

## Цифровая поддержка коллективных дискуссий с помощью мобильного приложения

*Н.Н. Сухоруков, А.П. Тюков, К.М. Голованева*

*Волгоградский государственный технический университет, Волгоград*

**Аннотация:** В данной статье проведен анализ сферы организации деловых коллективных дискуссий и выявлены ключевые проблемы данной сферы, а также предложен новый метод повышения эффективности коммуникации за счет использования специального программного обеспечения.

**Ключевые слова:** нетворкинг, коллективная дискуссия, эффективность коммуникации, организация нетворкинга, приложение для нетворкинга.

Люди так или иначе связаны друг с другом посредством сети Интернет и социальных сетей. Благодаря такой тесной кооперации, образуются новые сообщества. Профессиональные и бизнес-сообщества не остались в стороне. Для них главное преимущество подобной кооперации состоит в расширении собственной сети контактов и полезных знакомств. При наличии соответствующего человеческого капитала, подобная взаимосвязь «всех со всеми» облегчает диффузию инноваций, ускоряет процесс обмена идеями, ресурсами и технологиями, что в итоге приводит к развитию общества [1].

Нетворкинг – это популярный способ расширения персональной сети контактов и построения личного имиджа [2]. Под нетворкингом понимают деятельность, целью которой является налаживание связей и построения долгосрочных контактов для решения задач в повседневной и профессиональной жизни, при помощи налаженной сети связей [3]. Участие в нетворкинге помогает найти как потенциальных бизнес-партнеров, так и единомышленников. Однако важно понимать, что ценность представляет не сама «сеть контактов», а возможности и ресурсы людей. Основополагающий принцип нетворкинга заключается во взаимопомощи и равноценном обмене ресурсами. Человек сначала должен помочь другому, прежде чем получить

помощь извне. Другими словами, важно выстраивать доверительные, долгосрочные отношения с людьми [4].

Нетворкинг подразумевает сбор людей в одном месте и живое общение участников друг с другом, ведь лицо, желающее установить новые контакты, должно находиться там, где находятся интересные люди [5]. Однако, для достижения подобных целей недостаточно собрать людей в одном месте. Коммуникация внутри такой группы будет спонтанной, хаотичной, а результаты каждого участника и мероприятия слабо формализуемы.

Для частичного решения этих проблем организаторы нетворкинг-мероприятий привлекают профессиональных модераторов для управления коммуникацией и используют вспомогательные инструменты, такие как игропрактика и опросники, анкеты, карточки. Первый инструмент необходим для управления процессом взаимодействия участников, а второй – для сохранения и последующей обработки результатов взаимодействия.

Очевидный недостаток таких подходов состоит в излишней ориентации на физический, оффлайн мир, что подразумевает наличие ведущего и ассистентов для обеспечения процесса коммуникации.

Таким образом, «классический» офлайн нетворкинг сталкивается со следующими проблемами:

1. Дороговизна организации нетворкинг-мероприятия
  2. Возможное негативное субъективное влияние модератора на процесс коммуникации;
  3. Нарушение модератором регламента и временных рамок мероприятия;
  4. Внутренние барьеры некоторых участников нетворкинга мешают знакомству и взаимодействию с другими участниками;
  5. Участники не знают, как правильно рассказать о себе, представить свои проекты и запросить помощь;
-

6. Некоторым участникам сложно запомнить имена, описания проектов и детали разговоров;

7. Бумажные анкеты требуют серьезных затрат времени на обработку, полученные результаты слабо формализуемы и сложны для дальнейшей обработки и представления.

Описанные проблемы в неполной мере решены благодаря использованию специальных приложений для онлайн-нетворкинга и формирование социального капитала человека почти невозможно без его использования. Авторы предлагают новую концепцию нетворкинга, в основе лежит идея «объединения двух миров» – физического и цифрового. Модератор создает мероприятие в приложении. Участники нетворкинга собираются в зале, достают свои телефоны, запускают приложение и подключаются к созданному модератором мероприятию. Далее процессом нетворкинга управляет приложение, а участники выполняют указания приложения. Приложение объединяет такие методы, как анализ данных, игрофикация, визуализация данных, набор сценариев дискуссии, алгоритм формирования групп для достижения главной цели – повышение эффективности коммуникации.

