de caso sobre chatbots de salud mental.

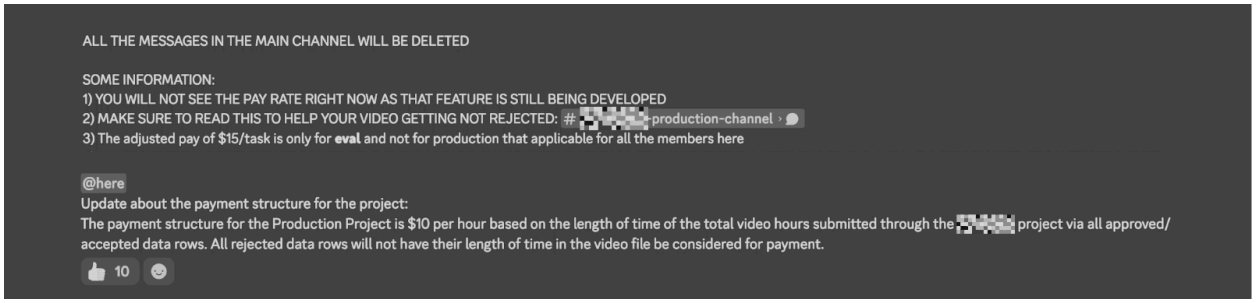
[9]Fabio Morreale, Elham Bahmanteymouri, Brent Burmester, Andrew Chen y Michelle Thorp, "The unwitting labourer: extracting humanness in AI training", *AI & Society* (2023), https://doi.org/10.1007/s00146-023-01692-3. Sus cuatro casos de estudio son reCAPTCHA, la recomendación de contenidos, la creación de contenidos y los filtros de spam.

posible en una fase específica del capitalismo de la inteligencia artificial, aquella en que el cuerpo vivo se transforma en materia prima bajo contrato. Que esta materia prima se busque solo en ciertas casas y en ciertos cuerpos (y no en otros), no es accidental.

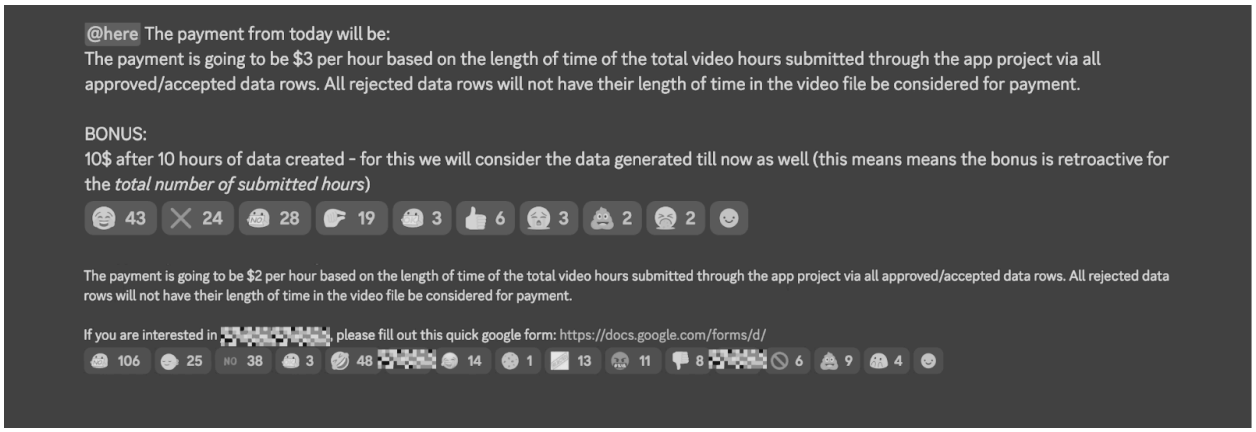
IV

Los números de nuestra devaluación fueron apareciendo a la vista de todo quien participaba, sin posibilidad alguna de poder intervenir en ellos. La tarifa con la que comenzó el proyecto eran quince dólares por video. Aunque podía parecer inusual para el tipo de trabajo, tampoco era tan descabellado como para ser un error. O sea, ya había participado en proyectos de tarifas similares por la realización de microtareas, por lo que no sospeché nada raro, pero pasó. Era demasiado bueno para ser verdad.

