

Filip LIEBERT  
Politechnika Śląska  
Wydział Organizacji i Zarządzania  
Instytut Zarządzania, Administracji i Logistyki  
filip.liebert@polsl.pl

## **USŁUGA WCZESNEGO DOSTĘPU DO PRODUKTU W DYSTRYBUCJI CYFROWEJ Z PERSPEKTYWY PRODUCENTA NA PRZYKŁADZIE PLATFORMY INTERNETOWEJ STEAM**

**Streszczenie.** Celem artykułu jest wykazanie korzyści płynących dla producentów oprogramowania z zastosowania usługi wczesnego dostępu do produktu za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej na platformie internetowej Steam. Platforma internetowa Steam oferuje sprzedaż oprogramowania i aplikacji z branży gier wideo. Przy użyciu usługi wczesnego dostępu producenci oprogramowania mogą rozpocząć sprzedaż swoich aplikacji jeszcze w fazie produkcyjnej. Metodyka badawcza objęła badania ankietowe skierowane do producentów z branży gier wideo, korzystających z platformy internetowej Steam.

**Słowa kluczowe:** dystrybucja cyfrowa, Steam, usługa wczesnego dostępu

## **EARLY ACCESS SERVICE FOR PRODUCT IN DIGITAL DISTRIBUTION FROM DEVELOPER PERSPECTIVE BASED ON STEAM PLATFORM**

**Abstract.** The main goal of this article is to indicate benefits for software developers emerging from use of early access service for product, which is offered within digital distribution services available on internet platform called Steam. Steam platform offers sale of software and applications related with video gaming industry. By using early access service for software products developers may begin to sell their products while they are still under development phase. Selected research method was a survey, specifically designed for Steam platform software developers.

**Keywords:** digital distribution, Steam, early access service

## 1. Wstęp

Postępujące procesy cyfryzacji i informatyzacji społeczeństw, a także postępujący rozwój technologii informacyjnej w ciągu ostatniej dekady, zaowocowały powstaniem setek tysięcy produktów w postaci oprogramowania na globalnym rynku<sup>1</sup>. W celu zaspokojenia potrzeb swoich klientów producenci oprogramowania tworzą coraz bardziej złożone i wyrafinowane aplikacje. Przedsiębiorstwa informatyczne często stosują wyspecjalizowane narzędzia i podejścia, które wspomagają procesy rozwoju nowego produktu z zakresu branży IT, jak np. zwinne metodyki zarządzania projektami czy systemy kontroli wersji.

Stale rosnąca ilość aplikacji oraz ich wysoka dostępność w dobie XXI wieku<sup>2</sup> zainicjowały szerszy zakres potrzeb i wymogów jakościowych od użytkowników oprogramowania. Za wyznacznik jakości produktu informatycznego zazwyczaj rozumie się jego użyteczność, czyli funkcjonalność i łatwość obsługi interfejsu aplikacji.

Przedsiębiorstwa IT szukają coraz nowszych rozwiązań dystrybuowania swoich produktów. Już w latach 90. zauważono ogromny potencjał Internetu w procesach dystrybucji nowych produktów do klientów. Stosowanie witryn internetowych do zamawiania produktów w trybie on-line przyniosło producentom szereg korzyści w zakresie bardziej skutecznego marketingu, lepszej komunikacji z klientem, a także obniżenia kosztów dystrybucji i sprzedaży<sup>3</sup>. Rozprzestrzeniający się dostęp do Internetu na świecie spowodował powstanie nowego rynku produktów wirtualnych, do których zalicza się produkty w postaci oprogramowania i usług sprzedawanych oraz dystrybuowanych za pośrednictwem sieci internetowej<sup>4</sup>. Dostarczanie zakupionego oprogramowania lub usług z wykorzystaniem Internetu, gdzie kupujący może pobrać gotowy produkt lub otrzymać zakupioną usługę on-line, określa się mianem dystrybucji cyfrowej<sup>5</sup>. Dzięki dystrybucji cyfrowej klient otrzymuje swój produkt po dokonaniu zakupu i pobraniu go z sieci, a zatem czas dostarczenia produktu zależy wyłącznie od prędkości łącza internetowego klienta. Istnieje szereg korzyści wynikających ze stosowania dystrybucji cyfrowej, zarówno dla producenta, jak i klienta<sup>6</sup>. Producent może zredukować koszty transportu produktu, a także wyeliminować koszty związane z logistyką opakowania, ponieważ produkty mają charakter wirtualny, w postaci zbioru uporządkowanych

---

<sup>1</sup> Sordi J.O., Nelson R.E., Meireles M., Silveira M.: Development of digital products and services: Proposal of a framework to analyze versioning actions. "European Management Journal", Vol. 34, Iss. 5, p. 564.

<sup>2</sup> De Pourbaix P.: Internet jako kanał dystrybucji. Handel Wewnętrzny. Rynek, przedsiębiorstwo, konsumpcja, marketing. Instytut Badań, Rynku, Konsumpcji i Koniunktur, Tom 2. Maj-Czerwiec, Warszawa 2013.

<sup>3</sup> Gurau C., Ranchhod H.: Internet-enabled distribution strategies. "Journal of Information Technology", Vol. 14, 1999, p. 334.

