

УДК 004

## **ИНФОРМАЦИОННО-ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: АУДИОГИД**

Карелин А.Н.

*Северный (Арктический) федеральный университет им.М.В.Ломоносова, Архангельск,  
Россия, e-mail: cascad@atnet.ru*

Информатизация общества является одним из эффективных методов, с помощью которого можно повышать эффективность деятельности национальной экономики. Рассматривается метод проектов для реализации высокоэффективных информационных программ для повышения эффективности функционирования туризма и продвижения культурных программ. «Метод проекта» это – новый и высокоэффективный подход, обеспечивающий решение широкого круга социально-экономических задач. Применение «метода проекта» и новых информационных технологий повышает эффективность предлагаемых решений. Организация и проведение экскурсий регламентируются многочисленными нормативными документами и подзаконными актами. Основопологающим нормативным документом является Конституция РФ. Для совершенствования и реализации данных программ предусматривается разработка электронных средств «виртуального музея». Феномен «виртуального музея» в настоящее время не определен. Решение проблемы предполагается путем использования современных высокоэффективных технологий в области электроники и информатизации. Нормативные требования указаны в пунктах Федеральных законов и Постановлений. Концепция базируется на семи «альфа» проекта. Основное понятие – стейкхолдеры, их цели и интересы. Проверка идеи выполняется по критериям SMART. Рассмотрены пункты технологии SMART, внутреннего и внешнего контура, целевая и обеспечивающие системы. Рассмотрены особенности «метода проекта» при формировании внешнего и внутреннего контура.

Ключевые слова: эффективность, метод проекта, информационные технологии, социально-экономические задачи

## **INFORMATION AND PROJECT ACTIVITIES INCLUDED**

Karelin A. N.

Northern (Arctic) Federal University. M. V. Lomonosova, Arkhangelsk, Russia, e-mail:  
cascad@atnet.ru

**Informatization of society is one of the effective methods by which it is possible to improve the efficiency of the national economy. The method of projects for the implementation of highly effective information programs to improve the efficiency of tourism and promotion of cultural programs is considered. "Project method" is a new and highly effective approach that provides a solution to a wide range of socio – economic problems. Application of the " project method " and new information technologies increases the efficiency of the proposed solutions. The organization and conduct of excursions are regulated by numerous regulations and bylaws. The fundamental normative document is the Constitution of the Russian Federation. For improvement and the implementation of these programs includes the development of electronic means "virtual Museum". The phenomenon of "virtual Museum" is currently not defined. The solution of the problem is assumed by the use of modern high-performance technologies in the field of electronics and information technology. Regulatory requirements are specified in points of Federal laws and Resolutions. The concept is based on seven "alfs" of the project. The main concept – stakeholders, their goals and interests. The idea is validated against the SMART criteria. The points of SMART technology, internal and external contour, target and providing systems are considered. The features of the "project method" in the formation of the external and internal contour are considered.**

**Keywords: efficiency, project method, information technologies, social and economic problems**

В настоящее время наблюдается интенсивное развитие телекоммуникационных систем, обеспечивающее решение задач в области информационных технологий для развития общества и государства.

Одним из перспективных направлений развития социально-информационных технологий является создание средств обеспечения в области туризма и культуры.

Организация и проведение экскурсий регламентируются многочисленными нормативными документами и подзаконными актами.

Основополагающим нормативным документом является Конституция РФ.

В соответствии с Конституцией РФ каждый имеет право на отдых [1].

Туризм и экскурсии это – форма организации отдыха.

Законодательство Российской Федерации о туристской деятельности состоит из настоящего Федерального закона, принимаемых в соответствии с ним федеральных законов и иных нормативных правовых актов Российской Федерации, а также законов и иных нормативных правовых актов субъектов Российской Федерации [2].

Для совершенствования и реализации данных программ предусматривается разработка электронных средств «виртуального музея».

Феномен «виртуального музея» в настоящее время не определен. Виртуальный музей представляет собой сложный результат творческой деятельности, состоящий из двух частей: программы для ЭВМ и других объектов.

Одним из новых перспективных направлений ресурсов сети Интернет является виртуальный музей – считается новым, динамично развивающимся феноменом культуры.

Значимость виртуальных музеев состоит в том, что они осуществляют бесплатный доступ посетителей к всемирному наследию культуры, и позволяют знакомиться с мировыми художественными достижениями.

По статистическим исследованиям рейтинговые показатели по посещаемости интернет-сайтов и электронных страниц виртуальных музеев весьма высоки.

