

Praktični primer:

Predstavitev podjetniške ideje s komentarjem – Cyber Technics

Cyber Technics s področja računalništva je primer poslovne ideje, ki jo komentirajo strokovnjaki. Učni primer je prirejen po primeru, ki je nastal v okviru projekta i2b »ideas to business« in je objavljen v priročniku tekmovanja navedenega projekta.

Povzetek

Komentar: Povzetek

- Za boljše razumevanje je potrebna podrobnejša predstavitev same ideje izdelka
- Kakšna sta ponudba in povpraševanje?
- Kakšne prihodke je mogoče pričakovati?

Cyber Technics se bo v naslednjih dveh letih dokazoval na rastočem oblikovnem in animacijskem 3D trgu in bo postal eden največjih dobaviteljev animacijske strojne in programske opreme. Podjetje razvija poseben sistem, s pomočjo katerega bo mogoče zapletene animacije, kot jih najdemo v računalniško obdelanih filmih, oglasih in igrah, z lahkoto posneti. Ta izdelek, ki je sestavljen iz strojne opreme in obsežne programske in razvojne opreme, bo prišel na trg v več različicah, ki bodo prilagojene kupcu. Ta rešitev ne vodi zgolj k občutnemu zmanjšanju stroškov za kupce (oblikovalce spletnih strani, strokovnjake za oglase, ponudnike izobraževanja na zabavni način in ustvarjalce računalniških iger), ampak omogoča snemanje visoko kvalitetne animacije veliko hitreje kot z drugimi orodji. Naše podjetje je sestavljeno iz uigrane skupine treh ljudi, katerih strokovno znanje in izkušnje segajo predvsem na področja ekonomije, marketinga, IT in elektronike. Svojo idejo skušamo uresničiti že leto dni, imamo izdelano delujočo, a še ne popolnoma opremljeno različico sistema. Za realizacijo takšne ideje bo Cyber Tech naslednjih pet let odvisen od tujih investicijskih sredstev v vrednosti 2.000.000 evrov.

Panoga, podjetje in njegovi proizvodi oz. storitve

Panoga dejavnosti

Animacijska panoga je samo del trga računalniške grafike, katerega tehnike se zelo počasi spreminjajo. Odlikuje jo njena preglednost.

Naslednje točke predstavljajo trenuten razvoj za nas zanimivih področij na trgu:

- **Svetovni splet.** Najnovejša generacija na trgu vodilne spletne animacijske programske opreme Macromedia Flash© stavi na trodimenzionalne animirane objekte in pričenja novo obdobje spletne animacije.
- **Igre.** Trg videa in računalniških iger se je v zadnjih dveh letih razcvetel kot še nikoli doslej. To je ugotovil tudi velikan programske opreme Microsoft in zato poskuša z računalniškimi igrkami in novo igralno konzolo X-Box še pravočasno doseči velik tržni delež. Pri skoraj 80% iger sta dobra grafika in animacija odločilni pri nakupu.
- **Film in oglasi.** Odkar je bil posnet Jurassic Park, si filmov brez računalniških animacij sploh več ne moremo zamisliti. Animacije niso več nič posebnega, temveč postajajo nekaj vsakdanjega. Sedaj predstavljajo računalniške animacije hrbtenico filmske industrije in so cenjene s strani številnih gledalcev. To dokazujejo hiti kot Shrek, Antz & Co itd.
- **Izobraževanje.** Vedno več multimedijskih šol in fakultet skuša zadovoljiti naraščujočo potrebo po strokovnem osebju.

Podjetje in posel

Komentar: Podjetje in posel

- Kje bo sedež podjetja?
- Manjkajo podatki o tem, kako vam bo uspelo narediti široko paleto izdelkov glede na omenjeno

Cyber Technics se bo uveljavil na hitro rastočem modelirnem in animacijskem 3D trgu, saj s svojim strokovnim znanjem in izkušnjami izpolnjuje za to potrebne pogoje ter ima jasno zastavljen cilj: z ugodnimi rešitvami zadovoljiti širok krog kupcev. Našem podjetje tvori skupina treh ljudi. Ti so specializirani na področju ekonomije, marketinga, IT in elektronike. Mlada skupina je doslej imela priložnost nabirati ne le izkušnje v ustreznih panogah, marveč tudi na področju ustanavljanja podjetij. Naši izdelki pokrivajo področja kot so 3D oblikovanje spletnih strani, računalniško animiranih oglasov, računalniško animiranih filmov in računalniško razvijanje iger. Naši ciljni kupci so oblikovalci spletnih strani, strokovnjaki za oglase, ponudniki

nizko ceno in izjemno kvaliteto izdelka.

izobraževanja na zabavni način in razvijalci računalniških iger.

