

«Todo el mundo dice hacer inteligencia artificial, pero nadie lo hace realmente»

Felipe García, fundador de Knowdle. La empresa asentada en Málaga busca financiación para llevar su proyecto a Nueva York

El informático, especializado en sistemas expertos, desgrana las claves de un algoritmo que pretende cambiar las reglas del consumo

:: FERNANDO TORRES

MÁLAGA. Tras haber formado parte de algunas de las instituciones más importantes en el mundo de la informática, como RedIRIS (Red Académica de Investigación, Fundesco/CSIC), Servicom, Retesa, Retevisión, ABS o Compass, Felipe García se ha embarcado en un proyecto complejo pero «ilusionante». Lleva desde 2012 desarrollando, desde Málaga, Knowdle, un sistema que quiere revolucionar el consumo de ocio a través de la inteligencia colectiva.

–¿Qué quieren decir con 'Knowdle'?

–El nombre viene de que somos el 'Google' del conocimiento. Google comenzó como un buscador de información con robots que procesaban datos; Knowdle es un encontrador del conocimiento, para lo que es necesario convertir datos en conocimiento como tal. Si yo te digo 'Rafa', 'Roma' y 'mayo', ¿te dice algo? No, ¿verdad? Son solo tres datos. Pero, ¿y si le añadimos 'tenis'? Sabes perfectamente que nos referimos al Open de Roma y a Rafa Nadal. Ese es nuestro principio, poner contexto a los datos para que la información tenga un valor semántico.

–Parece complejo...

–Al día tomamos 35.000 decisiones conscientes, desde que apagamos el despertador hasta que nos dormimos. De esas 35.000, según los estudios, el 60% está influida por otras personas. Más aún si nos centramos en decisiones de ocio, donde la mayoría son compartidas. Nosotros hicimos el primer algoritmo de inteligencia colectiva que escucha esas influencias a través de las redes sociales, lo mezcla y calcula lo que te interesa a ti y cómo influyen tus amigos en esos gustos. Normalmente los recomendadores analizan las cookies en función de ti mismo, pero dejan de lado que la mayoría de las



Felipe García, fundador de Knowdle, durante la entrevista. :: F. TORRES

«Nuestro recomendador ofrece películas o restaurantes distintos en función de quién te acompaña»

«Estamos a punto de empezar una ronda de inversiones para sumar seis millones a los cuatro que ya hemos invertido»

decisiones se toman en grupo. Las que toma mi amigo con su pareja y su hija son diferentes a la elección que haga para comer conmigo, porque tenemos gustos distintos.

–¿Cuál es el valor de esa inteligencia colectiva?

–Que cambia las propuestas de la inteligencia artificial en función de lo que tienes más probabilidades de hacer con tus amigos, en contexto.

–¿Está en funcionamiento actualmente?

–Lo más visible es nuestro recomendador, nuestra aplicación Voila (de la expresión francesa), que calcula qué es lo que más probabilidades tienes de disfrutar más en tu entretenimiento con las personas que eliges; te ofrece películas, hoteles o restaurantes distintos en función de quién te acompaña. Pero esta no es la única aplicación que tiene;

lo bonito de estos años es que hemos ido descubriendo funciones muy interesantes para este algoritmo. Por ejemplo, para detectar fraudes o para tomar decisiones basadas en el mejor resultado.

Un embrión

–¿Qué aporta su tecnología al paradigma de la inteligencia artificial?

–Todo el mundo cree que la inteligencia artificial hay que basarla en redes neuronales, pero no es verdad. Falta el contexto. Llevo haciendo inteligencia artificial desde los años 80. Cuando yo programaba sistemas expertos en aquella época era para entrenar a programas para reconocer cosas estáticas como caras o matrículas. Pongamos de ejemplo un casino y la detección facial. ¿Por qué evitan fraudes, por-

macenadas? No, porque cotejan los rostros de los clientes con una base de datos de defraudadores. La verdadera inteligencia artificial sería que el sistema detecte que alguien va a hacer trampas por primera vez, pese a que no esté en ningún archivo.

–Se habla mucho de inteligencia artificial vinculada a productos, ¿qué hay de cierto o de marketing?

–Todo el mundo dice que hace inteligencia artificial y nadie lo hace realmente. No hacemos verdadera inteligencia artificial, he visto muy pocas cosas reales. Algún sistema experto en análisis de riesgos en hipotecas bancarias, pero en general, a cualquier algoritmo le llamamos inteligencia artificial, y no es verdad. Nosotros llevamos seis años trabajando en un sistema inteligente con tecnología no inteligente y hemos dado con un embrión, todavía nos quedan dos o tres años para perfeccionarlo.

–¿Por qué Málaga?

–La empresa nace en Málaga, porque tuvimos la suerte de que el Ayuntamiento y ProMálaga se interesaran por el proyecto y nos apoyaran desde el primer día. Ahora somos parte del Polo Digital, y la clave está en que el ecosistema emprendedor es muy potente, aunque faltan fondos. Si ahora invierten americanos en nuestro proyecto, la plusvalía no se queda aquí, sino allí. El ciclo se pierde. El Ayuntamiento apuesta por nosotros, pero en cuanto crezcamos nuestro capital se irá fuera, y los fondos de inversión deberían ser españoles, no de otros países.

–¿Cuál es el futuro de su tecnología?

–Estamos buscando inversores para irnos a Nueva York, que se ha convertido en la sede mundial del Big Data y la inteligencia artificial. Queremos implementar nuestro algoritmo en otros lenguajes como el inglés o el ruso.

–¿Dónde sería ideal que se aplicara su algoritmo?

–Lo bonito es que encaja en cualquier sitio. Desde Amazon hasta el sector turístico pasando por las redes sociales. Estamos en busca de otros seis millones más, que se sumarían a los cuatro ya invertidos.

Lanzan un 'crowdfunding' para un juego de mesa creado por malagueños

:: SUR

MÁLAGA. GrunTeam, una pequeña empresa malagueña formada por cuatro socios, ha lanzado una campaña de 'crowdfunding' en la plataforma española Verkami para conseguir financiación para su juego de mesa 'Frogs&Toads'.

Se trata de una propuesta humorística ambientada en una ciénaga repleta de traviosos animalillos en la que «cada jugador será una rana que, con la ayuda del beso de la hermosa princesa, tendrá que convertirse en príncipe», según explican sus creadores. 'Frogs&Toads' se presenta como un juego de mesa de 2 a 6 jugadores, con partidas de 20 a 40 minutos de duración y recomendado a partir de los 7 años. El juego ha sido ideado, creado y testeado por esta 'startup' e ilustrado por Miguel Ángel Fuentes.

La idea inicial del juego fue concebida por los cuatro socios en agosto de 2017. Los meses posteriores se basaron en mejorar y testear el prototipo en diferentes entornos para comprobar las reacciones y opiniones del mismo. «Tras verificar que las respuestas recibidas han sido muy positivas y que el dinamismo, sencillez y diversión están asegurados», GrunTeam ha decidido dar el salto a Verkami para obtener financiación y lanzar su producto al mercado (<http://vkm.is/Frogstoats>).

La financiación mediante recompensa ha sido el modelo escogido por esta empresa para dar a conocer su juego. Todo aquel que esté interesado en apoyar el proyecto y donar en la campaña, «recibirá una recompensa por ello». Dependiendo de la cantidad donada, el inversor recibirá una versión del juego original, un pack con dos unidades o, incluso, seis. Los mecenas no perderán nada si al final la campaña no llega a su objetivo fijado, ya que el dinero les será devuelto en ese caso.



Tablero y cartas. :: SUR