По-существу, в настоящее время виртуальные музеи становятся информационным обеспечением и одним из эффективных направлений распространения мировых культурных ценностей, приобщения населения стран к всемирной культуре [4, с.3].

Внедрение новых информационных технологий в практическую деятельность музеев – это современная актуальная задача.

Феномен виртуальных музеев является новым объектом научных исследований, который в настоящее время не достаточно изучен наукой.

В настоящее время виртуальные музеи становятся информационным обеспечением и одним из эффективных направлений распространения мировых культурных ценностей, приобщения населения стран к всемирной культуре [3, с.3].

Всевозможные направления темы виртуальных музеев с разных позиций в некоторой степени рассматривались в диссертациях специалистов и ученых в области музееведения.

Виртуальные музеи рассматривались в работах М.Н. Чесноковой [4], Л.С.Именновой [5], И.И. Макаровой [6], М.Ю.Кряжевских [7], В.А.Саркисова [8].

Основные направления изучения виртуальных музеев у Л.М.Шляхтиной - критерий доступности [9], Т.Е. Максимова - социокультурный аспект [3], Е.С.Гринь - мультимедийный продукт виртуального музея [10].

Анализ виртуального музея как сложного объекта интеллектуальных прав выполняли С.А. Судариков [11], В.А. Дозорцев [12], И.А. Близнец, К.Б. Леонтьев [13], О.А. Рузакова [14].

Для того чтобы определить смысловое содержание понятия виртуального музея, целесообразным представляется использовать комплексные методы исследования.

Если рассматривать категорийный аппарат понятия «виртуальный», то представление «виртуальный» можно анализировать с помощью научных методов различных дисциплин или под междисциплинарным углом зрения.

Виртуальный [лат. *virtualis*]- возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях [15, с.106].

В науке термин «виртуальный» появился после разработки в 1977 году в Массачусетском технологическом институте системы «AspenMovieMap» – первой системы «виртуальной реальности» для решения задач обороноспособности в технической области.

Понятие «виртуальный музей» и сами «виртуальные музеи» появилось значительно позже уже в 1990-е годы [16, с.82].

Т.Е. Шехтер называет виртуальное пространство как «некое сетевое образование, каждая ячейка которого открыта множественным изменениям» [17, с. 58].

Е.Ф. Гонгало анализирует виртуальную реальность как техническую систему или физическую реальность [18, с.198].

По Ильину Г. «виртуальная реальность» – это продукт машинной переработки информации с эффектом присутствия [19, с.96].

Таким образом, виртуальность это - симуляция реальности; взаимодействие фракталов реальности и виртуальности; искусственность программирования объектов реальности; погруженность виртуальности в реальный мир; виртуальный эффект

присутствия; полное телесное погружение реальности; сетевая коммуникация проектируемой информационной мультимедийной системы [18, с.197].

Виртуальность - это результат некоторой интеллектуальной деятельности, выражающейся имитацией, отображением, моделированием некоторой объективной реальности или виртуального мира с помощью компьютерных информационных (в частности, мультимедийных) технологий.

Несмотря на то, что в практике с 90-х годов широко применяется термин «виртуальный музей», классического определения понятия «виртуальный музей» найти практически невозможно.

А.В. Лебедев считает «виртуальный музей» это – сайт, созданный по законам музейной реализации, или реальное пространство (помещение), в котором помещены электронные изображения музейных предметов [16, с.83].

Т.Е. Максимова рассматривает «виртуальные музеи» как «новую культурную форму интегративного характера, многофункциональный комплекс, существующий в виртуальном пространстве» [3, с.14].

Т.Смирнова определяет понятие «виртуальный музей» как ресурс, созданный с помощью электронных информационных мультимедийных средств компьютерных технологий, и реализующий в пространстве «виртуального музея» компьютерные электронные оцифрованные модели объектов культурного наследия [20, с.25].

Таким образом, «виртуальный музей» это – «мультимедийное» произведение охраняемой интеллектуальной деятельности со сложной внутренней структурой и интерактивностью, материализацией виртуальных образов для управления виртуальной средой.

Для решения данных вопросов представляется актуальным применение «метода проекта».

Основная проблема - это реализация проекта по совершенствованию и информатизации музейной деятельности, обеспечение доступа к культуре, с технической точки зрения, к большим объемам информации с помощью новых высокоэффективных технологий.

Решение проблемы предполагается путем использования современных высокоэффективных технологий в области электроники и информатизации.

Нормативные требования указаны в пунктах Федеральных законов и Постановлений [1, 2].

Предметная область, в которой будет запущен проект это - автоматизация обеспечения доступа к информационным ресурсам в области музейной деятельности.