<sup>4</sup> Nylen D., Holmstrom J.: Digital innovation strategy: A framework for diagnosing and improving digital product and service innovation. "Business Horizons", Vol. 58, 2015, p. 60.

<sup>5</sup> Moorhouse J.C.: Property Rights, Technology, and Internet Distribution. "Journal of Technology Transfer", Vol. 26, 2001, p. 351-352.

<sup>6</sup> Jelonek D.: Wybrane źródła konkurencyjnej przewagi przedsiębiorstwa w przestrzeni internetowej, [w:] Januszewski A. (red.): Studia i materiały polskiego stowarzyszenia zarządzania wiedzą. Polskie Stowarzyszenie Zarządzania Wiedzą, Bydgoszcz 2004, s. 22.

danych<sup>7</sup>. Natomiast klienci mogą w szybki sposób otrzymać swój produkt oraz aktualizować go przy użyciu Internetu, o ile producent będzie wydawać do niego rozszerzenia usprawniające jego funkcjonalność.

Nowoczesne platformy internetowe, takie jak platforma Steam, umożliwiają przedsiębiorstwom z branży IT udostępnianie tysięcy wirtualnych produktów w postaci oprogramowania. Dodatkowo producenci aplikacji mogą zastosować usługę wczesnego dostępu do produktu i stworzyć sieć komunikacji z grupą swoich potencjalnych klientów. Wymiana wiedzy zachodząca pomiędzy klientem a producentem może wywierać znaczący wpływ na proces rozwoju nowego produktu. Do tej pory przeprowadzono badania nad potencjałem usługi wczesnego dostępu z perspektywy klienta<sup>8</sup>. Natomiast w niniejszym opracowaniu zaprezentowano wyniki badań przeprowadzonych na producentach oprogramowania, którzy wykorzystali usługę wczesnego dostępu do produktu platformy Steam, w celu kooperacyjnego rozwijania swojego oprogramowania z klientem.

## 2. Dystrybucja cyfrowa na przykładzie platformy internetowej Steam

Internet stanowi tani kanał dystrybucji szerokiej gamy produktów w postaci oprogramowania, filmów, muzyki oraz innych usług i danych. Istnieją dwa rodzaje kanałów dystrybucji produktów i usług za pośrednictwem Internetu. Pierwszy z nich polega na wykorzystaniu serwerów, z których użytkownicy pobierają aplikacje. Drugi opiera się na wykorzystaniu sieci typu Peer-to-Peer, w których transmisja danych zachodzi z udziałem wielu użytkowników obustronnie, tzn. użytkownicy udostępniają i pobierają dane między sobą w tym samym czasie<sup>9</sup>.

Badania z 2015 roku wskazują, że konsumenci wyszukujący informacji o produktach w sieci coraz częściej skłaniają się do ich kupna za pośrednictwem sklepów internetowych<sup>10</sup>. Klienci decydują się na zakup produktu w sieci, gdy są spełnione ich wymagania w postaci następujących wartości: satysfakcja z szybkiego zakupu i dostępności do produktu, łatwość użycia interfejsu sklepu on-line, niezawodność produktu (produkt nie przychodzi uszkodzony, np. wadliwy nośnik CD), a także zbiór indywidualnych potrzeb, unikalnych dla każdego klienta. Można zatem powiedzieć, że producenci przenieśli klienta z końca łańcucha dostaw do

---

<sup>7</sup> Szajna A., Piecuch T.: E-biznes jako forma prowadzenia działalności gospodarczej przez współczesne przedsiębiorstwa. Zeszyty Naukowe, nr 285. Politechnika Rzeszowska, Rzeszów 2012.

<sup>8</sup> Liebert F.: Usługa wczesnego dostępu do produktu w dystrybucji cyfrowej z perspektywy klienta na przykładzie platformy internetowej Steam. Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, z. 89. Gliwice 2016, s. 266.

<sup>9</sup> Gayer A., Shy O.: Internet and Peer-to-Peer Distributions in Markets for Digital Products. "Economics Letters", Vol. 81(2), 2003, p. 51-52.

<sup>10</sup> Bhatnagar A., Papatla P.: Increasing online sales by facilitating spillover shopping. "Journal of Retailing and Consumer Services", No. 29, 2015, p. 65-69.

jego początku, w celu zbudowania dodatkowej wartości<sup>11</sup>. Wzrost zainteresowania sprzedażą internetową przyczynił się również do dynamicznego rozwoju platformy Steam, oferującej produkty z branży gier wideo.

Platforma internetowa Steam stanowi aplikację oferującą tysiące produktów za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej<sup>12</sup>. Serwis Steam powstał z inicjatywy amerykańskiego przedsiębiorstwa Valve Software, które specjalizuje się w produkcji oprogramowania w postaci gier komputerowych oraz dodatkowego oprogramowania edytorskiego powiązanego z branżą gier wideo. Platforma powstała w 2002 roku, podczas dystrybucji nowych narzędzi i aktualizacji do gry komputerowej Counter-Strike. Platforma w dość szybkim czasie rozszerzyła zakres swojej funkcjonalności, dzięki czemu przeobraziła się w kompleksową aplikację, umożliwiającą handel oprogramowaniem z wykorzystaniem indywidualnych kont użytkowników. Aplikacja jest dostępna globalnie, w każdym miejscu na świecie z dostępem do Internetu i została przetłumaczona na 21 języków. W ofercie sklepu platformy Steam znajduje się ponad 7000 gier komputerowych i programów, dla społeczności, której liczebność wynosi ponad 100 milionów aktywnych użytkowników.

