

ADELANTO RESEÑA TEMA INFORMATICA.

Emmanuel Judath Pérez

Deimer Andres Parra

Steve Wozniak nacido en 1950, era totalmente diferente a los chicos de su edad y le gustaba la electrónica. A los trece años obtuvo un premio científico por construir su propia máquina de restar y sumar, con transistores que le regaló un ingeniero de Fairchild, "*Llegué a interesarme en la electrónica gracias a él*", diría más tarde el "Woz". En 1968, a la temprana edad de dieciocho años, se dirigió a un colegio en Colorado, finalmente se trasladó a California, para seguir en la Universidad de Berkeley, de Ingeniería y Ciencias de la Computación.



Steve Wozniak - cofundador Apple Computer

Wozniak conoció a Steve Jobs quien era cinco años menor que él; Jobs se había criado en Mountain View, y sus padres adoptivos, no conocían muy bien sobre la alta tecnología. Después de que la familia de Jobs se mudó a Los Altos, Woz lo conoció un poco más a través de un amigo en común, justo antes de que Jobs cumpliera los catorce años. Aunque compartían su interés por los ordenadores, diferían en su forma de ser. Woz era una persona que llevaba sus ideas a la práctica, en cambio Jobs parecía ver a la electrónica como un medio para llegar a un fin. Como diría Woz, "*ganar no me resulta tan importante como correr detrás de la pelota*" refiriéndose al tenis. Woz, no tenía ambición y Jobs no tenía otra cosa en su cabeza que ella.

Wozniak y Jobs no tenían tanta pasión por el colegio, no les resultaba interesante el estilo académico y por ello, verán foto de ambos con barba, pantalones gastados y sandalias. En esa época, Jobs tomó un trabajo en Atari, mientras que Wozniak había tomado una licencia en Berkeley para ir a trabajar a Hewlett-Packard, en el diseño de calculadoras. Atari era una nueva empresa en Sunnyvale que fabricaba videojuegos. Jobs fue reclutado por Atari, simplemente porque se presentó un día por allí. Al Alcorn el cofundador de Atari diría, "*El director de personal me viene a ver y me dice, que tenía un hippie que parecía haber venido de las montañas, el tipo me pregunta...-¿Llamo a la policía?-*". Alcorn quedó intrigado y optó por reclutarlo.

Lo mejor que Jobs trajo a Atari fue a Woz, al que ya le había sido encargado un trabajo en Atari, después de demostrar su propia variante del Pong a Bushnell y Alcorn. Woz terminó siendo

responsable del Pong para un sólo jugador que quería Bushnell. Se llamó BreakOut. Durante cuatro noches Wozniak desarrolló BreakOut y Jobs lo ensambló.

Mientras que asistía a una exposición de ordenadores en San Francisco, Wozniak descubrió una pequeña firma fabricante de semiconductores que estaba vendiendo microprocesadores a \$20. No era un chip de Intel pero la 6205 de MOS Technology, era más que suficiente para lo que tenía en mente. Al fin construyó un ordenador, aunque no estaba totalmente ensamblado. A pesar de su aspecto de producto sin terminar, proponía una mejora sobre la Altair, ya que utilizaba menos componentes. De esta manera Woz, asombró a sus amigos en el Homebrew Club.

Pero como era de esperar en esta historia, a Woz solamente le gustaba eso, no contaba con el espíritu de ‘ambición’ que sí tenía Jobs, que vio este ‘asombro’ de otra manera, si un par de aficionados quedaban asombrados, ¿qué podría pasar con un mercado más grande? Jobs comprendió intuitivamente el significado de lo que Gordon Moore había reconocido una década atrás: debido a la miniaturización, los chips se harían más baratos y quedarían necesariamente al alcance de todo el mundo.

Jobs pensó: ¿Qué pasaría si Wozniak pudiese ser persuadido a fabricar su ordenador en grandes cantidades? continuaría siendo Woz el ingeniero, y Jobs el vendedor. Corrían los comienzos de 1976, Jobs tenía veintiún años y Woz veintiséis. Ambos consideraban la idea de comenzar una empresa: Woz vendió su calculadora HP-65 y Jobs, su ómnibus VW.

