

Es argentino, creó un software de realidad aumentada a los 14 años, ganó una beca en Stanford y trabaja en Apple

24/03/2023



Fue la intriga innata, el deseo de hacer algo propio y la constancia de siempre aprender las aptitudes que hicieron que **Lucas Roitman** comenzara a manejar la computadora a los 6 años e ideara un videojuego con apenas once. “Tráfico de Armas”, así lo llamó, fue presentado en una plataforma del rubro y pensó que por ser un niño no le darían importancia, pero al otro día de presentarlo vio cómo lo que había creado se convirtió en viral y estaba siendo descargado masivamente en Argentina y en otros países como Rusia.

Tres años más tarde, con apenas 14, creó y vendió un software de realidad aumentada que revolucionó el mundo digital y

que **fue comprado por una empresa internacional de entretenimiento**. Esto lo convirtió en uno de los emprendedores multimillonarios más jóvenes del mundo y reconocido en el mundo de la tecnología. Poco antes de terminar la secundaria en la escuela ORT fue becado para ingresar a tres de las más importantes universidades de los Estados Unidos: eligió la de Stanford, donde comenzó a trabajar en sus propios proyectos. Su carrera fue creciendo: llegó a Sillcon Valley, ayudó a diseñar una cámara de seguridad de alta tecnología para el hogar y hoy es parte de proyectos confidenciales de Apple que prometen revolucionarlo todo.

“Fue una locura ver que mi producto tuviera éxito en tan poco tiempo. **Me emociona ver que algo que hice desde mi habitación sea tan valioso para el mundo**”, cuenta entusiasmado el joven genio de paso por Buenos Aires.



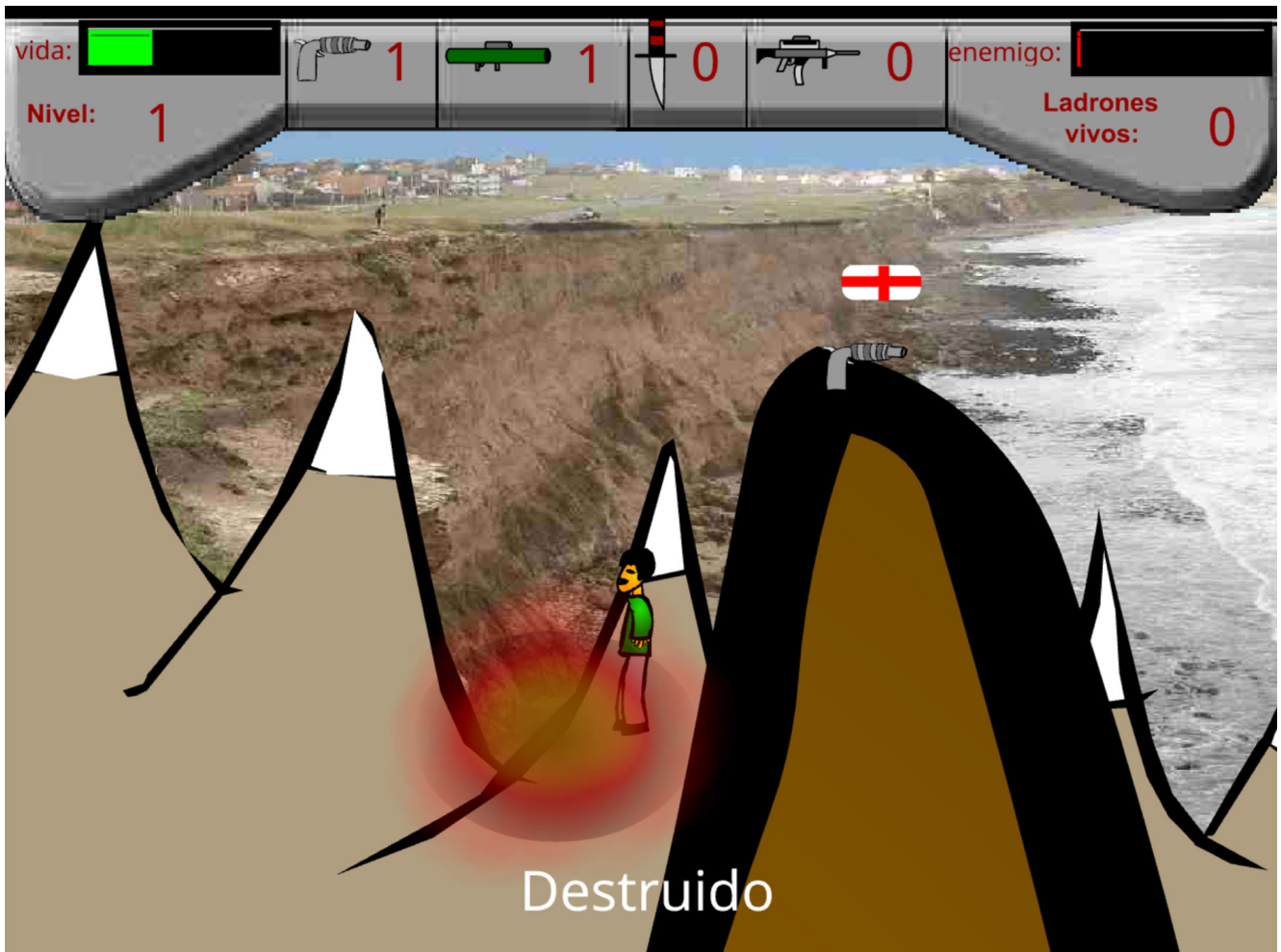
Una de las imágenes de Realidad Aumentada que creó