Процесс нетворкинга основан на создании этапов, ограниченных по времени. В приложении реализовано четыре этапа:

1. Формирование группы и перенаправление в подгруппу. Приложение разбивает участников на подгруппы. Участник видит на экране собственного мобильного устройства номер группы и ищет эту группу в зале.

2. Знакомство. Участники каждой подгруппы по шаблону, отображающегося на экране смартфона, знакомятся друг с другом и представляют проекты, озвучивают собственные потребности и возможности. Выстраивание отношений на неформальной основе – это «ключ к успеху развития себя и своего дела» [6].

---

3. Взаимодействие. Участники в свободной форме общаются друг с другом. На этом этапе участники выясняют, кто способен оказать поддержку и кому эту поддержку необходимо оказать. Достигнутые договоренности отмечаются участниками в приложении по заданному шаблону.

4. Подведение итогов. На этом этапе каждый игрок получает персонализированную и обобщенную статистику по результатам мероприятия.

Пункты 1-3 формируют раунд и в зависимости от настроек игры, сделанных модератором, раунд может повторяться несколько раз. Рассмотрим процесс нетворкинга, реализованного с помощью приложения.

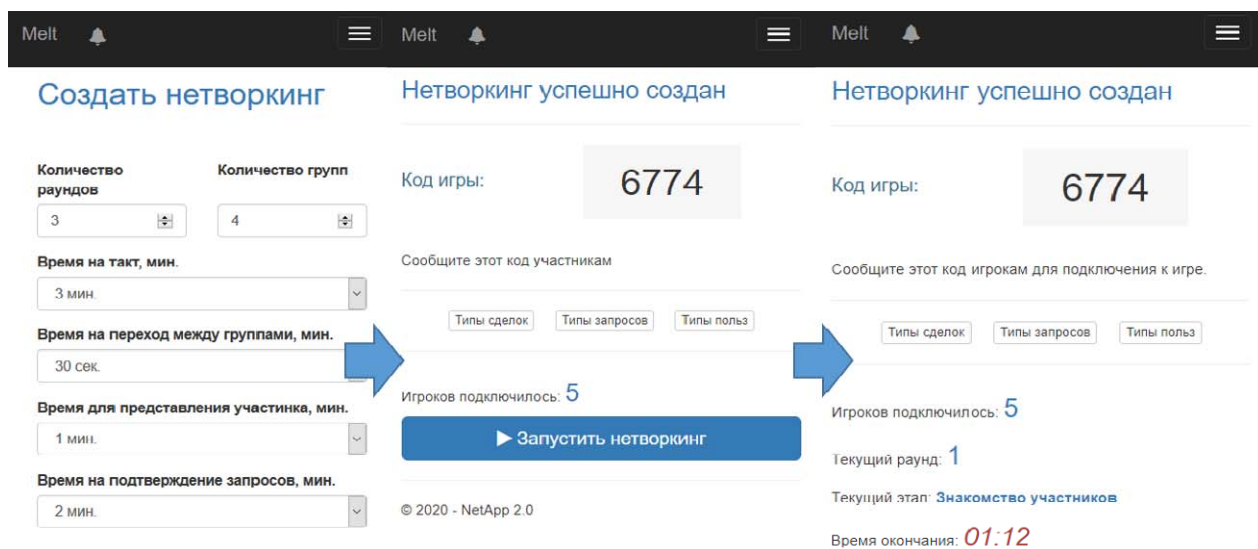


Рис. 2. – Создание модератором мероприятия

Вначале модератор создает мероприятие и указывает базовые настройки. Далее модератор попадает на страницу администрирования, где отображается код для подключения к мероприятию, и кнопка запуска мероприятия (рисунок 2).

Для участия в нетворкинге участник мероприятия после регистрации в приложении создает карточку персонального проекта и кратко указывает информацию о проекте (рисунок 3).

