

# قِصَّةُ نِجَاحِ

قصة نجاح شركه ATI

نؤمن تماماً بأن عدوى النجاح ... هي أكثر ما نحتاجه في حياتنا

بدايتها :

كوك يون هو يو ,ولد عام ١٩٥٠ للأسرة كانت ذات عهد سابق بالثراء، فقدته على يد الثورة الصينية الشيوعية. عاش -من كان متوقفاً له رغد العيش- طفولته في فقر مدقع. كان كوك أصغر أفراد عائلته، وقضى شبابه في بيع الخضروات التي كانت عائلته تزرعها في حديقتهم. اضطر والده -تحت ضغط تكاليف العيش- لأن يهاجر إلى هونج كونج ليعمل في مصانعها، حيث أخذ يرسل ما توفر له من دراهم معدودة إلى عائلته لتبقي. بعدما تخرج في عام ١٩٧٤، تمكن من العمل في شركات كترول داتا ثم فيليبس ثم ناشيونال، وأخيراً شغل وظيفة المدير العام لشركة إلكترونيات ونج، والتي ازدهرت في تصنيع وتجميع أجهزة الكمبيوتر. في عام ١٩٨٤ هاجر كوك إلى كندا، إلا أنه وبالرغم من خبرة عقد من الزمن ودرجاته العلمية المرموقة، لم يجد كوك وظيفة في المهجر تضاوي تلك الوظائف التي شغلها في هونج كونج .

رحلة كفاحه :

قرر كوك مشاركة بني لو و لي لو، خريجا جامعة تورنتو وأصحاب شركة كمبيوتر ناجحة (كوم واي). قرر الثلاثة وضع كل شيء على المحك، قرروا وضع كل مدخراتهم ومدخرات أصدقائهم وأقاربهم، لتأسيس شركة تصنيع مكونات أجهزة أو ايه تي أي اختصاراً. أول منتج للشركة الناشئة Array Technologies Industry الكمبيوتر، ٣٠٠ ألف دولار من أجل تأسيس شركة Array كان بطاقة ترقية تزيد ذاكرة الكمبيوتر وتضيف له مخرج تسلسلي وآخر للطباعة. تغير اسم الشركة بعد ذلك إلى أو ما يمكن تسميته "تقنيات المصفوفة"، وهذا الاسم كان يرمز إلى ATi Technologies Inc. ثم إلى Technologies Inc. الطريقة المتبعة وقتها في تصنيع الشرائح الإلكترونية، وغني عن القول بأن هذه التقنية استبدلت بعدها بتقنيات أخرى أحدث منها، لكن الاسم بقي كما هو! الجدير بالذكر أنه في هذا الوقت من طفولة صناعة الحواسيب، كانت بطاقات العرض أحادية اللون، فلقد احتاج الأمر الانتظار حتى عام ١٩٨٦ لخروج أول بطاقة عرض ملونة إلى الأسواق. انتهزت ايه تي أي الفرصة، وطرحت بطاقة عرض أسمتها في أي بي وهي وفرت إمكانية الجمع ما بين كل المعايير المتبعة في المنتجات الأخرى المتوفرة في السوق. بدأت شركة ايه تي أي بقوة ستة موظفين فقط. كونها شركة كندية ناشئة (مجهولة) مكنت هذه الشريحة كذلك على الكمبيوترات دون الحاجة لبطاقات ريل ماجيك غالية الثمن. هذه MPEG-1 من تشغيل الأفلام المضغوطة بنظام الشريحة كانت أساساً لكثير من الشرائح التالية الشهيرة والتي أصابت النجاح الكبير والشهرة فيما بعد، وساعدت الشركة على طرح بطاقات عرض تسمح بإدخال عروض الفيديو على الكمبيوتر ومن ثم تحريرها وتعديلها، مرة أخرى دون الحاجة لأجهزة متخصصة غالية الثمن في عام ١٩٩٧ اشترت ايه تي أي شركة تي-سنج لابز، المتخصصة في تصنيع الشرائح الرسومية، ما ضم إليها ٤٠ مهندساً متخصصاً. في عام ١٩٩٨ تخطت عوائد الشركة المليار دولار، وتم اختيار كوك كرجل أعمال العام في كندا. في عام ٢٠٠٠ اشترت كذلك شركة أرت-اكس (الشركة التي صممت شريحة الرسومات لجهاز ألعاب نينتندو جيم-كيوب) ومنها دخلت في شراكة طويلة مع نينتندو نتج عنها تصنيع الشريحة الرسومية في جهاز نينتندو المنتظر وي. بعدها أعلنت مايكروسوفت تعهدتها بتصنيع شريحة جهاز الأولى اكس بوكس ٣٦٠ إلى شركة إي تي أي. أخيراً، تم الإعلان عن اندماج شركة ايه تي أي مع شركة آيه ام دي لتصنيع معالجات البيانات للحواسيب، في شركة واحدة يتوقع لها الكثير، على أن هذا الاندماج لا زال ينتظر موافقة المساهمين بياس كوك أبدأ، ولم يتخل عن الإبداع من أجل تقديم حلول جديدة بأسعار اقتصادية، مع انتهاز الفرص لتكبير الشركة، ولم يلجأ لأساليب احتكارية في منافسته، على الأقل لم نقرأ عن ذلك..