En 1987, un chico de ocho años de origen guatemalteco pidió a su madre que le comprara una consola de videojuegos Nintendo que era popular entre sus amigos. En su lugar recibió la Comodore 64, una computadora de 8 bits que se conectaba a la televisión.

Sin saberlo, este regalo marcaría el inicio de una reconocida carrera en el mundo de la informática.

“Yo no quería una computadora sino un Nintendo. Las computadoras eran más difíciles que el Nintendo: aunque era bastante sencillo, uno tenía que aprender a programar para usar los juegos”, recuerda el ahora joven de 34 años durante una entrevista vía Skype.

Su nombre es Luis Von Ahn, quien dejó Guatemala a los 17 años para estudiar la licenciatura en Matemáticas, e Ingeniería en Informática en la Universidad de Duke, en Carolina del Norte. Es creador de Captcha, uno de los sistemas anti spam más usados a nivel mundial,ha vendido dos empresas al gigante de Internet Google, y fundador de Duolingo, una plataforma en línea dedicada a la enseñanza gratuita de idiomas.

Instituciones como la Fundación MacArthur y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) lo han reconocido como uno de los jóvenes más innovadores.

“He recibido varios reconocimientos pero no le pongo mucha atención a eso porque mi esposa dice que se me suben a la cabeza”, bromea el joven profesor de Ciencias de la Computación en la Universidad Carnegie Mellon, uno de los principales centros de investigación en computación y robótica en Estados Unidos.

La revista Discover lo nombró como uno de los 50 cerebros más brillantes de la ciencia; uno de los 10 científicos brillantes de 2006 por la revista Popular Science; y una de las 100 personas más Innovadoras en los Negocios por Fast Company. Pero Von Ahn es modesto y se

presenta como “un emprendedor y profesor en ciencias de la computación” al que le gusta “hacer sistemas que sean usados y mejoren la vida de las personas”.

CAPTCHA, RECAPTCHA Y GOOGLE

En el 2000, Yahoo! Implementó un sistema para comprobar que cada vez que se creaba una nueva cuenta de correo electrónico, detrás había un ser humano y no un programa que utilizaría esa cuenta para enviar cientos de correos electrónicos basura.

Ese sistema es Captcha, creado por Von Ahn, que desplegaba una serie de letras distorsionadas que el usuario tenía que identificar y escribir en un cuadro de diálogo para confirmar la creación de la nueva cuenta.

El impacto de este sistema fue masivo: 200 millones de veces diarias se escribían Captcha alrededor del mundo, de acuerdo con su creador, y además de Yahoo!, tiendas en línea, blogs y sistemas de venta de boletos en línea como Ticketmaster lo integraron a sus plataformas.

> “Primero estaba orgulloso de mí mismo. Después sentir un poco mal porque a las personas no les cae muy bien los Captcha y, además, cada que alguien ingresa un Captcha pierde 10 segundos del tiempo. Si eso lo multiplicas por 200 millones, las personas perdían como 500,000 horas diarias por mi culpa”, relata.

Esta visión le permitió fundar Recaptcha, la evolución de su sistema anti spam que tenía un objetivo más productivo: ayudar a digitalizar un libro.

El nuevo sistema era similar a Captcha, pero en lugar de mostrar una serie de letras aleatorias, presentaba una imagen de palabras escaneadas de los libros físicos que los sistemas informáticos no podían descifrar en el proceso de digitalización.

“Lo que estamos haciendo es que tomamos esas palabras y se las mandamos a las personas

que están ingresando Captcha en Internet para que las identifiquen", explica su creador.

En 2009, Recaptcha fue vendida a Google –el monto de la transacción no fue divulgado– y en los últimos años ha logrado digitalizar el equivalente a 2 millones de libros anualmente. En el 2012, Google comenzó a incluir en Recaptcha, imágenes obtenidas de Google Street View, para que la palabra a identificar fueran números o nombres de calles a fin de enriquecer la base de datos de su sistema de mapas.

Recaptcha fue, en realidad, la segunda empresa que Von Ahn vendió a Google. La primera fue ESP Game, un juego que tenía el objetivo de mejorar la búsqueda e indexación de imágenes en los sistemas de búsqueda.

"Cuando alguien iba al sitio, lo poníamos a competir con otra persona aleatoriamente. Eran dos personas que no se conocían y les mostrábamos una misma imagen para que la identificaran. El objetivo era que ingresaran la misma palabra que fuera descriptiva de la imagen, misma que se ingresaba a los metadatos de la imagen para identificarla. El sistema se convirtió en Google Image Labeler y funcionó de 2005 a 2011", recuerda.

DUOLINGO, EL ARTE DE ENSEÑAR Y TRADUCIR

La venta de ESP Game y Recaptcha dejó a Von Ahn en "una posición muy afortunada y no tenía que trabajar el resto de mi vida", asegura.

> "Decidí trabajar en algo que realmente ayudara y una de las cosas en las que quería trabajar era en educación, algo que me genera mucha pasión", afirma.

Fue así como nación la idea de Duolingo, una plataforma gratuita de enseñanza de idiomas en línea –incluyendo inglés, español, alemán, portugués, francés e italiano– que fue lanzada públicamente el 19 de junio del año pasado y ya cuenta con 6 millones de usuarios que está disponible además para los sistemas móviles iOS y Android.

El espíritu de Duolingo se basa en dos pilares: la democratización de la enseñanza de idiomas al mantenerse como plataforma gratuita; y la monetización del sistema mediante la oferta de servicios de traducción de documentos, un modelo similar a Recaptcha.

“Después de enseñarles un concepto a las personas, si quieren practicar, ayudan a traducir un documento del mundo real que contiene la lección. Y esa traducción se la vendemos a alguien”, explcia Von Ahn.

Sus primeros clientes son una agencia de noticias de Estados Unidos y una página de noticias y contenidos en línea, aunque los nombres aún son confidenciales.

“No queremos arruinar la experiencia de las personas que están aprendiendo al cobrarles , y traducir es algo que además de que nos trae dinero, es algo beneficioso”, agrega.

GOOGLE GLASS, LA PRÓXIMA REVOLUCIÓN

Al consultarle cuál es la tecnología que será capaz de transformar la economía, los procesos de comercialización y la vida de las personas, Luis Von Ahn responde sin dudar: smartphones y Google Glass.

“Los teléfonos inteligentes son algo increíble pues ahora casi todo el mundo tiene una computadora en sus manos y en sus bolsillos. Ahora son más baratos comparado con lo que costaban antes, cerca de 2,000 dólares. Ahora un smartphone se puede conseguir en 100 dólares o menos y están cambiando cómo funciona todo”, dice.

“Y Google Glass también es algo que va a cambiar las cosas, no sé si para bien o para mal. Va a cambiar cómo funcionan las cosas porque ahora vamos a tener acceso continuo a Internet, no sólo cada que checo mi teléfono”, dice.

Luis Von Ahn bien puede catalogarse como un visionario de la tecnología y tiene las credenciales para serlo: en 2011, la revista Foreign Policy en Español lo nombró el intelectual más influyente de Iberoamérica.

También es conferencista en TED, organización dedicada a la difusión de ideas innovadoras relacionadas con la ciencia, tecnología, entretenimiento y diseño y estará de visita en México la próxima semana para participar en la cuarta edición de Campus Party México.

Fuente: eleconomista.com.mx