

Principios de Windows: doce compromisos para promover la competencia

Un documento del área corporativa de Microsoft España

Microsoft[®]
Tu potencial. Nuestra pasión.[™]

Microsoft[®]
Tu potencial. Nuestra pasión.[™]

Microsoft[®]
Tu potencial. Nuestra pasión.[™]

PRINCIPIOS DE WINDOWS

Doce compromisos para promover la competencia



Sumario

Introducción

Primer principio:

Libertad de elección para fabricantes de ordenadores y clientes

1. Instalación de cualquier software.
2. Fácil acceso.
3. Configuraciones predeterminadas.
4. Promoción exclusiva de programas que no son de Microsoft.
5. Condiciones comerciales.

Segundo principio:

Oportunidad para los desarrolladores

6. APIs.
7. Servicios de Internet.
8. Acceso abierto a Internet.
9. Ausencia de exclusividad

Tercer principio:

Interoperabilidad para los usuarios

10. Protocolo de comunicaciones.
11. Disponibilidad de las patentes de Microsoft.
12. Estándares.

Introducción

Microsoft es consciente del importante papel que desempeña su sistema operativo de sobremesa Windows® en la economía de la información, así como de las responsabilidades que se derivan de ese papel. Para promover oportunidades competitivas y asimismo impulsar el atractivo de Windows entre desarrolladores y usuarios, Microsoft® se ha comprometido a llevar a cabo sus negocios referentes a Windows de conformidad con los siguientes principios, que tratan acerca de la libertad de elección de los fabricantes de ordenadores y los usuarios, las oportunidades para desarrolladores y la interoperabilidad para los usuarios. Estos principios se aplicarán en adelante a los proyectos de desarrollo del escritorio Windows.

PRIMER PRINCIPIO: LIBERTAD DE ELECCIÓN PARA FABRICANTES DE ORDENADORES Y CLIENTES

Microsoft se ha comprometido a diseñar y licenciar Windows en condiciones contractuales que hagan fácil instalar programas que no sean de Microsoft y configurar los PCs basados en Windows, de tal manera que se puedan utilizar programas que no son de Microsoft en lugar, o además, de las prestaciones de Windows.

Este principio se traduce en los siguientes compromisos:

1. Instalación de cualquier software.

Los fabricantes de ordenadores y los clientes serán libres de añadir cualquier software a los PCs que ejecuten Windows. Esto significa que cualquier fabricante de ordenadores y cualquier consumidor serán libres de instalar y promover cualquier sistema operativo, cualquier aplicación y cualquier servicio web en PCs que ejecuten Windows. En última instancia, los usuarios finales serán libres de elegir qué software prefieren utilizar.

2. Fácil acceso.

Los fabricantes de ordenadores serán libres de añadir iconos, accesos directos y similares al menú de Inicio de Windows y a otros lugares utilizados para dar acceso a programas de software, de modo que los clientes puedan encontrarlos fácilmente.

3. Configuraciones predeterminadas.

Microsoft diseñará Windows de tal modo que permita a los fabricantes de ordenadores y a los usuarios establecer que programas que no sean de Microsoft funcionen de forma predeterminada en categorías clave, tales como la navegación web o la reproducción multimedia, en lugar de la correspondiente funcionalidad que Windows ofrece al usuario final. Los fabricantes de ordenadores serán libres de establecer estas configuraciones predeterminadas como tengan por conveniente cuando fabriquen nuevos PCs.

4. Promoción exclusiva de programas que no son de Microsoft.

Para ofrecer a los competidores la oportunidad de lograr una promoción esencialmente exclusiva en los nuevos PCs dirigida a los usuarios finales, los fabricantes de ordenadores tendrán derecho a eliminar los medios por los que los usuarios finales acceden a funciones clave de Windows, tales como Internet Explorer y Windows Media Player. La herramienta *Establecer accesos a programas y configuraciones predeterminadas*, que ha sido desarrollada a raíz de la resolución estadounidense en materia de defensa de la competencia (en adelante, la *Resolución Antitrust*

de EE.UU.), hace que sea fácil para los usuarios y para los fabricantes de ordenadores ejercitar estas opciones.

5. Condiciones comerciales.

Microsoft no actuará contra ningún fabricante de ordenadores que promueva software que no sea de Microsoft. Para ofrecer transparencia sobre este punto, Microsoft publicará en un sitio web un listado estándar de precios basados en el volumen de adquisiciones, al que podrán acceder los fabricantes de ordenadores, tal y como se ha realizado en virtud de la Resolución Antitrust de EE.UU.

Los *royalties* de Windows se determinarán sobre la base de dicho listado de precios, sin tener en cuenta las decisiones que el fabricante de ordenadores pueda adoptar en relación con la promoción de software que no sea de Microsoft. Esto significa que Microsoft ofrecerá las licencias de Windows en términos y condiciones estándar, de tal modo que un fabricante de ordenadores sepa que se le ofrecerán las mismas condiciones de licencia, con independencia de cuál sea su decisión de promover o no promover software de competidores. Microsoft considerará modificaciones a las condiciones de licencia estándar para adaptarse razonablemente a los fabricantes de ordenadores que tengan modelos de negocio o requerimientos operativos especiales; sin embargo, estas variaciones jamás tendrán como fundamento que el fabricante de software promueva software que no sea de Microsoft.