Na platformie Steam istnieją dwie opcje dystrybucji nowego oprogramowania od strony producenta<sup>13</sup>. Pierwszą z nich jest tzw. Steamworks, który stanowi dodatkową platformę do tworzenia gier niezależnych, sprzężoną z systemem Steam Greenlight. Tego typu rozwiązanie cieszy się dużą popularnością wśród twórców niezależnych, ponieważ są oni zwolnieni z jakichkolwiek dodatkowych opłat i procedur licencyjnych. W przypadku dużych produkcji, gier i programów o dużym nakładzie finansowym, realizowanych przez profesjonalne przedsiębiorstwa inżynierii oprogramowania, gry dystrybuowane są przy użyciu Steam Distribution. W tym przypadku producent gry lub programu kontaktuje się bezpośrednio z przedstawicielami biznesowymi platformy Steam, aby podpisać odpowiednie umowy i licencje wymagane do umieszczenia produktu w sklepie Steam.

Ciekawym rozwiązaniem do wdrażania nowych gier i programów na platformę Steam jest wspomniany system Steam Greenlight, który został wprowadzony w 2012 roku. System wykorzystuje pomoc społeczności do wybierania nowych gier do wydania na platformie Steam. Producenci zamieszczają informacje promocyjne w postaci zrzutów ekranu czy filmów ze swoich i poszukują wsparcia ze strony społeczności, aby ich gra została przeznaczona do dystrybucji. Użytkownicy platformy Steam dokonują oceny, czy dany program lub gra spełnia minimalne wymagania jakościowe, by dostać się do oferty sklepu Steam.

Serwis Steam, rozumiany również jako platforma Steam, stanowi zatem kompleksową aplikację komputerową, służącą do masowej dystrybucji oprogramowania z wykorzystaniem Internetu. Jako aplikacja może być rozumiana w formie zaawansowanej e-działalności, którą

---

<sup>11</sup> Starostka-Patyk M.: Rola klienta w e-działalności firmy, [w:] Januszewski A. (red.): Studia i materiały polskiego stowarzyszenia zarządzania wiedzą. Polskie Stowarzyszenie Zarządzania Wiedzą, Bydgoszcz 2004, s. 57.

<sup>12</sup> Opis Platformy Steam: <http://store.steampowered.com/about/>, 14.11.2016.

<sup>13</sup> Dystrybucja oprogramowania w Steam: <http://www.valvesoftware.com/business/>. 22.11.2016.

zarządza i nadzoruje przedsiębiorstwo Valve Software. Funkcje platformy Steam z podziałem funkcjonalności dla klienta i producenta zawarto w tabeli 1.

Tabela 1

### Podział funkcjonalności platformy Steam na klienta i producenta

Funkcje platformy Steam	
Funkcje z perspektywy klienta	Funkcje z perspektywy producenta
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupno i pobieranie programów i gier w dystrybucji cyfrowej w sklepie Steam</li> <li>• Dostęp do automatycznych aktualizacji do aplikacji</li> <li>• Możliwość skorzystania z Warsztatu Gier (tworzenie własnych aktualizacji do aplikacji)</li> <li>• Możliwość komunikacji głosowej i tekstowej z innymi użytkownikami za pośrednictwem wbudowanego komunikatora</li> <li>• Obserwowanie aktywności oraz statusu innych użytkowników</li> <li>• Możliwość oceniania i komentowania produktów w Centrach Społeczności</li> <li>• Archiwizowanie programów i gier w postaci wirtualnej biblioteki użytkownika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprzedaż programów i gier w dystrybucji cyfrowej w sklepie Steam</li> <li>• Udostępnianie aktualizacji do aplikacji</li> <li>• Informowanie użytkowników oprogramowania o aktualizacjach i zmianach produktów</li> <li>• Wdrażanie produktu do sprzedaży za pośrednictwem podserwisu Steamworks – Steam Greenlight lub Steam Distribution</li> <li>• Gromadzenie ocen i feedbacku o produktach od strony klienta</li> <li>• Możliwość uruchomienia usługi wczesnego dostępu do produktu</li> <li>• Prowadzenie poradników i kanałów wsparcia dla użytkowników oprogramowania</li> <li>• Możliwość komunikacji z klientem na forach społecznościowych</li> </ul>

Zródło: Opracowanie własne na podstawie: <http://store.steampowered.com/>, 22.11.2016.

