

УДК 004.5

*О.А. Шелюгина,
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры культурологии и дизайна,
Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)*

ЗАДАЧИ И ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ТРЕБОВАНИЙ К ИНФОРМАЦИОННЫМ РЕСУРСАМ ДЛЯ ПРОЕКТОВ В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

В статье рассматривается специфика разработки требований к информационным ресурсам для креативных проектов. Проекты в области креативных индустрий часто характеризуются высокой подвижностью, динамичными изменениями в ходе их реализации. В статье рассматриваются подходы к разработке требований, включая методологии дизайн-мышления и гибкие методологии, раскрывается важность соблюдения этических норм и прав интеллектуальной собственности. Автор подчёркивает необходимость баланса между творческими амбициями и технической реализуемостью, регулярного сотрудничества между разными участниками проекта.

Ключевые слова: креативные индустрии, разработка требований, информационные ресурсы, творческие проекты, дизайн-мышление, гибкие методологии, веб-доступность, техническая реализуемость, пользовательский опыт.

*O.A. Shelyugina,
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Cultural
Studies and Design, Altai State University (Barnaul, Russia)*

TASKS AND FEATURES OF REQUIREMENTS DEVELOPMENT FOR INFORMATION RESOURCES IN CREATIVE INDUSTRIES PROJECTS

The article explores the specifics of developing requirements for information resources in creative projects. Projects in the field of creative industries are often characterized by high mobility and dynamic changes during their implementation. The article discusses approaches to requirements development, including design thinking methodologies and agile methodolo-

gies, highlighting the importance of ethical norms and intellectual property rights. The author emphasizes the need for a balance between creative ambitions and technical feasibility, as well as regular collaboration among different project stakeholders.

Keywords: creative industries, requirements development, information resources, creative projects, design thinking, agile methodologies, web accessibility, technical feasibility, user experience.

Креативные сферы экономики охватывают широкий спектр проектов, связанных с созданием, производством и распространением культурных и художественных товаров, услуг и впечатлений. Креативные индустрии вносят значительный вклад в экономику, обеспечивая рабочие места и возможности для экспорта, оказывают сильное влияние на социокультурную структуру общества. В креативных индустриях проекты часто требуют совмещения художественных, технических и предпринимательских навыков, эти отрасли постоянно совершенствуются под влиянием новых цифровых технологий и изменяющегося потребительского поведения, что требует постоянной адаптации и изучения новых бизнес-моделей.

Креативные индустрии также переплетаются с другими секторами экономики, такими как технологии, туризм и образование. Они не только приносят экономическую пользу, но и способствуют культурному разнообразию, социальной интеграции и сохранению культурного наследия. Проекты в этих сферах часто становятся площадками для самовыражения, культурного обмена и рассмотрения социальных вопросов, оказывая влияние на общественный диалог и формирование коллективной идентичности.

Термин «креативные индустрии» вошёл в активное употребление в конце 1990-х годов. Одно из широко принятых определений этого термина было предложено Департаментом культуры, медиа и спорта Великобритании в 1998 году: «Креативные индустрии представляют собой деятельность, основанную на индивидуальном творческом потенциале, умениях и таланте, и обладающую потенциалом для создания дополнительной стоимости и рабочих мест через производство и использование интеллектуальной собственности» [1].

К числу ключевых работ, посвященных креативным индустриям, следует отнести исследования Дж. Хокинса, в частности, его труд «Креативная экономика. Как превратить идеи в деньги» [2]. В этой книге рассматривается экономическая и культурная значимость творческих отраслей и представлены анализ проблем и возможностей в данном

секторе. В современном контексте информация и знания рассматриваются как ценные ресурсы, а творчество признается ключевой движущей силой и основным источником ценности.

