



CAD-SZOFTVER AZ UJJBEGYEINKNÉL

FORRÁS: SHAPR3D

MEG AKARJÁK HATÁROZNI A CAD KÖVETKEZŐ 20 ÉVÉT

## „A DNS-ekben van a termékfókuszaltság”

Az Apple idei éves fejlesztői világkonferenciájának alkalmából kiosztott design díjakból jutott egy a CAD-szoftvert fejlesztő magyar Shapr3D-nek is. Az ITBUSINESS podcastfolyamának legutóbbi epizódjában Csanády István, a vállalat alapítója és vezérigazgatója egyebek mellett arról is beszélt, hogyan alakítja át a szoftveripart a felhasználói élményre fókuszáló fejlesztői szemlélet. Az alábbiakban a podcast szerkesztett változatát olvashatják.

– **Nyolc cég kapta meg idén az Apple Design Award-ot. Jól tudom, magyar fejlesztést még nem díjaztak?**

– Ne tegyük alacsonyra a léceket, nem csak magyart nem díjaztak, de talán a régióból sem nyert még senki. Azt mondtam a csapatnak, hogy ez nagyjából akkora elismerés, mint amikor *Michael Phelps* mondja egy úszónak, hogy a legjobbak között vagy. Az Apple tervezői csapata a dizájn világának a Michael Phelpse, ezért aztán nagyon büszkék lehetünk magunkra.

– **Nem voltak egyértelműek a híradások a termékkel kapcsolatban, úgyhogy tegyük ezt tisztába: iPaden is, vagy csak iPad Prón futtatható a Shaper3D?**

– Minden olyan eszközön használható, amely támogatja az Apple Pencil-t. A félreértést az okozhatja, hogy pár évvel ezelőtt még csak az iPad Pro volt ilyen, viszont most már az új iPadek többsége is támogatja a Pencil-t.

– **Miért éppen tervezőszoftvert kezdett el fejleszteni, és miért éppen iPad-re? Korábban sok nagynevű cégnél dolgozott, mint a Ustream vagy a Log-Meln, de ezek nem CAD-szoftver gyártanak.**

## Várhatóan 2021-ben jelenik meg a Shapr3D windowsos változata

– Valóban nem, és gépészmérnök sem vagyok. Viszont a családban elég sok mérnök van, így korán megismerkedtem a tervezőprogramokkal, megtanultam 3D-ben modellezni, és át tudom érezni azok fájdalmát, akik a pokolba kívánják a jelenlegi CAD-szoftvereket. Ami viszont még fontosabb, hogy az előző munkahelyeimen a vérembe ivódott, hogy a felhasználói élményt, a terméket kell a fókuszba állítani egy szoftver fejlesztése során. Azt meg azért jól látjuk, hogy a CAD-szoftverek piaca nem igazán termékfókuszú. A ma elterjedt szoftverek többsége 20-30 éves múltra tekint vissza, azt a szemléletet hordozzák magukban és magukon, és ettől egészen borzalmasak tudnak lenni. Döbbenet, hogy kijön egy mérnök az egyetemről és olyan szoftverrel kezd el dolgozni, amelyik öregebb, mint ő maga. Mi ezért a gesztus- és a toll alapú vezérlés ötvözésével akarjuk új alapokra helyezni a tervezői munkát, és ennek megjelenési formája a Shapr3D.



CSANÁDY ISTVÁN, SHAPR3D

### – És ez elég lehet a sikerhez?

– Abszolút. Egyébként is általános trend, hogy a felhasználói élményt a középpontba állítva teljes szoftvercsaládokat, például a videószerkesztést terveznek újra. A 20-30 évvel ezelőttihez képest óriási változott a világ, és most már rettenetesen fontos a felhasználói élmény. Az Y generáció, amelybe 1988-as születésüként én is tartozom, kis túlzással hozzányúlni sem hajlandó egy olyan szoftverhez, amelynek a kezelését nem tudja magától megtanulni egy óra alatt. Ezért aztán azok a termékek és cégek, amelyek a felhasználói élményre fókuszálva újra tudják gondolni a 20-30 éves szoftvertermékeket, kiváló pozícióba kerülhetnek a következő 20-30 évre.

