

Autodesk®

Autodesk completa la
adquisición de Alias:

PREGUNTAS FRECUENTES EXTERNAS

El 10 de enero de 2006, Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) completó la adquisición de Alias, uno de los principales creadores en tecnología de gráficos en 3D, por una cantidad cercana a los 197 millones de dólares americanos en efectivo. Alias fue fundada en 1983 como Alias Research con sede en Toronto, Canadá. Entre los clientes de Alias se encuentran algunas de las compañías industriales y de entretenimiento principales del mundo. Sus líneas de productos incluyen artículos como Maya®, MotionBuilder®, Alias® StudioTools™ y FBX®. Esta es la segunda adquisición más grande de la historia de Autodesk, y se espera que contribuya a sus ganancias en el año fiscal 2007.

Temas:

- General
- Organización de la Compañía
- Productos/Soluciones
- Clientes y Socios

General

P1: ¿Qué es lo que se anuncia?

R1: Autodesk ha completado la adquisición de Alias, uno de los principales creadores en tecnología de gráficos en 3D para los mercados de cine y vídeo, juegos, Internet, medios interactivos, productos de consumo, diseño industrial, automoción, arquitectura y visualización. Entre las muchas líneas de productos de Alias se incluyen los conocidos Maya, StudioTools, MotionBuilder y FBX. La anterior sede de Alias en Toronto, Canadá sigue siendo un centro de desarrollo clave de Autodesk.

La compañía se fundó en 1983 como Alias Research, contando entonces entre sus clientes con algunas de las principales compañías de entretenimiento e industriales. En 1995, Alias Research y Wavefront Technologies se fusionaron bajo el nombre de SGI. En Julio de 2003, la compañía cambió su nombre al de Alias. En junio de 2004, Alias se transformó en una compañía independiente propiedad de Accel-KKR y Ontario Teachers' Pension Plan. En septiembre de 2004, Alias adquirió Kaydara, un fabricante de soluciones de edición de animación y movimiento en 3D para la industria del entretenimiento.

P2: ¿Por qué Autodesk ha adquirido Alias?

R2: La adquisición forma parte de la estrategia de Autodesk para ofrecer a sus clientes lo mejor en tecnología y talento dentro de la industria, para sus necesidades con respecto a los diseños, animaciones, gestión de datos y visualizaciones. Alias ofrece nuevas opciones en el diseño en 3D para Autodesk además de ampliar la capacidad de Autodesk para ofrecer a los clientes una selección incomparable de las soluciones más adecuadas

a sus necesidades. Autodesk ha previsto que la adquisición (a) permitirá a Autodesk ampliar su alcance hasta la primera fase de la fabricación de productos con los equipos de diseño de OEM (equipamientos originales) para automoción, (b) permitirá a Autodesk asentarse en el creciente mercado de productos para consumo y (c) expandirá la cartera de Medios de comunicación y Entretenimiento de Autodesk con los productos de Alias, Maya, MotionBuilder y FBX.

P3: ¿Quién propuso el acuerdo? ¿Cómo tuvo lugar?

R3: Autodesk está constantemente buscando compañías con la mejor tecnología, los mejores empleados y los mejores clientes para poder ampliar y complementar su oferta actual. Autodesk consideró que Alias, de quien tenía conocimiento desde hace varios años, era una de esas compañías. Como ha aumentado la actividad de Media and Entertainment de Autodesk, así como la importancia del diseño en los productos de consumo y la automoción, parecía que lo más razonable era considerar a Alias como medio de aportar nuevos productos y servicios a Autodesk para poder ampliar la oferta en estos sectores tan dinámicos.

P4: ¿Cómo beneficia la adquisición de Alias a Autodesk y a sus clientes?

R4: Alias complementará y expandirá las ofertas de Autodesk a los mercados del cine y video, juegos, Internet, medios interactivos, productos para el consumidor, diseño industrial, automoción, arquitectura, educación y visualización.

Juntos, Autodesk y Alias representan una impresionante variedad de expertos en 3D. Tanto si ha de diseñar un rascacielos, visualizar un nuevo puente, crear efectos visuales para el cine, producir un videojuego, o crear un anuncio innovador, los productos de Autodesk y Alias formarán parte del proceso. Los clientes tendrán una amplia gama de opciones para seleccionar los productos, los accesos y las plataformas que mejor conocen y disfrutan a partir de una única fuente. El objetivo de Autodesk es permitir a los clientes trabajar de una forma más creativa, efectiva y colaboradora, incluso cuando aumenta la complejidad de la producción.

