

Мышиное королевство

Logitech, Inc была основана в 1981 году Даниелем Борелем в Швейцарии, в городе Apples. На данный момент компания имеет три основных офиса (штаб-квартиры), каждый из которых рассчитан на работу каждый в своем регионе. Главный офис расположен в городе Fremont, штат Калифорния, Соединенные Штаты Америки, и является основным пунктом компании на Американском континенте. Европейский же офис расположен на родине компании – в Швейцарии, в городе Romanel-sur-Morges. Данный офис предназначен для контроля компании не только Европейского континента, но также же и стран Африки и Ближнего Востока. И, наконец, последний пункт расположен сразу в двух странах – один на Тайване, другой – в Гонконге. Оба офиса, естественно, расположены для работы с азиатским регионом.

Помимо трех основных офисов, компания Logitech также имеет отделы по продажам и работе с клиентами во всех крупных городах Северной Америки, Европы и Восточной Азии. Официально продукция компании



Logitech продается более чем в ста странах мира. Также компания постоянно заключает партнерские соглашения с крупными производителями так называемых "компьютеров в сборке", то есть готовых конфигураций.

На заводах компании Logitech трудится более 4800 человек. Все работники проходят обязательную квалификацию и постоянную переподготовку.

Продукцию, которую производит компания Logitech, можно обобщить одним словом – "периферия", но на самом деле это широкий спектр полезных и нередко необходимых при работе с компьютером устройств, сочетающих в себе удобство работы, стильный дизайн и относительно низкую цену. Итак, на мировой рынок компания Logitech постав-

ляет различные виды компьютерных мышей и клавиатур, специализированные наборы из этих компонентов, цифровые и веб-камеры, трекболы и многоканальные звуковые системы, рули, джойстики и другие игровые устройства, с наличием обратной связи и без таковой. Проще говоря, продукцией компании пользуются подавляющее большинство как рядовых пользователей персонального компьютера, так и профессионалы, не замечая порой при этом марки производителя, но всегда испытывая удовольствие при работе с действительно качественной и удобной техникой, коей и является продукция Logitech.

В 1981 году швейцарец Даниель Борель создал Logitech и стал знаменит. Сегодня корпорация Бореля продает 35-40 миллионов "мышек" во всем мире практически для всех типов компьютеров. Борель – бесспорный лидер в этом бизнесе.

У миллионера была своя тактика. Бизнесмен выпускает мыши не под своим фирменным логотипом, а под маркой крупнейших производителей компьютеров: "IBM", "Apple", "Hewlett-Packard", "Toshiba", "Compaq". Таким ловким ходом ему удалось "соблазнить" своей продукцией 19 из 20 мировых основателей компьютерного бизнеса.

Когда Борель с группой едино-



мысленников создал Logitech, ему далеко не сразу удалось пробиться на компьютерный рынок. Фирма Билла Гейтса "Microsoft" целых три года успешно отражала все атаки "Logitech". В 1984 году Борель сделал ход конем: он опубликовал рекламу своего изделия в журнале компьютерных фанатов "Byte Magazine". Затем изобретатель начал предлагать свое детище на рынке по 99 долларов за штуку вместо \$159, как это делали конкуренты. Вскоре клиенты завалили фирму заявками. В считанные дни "Logitech" стала лидером в своей отрасли.

Спустя несколько месяцев Даниель Борель подписал первый крупный контракт с "Hewlett-Packard". Продажи "мышки" быстро пошли вверх.

Даниель неумоимо путешествует по миру, рекламируя свое изделие. И продолжает исследовательские работы, чтобы сделать "мышку" еще дешевле. Большую часть своих новых заводов предприниматель построил на Тайване, где очень дешевы рабочие руки, но он позаботился и о том, чтобы оставить "мозговую" часть фирмы в Силиконовой Долине, где работают лучшие компьютерщики.

Сегодня единственный в мире сильный конкурент "Logitech" – японская компания "Mitsumi", а также несколько тайванских фирм, которые, впрочем, сильно ослаблены кризисом 1998 года. Даниель Борель, бесспорно – король рынка компьютерной продукции.

Ежегодно фирма "выбрасывает" на рынок 80-90 новых моделей мышей, не говоря уж о другой продукции Logitech. Сегодня розничная торговля обеспечивает более 80% доходов Logitech.

Уже несколько лет исследователи компании занимаются разработкой сканеров для массового пользователя. Это небольшие аппараты, способные копировать информацию на компьютер в виде файлов.