### 3. Wczesny dostęp do produktu w platformie internetowej Steam

Usługa wczesnego dostępu do produktu polega na udostępnianiu klientom użytkowemu roboczej wersji oprogramowania od strony producenta. Zgodnie z witryną internetową platformy Steam za definicję usługi wczesnego dostępu rozumie się natychmiastowy dostęp do aplikacji tworzonych we współpracy ze społecznością użytkowników, w tym przypadku graczy komputerowych<sup>14</sup>. Działanie wczesnego dostępu do oprogramowania opiera się głównie na testowaniu przez klientów roboczej wersji oprogramowania, a następnie przesłaniu swoich uwag bezpośrednio do producenta za pomocą platformy Steam.

Przy tworzeniu aplikacji komputerowych stosuje się różne podejścia do produkowania oprogramowania. Za klasyczne podejście uznaje się tzw. Waterfall Software Development, które polega na sekwencyjno-kaskadowym realizowaniu poszczególnych zadań, a tym samym kolejno następujących po sobie części użytkowych aplikacji. W tym przypadku zakres projektu informatycznego nie może ulec zmianie, a całość realizowanych prac odbywa się według ściśle ustalonego planu<sup>15</sup>. Przeciwnieństwem takiego rozwiązania jest podejście zwinne, tzw. Agile Software Development, które w nawiązaniu do zwinnego zarządzania projektem umożliwia

<sup>14</sup> Usługa Wczesnego Dostępu – Early Access FAQ, <http://store.steampowered.com/earlyaccessfaq/>, 14.11.2016.

<sup>15</sup> Palmquist S.M., Lapham M.A.: Parallel Worlds: Agile and Waterfall Differences and Similarities. Carnegie Mellon University. Software Engineering Institute, 2013, p. 10.

dynamiczne wprowadzanie zmian w zakresie projektu, przy z góry ustalonych zasobach i czasie<sup>16</sup>. Za kluczowe cechy zwinnego zarządzania projektem wytworzenia nowego oprogramowania uważa się: nastawienie na satysfakcję klienta, ciągłą komunikację z użytkownikiem końcowym oraz iteracyjne (zwane również przyrostowym) podejście do tworzenia aplikacji. Można zatem stwierdzić, że usługa wczesnego dostępu może stanowić narzędzie do zawierania interakcji i sprzężeń zwrotnych pomiędzy klientem użytkowym a producentem aplikacji.

Od strony użytkownika usługa wczesnego dostępu do produktu jest udostępniana na platformie Steam w formie specjalnej listy produktów. Niekiedy produkty we wczesnym dostępie są oferowane za darmo, co ma skłonić potencjalnych klientów użytkowych do kupna pełnej wersji oprogramowania w przyszłości. Producenci stosują różne strategie cenowe dla produktów oferowanych we wczesnym dostępie. Z reguły ceny tego typu produktów są niższe w porównaniu ze średnią ceną pełnej wersji gry lub programu. Istnieją jednak przypadki, gdy za wczesny dostęp producenci wymagają od klientów uiszczenia znacznie wyższej opłaty za niedokończony produkt w porównaniu z jego finalną wersją. Takie zjawisko polega na uhonorowaniu klienta dostępem do produktu przed jego oficjalną premierą na rynku. Producent czerpie korzyści finansowe w postaci kapitału za robocze wersje produktu, dzięki czemu może pozyskać dodatkowe fundusze na jego dalszy rozwój.

Z punktu widzenia producenta usługa wczesnego dostępu umożliwia rozwijanie produktu przy ściślejszej współpracy z klientem użytkowym. W inżynierii oprogramowania takie zjawisko nosi nazwę tzw. kooperacji klienta z deweloperem<sup>17</sup>. Budowanie trwałych relacji pomiędzy produkującym a kupującym ma kluczowe znaczenie przy zwiększaniu jakości tworzonego oprogramowania. Korzyści dla klienta i producenta, wynikające ze stosowania usługi wczesnego dostępu, zamieszczono w tabeli 2.

Tabela 2

Podział korzyści płynących z zastosowania usługi wczesnego dostępu

Korzyści wynikające z wykorzystania usługi wczesnego dostępu na platformie Steam	
Z perspektywy klienta	Z perspektywy producenta
Możliwość bycia jednym z pierwszych użytkowników oprogramowania	Możliwość kontaktowania się z klientami i prowadzenia dyskusji o produkcie
Możliwość kontaktowania się z producentem i dyskusowania o oprogramowaniu	Aktualizowanie oprogramowania w trybie dobrowolnym, według indywidualnych potrzeb
Wpływ na jakość produktu w wyniku zgłaszania jego błędów do producenta	Wzrost jakości produktu za pośrednictwem błędów i pomysłów zgłaszanych od klientów
Pośrednie lub bezpośrednie uczestnictwo w rozwoju oprogramowania	Walory i aspekty marketingowe

Zródło: Liebert F.: Usługa wczesnego dostępu do produktu w dystrybucji cyfrowej z perspektywy klienta na przykładzie platformy internetowej Steam. Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, z. 89. Gliwice 2016, s. 264.