Понятие творчества выходит за рамки традиционных художественных и креативных сфер и охватывает широкий спектр областей, включая промышленность, бизнес и управление. Современные стратегии в бизнесе уделяют внимание не только материальным активам, но также придают значение нематериальным активам, включая человеческий креативный потенциал. Исследования в области креативных индустрий подчёркивают важность интеграции творчества в организационные практики и стратегии как ключевого принципа развития.

Результатом масштабного исследования стала публикация российских соавторов Т.В. Абанкиной, Е.А. Николаенко, В.В. Романовой, И.В. Щербаковой «Креативные индустрии России: тенденции и перспективы развития» (2021) [3]. В этой публикации рассматриваются различные подходы к определению креативных индустрий в разных странах, раскрывается динамика оценки творческого потенциала и факторов конкурентоспособности. Помимо систематического анализа международного опыта, в работе описано текущее состояние российского креативного сектора и выявлены перспективные тенденции развития креативной экономики.

Публикация служит ценным источником знаний и предлагает разноплановое понимание положения и значения креативных индустрий в мировой экономике. Кроме того, она даёт представление о перспективах их будущего роста и развития. Публикация обеспечивает основу для принятия обоснованных решений и способствует пониманию роли и влияния креативных индустрий на экономический и социальный контекст.

Важная роль креативных индустрий в развитии национальной экономики и социокультурной среды подчёркивается утверждением «Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 года № 2613-р) [4]. Документ содержит перечень сфер креативных индустрий:

- индустрии, основанные на использовании историко-культурного наследия (народно-художественные промыслы и ремёсла, музейная деятельность);
- индустрии, основанные на искусстве (театр, музыка, кино, анимация, живопись, деятельность галерей и др.);

- современные медиа и производство цифрового контента (кино-, видео-, аудио-, анимационное производство, обработка данных и разработка программного обеспечения, виртуальная и дополненная реальность, компьютерные и видеоигры, блогерство, печатная индустрия, средства массовой информации, реклама и пр.);
- прикладные творческие (креативные) индустрии (архитектура, промышленный дизайн, индустрия моды, гастрономическая индустрия и т.п.).

Современные инициативы в данных областях обязательно должны иметь отражение в цифровой среде. Именно цифровой формат предоставляет возможность креативным личностям и коллективам продемонстрировать свои творческие усилия, взаимодействовать с широкой аудиторией и исследовать новые пути для совместной работы и инноваций. С использованием онлайн-платформ, каналов распространения цифрового контента, социальных медиа, иммерсивных технологий, платформ краудфандинга, средств онлайн-коллаборации и аналитических данных проекты в области креативных индустрий могут увеличить свою известность, охват аудитории и общую результативность.

Цифровая среда становится глобальной платформой для выражения творческих идей. Сайт креативного проекта – это инструмент для цифрового присутствия. Он служит для размещения подробной информации о проекте, творческих процессах, формах сотрудничества и результатах. Такая информация позволяет заинтересованным сторонам получить представление о его целях, ходе выполнения и достижениях.

Информационный сайт также является эффективным инструментом для вовлечения целевой аудитории, предоставляя возможности для демонстрации творческих работ, портфолио, мультимедийного контента. Он играет ключевую роль в формировании и укреплении бренда и уникальной идентичности креативного проекта, повышает его авторитет и надежность, а также служит платформой для архивирования материалов, связанных с проектом, включая результаты исследований, концепции дизайнера, проектные планы и отчеты. Этот архив обеспечивает сохранение знаний и опыта проекта для будущих инициатив.

Разработка требований для информационных ресурсов становится неотъемлемой частью воплощения креативных проектов. Хотя общие методы работы с требованиями в этом контексте схожи с теми, которые используются для создания большинства веб-сайтов, специфика проектов в сфере креативных индустрий вносит свои особенности в процесс формулирования требований к их информационным ресурсам. Возможными целями, которые могут стоять перед разработчиками требований, являются создание информационных ресурсов, способству-

ющих поддержке разнообразных и динамичных творческих проектов. Эти ресурсы должны облегчать генерацию идей, содействовать сотрудничеству и исследованию различных аспектов в области креативных индустрий.