■ HIGH-TECH

Оптические мышки

Не только директора крупных компаний, но и простые пользователи персонального компьютера стремятся к усовершенствованию качества работы, к повышению комфортабельности, не забывая при этом о всех изысках "компьютерной моды". Глобальный переход с роликовых и опто-роликовых мышей на оптические сегодня не просто веяние моды, а необходимость. Также способствует этому тот факт, что цена на оптические манипуляторы постоянно приближается к уров-

ню роликовых. Сравнивая два вида "грызунов", можно увидеть явные преимущества оптики над механикой: в механике присутствует износ трущихся частей – шестеренок, роликов, шарика, а в оптике всего этого просто нет – это делает устройство долговечным. Оптическая мышь, в отличие от роликовой, пройдет по любой поверхности – и по коврику, и просто по столу, и по стене, и т.д., что несомненный плюс в плане комфортабельности в копилку оптическим мышам.

Свобода для геймеров

Компания Logitech, ведущий поставщик игровых контроллеров для ПК и игровых консолей, представляет новый беспроводной контроллер для системы PlayStation 2. Logitech Cordless Action Controller for PlayStation2, на выставке CeBIT (Ганновер) был представлен общественности. Он спроектирован по типу своего предшественника, Logitech Cordless Controller for PlayStation@2, но отличается от него большей компактностью и малым весом. При этом скорость реагирования остается на прежнем высоком уровне. Новый контроллер работает на частоте 2,4 GHz. Его рекомендованная цена будет составлять 49,99 евро.

Беспроводное решение Logitech, работающее на частоте 2,4 GHz, обеспечивает игроку полную свободу передвижения без ущер-

ба для скорости и точности реагирования. Теперь геймер, не привязанный кабелем к игровой консоли PlayStation@2, может свободно перемещаться по комнате в радиусе 10 метров от мини-приемника, который подключается непосредственно к консоли. Две батарейки AA поддерживают работу контроллера в течение как минимум 100 часов даже с включенной функцией вибрации. Более того, если контроллер выходит за пределы зоны действия или не используется в течение пяти минут, он автоматически переходит в "спящий" режим с более экономным расходом электроэнергии.

Logitech Cordless Action Controller имеет два аналоговых джойстика и поддерживает двойную функцию вибрации. Он полностью совместим с системами PlayStation, PS one и PlayStation 2.

■ СТАТИСТИКА

Результаты-2004

Компания Logitech International объявила результаты 2004 финансового года, который завершился 31 марта. В четвертом квартале, который завершился 31 марта 2004 года, объем продаж составил 347 млн. долларов, что на 15% выше, чем в четвертом квартале предыдущего финансового года (302 млн. долларов). Общая маржа (прибыльность) составила 33,2%, что на 31,6% выше, чем в прошлом году (рост маржи за год составил 166 пунктов). Доход от операций вырос на 29% и составил 44,9 млн. долларов (в прошлом году он составлял 34,8 млн. долларов). Чистая прибыль за четвертый квартал составила достигла уровня в 38,5 млн. долларов (0,78 доллара на акцию), что на 44% выше, чем в прошлом году (26,6 млн. долларов или 0,54 доллара на акцию).

За весь 2004 финансовый год объем продаж Logitech достиг рекордного уровня в 1,268 млрд. долларов, что на 15% больше, чем в финансовом 2003 году (1,1 млрд. долларов). Общая маржа за год составила 32,2% (33,1% в 2003 году). Доход от операций достиг уровня в 146 млн. долларов, то есть увеличился на 17% (в 2003 году он составлял 124 млн. долларов). Чистая прибыль составила 132 млн. долларов (2,69 доллара на акцию), что на 34% больше, чем в 2003 финансовом году (99 млн. долларов или 1,97 доллара на акцию).

Объем продаж Logitech по каналам OEM в течение 4 квартала вырос на 17%, а за год – на 32%.

Большие объемы продаж Logitech в этой области объясняются, главным образом, продажей компании Sony камеры EyeToy и гарнитуры для PlayStation 2, подключаемой через порт USB. Продажи игровых консолей через каналы OEM выросли за квартал на 58%, а за год на 193%. Кроме того, продажи компьютерных мышей Logitech на каналах OEM выросли за 4 квартал на 15%, а за год на 16%.

