EDICION ESPECIAL: ESTO ES MICRO$OFT (23/02/04)

INTRODUCCION

La ignorancia nos impide ver la realidad. Está en cada uno la búsqueda de la verdad de las cosas. Hoy quiero compartir una realidad que puede cambiar algunos conceptos sobre el líder mundial en software, la empresa Microsoft.

Haciendo una retrospectiva a su accionar desde sus comienzos, descubriremos ó en algunos casos refrescaremos, el modus operandis, de la empresa más grande y rica del mundo.

Espero que este documento aclare, y demuestre como una empresa que se mueve al margen de la ley, ha ido creciendo mundialmente pisoteando las leyes, las reglas y la ética. Además la inteligencia de sus creadores no está puesta en los productos, sino, en la estrategia seguida para que estos productos dominen el mercado a cualquier precio.

Las conclusiones que se pueden sacar de este documento son muchas y muy variadas, por lo que las dejo a cargo de cada lector.

El material utilizado es íntegramente obtenido de la red, por lo que cualquiera puede cotejar la información que aquí presento.

Quiero dejar claro que no hay ningún tipo de interés económico, político, social, intelectual o de otro tipo en lo que publico. Es el simple hecho de dar a conocer las cosas para que cada uno luego saque sus propias conclusiones. Esto es lo que pretendo hacer desde La Verdadera Matrix.

LOS INICIOS

A finales de los 70, Apple con su Apple II incursiona en el mercado de los microordenadores. Mientras que IBM dominaba el mercado de los grandes ordenadores como mainframe.

En 1975 surge en el mercado la computadora personal Altair 8800, la cual no tenía muchas prestaciones. Esta computadora personal motivó a Bill Gate y Paul Allen a formar una empresa de software Micro-soft, (que luego se llamó Microsoft) y crearon un intérprete del lenguaje BASIC para las computadoras Altair y así aumentar las prestaciones. (Nota: El lenguaje Basic fue creado en 1964 por John Kemeny y Thomas Kurtz.)

En 1980 IBM decide incursionar en el PC, pero no tenía sistema operativo, así que le solicitó a Digital Research Inc. su sistema operativo, el cual rechazó su oferta. Mucho se dice sobre este hecho, como por ejemplo que Bill Gates hizo contactos en IBM, para que desestimaran el sistema operativo de Digital Reserch, ó que la madre de Bill Gates, Mary Maxwell, movió contactos en IBM, ya que era directiva de la empresa United Way conjuntamente con el CEO de IBM, John Opel. Lo cierto es que IBM se volcó a Microsoft, una pequeña empresa que trabajaba con Basic, y le pidió un sistema operativo.

Microsoft no tenía sistema operativo, pero le compró a Seattle Computer en unos 50.000 mil dólares aprox., el **QDOS**, al cual le hizo unas pequeñas modificaciones, surgiendo **MS-DOS**. Luego de unas semanas entregó el sistema a IBM.

Voy a puntualizar que el software que impulsó a la empresa en sus inicios, **MS-DOS, no es un producto propio ni una idea propia de Microsoft.**

COMIENZA LA GUERRA DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS

Microsoft mantuvo atado a IBM a su sistema operativo, sin entregarle los fuentes. Además se contactó con los fabricantes de computadoras para que utilizaran su sistema operativo. Por lo que dominó el mercado en poco tiempo.

En 1987 Microsoft decide volcarse por un nuevo sistema operativo OS/2. Lo que fue un error ya que la gente seguía prefiriendo DOS. Fue en ese momento que Digital Research, una de las que ayudaron a desarrollar el primer DOS surge con DR-DOS.

Microsoft reconoció que había errado la estrategia y viendo el impulso que había tomado DR-DOS debido a su calidad, decide comprarlo, pero Digital Research rechazó la oferta.

Comenzó entonces una campaña de desprestigio de parte de Microsoft contra el DR-DOS.

