

Ю. Н. Мясников

Томский государственный университет

ВИДЫ И ОБЪЕМЫ ПРИКЛАДНЫХ ЗАДАЧ В ТЕХНОЛОГИИ КОНТРАКТНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПЕРИОДИЧЕСКИХ ИЗДАНИЙ

В статье рассмотрены конкретные возможности обновленного варианта схемы контрактного проектирования газет и журналов в процессе открытого управления проектами, осуществляемого представителями заказчика и исполнителя. В частности, акцент сделан на категориях видов и объемов прикладных задач как факторах определения содержания проекта, их включения в техническое задание. А также анализа и фиксации поэтапных и конечных результатов в пояснительной записке или отчете по договору.

Ключевые слова: проектирование газет и журналов, матричный модуль, схема контрактного проектирования, задающий и исполнительный секторы, виды и объемы прикладных задач.

The article contains review of specific options of renewed framework of contract-based periodical modelling in open project management process realized by executor's and client's representatives. The paper highlights types and volumes of application tasks as a factor of defining content of a project and including the tasks in statement of work, and analysis and fixation of its intermediate and final results in explanatory note or project report.

Keywords: periodical modelling, matrix module, project framework, specifying and executing sectors, application tasks.

МНОГООБРАЗИЕ ФОРМ И СПОСОБОВ взаимодействия представителей заказчиков и исполнителей в процессе определения целей, задач и содержания проектов, их типологической определенности, дизайна и редизайна привели к необходимости качественного развития технологии их контрактного проектирования. В связи с этим нами внесены принципиальные изменения в схему контрактного проектирования, соответствующие запросам продвинутых редакторов газет и журналов, понимающих, что сдачей отчета по договору процесс модернизации издания не заканчивается, и необходимо осмысление не только поэтапных и конечных результатов, но и освоение технологии моделирования и проектирования издания, которое невозможно без повышения эффективности взаимодействия заказчиков и исполнителей и активного соучастия в процессе выполнения договора на тех или иных его этапах и постконтрактных, например, консалтинговых отношениях.

Схема представлена и прокомментирована нами в приложении №4 учебного пособия автора статьи «Технология матричного комплексного проектирования прессы региона» [1] и в статье «Матричное комплексное

проектирование газет и журналов как специализированная методика управления проектами», написанной в соавторстве с И.Ю. Мясниковым [2].

Дальнейшее рассмотрение обновленного варианта схемы в предлагаемой нами статье вызвано необходимостью анализа новых возможностей эффективного взаимодействия заказчиков и исполнителей контрактов. Они выражаются введением активного управленческого начала в задающий (квадранты №2 и №3) и исполнительский (квадранты №1 и №4) секторы схемы контрактного проектирования [3]. И в то же время возможности взаимодействия, соуправления графически представлены в верхнем (на стыке квадрантов №1 и №2) и нижнем (на стыке квадрантов №3 и №4) «коридорах».