De qué manera se pusieron de acuerdo en "Apple Computer", depende de cuál versión de la historia usted acepte. Pudo haber sido un buen recuerdo de Jobs en sus días de huerto en Oregón o su intermitente dieta en base a frutas. Inclusive "Apple" podría haber sido simplemente una manera de crear un nombre con un buen sonido, absolutamente americano, en una industria de la alta tecnología no conocida por irradiar calidez. El logotipo original de Apple era poco imaginativo, mostrando a alguien debajo de un manzano, pero la empresa salió con la amigable manzana del arco iris, que ha permanecido como la marca mas conocida en el universo de la computación.

1976, Apple I

La primera máquina de Apple denominada “Apple I” se vendió por 666,66 dólares. La Apple I se podía obtener en negocios informáticos o por correo. La empresa distribuidora estaba establecida en el garage de Jobs en 2066 Crist Drive de Los Altos. Woz y Jobs vendieron una cifra de 175

unidades. Pero la propuesta no le interesó a Hewlett-Packard ni a la empresa Atari quienes se negaron a respaldar a Apple tampoco lo estuvo Intel.

Cuando Jobs visitó a Moore, éste descalificó a su máquina diciendo simplemente que era otro dispositivo dónde albergar un semiconductor. Ni tampoco la eminencia gris del valle, Bob Noyce tuvo el interés por respaldar a la Apple I.

A lo largo de la última mitad de 1976 Wozniak estuvo preparando una computadora con mejoras técnicas. La nueva propuesta era la “Apple II” con sólo cinco kilogramos y medio de peso, teclado, diseño más elegante, fuente de alimentación y un disco flexible para almacenar los datos. La máquina se vendía totalmente ensamblada, con un estuche de color crema, que tenía el logotipo Apple II, en su parte superior.

Jobs estableció el precio de la “Apple II” en 1.298 dólares, aunque la “Apple II” estaba en su proceso de terminación, Jobs salió a buscar inversionistas, seguro de sí mismo sabía que su falta de recursos y de experiencia se interponía a su intención de crear una empresa real. Dos de sus primeros empleados fueron estudiantes de escuela secundaria.

Refuerzos

Jobs reclutó a Regis McKeena, que en ése momento representaba a Intel y era considerado uno de los agentes publicitarios más famosos del valle. Al principio no quiso, pero Jobs siguió insistiendo y logró convencer a Regis, quien respondió con el logotipo de Apple tal como lo conocemos hoy, con el mordisco incluido y con colores del arco iris.

McKenna y Alcorn de Atari le presentaron a Jobs y a Don Valentine, un capitalista de riesgo que rechazó la oferta de invertir en Apple y éste lo derivó a Mike Markkula. Éste aportó \$91 mil y a cambio de un tercio de la compañía, escribió los primeros programas para la “Apple II”. Con un adulto presente en la empresa Apple fue legitimada, en 1977. Se convirtió formalmente en una corporación y se mudó del garage de Jobs a una pequeña oficina de Cupertino. Jobs se retiró de Atari y Woz de HP, resignados a tener que ganarse la vida fabricando y vendiendo ordenadores.

1978, la Apple II

A comienzos de 1978 y a un año de haber sido declarada como corporación, Apple ya estaba generando ganancias. La empresa obtuvo más de \$2 millones y Markkula, siguió buscando inversionistas. Las ventas se duplicaron y quintuplicaron al año siguiente. Apple ingresó en la revista Fortune 500, y Jobs lo declararon como la persona más joven en llegar a millonario en la lista

Fortune 400. El proyecto que Steve Wozniak había diseñado, vendió más de 300.000 unidades para fines de 1981, (cinco millones a lo largo de diecisiete años).

Con la potencia de la ENIAC, la Apple II se vendía por sólo 1,298 dólares. Durante una década Apple solamente alcanzó los 1,000 millones de dólares, una proeza que Xerox había logrado luego de haber lanzado su primera fotocopiadora en 1959.

A medida que la Apple II se hacía conocer, más estudiantes escribían software para ella. Y a esto le quiero agregar lo siguiente, un hardware podrá ser de última generación, con el chip más rápido pero si no tiene programas interesantes (software), el brillo se vuelve opaco, un ejemplo es lo que le pasó a Atari con su consola llamada Jaguar, la primera máquina de 64Bits que hubo en la historia de los video juegos y fracasó porque sus juegos no eran originales ni divertidos, de igual manera lo sufrió Sega con su modelo Saturn, una máquina estupenda pero con juegos muy mediocres. Pero esto es otra historia y volvamos a Apple.