Основная идея проекта – получение социально значимого и востребованного

результата в области обеспечения доступности к культурным ценностям населения. Создание проекта подобного типа требует решения комплекса взаимосвязанных вопросов.

Внедрение мобильных технологий в сферу туризма требует обеспечения взаимодействия специалистов гуманитарных и технических дисциплин в направлении проектной деятельности, результатом которой является конечный продукт – мобильное приложение.

Основная деятельность участников в проекте это – исследовательская, научно-изыскательская, инженерная и культурно-филологическая.

Решение подобных задач требует высокого уровня подготовки специалистов и участников проекта.

Команду составляют высококлассные специалисты в своей отрасли.

Основной особенностью и характеристикой проекта является результат как изменение мира, человеческой практики.

Если такой результат есть, то можно говорить о реализации проекта.

Результаты данного проекта может коснуться практически каждого.

Четыре этапа проекта: замысел — реализация — внедрение — эксплуатация.

Полный жизненный цикл данного инженерного проекта состоит из следующих характеристик:

- «замысел» — формулировка идеи проекта, состав ТЗ проекта;
- «реализация» — какой прототип или продукт, который получается в рамках проекта;
- «внедрение» — каким образом вы будете испытывать ваш продукт и встраивать его в практику пользователей?
- «эксплуатация» — как вы будете оценивать адекватность продукта, насколько он удовлетворяет пользователя и решает заданную проблему?

Следующим этапом уточняется тема проекта, предполагая, что он будет социально-инженерным.

В теме проекта указывается и решаемая проблема, и предлагаемое решение.

Реализация данного направления предлагается с помощью «метода проекта».

«Метод проекта» основывается на семи «альфа» проекта: «проблемная ситуация», «стейкхолдеры», «решение», «требования», «команда», «технологии работы», «работы».

Рассмотрим более подробно семь «альфа» проекта.

Стейкхолдеры, их цели и интересы. Стейкхолдеры - музеи, туристические агентства, кредитные учреждения, эксперты по отрасли.

Проект предусматривает целостное и эффективное взаимодействие всех заинтересованных сторон.

Пользователи - посетители учреждений и туристы, функциональные бенефициары, техподдержка - специализированные организации в индустрии, обслуживающий персонал - технические специалисты организаций, в которых реализуется проект.

Инвесторы - кредитные организации, заказчики - туристические агентства.

Регуляторы - информационно-коммуникативные центры, держатели места внедрения.

Антистейкхолдеры – исследуются в процессе реализации проекта.

Целевой системой - является разработка информационного контента по реализации коммуникативной функции.

Используемая система - предприятия и организации туристической сферы.

Обеспечивающие системы - специализированные организации по разработке аппаратного обеспечения.

Обеспечивающая система необходима на всех этапах жизненного цикла проекта.

Обеспечивающая система на этапе запуска проекта на этапе развития становится обслуживающей системой.

Целевая система является составной частью проекта.

Идея проходит проверку по критериям SMART, а именно тема соответствует по всем пунктам критерия:

S — specific (конкретная);

M — measurable (измеримая);

A — attainable/achievable (достижимая);

R — relevant/realistic (реалистичная);

T — time-bound (привязанная ко времени).

Документирование требований к системе: универсальность, мобильность, автономность, быстроедействие и модульность.

Для реализации проекта предполагается использовать V-модель жизненного цикла системы.

Ресурсы необходимые для реализации проекта это - финансово-экономические источники, технические средства реализации проекта (устройства, студии и т.п.).

Риски при реализации проекта минимизируются за счет формирования бизнес-плана и проработки маркетинговой стратегии проекта.

Оффлайновое пространство, в котором будет реализовываться проект это – аудиостудия, со специальным звукозаписывающим оборудованием и зонированием помещений, лингафонный кабинет, специализированное компьютерное обеспечение, устройства программирования и перепрограммирования приборов, специализированное

программное обеспечение, система хранения – сервер, коммуникационные средства связи - сотовые телефоны, радиотелефоны.

Пул экспертов создается при реализации проекта, основа - коммерческая или научная заинтересованность участников проекта, финансовые ресурсы - реализация за счет коммерческого займа.

По мере реализации проекта изменяется программа выполнения работ, необходимого оборудования и компетенций.

Во внутренний контур проекта должны входить специалисты (компетенции) обеспечивающие техническую реализацию проекта, а именно: технические специалисты (электронщики, специалисты по информатике), лингвисты, специалисты по истории, культуре.

Особенностью проекта является то, что внешний и внутренний контур пересекаются, т.е. специалисты, реализующие проект, одновременно должны быть экспертами в своей области деятельности.