Объем розничных продаж Logitech за 4 квартал вырос на 15%, а за год на 12%. В течение 4 квартала компания постоянно наращивала объемы продаж Web-камер, гарнитур для ПК и игровых периферийных устройств. По сравнению с 4 кварталом предыдущего финансового года, объем продаж Web-камер вырос на 93% в денежном выражении и на 73% по количеству проданных продуктов. Объем продаж гарнитур для ПК вырос на 41%. Объем продаж игровых компьютерных устройств увеличился на 89% по сравнению с последним кварталом предыдущего года.

Вот основные показатели, которых добилась компания Logitech в 2004 финансовом году:

Компания показала самую высокую в своей истории операционную маржу (11,5%) и чистую маржу (10,4%).

Доход от операций составил 166 млн. долларов. Logitech вывел на рынок более ста новых продуктов. Компания продала 47 миллионов единиц продукции с логотипом Logitech.

Объем продаж Web-камер через сеть розничной торговли за год вырос на 46% в денежном выражении и на 40% по количеству проданных продуктов. Рост спроса на Web-камеры объясняется растущей популярностью приложения мгновенного обмена видеосообщениями (video instant messaging), которые Logitech считает очень важным и активно продвигает на рынке.

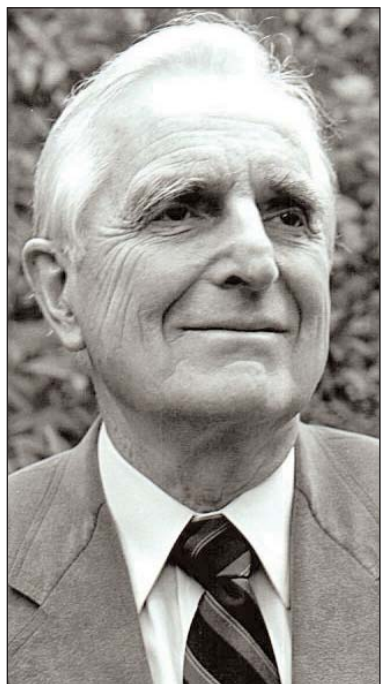
Объем розничных продаж колонок Logitech за год вырос на 53% в денежном выражении и на 62% по количеству проданных продуктов.

Совокупный объем продаж игровых консолей в розничной торговле и по каналам OEM вырос на 144% в денежном выражении и на 193% по количеству проданных продуктов. В течение 2004 финансового года компания Logitech поставила на рынок свою 500-миллионную компьютерную мышь.

Logitech вывел на рынок самую мощную оптическую компьютерную мышь (Logitech MX510 Performance Optical Mouse), способную воспринимать информацию со скоростью до 5,8 мегапикселей в секунду.

Logitech вывел на рынок заслуживший немало наград продукт diNovo Media Desktop. Это беспроводная клавиатура и беспроводная мышь, которые отличаются великолепным новаторским дизайном и поддерживают технологию Bluetooth, способную обеспечить беспроводное взаимодействие между ПК, мобильными телефонами, КПК и другими устройствами.

ПОД НАЗВАНИЕМ Logitech



МЫШИНЫЙ КОРОЛЬ ДУГЛАС

Если кому-то известно имя американского ученого Дага Энгельбарта (Douglas или Doug Engelbart), то, вероятнее всего, оно ассоциируется только с мышью – самым популярным манипулятором для управления курсором. Верно, именно он и придумал, и назвал устройство "мышью". Мышь принесла ему и славу, и награды, но, увы, только через тридцать лет после ее рождения. Патент на мышь, срок действия которого сейчас уже исчерпан, оказался крайне неудачно составленным: он распространялся не собственно на идею манипулятора, а всего лишь на механизм считывания координат с помощью двух ортогонально расположенных колес. Современные мыши имеют иные механизмы считывания, и поэтому компании, их выпускающие, свободны от каких-либо обязательств перед изобретателем. Как тут не вспомнить прагматичного американца Зингера, который запатентовал иглу с ушком в острие, чем обеспечил себе патентные вознаграждения независимо от устройства швейной машины. Довольно долго общественное мнение связывало появление мыши с лабораторией Херцога PARC или первыми же моделями компьютеров компании Apple. Это справедливо в том смысле, что в большую жизнь мышь вошла именно оттуда, однако придумана она была отнюдь не там. Публичное признание авторства за Энгельбартом состоялось только в 1998 г., когда ему была присуждена премия Lemelson-MIT Prize – 500 тыс. долл.

Всю жизнь Дуглас Энгельбарт

изобретает нечто, способное облегчить человеческую жизнь. Люди пользуются плодами его трудов изо дня в день, и его нисколько не огорчает, что при этом они не поминают его добрым словом. Он делает своё дело, остальное его волнует мало.