Entre 1978 y 1979 existían alrededor de cien programas para la Apple II. Si bien el software era bueno, no eran tan brillantes como el fenómeno del momento VisiCalc, una planilla de cálculo electrónica, diseñada por dos estudiantes de Harvard. La planilla permitía al usuario realizar fórmulas complejas para la contabilidad. Si uno modificaba el valor de un número, el programa se acomodaba a ese cambio, haciendo cálculos internos. Tal tipo de aritmética hubiera resultado absurda a mano, pero VisiCalc, lo realizaba en sólo segundos. Doce días antes de la navidad de 1980, "los dos steves" embolsaron grandes sumas de dinero, al estar Apple en la cotización en bolsa.

Fracasos

Tal vez, se preguntarán, ¿bueno, Apple tuvo muchos éxitos, pero, algún fracaso? sí Apple, en el mismo momento en que la International Business Machines ([IBM](#)) se hallaba desarrollando el Proyecto Ajedrez tal como se conoce a la IBM PC, había sacado al mercado la Apple III, que suponía un avance en cuanto a la arquitectura de la Apple II, además, incorporaba un disco rígido. Aunque la Apple III tuvo que ser retirada debido a que era técnicamente un desastre.

Otro fracaso fue cuando Apple se resistía a bajar los precios de la Mac y no licenciar su sistema operativo a otras empresas. Grave error, para una compañía que suponía -pienso que con buen fundamento- que tenía un producto superior, este tipo de arrogancia era natural y hasta podría haber tenido sentido. El fracaso corporativo de Apple, la condujo a tener una participación del 20 por ciento en 1983 a llegar a sólo la mitad en el período de dos años. Obviamente la elección de la estrategia era equívoca.

¿Publicidad agresiva a mí?

Luego de que IBM sacase a la luz su IBM PC, hubo una confusión en el mercado, la pregunta era ¿qué pretendía IBM con esto?, obviamente introducirse en el mercado de las microcomputadoras. "El ingreso de IBM acabó con cualquier duda respecto a que la informática personal constituyera un negocio serio", decía un aviso publicado en esa época en The New York Times, no obstante, Jobs debía responder y lo hizo. "Bienvenida IBM, en serio". Expresaba un aviso colocado por Jobs, en The Wall Street Journal.

Apple tuvo su propio aviso destacado, durante el super bowl de 1984, con una duración de sesenta segundos, se pasó una sola vez por la televisión nacional, y fue considerado uno de los avisos publicitarios más efectivos que jamás se haya difundido.

El escenario constaba de gente vestida de gris y cabeza calva en un gran salón, que escuchaban con indiferencia a su líder, que aparecía proyectado en una pantalla gigante. Una mujer vestida de los colores del arco iris, ingresaba bruscamente con un martillo antisistema, y se lo arrojaba al líder rompiendo la pantalla, y los trabajadores eran liberados, y de repente...Pantalla negra y una frase con un sonido que decía: "El próximo 24 de enero Apple introducirá su Macintosh, y usted comprenderá porqué 1984, no va a ser como 1984".

Ello llevaba a suposiciones, de que el líder era IBM, y Apple representaba el individualismo, así como también Apple, dejaba saber a todo el mundo de que estaba realmente comprometida con la industria de la computación y no era un mero fabricante de cajas registradoras.

Recompensas

Un par de años después la revista Time mostró a Jobs sentado en el piso de su sala, con las piernas cruzadas y descalzo. El objetivo era mostrar al joven potentado llevando una vida simple. Jobs y Markkula, poseían 155 millones de dólares en acciones. En cambio Wozniak, podría haber tenido una parte igual pero anteriormente había cedido una parte de sus acciones a su familia y a unos cinco ingenieros de Apple que consideró que los habían dejado injustamente de lado en la repartición de las ganancias.