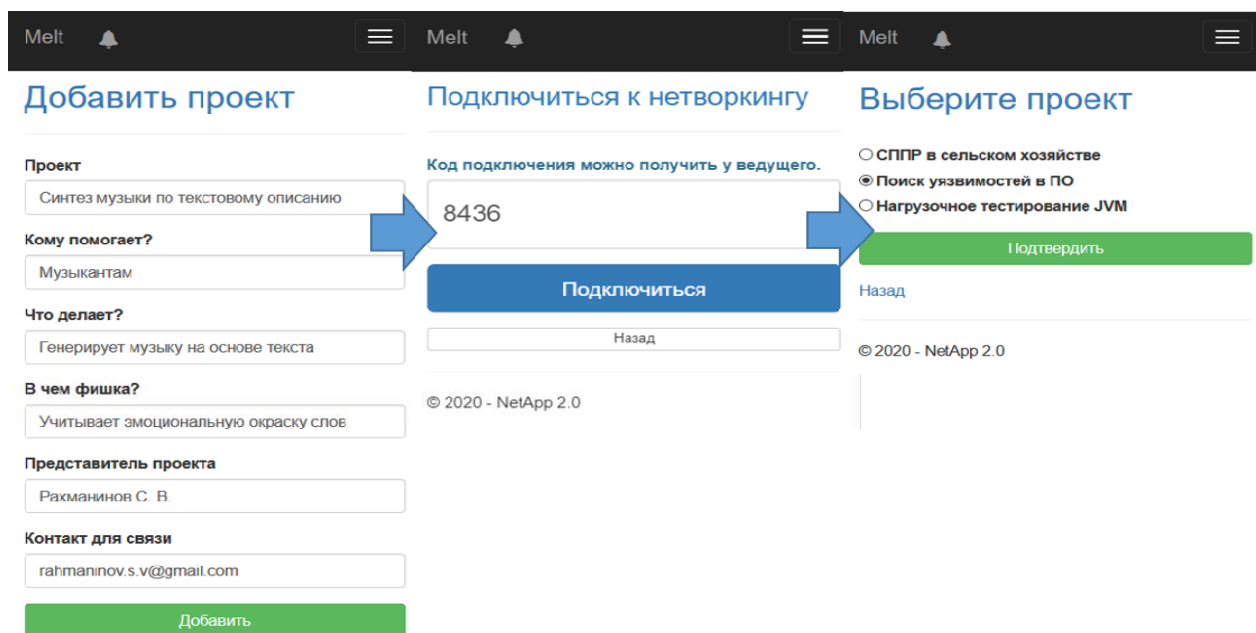


Рис. 3. – Подключение к мероприятию

Модератор сообщает код подключения, и участник вводит код в специальную форму и нажимает кнопку «Подключиться». Далее приложение предложит выбрать проект для участия в нетворкинге.