P5: ¿Afectará la adquisición al lanzamiento planificado de alguno de los productos de Alias o Autodesk?

R5: Autodesk no prevé cambios en los lanzamientos ya planificados de ningún producto de cualquiera de las dos compañías, incluyendo los productos Autodesk® 3ds Max® y Maya de Alias. La prioridad de investigación y desarrollo de la compañía combinada es vincular los

productos ya existentes de Autodesk y Alias, ofreciendo así una mayor inter-funcionalidad y una mejor gestión de datos. Nuestro objetivo es reforzar la cartera de productos 3D de Autodesk para ofrecer a los clientes innovación en el futuro, una mejor gestión de datos y la mejor tecnología existente.

P6: ¿Qué aporta Autodesk a la actividad de Alias?

R6: Esta adquisición es una inversión en personas, programas, servicios y tecnología. Autodesk y Alias comparten un punto de vista similar: ayudar a los clientes a “hacer realidad sus ideas” y a “hacer realidad su imaginación”. Autodesk aporta muchas cosas a Alias debido a su tamaño, su alcance global y a su éxito financiero. Su mayor base tecnológica y su propiedad intelectual (PI) complementaria, permitirán que el desarrollo de productos sea más rápido y la innovación se vea mejorada. Los clientes de Alias se podrán beneficiar de los 300 millones de dólares que Autodesk invierte en I+D, de un flujo de trabajo único y simplificado, de soluciones internacionales y de la mejor distribución posible.

P7: ¿Por qué Autodesk no compró Alias cuando estuvo a la venta hace cerca de dos años?

R7: Cuando Alias fue adquirida por sus propietarios anteriores, Accel-KKR y Ontario Teachers' Pension Plan, Autodesk acababa de iniciar un amplio proyecto de reestructuración corporativo centrado en mejorar la eficiencia y rentabilidad de la compañía. En ese momento, Autodesk consideró que una nueva adquisición desviaría su atención de tales mejoras que eran críticas para su modelo empresarial. Con la reestructuración finalizada y con un fuerte equipo centrado en la acción, Autodesk ya está preparada para llevar a cabo esta adquisición, la cual (a) permitirá a Autodesk ampliar su alcance hasta la primera fase de la fabricación de productos con los equipos de diseño de OEM (equipamientos originales) para automoción, (b) permitirá a Autodesk asentarse en el creciente mercado de productos para el consumo y (c) expandirá la cartera de Media and Entertainment de Autodesk con los productos de Alias, Maya, MotionBuilder y FBX.

P8: ¿Seguirá Autodesk dando soporte a todos los clientes existentes de Alias?

R8: Si. Autodesk tiene intención de mantener el soporte de todos los clientes de Alias mediante la combinación de los recursos de apoyo, las herramientas de conocimiento a través de Internet y los socios de todo el mundo de Autodesk y Alias.

P9: ¿Existe un equipo de integración?

R9: Si. Existe un equipo de integración. Está formado por miembros clave de Autodesk y Alias, incluyendo empleados de las divisiones de soluciones para industria y fabricación de Autodesk (MSD) y de Media and Entertainment (M&E) así como de la organización de Consultoría.

Organización de la Compañía

P10: ¿La actividad de Alias dependerá de organizaciones ya existentes dentro de Autodesk o será una unidad independiente?

R10: Los productos y servicios de Alias se integrarán dentro de las divisiones de Soluciones para industria y fabricación de Autodesk (MSD) y Media & Entertainment (M&E), así como dentro de la organización de Autodesk Consulting. El equipo de ventas de Alias se incorporará al equipo mundial de ventas de Autodesk.

P11: ¿Cuántos empleados tiene Alias?

R11: Alias tiene aproximadamente 600 empleados. Autodesk tiene el placer de dar la bienvenida a muchos de estos empleados con gran talento, que aportarán al equipo conocimientos y experiencia únicos.

P12: ¿Qué ofrece el equipo de Alias a Autodesk?

R12: El equipo de Alias está compuesto por un grupo de personas de gran talento, incluyendo varios grandes expertos, quienes complementarán la experiencia de Autodesk en la industria de medios de comunicación y entretenimiento y en la industria de fabricación. Alias es uno de los principales creadores de tecnología de gráficos en 3D para los mercados del cine y video, juegos, Internet, medios interactivos, productos para consumo, diseño industrial, automoción, arquitectura y visualización.

P13: Alias y Autodesk poseen oficinas en las mismas ciudades. ¿Qué oficinas se mantendrán abiertas?