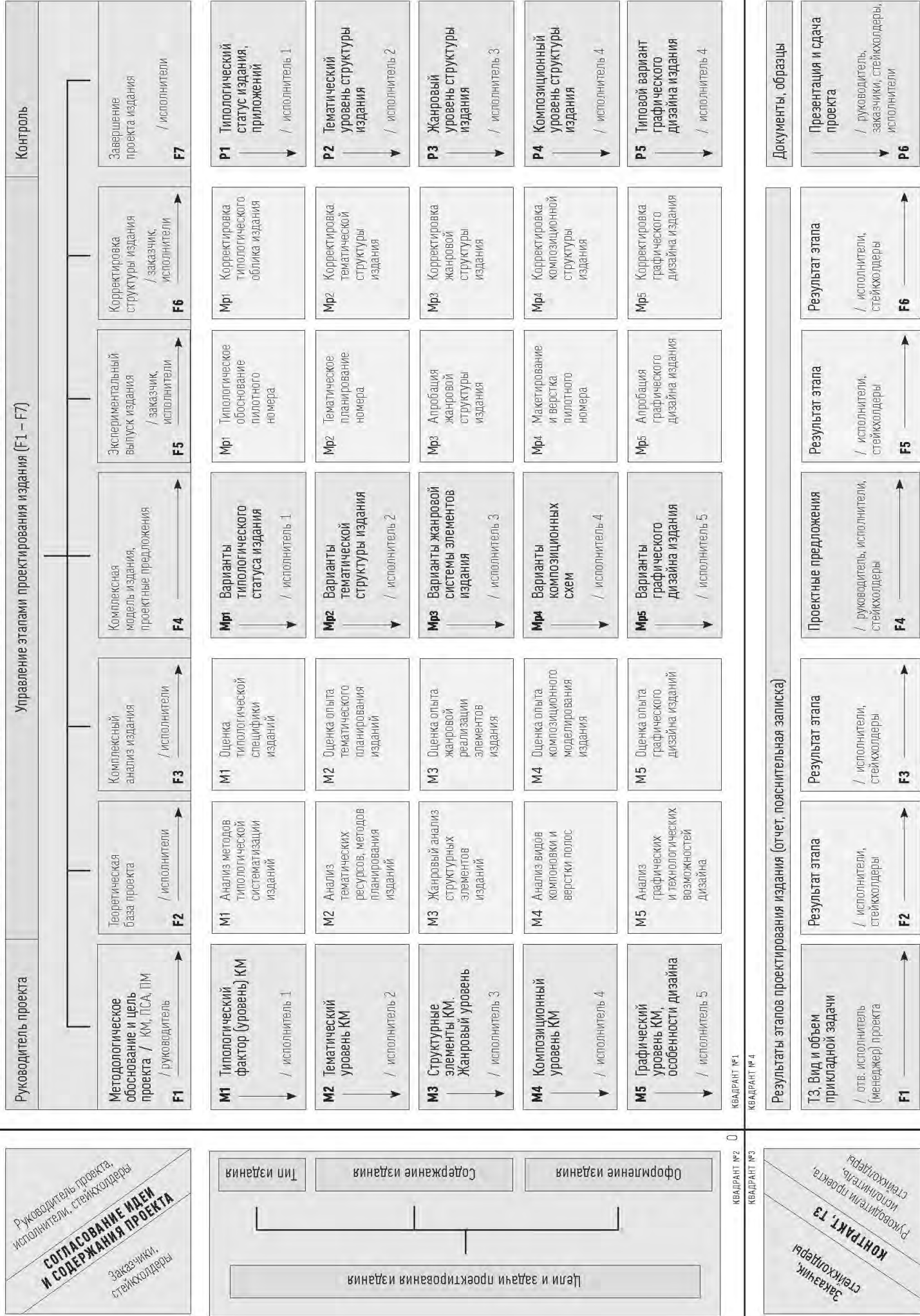
В первом случае на этапе согласования идеи и содержания проекта и управления исполнительскими этапами (F1–F7); во втором — на этапе заключения контракта, разработки технического задания (ТЗ), конкретизации видов и объемов прикладных задач.

Осуществление функционально-матричного подхода в задающем секторе схемы (квадранты №2 и №3) выражается включением в процесс взаимодействия заказчика и исполнителя контракта, соучастия в управлении всеми или некоторыми этапами «коридоров» уровней моделирования изданий (M1–M5). Аналогичный вариант реализации функционально-матричного подхода применен в исполнительском секторе (квадранты №1 и №2). Предусмотрено назначение руководителя проекта или наделения этими полномочиями научного руководителя, организующего и конкретизирующего этапы всего комплекса работ (F1–F7). А также предусмотрено наделение функциями менеджера проекта его ответственного исполнителя и назначение профильных исполнителей в соответствии с уровнями комплексного моделирования (M1–M5), ответственных за поэтапное выполнение соответствующих их профилям «коридоров» прикладных задач.

Таким образом, функциональная парадигма управления WBS — OBS «обеспечивает декомпозицию целей и задач в механизме типологической, содержательной и оформительской составляющей проекта» и требует дальнейшего системного осмысления [4].

Обратимся к квадрантам №2 и №3 задающего сектора обновленного варианта схемы контрактного моделирования и заметим, что конкретизация прикладных задач

СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ МАТРИЧНЫМ КОМПЛЕКСНЫМ ПРОЕКТИРОВАНИЕМ ПЕРИОДИЧЕСКИХ ИЗДАНИЙ



заказчиками и исполнителями проекта осуществляется в соответствии с результатами согласования идеи и содержания проекта, его общими целями и задачами, предусмотренными указаниями, графически и терминологически закрепленными в блоке управления, контролируемом заказчиком (категорий тип издания, его содержание и оформление), декомпозиция которых в виде типологического (М1), тематического (М2), жанрового (М3), композиционного (М4), графического (М5) уровней моделирования в матричном модуле — исполнительском секторе (квадранте №1). И первым этапом (F1) управления проектом, осуществляемом руководителем, является его методологическое обоснование: в нашем случае — теория и практика комплексного моделирования (КМ), системный подход (ПСА) и проектный менеджмент (ПМ). В рамках именно этапа F1 в матричном модуле закрепляются профильные исполнители каждого из уровней проектирования (М1–М5), назначается менеджер (ответственный исполнитель) проекта, который определяет совместно с научным руководителем виды и объемы прикладных задач.