Энгельбарт, прославивший себя многим, так и не стал знаменитостью. Если бы лет тридцать тому назад он сказал себе "стоп, я славно потрудился, пора подумать и о хлебе насущном", сейчас, вероятно, он мог бы быть богаче и известнее таких парней, как Билл Гейтс, Стив Джобс или Марк Андрессен. И Microsoft, и Apple, и Netscape шли по путям, проторенным Энгельбартом. Самое "народное" из его изобретений – компьютерная мышь.

В 60-е годы Дуглас Энгельбарт попал в лабораторию военного проекта ARPANet, чем полностью развязал себе руки в финансовом отношении. Его метод подбора кадров лёг в основу организации команды вокруг первой распределённой компьютерной сети. Энгельбарт и его команда стали основными разработчиками ядра системы управления информацией, гарантирующего, что накопленные знания не будут утрачены и не станут недоступными вследствие несовершенства технологии управления форматами и протоколами. Именно тогда Дуглас предложил миру среду NLS (onLine System), включающую в себя принципиально новую операционную систему, универсальный язык программирования, электронную почту, разделённые экраны телеконференций, систему контекстной помощи и многое другое. NLS строилась на принципе ETLANTU (Easy To Learn And Natural To Use), т. е. "легко изучить и просто использовать". Но, конечно, главное в системе – идея создания интегрированной интерактивной визуальной среды, адаптированной к нуждам пользователя. В ту пору доступ к компьютеру имели только программисты, но даже и они тогда работали "через окошко", сдавая перфокарты и перфоленты и получая обратно многометровые распечатки результатов и листинги программ. Публике NLS была впервые представлена в 1968 г. на Осенней объединённой компьютерной конференции (Fall Joint Computer Conference). Именно там состоялся дебют основных составляющих системы, включая мышь. Все это происходило в режиме телеконференции между залом и лабораторией в SRI. Не смотря на очевидные достоинства, широкого распространения она так и не получила.

Сетевые решения тогда казались нужными лишь узкому кругу трезво мыслящих учёных и генералов. Он дошел до самого Дэвида Паккарда в компании Hewlett-Packard, но даже и тот не признал эти идеи полезными для своей фирмы.

Совершенно неожиданно,

всплеск общественного интереса к трудам лаборатории Энгельбарта проявился после демонстрации им на одной из технологических компьютерных конференций двух странного вида устройств, заменивших традиционное устройство ввода информации – клавиатуру. Под левой рукой докладчика покоился многонопочный ёж, именуемый "аккордной клавиатурой" (chordal keyboard), а под правой – красавец на колёсиках из полированного дерева с коротким рядом кнопок по кличке "мышь" (mouse). "Аккордная клавиатура" позволяла осуществлять набор "одной левой", используя как отдельные клавиши, так и комбинации клавиш (по заверению посвящённых, научиться этому не сложнее, чем "слепой" печати). Но настоящий фурор произвела неприметная "мышь" (или, на языке научного доклада, "индикатор позиций x и y"). С её помощью можно было манипулировать объектами по всей плоскости экрана. Очевидно главное: это устройство стало не случайным изобретением, а было создано в результате серьёзной и методичной работы. В интервью, данном журналу SuperKids, Энгельбарт подчеркнул, что мышь была всего лишь скромной частью более значительного проекта, нацеленного на создание средств, расширяющих возможности человеческого интеллекта (augmenting human intellect).

Стремясь создать, возможно, первую в мире интерактивную систему для работы с текстами и изображениями, Энгельбарт и другие сотрудники SRI пришли к выводу, что ни один из имевшихся к тому времени манипуляторов (световое перо, джойстик и др.) не соответствует их требованиям. Чтобы найти подходы к идеальному, был выполнен анализ возможностей манипуляторов разных типов (в том числе управляемых стопой или коленом) и построена таблица свойств, наподобие Периодической системы элементов. Уже на основе этой таблицы аналитически были выведены необходимые параметры еще не существовавшего к тому времени устройства. Оно и стало мышью.

Первый экземпляр такого манипулятора был изготовлен инженером Биллом Инглишем (Bill English), а программы для него написал Джефф Рулифсон (Jeff Rulifson). Частично работы по созданию мыши спонсировались Национальным космическим агентством (NASA). По его заказу были проведены сравнительные испытания различных устройств, и хотя мышь продемонстрировала абсолютное превосходство, но – такова ирония судьбы – в силу своей ведомственной специфики NASA потеряло к этому манипулятору интерес: ведь он не мог работать в невесомости.