A las pocas semanas, la tarifa bajó a seis dólares por video. Luego el modelo de pago mutó, desde pagar por cada video a pagar por hora de video aceptado, fijando el monto en diez dólares por hora de video, no por hora de trabajo. A los pocos días cae a seis dólares, luego a tres dólares, y al finalizar el proyecto terminó siendo dos dólares por una hora de video aceptado.[10] No hubo cambios en el contrato, solo avisos a través de algún mensaje en el canal de Discord. Por supuesto, nadie negoció tampoco con los cuerpos que sostenían las cámaras que grababan.



[10]Secuencia de tarifas comunicada en el canal de Discord del proyecto: 15 USD por video; 6 USD por video; luego 10, 6, 3 y finalmente 2 USD por hora de video aceptado. Diciembre de 2025. Archivo personal.



Éramos cientos de personas en el canal de Discord del proyecto, que fue el único punto de encuentro que teníamos como pequeña fuerza laboral. A través de la plataforma de *labeling* todas las personas observábamos en tiempo real cómo la mayoría de los videos eran rechazados y etiquetados para *rework*. Considerando el tiempo de carga de la plataforma, el tiempo de preparación y las repeticiones de tomas, producir una hora de video exigía al menos tres horas de trabajo real.[11] Es decir, en la última ronda del proyecto, con la hora de video aceptado en 2 USD, cada hora de trabajo real solo serían unos centavos.

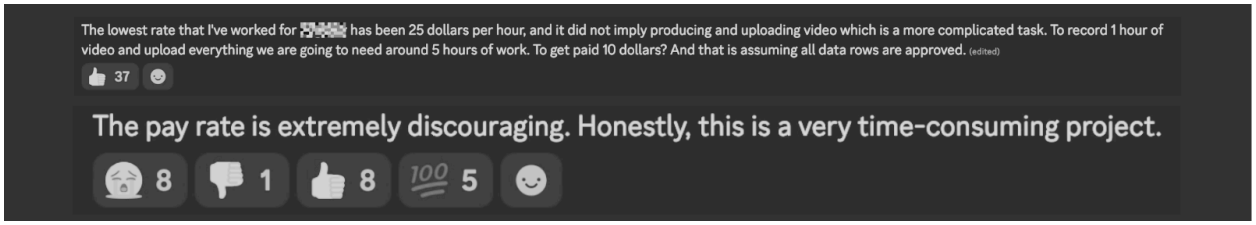
Ante la caída de los pagos y la demora de los procesos de QA, la dinámica del grupo de trabajadores se desarrolló íntegramente en Discord, que funcionó como espacio para hacer preguntas a los tres supervisores del proyecto, comentar el descontento y tratar de entregar todos los argumentos posibles para dar a entender lo injusto del cambio de tarifas. Al aceptar la realidad de cada nueva tarifa y la imposibilidad de hacer algo al respecto, quienes podían permitirse abandonar el proyecto lo hicieron, mientras que quienes necesitábamos el dinero nos quedamos asumiendo cada nuevo precio de liquidación de nuestros gestos. Lo hicimos asumiendo cada costo oculto, pagando de nuestro bolsillo la montura para la cabeza que el proyecto prometió reembolsar, y que en algunos casos nunca lo hizo.

[11]Estimación propia que considera el tiempo de preparación, la repetición de tomas y el tiempo de carga en la plataforma. Registrado a través de software de gestión de tiempo, donde se marca hora de inicio y de término de cada tarea.