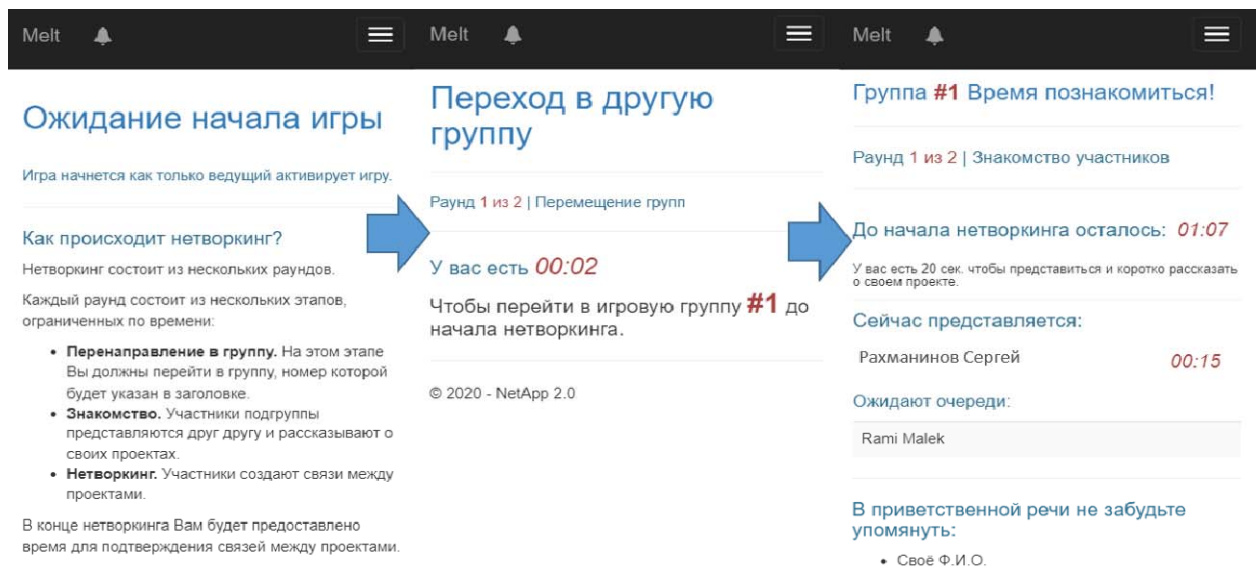
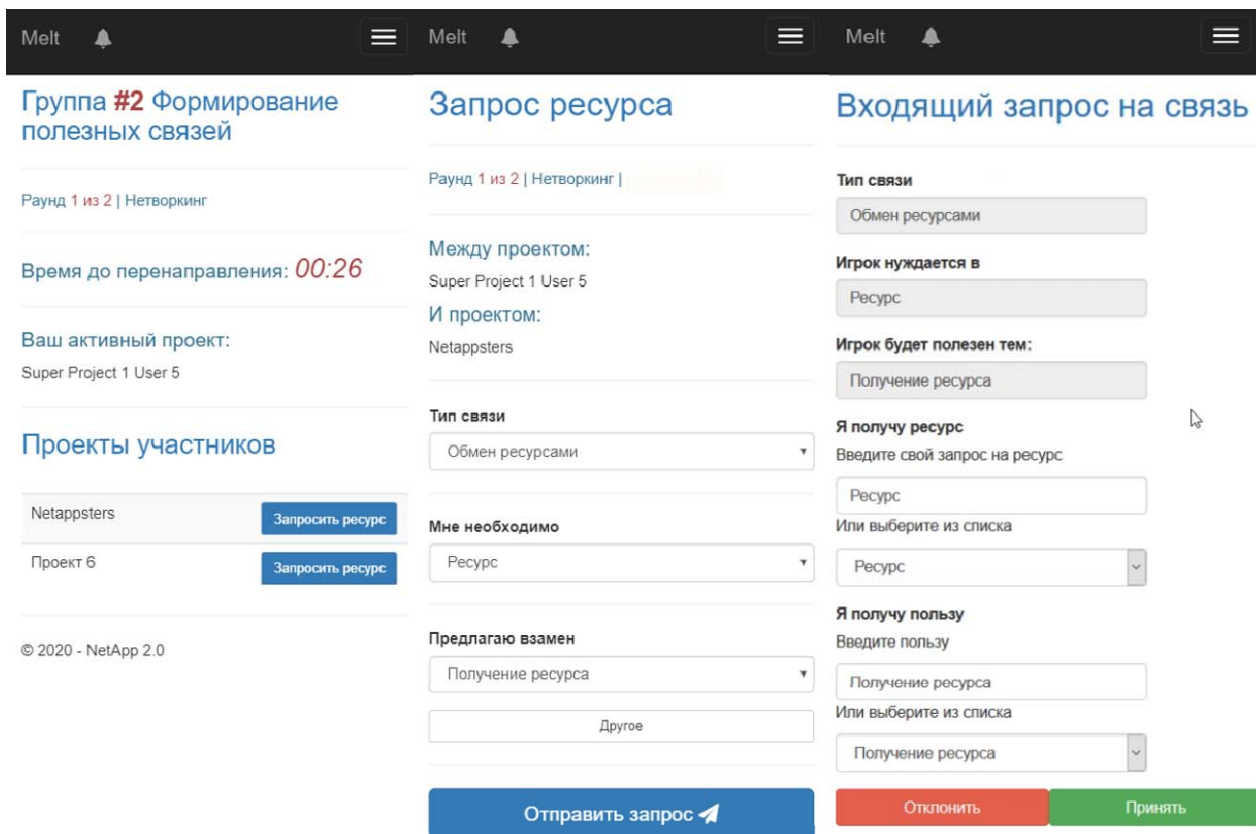