SEGUNDO PRINCIPIO: OPORTUNIDADES PARA LOS DESARROLLADORES

Microsoft se ha comprometido a diseñar y licenciar Windows (y todas las partes de la plataforma Windows) en condiciones que generen y mantengan oportunidades para que los desarrolladores de aplicaciones y los creadores de sitios web construyan productos innovadores sobre la plataforma Windows, incluyendo productos que compitan directamente con los propios productos de Microsoft.

Este principio se traduce en los siguientes compromisos:

6. APIs.

Microsoft proporciona a la comunidad de desarrolladores un amplio abanico de servicios innovadores de sistema operativo, a través de interfaces de programación de aplicaciones (APIs) documentadas, para su uso en el desarrollo de aplicaciones conformes con el estado de la técnica. La *Resolución Antitrust de EE.UU.* requiere que Microsoft dé a conocer todas estas interfaces internas de Windows que son llamadas por

el *middleware* dentro del sistema operativo, tales como el navegador, el reproductor multimedia y similares. De este modo, los competidores que trabajan en estas categorías sabrán que pueden conectarse a Windows para obtener servicios del mismo modo que lo hacen las funciones propias de Windows. Esto se ha desarrollado bien y continuaremos dando a conocer estas interfaces incluso después de que expire la *Resolución Antitrust de EE.UU.* De hecho, iremos más allá y ampliaremos nuestro compromiso en materia de APIs para que beneficie a todos los desarrolladores de software. En adelante, Microsoft se asegurará de que todas las interfaces que haya dentro de Windows y sean llamadas por cualquier otro producto de Microsoft, como Office o Windows Live, sean dadas a conocer para su uso por la comunidad de desarrolladores con carácter general. Esto significa que todo lo que los productos de Microsoft puedan hacer en términos de cómo se conectan a Windows, también lo podrán hacer los productos de competidores.

7. Servicios de Internet.

Microsoft está contribuyendo a la innovación en el área de los servicios de Internet con servicios que denominamos Windows Live. Microsoft diseñará Windows Live como un producto separado de Windows. Los clientes serán libres de elegir Windows con o sin Windows Live.

8. Acceso abierto a Internet.

Microsoft diseñará y licenciará Windows de tal modo que no bloquee el acceso a cualquier sitio web legal y no cobre ninguna tarifa por acceder a sitios web que no sean de Microsoft o que utilicen servicios web que no sean de Microsoft.

9. Ausencia de exclusividad.

La *Resolución Antitrust de EE.UU.* establece de forma general que Microsoft no puede celebrar contratos que requieran que un tercero promocione con carácter exclusivo Windows o cualquier *middleware* que funcione con Windows. Mantendremos esta práctica en el futuro y, de hecho, la ampliaremos para que se aplique a Windows o a cualquier parte de Windows, sea o no *middleware*, en el sentido de la *Resolución Antitrust de EE.UU.* También aplicaremos el concepto de "exclusividad" de forma amplia, de modo que nuestros contratos garanticen que un tercero pueda utilizar software que no sea de Microsoft en cantidades iguales o mayores a las que utiliza Windows. Más en general, queremos que la comunidad de desarrolladores sepa que es libre de desarrollar, dar soporte y promover productos que compitan con cualquier parte de Windows. Tal y como establece la *Resolución Antitrust de EE.UU.*, Microsoft no actuará contra ningún tercero que ejercite esta libertad.

TERCER PRINCIPIO: INTEROPERABILIDAD PARA LOS USUARIOS

Microsoft se ha comprometido a satisfacer las necesidades de interoperabilidad de los clientes, y lo hará de un modo tal que permita a los clientes controlar sus datos e intercambiar información de forma segura y fiable a través de sistemas y aplicaciones informáticas diversas.

Este principio se traduce en los siguientes compromisos:

10. Protocolos de comunicaciones.

Microsoft hará disponibles, en condiciones comercialmente razonables, todos los protocolos de comunicaciones que ha integrado en Windows y que son utilizados para facilitar la comunicación con versiones de servidor de Windows. Para facilitar esto, y como parte del proceso de diseño del producto, Microsoft documentará los protocolos soportados por Windows. También trabajaremos estrechamente con las empresas que tengan necesidades específicas para atender situaciones de interoperabilidad que puedan requerir la licencia de otros protocolos.

11. Disponibilidad de las patentes de Microsoft.

Con carácter general, Microsoft licenciará las patentes referidas a sus invenciones de sistema operativo (salvo aquellas que diferencian la apariencia de los productos de Microsoft) en condiciones equitativas y razonables, siempre que los licenciatarios respeten los derechos de propiedad intelectual e industrial de Microsoft.

12. Estándares.

Microsoft se ha comprometido a apoyar una amplia gama de estándares industriales en Windows que los desarrolladores puedan utilizar para construir productos interoperables. Microsoft se ha comprometido a colaborar activamente con los principales organismos de estándares industriales, así como a trabajar en el establecimiento de estándares a través de relaciones *ad hoc* con otros miembros de la industria.

Microsoft publicará estos principios en su sitio web, de tal modo que la industria informática y los clientes puedan tener acceso inmediato a ellos. Revisaremos estos principios cada cierto tiempo, al menos una vez cada tres años, para determinar si deberíamos adoptar principios adicionales o modificar los existentes para reflejar los desarrollos tecnológicos, comerciales o jurídicos.

MICROSOFT CORPORATION

Julio 2006

El presente documento es una traducción que Microsoft facilita por cortesía.
La versión original y auténtica redactada en lengua inglesa puede ser consultada
en la siguiente dirección web:
<http://www.microsoft.com/presspass/newsroom/winxp/windowsprinciples.mspx>