

La revolución Apple

Ingeniero Nelson Antonio Moreno Monsalve
MSc. adscrito a la Facultad de Administración
Finanzas y Ciencias Económicas de la Universidad EAN.

Resumen

En una economía globalizada como la actual, las empresas deben enfocar sus esfuerzos en potenciar la innovación y la calidad de sus productos y servicios, como factores esenciales de diferenciación y competitividad. Apple es una de las empresas referentes a nivel mundial en diseño e innovación. Este artículo presenta los cinco avances tecnológicos que marcaron la historia de la compañía, bajo la dirección de Steve Jobs su presidente y fundador.

Introducción

Mucho se ha escrito acerca de Steve Jobs y su gran aporte a la humanidad. Con su muerte se han revivido varios de los acontecimientos que marcaron el avance de la tecnología. Este artículo expone la historia de las cinco principales innovaciones por las que se recordará al genio, al visionario, al emprendedor, al cofundador de *Apple*.

El computador personal

Es difícil imaginar nuestra vida diaria sin una computadora, más aún cuando la movilidad y la portabilidad son características imprescindibles en las *laptop* de última generación. Pero no siempre fue así, las primeras computadoras carecían de *mouse* y de interfaz gráfica; eran gigantes y para operarlas se requería de un ejército de personas con un amplio conocimiento técnico para ingresar las instrucciones por medio de líneas de comando.

En Abril de 1976, Steve Jobs y Steve Wozniak fundaron *Apple Computer* con la visión de hacer

de la computadora personal una realidad, para que cualquier persona pudiera utilizarla y así facilitar su vida diaria. De otra parte, IBM y Xerox hacían avances importantes en microelectrónica, dispositivos periféricos y *software*.

Después de lanzar sus primeras computadoras personales, en 1983, *Apple Computer* introdujo al mercado el primer ordenador con interfaz gráfica, *LISA*, el cual, por su alto precio y su bajo rendimiento no tuvo mayor acogida en el mercado emergente de los PC de escritorio. Sin embargo, *LISA* sería el primer acercamiento para que Steve Jobs en 1984 presentara *Macintosh*, el primer *PC* en incorporar el *mouse* como dispositivo periférico. La importancia de este momento radicó en que esta invención sirvió de punto de referencia para los demás fabricantes de computadoras a nivel mundial.

Hoy en día desplegar un menú o dar clic sobre un botón es muy común para nosotros, pero no podemos desconocer el gran aporte de *Apple* a la industria de la computación. Con su ingenio, Steve Jobs nos facilitó la vida y colocó en nuestras

manos las enormes ventajas de los computadores personales. Tener en la actualidad un dispositivo como el *Macbook Air* hace de este primer paso uno de los más importantes en la historia, más aun cuando los microprocesadores han cambiado nuestra forma de pensar y de actuar.

El iPod

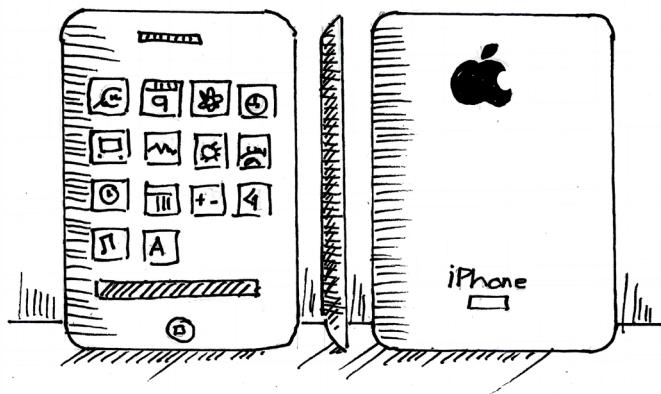
Contrario a lo que muchos piensan, el diseño original del *iPod* se debe a Tony Fadell, un ingeniero graduado de la Universidad de Michigan que, en el año 2001, presentó ante *Apple* el dispositivo, después que la multinacional *Phillips* lo hubiera rechazado porque no lo consideró un negocio rentable. Algunas de las características del primer *iPod* fueron la capacidad para almacenar cerca de 1.000 canciones en formato *MP3* y una autonomía promedio de batería de 10 horas.

La importancia de este dispositivo para *Apple*, radica en que fue el primer paso de la compañía para refocar su estrategia empresarial. La empresa se encontraba en busca de nuevas alternativas de mercado que le permitieran mejorar el costo de sus acciones y esta fue la respuesta a sus plegarias. Tan solo tres años después de su lanzamiento, *Apple* ya se había convertido en la principal empresa proveedora de reproductores multimedia.

Steve Jobs supo materializar esta oportunidad y originó un gran cambio en la industria de la música. La distribución de archivos en formato digital, hizo que los productores musicales se vieran enfrentados a repensar el negocio y a encontrar nuevas estrategias para competir en un mercado que hasta ese momento era monopolizado por ellos. Se dieron cuenta que la restricción de formatos no era la opción más adecuada, sino que definitivamente, el

mundo había cambiado y ellos debían adaptarse a ese cambio. Fue cuando entendieron que el negocio estaba en la promoción de los artistas y no en el número de discos vendidos.