Multitudes de empleados de Apple se hicieron millonarios y los que respaldaron financieramente a Apple fueron 'recompensados', Arthur Rock, una empresa de capitales de riesgo, observó cómo la cifra de \$57.60 se elevó a \$14,1 millones, y los Rockefeller, embolsaron alrededor de seis veces esa cifra.

Piratas de Silicon Valley

Que los piratas eran personas que se dedicaban a sabotear barcos llenos de oros y diamantes, es una historia mas que conocida, los piratas de Apple, actuaron sobre una confiada Xerox, que abrió sus puertas para mostrar lo que había diseñado, y Jobs, ‘saboteó’ sus inventos, robó sus ideas y los introdujo en su nueva Mac, de nuevo, todo gracias a su visión comercial.

La Macintosh, se vendió primeramente en 2,495 dólares, fue el punto emocional más alto de la empresa. Elegante y amigable, la Mac tenía mas potencia que la Apple I y II. Si tenemos que destacar algo de la Mac fue que introdujo la GUI, Interfaz Gráfica de Usuario. Obviamente no fue un desarrollo de Apple, sino que como todo en esa época fue diseñado y desarrollado en los laboratorios de Xerox PARC en Palo Alto, California.

El PARC como todo el mundo lo conocía, tenía como misión mantener el control de Xerox en el mercado de las fotocopiadoras. En Xerox estaban interesados en realizar eventuales operaciones con Apple y contactaron a Jobs, que solicito un recorrido por su planta. Era como que caperucita roja, hubiera mostrado su casa al lobo feroz. Tres semanas antes de la navidad de 1979, Xerox le abrió sus puertas. Jobs cuyo único objetivo fue constatar que una GUI era posible y además una década antes de que cualquier ordenador lo hiciera.

Aún así, la Mac fue una computadora adelantada a su época y ese error de Jobs, le costó caro. A quién se le pudiese ocurrir que las computadoras debían ser fáciles de usar. Como todo en este mundo, tiene que tener su tiempo de adaptación y la Mac no lo tuvo. La Norteamérica corporativa, así como negocios, empresas, multinacionales, etc. Eligieron al IBM PC, no solamente por ser de IBM, sino también porque era feo y lento, tenía el aspecto, y actuaba de la manera como se suponía que debía actuar un ordenador.

Chismes, chismes y más chismes

Muchos chismes de Jobs y Wozniak, existieron en el valle. Uno de ellos hace referencia al juego BreakOut ¿recuerdan? parece que Jobs, le dijo a Wozniak que Nolan Bushnell, le había pagado por sus servicios 700 dólares. Lo que en realidad supuso para Wozniak un total de 350 dólares. Aunque en realidad Bushnell le había pagado 7,000 dólares. Lo que produjo en 1998 cuando Wozniak se enteró, un derrame de lágrimas y una frase "Oh, me lo hizo de nuevo".

Steve Wozniak deja Apple

En 1981, había chocado su pequeño avión practicando aterrizaje en el aeropuerto local y necesitó cinco semanas para recuperarse de la amnesia. Luego de eso se dio cuenta que tenía una vida por delante después de Apple. Luego de las súplicas de Jobs para que se quedara, Woz regresó a Berkeley, para obtener finalmente su diploma como una cuestión de orgullo. Nunca más formó parte de algún equipo de ingeniería de Apple, aún guardando su placa de Empleado N°1. Steve Wozniak siempre había amado a Apple, pero con el tiempo llegó a tener más acciones de Microsoft.

Pirata al agua

En Apple quizás lo peor que hizo Jobs fue la forma en que administró el proyecto Macintosh. Escogió con sumo cuidado un equipo de ingeniería y adquirió un edificio exclusivo para el proyecto con una bandera con una calavera con tibias cruzadas (con el logotipo de Apple, en donde debería estar el ojo), uno de los dichos de Jobs, era "Mejor es ser pirata que ingresar a la marina". Los programadores seleccionados recibían jugos de naranjas exprimidos cada mañana y muchas otras atenciones por parte de su líder. Cuando la Mac no tuvo el impacto que se suponía tendría, Jobs como un barquero fue obligado a caminar por la tabla.

