

20. Informacinių sprendimų verslo modeliai

Ekonominių santykių raida lemia ir politinių sistemų raidą. Kai ekonomikos varikliu buvo agrarinė sistema ir pagrindinė turto forma buvo žemė (kuo derlingesnė, tuo vertingesnė), tai lėmė feodalinės (žemės valdytojų) sistemos išsigalėjimą.

Kai pagrindiniu ekonomikos veiksmu tapo pramonė ir pagrindine turto forma – gamyklos, energetika ir žemė miestuose, feodalizmą pakeitė kapitalizmas. Kapitalizmui subrendus pasaulį ėmė valdyti korporacijos. Tačiau dabar mes kalbame apie žinių visuomenę, žinių ekonomiką, pagrindiniais ekonomikos veiksniais tampa technologijos, inovacijos, informacijos apdorojimo sritys. Pirmą kartą žmonijos istorijoje pagrindine turto forma tampa nematerialūs dalykai – autorių teisės. Šis virsmas ekonomikoje būtinais atneš ir politinės sistemos permainų, pasaulio valdovais tampa talentai, kūrybingi, novatoriški žmonės.

Nematerialios vertybės (programinė įranga, meno kūriniai, technologijos) tampa svarbia turto forma. Atsiranda galimybė savo turtu dalintis nemokamai ir nieko neprarasti. Nusprendęs dalintis materialiais daiktais, pavyzdžiui, obuoliais, tai gali daryti tol, kol turi obuolių, bet nusprendęs dalintis savo sukurta programine įranga tai gali daryti neribotai, nes kažkam atidavęs programos kopiją vis dar turi pačią programą ir gali ją kopijuoti tiek, kiek tik nori. Tai tinka viskam, ką galima lengvai kopijuoti neprarandant originalo ir kai kopijos nebegalima atskirti nuo originalo, pavyzdžiui, tai, ką galima saugoti skaitmeniniu pavidalu: muzika, filmai, nuotraukos, programinė įranga, tekstai.

Nauja turto forma suteikė galimybę atsirasti naujai ekonominių santykių sanklodai, pavadintai „Dovanų ekonomika“ (angl. *Gift economy*). Prasidėjusi nuo laisvosios programinės įrangos dabar dovanų ekonomika susijusi su laisvąja muzika, laisvosiomis nuotraukomis, laisvąja literatūra, laisvuoju kinu ir kasdien ši ekonominės veiklos forma plečiasi ir stiprėja.

Toliau bus rašoma apie verslo modelius, kuriuos naudojantis laisvąja programine įranga, apie vartotojų dalyvavimą kuriant ir

tobulinant produktą, apie šio verslo dalyvių tikslus ir pasiekiamus rezultatus jau buvo rašyta anksčiau.

20.1. Atvirosios programinės įrangos verslo modeliai

Verslo modeliai – tai būdai patenkinti vartotojų poreikius ir uždirbti. Ilgą laiką pagrindinis verslo modelis buvo gaminti prekes ar paslaugas ir jas parduoti. Informacinės sistemos ir mažėjančios transportavimo išlaidos sukūrė globalią visuotinės konkurencijos rinką. Norint išlikti tokioje rinkoje reikia naujų verslo modelių. Novatoriškų verslo modelių kūrimas – svarbiausias įmonių išlikimo, augimo ir klestėjimo veiksnys. Verslo modeliai nėra pateantuojami ar saugomi autorių teisės, todėl visi gali juos laisvai kopijuoti ar pritaikyti savo organizacijoms.

Verslo modelis – tai sistema, kuri nusako ne tai, „ką?“ įmonė darys, o „kaip?“ ji tai darys. Nagrinėjant, „ką?“ gali daryti informacinių technologijų įmonė, tai nesunkiai klasifikuojama ir galima pavaizduoti matricos pavidalu (20.1 lentelė).

Tačiau jeigu norėsime apibrėžti, „kaip?“ tai darysime, tai pastebėsime, kad kiekvieną veiksmą galime skirtingai organizuoti, galime skirtingai apmokestinti, galime skirtingai pristatyti, akcentuoti skirtingas savybes ar vertybes. O dabar įsivaizduokite, kad atliekame ne vieną veiksmą, bet jų kombinaciją, galimų verslo modelių variacijų skaičius artėja link begalybės.

Niekaip nesugebėsime aprėpti net dalies galimų verslo modelių, naudojamų uždirbant iš atvirosios programinės įrangos, todėl pateiksime tik kelis pavyzdžius.

20.1 lentelė. Informacinių technologijų įmonės veiklos matrica

		Kuria programinę įrangą			Nekuria programinės įrangos
		pelno siekianti įmonė	pelno nesiekianti įmonė	neformalus projektas	
Parduoda	teisę naudoti programinę įrangą	+	+	-	-
Teikia paslaugas	diegia	+	+	-	+
	derina	+	+	-	+
	konsultuoja	+	+	+	+
	integruoja, pritaiko	+	+	+	+
	prižiūri	+	+	-	+

20.2. Teisės naudotis programine įranga pardavimas

Tai įprastas verslo modelis, kurį dažniausiai taiko programinės įrangos gamintojai naudodamiesi nuosavybinėmis licencijomis. Galima sėkmingai pardavinėti ir atvirąją programinę įrangą – dauguma licencijų to nedraudžia. Tiesa, parduodant tai, kas yra laisva ir pasiekiamą nemokamai, reikia rinkodaros pastangų arba komplekte pasiūlyti tai, kas suviliotų vartotoją.