- Creó falsas historias sobre problemas que generaba DR-DOS, generando dudas e incertidumbre entre los consumidores.
- Hizo anuncios de nuevos y mejores productos que nunca existieron (conocidos como "vaporware" o programa vapor)
- Tomó represalias contra los fabricantes de equipos (OEM) si usaban otro sistema operativo que no fuese MS-DOS.

Pese a la competencia desleal que planteó Microsoft, DR-DOS se hizo su lugar en el mercado y se mantuvo en un modesto crecimiento.

LA GUERRA SE RECRUDECE, MICROSOFT ATACA CON TODA SU FURIA

En 1990 Digital Research lanza DOS 5.0, un producto revolucionario del DR-DOS. Fue allí donde Microsoft profundizó su campaña contra DR-DOS, anunciando que en 4 meses tendría un producto similar MS-DOS 5.0 (otro vaporware) el cual no salió hasta 1 año después. Además agregó que DR-DOS tenía muchos problemas con los virus informáticos y que era incompatible con Windows 3.0 que comenzaba a incursionar en el mercado. Para que los consumidores de DR-DOS lo dejaran de lado, elevó los precios de la licencia de Windows para quienes lo comparan solo, de esa forma, indudablemente también le comprarían el MS-DOS al obtener mejor precio. Firmó licencias de exclusividad con los OEM.

De todas formas 1991 Digital Research se mantuvo con su sistema operativo, y decidió asociarse con Novell para fortalecerse, una importante amenaza, por lo que de inmediato Microsoft quiso comprar Novell aunque sin éxito.

Microsoft emprendió su lucha contra DR-DOS 6.0, colocando un cartel falso de incompatibilidad en su Windows, si este, era instalado sobre DR-DOS.

El mensaje decía: **"Warning: This Microsoft product has been tested and certified for use only with the MS-DOS and PC-DOS operations systems. Your use of this product with another operating system may void valuable warranty protection by Microsoft on this product."**

Quitó la posibilidad de adquirir las versiones betas a DR-DOS, de Windows, que normalmente se entragan antes del lanzamiento para que se ajusten los sistemas y no haya incompatibilidad. Hasta que por último la versión 3.1 de windows la hizo incompatible verdaderamente con DR-DOS y este fue **el fin**.

OTRA VICTIMA EN EL CAMINO

MS-DOS 6.0 en 1993 presenta como novedad, la compresión de disco. Novedad que no era tal en el mercado, ya que existía un producto de la compañía Stac Electronics, Stacker. Microsoft pretendió comparar el producto, pero la oferta no fue suficiente y no llegó a un acuerdo.

Doublespace, la herramienta estrella de MS-DOS 6.0, utilizó la misma tecnología que el programa de Stac, lo que llevó a un juicio que Stac ganó, pero igualmente su producto, como el mercado de la compresión de discos, desapareció.

Fue así entonces, como Microsoft obtuvo un monopolio en su sistema operativo MS-DOS y las primeras versiones de Windows.

LA HISTORIA DE LAS VENTANAS

Xerox Corporations fue el primero en desarrolar una interface gráfica "GUI" en 1970. Xerox no continuó con el desarrollo del producto y se lo vendió a Apple que era quien tenía las mejores y más rápidas computadoras en cuanto al procesador. Apple desarrollo el sistema para su Lisa y la línea de computadoras personales Macintosh, logrando una interface gráfica más amigables al usuario.

Cuando Intel Corporation, fabricante de los procesadores para los sistemas basados en DOS logró la tecnología para hacer funcionar los GUI, Microsoft anunció planes para desarrollar Windows a fines de 1983. La versión 1.0 de Windows era lenta y no competía con Apple. Recién 1987 con la versión 2 de Windows comenzaron a desafiar a Apple.

En 1985 Microsoft y Apple realizan un acuerdo secreto. En el acuerdo Apple sedía a Microsoft una licencia para el uso de ventanas e íconos en la versión 1.0, a cambio de que Microsoft hiciera versiones de Windows para Macintosh.