R13: Actualmente, Autodesk está considerando cuáles de las oficinas de Alias y de Autodesk se mantendrán. El lugar de las anteriores oficinas de Alias, Toronto, es un centro clave para Autodesk, por lo que se mantendrá abierto.

P14: ¿Estará disponible la línea de productos de Alias a través de las ventas de Autodesk?

R14: Sí, Autodesk tiene intención de continuar con la venta de todos los productos ofrecidos actualmente por ambas compañías.

P15: ¿Habrá cambios en Autodesk?

R15: No, no habrá cambios en el Consejo de Administración de Autodesk como resultado de esta adquisición.

P16: ¿Habrá cambios en el equipo ejecutivo de Autodesk?

R16: El equipo ejecutivo actual de Autodesk seguirá siendo el mismo, incluyendo:

- Carol Bartz, Presidenta y Consejera Delegada
- Carl Bass, Director de Operaciones
- Al Castino, Director Financiero
- Ken Bado, Vicepresidente Senior de Ventas Mundiales
- Robert (Buzz) Kross, Vicepresidente, Manufacturing Solutions Division (MSD)
- Martin Vann, Vicepresidente de M&E

Varios miembros del equipo directivo de Alias se han unido a Autodesk, incluidos Dave Wharry y Michel Besner. Dave Wharry, anterior Vicepresidente de ventas y mercado global de Alias es ahora Vicepresidente de ventas de la división de Medios de Comunicación y Entretenimiento de Autodesk. Michel Besner, anterior Vicepresidente de desarrollo - mercados emergentes de Alias es ahora principal director de producto de la cartera de los productos 3D de la División de Medios de Comunicación y Entretenimiento de Autodesk.

Productos/Soluciones

P17: ¿Qué oportunidades aprovecha Autodesk con la adquisición de Alias?

R17: Alias complementa y expande la oferta de Autodesk en los mercados de películas y video, juegos, web, medios interactivos, productos de consumo, diseño industrial, automóvil, arquitectura y visualización. Por ejemplo, los productos de Alias ofrecen a los clientes de películas una herramienta adicional para su previsualización así como el modelado, animación e iluminación de personajes generados por ordenador. El producto StudioTools de Alias aporta capacidades de diseño conceptual a los clientes industriales de Autodesk.

La estrecha relación de Alias con los principales fabricantes de automóviles amplía la ya extensa base de

clientes de Autodesk en el sector.

Mediante la combinación de los productos y servicios de ambas empresas, Autodesk está creando un paquete de soluciones de software y servicios aún más completo que permitirá a los usuarios producir productos, películas, juegos y publicidad atrayentes más rápidamente y con una mayor interoperabilidad y una mejor gestión de datos que nunca.

P18: ¿Cuáles son los beneficios de la cartera de productos 3D de Autodesk/Alias?

R18: Desde los productos 3ds y Maya a VIZ y MotionBuilder de Autodesk®, la línea de productos combinada ofrece el conjunto de soluciones, aplicaciones, recursos de desarrollo y potencial de optimización de flujos de trabajo más amplio en 3D. Los clientes podrán seguir utilizando y beneficiándose de las aplicaciones que les encantan y conocen, al tiempo que acceden a soluciones cada vez más robustas, con mayor interoperabilidad, colaboración, conectividad, eficiencia y a una tecnología de última generación – para una amplia gama de flujos de trabajo.

Esta gama más amplia de productos permite a los clientes de Autodesk y Alias elegir las mejores herramientas para satisfacer sus necesidades específicas. Disfrutarán de un flujo de trabajo más integrado entre sus herramientas en el futuro, así como los beneficios de una mayor disponibilidad de recursos en I+D. La puesta en común del conocimiento de ambas organizaciones en 3D supondrá beneficios a largo plazo para nuestros clientes en términos de innovación y obtención de las mejores herramientas.

P19: ¿Qué divisiones de Autodesk son ahora responsables de cada producto de Alias?

R19: La división de soluciones para industria y fabricación (MSD) de Autodesk es ahora responsable de los productos StudioTools, ImageStudio y PortfolioWall®. La división Media and Entertainment (M&E) es responsable de los demás productos de Alias, como Maya, MotionBuilder y FBX. El equipo de ventas de Alias está en proceso de integración con el equipo de mundial de ventas de Autodesk.

Robert (Buzz) Kross, de Autodesk, se mantiene como Vicepresidente, Manufacturing Solutions Division (MSD), Martin Vann como Vicepresidente de M&E, y Ken Bado como Vicepresidente Senior de Ventas Mundiales.