Внешний контур может реализовываться пользователями.

При реализации проекта, с учетом особенностей, необходимо использовать подходы как CDIO (Conceive — Design — Implement — Operate), который связан с реализацией инженерных проектов, так и подходы к реализации комплексных стратегических проектов (например, «Школа генеральных конструкторов»).

Основной подход - SCRUM и дизайн-мышление.

На этапе проектирования предполагается проведение экспертной оценки работ, на этапе сдачи проекта заказчику - проведение экскурсий.

Таким образом, особенностью проекта является то, что наиболее эффективная реализация предполагает использование современных информационных технологий, в частности, методов объектно-ориентированного программирования.

Продуктовый результат проекта (обоснованный, конкретный, достижимый): исследовательский, инженерный и пр.

Промежуточные результаты: постановка проблемы, постановка задачи, формулировка технического задания, разработка конструкторской документации, создание опытного образца (прототипа), испытание продукта, внедрение продукта.

По итогам работы запланирован фактический результат – создание мобильного приложения.

Образовательный результат проекта – создание команды, получение компетенций и реализация замысла.



## Список литературы

1. "Конституция Российской Федерации" (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ, от 05.02.2014 N 2-ФКЗ, от 21.07.2014 N 11-ФКЗ)
2. Федеральный закон от 24.11.1996 N 132-ФЗ (ред. от 28.12.2016) "Об основах туристской деятельности в Российской Федерации".
3. Максимова, Т. Е. Виртуальные музеи как социокультурный феномен: типология и функциональная специфика: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.03 / Т.Е. Максимова. – М. – 2012. – 24 с.
4. Чеснокова, М.Н. Эволюция музейной экспозиции как знаковой системы: дис. ... канд. культурологии: 24.00.03 / М.Н. Чеснокова. – СПб., 2010 – 163 с.
5. Именнова, Л.С. Социально-педагогическая деятельность краеведческого музея (История, теория, методика): дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Л.С. Именнова. – Москва, 2004. – 200 с.
6. Макарова, И.И. Российский художественный музей в современном социокультурном пространстве: стратегии коммуникации: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / И.И.Макарова. – М., 2011 – 207 с.
7. Кряжевских, М.Ю. Коммуникационное пространство музея: формирование культурного дискурса: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / М.Ю. Кряжевских. – Челябинск , 2012 – 129 с.
8. Саркисов, В.А. Художественный музей в культурной политике региона: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / В.А.Саркисов. – Краснодар , 2012 – 196 с.
9. Шляхтина, Л. М. Социальные практики современного музея: границы доступности / Л.М. Шляхтина // Вопросы музеологии. – 2014. – № 2 (10).- с.10-15.
10. Гринь, Е.С. Авторские права на мультимедийный продукт /Е.С. Гринь. – Москва: Проспект, 2013. – 123с.
11. Судариков, С.А. Интеллектуальная собственность / С.А. Судариков. – М.: Издательство деловой и учебной литературы, 2007. – 800с.
12. Дозорцев, В. А. Интеллектуальные права: Понятие. Система. Задачи кодификации Сборник статей /В.А. Дозорцев // М.: Статут. – 2003. – 416с.
13. Блинец, И. А. Авторское право и смежные права. Учебник / И. А. Блинец, К. Б. Леонтьев; под ред. И.А. Блинец. – М.: Проспект, 2014.- 416с.
14. Рузакова, О.А. Право интеллектуальной собственности. / О.А. Рузакова.- М.: Московская финансово-промышленная академия, 2004.- 308 с.

15. Словарь иностранных слов. Вед. Ред. Л.Н. Комарова -16-е изд., испр. – М.: Рус. Яз., 1988. – 624с.
16. Музейное проектирование. / Отв. ред. А.А.Щербакова, сост. А.В.Лебедев. М., 2009.— 256 с.
17. Шехтер, Т.Е. Художественное воображение и логика фрактала / Т.Е.Шехтер // Виртуальное пространство культуры: Материалы научной конференции 13 апреля 2000 г. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – с. 58-62.
18. Гонгало, Е.Ф. Феномен виртуальной реальности в философии М. Хейма / Е.Ф. Гонгало // Проблемы управления. – 2010. – №1 (34) – с.197 – 199.
19. Ильин, Г. Интернет образование и виртуальная реальность / Г. Ильин // Высшее образование в России. – 2004. – №10.–с.96-102.
20. Смирнова, Т. Виртуальный музей в современном культурно-информационном пространстве/ Т. Смирнова // Музей. – 2010. -№8. – с.24-26.