Kai licencija nedraudžia, įmonės gali atvirąsias programas pervadinti ir pardavinėti su savo prekės ženklu.

20.3. Konsultavimas ir klaidų taisymas

Nuosavybinės programinės įrangos gamintojai dažnai skelbia, esą jie konsultuoja naudotojus ir taiso programinės įrangos klaidas. Nors populiarūs atvirosios programinės įrangos projektai turi aktyvius forumus, kuriuose galima pasikonsultuoti ir operatyviai gauti atsakymus, nors atvirosios programinės įrangos projektų klaidos dažnai taisomos greičiau nei nuosavybinės programinės įrangos, tačiau yra norinčių turėti sutartines garantijas, kad jais bus pasirūpinta. Būtent tokią paslaugą vis dažniau parduoda ir atvirosios programinės įrangos kūrėjai.

20.4. Programų integravimas ir pritaikymas

Nuosavybinių programų integravimu į informacines sistemas dažniausiai rūpinasi vietiniai gamintojo partneriai. Atvirųjų programų atveju ne tik integruoti, bet ir keisti, pritaikyti programas gali bet kuri įmonė, turinti pakankamai kompetencijos tai daryti.

20.5. Dvigubas licencijavimas

Populiarus verslo modelis, kai įmonė stengiasi išnaudoti atvirųjų programų privalumus, tačiau pasilieka nuosavybines teises pardavimams. Dažnai tokiu atveju yra platinamos kelios versijos, viena su atvirąja licencija, kita su nuosavybine licencija.

20.6. Užsakomieji darbai kuriant programinę įrangą

Šis modelis gerai veikia, kai organizacija gamina populiarią atvirąją programinę įrangą (pavyzdžiui: *Mozilla*, *Apache*, *Linux*). Pritaikymo darbus dažniausiai užsako kitos įmonės, kurios konstruoja dideles informacines sistemas ir nori jose panaudoti atvirąją programą, bet prireikia specifinės funkcijos ar reikia suderinti su kitomis sistemomis. Tada tenka spręsti uždavinį, ar taisyti programą patiems, ar samdyti nepriklausomus programuotojus, ar tai patikėti programos kūrėjams.

Pagal šį modelį kompiuterių importuotojai užsako, kad *Baltix* (lietuviškojo *GNU/Linux*) kūrėjas Mantas Kriauciūnas pritaikytų

Baltix jų kompiuteriams. *Baltix* buvo kuriamas kitų atvirųjų sistemų pagrindu: *Knoppix*, *Morphix*, vėliau pereita prie *Ubuntu*.

20.7. Tapimas laisva gali išgelbėti programą

Tarkime, įmonė gamina programinę įrangą, tačiau naudodama nuosavybinę licenciją jos parduoda mažai. Pati programinė įranga yra gera, tačiau blogai organizuota rinkodara arba stipri kitų gamintojų konkurencija neleidžia įmonei plėstis. Vartotojų poreikiai auga, juos tenkinti darosi vis brangiau, veikla tampa nuostolinga. Racionalu atsisakyti nuostolingų projekto arba laisvai platinti programinę įrangą.

Jei programa tikrai reikalinga, ja paskelbus atvirosios licencijos sąlygomis naudotojų skaičius pradės didėti. Programos kūrėjai neuždirbs už kiekvienos kopijos pardavimą vartotojui, tačiau išaugs konsultacijų, taisymo, integravimo poreikis, kurį tenkindama įmonė užsidirbs. Prie programos tobulinimo prisijungs savanoriai pagalbininkai, todėl programos kūrimo savikaina gerokai sumažės. Taip galima ne tik išvengti bankroto, bet ir uždirbti daug daugiau.

20.8. Atvirosios platformos

Labai stiprus ir greitai plintantis verslo modelis. Platforma – tai ne taikomoji programa, bet „pusfabrikatis“, tai yra programinių priemonių rinkinys, padedantis greičiau ir efektyviau kurti taikomas programas. Kuriant atvirąją platformą prisideda daug įmonių, kurios paskui ir naudojasi tomis priemonėmis, atlikdamos individualius užsakymus.

Atvirosios platformos ne tik palengvina programavimo darbus, mažina išlaidas, bet ir padeda spręsti suderinamumo, standartų ir formatų problemas. Atvirosios platformos dažnai apibrėžia informacinės sistemos projektavimo principus ir yra labai naudingos pradedančioms, mažai patirties turinčioms įmonėms. Kartu tai tam tikra kokybės garantija.

20.9. Klausimai ir uždaviniai

1. Aprašykite kuo daugiau būdų, kaip galima užsidirbti kuriant laisvąją programinę įrangą.
2. Pasirinkite žinomą nuosavybinę programą ir aprašykite, kaip jos kūrėjai galėtų užsidirbti ją platindami su laisvąja licencija.