P20: ¿Continuará el desarrollo de Maya y 3ds Max?

R20: Sí. Autodesk continuará desarrollando y dando servicio a ambos productos en un futuro previsible.

P21: ¿Por qué continuará Autodesk invirtiendo en el desarrollo de dos aplicaciones de animación modelado 3D, como son Maya y 3ds Max?

R21: Alias y Autodesk disponen de líneas de producto que son en su mayoría complementarias y diferentes en cuanto a filosofía de diseño. En consecuencia, abordan diferentes necesidades y flujos de trabajo. Por este motivo, muchos clientes utilizan productos de ambas empresas en un único flujo de trabajo y han optado por ellos porque son soluciones contrastadas en el sector.

Disponer de una gama de soluciones que satisfaga las necesidades de los clientes en contraposición al concepto rígido de una misma herramienta para todos beneficia a los clientes y al negocio de Autodesk. Dado que ambos productos cuentan con bases de clientes y flujos de ingresos en aumento, existe una demanda obvia de ambos productos en el mercado. La empresa fusionada cuenta con recursos abundantes para proseguir con el desarrollo de nuevas capacidades y una mayor optimización del flujo de trabajo de los clientes.

P22: ¿En qué plataformas funcionarán los productos de software 3ds Max, de Autodesk, y Maya, de Alias? ¿Cuáles son los planes para los productos de Alias que funcionan con el sistema operativo Apple® Macintosh® (Mac®)?

R22: Los productos de la empresa fusionada funcionan en una amplia variedad de plataformas, desde Linux®, Microsoft® Windows® y Macintosh para el software Maya hasta Windows en el caso de 3ds Max. Esta diversidad de plataformas y sistemas operativos permite a los clientes elegir la solución 3D adecuada a su infraestructura, requisitos informáticos y de producción de proyectos específicos.

La división Media and Entertainment de Autodesk ha estado desarrollando soluciones basadas en UNIX durante más de una década, lo cual ha resultado en una sólida base de conocimiento y tecnológica así como una amplia cartera de productos para dicha plataforma. El soporte de Alias para Linux y OSX es un complemento natural a la estrategia global de plataformas de Autodesk. La plataforma Macintosh es importante desde el punto de vista creativo. Autodesk tiene previsto continuar desarrollando y dando servicio a los productos Maya, Alias MotionBuilder y Alias SketchBook® Pro para Macintosh en un futuro previsible.

P23: ¿En qué idiomas estarán disponibles los productos 3D de la empresa?

R23: Actualmente los productos de Alias están disponibles en inglés. Los productos de Autodesk están hoy en día en varios idiomas, incluyendo inglés, francés, alemán, coreano, chino simplificado y japonés. Autodesk tiene previsto ofrecer servicio a todos los productos en el idioma o idiomas en los que se hallan actualmente disponibles.

P24: ¿Qué ocurrirá con la marca Alias?

R24: Autodesk reconoce el alto valor de la marca Alias y el de sus marcas de productos tales como el software Maya. Donde corresponda, Autodesk continuará defendiendo la fortaleza de marcas específicas de productos de Alias. La marca corporativa global irá transformándose en Autodesk.

P25: ¿Daré Autodesk soporte a la conectividad entre los productos de Alias y los de otros distribuidores importantes de CAD?

R25: Este era un elemento importante de la actual estrategia de diseño de Alias. Autodesk continuará apoyando esta integración del producto así como el intercambio de datos con los distribuidores de CAD en un futuro previsible.

P26: ¿Qué productos de Alias llevan integrado el soporte para CATIA® DirectConnect?

R26: StudioTools soporta el intercambio nativo de datos con CATIA V4 y VIA mediante sus productos DirectConnect.

P27: ¿Funciona el producto CATIA DirectConnect con otras versiones antiguas de StudioTools?

R27: Sí, el producto CATIA DirectConnect está diseñado para funcionar con versiones antiguas de StudioTools.

Clientes y socios

P28: ¿Cómo se beneficiarán los clientes de esta adquisición?

R28: Los clientes de todos los segmentos se beneficiarán de la adquisición. Combinar el conocimiento de dos empresas de éxito, cuyas ofertas básicas son complementarias, le permite a Autodesk dar un mejor

servicio a los clientes mediante una innovación acelerada de sus productos y mejores servicio y atención al cliente.