Креативные организации обладают своей уникальной практикой, структурой и социокультурной динамикой, что непосредственно влияет на требования и ограничения к информационным ресурсам. При разработке требований необходимо учитывать эти особенности, чтобы обеспечить соответствие информационного ресурса конкретным контекстам и рабочим процессам, которые присущи креативной индустрии. В последнее время особенно актуальными становятся вопросы конфиденциальности, безопасности данных и защиты интеллектуальной собственности. Необходимо уделять особое внимание этим аспектам, чтобы информационный ресурс соответствовал этическим нормам, учитывал права пользователей и способствовал инклюзивности. Ключевым фактором для формирования положительного пользовательского опыта является разработка с учётом принципов интуитивно-го дизайна, понимания информационного поведения и создания эмоциональной вовлечённости.

Проекты в сфере творческих индустрий, такие как дизайн, кино или разработка игр, часто ориентированы на творческий процесс и требуют выражения художественных идей. Весьма часто идеи, концепции могут эволюционировать и меняться в ходе жизненного цикла проекта, что делает необходимым гибкий подход к определению требований. В отличие от традиционных проектов по разработке программного обеспечения, где требования обычно жёстко определены и остаются стабильными с самого начала, творческие проекты требуют готовности к адаптации и реагированию на развивающиеся творческие идеи и возможности.

Изменяющаяся природа проектов, характерная для области креативных индустрий, не является проблемой при условии применения гибких методологий разработки, таких как концепция разработки минимально жизнеспособного продукта (MVP), открытых инноваций и дизайн-мышления [5]. Такой адаптивный подход обеспечивает актуальность и конкурентоспособность творческих инициатив.

Дизайн-мышление поощряет разработчиков требований активно участвовать в исследованиях пользователей, проводить интервью и наблюдать за поведением пользователей, чтобы получить глубокое понимание целевой аудитории. Гибкие методологии, в свою очередь, предлагают итеративный подход к разработке, способствуя адаптивному

планированию, постоянному сотрудничеству и частым циклам обратной связи. Эти методы особенно полезны в быстро развивающейся и постоянно меняющейся среде креативных индустрий, где требования могут меняться из-за рыночных тенденций, технологических инноваций или обратной связи с пользователями.

Дизайн-мышление и гибкие методологии подчёркивают важность междисциплинарного и межфункционального подходов к разработке требований. Проекты в сфере креативных индустрий обычно вовлекают разных специалистов, включая дизайнеров, разработчиков, контент-продюсеров, маркетологов и бизнес-стратегов. Разработчики требований должны учесть это многообразие и обеспечить формирование точного и всестороннего списка требований, учитывающего разнообразные аспекты.

Неотъемлемой частью разработки требований для информационных ресурсов в сфере креативных проектов являются этические нормы и принципы, включая защиту прав интеллектуальной собственности. Разработчики требований должны гарантировать уважение и защиту этих прав, способствовать добросовестному использованию, поддерживать оригинальность и креативность контента, распространяемого на платформе. Такой подход включает в себя применение соответствующей атрибуции, уведомлений об авторских правах и внедрение механизмов модерации контента, чтобы предотвратить несанкционированное использование и нарушения прав. Особое внимание следует уделять сохранности пользовательских данных, соблюдению соответствующих правил защиты данных и обеспечению прозрачных процессов сбора, хранения и обработки информации.

Важным этическим принципом в сфере креативных индустрий является обеспечение веб-доступности и равных возможностей для всех участников. Соблюдение стандартов доступности гарантирует, что информационные ресурсы будут доступны даже для лиц с ограниченными возможностями, включая использование альтернативных текстов для изображений, доступных цветовых схем и поддержку вспомогательных технологий, облегчающих взаимодействие с платформой.

