

Надаўна на беларускім рынку з'явіліся новыя сацыялагічныя прылады, якія забяспечваюць сусветны ўзровень падобнага сэрвісу.

Па-першае, лабараторыя аксіяметрычных даследаванняў «НОВАК» прэзентавала пілотную медыйную панэль даследавання беларускай Інтэрнэт-аўдыторыі, якая працуе па наступным прынцыпе: на кампутары рэпрэзентатыўнай групы ўсталёўваецца праграмае забеспячэнне, якое адсочвае пераход па сайтах у Інтэрнэце і перадае ўсе рухі карыстальніка. Гэта дазваляе атрымаць не толькі колькасныя паказчыкі, але і якасныя – сацыяльна-дэмаграфічную карціну карыстальніка дадзенага рэсурсу і яго спажывецкія перавагі. Усе гэтыя дадзеныя дазваляюць правільна і эфектыўна спланаваць рэкламную кампанію.

Па-другое, на Інтэрнэт-рынке Беларусі ў апошнія гады актыўна працуе першая ў Цэнтральнай і Усходняй Еўропе незалежная кампанія па Інтэрнэт-даследаванням «GEMIUS» (e-belarus.org). Яе даследчыя рашэнні пацверджаны сертыфікатам адпаведнасці стандартам Бюро Інтэрактыўнай Рэкламы (Interactive Advertising Bureau). На апошняй канферэнцыі «Дзелавы Інтэрнэт» кампанія прадставіла свае даследаванні «Беларуская Інтэрнэт-аўдыторыя-2009» і «Вымярэнне эфектыўнасці Інтэрнэт-рэкламы». Акрамя таго, даследаваннем эфектыўнасці Інтэрнэт-рэкламы, медыяпланавання і аўдыторыі Байнэту-2009 займаюцца шматлікія арганізацыі, сярод якіх:

Цэнтр сістэмных бізнэс-тэхналогій «SATIO» (даследаванне «Інтэрнэт у барацьбе з «памяркоўнасцю»: галасы беларусаў у глабальнай сетцы»);

«АКАВІТА» (даследаванне «Беларуская Інтэрнэт-папуляцыя: новыя цікавыя факты», Інтэрнэт-даследаванні «Тутэйшыя»);

«Анлайн Манітор MACMI» («Партрэт беларускіх Інтэрнэт-карыстальнікаў») і інш.

Падводзячы вынік, трэба адзначыць, што ў Беларусі з'яўляюцца сучасныя высокаэфектыўныя прылады, якія дазваляюць забяспечыць высокі ўзровень аказання рэкламных паслуг і атрымаць параўнальны аналіз эфектыўнасці свайей рэкламнай кампаніі.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УПРАВЛЕНИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫМИ ПРОЕКТАМИ

*Гончарова С.А., Другакова М.Н. (Белорусский государственный университет культуры и искусств, г. Минск, Беларусь)*

Социокультурная деятельность связана с реализацией разнообразных проектов различного уровня сложности. При этом информационные технологии активно используются во многих задачах, автоматизируя не только рутинные процессы, но и являясь инструментом в решении сложных интеллектуальных задач, в том числе и в сфере управления самими проектами.

Предпосылкой для компьютерной поддержки управления и менеджмента для научных и образовательных проектов в сфере культуры явилась эволюция базового для управления понятия «Проект». В исторически ранних определениях проект – это замысел, план. Затем это понятие, используемое первоначально в технических областях, стало трактоваться как разработанный план сооружения, устройства чего-либо. Современное определение гласит: проект – это временное усилие, предпринятое для создания уникального продукта или услуги. Таким образом, смысл понятия «Проект» становится приемлемым практически для всех видов человеческой деятельности, включая научные и образовательные проекты в сфере культуры. Сюда относятся и выпуск

новых музыкальных альбомов, и организация учебных курсов, и подготовка художественных выставок, и направленная исследовательская работа.

