

El iPhone y la App Store, o el día que Jobs cambió de opinión

autor Ver y aprovechar una oportunidad no siempre es fácil
Wednesday, 11 de January de 2017

El décimo aniversario del iPhone es todo un recordatorio de que crear y aprovechar una oportunidad es cualquier cosa menos fácil.

En Macuarium tenemos la tradición de felicitar tarde las fiestas. Normalmente por causas ajenas a nuestra voluntad, como llevar un año en “parálisis pre-migratoria”… pero vamos al grano.

En la Macworld de Enero de 2007, hace 10 años, se presentó el iPhone, uno de los productos más rumoreados de la historia. Durante muchos años (sí, Macuarium es anterior al iPhone) nos preguntábamos si el rumor iría en serio, si seguiría los pasos del aparatito promovido por Wozniak, si sería un heredero del Palm que quiso comprar Jobs…. Nos imaginábamos lo que Jobs anunció: un teléfono bien hecho, con acceso a internet y una buena cámara. Lo que no nos esperábamos, y él tampoco, fue la explosión que siguió y que ha dado la vuelta a la informática en varios sentidos.

El iPhone trajo a primera interfaz amigable de smartphone. Las había usables (Nokia, Sony). Las había táctiles (HTC, Nokia). Pero no las había la mitad de claras e intuitivas, y menos multitáctiles.

El iPhone trajo también las apps. Ya existían aplicaciones para smartphone (por no mencionar las PDAs), incluyendo juegos y gestores de correo electrónico y muchas cosas más. La mayor parte infumables, y no sólo según criterios actuales, pero no todas. DoCoMo tenía un gran mercado distribuyendo contenidos vía móvil en Japón, ya entonces.

Las aplicaciones que introdujo Jobs se dividían en dos: las “de verdad”, creadas por Apple y apoyadas en iOS. Y las “de terceros”, que eran en la práctica aplicaciones web, HTML ejecutado sobre Safari pero invocadas con botoncitos. Algo limitado y bastante penoso, pero que abrió la imaginación de muchos.

La demanda de los desarrolladores del mundo Mac para poner aplicaciones “de verdad” en el iPhone fue increíble. Jobs no quería ni verlo, defendiendo que el iPhone debía ser seguro, sencillo, y controlado, y eso era imposible en un entorno como el que existía en el Mac, donde cualquier podía descargar, comprar (o no) e instalar aplicaciones. Jobs quería un entorno esencialmente cerrado, y apps HTML para lo demás.

Pero le convencieron. No era la primera vez que Jobs cambiaba de opinión en una “línea estratégica” de Apple), algo que conviene recordar ahora que su éxito parece haber sido inevitable y su visión infalible. No, fueron decisiones frecuentes, ajustes frecuentes, y tanta estrategia como oportunismo y capacidad de escuchar a su equipo.

Parece que Jobs recibió la primera petición de una “tercera parte” antes de bajarse del escenario de presentación del iPhone. Como cuenta su biógrafo, entre Phil Schiller (responsable de marketing) y Art Levinson (miembro del Consejo) le bombardearon a diario con la conveniencia y la oportunidad. Le convencieron, esencialmente, de que podía nadar y guardar la ropa si establecía una “tienda” electrónica completamente controlada por Apple y donde la empresa de la manzana podía visar, supervisar y controlar lo que

entraba. Y definir qué y cómo se podía instalar, y a qué servicios del iOS se podía acceder y a cuáles no.

Apple tampoco inventó las “app stores”. Ya existían, desde que Jesse Tyler (viejo amigo de la casa) inventó el AppWrapper, un catálogo electrónico de aplicaciones que permitía muchas de las cosas que hacemos hoy con ellas. Eso sí, hace más de 20 años e inicialmente para NeXT, el sistema operativo antecesor de Mac OS X.

Jobs ya conocía el concepto al menos desde AppWrapper 3, que le fue presentado en profundidad. La novedad de Apple fue no tanto el método (tienda electrónica integrada) como el conjunto y el uso que hizo de él (normas de desarrollo y política de seguridad, APIs concretas, validación de código, comisiones mínimas, y luego distribución e instalación con un “app wrapper”). Eso fue lo que cuadró el círculo entre seguridad y sencillez por un lado, y variedad por el otro.

Como se ha dicho muchas veces, casi cada aspecto del iPhone ya existía. Lo que fue nuevo fue la forma de combinar esos aspectos (y no otros) de un modo mucho más efectivo de lo que se había conseguido hasta entonces… e incluso mucho más de lo previsto por el propio Jobs.

El iTunes App Store de Apple empezó con 250 aplicaciones. Y ha cambiado el mundo del desarrollo y distribución de software radicalmente. Algo que no habría sido posible sin el iPhone. Felicidades.

Imagen: Wikipedia.

Comenta el aniversario en los foros .