Naš cilj je v naslednjih dveh letih postati eden največjih in najpomembnejših dobaviteljev za 3D animacijsko strojno in programsko opremo. Zaradi široke palete naših izdelkov, njihove prepričljive kvalitete in sorazmerno nizkih cen, pričakujemo hitro povečanje tržnega deleža. Poleg uspeha v tem sektorju pa menimo, da bomo lahko pokrivali tudi druga področja na 3D trgu programske opreme.

Izdelek oziroma storitev

Naše podjetje razvija sistem, s pomočjo katerega bo mogoče posneti animacije in jih prenesti na 3D računalniške modele. Sestavljajo ga obširno 3D oblikovno okolje (programska oprema) in mehanski del (strojna oprema). Funkcionalnost in razvoj našega izdelka bo razložena v naslednjih štirih točkah.

Komentar: Izdelek in storitev

- Predstavitvi vaše tehnologije in izdelka namenite več prostora, s tem boste bralce bolj pritegnili.

1) Različice izdelka

Da bi zadovoljili kupce, ponuja Cyber Technics tri rešitve:

- **Strojna komponenta + programska oprema kot vtičnik.** Da bi uporabniku omogočili čim večjo udobnost, smo zagotovili možnost integracije našega izdelka v na trgu že priznane programe, kot npr.: 3D Studio Max, Maya in Kaydara. S to različico izdelka je kupcu/stranki zagotovljena možnost razvijati v že znanem okolju in delati z našim sistemom, ne da bi se bilo potrebno pričeti ponovno učiti uporabe programa.
- **Strojna komponenta + specifikacija vmesnika.** Ta izdelek omogoča uporabnikom samostojno prilagoditev vmesnika strojne opreme kot tudi vmesnika programske opreme. Tako lahko npr. neobičajna programska oprema ali programska oprema v razvoju izkoristi vso storilnost našega strojnega modela.
- **Oblikovno okolje.** Tudi razvojno okolje (programska oprema) bo ponujeno kot samostojni izdelek. Predstavljal bo stroškovno ugodnejšo alternativo h kompletnemu paketu, ki ga je mogoče vsak trenutek nadgraditi.

Komentar: Prednosti in koristi za kupce

- Katera partnerstva so potrebne za realizacijo koristi kupcev?
- Zakaj ni na trgu še ničesar primerljivega?
- Kako se da vaš izdelek individualizirati glede na namen?

2) Prednosti in koristi za kupce

Potrebe kupcev:

- Da bi zadovoljili kupce in zmeraj večje zahteve natečaja, je potrebno ustvarjati visoko kvalitetne animacije, kot jih poznamo s filmov in televizije (Toy Story, A Bugs Life, Shrek, Final Fantasy).
- Na področju računalništva velikokrat naletimo na slabo narejene izdelke, ki so nastali v časovni stiski (npr. v času božiča) kar pripelje do nezadovoljstva strank.
- Zaradi neprimernih postopkov so potrebe naših strank po naložbi ravno na animacijskem področju velike, kot pravi tudi razvijalec priznanega računalniškega podjetja »Muckyfoot Productions«:
»Pomanjkanje naročniških orodij za urejanje: Količina časa, potrebnega za to, da animacije in posebni učinki v neki igri zaživijo, je strašansko podcenjena. Orodij za umetnike in oblikovalce, ki bi brez težav dopuščala vstavljanje in brisanje vzorcev, animacij in predmetov, podjetja ne razvijajo. Za to, da vse deluje, kot je bilo načrtovano, je potrebno vse ročno kodirati, kar pripelje do potrebe po uporabi velikanskih programskih virov, pri čemer se umetniška skupina v zaključnem delu projekta počuti nezadostno zaposlena«. (Vir: Članek Wayne Ilmacha, objavljen na Gamasutra.com).
- Pomanjkanje ugodnih in prilagodljivih rešitev se kaže v izgubi kvalitete.

3) Naša rešitev

Da bi koristi kupcev lahko optimalno razložili, je potrebno vse postopke kot tudi nakazane rešitve, pojasniti.

- **Sistemi, ki temeljijo na programski opremi.** Animacija z inverzno kinematiko je, še posebno pri zapletenih sekvencah premikanja, izredno zamudna in ne prinese željene kvalitete. Večina 3D razvojnih okolij znanih proizvajalcev kot so npr. Maya 3DstudioMax in Cinema4D, podpira ta postopek.
- **Optični sistemi.** Takšni sistemi se uporabljajo predvsem v filmski industriji. So zelo dragi in tesno povezani z veliko dodatnega materiala, kot tudi s številnim osebjem. Posledica tega je, da lahko podjetja takšne animacije posnamejo samo v tujih studijih in da je ta tehnika (optična) le redko uporabljena. Nadaljnja slabost teh sistemov je, da že posnete animacije niso več dovolj prilagodljive.