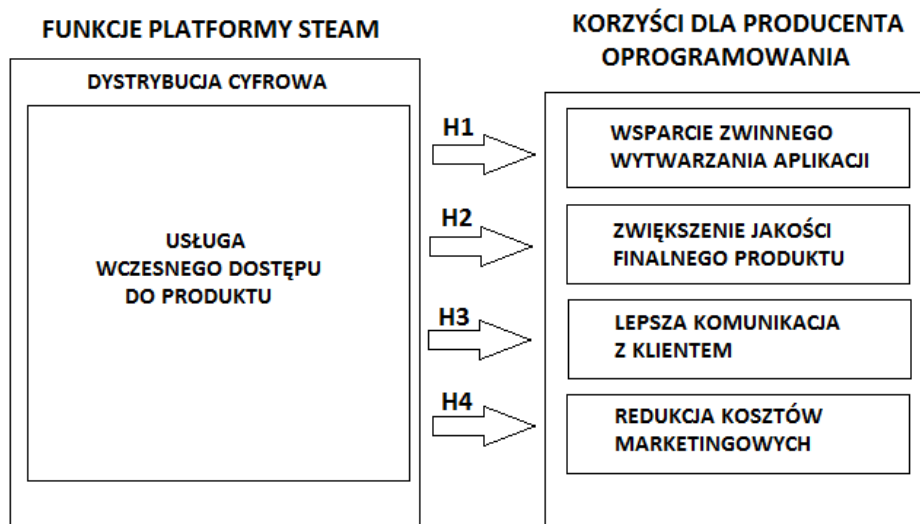
<sup>16</sup> Highsmith J.: APM: Agile Project Management. Jak tworzyć innowacyjne produkty. Mikom, Warszawa 2005, s. 35.

<sup>17</sup> O'Neill E.: User-Developer Cooperation in Software Development. Springer-Verlag, London 2001, p. 1-2.

Usługa wczesnego dostępu polega na pełnoprawnym zakupie całego produktu i nie powinna być mylona z przedsprzedażą. Po dokonaniu opłaty przez klienta użytkowego ma on prawo do pobierania wszystkich przyszłych wersji oprogramowania. Innymi słowy, kupno oprogramowania we wczesnym dostępie jest równoważne z zawarciem licencji i praw do produktu. Ważne jest, aby zaznaczyć, że klient użytkowy kupuje wcześniej udostępniony, niedokończony produkt na własne ryzyko. Zdarzają się sytuacje, w których rozwijany produkt nie spełnia wymagań jakościowych klientów i społeczności użytkowników, przez co proces produkcyjny może ulec zaniechaniu.

#### 4. Model badawczy i hipotezy badawcze

Na podstawie rozważań z rozdziału trzeciego można sformułować następujący problem badawczy w postaci pytania: „Jakie korzyści czerpią producenci oprogramowania z usługą wczesnego dostępu przy rozwoju nowego produktu na platformie internetowej Steam?” W celu zweryfikowania tak postawionego problemu badawczego opracowano model badawczy, weryfikujący potencjał usługi wczesnego dostępu z perspektywy producenta oprogramowania, który przedstawiono na rysunku 1.



Rys. 1. Model badawczy do badań nad usługą wczesnego dostępu z perspektywy producenta IT  
Źródło: Opracowanie własne.

Usługa wczesnego dostępu z dystrybucją cyfrową ma za zadanie przynosić określone korzyści dla producentów aplikacji. Poprzez korzyści dla producenta oprogramowania rozumie się: lepszą komunikację z klientem (tutaj rozumiane jako ilość zachodzących interakcji pomiędzy nimi), redukcję kosztów marketingowych, wsparcie zwinnego wytwarzania aplikacji, zwiększenie jakości finalnego produktu. Ponadto w badaniach należy również

zwrócić uwagę na ilość projektów zakończonych sukcesem, w których wykorzystano usługę wczesnego dostępu. Warty sprawdzenia będzie też wpływ wcześniejszego dostępu do produktu na czas trwania projektu wytworzenia nowej aplikacji informatycznej. Należy zaznaczyć, że w proponowanym modelu badawczym pomiary będą dokonywane z perspektywy producenta, a nie klienta. Poszczególne elementy modelu badawczego zostały opracowane na podstawie funkcji i korzyści platformy Steam.

Celem badań jest weryfikacja, czy usługa wczesnego dostępu do produktu niesie ze sobą określony zbiór korzyści dla producentów oprogramowania. Do modelu badawczego sformułowano następujące hipotezy badawcze:

1. **Hipoteza 1:** Usługa wczesnego dostępu do produktu wpływa pozytywnie na zwinne wytwarzanie aplikacji (Agile Software Development i Agile Project Management).
2. **Hipoteza 2:** Usługa wczesnego dostępu do produktu wpływa pozytywnie na jakość finalnego produktu w postaci oprogramowania.
3. **Hipoteza 3:** Usługa wczesnego dostępu do produktu wpływa pozytywnie na komunikację producenta z klientem.
4. **Hipoteza 4:** Usługa wczesnego dostępu do produktu redukuje koszty marketingowe poprzez promocję nowego produktu od wczesnej fazy produkcyjnej.

Model badawczy ma za zadanie sprawdzić poprawność wymienionych hipotez badawczych, a tym samym zweryfikować prawdziwość korzyści i ogólnego potencjału usługi wczesnego dostępu z punktu widzenia producenta. W związku z tym grupę badawczą muszą stanowić producenci oprogramowania, korzystający z dystrybucji cyfrowej platformy Steam, którzy zastosowali usługę wczesnego dostępu do produktu przy rozwoju swojej aplikacji.