El acuerdo duró hasta la versión 2.03 de Windows, donde Apple acusó a Microsoft y a su concesionario Hewlett-Packard, por violar su copyright en la presentación y control de la información en pantalla.

Aunque los programas fueron escritos en distintos programas, se encontró la semejanza en la estructura, la función y la presentación de la información, lo que incurría en una infracción en el copyright de Apple.

Microsoft reconoció que las representaciones visuales usadas en Windows 1.0 eran trabajos derivados de las representaciones visuales de Lisa de Apple y la interface gráfica de los programas de Macintosh.

Pero al no estar bien definido los alcances del copyright, el tribunal determinó que si bien había semejanzas, no estaban cubiertas por el copiright de Apple.

LA CREATIVIDAD DE MICROSOFT

Así como en el caso del sistema operativo MS-DOS (QDOS modificado) y Windows 1.0 (copia de Apple), hay otros casos como por ejemplo:

- Word en 1983 una copia del Wordperfect - 1982
- Excel en 1985 una copia del Lotus 1-2-3 - 1983

Aprovechando los beneficios de su monopolio ha ido adquiriendo empresas, software y tecnología a terceros que luego etiqueta con su marca.

- Power Point comprado a Forethought - 1987
- Frontpage comprado a Vermeer - 1996
- Visio comprado a Visio Corp. - 1999
- Internet Explorer comprado a Spyglass
- Internet Information Server a Spyglass
- SQL Server a Sybase

ADQUISICIONES

A continuación detallo una lista cronológica de algunas de las adquisiciones de Microsoft.

Por supuesto que no está completa. Vaya saber Bill Gate hasta donde llegan los tentáculos de este pulpo.

- 1987 Forethought Incorporated - La compañía que desarrolló el software de presentación Power Point
- 28/06/94 Softimage Inc., esta compañía se vende más adelante a Avid Technology Inc. el 15 de junio de 1998.
- 15/11/94 One Tree Software
- 16/10/95 Blue Ribbon Soundworks.
- 12/12/95 Bruce Artwick Organization
- 16/01/96 Vermeer Technologies Inc.
- 03/96 Aspect engineering
- 12/03/96 Colusa Software Inc
- 08/04/96 aha! software
- 15/04/96 EXOS Inc.
- 11/06/96 eShop Inc
- 20/11/96 ResNova.
- 10/12/96 NetCarta.
- 04/03/97 Interse.
- 06/04/97 WebTV Networks.
- 07/05/97 Dimension X.
- 13/06/97 Cooper & Peters.
- 30/06/97 LinkAge Software.
- 05/08/97 VXtreme
- 07/0799 ZOOMIT.
- 03/01/98 Hotmail a un valor aproximado de U$S 400 millones.
- 23/02/98 Flash Communications.
- 09/04/98 Firefly Network Inc
- 28/04/98 MESA group.
- 25/08/98 Valence Research.
- 05/11/98 LinkExchange Inc.
- 07/01/99 FASA Interactive.
- 04/03/99 CompareNet Inc.
- 19/04/99 Access software
- 26/04/99 Jump Networks.
- 07/06/99 ShadowFactor.
- 15/06/99 OmniBrowse Inc.
- 01/07/99 Sendit.
- 21/07/99 STNC.
- 15/09/99 Visio Corp.
- 17/09/99 Softway Systems
- 29/10/99 Entropic.
- 29/02/00 Peach Networks.
- 12/06/00 Driveoff.Com
- 19/06/00 Bungie Software Products Corporation, lo que permite incluir el juego "Halo" en forma anticipada a su próxima X-box
- 12/07/00 NetGames.
- 13/09/00 MongoMusic.
- 18/09/00 Pacific Microsonics Inc.
- 05/12/00 Digital Anvil.
- 21/12/00 Great Plains Software.
- 30/04/01 NCompass Labs.
- 03/05/01 Ensemble Studios.
- 09/12/01 Navision en U$S1,33 mil millones.
- 29/09/02 British game developer Rare Ltd. for U$S 375 milliones.
- 22/10/02 Vicinity Corporation.
- 21/01/03 PlaceWare.
- 19/02/03 Connectix.
- 10/06/03 Tecnología del antivirus de GeCAD's.