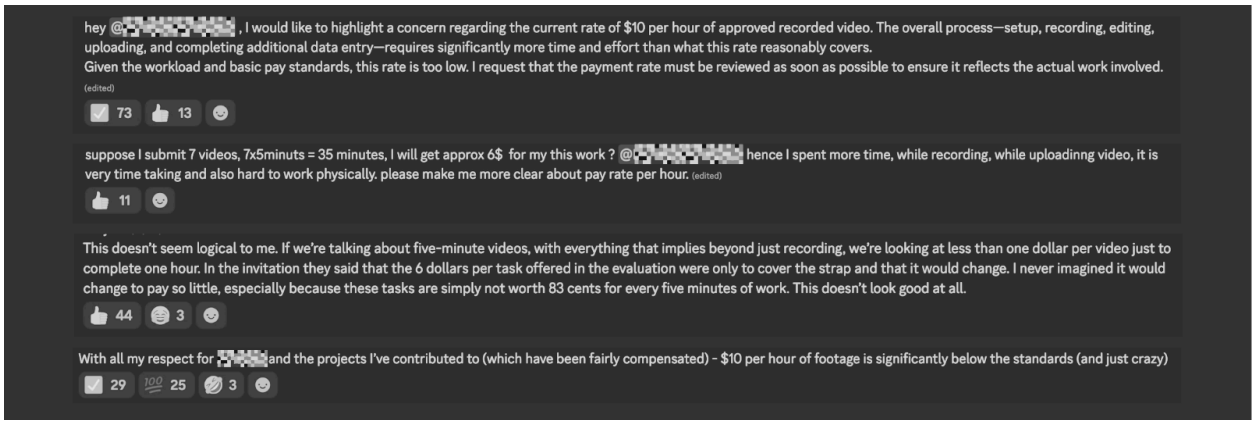
La pequeña capitalización del cuerpo y del espacio doméstico hace obligatorio revisar las herramientas con las que se ha intentado desarmar la explotación dentro del hogar. En 1975, Silvia Federici y el movimiento feminista marxista mencionan que el trabajo doméstico se sostiene y además se perpetúa socialmente al presentarse solo como un acto de amor y no como trabajo productivo, principalmente por su condición gratuita, que era el cerrojo ideológico que impedía reconocerlo y negarse a él. Buscar un "salario para el trabajo doméstico" operaba como una forma de rechazo activo.[12]

> >> Medio siglo después, el barrer en mi casa por fin tiene una tarifa, pero este salario carece de cualquier potencia emancipadora. Su función es netamente extractiva: registrar mis acciones y gestos, aislarlos del contexto íntimo-afectivo o de supervivencia, y convertirlos en parte de un dataset para transferirlos a una máquina.

El salario que el feminismo marxista pensó en esa época como arma política llega a mi cocina como un pago que, por hora de trabajo real, está 78% por debajo del sueldo mínimo que regía en Chile en ese momento,[13] y donde además mi propia acción de limpiar es la materia prima para mi propia obsolescencia.



[12]Silvia Federici, *Wages Against Housework* (Bristol: Power of Women Collective y Falling Wall Press, 1975).
[13]Cálculo propio. Entre mayo y diciembre de 2025, el ingreso mínimo mensual en Chile era de $529.000 brutos (Ley N.º 21.751), con una jornada máxima de 44 horas semanales (Ley N.º 21.561, etapa vigente desde el 26 de abril de 2024). Con 44 × 4,33 ≈ 190,5 horas mensuales, la hora mínima equivale a unos $2.777, es decir, unos 3,03 USD al dólar observado promedio de diciembre de 2025 ($916,16). Con la tarifa final de 2 USD por hora de video aceptado y al menos tres horas de trabajo real por cada una, la hora de trabajo se pagaba a unos 0,67 USD: el 22% de la hora mínima, un 78% por debajo de ella.



El capital ignora completamente el trabajo previo necesario para volver registrable el proceso de limpieza, por lo que a la invisibilidad clásica denunciada por Federici se le superpone otra capa de ocultamiento. Hay que ordenar el escenario antes de mostrar el desorden particular que la máquina debe aprender a ordenar. Mover un mueble desde su rincón hacia otro lugar con mejor luz. Esconder cables y ropa interior. Elaborar la coreografía del cuerpo para que los brazos se mantengan visibles. Todo esto queda fuera de la tarifa. El salario financia la extracción de las coordenadas espaciales para que el trabajo doméstico hecho por humanos ya no requiera de ellas.

Esta captura y extracción exige una geografía particular, y somete a los cuerpos a una profunda violencia estética. Verónica Gago retoma una noción que compañeras de Centroamérica lanzaron para nombrar las luchas antiextractivistas desde las resistencias de mujeres indígenas, negras y afrodescendientes y de distintas colectivas feministas: el cuerpo-territorio, una sola palabra que "desliberaliza" la noción de cuerpo como propiedad individual.[14] Mi contrato hacía lo contrario: me trataba como dueña individual de mi cuerpo para que pudiera cederlo. En el proyecto Robotina, el territorio asediado y expropiado es aún más minúsculo y más íntimo. El SOP dictaba ángulos, resoluciones, imponía casi una dirección de arte. Exigía un entorno de "apariencia y accesorios modernos", dando como ejemplo un video en un espacio que era más parecido a un departamento en un rascacielos de Manhattan que a un hogar promedio de Santiago.