Рис. 4. – Начало нетворкинга

После выбора проекта приложение перенаправит участника на страницу ожидания, где участник сможет вкратце ознакомиться с концепцией нетворкинга (рисунок 4). После активации нетворкинга модератором приложение распределит игроков по подгруппам и присвоит

номер группы. На этом этапе участники за отведенное время присоединяются к указанной подгруппе в зале. На следующем этапе приложение предложит участникам познакомиться, и коротко рассказать о проектах, используя шаблон представления. Приложение отображает Ф.И.О представляющегося участника и оставшееся время для представления, а также список участников, ожидающих очереди на представление.

Далее наступает этап нетворкинга (рисунок 5). Участники видят проекты своей подгруппы и общаются с их представителями, после чего отправляют запрос на ресурс. Для отправки запроса указывается тип связи, запрашиваемый и отдаваемый взамен ресурсы.

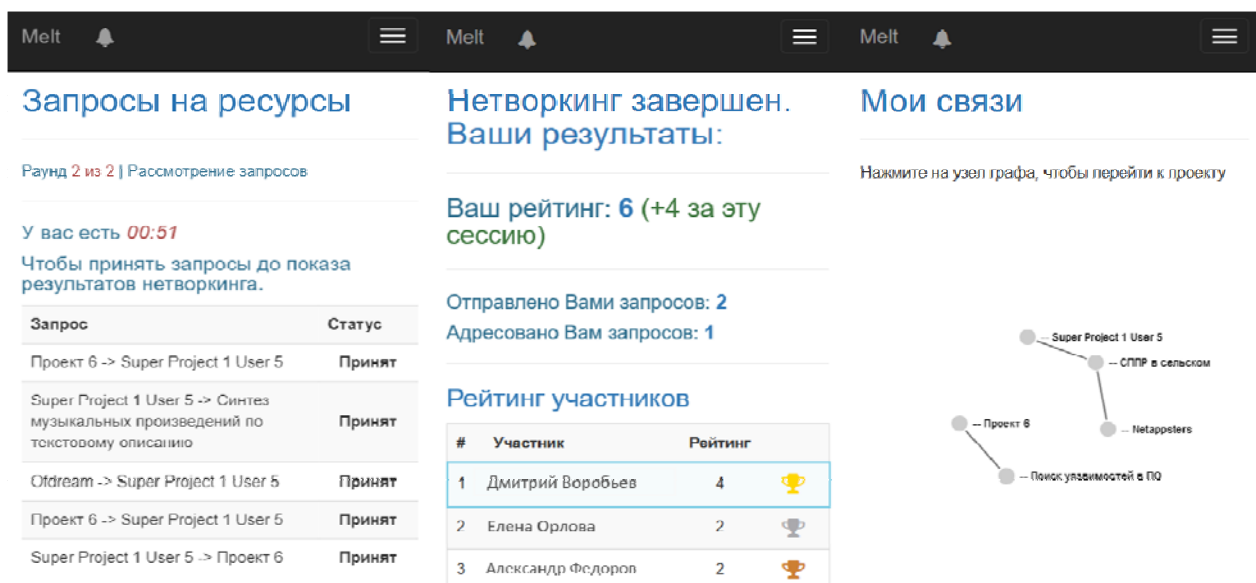


The screenshot displays the Melt application interface for a networking round. It is divided into three main sections:

- Group #2: Formation of useful connections** (Группа #2 Формирование полезных связей): Shows the current round (1 of 2) as 'Networking' (Нетворкинг), a timer for redirection (00:26), and the active project 'Super Project 1 User 5'. A list of participants includes 'Netappsters' and 'Проект 6', each with a 'Request resource' (Запросить ресурс) button.
- Resource Request** (Запрос ресурса): Shows the round details, the project being requested from ('Super Project 1 User 5'), and the project being requested to ('Netappsters'). It includes dropdown menus for 'Type of connection' (Тип связи) set to 'Exchange of resources' (Обмен ресурсами), 'What is needed' (Мне необходимо) set to 'Resource' (Ресурс), and 'Offering in return' (Предлагаю взамен) set to 'Resource' (Получение ресурса). A large blue button at the bottom says 'Send request' (Отправить запрос).
- Incoming connection request** (Входящий запрос на связь): A form for the recipient to respond. It includes dropdowns for 'Type of connection' (Обмен ресурсами), 'The player needs' (Игрок нуждается в) set to 'Resource', 'The player will be useful by' (Игрок будет полезен тем) set to 'Resource', and 'I get resource' (Я получу ресурс) with a text input field. Below, there are sections for 'I get benefit' (Я получу пользу) with a text input field and a dropdown menu. At the bottom, there are three buttons: 'Decline' (Отклонить) in red and 'Accept' (Принять) in green.