La prioridad conjunta de la empresa en materia de investigación y desarrollo es la integración de los productos existentes de Autodesk y Alias, lo cual redundará en una mayor interoperabilidad y una mejor gestión de datos. En la industria manufacturera, esto ofrecerá a los usuarios un flujo de trabajo ampliado al diseño conceptual como parte de la solución integral de Autodesk que abarca desde el diseño hasta la fabricación. En el sector de M&E, muchos clientes ya usan en la actualidad productos de Autodesk y de Alias. Como tales, se beneficiarán de un flujo de trabajo optimizado en proyectos de cine digital, retransmisiones y juegos.

P29: ¿Cuál es la dirección futura de la cartera de productos de Autodesk?

R29: Al ofrecer un completo conjunto de tecnologías para las industrias del cine y vídeo, animaciones y diseño de juegos, Autodesk proporcionará a sus clientes la oportunidad de adoptar soluciones integradas de un único proveedor, lo que simplifica todos los procesos desde la formación hasta las actualizaciones. Esto conlleva una mayor eficiencia, un menor tiempo de lanzamiento al mercado o de realización de proyectos, y en general desde que se concibe la idea hasta que se hace realidad.

Lo mismo se aplica en el espacio del diseño industrial, donde Autodesk puede ofrecer una gama más amplia de productos de diseño a un mayor número de empresas a través de complejas cadenas de suministro.

P30: El tamaño de Autodesk es varias veces superior al de Alias. ¿Quedarán los clientes de Alias perdidos entre la multitud de clientes a los que atenderá la empresa fusionada?

R30: Autodesk se haya plenamente comprometido en garantizar que a cada cliente de Alias se le acoge con el tipo de relación y servicio al que se han acostumbrado los clientes de ambas empresas.

P31: Soy cliente actual de Alias con contrato de servicio técnico en vigor. ¿Variarán a causa de este anuncio los términos y los procesos de prestación del servicio técnico?

R31: De momento, los clientes de Alias continuarán recibiendo servicio técnico a través de los canales habituales y con

los mismos números de teléfono e idénticas páginas web que hasta ahora, en conformidad con dichos contratos. Autodesk comunicará oportunamente cualquier cambio en el proceso.

P32: ¿Cómo pueden los clientes adquirir productos o servicios de Alias o de Autodesk o recibir servicio técnico?

R32: Los clientes pueden continuar contactando a sus representantes de ventas, distribuidores y servicios técnicos respectivos de cada empresa. Se puede encontrar una lista de información sobre distribuidores y servicios de atención al cliente en las siguientes direcciones web:

<http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/index?siteID=123112&id=1073074>

<http://www.alias.com/eng/contact/index.shtml>

P33: Tanto Alias como Autodesk cuentan con sólidas alianzas con comunidades de desarrolladores y socios tecnológicos. ¿Cambiará esta situación con la adquisición?

R33: Las alianzas seguirán siendo una parte fundamental de la empresa fusionada. Autodesk desea seguir trabajando con sus socios actuales y aquellos que se incorporen.

P34: ¿Qué supone todo esto para los socios de canal de Alias y Autodesk?

R34: La adquisición de Alias permitirá a Autodesk incrementar su negocio con nuevos productos y nuevas oportunidades de mercado. Muchos socios de canal representan actualmente a productos complementarios de ambas empresas. Autodesk espera que la adquisición genere eficiencias operativas para la actividad comercial de sus socios de canal y les permita beneficiarse de las oportunidades de productos y mercados.

P35: ¿Dónde puedo encontrar más información acerca de este anuncio?

R35: Puede encontrar más información sobre esta operación visitando el sitio web dedicado a ella en www.autodesk.com/autodeskandalias.

P36: Tenía previsto hacer un curso de formación de Alias – ¿seguirán ofreciéndolo?

R36: Todos los cursos de formación certificados, clases maestras y conferencias de Alias que estaban programados, se celebrarán según lo previsto, sólo sujetos a las condiciones habituales relacionadas con

una asistencia mínima. Autodesk seguirá ofreciendo productos y servicios en materia de formación para Maya, StudioTools y MotionBuilder.

Autodesk, Alias, FBX, 3ds Max, Maya, MotionBuilder, PortfolioWall, SketchBook, y StudioTools son marcas registradas o comerciales de Autodesk, Inc., en Estados Unidos y/o en otros países. Todos los demás nombres de marcas comerciales, de productos o marcas registradas pertenecen a sus respectivos titulares. Autodesk se reserva el derecho de alterar las ofertas y las especificaciones de productos en cualquier momento sin previo aviso y no se responsabiliza de los errores gráficos o tipográficos que puedan aparecer en este documento.

© 2006 Autodesk, Inc. Reservados todos los derechos.