Литература

1. Ганжа, А. Хаос на остановках нового Великого шелкового Пути [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.razumei.ru/blog/Vtorov_Leonid/2942 – Дата доступа: 28.01.2017.
2. Романова, Т. С китайской скоростью. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2015/03/07/chinarailway/> – Дата доступа: 28.01.2017.

Галина Концевая, Михаил Концевой

Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина

ХАКАТОН ДЛЯ КОНВЕРГЕНТНОЙ РЕДАКЦИИ

Конвергентная редакция может быть рассмотрена в качестве особой модели журналистского коллектива. В идеале она представляет собой гармоничное единство не только своих структурно-функциональных компонентов (цели, задачи, субъекты, предмет и содержание деятельности, используемый инструментарий и т. д.), но и образуемых ими взаимосвязей, реализующихся в различных коммуникативных формах. Конвергентная редакция может и должна быть понята не только в качестве модели определенного инструментального и предметного опыта, но и в качестве модели опыта коммуникативного. Особенность таких моделей определяется особенностями каждого из их компонентов и связей этих компонентов в своей целостной совокупности. В существенной степени эти особенности фундируются современными информационными и коммуникационными технологиями. Именно на основе этих технологий сформировалась современная медиасреда как результат их культурного, личностного и социального освоения. Сама конвергентная редакция является ответом на вызовы журналистике со стороны современной медиасреды, а значит, и со стороны информационно-коммуникационных технологий, которые, создавая новые проблемы для журналистики, порождают и адекватные инструменты для их решения. Поэтому новые, максимально соответствующие вызовам современной медиасреды формы коммуникаций для конвергентной журналистской редакции также могут быть найдены в сфере информационных технологий при рассмотрении форм самоорганизации программистских сообществ. Одной из таких форм являются хакатоны.

Хакатон (англ. hackathon, от hack (хакер) и marathon (марафон)) можно определить как командное мероприятие специалистов из разных областей по коллективному решению прикладной задачи в ограниченное

время. Рожденный в программистской среде, термин «хакатон» имел первоначально более узкое значение, обозначая форум ИТ-специалистов разного профиля (программистов, дизайнеров, менеджеров проектов и т. п.) по созданию законченного программного продукта в короткий, четко установленный срок (обычно от одного до трех дней непрерывной работы над проектом). Первые хакатоны были проведены еще в 1999 году [1] как способ организации сетевой совместной работы физически удаленных друг от друга программистов. Популярность хакатоны обретают к середине первого десятилетия XXI века в частных инновационных компаниях, стоящих перед проблемами быстрого освоения нового программного инструментария и необходимостью, опережающей генерации новых идей. В начале второго десятилетия XXI века хакатоны были впервые осмыслены как новая форма коллективного взаимодействия и подвергнуты всесторонней критике [2, 3], что только способствовало их развитию и росту популярности. К сегодняшнему дню хакатоны доказали свою исключительную эффективность в качестве решений целого ряда проблем в условиях динамичной, быстро меняющейся среды. Они давно вышли за рамки хакерских и программистских марафонов, все более широко используются для разнообразных образовательных и социальных целей.

Хакатоны могут проводиться среди сотрудников одной редакции (internal hakaton, внутренний хакатон) или объединять участников и команды из различных редакций и организаций (внешний хакатон, external hakaton), могут быть очными (предполагая непосредственное межличностное взаимодействие участников и предоставляя им возможность проявить себя в тесном контакте с коллегами) и удаленными (по средством сетевых коммуникаций и взаимодействий).

Для журналистской конвергентной редакции (характеризующейся мультимедийностью, многоформатностью, интегрированностью и универсальностью) опыт организации и проведения хакатонов может быть ценным в силу их определяющих черт:

- четкая целевая установка на создание прикладного законченного продукта;
- командность, достигаемая на основе самоорганизации;
- личный вклад каждого в достижение результата на основе соревновательности;
- интеграция различных подходов (из разных областей и парадигм для одного профиля);

- многопрофильность участников хакатона (привносящих в решение общей задачи свой профессиональный взгляд на проблему);
- разновозрастность участников хакатона (привносящих в решение общей задачи свой уникальный жизненный опыт и свое мировосприятие);
- строго установленное непродолжительное время решения задачи;
- фокусировка на конкретной предметной или проблемной задаче.

Хакатон предполагает одновременно, с одной стороны, высокий уровень свободы самоопределения участников и комфортную для них среду, а с другой стороны, новизну решаемых задач в условиях жестких временных ограничений и тесную интенсивную коммуникацию. Совмещение этих параметров требует от организаторов хакатона серьезной и кропотливой подготовительной работы, в которой достаточное внимание должно быть уделено каждой детали, какой бы незначительной она ни казалась. Хакатон является, как правило, достаточно продолжительным мероприятием, которое не имеет перерывов. Поэтому для того, чтобы его участники полностью реализовали свой потенциал в рамках данной формы взаимодействия, они должны чувствовать себя комфортно, а значит необходимо предусмотреть условия эффективного удовлетворения их повседневных потребностей, даже в мелочах.

В хакатонах всегда присутствует элемент соревнования. В формате хакатонов даже проводятся научно-ориентированные состязания, например, в области machine learning. Однако суть хакатонов не в соревновании, а в сотрудничестве его участников для решения конкретных прикладных задач. Здесь существенно важными являются не личные достижения каждого, а командные результаты, в том числе в виде благоприятного коммуникативного климата, образуемого в результате интенсивного доброжелательного общения в ходе работы над совместными проектами.