Alguien dijo: "agua azucarada"

Era 1983 y Markkula junto con Jobs habían recurrido a un excelente profesional de marketing para que dirigiera la compañía. Su nombre, John Sculley, un ejecutivo de primer nivel de Pepsi. Jobs se dio cuenta que a los veintiocho años de edad, no tenía el temperamento para dirigir a Apple hacia Wall Street, y decidió consultar con Markkula, por una posible contratación.

Como lo recuerda Sculley, Jobs al presentarlo ante la compañía, se dirigió a él diciendo: "-¿Desea pasarse el resto de su vida vendiendo agua azucarada o quiere tener una oportunidad de hacer historia?". Esta imagen es la que uno ve cuando mira la película Silicon Valley Pirates.

Aunque no todo fueron flores para Apple; Jobs seguía haciendo de las suyas, se comenta que en un día de campo, reclutó al equipo de la Macintosh, y a los "demás", los hacía pelear entre ellos, en forma de competencia, las peleas terminaban mal. Sculley así como Markkula, decidieron un tiempo después que Steve Jobs, dejara Apple. El precio de las acciones de Apple, había bajado de sesenta y cinco dólares al lanzamiento de la Macintosh, a solamente veinte en la primavera de 1985.

El porqué del dominio de IBM

En los doce años que siguieron, con Jobs en el exilio, Apple siguió adelante, desempeñándose bastante bien en una era dominada por IBM y sus "clones". Estas computadoras no eran para nada especiales. A cambio del hardware de la Apple, la IBM PC tenía una arquitectura abierta, o sea que su forma de operar se podía copiar y cualquiera que sepa de computadoras podía hacer una sin que IBM lo obligara a pagar por derechos.

¿Porque? Debido a que IBM no tenía ese "sistema operativo", el privilegio lo poseía Microsoft. De la misma manera que el microprocesador es el cerebro de la máquina, el sistema operativo es como un sistema nervioso central. Haciendo que se encendiese y apagase, organizando archivos, exhibiendo comandos en la pantalla del monitor, etc. Todo lo que IBM realmente proveía era el "paquete". Dada la arquitectura abierta de IBM, empresas importantes comenzaron a fabricar la suya, una de ellas, muy conocida Compaq.

IBM tenía razón, en que esto permitía a su máquina establecer un estándar para la industria, lo cual tenía ventajas, una de ellas, era asegurarle a IBM el desempeño de un papel central en la determinación de las percepciones del mercado y las prestaciones de la siguiente generación de equipos. Apple no pudo llegar a eso, no solamente se disipó su participación en el mercado, al rehusarse a bajar los precios de la Mac, tampoco licenció el sistema operativo propio de la Mac a otras empresas a cambio de la percepción de derechos. Si uno quería una máquina Apple, tenía que comprársela a Apple.

Renuncias, renuncias

Comenzando en 1981, el primero en renunciar fue Woz, luego Sculley determina que Jobs no tenía sentido para dirigir Apple. Resultado Jobs abandona Apple. En 1993 con una fuerte caída en la rentabilidad de Apple, Sculley se vio obligado a renunciar. Siendo reemplazado por Michael 'Diesel' Spindler. El significado de diesel, nunca lo he podido conocer, así que estimado lector, si usted lo sabe, envíemelo por favor. Spindler se mantuvo hasta 1996, luego de su renuncia, Gil Amelio pasó a ser el CEO. A fines de 1996 Apple mantenía pérdidas de miles de millones, moral baja y una participación en el mercado del 3 ó 4 por ciento. En una tapa que publicó el Bussiness Week, aparecía "La caída de un icono norteamericano". Mucho tiempo había transcurrido desde los días en el garage de Jobs.

Enfrentado a la crisis de Apple, Amelio emprendió acciones encaminadas a lograr que la posición financiera de la empresa le permitiese, por lo menos, tener algún futuro. A fines de 1996 tuvo la brillante idea de volver al pasado y de traer de nuevo a alguien llamado Steve Jobs.

En el verano de 1997, el que salió por las puertas giratorias de la entrada de Apple, fue Amelio. En el tiempo transcurrido desde entonces, ha dispuesto un cambio radical de objetivos para la empresa tratando de mantener su rentabilidad positiva a través de un año. El corazón de la nueva Apple era el iMac. Un ordenador y monitor integrados, de aspecto muy adelantado a ésta época. El iMac venía de colores translúcidos y turquesa. Sus líneas curvas hacía que la Mac de 1984 pareciese chatarra y fuera de siglo. El precio era de 1,299.00 dólares tratándose de una Apple, era barato.