Рис. 5. – Отправка и подтверждение запросов на ресурсы

Получатель запроса будет уведомлен о входящем запросе и будет предложено заполнить форму для подтверждения запроса. При подтверждении запроса участникам станут доступны контакты друг друга, а сформированная сделка будет отображена на графе связей проектов.



**Запросы на ресурсы**

Раунд 2 из 2 | Рассмотрение запросов

У вас есть 00:51

Чтобы принять запросы до показа результатов нетворкинга.




Запрос	Статус
Проект 6 -> Super Project 1 User 5	Принят
Super Project 1 User 5 -> Синтез музыкальных произведений по текстовому описанию	Принят
Otdream -> Super Project 1 User 5	Принят
Проект 6 -> Super Project 1 User 5	Принят
Super Project 1 User 5 -> Проект 6	Принят

**Нетворкинг завершен. Ваши результаты:**

Ваш рейтинг: 6 (+4 за эту сессию)

Отправлено Вами запросов: 2  
Адресовано Вам запросов: 1

**Рейтинг участников**

#	Участник	Рейтинг
1	Дмитрий Воробьев	4 
2	Елена Орлова	2 
3	Александр Федоров	2 

**Мои связи**

Нажмите на узел графа, чтобы перейти к проекту

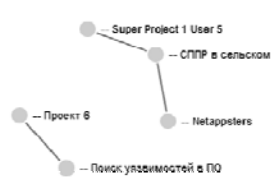


Рис. 6. – Завершение нетворкинга

После завершения раундов наступает этап подтверждения запросов и показа итогов мероприятия (рисунок 6). Перед отображением результатов участникам дается время для подтверждения запросов, полученных на этапе нетворкинга. На странице показа результатов нетворкинга отображается персональная статистика и рейтинг участников. Персональная статистика содержит информацию о заработанном во время мероприятия рейтинге, количестве отправленных и принятых запросов. Граф связей отображает ранее созданные связи между проектами.

Таким образом, приложение адаптировано к созданию и поддержанию отношений между людьми [7], что облегчит приобретение знаний, навыков и ресурсов, необходимых для роста и выживания, как самого человека, так и его бизнеса [8]. Положительные эффекты от использования приложения заключаются в следующем:

1. Приложение сокращает время обработки результатов дискуссии (заполненных форм обратной связи, анкет и т.п.) с 10-30 мин. до 1 мин.
2. Стоимость организации мероприятия снижается более, чем на 10 тыс. руб., т.к. отсутствует надобность в привлечении ассистентов для сбора обратной связи от участников и их консультаций.

3. Для организации и поддержки процесса дискуссии достаточно только наличия модератора.
4. Развернутый отчет, доступный для загрузки после завершения мероприятия (с инфографикой, детализацией по участникам и т.п.).

Эффективность коммуникации достигается за счет достижения целей, поставленных модератором перед участниками, соблюдения регламента дискуссии, временных рамок и обсуждения только заданной темы, вовлечения всех участников в процесс дискуссии, наличия обратной связи от участников и ее визуализации. Все это создает условия для передачи знаний и ускорению инновационного процесса [9] и способствует организации новых экономических, политических и общественных структур [10]

Вторичная выгода от использования приложения возникает вокруг анализа данных, их интерпретации и возможности выстраивания сценариев отношений с пользователями. Открытость разработчиков и готовность интегрировать приложение с другими сервисами, позволяет рассматривать его как надстройку для CRM систем в части отношений с партнерами и клиентами, а также в части оценки экономического эффекта участия в конгрессно-выставочных мероприятиях. Благодаря описанному решению, организаторы и участники мероприятий смогут значительно повысить качество и результативность своих мероприятий, что означает высокий мультипликативный эффект от встречи и переговоров.