MICROSOFT OMNIPRESENTE

Habiendo visto la lista de algunas de las empresas que ha adquirido Microsoft, veamos como pretende estar presente en todos los sectores tecnológicos que involucren software, para era en un futuro ser indispensable en la vida diaria de cada persona, ó por lo menos estar vinculada a ella de alguna forma, por un medio u otro.

Será Microsoft el Gran Hermano? ya no lo es, y no lo sabemos?

Daremos un vistazo a su estrategia de omnipresencia.

PORTALES DE INTERNET

Estas webs son grandes distribuidores de información general, a los que los usuarios acuden diariamente en búsqueda de lo más cotidiano. Controlar este contenido tiene su ventaja.

"Ciudad Futura" un portal español creado en 1997-98, pronto se convirtió en uno de los más interesantes de habla hispana. Poco tiempo después Ciudad Futura fue comprada por Yupi.com líder en México y centro América.

En junio de 2001 T1msn, empresa formada por Telmex y Microsoft, adquieren Yupi y lanzan el mayor portal en español dirigido a usuarios de habla hispana de México y Latino Amércia.

Un tiempo después cierran Ciudad Futura, según dicen por no ser rentable, dejando a los usuarios de este portal a la deriva, sin la información y sin sus casillas de correo.

CORREO ELECTRONICO

La forma de comunicación que mas ha crecido en los últimos tiempos.

Microsoft no podía quedar fuera y adquiere Hotmail en enero de 1998.

El 15 de mayo del 2001 llega a tener 100 millones de usuarios.

MENSAJERIA INSTANTANEA

En 1996 cuatro jóvenes israelitas crearon el I seek you (te busco) o más conocido como ICQ. Un revolucionario medio de comunicación instantáneo. En los primeros seis meses ya pasaba el millón de usuarios, y un año después ya eran diez veces más.

Frente a tremendo auge Microsoft no podía dejar de participar e intentar ubicarse como el número uno, y crea MSN Messenger.

MICROSOFT EN EL CINE

Abril del 2002, Microsoft trata de captar el mercado del cine, anunciando que varias empresas de post-producción, de sonido e imagen harán compatible sus productos con el formato de Windows Media Player.

La idea de Microsoft, distribuir las películas a los cines a un costo más bajo, por medio del PC, reemplazando las bobinas de películas. Además de poder conquistar el mercado de internet donde RealOne de Real Networks es el líder.

REPRODUCTORES MULTIMEDIA

Con una internet cada vez más veloz y dinámica, los reproductores multimedia, para imagen, sonido, videos, películas, etc, han tenido un gran auge y Microsoft ha aprovechado su monopolio para imponer su producto.

Pero la Unión Europea ha hecho saber su malestar con esta política, y en agosto del 2003 lo acusa de monopolio en los tribunales, pretendiendo se revierta esa política.

En diciembre de 2003, Real Networks (el mayor competidor de Microsoft en software de medios), también demanda a Microsoft por monopolio y promoción desleal de su producto, que incluye con las versiones del sistema operativo.

SOFTWARE PARA TV

En junio del 2003, Microsoft anunció el lanzamiento de un nuevo software Microsoft TV Foundation Edition para operadores y usuarios de TV por cable. Con este software los proveedores pueden interactuar con los televidentes, ofreciendo guías y anuncios intereactivos.

CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS

Enero del 2001, Microsoft lanza su consola de videos Xbox.

Comienza una lucha contra Sony, creadora de las Playstation.

Noviembre del 2002, lanza Xbox Live, servicio de juegos en red.

TELECOMUNICACIONES

Microsoft se ha asociado con varias empresas de comunicaciones, para proveer y mejorar los servicios de banda ancha a usuarios de sus productos como Xbox Live (Juegos en red). Sin una buena conexión su producto pierde rendimiento y los usuarios no lo adquieren.

