

Искаме да гаем на Всеки Възможност да твори

Целта ни е да постигнем максимална лекота на работа и да гоставим удоволствие на нашите потребители, споделя Джан Паоло Баси, главен изпълнителен директор на Dassault Systemes SOLIDWORKS

Господин Баси, кое е това, което ви вдъхновява всеки ден след повече от 30 години в индустрията?

- Ние създаваме инженерен софтуер, а той е средство за изразяване на творчество. Вдъхновява ме творческата енергия на изобретателите и иноваторите. Много е интересно да виждаш как работи човешкото въображение. Никога не спирам да се удивлявам от способностите на хората да разрешават много трудни проблеми по прагматичен начин. Това е работата на инженерите - те трябва да се съобразят с много ограничения, но накрая създават нещо, което работи. И това е истинско чудо. Това, което ме вдъхновява най-много, е контактът с тези иноватори и изобретатели, както и възможността да им гаем инструменти, чрез които да превръщат въображението си в истински неща.

- SOLIDWORKS е споменаван като най-популярния софтуер за 3D проектиране с най-лоялната потребителска база. Каква е реценцията за това признание?

- Факт е, че имаме брандова лоялност, която е безпрецедентна в индустрията за инженерен софтуер. Вероятно част от причината е, че правим един сложен инструмент лесен за използване. В същото време се стремим да изграждаме емоционална връзка с нашите клиенти. Те са много сърдечни хора. Ако присъствате на нашата годишна конференция SOLIDWORKS World, ще видите, да речем, 5-6 хиляди души на едно място, които са дошли на събитието като на рок концерт. Атмосферата е много сърдечна,

със силно чувство за общност. Стремим се да поддържаме постоянен контакт с нашите клиенти, като ги каним на събития, потребителски групи и т.н. По този начин знаем от какво имат нужда. Един инженер прекарва по 8 часа на ден пред компютъра, като вероятно през 70% от това време работи с нашите инструменти. Затова трябва да сме сигурни, че неговото изживяване е на най-високо ниво. Нашите потребители не трябва да се борят с инструментите, а да изглеждат, че инструментите сякаш четат мислите им. Т.е. каквото и да трябва да направят, то да е интуитивно и лесно за намиране. Целта ни е не само да постигнем максимална лекота на работа, но и да гоставим удоволствие на потребителите. Usability (използваемост, лекота на работа) и user delight (удоволствие за потребителя) за нас са важни концепции, в които инвестираме много. Потребителите, изглеждат, оценяват тези усилия, а ние ги разглеждаме като неизменна част от нашите дългогодишни партньорски отношения с тях. Тези отношения включват и нашите риселъри. Смятам, че разполагаме с един от най-добрите дистрибуторски канали в историята, който със сигурност е номер едно в нашата индустрия. Повечето от нашите риселъри са с нас от самото начало през 1995 г. В извезстен смисъл сме като едно голямо семейство.

- Правят впечатление усилията ви за подпомагане на стартиращи компании. Защо го правите?

- Правим го, защото ценим и

вярваме в идеята за творческите мрежи. Предприемачите по дефиниция са креативни хора, те създават компании. За нашата програма може да кандидатстват предприемачи от цял свят, които трябва да отговарят на определени изисквания. Например искаме те да създават физически обекти, защото това е, което правим - помагаме на хората да стигнат от А-Б-В до готов продукт.

Ако са в началото на своята дейност и са в рамките на определени параметри, ние им гоставяме цялото си портфолио безплатно за една година, като след това могат да подновят лицензите си. След една година до 30% от тези компании стават жизнеспособни и се превръщат в наши търговски клиенти. 30% е изключителен процент. В крайна сметка не само си връщаме инвестициите, а и си създаваме нови лоялни клиенти. Защото сме разбрали техните нужди. Ситуацията е печеливша за всички страни. Ние им помагаме с безплатни инструменти, а те ни помагат с комуникация за това, от което имат нужда, за да бъдат креативни. Така продуктите ни стават по-добри, а нашата екосистема се разраства. В момента тази програма експлодира. Получаваме от порядъка на 200 кандидатури месечно, а в програмата участват хиляди компании от цял свят. Всъщност ние помагаме на предприемачите дори на още по-ранен етап, като работим със стотици бизнес акселератори и инкубатори от целия свят. На практика даваме свободен гостъп до нашите инструменти ▶



ДЖАН ПАОЛО БАСИ е главен изпълнителен директор на Dassault Systèmes SOLIDWORKS - водещ световен производител на софтуер за инженерно проектиране. С близо 30 години опит на ключови позиции Баси е един от най-авторитетните лидери в 3D CAD индустрията. Официален представител на Dassault Systèmes за България е "ТехноЛогика" със своя CAD/CAM център "ДиГра".

за всички хора, които отиват в акселераторите.

Полагаме усилия и в сферата на образованието. Ние присъстваме в 80% от най-добрите инженерни училища по света, включително в България. Като цяло мисля, че една от причините за успеха на SOLIDWORKS е разбиранието за нуждата от ранна ангажираност с нашите потребители и клиенти. В близките дни в България (в "ТехноМеджикЛенд" - детския интерактивен център на "ТехноЛогика" в "София Тех Парк") ще започнат курсове с наш софтуер, които въвеждат децата в 3D моделирането и 3D принтирането. С него 9-10-годишни деца могат да създадат триизмерен модел и след това да го отпечатаат. Гледаме на това като начин да ги въдъхновим да изберат инженерна професия. Защото днес в цял свят има голям недостиг на инженерни таланти.

- Кои са най-важните процеси във вашата индустрия? Как се променя като технология и бизнес модели?

- Една голяма промяна, свърза-

на с появата на много нови бизнес модели, е добавката на услуги вместо на "неща" - т.нар. servitization. Например потребителите не искат вече да си купуват DVD плейъри, а ползват услуги като Netflix. Това е огромна промяна, която засяга всички индустрии. Тя променя бизнеса граматично, защото създава нуждата от постоянна връзка между бизнеса и потребителите за цял живот. Това е свързано и с факта, че потребителите вече искат не предмети, а изживявания (experiences). Това е съвсем друго уравнение. За да останат жизнеспособни, компаниите трябва да разберат промяната в изискванията на потребителите и да комуникират с тях. Необходими са много повече иновации, постоянна връзка с клиентите, както и продукти, които създават емоционална връзка. Тук се крие и възможността за създаването на нови бизнес модели.

- Как виждате бъдещето на SOLIDWORKS?

- Мисля, че сега SOLIDWORKS е много популярен сред професио-

налистите. Целта ни обаче е да създадем инструменти, с които всеки да може да твори. Защото днес повече отвсякога хората искат да изразяват своята креативност. Вижте какво постигна мобилната фотография (снимането със смартфони). Хората я използват, за да изразят чувствата си и да разкажат истории. Всеки може с натискане на бутон да направи снимка или видео, да го редактира и да създаде свое произведение на изкуството, с което да се изрази. И това е удивително. Защо да не постигнем същото със създаването на дигитални обекти? Снимките могат да хванат реалността, като заснемете един стол например. А ако искаме да създадем свой стол? Импулсът да твориш е част от човешката природа. Ние искаме да представим инструментите, които ще позволят на всеки да създаде свой собствен стол. Мисля, че това е мисията на SOLIDWORKS - да направим достъпно създаването на дигитални обекти и превръщането им във физически "неща".