

Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Computación Tolerante a Fallas



Maestro: Michel Emanuel Lopez Franco

Juan Antonio Perez Juarez

Carrera: INCO

Código: 215660996

Top 5 MICROSOFT FAIL MOMENTS

¿Comparte qué otros momentos históricos de fallos conoces?

Vaya... Por donde comenzar.

Pues recientemente el mundo se atraso considerablemente por el uso de sistemas de windows, todo debido a CrowdStrike y Microsoft.

El incidente que involucró a Windows y CrowdStrike en julio de 2024 fue causado por una actualización defectuosa del software de ciberseguridad CrowdStrike, específicamente en su plataforma Falcon. Esta actualización provocó que una gran cantidad de dispositivos Windows experimentaran fallos críticos, como la temida "pantalla azul de la muerte" (BSOD).

El fallo afectó aproximadamente a 8,5 millones de dispositivos en todo el mundo, aunque esto representa menos del 1% de todos los equipos con Windows. La actualización defectuosa ocasionó problemas en múltiples sectores, incluidos bancos, aerolíneas, hospitales y empresas, lo que provocó interrupciones significativas en sus operaciones. Microsoft, junto con CrowdStrike, trabajó rápidamente para identificar y solucionar el problema, que ya ha sido corregido, aunque la recuperación completa de todos los sistemas afectados ha sido un proceso complejo y largo.

Para resolver el problema en los dispositivos afectados, se recomendó iniciar Windows en modo seguro y eliminar manualmente un archivo específico asociado con CrowdStrike en el sistema, lo que permitió a los usuarios recuperar la funcionalidad normal de sus equipos.

El error de CrowdStrike en julio de 2024 tuvo repercusiones significativas en la economía mundial, afectando a diversos sectores e industrias clave. A continuación, se detallan algunas de las principales repercusiones:

Interrupciones en Servicios Críticos:

El fallo provocó la caída de sistemas en bancos, aeropuertos, hospitales y otras instituciones clave, causando interrupciones en operaciones esenciales. Esto generó pérdidas económicas inmediatas debido a la paralización de servicios, cancelaciones de vuelos y retrasos en transacciones financieras.

Impacto en la Industria Aérea:

Los aeropuertos de varios países, incluido España, experimentaron la cancelación de vuelos y retrasos significativos. En el caso de la red de aeropuertos de AENA en España, se cancelaron alrededor de 400 vuelos, lo que afectó tanto a aerolíneas como a pasajeros y resultó en pérdidas económicas considerables.

Pérdidas en el Sector Financiero:

El fallo afectó a sistemas bancarios, lo que impidió la realización de transacciones durante varias horas. Esto no solo impactó a los bancos directamente, sino que también interrumpió el comercio y las operaciones financieras globales, amplificando el daño económico.

Reputación y Costos de Recuperación:

Las empresas afectadas, incluidas grandes multinacionales, enfrentaron no solo el costo de recuperar sus sistemas, sino también el daño a su reputación. Las soluciones manuales necesarias para restaurar completamente los sistemas aumentaron los costos operativos y retrasaron la recuperación total.

Pérdidas en el Comercio Electrónico:

La interrupción de servicios también afectó el comercio electrónico, ya que muchas plataformas basadas en la nube experimentaron caídas, lo que resultó en pérdidas de ingresos para minoristas en línea y proveedores de servicios digitales. En general, aunque el porcentaje de dispositivos afectados fue pequeño en relación con el total de dispositivos Windows en uso, el impacto económico fue significativo debido a la interrupción de servicios críticos a nivel global. La pérdida económica exacta no ha sido completamente calculada, pero el evento fue comparado con otros grandes ciber incidentes como el ataque de WannaCry en 2017.

Otro de los principales errores de Microsoft sería la adquisición de Activision Blizzard (2022-2023).

En 2022, Microsoft anunció la adquisición de Activision Blizzard por 68.7 mil millones de dólares, una de las mayores compras en la historia del entretenimiento. Sin embargo, la operación fue objeto de un intenso escrutinio por parte de reguladores de varios países, que temían que la adquisición pudiera reducir la competencia en la industria de los videojuegos.

Lo que me encanta de la industria de los videojuegos es la diversidad de experiencias y la competencia que impulsa la innovación. Si Microsoft controla franquicias tan grandes como Call of Duty, World of Warcraft, y Diablo (Juegazo), podría hacerlas exclusivas para Xbox o su plataforma Game Pass. Esto no solo afectaría a los jugadores que prefieren PlayStation o PC (Mi plataforma principal), sino que también podría reducir la competencia, ya que otras empresas tendrán dificultades para igualar la oferta de Microsoft. Menos competencia significa menos innovación, y eso es un golpe para los jugadores que siempre estamos buscando nuevas y emocionantes experiencias.

La posibilidad de que grandes títulos se vuelvan exclusivos me da miedo. Si tengo que comprar varias consolas o suscribirte a varios servicios para jugar todos los títulos que me gustan, la experiencia de ser gamer se vuelve complicada y costosa. Esta fragmentación del mercado va en contra de la accesibilidad que todos

queremos en el mundo de los videojuegos. Quiero poder jugar con mis amigos sin importar la plataforma que tengan, y esta adquisición podría destruir esa posibilidad.

No todos los gamers estamos emocionados con el modelo de suscripción para juegos. Game Pass es genial, pero no quiero que todo se reduzca a suscripciones. Me preocupa que, con esta adquisición, Microsoft empuje aún más hacia un modelo donde los juegos físicos o las compras individuales se vuelvan cosa del pasado. Quiero tener la opción de poseer mis juegos y no depender de una suscripción para acceder a ellos. Además, las suscripciones tienden a favorecer los juegos que son buenos para retener a los jugadores a largo plazo, no necesariamente los más innovadores o únicos.

En resumen, desde la perspectiva de un gamer, esta adquisición podría hacer más daño que bien. Microsoft se arriesga a consolidar demasiado poder, lo que podría llevar a menos competencia, menos innovación, y un mercado más fragmentado y costoso para los jugadores.

En general nunca he sido fan de Microsoft así que no sigo nada de sus momentos históricos, pero este posible error podría ser de mi interés, por que si me considero un jugador y amante de las historias en las que tu eres parte, y si microsoft lo arruina, sera el mas grande error en la historia de Microsoft

Referencias:

Iglesias, A. (2024, 19 de julio). *Caída global de Windows, CrowdStrike y Microsoft: ¿Qué pasó, a quiénes afectó la interrupción global y cómo solucionar el fallo?* Cultura Geek.

Guerrero, O. (2024, 19 de julio). *Caída mundial de Microsoft Windows: qué hace CrowdStrike, la plataforma que ha causado el error.* Gestión.

CrowdStrike explica: “El problema se debió a una actualización de Rapid Response Content con un error no detectado” (2024, 19 de julio). IT Digital Security.

El fallo de CrowdStrike afectó a 8,5 millones de equipos con Windows en todo el mundo, detalla Microsoft (2024, 20 de julio). El Español.