## 5. Analiza wyników badań

Do tej pory ponad kilkuset producentów skorzystało z usługi wczesnego dostępu przy rozwoju nowego produktu<sup>18</sup>. W roku 2014 zauważono, że tylko 25% gier i programów tworzonych z wykorzystaniem wczesnego dostępu zostało ukończonych z sukcesem. Dość często projekty nowych gier kończą się niepowodzeniem przez brak porozumienia między klientem użytkowym a producentem w kwestii wymagań jakościowych względem finalnej wersji produktu.

Badania ankietowe przeprowadzono w 2016 roku na grupie badawczej 53 producentów oprogramowania, korzystających z usługi wczesnego dostępu do produktu na platformie Steam. Narzędzie badawcze miało formę ankiety internetowej, składającej się z 12 pytań.

---

<sup>18</sup> Statystyki Usługi Wczesnego Dostępu Platformy Steam z 2014 roku: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-13-early-access-popularity-growing-but-only-25-percent-have-released-as-a-full-game>, 23.11.2016.



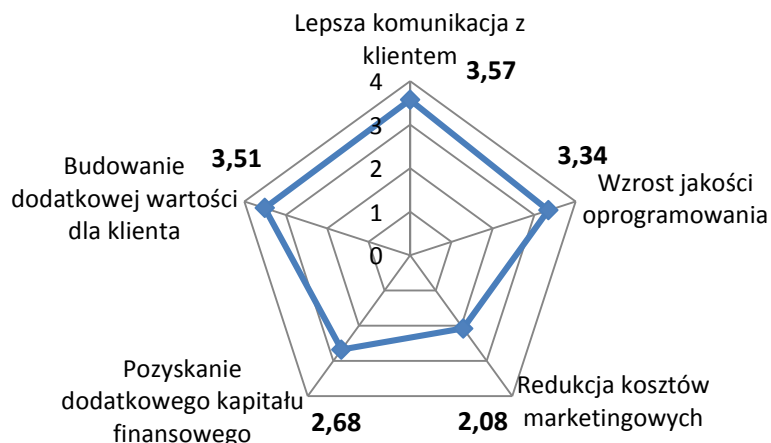
Na wstępie respondenci mieli odpowiedzieć na pytanie czy projekt gry komputerowej realizowanej z wykorzystaniem usługi wczesnego dostępu został zakończony sukcesem. Jak się okazuje, jedynie 38% producentów wdrożyło finalną wersję produktu do sklepu Steam.

W kolejnym pytaniu zapytano, czy producenci oprogramowania są skłonni ponownie skorzystać z usługi wczesnego dostępu w przyszłych projektach nowego oprogramowania. Prawie połowa (47%) odpowiedziała, że tak, natomiast pozostała część ankietowanych stwierdziła odpowiednio: nie (26%) oraz trudno powiedzieć (27%).

Następne pytanie ankietowe dotyczyło wykorzystywanej metodyki wytwarzania oprogramowania. Producenci mieli do wyboru trzy warianty: metodykę zwinną (Agile Software Development), metodykę sekwencyjno-kaskadową (Waterfall Software Development) oraz metodykę hybrydową (połączenie pozostałych metodyk lub własne rozwiązania stosowane w zakresie rozwoju nowego oprogramowania). Najpopularniejsza okazała się być metodyka zwinna (55% ankietowanych), a najmniej sekwencyjno-kaskadowa (17% ankietowanych). Hybrydowe i własne rozwiązania stanowiły 28% odpowiedzi.

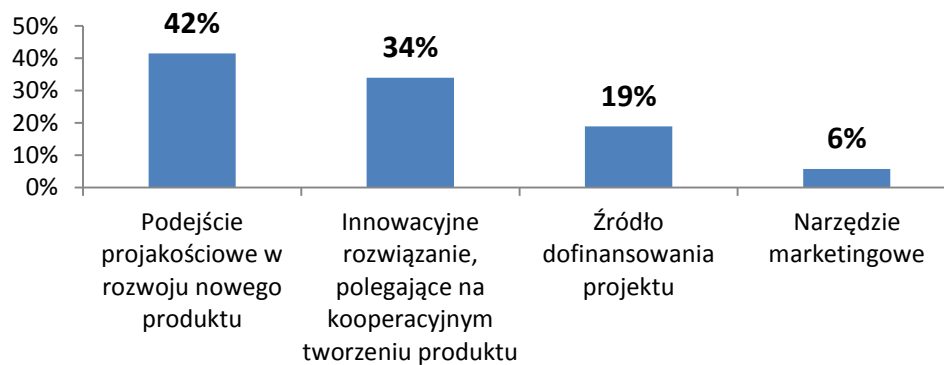
W celu zweryfikowania hipotezy nr 1 zapytano respondentów, czy usługa wczesnego dostępu do produktu pomogła usprawnić procesy zwinnego podejścia produkowania oprogramowania, w przypadku gdy przedsiębiorstwo stosowało metodyki zwinne. Aż 60% ankietowanych odpowiedziało, że usługa wczesnego dostępu znacznie usprawniła procesy produkcyjne, a 23% respondentów stwierdziło, że wczesny dostęp miał zarówno pozytywny jak i negatywny wpływ na proces produkcyjny. Negatywną opinię na ten temat wyraziło 17% ankietowanych. W związku z tym można przyjąć hipotezę nr 1 za prawdziwą.

