Alan Kay nacido en Springfield el 17 de mayo de 1940, es un informático estadounidense.

Es conocido por sus trabajos pioneros en la programación orientada a objetos, el diseño de sistemas de interfaz gráfica de usuario (GUI, en inglés).

Actualmente es profesor adjunto de ciencias de la computación en la Universidad de California en Los Ángeles, profesor visitante en la Universidad de Kioto, y profesor adjunto en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). También es presidente y fundador de Viewpoints Research Institute

# Premios y reconocimientos

Nombre- Fecha-Lugar-Razon

* En 2001 Alan Kay recibió el [UdK 01-Award](https://web.archive.org/web/20050528012338/http:/www.udk-berlin.de/doku/award.html) en [Berlín](https://es.wikipedia.org/wiki/Berl%C3%ADn), [Alemania](https://es.wikipedia.org/wiki/Alemania), por ser pionero en las [interfaces gráficas de usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_gr%C3%A1fica_de_usuario) (GUI).
* En 2003 recibió el ACM [Turing Award](https://es.wikipedia.org/wiki/Turing_Award) por su trabajo en la [programación orientada a objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos).
* En 2004 recibió el [Premio Kioto](https://es.wikipedia.org/wiki/Premio_Kioto) y el Premio Charles Stark Draper junto con [Butler W. Lampson](https://es.wikipedia.org/wiki/Butler_W._Lampson), [Robert W. Taylor](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Robert_W._Taylor&action=edit&redlink=1) y [Charles P. Thacker](https://es.wikipedia.org/wiki/Charles_P._Thacker)
* En 2005 fue nombrado Doctor Honorífico por el Instituto Tecnológico de Georgia.
* En 2010 fue nombrado Doctor Honoris Causa por la [Universidad de Murcia](https://es.wikipedia.org/wiki/Universidad_de_Murcia).

Lista

# CITAS

A Alan Kay se le atribuyen las siguientes frases:

* La mejor forma de predecir el futuro es inventarlo.
* Yo inventé el término "orientado a objetos", y te puedo asegurar que [C++](https://es.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B) no era en lo que estaba pensando.
* [Java](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_Java) es lo más penoso que le ha ocurrido a la informática desde [MS-DOS](https://es.wikipedia.org/wiki/MS-DOS).
* Las personas que en realidad toman en serio el software, deben crear su propio hardware.

# Los objetos

Los lenguajes de programación sirven para modelar computacionalmente al universo, y la programación orientada objetos es el paradigma oficial. Alan Kay es uno de los padres fundadores del concepto de programar de una forma más natural, más humana, a través de objetos comunicados por una interfaz bien definida, objetos que son instancias de un modelo base: vamos, que esto es platonismo implementado en lenguajes de programación.

El fruto de esas ideas fue uno de los lenguajes más influyentes de la historia: **Smalltalk**, creado para Xerox PARC durante los años 70. Lenguajes de programación populares hoy en día, como Python, Ruby y Objective-C, le deben a Smalltalk algunas de sus mejores ideas; ni qué decir de Java, su hijo más burocrático.

Con la programación orientada a objetos impulsada Alan Kay, hoy miríadas de programadores son capaces de modelar sistemas bien complejos a partir de principios elementales y abstractos.

Las cosas simples deberían ser simples, las cosas complejas deberían ser posibles.

# La interfaz grafica de usuario

Sí, la **interfaz gráfica de usuario** (GUI), ese software omnipresente que nos permite operar la computadora con comodidad, que en su evolución ha pasado de cadenas de caracteres fosforescentes sobre un fondo negro hasta metáforas de escritorio como GNOME Shell, Unity, OS X Lion y KDE Plasma. La **GUI es la interfaz que entiende a la persona y a la máquina**, en un equilibrio sutil que pocos, muy pocos como Alan Kay, logran alcanzar.

Kay fue un pionero en GUI porque diseñó conceptualmente la interfaz gráfica de Dynabook, la madre de todas las tablets y otra de sus invenciones. Ambas, GUI y **la Dynabook como computadora verdaderamente personal**, fueron ideas retomadas por Ap... Bueno, ya saben quién.

# La educación

La experiencia con Dynabook le permitió intervenir en el diseño de la interfaz de la One Laptop Per Child para fines educativos, su interés primordial. Por eso pasó varios años de su vida, los que trabajó para Apple, enseñando a niños usar computadoras. También trabajó para Disney en asuntos de investigación y desarrollo.

Ávido de conocimiento, Kay investiga cómo distribuirlo con buena tecnología. Concibió la Dynabook, participó en el proyecto One Laptop Per Child, estuvo en Atari tres años como jefe científico, predijo que la inteligencia artificial adaptaría la tecnología a nuestras necesidades (de eso va la publicidad en Internet) y solo espera **que la computadora se cada vez más algo como un libro y menos como una televisión**.

Actualmente, Kay imparte cátedra sobre ideas, conocimiento, aprendizaje no tradicional, está al frente del Viewpoints Research Institute que genera "ideas poderosas para la educación" e imparte conferencias maravillosas como esta:

Video:

https://www.youtube.com/watch?v=9Z1TBb\_0nCQ

https://hipertextual.com/2011/10/historia-de-la-tecnologia-alan-kay-padre-legitimo-de-la-computacion-personal