Деятельность любой организации, не только научной, производственной, но и информационной, образовательной, культурно-просветительской можно представить как выполнение отдельных операций и проектов. При этом отметить, что операции выполняются постоянно и повторяются, а проекты (сочетания операций) – временны и уникальны, что и отражено в последнем определении проекта. Как в технической сфере нельзя считать проектом массовое производство, так и в культуре не являются проектами функционирование библиотеки, традиционный кинопрокат и подобная устоявшаяся деятельность. Возможность использования информационных технологий в управлении проектами основана на формализации задач управления, начало которой заложено работами Гантта. В 1917 году началось массовое использование общеизвестных теперь в проектном менеджменте диаграмм. В 1937 году американский ученый Гулик осуществил первую разработку по матричной организации для руководства и осуществления сложных проектов. Этот шаг был важным не только с точки зрения развития теории управления, но и с точки зрения преодоления идеала бюрократической организации. Матричная организация является адаптивной, мобильно настраиваемой структурой, состоящей из межфункциональных, ориентированных на конкретные задачи временных рабочих групп, а не из постоянно действующих функциональных отделов. Метод критического пути, предложенный М. Уолкером (США) в 1956 году, используется в сетевом планировании для анализа и действий с графиком проекта. В нем анализируются такие показатели работ, составляющих проект, как их перечень и продолжительность, сроки начала, формы взаимосвязи (параллельные и последовательные). При этом выявление узких мест проекта, отслеживание выполнения операций (задач), корректировка календарных сроков, ресурсов и т.д. становятся задачами, решаемыми формальными методами. Этот рациональный и простой способ описания проекта явился благодатной почвой для применения компьютерных технологий в управлении.

Первоначально программное обеспечение создавалось крупными компаниями для поддержки собственных, специфичных проектов, затем на рынке появились программные комплексы управления проектами широкого назначения. С 1991 г. началось использование новейших информационных технологий на основе всемирной компьютерной сети Интернет. Это позволило автоматически управлять широкомасштабными, транснациональными проектами из одной географической точки в режиме, приближенном к реальному времени.

В настоящее время наиболее популярны следующие программные комплексы управления проектами:

- OpenPlan (продукт фирмы WST Corporation) – система управления проектами в рамках предприятия, представляющая собой профессиональный инструмент для многопроектного планирования и контроля, используется менеджерами, управляющих крупными проектами;

- Primavera Project Planner (продукт фирмы Primavera Systems, Inc.) – центральное хранилище проектов, содержащее все данные расписания, для создания руководителями единых структур проекта;

- SureTrak Project Manage (продукт фирмы Primavera Systems, Inc.) – инструмент, предназначенный для управления небольшими проектами, либо частями крупных проектов.

Основные преимущества использования информационных систем управления проектами состоят в прозрачности, достоверности и системности

информации, а также научной обоснованности и автоматизация менеджмента на всех стадиях жизненного цикла проекта. Практическим результатом являются гибкая управляемость, повышенная прибыль, пониженный риск.

Естественно, что при создании компьютерной модели проекта требуется более тщательная работа по постановке задачи, но эти издержки полностью вознаграждаются тем, что дисциплинируют заказчика и руководителя работ, исключают нечеткость и приблизительность в описании целей, выявляют противоречивые задачи (при «ручном» управлении проектом часто это происходит непоправимо поздно при реализации проекта). Таким образом, применение подобных систем способствует более глубокому осмыслению и анализу конкретной предметной области.

В условиях социально-экономической трансформации общества возрастает роль коммуникативных возможностей программ управления проектами, к которым относятся:

- рассылка информации определенному кругу участников проекта в зависимости от иерархии, выполняемых задач, связям с ресурсами;
- автоматизированная рассылка документов по определенному маршруту в соответствии с порядком утверждения;
- публикация плана на сервере;
- перенос документов в различные форматы, в частности экспорт данных в формат HTML для публикации информации на веб-странице. Отбор данных автоматически настраивается на определенные схемы экспорта в зависимости от состава информации.

В учебных целях для культурологических специальностей целесообразно использовать программные продукты недорогой части рынка. К ним относятся, например, российская разработка Spider Project и особенно Microsoft Project, входящий в состав MS Office. Microsoft Project является на сегодняшний день самой распространенной в мире системой планирования и управления проектами, хорошо зарекомендовавшей себя в области культуры. Использование этого программного средства доступно пользователям-непрофессионалам при планировании и контроле небольших проектов. В качестве практических примеров в курсе дисциплины «Основы проектирования информационных систем» рассматриваются, например, проекты выпуска нового развлекательного журнала, создания мультимедийной базы данных белорусского фольклора, выполнения дипломного проекта.

Умение использовать информационные технологии в управлении проектами несомненно полезно будущим культурологам-менеджерам для работы в условиях социально-экономической трансформации общества, требующей от специалиста мобильности, точности, согласованности в принятии решений.

## **РАЗВИТИЕ ОСНОВ МЕДИАГРАМОТНОСТИ СТУДЕНТОВ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ В УСЛОВИЯХ СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОБЩЕСТВА**

*Жилинская Т.С. (Белорусский государственный университет культуры и искусств, г. Минск, Беларусь)*

Текущий этап развития Республики Беларусь происходит в рамках глобального перехода от индустриальной организации всей системы обществен-