

Марына
Другакова

кандыдат тэхнічных навук,
дацэнт Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта
культуры і мастацтваў (г. Мінск, Беларусь);

Святлана
Ганчарова

кандыдат тэхнічных навук,
дацэнт Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта
культуры і мастацтваў (г. Мінск, Беларусь)

Камп'ютарныя тэхналогіі ў аўтаматызацыі кіравання культуралагічнымі праектамі

У сучаснам жыцці камп'ютарныя тэхналогіі актыўна выкарыстоўваюцца практычна ва ўсіх сферах інтэлектуальнай дзейнасці чалавека. Яны дазваляюць аўтаматызаваць не толькі руцінныя працэсы, але і дапамагаюць у вырашэнні складаных інтэлектуальных задач, у тым ліку пры кіраванні праектамі культуры. Для інавацыйнай дзейнасці выкарыстанне прагрэсіўных інфармацыйных тэхналогій асабліва актуальна. Аднак, аналіз работы кіраўнічых кадраў устаноў культуры паказвае, што камп'ютарныя тэхналогіі, калі і выкарыстоўваюцца імі, то толькі ў аб'ёме стандартнага набору сродкаў MS Office. У той жа час існуе вялікі спектр праграм аўтаматызацыі кіравання.

Гістарычна аўтаматызацыя кіравання і менеджменту развівалася пераважна як кіраванне праектамі з дапамогай камп'ютара ў сферы матэрыяльнай вытворчасці, таму што ў тэхнічнай сферы вырашаюцца задачы, звязаныя з дакладнымі навукамі, з адпрацаванымі тэхналогіямі, што стварае добрую базу для фармалізацыі асобных праектных аперацый, распрацоўкі сістэм аўтаматызацыі праектавання (САПР) і таксама аўтаматызацыі кіравання праектнай і вытворчай інфармацыяй у цэлым. Разгледзім перадумовы для камп'ютарнай падтрымкі кіравання і менеджменту ў сферы культуры.

У першую чаргу выклікае цікавасць эвалюцыя базавага для кіравання паняцця «Праект». У адпаведнасці з самымі першымі азначэннямі праект — гэта задума, план. Потым гэтае паняцце, якое выкарыстоўвалася традыцыйна ў тэхнічных сферах, стала тлумачыцца як распрацаваны план збудавання ці прылады. У сучасных трактоўках праект — гэта часовае намаганне, здзейсненае для стварэння ўнікальнага прадукту або паслугі [1]. Такім чынам, сэнс паняцця «Праект» становіцца прымальным практычна для ўсіх відаў чалавечай дзейнасці, у тым ліку і ў розных сферах культуры і мастацтва. Дзейнасць любой арганізацыі можна прадставіць як выкананне асобных аперацый і праектаў. Пры гэтым, аперацыі выконваюцца пастаянна і паўтараюцца, а праекты (спалучэнні аперацый) — часовыя і ўнікальныя, што і адлюстравана ў апошнім азначэнні праекту. Як у тэхнічнай сферы нельга лічыць праектам масавую вытворчасць, так і ў культуры не з'яўляюцца праектамі функцыянаванне бібліятэкі, традыцыйны кінапракат і падобная ўстойлівая дзейнасць.

Разгледзім традыцыйныя этапы жыццёвага цыкла праекта: 1) фарміраванне мэт, 2) маркетынг, 3) складанне фінансавага плана, 4) праектна-канструктарскія работы, 5) вытворчасць, 6) збыт і рэалізацыя, 7) пасляпродажнае абслугоўванне. Тэрміналогія прыведзенага спіса арыентавана на стварэнне прадукту, што традыцыйна для сферы матэрыяльнай вытворчасці, і не ўлічвае асаблівасці стварэння паслугі-мэты, характэрнай для сферы культуры. Назвы этапаў 4—7 патрабуюць некаторага пераасэнсавання і асобнага тлумачэння з пункту гледжання сацыякультурных праектаў. Так, напрыклад, праектна-канструктарскія работы можна тлумачыць як распрацоўку іерархічнай структуры і спецыфікацыі культурнага аб'екта або паслугі. Аналізуючы склад задач розных праектаў у галіне культуры, можна адзначыць больш высокую, чым у матэрыяльнай вытворчасці, разнастайнасць аперацый і большую колькасць эўрыстычных рашэнняў. Акрамя таго, у шматлікіх выпадках магчыма, а часам і неабходна, змена строгай паслядоўнасці этапаў жыццёвага цыкла. Усе гэтыя асаблівасці дазваляюць выказаць здагадку, што камп'ютарная падтрымка кіравання і менеджменту ў сферы культуры несумненна актуальная.

Спектр сістэм кіравання праектамі зараз даволі шырокі [1, 2]. Для культуралагічных праектаў мэтазгодна выкарыстоўваць расійскую распрацоўку Spider Project, онлайн-сістэму Basecamp і Microsoft Project. Microsoft Project з'яўляецца на сённяшні дзень самай распаўсюджанай у свеце сістэмай планавання і кіравання праектамі, якая добра

зарэкамендавала сябе ў галіне культуры. Адметнай асаблівасцю праграмы з'яўляюцца інтэрфейс, звыклы для карыстальнікаў прадуктаў Microsoft Office, а таксама празрыстасць, дакладнасць і сістэмнасць інфармацыі, аўтаматызацыя менеджменту на ўсіх стадыях жыццёвага цыкла праекта, гнуткая кіравальнасць, што дазваляе атрымліваць аптымальныя вынікі пры паніжанай рызыцы [2]. Менеджары маюць магчымасць складаць план праекта, апэратыўна аналізаваць даныя, уносіць карэктывы, размяркоўваць працу і кантраляваць усе працэсы са свайго камп'ютара. Зразумела, што пры выкарыстанні сістэм кіравання праектамі патрабуецца больш дбайная праца па пастаноўцы задачы, але гэтыя выдаткі цалкам узнагароджваюцца тым, што дысцыплінуюць заказчыка і кіраўніка работ, выключаюць невыразнасць і прыблізнасць у апісанні мэт, выяўляюць супярэчлівыя задачы (часта гэта адбывалася непапраўна позна пры рэалізацыі праекта). Усё гэта сярэе больш глыбокаму асэнсаванню і аналізу пэўнай прадметнай вобласці.

Ва ўмовах сацыяльна-эканамічнай трансфармацыі грамадства ўзрастае роля камунікатыўных магчымасцей у праграмах кіравання праектамі, да якіх адносяцца: экспарт даных у розныя фарматы, аўтаматызаванае рассыланне інфармацыі ў залежнасці ад іерархіі, выконваемай задачы, сувязях з рэсурсамі і ў адпаведнасці з парадкам зацвярджэння.

Засваенне такіх праграмных прадуктаў дазволіць падняць на якасна новы ўзровень дзейнасць па кіраўніцтву культурнымі праектамі.

Спіс выкарыстаных крыніц

1. Мазур, И. И. Управление проектами : учеб. пособие / И. И. Мазур, В. Д. Шапиро, Н. Г. Ольдерогге. — 2-е изд. — М. : Омега-Л, 2004. — 664 с.
2. Богданов, В. В. Управление проектами в Microsoft Project, 2007. — СПб. : Питер, 2008. — 592 с.