Хакатоны представляют собой современное и технологичное организационное решение, позволяющее конвергентной редакции собрать вместе на площадке равноправного взаимодействия своих сотрудников: корреспондентов и разработчиков, редакторов и программистов, корректоров и дизайнеров, верстальщиков и оптимизаторов. Занятые решением важной и срочной проблемы, эти разнопрофильные и разновозрастные специалисты обретают в коммуникативной площадке хакатона уникальное место встречи, где они могут познакомиться с такими профессиональными и личными качествами друг друга, которые в иных

коммуникативных практиках остались бы невостребованными и неиспользованными. Хакатон предоставляет своим участникам уникальные возможности проявить себя и свои профессиональные достижения и личные способности в свободных, удобных для них условиях, вместе со специалистами из тех областей, с которыми они никогда не пересеклись бы непосредственно в обычных организационных форматах. Благодаря этому хакатоны помогают формировать сети талантливых и активных людей на основе продуктивной коллаборации в творческом процессе.

Формат хакатона предполагает, что его участники столкнутся с новыми для них проблемами, а это должно стимулировать эффективность обучения в условиях помощи от команды и с возможностью применить новые полученные знания непосредственно на практике. Образовательный потенциал хакатона еще только предстоит раскрыть и осмыслить, в том числе в области обучения журналистике и смежным специальностям. Первые опыты использования хакатонов в образовательной деятельности весьма успешны и представляются перспективными. Примером может служить серия хакатонов по перспективным технологическим направлениям для школьников и студентов в рамках образовательного проекта GoToHack [4].

В Сети, наряду с популярными журналистскими материалами о хакатонах, достаточно широко представлены материалы, отражающие опыт проведения масштабных и успешных хакатонов в различных областях. Данные материалы могут быть использованы в практике организации внутренних хакатонов в конвергентных журналистских редакциях. В руководстве основателя HackDay Russia Евгении Овчинниковой описаны основные вопросы организации и проведения внутреннего хакатона (от мотивации его участников до работы с бюджетом) [5]. В качестве другого примера можно указать на DeepHack – ресурс, посвященный серии хакатонов в проблемном поле искусственного интеллекта, предоставляющий в открытом доступе (при условии регистрации) лекционные программы по хакатону и исследованиям Facebook AI Research, Google DeepMind, Intel Laboratories [6]. Опыт проведения хакатонов DeepHack уже научно отрефлексирован [7]. Существует и более общее исследование хакатонов в качестве социального феномена [8].

Литература

1. Wood, Colin. Who Invented the Hackathon? [Электронный ресурс] // Government Technology. – Режим доступа: <http://www.govtech.com/pcio/Who-Invented-the-Hackathon.html>. – Дата доступа: 08.02.2017.

2. Scyrier, Bill. Apps Contests are Stupid [Электронный ресурс] // Government Technology. – Режим доступа: <http://www.govtech.com/dc/blog/apps-contests-are-stupid-070213.html>. – Дата доступа: 08.02.2017.
3. Porway, Jake. You Can't Just Hack Your Way to Social Change // Harvard Business Review. – Режим доступа: <https://hbr.org/2013/03/you-cant-just-hack-your-way-to>. – Дата доступа: 08.02.2017.
4. GoToHack // GoTo – Режим доступа: <http://goto.msk.ru/hackathon/#services>. – Дата доступа: 08.02.2017.
5. Овчинникова, Евгения. Хакагон. Как организовать хакагон // Студия Михаила Кечинова. – Режим доступа: http://mkechinov.ru/hackathons_manual.html. – Дата доступа: 08.02.2017.
6. DeepHack – Режим доступа: <https://hbr.org/2013/03/you-cant-just-hack-your-way-to>. – Дата доступа: 08.02.2017.
7. Sorokin, Ivan and etc. Deep Attention Recurrent Q-Network // Arxiv.org. – Режим доступа: <https://arxiv.org/pdf/1512.01693.pdf>. – Дата доступа: 08.02.2017.
8. Briscoe, Gerard, Mulligan, Catherine. Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon // CREATIVEWORKS LONDON WORKING PAPER NO.6, 2014. – Режим доступа: <http://www.creativeworkslondon.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/Digital-Innovation-The-Hackathon-Phenomenon1.pdf>. – Дата доступа: 08.02.2017.

Елена Красовская

Белорусский государственный университет

РЕГИОНАЛЬНАЯ МЕДИАСИСТЕМА КАК МЕДИАИНСТИТУТ, МЕДИАПРЕДПРИЯТИЕ И МЕДИАСООБЩЕСТВО

Система СМИ Республики Беларусь, или национальная медиасистема, состоит из совокупности автономных региональных медиасистем. Например, в Гродненской области выходит общественно-политическая газета «Гродзенская праўда», работает телеканал «Беларусь 4 Гродно» и радиостанция «Радио Гродно». Все перечисленные средства массовой информации имеют собственные сайты в Интернете. Таким образом, в Гродненском регионе сформировалась автономная медиасистема, благодаря чему его жители получают информацию о местных событиях в полном объеме. При этом региональные медиасистемы взаимосвязаны, образуя внутри национальной системы СМИ сложную многоуровневую структуру. Так, «Радио Гродно» можно услышать в Гродненской, Брестской и Минской областях, где также существуют свои автономные медиасистемы. В данном случае на одном структурном уровне националь-