La historia

Lucas nació hace 29 años y se crio en el barrio porteño de Belgrano. Con apenas 5 años sintió especial atracción por el mundo digital: jugaba con videos educativos, y entre los 6 y 7 comenzó a explorar lo que podía desarrollar con aplicaciones como *Photoshop* y *Power Point*.

“Con éste ultimo empecé a hacer dibujos animados muy básicos. Yo era muy chico, veía dibujos animados y quería hacer los míos propios así que los dibujaba en una diapositiva, en la siguiente lo movía un poco, en la otra un poco más y después ponía play y se volvía como una animación. Luego supe que no era la herramienta correcta para eso, pero funcionaba. A los 8 o 9 años, empecé a hacer algunos videojuegos muy, muy básicos y fue cuando algunos adultos lo vieron y me contaron que la herramienta profesional tanto para animaciones como para videojuegos era *Flash*. Así que le pedí a mis papás que consiguieran instalarlo, ese programa venía con tutoriales en PDF, no teníamos Internet en esa época, y comencé hacer a estudiarlo y hacer con él lo que venía haciendo sin programación”, resume.

Esa etapa de autodidacta fue acompañada por un universitario que sabía programar videojuegos y lo instruyó con clases particulares durante unos meses. Con él aprendió todo lo que debía saber para crear lo que pretendía y diseñó un video parecido al que ya jugaba con sus amigos en la escuela.



Una captura del videojuego Trafico de armas, que Lucas diseñó a los 11 años

“Entrábamos al sitio *minijuegos.com* donde había varios para jugar sin descargar nada y allí mandé por mail ese que hice pensando en que no le iban a dar bola porque lo había creado un chico. Me fui a dormir y al día siguiente veo que a mi sitio web está llegando gente de Rusia, de Estados Unidos, de Brasil, de todo el mundo, y lo hacían de distintos sitios web de otros países. Lo que pasó es que la web a la que mandé el video lo subió a su home y se hizo tan popular que otros sitios lo copiaron. Esto me motivó a seguir trabajando”, asegura sobre la creación de “Tráfico de armas”.

Lo asombroso para él fue que sus amigos, que ya lo conocían, lo jugaban, pero también muchos otros chicos en toda la escuela. Motivado, desarrolló otros y se iba perfeccionando. A los 14, comenzó a explorar otro campo y diseñó un software de realidad aumentada que vendió a una multinacional de

entretenimiento: “La principal motivación fueron mis compañeros de colegio, quienes ya tenían sus propios emprendimientos en marcha”, cuenta.