Komentar: Razvoj izdelka oziroma storitve

- Katere komponente potrebuje kupec, da lahko vaš model, kot tudi celotno programsko opremo, kar se da optimalno izkoristi?

4) Razvoj izdelka oziroma storitve

Zaradi pred letom dni začetega načrtovanja, dodelave in implementacije, je naša programska komponenta izdelka tik pred dovršitvijo. Delujoča, a še ne dokončna verzija, je namenjena demonstraciji in testiranju. Strojna oprema je še v razvoju in bo končana sredi leta 2002. Za posebno tehniko, ki omogoča naši programski opremi prepoznati natančno zgradbo platforme, na katero se priključuje in tako ustvariti ustrezen programski model, bo vložena patentna prijava.

Raziskava in analiza trga

Odjemalci (kupci)

Komentar:

- Strokovni izrazi (»inverzna kinematika«) brez pojasnitve zbegajo bralca – poslovni načrt bi moral biti vsakemu razumljiv.

Naš izdelek omogoča kupcem posneti visoko kvalitetne animacije veliko hitreje, kot je to mogoče z inverzno kinematiko, ne da bi ob tem postali stroški izjemno visoki. Poleg tega pa nudimo preprosto uporabo in možnost dela doma, kar zagotavlja najvišjo možno stopnjo udobja. Ključne skupine odjemalcev lahko razdelimo v skladu s sledečo shemo.

CyberTech.	Proizvajalci računalniških iger	Distributerji PC iger	Igralci računalniških iger
	Ponudniki izobraževanje na zabaven način	Distributerji izobraževanja na zabaven način	Uporabniki izobraževanja na zabaven način
	Filmska/oglaševalska panoga	Kino/Televizija	Gledalci
	Oblikovalci spleta	Podjetja	Uporabniki spleta
		Privatne stranke	
Multimedijske šole	Diplomanti	Ciljne stranke/kupci	

Obseg trga in trženje

Komentar: Obseg trga

- Manjka raziskava trga (vsaj sekundarni viri informacij).

Zaradi široke palete izdelka bomo v Cyber Technicsu sledili dvema različnima prodajnim konceptoma.

Popolni paket: ca. 8.000 evrov

Pri popolnem paketu, ki bo sestavljen iz strojne in programske opreme, se bo kupec prepričal o kvaliteti izdelka. Pričakujemo letno prodajo 30 takšnih paketov. Za ta izdelek so predvidene tudi drugačne oblike plačila, kot npr. plačaj-glede-na-rabo in najemne pogodbe.

Razvojno okolje: ca. 200-500 evrov

To razvojno okolje bo prodajano kot programski izdelek v več različicah glede na uporabnost. Prodaja bo potekala preko distributerja. Pričakujemo prodajo 2.000 enot na leto.

Glede na prodajne številke bo letni prihodek med 640.000 in 1.240.000 evrov.

Konkurenca

Komentar: Konkurenca

- Skromna predstavitev konkurence – kako

Podjetje DID (katerega sedež je v New Yorku) je lahko edini konkurenčni tekmeč, saj uporablja naši strojni opremi podoben sistem.

Samo za to strojno komponento zaračunava DID vsoto 24.500 evrov. Naša znatno cenejša ponudba dodatno vsebuje popolnoma integrirano razvojno okolje, ki je v stanju

veste, da ne obstaja več konkurenčnih tekmecev? Manjka raziskava trga.

- *Kako se bo trg in konkurenca odzvala na vaš uspeh?*

poleg zapletenih oblikovnih metod, avtomatsko prepoznati zgradbo mehanskega modela in s pomočjo tega generirati prilagodljiv programski model. Medtem ko DID s prototipu podobnim modelom nagovarja poizkusov željne in finančno močne kupce (npr. Microsoft Research), si je Cyber Technics zastavil cilj narediti visoko tehnologijo dostopno širšim množicam. Dejstvo, da lahko razvojno okolje prodajamo kot samostojen proizvod, nam omogoča osvajati nove trge in nagovarjati nove kupce.

Na svetovnem trgu obstaja torej le en tekmeec, ki ponuja našemu sistemu podoben izdelek. Dejstvo, da je našemu podjetju uspelo kljub pomanjkljivi razlagi in visokim cenam, prebuditi zanimanje strank, potrjuje, da je naša poslovna ideja primerna.