Con la creación de la tienda *iTunes*, *Apple* puso a disposición de cualquier persona una infinidad de temas musicales en formato digital; en febrero de 2010, se reportó un total de 10 billones de descargas. Con este record ¿qué artista no quiere promocionarse en *iTunes*? definitivamente como lo vaticinó Steve Jobs “Con el nuevo dispositivo *iPod*, escuchar música ya no será igual” (*Apple Music Event*, 2001).



El iPhone

Navegar por Internet, tomar fotos o grabar video, escuchar música o tomar notas rápidas, son solamente algunas de las funciones que ofrecen hoy en día los teléfonos inteligentes.

El principal aporte del *iPhone* a la industria de la telefonía celular es el desarrollo de la pantalla táctil. Steve Jobs, con su grupo de ingenieros y la colaboración irrestricta de la compañía telefónica *AT&T*, se dieron a la tarea de diseñar un dispositivo

que remplazara los teclados de grandes botones. En julio de 2008, *Apple* presentó en sociedad su primera versión de teléfono inteligente que, como era de esperarse, fue un éxito en ventas sobrepasando todas las expectativas.

Hasta hace menos de dos décadas era inimaginable ver el teléfono celular como parte esencial de nuestras vidas, más impensable aún, era creer que pudiéramos navegar por Internet desde nuestro dispositivo móvil. Si usted fue parte de la gran revolución celular podrá recordar los primeros teléfonos móviles, unos artefactos gigantes que se limitaban única y exclusivamente a hacer llamadas, nada que ver con la funcionalidad, el diseño y portabilidad de los teléfonos de gama alta de última generación.

Sin lugar a dudas, el *iPhone* fijó un punto muy alto en la industria de la telefonía móvil. Al igual que su antecesor, el *iPod*, que revolucionó la industria de la música, el *iPhone* se perfiló como el punto de referencia de las diferentes empresas productoras de celulares, que buscan cada vez más imitarlo en diseño y funcionalidad.

El iPad

¿Se imagina una etapa de su vida, en donde, en su rol de padre no tenga que preocuparse por la lista de libros de su hijo, sino que por el contrario, lo único que tenga que comprar es un dispositivo móvil electrónico en el que él pueda tener todos sus libros y pueda desarrollar los diferentes trabajos escolares? el *iPad* puede ser la respuesta a ese sueño.

El *iPad* lo podemos definir como la evolución de la pantalla táctil. *Apple* siempre se ha caracterizado por presentar dispositivos sencillos de manejar y con un alto grado de innovación y desarrollo. Este

es el resultado final de *Apple* a un proyecto que tenía archivado desde finales de los años 90, los dispositivos PDA (*Personal Digital Assistant*). Tal vez usted recordará equipos electrónicos como las agendas *Palm* o las *Pocket*, bajo esta misma filosofía fueron diseñadas las nuevas tabletas. *Apple* lanzó su primera tableta al mercado hace casi 20 años, su nombre era Newton. En ese momento el mercado no estaba preparado para un dispositivo como este, por lo cual no tuvo mayor acogida y Steve Jobs decidió dejarla y dedicarse a diseñar el *iPod*. Quién iba a pensar que doce años después este invento sería un hit en la industria de la tecnología, fijando nuevos parámetros de innovación, cultura y desarrollo social.

PIXAR

George Lucas, uno de los más grandes directores de cine de la historia, fue el dueño de una pequeña empresa dedicada a los efectos especiales. En los años 80, cuando Steve Jobs salió por primera vez de *Apple* en busca de una nueva visión de negocio, le compró a Lucas esta empresa, dando el primer paso para la naciente *PIXAR*. De su mano se iniciaba la era del cine animado por computadora.

Con la convicción de crear una empresa que comercializara computadores personales, Steve Jobs se puso al frente de este nuevo reto. Su producto estrella sería el *Pixar Image Computer*, un computador de escritorio dirigido al segmento de los diseñadores gráficos. Lamentablemente este dispositivo no tuvo éxito y salió rápidamente del mercado.

Con una empresa casi en quiebra y la moral hecha pedazos, Steve Jobs comenzó a considerar la posibilidad de vender *PIXAR*, sin embargo, el

panorama cambio en 1995 cuando llegó a las salas de cine *Toy Story*, la primera película animada totalmente por computador. Este fue el golpe de suerte para que la empresa saliera de su crisis y aumentara su valor en la bolsa de valores. Finalmente en el año 2006 Steve Jobs la vendió a Disney.

Referencias bibliográficas

The Apple History Channel (Productor). (2011). *Apple Music Event – The first Ever iPod*, Estados Unidos de Norteamérica, disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=kN0SVBCJqLs>

Deutschman, A. (2011). *The second coming of Steve Jobs*. United States: Broadway Books.

Gallo, C. (2011). *The innovations secrets of Steve Jobs*. United States: McGraw –Hill Companies.

Gillam, S. (2008). *Steve Jobs: Apple and iPod wizard*. United States: ABDO Publishing Company.

Kahney, L. (2009). *En la cabeza de Steve Jobs: La mente detrás de Apple*. Madrid: Gestión.

Price, D. (2009). *The Pixar Touch: The making of a Company*. Knopf Doubleday. United States: Publishing Group.