Управление процессом их выполнения в исполнительском секторе схемы (матричном модуле) и блоке поэтапной (F1–F7) систематизации осуществляется главным образом менеджером проекта, активно взаимодействующего с заказчиками и стейкхолдерами. Он ответственен не только за определение вида и объема прикладных задач, но и за поэтапную конкретизацию соответствующих им результатов их решения и закрепления в отчете по договору, пояснительной записке или другом итоговом документе.

Именно о многообразии видов и объемов прикладных задач, которые нам доводилось решать в процессе многолетней практики проектирования газет и журналов разных типов, должны иметь представление заказчики и стейкхолдеры. Например, наиболее востребованная ими задача полного комплексного моделирования и проектирования, соответствующая пяти уровням (М1–М5) матричного модуля и предусматривающая «прохождение» всех семи этапов их решения (F1–F7) позволяла фиксировать конкретные поэтапные результаты и рекомендации в квадранте №4 исполнительского сектора схемы. Объем прикладной задачи определяется локализацией М1–М5 — F1–F7.

Пользовались спросом у заказчиков прикладные задачи разработки конкретных уровней проектирования изданий в соответствующих им «коридорах» их решения (F1–F7). Например, тематическом (М2) или тематическом и композиционном (М2, М4), или композиционном и графическом (М4, М5) с соответствующими только этим «коридорам» выводами и результатами, конкретизируемыми в отчетных документах квадранта №4. Варианты объема — в локализации М1 (М2, М3, М4, М5) — F1–F7.

Не менее востребованными оказались прикладные задачи, соответствующие конкретным этапам проектирования газет и журналов. Например, вертикаль методологического и теоретического обоснования проекта (F1, F2), пересекающая все уровни моделирования (М1–М5). Или задача комплексного анализа изданий рассматриваемого типа, или корректировка экспериментального (текущего) номера (F6). В этом случае в отчетные документы в квад-

ранте №4 включаются соответствующие именно этим вертикалям этапов выводы и рекомендации. Объемы задач определяются локализацией F1 (F2, F3, F4, F5, F6, F7) — М1–М5.

Разновидностями описанных выше основных видов и объемов прикладных задач следует считать задачи ситуативные, зависящие от тех или иных положений, совокупности обстоятельств, сочетания каких-либо условий, ограничений или возможностей как в сфере деятельности или требования заказчика, так и обновляющихся возможностей исполнителя проекта. Примеры из практики формирования прикладных или проектных заданий:

- разработка двух вариантов тематического уровня моделирования и, соответственно, двух тематических сетевых графиков — при полном и неполном кадровом обеспечении функционирования редакции объединенной газеты;
- разработка теоретического обоснования и комплексного анализа практики журналов-аналогов для самостоятельной редакционной корректировки системы содержания и оформления журнала;
- разработка тематического и жанрового уровней модели (М2, М3) корпоративной газеты, внедрившей оформительскую модель, выполненную другим исполнителем;
- экспертная корректировка концепции и комплексной модели издания (F4) с последующим выпуском экспериментального (F5) и корректировочных номеров (F6);
- автономная разработка тематического и жанрового (М2, М3), композиционного и графического (М4, М5) уровней комплексной модели;
- тематическое и композиционное моделирование газет (М2, М4).

К ситуативным прикладным задачам следует отнести и нестандартные обстоятельства, условия, не требующие фиксации в технических заданиях и контрактах. Например, уровень подготовки редактора, наличие или отсутствие опытных дизайнеров-верстальщиков, собственной полиграфической базы, степень свободы редактора в системе взаимоотношений с учредителем или владельцем медиа. А также общественно-политический, экономический, технологический, национальный, аудиторный, языковой и иные факторы функционирования газеты или журнала; некоторые дополнительные условия, возникающие в виде пожеланий, объясняемые необходимостью преодоления сложностей, недоразумений в процессе подведения поэтапных и окончательных итогов, их оценки журналистским коллективом, стейкхолдерами, читательской аудиторией.