Su interés por la **inteligencia artificial** (que ahora es su campo de especialización) y el **machine learning**, creció en el transcurso de sus estudios en la secundaria israelí ORT, donde fue el segundo mejor promedio de su clase. Estudiando allí fue becado para continuar estudiante en el Instituto Tecnológico de Buenos Aires (ITBA) y allí recibió becas del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), la Universidad de Yale y la de Stanford, todas con una tasa de aceptación de entre el 1 y 2% para extranjeros. Él se decidió por **Stanford**, donde estudió la Licenciatura en Ciencia, Tecnología y Sociedad y se graduó con honores.

“No había forma de desaprovechar la oportunidad de estudiar en una universidad de primer nivel como Stanford. Los primeros momentos fueron duros, sobre todo adaptarme al idioma porque aunque llegué con un nivel muy bueno, no entendía bien a los profesores o a mis compañeros, y las clases eran muy exigentes. Pero, gracias al apoyo incondicional de mi familia y a que nunca me permití bajar los brazos, logré sobreponerme a los obstáculos y hacer la diferencia”, cuenta Lucas que en esos años estuvo en el centro de **Silicon Valley**, la sede de muchas compañías emergentes y globales de tecnología como Apple, Facebook y Google, Amazon y Microsoft.

Pese a que soñaba con estar en ese lugar, admite que al llegar no era tal cual lo imaginó aunque conoció a destacadas personalidades que ya trascendieron el campo tecnológico. “Había un montón de eventos de la industria de la tecnología, entonces yo salía de la universidad e iba casi todos los días. Ahí aprendí un montón y conocí un montón de gente importante como a **Mark Zuckerberg, con quien pude hablar. También conversé con Jan Koum, el fundador de WhatsApp, quien al parecer creó la app cuando estaba en Argentina**”, detalla.

Durante 8 años estudió y trabajó en los Estados Unidos. Fue contratado por Appl

Durante el primer año, decidió meterse de lleno en el mundo de la investigación en nuevas tecnologías y formó parte de un selecto grupo de investigación al que llegaban solamente estudiantes con logros excepcionales. Su proyecto estaba a cargo de **Sebastian Thrun**, fundador del laboratorio de Google, GoogleX, e inventor del vehículo autónomo.

De allí, cuenta emocionado, surgió Lighthouse, una empresa de productos de seguridad para el hogar que se convirtió en start-up y que fue vendida a Apple. Ahora es utilizada en todo el mundo.

Sus creaciones

“Trafico de Armas” es el videojuegos que le abrió los caminos del mundo tecnológico. Siguiéron otros logros: la app de realidad aumentada, el equipo de investigación de Stanford que luego se convirtió en *Lighthouse*.

Este es el producto que ayudó a crear Lucas como parte de su investigación en Stanford que se puede usar e instalar fácilmente en las casas. Cuenta con capacidades avanzadas de detección de movimiento. Esto le permite detectar y clasificar de manera precisa a personas y animales. Entre otros atributos, incluye un sensor de cámara de Inteligencia Artificial de color y profundidad, que utiliza el machine learning y las estadísticas para predecir los movimientos de estos sujetos y no tener que recurrir al reconocimiento facial.

Roitman afirma que “lo que distingue a la plataforma de sus competidores es su capacidad de evitar que el movimiento de mascotas dispare falsas alarmas gracias a su cámara de profundidad, acelerómetros y giroscopios”.



Uno de los proyectos de Realidad Aumentada de Lucas Roitman

Lighthouse es compatible con técnicas de aprendizaje semi supervisado, que permiten a los usuarios etiquetar algunos ejemplos y luego dejar que el algoritmo deduzca el resto por sí solo.

Hoy **Lucas forma parte del Departamento de Investigación de Stanford**, su alma mater y en donde se ideó Lighthouse, y es coautor de varios trabajos sobre una amplia variedad de temas, incluyendo ingeniería, diseño, política y economía, y se encuentra desarrollando su primera consultoría en inteligencia artificial. Asegura que la base de su éxito está en no bajar los brazos, idea que nunca deja de repetir: “Ser apasionado y creativo es una parte importante del trabajo, pero no es suficiente. Tenés que ser persistente, resiliente y adaptarte a las necesidades del mercado”.

En unas semanas, mientras **hace trabajo remoto desde Buenos Aires**, Lucas se preparará para los nuevos desafíos que le llegarán de la mano de la empresa de la manzanita, que aunque no puede dar detalles de nada, asegura, una vez más revolucionará la tecnología.

Fuente: Infobae