

УДК 004.584

ГЕЙМІФІКАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО КЛАСИФІКАЦІЇ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ДОКУМЕНТАЦІЇ

Раєва В.Р.

канд.мист., доцент кафедри ІДМК ОНПУ Лугова Т.А.
Одеський національний політехнічний університет, УКРАЇНА

АНОТАЦІЯ. В роботі проаналізовано перспективи та переваги гейміфікаційного підходу до вивчення основних проблемних питань класифікації технологічної документації.

Вступ. Як відомо, без класифікації не можливо вивчити різноманіття існуючих видів технологічних документів, систематизувати їх, встановити різницю між видами документів. Тому постає необхідність проаналізувати існуючі системи класифікації технологічної документації, вивчити питання щодо їхнього застосування у практиці виробничої галузі. Актуальність проблеми класифікації технологічних документів підсилюється в умовах сучасної інформатизації суспільства, нових особливостей розвитку науки, що проявляються в інтеграції знань. Проблеми розроблення класифікації технологічних документів ще до кінця не вирішені. Об'єднання різних систем та підсистем документації нерідко обумовлювалося потребами практичної діяльності чи усталеністю вже розроблених класифікаційних схем. Так, яскравими зразками класифікації документів стали розробки Г.М. Швецової-Водки та С.Г. Кулешова. Незважаючи на досить значну кількість праць з класифікації документів, як підкреслює професор С.Г. Кулешов, лише незначна їх частина присвячена обґрунтуванню узагальнюючих типологічних схем документації [1, 2]. Одним із найбільш важливих і суперечливих питань є співвідношення класифікації і типологізації, тобто виду і типу документа.

Всі названі процеси супроводжуються високими темпами нагромадження документальних джерел інформації та певними труднощами їхнього опрацювання. Як відповідь на ці виклики з'являються такі нові підходи, як гейміфікація (ігрофікація) - концепція, заснована на застосуванні ігрових механік, методів, принципів і прийомів до неігрових видів діяльності (визначення Gartner) [4]. Цей людино-орієнтований підхід не лише оптимізує обрані процеси в комп'ютерному середовищі, а й інтерактивно вбудовує різні шляхи вирішення проблемних питань в особистий світ кожної людини, залучаючи нові практики до групування та осмислення фактів сучасного світу.

Мета роботи - визначити основні положення, що характеризують головні ознаки та вимоги типології та класифікації технологічної документації, на цій підставі спрогнозувати перспективи та описати переваги гейміфікаційного підходу до вивчення основних проблемних питань класифікації технологічної документації.

Основна частина. Класифікувати документи – значить проводити розподіл ієрархічний на роди, види, підвиди, різновиди. Класифікація дозволяє встановити специфіку кожного виду і типу документа, допомагає орієнтуватися у всьому різноманітті документної інформації.

У всіх галузях промисловості технологічна документація є тією підставою, без якої неможливо кваліфіковано й з мінімальною витратою праці й засобів робити вироби необхідного якості, здійснювати матеріально-технічну організацію виробництва і його керування. Технологічна документація є основним джерелом інформації для організації, керування й регулювання виробничого процесу на кожному підприємстві. Одним з основних стандартів системи є Держстандарт 3.1102 – 81 «ЕСТД. Стадії розробки й види документів». Держстандарт установлює, що технологічна документація розробляється на стадії «попереднього проекту» з літерою «П», який відповідає стадіям «ескізного» і «технічного» проекту розробки конструкторської документації.

До розуміння класифікації технологічної документації можна виділити декілька підходів.

По-перше, кожний технологічний документ своїм змістом вказує на зв'язок з науково-технічними документами (НТД). НТД можна класифікувати за різними ознаками. Система

документації НТД, в свою чергу, поділяється на підвиди на основі залежно від змісту документів, їх призначення, за формою їх представлення. Отже, технологічний документ являє собою складну сукупність, яка визначається великою кількістю показників і параметрів, що зумовлюється своїй класифікації.

По-друге, розкрити сутність класифікації технологічної документації допомагає Державний стандарт ЄСТД [3]. Класифікація зумовлена різноманітністю технологічних документів: маршрутна карта, карта ескізів, операційна карта, карта технологічного процесу, технологічна інструкція, в якій присутній опис процесу виготовлення продукту, карта типової операції, відомість технологічних документів.

Незважаючи на відмінності між технологічними документами, зумовлені галузевою специфікою, робота з класифікації визначається знаходженням точок дотику, що забезпечить ефективне використання різних документів у межах певної організації, галузі чи економіки країни в цілому. Перспективним напрямом розроблення теми є подальший аналіз теорії та практики класифікації технологічної документації системи якості промислового підприємства чи організації.

Стрімкий розвиток інформатизації, що стимулює швидкі зміни у практиці виробництва та відповідно постійне редагування стандартів, призводить до переосмислення самих принципів класифікації, яка традиційно уявляється як усталена структура (ієрархія та фасет). Наразі класифікація розуміється як динамічна інтегративна інтелектуальна система, що оперативно реагує на зміни в нормативній базі та надає різноманітні можливості візуалізації та інтерактивної взаємодії користувача та системи-класифікатора. Це різного роду семантичні мережі, вікі-системи, інтерактивні карти та інфографіка. В такій класифікації точки дотику предметів групування стають гіпертекстовими вузлами. Названі характеристики належать до гейміфікації. Класифікація як така стає об'єктом ігор-класифікаторів (групування, віднесення, співвіднесення, розподіл за певними ознаками, кумуляція за ознакою, асоціативний пошук тощо).

Висновки. Таким чином, можна констатувати, що ігрофікація є сучасним та перспективним підходом для класифікації предметів та явищ загалом, та технічної документації, зокрема, ефективним методом її осмислення та вивчення. Важливою перевагою такого підходу є орієнтація на актуальну нормативну базу, що постійно оновлюється; активна взаємодія користувача та класифікаційної системи; а також різноманітні засоби візуалізації результатів класифікації, динамічність та комплексність різних аспектів класифікації.

Результати цієї роботи будуть використані в проекті ЄС Erasmus+KA2 "GameHub: університетсько-підприємницьке співробітництво в ігровій індустрії в Україні (№ 561 728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP) для розробки комп'ютерних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Швецова-Водка Г.М. Типологія документа : навч. посіб. для студ. Ін.-тів культури / Г.М. Швецова-Водка; Рівн. Держ. ін.-т культури. – К.: Кн. Палата України, 1998. – 80 с.
2. Кулешов С.Г. Документознавство: Історія. Теоретичні основи / С.Г. Кулешов. – К., 2000. – 126 с.
3. ЄСТД. Стадії розробки й види документів [Текст] 3.1102 – 81 [Чинний від 2014]. – К. : Держспоживстандарт України, 2014. – (Національний стандарт України).
4. Gartner Says By 2015, More Than Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes // Gartner. Why gartner analysts research events consulting about. – April 12, 2011. URL : <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>