Довольно часто в виде обязательного пункта в контракты и технические задания включается как прикладная задача обучение представителей заказчика, передача им специальных знаний по теории и методикам анализа, практикуму проектирования с целью использования исполнителями в процессе соучастия в выполнении тех или иных этапов (F1–F7) и конкретных уровней (М1–М5) моделирования и проектирования изданий. Как показала практика, наиболее целесообразным представляется совмещение обучения представителей заказчиков с поэтапным (F1–F7) рассмотрением промежуточных результатов в таких формах переда-

чи знаний, как редакционные летучки, лекции, семинары, практикумы, разработка промежуточных документов (сетевых графиков, комплектов типовых макетов, результатов социологического анализа). Уровни обучения обеспечиваются руководителем, профильными (М1–М5) исполнителями; координацию обучения осуществляет ответственный исполнитель (менеджер), обеспечивающий взаимодействие с представителями заказчика в нижнем «коридоре» схемы контрактного проектирования (квадранты №3 и №4).

И, наконец, еще одна достаточно востребованная прикладная задача — точечная, которая может быть как технологически мотивированной или предусмотренной условиями контракта, так и частью ситуативной.

«Точка» может быть контрольной, инициируемой заказчиком, менеджером или руководителем проекта для получения представления о промежуточных результатах профильного исполнителя по одному из уровней комплексного проектирования (М1–М4) на одном из этапов (F1–F7). Например, может возникнуть необходимость уточнить степень изученности системы жанров журналистики (М2, F3) или результатов контент-анализа тематической структуры издания-конкурента (М3, F3). Или в процессе корректировки модели необходимо обратиться к вариантам компоновки материалов в типовых макетах, разработанных исполнителем (Мр4, F4).

Такая точечная локализация в матричном модуле (квадрант №1) данных и промежуточных результатов может оказаться востребованной в процессе обучения представителей заказчика, работы над отчетом по договору. А также может стать исходным моментом развития или игнорирования конкретных данных на постконтрактных внутриредакционных этапах дальнейшего развития комплексной модели газеты или журнала.

Кроме того, конкретные точки, локализованные в матричном модуле как системном блоке, могут использоваться для самообразования продвинутых представителей заказчика, руководства, секретариата редакции на этапах дальнейшего осмысления стратегии и тактики совершенствования системы оформления газеты или журнала.

Таким образом, принципы и опыт систематизации видов и объемов прикладных задач, рассмотренные в данной статье, позволяют полно и открыто учитывать их на этапах заключения контрактов с заказчиком, разработки технических заданий. Возможности обновленной схемы, ее задающих (квадранты №2 и №3) и исполнительских (квадранты №1, №4) секторов позволяют открыто и эффективно управлять процессом проектирования газет и журналов, а также точно и ответственно формулировать результаты каждого уровня и каждого этапа проектирования и документально представлять их в квадранте №4 обновленной схемы контрактного проектирования.

Литература

1. Мясников Ю.Н. Технология матричного комплексного проектирования прессы региона: учебное пособие. Томск, 2013.
2. Мясников Ю.Н., Мясников И.Ю. Матричное комплексное проектирование газет и журналов как специализированная методика управления проектами // Вестник ТГУ. Серия Филология. — 2013. — №3. — С. 107–115.
3. Романова М.В. Управление проектами. М., 2007.
4. Тарасенко Ф.П. Прикладной системный анализ (Наука и искусство решения проблем): Учебник. Томск, 2004.

УДК-070

В.Н. Титова

Томский государственный университет

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В МЕДИА: ПРИЗНАКИ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОГО ПРОДУКТА

Теоретики и практики медиа склонны называть введение в сюжетику СМИ любого игрового контента геймификацией. С целью уточнить понятие геймификации и определить его квалификативные характеристики в данной статье мы выделяем признаки геймифицированного продукта и рассматриваем их на реальном медиа-примере (кейсе).

Ключевые слова: геймификация, мотивация, игровые технологии, медиа, признаки, рутинный процесс, прогрессия, наблюдение.

Researchers and practitioners of the media tend to use term «gamification» for including any gaming technology in the plot structure of the media. Our goal is to clarify the concept of gamification and to determine qualifying characteristics of it. In this article we highlight the features of a gamified product and examine them on an actual example of the media (the case-study).

Keywords: gamification, motivation, game technology, media, characteristics, routine process, progressive, feedback, behavior.