A principios de 1999, debido a fuertes ventas del iMac, que ya venía con nuevos colores, la participación en el mercado de Apple, llegó al 10 por ciento y el precio de sus acciones llegó al nivel más alto en muchos años. Tras haber logrado reflotar Apple, Jobs podía haber sido perdonado por regodearse. Alentado por sus empleados, en un balcón dentro de Apple, gritó "Aún tenemos un alma".

Desafortunadamente su empresa soñada había perdido la guerra hacía mucho y ninguna victoria moral lograría modificar ese hecho. La compañía de sus desvelos no lograría jamás recuperarse del todo. Jobs había realmente "puesto una marca en el universo", como lo había prometido hacía mucho tiempo.

Los nuevos modelos de Apple y su evolución

Luego de todo esto nos encontramos con una nueva generación de dispositivos y nuevas propuestas creadas por Apple:

iMac

Es el nombre de la línea de ordenadores de Apple Computer diseñados por Jonathan Ive dirigida al mercado doméstico. Estos ordenadores tienen en común la integración del monitor con la CPU y un diseño fresco e innovador, además de otros detalles como la ausencia de disquetera y la presencia de puertos USB y Firewire (este último a partir del iMac G3 DV 350).

Mac G3

Es el único iMac que incorpora un monitor CRT, de este modelo existen 16 versiones (o revisiones) que van desde el iMac original (con procesador G3 de 233 MHz y una unidad óptica de CD-ROM) hasta la última con procesador G3 de 700 MHz y una unidad de DVD-CDRW). El iMac G3 fue el

primer Macintosh en prescindir de disquetera e incluir puertos USB y el único hasta la fecha en estar disponible en una amplia gama de colores.

iMac G4

El iMac G4 fue uno de los primeros ordenadores en incluir como opción una unidad grabadora de DVD, también fue pionero en la incorporación de una pantalla de LCD, la CPU estaba integrada en su base con forma de peana semiesférica.

El iMac G4 estuvo disponible con monitores de LCD desde 15" hasta 20", con procesadores G4 desde 700 MHz hasta 1250 MHz en su última versión.

iMac G5

El iMac G5 integra la CPU con el monitor, haciendo de él uno de los ordenadores más compactos del mundo. Tiene un procesador G5 de 64 bits y está disponible con pantallas de 17" y 20". Otra de las diferencias de este modelo sobre sus predecesores es la forma mucho más cómoda de acceso a su interior y la presencia de una entrada y salida de audio digital.

Power Mac G5

Es la quinta y más reciente generación de ordenadores Power Mac de Apple Computer. Cada ordenador tiene un procesador G5 a 1.8 GHz o dos procesadores G5 a 2.0, 2.3 o 2.7 GHz de velocidad de procesamiento. Cada procesador tiene dos vías de 32 bits unidireccionales con lo que el ordenador tiene una tecnología de 64 bits o lo que es lo mismo una transmisión de datos de 20 GBs por segundo. A esto se le añaden hasta 8 gigabytes de memoria RAM.

Así el G5 puede soportar hasta 216 instrucciones al mismo tiempo, obteniendo un rendimiento mucho mejor que cualquier PC compatible con [Windows](#) de las mismas características. Aunque la compañía Apple afirmaba en el lanzamiento de este producto que se trataba del ordenador personal más rápido del mundo, este aspecto ha sido criticado por otras fuentes.

Una configuración más compacta del mismo ordenador fue lanzada bajo el nombre de Xserve G5 para el mercado de los servidores de cálculo. Recientemente se ha lanzado el iMac G5, una versión compacta para el mercado doméstico con un único procesador G5 y con unas posibilidades de expansión más limitadas.

Apple y el mundo de la música.

Luego de sus interesantes modelos de computadoras portátiles y de escritorios, Apple sorprendió nuevamente cuando se introdujo al mundo de la música.

Con iTunes, su tienda en línea para descargar música legal por \$0.99 por canción junto a la combinación del iPod, Apple está haciendo más dinero que cualquier otra empresa en la industria de la música digital.