По самым скромным оценкам, на сегодняшний день в окрестностях больших и малых компьютеров шевелятся сотни миллионов "мышей". Одна только фирма Logitech, признанный лидер в своей отрасли, выпускает в год около 50 миллионов этих симпатичных устройств. Сегодня старина Дуг – один из самых высокооплачиваемых специалистов этой компании, но о нём мало кто

вспоминает, а тогда, в 68-м, он получил от работодателей за своё изобретение чек на \$10000. Весь гонорар был немедленно внесён в качестве первого вклада за скромный домик вдали от роскошных вилл, привычных в Силиконовой Долине.



Самое "народное" изобретение Дага Энгельбарта.

Первая заметная удача распахнула воображение Энгельбарта и идеи посыпались как из рога изобилия. Двумерный текстовый редактор, куда лучше и производительнее старого одномерного. Многооконная операционная система! Многозадачная, с единым синтаксисом команд, с графическим пользовательским интерфейсом и многое другое было не востребовано. В начале 70-х команда Дуга стала разбегаться, унося с собой осколки его идей. Неспособность Дугласа продаваться загнала его в тень.

В 80-х идеи Дугласа охотно подхватывали Джобс (Apple), Гейтс (Microsoft) и другие известные личности. Меж тем Дуглас отсиживался в небольшой телефонной компании Tymshare, довольствуясь скромной зарплатой служащего. В 84-м компания была съедена крупным аэронавигационным конгломератом, которому Энгельбарт предложил от и до продуманную схему построения интрасети. Но тогда и слова такого "интрасеть" (intranet) никто не знал. Ответ руководства компании был ошеломляющим своей логичностью: "Этого нет даже в IBM или HP. Зачем нам это?"

"Время жизни человека прямо пропорционально трудностям, которые он может себе позволить преодолевать. Я позволил себе немало". Журнал, недавно опубликовавший эту фразу Энгельбарта, заплатил ему за цитату больше, чем иной раз ему платили за очередное революционное изобретение.



Десять лет назад Дуглас организовал одноимённый общественный институт (Bootstrap Institute), доверив управление любимой дочери Кристине. Дети, как правило, наследуют интеллектуальные способности родителей. "Не имея ни гроша за душой, приходилось делиться с детьми, чем ни попадя". В любой области Энгельбарт терпеть не может "чайников", ему кажется

отвратительной сама идея подстраиваться под чьи-то "хочу-не-хочу", если речь идёт о людях физически и психически здоровых. Его никогда не привлекали идеи создания "дружественных" систем. Людскую лень он считает величайшим злом на планете,

поэтому напоследок старик мечтает модернизировать операционную систему человека.

ВАННЕВАР БУШ И ДАГ ЭНГЕЛЬБАРТ

Именно они стоят первыми в ряду специалистов в области информационной технологии.

Даг Энгельбарт стал последователем и преемником Ванневар Буша прежде всего потому, что двух ученых объединяло понимание компьютера как инструмента для расширения интеллектуальных возможностей человека; в этом особенность их позиции. На заре вычислительной техники существовало два полюса в понимании роли компьютера: на одном были "техники", которых занимали прагматические проблемы (решение инженерных и научных задач), на другом – "романтики", размышлявшие на темы, так или иначе связанные с разумностью машины и искавшие ответа на вопрос: "Может ли машина думать?". И Буш, и тем более Энгельбарт занимали серединную позицию: они видели будущее в системах "человек – машина", где человеку, и только ему, отдана творческая инициатива, а роль компьютера заключается в том, чтобы быть ассистентом.

SUN & ДУГЛАС ЭНГЕЛЬБАРТ

Скотту Макнили, руководителю SUN Microsystems, принадлежит слова: "Даг стал пионером в сетевых технологиях в те времена, когда этим еще никто не занимался". Может быть, именно здесь кроется разгадка происхождения таинственной мантры компании SUN, ставшей ее девизом еще в далеком 1982 г.: "The Network is the Computer" ("Сеть – это компьютер"). Сейчас, когда роль сетевых технологий стала понятна всем, этот девиз почти потерял свою загадочность, а семнадцать лет назад все было далеко не так очевидно, и он казался какой-то мистикой. Известно, что история компании SUN уходит корнями именно в Стэнфордский университет (SUN – аббревиатура от Stanford University Network), и там же с конца пятидесятых Энгельбарт в течение 20 лет работал в SRI, – так что преемственность не вызывает сомнения.