Do zweryfikowania hipotezy nr 3 użyto dwóch pytań ankietowych. W pierwszym respondenci mieli za zadanie odpowiedzieć, czy usługa wczesnego dostępu zapewniła lepszą komunikację z klientem przy współtworzeniu produktu. Jak wynika z odpowiedzi, aż 55% ankietowanych uważa, że komunikacja z klientem uległa znacznej poprawie. Ponadto 38% respondentów zaobserwowało jedynie częściowe usprawnienia w przepływie informacji z klientem, natomiast 8% producentów w ogóle nie zauważyło jakiegokolwiek poprawy. Drugim pytaniem weryfikującym hipotezę nr 3, zakładającą pozytywny wpływ usługi wczesnego dostępu na lepszą komunikację z klientem, było pytanie, w którym producenci oprogramowania mieli wskazać kluczowe dla producenta oprogramowania czynniki związane z zastosowaniem usługi wczesnego dostępu do produktu. Odpowiedzi przedstawiono na rysunku 2.



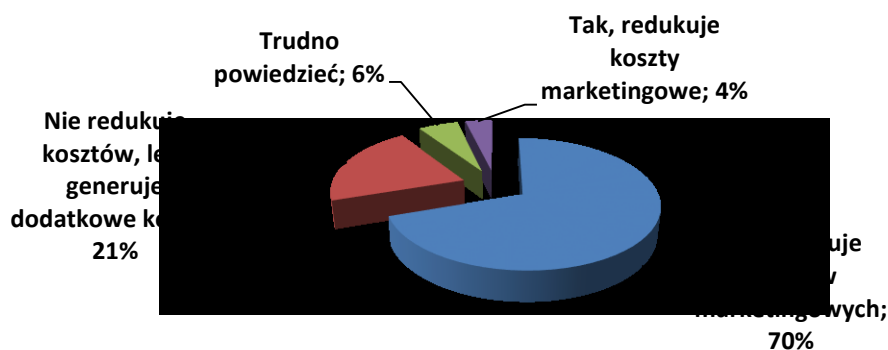
Rys. 2. Kluczowe dla producenta oprogramowania czynniki związane z korzystaniem z usługi wczesnego dostępu do produktu  
Źródło: Opracowanie własne.

W następnym pytaniu poproszono respondentów o próbę zdefiniowania usługi wczesnego dostępu w odniesieniu do niesionych przez nią korzyści. Najczęściej padającą odpowiedzią było podejście projakościowe (42%) oraz innowacyjne rozwiązanie, polegające na kooperacyjnym tworzeniu produktu (34%), co przedstawiono na rysunku 3. W odniesieniu do przedstawionych wyników można przyjąć hipotezę nr 2 za prawdziwą.



Rys. 3. Próba zdefiniowania usługi wczesnego dostępu przez producentów  
Źródło: Opracowanie własne.

Jak przedstawiono na rysunku 3, usługa wczesnego dostępu jest postrzegana jako narzędzie marketingowe tylko przez 6% ankietowanych. W celu zweryfikowania hipotezy nr 4 producenci gier zostali zapytani, czy usługa wczesnego dostępu redukuje koszty marketingowe i wpływa korzystnie na procesy promocyjne produktu (rysunek 4).



Rys. 4. Odpowiedź ankietowanych na pytanie o redukcję kosztów marketingowych  
Źródło: Opracowanie własne.

Aż 70% ankietowanych odpowiedziało, że usługa wczesnego dostępu nie redukuje kosztów marketingowych. Dokładnie 21% badanych stwierdziło, że usługa wczesnego dostępu zamiast redukować, generuje dodatkowe koszty promocyjne, które mogą wynikać m.in. z konieczności zmian tematyki produktu. Można zatem odrzucić hipotezę nr 4, w której założono korzystną redukcję kosztów marketingowych na rzecz producenta.

Tak zaprezentowane wyniki badań potwierdzają większość korzyści płynących z korzystania z usługi wczesnego dostępu do produktu podczas wytwarzania nowych gier komputerowych czy programów. W jednym z pytań zapytano respondentów o przyczyny niepowodzeń projektów nowych produktów, w których skorzystano z usługi wczesnego dostępu. Do najczęstszych odpowiedzi zaliczono wypalenie się potencjału produktu już w wersji roboczej (63%) oraz negatywne oceny ze strony klientów użytkowych (41%).

## Wnioski

W artykule wykazano potencjał usługi wczesnego dostępu do produktu dla producenta, wykorzystywanej przy rozwoju nowego oprogramowania na internetowej platformie Steam. Przeprowadzona analiza wyników badań prowadzi do sformułowania następujących wniosków:

1. Usługa wczesnego dostępu do produktu przynosi producentom oprogramowania szereg określonych korzyści. Do jednych z nich zalicza się poprawę jakości tworzonego produktu. Interakcje zachodzące z klientem testującym wersję roboczą produktu mogą pozytywnie wpłynąć na funkcjonalność i atrybuty tworzonego oprogramowania.
2. Jak potwierdziły wyniki badań, usługa wczesnego dostępu usprawnia zastosowanie zwinnych metodyk w wytwarzaniu oprogramowania. Zmienny zakres projektu nowego oprogramowania ma istotne znaczenie w usłudze wczesnego dostępu.