Эстетическая составляющая проектов, включая визуальный дизайн, композицию, цветовую палитру и общую визуальную привлекательность, имеет важное значение для привлечения внимания и вовлечения пользователей. В сфере креативных индустрий, где эстетика играет важную роль, необходимо обеспечить легкую интеграцию визуальных и сенсорных элементов в информационные ресурсы. Работа в сфере креативных индустрий часто подразумевает ориентацию на по-

следние тенденции дизайна и лучшие практики в отрасли. Информированность в области новейших подходов, методов и технологий дизайна позволяет разработчикам требований интегрировать инновационные возможности в информационный ресурс. Такие ориентиры помогают не только поддержать конкурентоспособность проекта, но и удовлетворить ожидания пользователей в плане визуальной привлекательности и пользовательского опыта.

При разработке требований к информационным ресурсам в креативных индустриях важно находить баланс между творческими амбициями и технической реализуемостью. Проекты в этой сфере часто стремятся к внедрению инноваций и уникальных творческих решений, это требует тщательной оценки их технической жизнеспособности, совместимости и соответствия проектным требованиям.

Разработка требований для информационных ресурсов в проектах креативных индустрий должна учитывать уникальные проблемы, возможности и особенности этой области. Систематический и итеративный подход к сбору, проверке, моделированию, документации и управлению требованиями помогает достичь баланса между креативностью, технической осуществимостью, формированием положительного пользовательского опыта и ожиданиями заинтересованных сторон.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. UK Creative Industries Taskforce, Creative Industries Mapping Document. – Текст: электронный // UK Government: сайт. – November, 1998. – URL: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998> (дата обращения: 25.09.2022).

2. Хокинс Дж. Креативная экономика. Как превратить идеи в деньги. – М. : Классика XXI, 2011. – 256 с.

3. Абанкина Т., Николаенко Е., Романова В., Щербакова И. Креативные индустрии России: тенденции и перспективы развития / Grey Matter, 2021. –URL: <https://urban.ranepa.ru/spetsialnaya-literatura/kreativnaya-ekonomika-kreativnye-industrii-i-klastery/kreativnye-industrii-rossii-tendentsii-i-perspektivy-razvitiya/> (дата обращения: 30.09.2023).

4. Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года: утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р. // Правительство Российской Федерации: сайт. – URL: <http://static.government.ru/media/files/HEXNAom6EJunVIxBCjIAtAya8FAVDUfP.pdf> (дата обращения: 28.09.2023).

5. Шуваев Я.А. UX / UI дизайн для создания идеального продукта: полный и исчерпывающий гид. – М. : Эксмо, 2023. – 240 с.

BIBLIOGRAPHY

1. UK Creative Industries Taskforce, Creative Industries Mapping Document. – Text: electronic//UK Government: website. – November, 1998. – URL: <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-mapping-documents-1998> (accessed date: 25.09.2022).

2. Hawkins J. Creative economics. How to turn ideas into money. – Moscow: Classics XXI, 2011. – 256 p.

3. Abankina, T. Creative industries of Russia: trends and development prospects/T. Abankina, E. Nikolaenko, V. Romanova, I. Shcherbakova. – Text: electronic. – Grey Matter, 2021. – 44 p. – URL: <https://urban.ranepa.ru/spetsialnaya-literatura/kreativnaya-ekonomika-kreativnye-industrii-i-klastery/kreativnye-industrii-rossii-tendentsii-i-perspektivy-razvitiya/> (accessed date: 30.09.2023).

4. The concept of the development of creative (creative) industries and mechanisms for the implementation of their state support in large and largest urban agglomerations until 2030³: approved by order of the Government of the Russian Federation of September 20, 2021 No. 2613-r. – Text: electronic//Government of the Russian Federation: website. – URL: <http://static.government.ru/media/files/HEXNAom6EJunVIxBCjIAtAya8FAVDUfP.pdf> (accessed date: 28.09.2023).

5. Shuvaev Y.A. UX/UI design to create the perfect product: a complete and exhaustive guide. – Moscow: Eksmo, 2023. – 240 p.