[14]Verónica Gago, *La potencia feminista. O el deseo de cambiarlo todo* (Buenos Aires: Tinta Limón, 2019), p. 14 y cap. 3, "Cuerpo-territorio: el cuerpo como campo de batalla", p. 91.

> >> Los espacios, materiales e iluminación distaban de la directriz de la plataforma. La recomendación que daban era incluso graciosa: si tu casa no califica, busca otra para grabar. El extractivismo de datos, junto con quedarse con nuestra biomecánica, también nos pedía disfrazar nuestros espacios y negar nuestra propia materialidad. Todo direccionado por el norte global, mas los cuerpos sudados encajados en el encuadre son del sur. Extrayendo el gesto, censurando el territorio.

Esta misma geografía, la que censura nuestro territorio y dicta el encuadre para que desde acá lo realicemos, es la que organiza la importancia de cada cuerpo en el futuro del trabajo. La industria tecnológica asegura que el trabajo de datos hecho por humanos no va a desaparecer. Es la tesis del *working paper No Last Mile*, firmado, entre otros, por el CEO y el economista jefe de una plataforma de datos humanos.[15] Puede que la afirmación sea empíricamente cierta, pero también tapa la realidad de quién hace qué cosa en la cadena del trabajo de datos. Quienes evalúan comportamientos, auditan resultados, trabajan en gobernanza o diseñan su taxonomía desde una oficina corporativa podrán conservar su lugar, al ser administradores cognitivos. Por otra parte, quienes se arrodillan limpiando con una cámara en la frente están entrenando directa y literalmente a su propio reemplazo físico. El trabajo de *data management* se consolida y se reserva el derecho de absorber y luego descartar a los cuerpos que le enseñan a la máquina a moverse.

La máquina del descarte funciona bajo el silencio institucional y además esteriliza cualquier intento de resistencia. Frente a la caída unilateral de la tarifa, los rechazos masivos de horas de trabajo y las exigencias estéticas, el consenso de las personas en el canal de Discord era total y absoluto. Todas las personas levantaron exactamente las mismas ideas: que estaba siendo injusto, que el trato era abusivo, que no estaba bien. Lo verbalizamos en masa, y no pasó nada.

[15]Ali Ansari, Mark Esposito, Ava Fitoussy y Liu Zhang, "No Last Mile: A Theory of the Human Data Market", *working paper*, arXiv:2603.00932, marzo de 2026. Véase nota 6.

Cuando Herbert Marcuse en 1964 analizó las dinámicas de la sociedad industrial avanzada, describió también una realidad donde la racionalidad tecnológica neutraliza cualquier oposición, y la absorbe hasta el punto donde oponerse al sistema parece irracional.[16] Marcuse pensaba en la seducción del consumo y la abundancia como grandes silenciadores, pero en la precariedad de las plataformas de micro-trabajo de datos no hace falta censurar a nadie, ni reprimir, ni sobornar.

La racionalidad tecnológica funciona como un muro. Desde los procesos de reclutamiento automatizados o basados en chatbots que se repiten en otras plataformas, hasta la gran cantidad de rechazos en los videos operando como una guillotina ciega, ejecutada por personas que aplicaban la regla sin importar el contexto. El ejemplo más claro de esto lo vi en una de las data rows: una hora de grabación hecha fuera de casa, rechazada completa porque alguien pasó a lo lejos por el encuadre. La regla de "privacidad", aplicada de manera mecánica y paranoica, no admite al mundo real, a pesar de pedirlo. Un criterio operativo que se cumple perfectamente, pero que al hacerlo destruye la esencia de lo que decía querer capturar.

> >> Ante esto, las críticas en el canal de Discord solo quedaban como parte del paisaje. La tarifa seguía bajando y el rechazo carecía de espacios donde apelar. No había huelga posible porque no había fábrica que paralizar, ni gerente al cual incomodar. Solo quedaba abandonar y asumir tus pérdidas.

Federici advertía que el salario para el trabajo doméstico no debía entenderse como una cosa, "un montón de dinero", sino como una perspectiva política. Una demanda colectiva que servía para negarse al trabajo.[17] Lo que me llegó es exactamente lo que ella pedía no confundir. Dos dólares por hora de video, sin un colectivo detrás y sin más forma de negarme que abandonar el proyecto. No existe demanda de salario que pueda frenar esta extracción de gestos vendidos para la automatización.