### – Az alkalmazás ingyen letölthető az AppStore-ból, viszont ténylegesen dolgozni vele csak a viszonylag magas árú előfizetés megvásárlása után lehet. Nem hátrány ez?

– Mihez képest magas az ár? A századik Sudoku-szoftverhez képest biztosan magas, és az is igaz, hogy az AppStore-ban a Shapr3D előfizetése a legdrágább. De az évi 240 dollárral a világ összes CAD-rendszere között még mindig az egyik legolcsóbb termék, tehát ez nagyon relatív. Azért is tűnhet talán még drágának, mert az elsők között voltunk, akik professzionális, kimondottan munkára szánt terméket vittek az AppStore-ba. Most már egyre több ilyen van, így valószínűleg megszokottabb lesz az ilyen árazás.

## Nem lehet figyelmen kívül hagyni a 100 milliónál több érintőképernyős Windows-eszköz felhasználóinak szegmensét

### – Kik alkotják a célközönséget? Ha jól tudom, még autógyártó is van a felhasználók között...

– Valóban van, de nem a nagy cégek jelentik az elsődleges célpiacot. Inkább a piac középső szegmensére lövünk. Olyan kisebb cégek ezek, amelyek nem rettenetesen bonyolult termékeket terveznek nem rettenetesen bonyolult folyamatok során. A CAD-világ felhasználóinak felét olyan vállalkozások jelentik, ahol 2-3 mérnök dolgozik egy szoftverrel, és mi elsősorban rájuk fókuszálunk. Nem állítjuk, hogy a Shapr3D már most le tudná váltani a SolidWorksöt, de azon dolgozunk, hogy egyre kisebb legyen a rés, amely a mi termékünket funkcionalitásában elváltatja egy hagyományos CAD-szoftvertől. És tesszük mindezt úgy, hogy továbbra is egyszerűen használható és gyorsan megtanulható alkalmazás maradjon.

### – Hallottam olyan véleményt, hogy egy olyan CAD-szoftver, amit iPaden is lehet futtatni, nem alkalmas komoly munkára. Mit gondolt erről?

– Aki ezt mondta, nincs tisztában azzal, milyen fejlődésen mentek át ezek a gépek, és milyen teljesítménynövekedést jelentenek az Apple processzorai. A mostani iPad olyan erős, mint egy munkaállomás volt öt-hat évvel ezelőtt, és szerintem nem sok minden van, amit öt-hat éve ne tudtunk volna megtervezni. Biztos vagyok benne, hogy egy új iPad nagyobb teljesítményre képes, mint a legtöbb számítógép, amin ma CAD-szoftvereket futtatnak.

### – Ettől még lesz más platformokon is?

– Persze. Először Macintoshra adjuk ki, majd várhatóan jövőre megjelenik a Windows-változat. Mi olyan ikonikus tervezőszoftvert fejlesztünk, amely a következő 20-30 évre fogja definiálni, mit is jelent a CAD. Ehhez viszont a lehető legtöbb felhasználót kell elérnünk, és mivel elég sokan használnak CAD-et Windowson, ez a termékevolúció természetes útja. Eddig 100 milliónál több érintőképernyős Windows-eszközt adtak el, ezt a szegmenst nem lehet figyelmen kívül hagyni. És nem értek egyet azzal sem, hogy ez az operációs rendszer kevesebb lehetőséget kínálna, mint az iOS. Satya Nadella vezetésével a Microsoft már egészen más cég, mint amilyen mondjuk tíz évvel ezelőtt volt. A Microsoft Surface eszközök pedig kifejezetten előremutatóak.

### – Mit gondolt, világcég lesz a Shapr3D-ből?

– Mivel a CAD-tervezés világát akarjuk definiálni a következő évtizedekre, és úgy akarjuk meghatározni az iparágat, mint ahogy a SolidWorks meghatározta az elmúlt évtizedeket, mindenképpen világcéget kell építenünk. Elégedett leszek, ha öt-hét éven belül a mostani egymilliárd forintos éves bevételt fel tudjuk tornázni 100 millió dollárra.

Schopp Attila