3. Wczesny dostęp umożliwia przedsiębiorstwom informatycznym utworzenie sieci powiązań z klientami za pośrednictwem modułów społecznościowych wbudowanych w platformę Steam. Sprzężenia zwrotne między klientem a producentem oraz wymiana wiedzy mają korzystny wpływ na proces produkcyjny.
4. Producenci oprogramowania nie przywiązują zbytnej wagi do usługi wczesnego dostępu jako narzędzia zapewniającego redukcję kosztów i nakładów marketingowych. Przedsiębiorstwa informatyczne postrzegają usługę wczesnego dostępu raczej z perspektywy innowacyjnego rozwiązania do budowania wartości klienta.
5. Najczęstszą przyczyną niepowodzeń projektów uruchomienia nowego produktu w postaci gier lub oprogramowania z wykorzystaniem usługi wczesnego dostępu do produktu jest negatywne wsparcie ze strony potencjalnych klientów, a także wypalenie się produktu przed jego premierą.

Należy rozważyć dalsze badania, uwzględniające przyczyny niepowodzeń projektów uruchomienia nowego produktu z zastosowaniem usługi wczesnego dostępu. Aż połowa projektów nowego oprogramowania, w których użyto wczesnego dostępu, kończyła się niepowodzeniem. Przedstawione wyniki badań tylko powierzchownie zbadały ten fenomen.

## Bibliografia

1. Bhatnagar A., Papatla P.: Increasing online sales by facilitating spillover shopping. "Journal of Retailing and Consumer Services", No. 29, 2015.
2. De Pourbaix P.: Internet jako kanał dystrybucji. Handel Wewnętrzny. Rynek, przedsiębiorstwo, konsumpcja, marketing. Instytut Badań, Rynku, Konsumpcji i Koniunktur, Tom 2. Maj-Czerwiec, Warszawa 2013.
3. Dystrybucja oprogramowania w Steam, <http://www.valvesoftware.com/business/>, 22.11.2016.
4. Gayer A., Shy O.: Internet and Peer-to-Peer Distributions in Markets for Digital Products. "Economics Letters", Vol. 81(2), 2003.
5. Gurau C., Ranchhod H.: Internet-enabled distribution strategies. "Journal of Information Technology", Vol. 14, 1999.
6. Highsmith J.: APM: Agile Project Management. Jak tworzyć innowacyjne produkty. Mikom, Warszawa 2005.
7. Jelonek D.: Wybrane źródła konkurencyjnej przewagi przedsiębiorstwa w przestrzeni internetowej, [w:] Januszewski A. (red.): Studia i materiały polskiego stowarzyszenia zarządzania wiedzą. Polskie Stowarzyszenie Zarządzania Wiedzą, Bydgoszcz 2004.

8. Liebert F.: Usługa wczesnego dostępu do produktu w dystrybucji cyfrowej z perspektywy klienta na przykładzie platformy internetowej Steam. Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, z. 89. Gliwice 2016.
9. Moorhouse J.C.: Property Rights, Technology, and Internet Distribution. "Journal of Technology Transfer", Vol. 26, 2001.
10. Nylen D., Holmstrom J.: Digital innovation strategy: A framework for diagnosing and improving digital product and service innovation. "Business Horizons", Vol. 58, 2015.
11. O'Neill E.: User-Developer Cooperation in Software Development. Springer-Verlag, London 2001.
12. Opis Platformy Steam, <http://store.steampowered.com/about/>, 14.11.2016.
13. Palmquist S.M., Lapham M.A.: Parallel Worlds: Agile and Waterfall Differences and Similarities. Carnegie Mellon University, Software Engineering Institute, 2013.
14. Sordi J.O., Nelson R.E., Meireles M., Silveira M.: Development of digital products and services: Proposal of a framework to analyze versioning actions. "European Management Journal", Vol. 34, Iss. 5, 2016.
15. Starostka-Patyk M.: Rola klienta w e-działalności firmy, [w:] Januszewski A. (red.): Studia i materiały polskiego stowarzyszenia zarządzania wiedzą. Polskie Stowarzyszenie Zarządzania Wiedzą, Bydgoszcz 2004.
16. Statystyki Usługi Wczesnego Dostępu Platformy Steam z 2014 roku, <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-13-early-access-popularity-growing-but-only-25-percent-have-released-as-a-full-game>, 23.11.2016.
17. Szajna A., Piecuch T.: E-biznes jako forma prowadzenia działalności gospodarczej przez współczesne przedsiębiorstwa. Zeszyty Naukowe, nr 285. Politechnika Rzeszowska, Rzeszów 2012.
18. Usługa Wczesnego Dostępu – Early Access FAQ, <http://store.steampowered.com/earlyaccessfaq/>, 14.11.2016.