[16]Herbert Marcuse, *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society* (Boston: Beacon Press, 1964). En español: *El hombre unidimensional*, trad. de Antonio Elorza.
[17]Silvia Federici, Wages Against Housework (1975). En el original: "the reduction of wages for housework to a thing, a lump of money, instead of viewing it as a political perspective". Traducción propia.

Marcuse nos advirtió sobre el cierre del universo del discurso, pero en su época existía un sistema y un adversario al cual era posible interpelar, aunque fuese sordo. Acá el adversario se diluye en una cadena donde nadie responde: entre mi casa y quien usa los datos estamos quienes grabamos, la plataforma que figura como *data partner,* el cliente que figura como *data controller* y los *authorized recipients* que reciben el material. La evidencia de que todo está mal es completamente visible y es compartida por cientos de personas, pero comentarlo en el chat no logra alterar a esta estructura que lo sostiene.

Podemos describir la jaula y su incomodidad con extrema precisión, pero ésta sigue cerrada, la tarifa se congela en dos dólares la hora de video aceptado, y sigo calculando cuánto será mi pago final luego de tanto cambio en tan poco tiempo.



V

El último pago llegó el 22 de diciembre: 5,62 USD. Sumando todo, el proyecto me pagó 30,62 USD, por una cantidad de horas que a estas alturas no recuerdo.[18] Lo que recuerdo es que apenas llegó lo usé para comprar una bolsa de comida de gato, ya que estaba a punto de acabarse. Si al total le resto los 15 que pagué por la montura, el trabajo doméstico de un mes me dejó 15 dólares. Lo mismo que ofrecían por un solo video cuando empezó el proyecto.

Esa misma semana me quedé solo con un proyecto, el de revisar la calidad de videos de traducción automática hecha por IA, aunque seguía postulando a cada proyecto que veía. Hoy, meses después, sigo postulando a todo, porque al no conseguir aún un trabajo estable, necesito asegurar el trabajo de la próxima semana. Eso no ha cambiado. Lo que sí cambió es cómo se ejecuta este tipo de proyectos.

Durante 2026 empezaron a aparecer muchos más: de forma rápida puedo contar al menos seis plataformas ofreciendo proyectos de recolección de video egocéntrico. Empezaron a ofrecerlos a través de redes sociales, y también hay un par de startups dedicadas a este tipo de recolección de datos que han sido creadas y financiadas este último tiempo. En las plataformas que veo, la hora de video para Latinoamérica se paga ahora entre 6 y 8 USD, y algunas pagan un poco más si incluyes un relato con tu voz describiendo lo que estás haciendo mientras lo haces.[19] También mejoraron la experiencia de subir los videos: ahora solo descargas una aplicación, grabas y subes ahí mismo, sin pasar videos entre dispositivos y sin perder tiempo entre subir y descargar videos.

Limpio la caja de arena de los gatos sin cámara y sin minutos que cumplir, aun así procuro moverme despacio y dejar la arena lo más limpia posible. Pienso que cada uno de estos movimientos me podría estar generando algo más de dinero en este momento si tuviese otro celular. Con eso podría pagar alguna de mis deudas. Siento culpa de varias cosas al mismo tiempo. Por tener deudas, por no tener un trabajo estable, por no poder cambiar el celular todavía. Dejo la pala en su lugar y cierro la bolsa con ambas manos.

[18] Desglose: un primer pago de 25 USD, que incluía el reembolso de 15 USD por la montura, y un pago final de 5,62 USD el 22 de diciembre de 2025. Descontado el reembolso, el trabajo de grabación se pagó con 15,62 USD.
[19] Observación propia de convocatorias publicadas durante 2026.

Los gatos juegan con sus pelotitas con cascabel. La caja de arena no estaba tan sucia, por ende no estaban esperando a que estuviese limpia para volver a utilizarla. Corren de un lado al otro de nuestro pequeño hogar. Suben al sillón, bajan, corren, saltan. Se pegan jugando. Me sacan sonrisas solo de verlos.

