

ShotGrid

Om du har sett en VFX-baserad eller animerad film de senaste åren är det mycket troligt att denna producerats med hjälp av *ShotGrid*. Under Disneys produktion av "The Wild" (2006) startade Don Parker och Issac Reuben ett arbete för att se om det gick att skapa en enad samarbetsplattform för animation och VFX-bolag. Resultatet blev en rad verktyg för att kunna följa produktionsmål och kunna automatisera enkla flödesprocesser. Efter samarbetet med Disney spenderade de 3 år åt att expandera plattformen och dess funktionalitet för att se om flera studios kunde ha nytta av samma funktionalitet. Resultatet lanserades 2009 och blev *Shotgun Software*, som 2021 döptes om till *ShotGrid*.

ShotGrid, är en molnbaserad produktionsplattform som främst används inom film- och TV-industrin. *ShotGrid* är primärt utformat för att få en överblick och underlätta hanteringen av ett projekts resurser, arbetsuppgifter och flöden. Exempel på detta skulle kunna vara att specificera vilka personer på bolaget som ska jobba på projektet, samt vilka personer som tilldelats vilka arbetsuppgifter. Men också sätta produktionsmål för när arbete förväntar sig att vara färdigt. Det gör det möjligt för en enskild anställd att få alla uppgifter om arbetet på en centraliserad plattform.

Detta låter som en ganska generisk plattform, men det som ger *ShotGrid* sin konkurrenskraft är den kommer med många essentiella verktyg för att ge feedback på visuellt arbete. Med *ShotGrid* kommer verktyget *RV* som är en lokal-installerad mjukvara. I denna programvara går det att ta fram spellistor på arbete som har publicerat till *ShotGrid* och ge feedback genom att skriva kommentarer eller rita. Det går även att jämföra arbetet med äldre publicerade versioner eller titta i kontexten av den slutliga filmklippningen. Allt detta för att göra det lättillgängligt att se relevansen av det arbetet som man utfört.

ShotGrid växte snabbt till att bli industristandard för VFX-bolag. Grunden till denna framgång ligger främst i att små- och mid-stora bolag kunde slippa stå för dom kolossala utvecklingskostnaderna för ett liknande produktionsverktyg. Dessutom erbjuder *ShotGrid* mycket flexibilitet att utvidga *ShotGrid* funktionalitet och kapacitet för individuella bolag.

ShotGrid köptes 2014 upp av San Fransisco baserade industrijätten Autodesk som äger rättigheterna till ett flertal andra mjukvaror inom media och underhållningsindustrin. Autodesk har fler än 13 000 anställda, men av dessa jobbar endast 5 anställda specifikt med underhållet och fortsatta utvecklingen av *ShotGrid*. Detta har gjort *ShotGrid* till en "spöklplattform", vilket innebär att bolaget inte driver någon aktiv utveckling. Bolag får då själva få stå för underhållet och utvecklingen som bygger ovanpå *ShotGrids* existerande dataarkitektur.

Detta har resulterat i att många andra konkurrenter har fått utrymme att växa. Däribland *FTrack* som erbjuder en liknande samarbetsplattform. *FTrack* startade som ett internt produktionsverktyg för VFX-bolaget "Fido Film" i Stockholm. År 2012 etablerades *FTrack* som ett självständigt bolag och lanserade sin produkt med ambitionen att konkurrera med *ShotGrids* marknadsdominans.

Sedan dess har *FTrack* lyckats etablera sig som en konkurrenskraftigt alternativ till *ShotGrid*. Dock fortsätter *ShotGrid* att ha stark marknadsdominans då kostnaden för bolag att byta upplevs för dyr och disruptiv. Men fler bolag börjar överväga kostnaderna för vad underhållet för *ShotGrids* spökplattform kommer att vara i framtiden i jämförelse med att migrera bolaget till ett annat alternativ.