Algunas de las empresas: Bristish Telecom (Inglaterra), KT (surcoreana), Verizon (USA)

RELOJES DE PULSERA

Enero del 2003, Bill Gate anuncia planes de lanzar relojes de pulsera con conexión a ondas de radio y reproductores portátiles de medios, como una forma de llegar con su software a estar presente en todo momento, "todo el tiempo".

MICROSOFT EN LOS AUTOS

Recientes movimientos de los departamentos de marketing de la empresa de Redmon están encaminados a convencer a la industria del automóvil para que integre en los vehículos el sistema embebido de Microsoft, Windows CE. En varios vehículos ya ha sido probado, como en los Citröen Xsara CE, y parece ser que empresas como BMW, Volvo, Honda y otras están interesadas en integrar Windows CE como parte de un sistema de navegación, reproducción de audio y video y acceso a información.

De esta forma Microsoft quiere imponerse en el mercado automotríz que tiende a automatizarse cada vez más.

TELEFONOS CELULARES

En setiembre del 2003, Motorola lanza el primer celular con el software de Microsoft, Windows Mobile, pretendiendo llevar la potencia de una computadora a los teléfonos celulares.

MUSICA

Viendo el enorme negocio que es la descarga de música on-line, y el éxito que ha tenido Apple con su sitio iTunes, Microsoft no podía quedar fuera y ya está anunciando el lanzamiento de su descarga musical en su sitio MSN para este año.

A su vez se asoció con la firma de medios digitales Loudeye para ofrecer a los empresarios una forma más rápida y barata de incursionar en el mundo de la música digital.

BUSCADORES

A principios del 2004, en el foro de Davos, Bill Gates a declarado que fue un error el ignorar el mercado de buscadores, pero es un error que pretenden corregir a como de lugar.

En febrero del 2004 lanza su versión BETA del buscador.

Microsoft continúa desarrollando su propio motor de búsqueda al que quiere dotar de una potencia superior a la de Google e incluir por defecto en el sistema operativo Windows (la misma estrategia que a implementado con el Internet Explorer, con el reproductor multimedia, etc.)

Además está reclutando a expertos en búsquedas, por lo que ha contactado a algunos empleados de Google a los que pretende convencer de que cuando Microsoft entre al mercado Google, perderá su actual valor, además de ofrecerles grandes ofertas de trabajo y económicas.

FUNDACION BILL GATE

En noviembre de 2003 se cataloga a Bill Gates como "el mayor filántropo del mundo".

Por medio de la "Fundación Bill y Melinda Gates", ha donado hasta esa fecha, 23 mil millones de dólares, para proyectos humanitarios.

Lo que parece un gesto noble, oculta un trasfondo muy variado que se puede resumir en pocos puntos.

1- Forjar una imagen como empresa y persona caritativa, solidaria, etc. y disuadir esa imagen de "gran monopolio" omnipotente por el poder económico".

2- Exoneración de tributos debido a aportes por caridad.

3- Utilización de los fondos de la fundación con fines corporativos para Microsoft.

4- Ampliación del monopolio. Creando instituciones que enseñen gratis el uso de su software. Regalando licencias a los gobiernos para que utilicen y se expanda más su software.

Etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc, etc...

Esta es un ínfima parte de la realidad de esta empresa. Quien desee saber algo más, tiene 65.100.000 opciones en Google.

He dedicado muchas horas en la creación de este documento, con la intención de ofrecer de la forma más clara posible, la realidad sobre la empresa más grande del mundo. Ahora está en cada uno de los que lean esto, el darlo a conocer, para que todos tengan un criterio más amplio de cómo son las cosas y de cuál es el rumbo. Pensemos todos que medidas tomar al respecto.

Labor cumplida.

Saludos.

Kbza

Kbza37@yahoo.com

home

NOTA: No he reparado en la apariencia de la web, debido a que no he tenido mucho tiempo y no quería seguir postergandola. Además considero que lo importante es el contenido.