> >> Comienzo a trabajar en el computador a eso de las 9 AM, como en un trabajo de oficina. La luz natural entra por la ventana. Los pequeños rayos entran más tarde, a eso del mediodía, pero a esta hora la luz ya cambia el ambiente. Hoy no tengo el celular en la frente. Creo que me gustaría tenerlo. Para participar de estos proyectos ahora piden un celular desde el iPhone 12 hacia adelante, y mi dispositivo ya se quedó atrás. La montura tendrá que quedarse en el librero.

Cientos de personas grabaron sus casas al mismo tiempo que yo. No conozco sus nombres. Conocí sus cocinas, sus ventanas, la luz que les entraba. Conocí las decoraciones de sus platos, sus mascotas y sus camas. Quizás algunas siguen grabando. Es probable que miles de personas más estén grabando sus casas esta semana, en alguna de las distintas plataformas que actualmente están llevando proyectos Robotina. Quizás alguna de esas casas ya esté dentro del razonamiento de un robot. Quizás la mía también. No lo sé y probablemente nunca lo sepa.

El canal de Discord ya no existe. Tampoco sé si escribiría algo en él hoy en día.

Deposito la bolsa de arena sucia en el basurero. La caja quedó limpia, y esta vez ya nadie más que mis gatos será testigo de ello.





Referencias

Bibliografía

Ansari, A., Esposito, M., Fitoussy, A. y Zhang, L. (2026). *No Last Mile: A Theory of the Human Data Market* [Working paper]. arXiv. https://arxiv.org/abs/2603.00932

Federici, S. (1975). *Wages Against Housework*. Power of Women Collective y Falling Wall Press. https://libcom.org/article/wages-against-housework-silvia-federici

Gago, V. (2019). *La potencia feminista. O el deseo de cambiarlo todo*. Tinta Limón. https://tintalimon.com.ar/public/k3jbhvt08gqeeusq48koqbtjafx7/La%20potencia%20feminista_WEB.pdf

Horkheimer, M. (1947). *Eclipse of Reason*. Oxford University Press. https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.59625

Kim, M. (2026, 1 de abril). The gig workers who are training humanoid robots at home. *MIT Technology Review*. https://www.technologyreview.com/2026/04/01/1134863/humanoid-data-training-gig-economy-2026-breakthrough-technology/

Lungu, B.-A. (2025). Machines looping me: artificial intelligence, recursive selves and the ethics of de-looping. *AI & Society*. https://philarchive.org/rec/LUNMLM

Marcuse, H. (1964). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Beacon Press. [Trad. esp.: *El hombre unidimensional*, trad. A. Elorza]. https://marcuse.org/herbert/pubs/64onedim/odmcontents

Marx, K. (2001). *Manuscritos económicos y filosóficos de 1844* (J. R. Fajardo, ed. digital). Marxists Internet Archive. (Obra original escrita en 1844). https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/manuscritos/

Morreale, F., Bahmanteymouri, E., Burmester, B., Chen, A. y Thorp, M. (2023). The unwitting labourer: extracting humanness in AI training. *AI & Society*. https://doi.org/10.1007/s00146-023-01692-3

Normativa y datos

Ley N.º 21.561. Modifica el Código del Trabajo con el objeto de reducir la jornada laboral. *Diario Oficial de la República de Chile*, 26 de abril de 2023. https://www.diariooficial.interior.gob.cl/publicaciones/2023/04/26/43536/01/2306561.pdf

Ley N.º 21.751. Reajusta el monto del ingreso mínimo mensual, la asignación familiar y maternal, y el subsidio familiar. *Diario Oficial de la República de Chile*, 28 de junio de 2025. https://www.diariooficial.interior.gob.cl/publicaciones/2025/06/28/44185/01/2665516.pdf

Servicio de Impuestos Internos. (2025). *Dólar observado 2025*. https://www.sii.cl/valores_y_fechas/dolar/dolar2025.htm

Documentos de archivo personal

Proyecto Robotina [nombre anonimizado]. (2025). *Standard Operating Procedure* [Documento de 11 páginas]. Archivo personal.

Contrato de prestación de servicios independientes con la plataforma [anonimizada]. (2025). Archivo personal.

