

Internetowa platforma sprzedaży produktów cyfrowych - kluczy do gier i aplikacji

Daniel Liubianec



Filia **UwB**
w Wilnie

Filia Uniwersytetu w Białymstoku w Wilnie

2025/26

Plan prezentacji

- Określenie problemu do rozwiązania, studium przypadku, motywacja
- Tło, osadzenie problemu w realiach historycznych i współczesnych
- Istniejące rozwiązania tego problemu
- Wybrane sposoby i narzędzia do rozwiązanie problemu, nowatorstwo rozwiązania
- Podsumowanie

- Ta sama gra potrafi kosztować inaczej na **oficjalnych** platformach (np. Steam vs Epic).
- Użytkownik musi skakać między sklepami, by kupić najkorzystniej (np. cena lub region).
- **Cel:** jeden widok porównawczy „obok siebie”

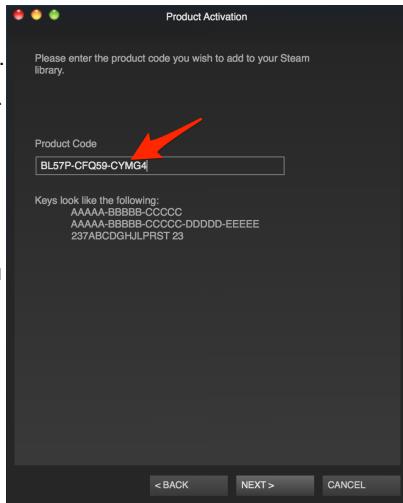
Tło i trend cyfryzacji

- Od pudełek → do kluczy i subskrypcji; sklepy agregują oferty z wielu kanałów.
- Wygoda dla gracza (kilka kliknięć → gra w bibliotece).
- W efekcie rośnie rozpiętość cen — potrzebne jest proste porównanie ofert w jednym miejscu.



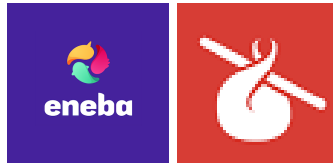
Klucz cyfrowy — jak to działa

- **Definicja:** jednorazowy kod (alfanumeryczny), który przypisuje licencję gry do konta w danym ekosystemie.
- **Gdzie się aktywuje:** oficjalne narzędzia platform (np. *Activate a Product on Steam*, *Redeem Code* w Epic Games).
- **Po aktywacji:** licencja trafia na konto; klucz staje się zużyty i nie można go użyć ponownie.
- **Ograniczenia:** region (np. EU/US), wariant produktu (edycja, DLC), czasem platforma/launcher.
- **Legalność:** proces przypisania odbywa się wyłącznie przez mechanizmy platformy.
- **Możliwe unieważnienia:** w wyjątkowych przypadkach (np. naruszenie regulaminu) platforma może cofnąć przypisaną licencję.



Istniejące rozwiązania — rynek dziś

- Oficjalne sklepy platform: **Steam, Epic, PlayStation Store, Xbox.**
- Agregatory i autoryzowani sprzedawcy: **Eneba, Humble, Fanatical.**
- Różnice:
 - ▶ przejrzystość prezentacji (informacje o platformie/regionie),
 - ▶ rozpiętość cen (cena katalogowa vs oferty tańsze/legalne),
 - ▶ liczba kroków do zakupu.



- Projekt: prototyp platformy, która w jednym miejscu zbiera klucze i pokazuje równoległe oferty.
- Badanie: czy porównanie „obok siebie” skraca czas wyboru i wspiera bardziej świadomą decyzję względem pojedynczego sklepu.

Zakres rozwiązania (co robi system)

- Jeden ekran z równoległymi ofertami na ten sam tytuł (między platformami i w obrębie jednej platformy w czasie).
- Cena końcowa podana wprost (brutto: podatki/opłaty).
- Karty ofert: od razu widoczne platforma i region → szybkie odsianie niepasujących opcji.

- Informacje kluczowe już na karcie (platforma/region + cena brutto), bez klikania w głąb.
- *Efekt oczekiwany*: mniej kliknięć, krótszy czas porównania, mniej błędów (np. zły region).
- Skupienie na prostym, decyzyjnym UI.

Studium przypadku (przykład porównania)

- Ta sama gra: zestawienie ofert Steam vs Epic Games (różne regiony / różne momenty).
- Oczekiwanie: krótszy czas wyboru, mniej kliknięć, wyższa ocena przejrzystości.



- Wejście → 2) Wyszukaj grę → 3) Porównaj oferty „obok siebie” → 4) Wybierz → 5) Kup → 6) Odbierz klucz (log transakcji).
- Na karcie gry: trailer, krótki opis, wymagania sprzętowe + formularz zgłoszeń (posprzedażowo).

- Lekki marketplace.
- Symulacja równoległych ofert dla jednego tytułu.
- Przejrzyste liczenie ceny i prosta nawigacja.

- Backend: PHP + MySQL.
- Frontend: HTML/CSS.
- Środowisko: XAMPP (prace lokalne).



- Efekt: działający demonstrator małej, uczciwej platformy sprzedaży kluczy.
- Wartość: szybszy wybór, większa świadomość decyzji, jasna prezentacja ofert/cen/regionów.

- Podłączenie realnych źródeł cen (poza symulacją) poprzez bezpieczne integracje.
- Rozszerzenie o alerty cenowe, historię cen, dodatkowe platformy.

- **Problem:** brak prostego porównania cen tej samej gry/appki między platformami; duża rozpiętość cen.
- **Rozwiązanie:** lekki marketplace – jedna karta z równoległymi ofertami (platforma/region, *cena brutto*).
- **Nowatorstwo:** kluczowe informacje od razu na karcie, symulacja wariantów cen do rzetelnych porównań, decyzyj-centryczny UI.
- **Weryfikacja:** mini badanie – czas do wyboru, liczba kliknięć, ocena przejrzystości (porównanie z pojedynczym sklepem).
- **Wynik:** działający prototyp; szybszy wybór i bardziej świadome decyzje użytkownika.
- **Dalsze kroki:** integracje z autoryzowanymi sprzedawcami, historia/alerty cen, rozszerzenie platform.

Dziękuję za uwagę