El popular iTunes



Steve Wozniak - cofundador Apple Computer

Es un programa de ordenador creado por Apple Computer con el fin de reproducir, organizar y comprar música (es también el nombre común de iTunes Music Store). Es compatible con ordenadores con Mac OS X, Windows 2000 o Windows XP como sistema operativo. Algunas versiones tempranas de iTunes también funcionan con Mac OS 9. El reproductor se ha ganado la reputación de sencillez y buena organización, y se ha convertido en el favorito de los usuarios de iPod.

iTunes es un sistema basado en SoundJam MP, una popular aplicación de MP3, creada por la compañía Casady & Greene. Apple compró los derechos de SoundJam MP y pronto estrenó la primera versión de iTunes, que era muy similar a SoundJam MP. Para la gran mayoría, iTunes ha sobrepasado claramente a todos los otros reproductores de MP3 de Macintosh, y también a los de Windows.

La cultura iPod

El iPod es un reproductor de música digital con disco duro o memoria flash, creado por Apple Computer. Puede reproducir archivos MP3, WAV, AAC/M4A, AIFF y Apple Lossless. La capacidad del disco duro es de hasta 60 GB (hasta 15.000 canciones, 25.000 fotos, 150 horas de vídeo y soporte para Podcasting en el Modelo 5G).

Hasta ahora se han desarrollado cinco versiones del iPod original, la edición especial U2 (que es negro, incluye grabado láser de los integrantes del grupo, merchandising oficial y pantalla a color), el iPod mini de 4 GB y 6 GB, el iPod nano (blanco y negro, pantalla a color, memoria flash de 2 GB y 4 GB) y el iPod shuffle (blanco, sin pantalla, memoria flash de 512 MB o 1 GB).

Los modelos de iPod disponibles son:

- iPod 5G (En dos modelos de 30 Gb y 60 Gb): puede albergar hasta 15.000 canciones, 25.000 fotos o más de 150 horas de vídeo.
- iPod (de disco duro) (de 20 GB o 60 GB) (ipod 4G)
- iPod U2 Special Edition (de disco duro) (de 20 GB) (Firmado láser de los integrantes del grupo U2, incluye merchandising oficial)
- iPod mini (de disco duro) (de 4 o 6 GB)
- iPod shuffle (de memoria flash y sin pantalla) (de 512 MB o 1 GB)
- iPod nano (de memoria flash y pantalla a color) (de 2 o 4 GB, en colores blanco o negro) este reproductor sustituye al iPod mini.

A finales de junio de 2005 Apple Computer integró el iPod original con el iPod photo. Ahora todos los modelos blancos tienen pantalla a color y capacidad para almacenar y reproducir música y fotografías. Actualmente hay dos modelos, con capacidades de 20 GB y 60 GB. El iPod U2 también se ha actualizado con pantalla a color.

El 12 de octubre del 2005 Apple Computer sacó el iPod 5G, que presenta una pantalla en color de 2,5 pulgadas, capaz de mostrar portadas de álbumes y fotografías, así como de reproducir imágenes de vídeos musicales, podcasts en vídeo, películas domésticas y programas de televisión.

¿Qué depara para el futuro de Apple?

Los rumores para esta empresa están en cada esquina. Apple ha logrado reinventarse y ser un icono en el mundo de la computación.

Apple se ha posicionado como una empresa con computadoras de gran diseño y gran potencia para diseñadores y productores de video. Sin embargo, se espera que en los próximos años, Apple busque recuperar a los usuarios comunes de escritorio con modelos más económicos de sus computadoras.

Ya se han anunciado próximos modelos en computadoras con procesadores Intel y se rumora cualquier tipo de mejoras a los iPod en cuanto a diseño, capacidad y características. También se rumora de expandir el iTunes a la telefonía celular y seguir en la conquista del mundo de la música y el video.

Tal vez lo más interesantes es que Apple se sigue reinventando, lanzando muy interesantes productos y en busca de crecer en los mercados que menos nos imaginamos.

El artículo original de la Historia de Microsoft ha sido escrito por Javier Comín y fue actualizada por el equipo editorial de Maestros del Web el 11 de diciembre de 2005.

1

¹ Fuente: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/apple/>