Project Robotina (5 min+ Head Strap Mount Video Generation)

Labeling Workflow Instructions

GOOD/BAD VIDEOS EXAMPLES: PLEASE GO THROUGH THE CATALOG TO SEE THE EXAMPLES OF SOME GOOD AND BAD SUBMISSIONS:

CHECK THE CATALOG

⚠ DO NOT PROCEED WITH THIS PROJECT IF YOU CANNOT USE THE FOLLOWING SPECS REQUIREMENTS WITH A MOBILE PHONE DEVICE:

- **iPhone 11 or newer or Android equivalent (Samsung Galaxy S10, OnePlus 7T, Google Pixel 4).**

IF YOU PROCEED WITH WORKING ON THIS PROJECT AND YOUR MOBILE DEVICE IS FLAGGED FOR NOT MEETING THE DEVICE SPECS REQUIREMENTS - WE WILL REMOVE YOU FROM THE PROJECT AND YOU WILL NOT BE REIMBURSED FOR ANY COSTS. Please follow the instructions carefully. Thank you!

Objective:
This project aims to collect data focused on egocentric (first person) domestic video of human activities in realistic residential environments(at home) or non-residential environments (a second location such as industrial, services, etc.).

The data must be captured using head-mounted smartphones (or equivalent first-person, point of view, POV devices) while participants perform natural, everyday domestic chores or activities in their home.

IMPORTANT: **Your face will NOT be visible during this project so your identity is protected.**

Completing the Setup for the Project

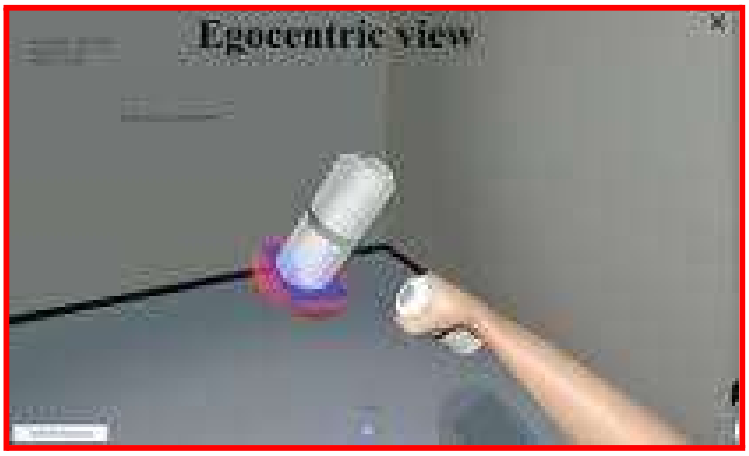
1. **Purchase Head Strap Mount for Recording with Using Your Mobile Device:**
    a. You are required to purchase a proper **Head Strap Mount** for recording videos using **your mobile phone**.
    b. You will have to purchase the item on your own however **we will ensure reimbursement for the purchase** amount once you submit your first video data row via the [data sharing] Platform.

c. Please follow the link to make your purchase of the Head Strap Mount via Amazon: **Link here**
d. IF THE AMAZON LINK IS "OUT OF STOCK" - PLEASE COMPLETE THE PURCHASE FINDING AN ALTERNATIVE THAT MEETS THE SAME DESIGN SPECS. BE SURE THE COST IS SIMILAR TO ITEM IN THE AMAZON LINK AS THERE IS A BUDGET THAT WE WILL BE REIMBURSING.

2. **Preparing for video recording with your mobile phone and Head Mount Instructions:**
   a. It is **mandatory** that you **set up the head strap mount on your head** and assemble the mobile phone device properly **before you begin video recording**.
   b. **Device:** Smartphone mounted on the participant's head (forehead/eye-level) and at a downward angle at 45 degrees and ensure that your arms/hands are fully in view during the activity.



   c. **Perspective:** Egocentric (How it should look from the mobile phone camera) **First person point of view.**



   d. **You must watch the video examples** on how the mobile phone device should be strapped onto your Head Strap Mount.
      i. Example 1: **Link 1**
      ii. Example 2: **Link 2**

3. **Guidelines for when Recording Using Your Mobile Phone Device: PLEASE NOTE THAT THESE REQUIREMENTS ARE MANDATORY. IF YOU DO NOT MEET THESE REQUIREMENTS, YOUR DATA ROW WILL AUTOMATICALLY BE REJECTED.**
    a. Technical specifications for your mobile phone camera settings:
        i. **30 FPS or greater**
            1. **STEPS TO ADJUST FPS ON IPHONE OR ANDROID CAMERA**
                a. **IPHONE: CLICK HERE**
                b. **ANDROID: CLICK HERE**
        ii. **720p resolution, or greater**
            1. **STEPS TO ADJUST THE RESOLUTION ON IPHONE OR ANDROID CAMERA**
                a. **IPHONE: CLICK HERE**
                b. **ANDROID: CLICK HERE**
        iii. **Always horizontal camera angle (landscape shooting)** with **0.6x zoom or 0.5x zoom to get a better view. WATCH THE SAMPLE VIDEO TO GET AN UNDERSTANDING OF THE CAMERA ANGLE AND HAND MOVEMENT. DO NOT RECORD VERTICALLY (DO NOT DO PORTRAIT SHOOTING!**



        iv. **DO NOT have 1x zoom or greater.**
    b. **Hands Visibility: Camera should be *placed at a downward angle* to maximize hands in frame when manipulating objects**.
    c. **Make sure that your arms and hands are visible when doing the tasks**.
        i. It is okay to have only (1) hand/arm visible in the event that the task requires only (1) hand/arm.
    d. **DO NOT** have **jerking or jolty movements** while recording as we want **the video recording to be smooth and natural**.
        i. However, you can move your head when moving around and changing room locations.
    e. If you're bringing in object, record that as well
        i. picking → holding → placing → demonstrating should all be captured in the video. Always keep the object fully in frame, even while picking it up. For instance, For example you have multiple clothing for folding. You take one move and fold it. Once you place it in the bin you can move the camera to the next object and the first can disappear until you put the second piece of clothing on top of the first.

Getting Started on the [platform for submitting data] Project

Environment Settings Requirements:

- **Reminder, this project is completing tasks around a residential home with modern appliances and accessories.**
- If you need to find a more fitting environment to record, please **feel free to record at another home of a family member or friend.**
- **You must review the standard example video** of what kind of video content we are requiring for this project when recording with your mobile phone camera: **Project Robotina - Standard Video**

Example: link here (MUST WATCH)



When recording, select from these List of Household Activities:

- **You are required to select tasks from the list given below when recording the video:**
  - **Home Task Criteria**

Mandatory Requirements:

- ☐ You are asked to submit **a MINIMUM 5 minute video**. **Do not submit anything smaller than that.**
- ☐ **You can only submit 1 datarow!!!**
- ☐ Make sure you **select from the provided categories and tasks mentioned above**.
- ☐ **The environment which you're using to record the video must maintain a high standard of visual appeal. The environment needs to look good.**
- ☐ **DO NOT show ANY faces in the video - including your own face from a mirror reflection, or another person's face in a photograph, etc. If this occurs, your data row will automatically be REJECTED.**
- ☐ **DO NOT show any documentation or ID that displays personal identification information (i.e. phone number, email addresses, SSN, etc).**

MUST-SEE SAMPLE VIDEOS VERY GOOD. AMAZING. WATCH IT:

Sample Video.mp4
Sample Video 2.MOV
Sample Video 3.mp4 ←

Examples of Common Mistakes:

These are examples of common mistakes and if you submit a video recording with these, it will automatically be **rejected**.

- Example of recording vertically: link here
  - Any video file that has the user recording in Portrait Mode (vertically), this should **not** be approved.
- Example of the video file being recorded in slow motion: link here
  - This video has the user recording in slow motion.
- Examples of the user not using a head mount strap with their mobile phone device:
  - Example 1 - link here
    - This user is suspected of holding their phone with their left-hand throughout the video and using their right-hand to do all of the tasks.
  - Example 2 - link here
    - This user is seen propping their mobile phone device on the side and recording themselves cleaning the refrigerator. It is clear that the user is not using a head mount strap in this video.
- Example of the phone camera is **not** zoomed out during the recording: link here
  - Though sometimes it is difficult to truly see if the mobile camera has the proper settings for the zoom requirement, there are cases where it is very clear that the user did not zoom-out properly with the mobile phone device during their recording. This video example is easy to see that the zoom setting is not correct as it is difficult to see the full view of their hands/arms during the task activity.
  - If you are in doubt, give the user the benefit of doubt and **do not** penalize them for the zoom requirement. We have a script that can check if the user has the proper zoom settings.
- Example of video being upside down: link here
  - This video in the file was recorded upside down and this would be a data row that should be rejected.