### **Литература**

1. Гольцова П. А., Лоева Я.А. Онлайн-сетворкинг как технология формирования социального капитала // Инноватика - 2015: сборник материалов XI Международной школы-конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, 21-23 мая 2015 г., Томск, Россия. Томск, 2015. С. 544-547.





2. Крутиков В.К., Зайцев Ю.В., Ефимова И.Е., Цоп-Петрова И. Нетворкинг - креативный навык, соединяющий идеи с ресурсами. // Креативная экономика. 2015. №3. С. 253-264.

3. Столыпинская З.И., Кокорина Е.Г. Нетворкинг: понятие, история, уровни // Сборник научных трудов научно-практической конференции для студентов и молодых ученых. - Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Типография «Ариал», 2017.

4. Митрейкин И.П., Шевченко Д.Е. Организация нетворкинга с помощью мобильного приложения // Молодежный научный вестник. 2016. №8. С. 44-48.

5. Ефимова И.Е., Крутиков В.К., Цоп-Петрова И. Новый алгоритм поведения людей: нетворкинг // Вестник образовательного консорциума среднерусский университет. Серия: экономика и управление. 2015. №5.

6. Векшина Е.Ю. Нетворкинг как средство реализации человека в жизни и профессиональной деятельности // сборник статей XXVI Международного научно-исследовательского конкурса: в 2 ч.. Пенза: Наука и Просвещение, 2020. С. 116-119.

7. Rainer Alt, Elgar Fleisch Business Networking Systems: Characteristics and Lessons Learned, International Journal of Electronic Commerce, 2000, №5:2, pp. 7-27.

8. Schoonjans, B., Van Cauwenberge, P. & Vander Bauwhede, H. Formal business networking and SME growth. Small Bus Econ, 2013, №41, pp. 169–181.

9. Кушков Е.А. Популяризация мессенджеров и социальных сетей в обществе и их влияние на экономику // Управление экономическими системами: электронный научный журнал URL: [elib.fa.ru/art2019/bv1895.pdf](http://elib.fa.ru/art2019/bv1895.pdf).

10. Pittaway, L., Robertson, M., Munir, K., Denyer, D. and Neely, A., Networking and innovation: a systematic review of the evidence. International Journal of Management Reviews. 2004. № 6: pp. 137-168.

---

## References

1. Gol'tsova P.A., Loeva Ya.A. Innovatika, 2015: sbornik materialov XI Mezhdunarodnoy shkoly-konferentsii studentov, aspirantov i molodykh uchenykh, 21-23 maya 2015, Tomsk, Rossiya. Tomsk, 2015. pp. 544-547.
  2. Krutikov V.K., Zaytsev Yu.V., Efimova I.E., Tsop-Petrova I. Kreativnaya ekonomika. 2015. №3. pp. 253-264.
  3. Stolypinskaya Z.I., Kokorina E.G. Sbornik nauchnykh trudov nauchno-prakticheskoy konferentsii dlya studentov i molodykh uchenykh. Simferopol': Obshchestvo s ogranichennoy otvetstvennost'yu «Izdatel'stvo Tipografiya «Arial». 2017. pp. 391-392.
  4. Mitreykin I.P., Shevchenko D.E. Molodezhnyj nauchnyy vestnik. 2016. №8. pp. 44-48.
  5. Efimova I.E., Krutikov V.K., Tsop-Petrova I. Vestnik obrazovatel'nogo konsortsiума srednerusskiy universitet. Seriya: ekonomika i upravlenie. 2015. №5. pp. 91-93.
  6. Vekshina E.Yu. Sbornik statey XXVI Mezhdunarodnogo nauchno-issledovatel'skogo konkursa : v 2 ch. Penza: Nauka i Prosveshchenie. 2020. pp. 116-119.
  7. Rainer Alt, Elgar Fleisch Business Networking Systems: Characteristics and Lessons Learned, International Journal of Electronic Commerce. 2000. №5:2. pp. 7-27.
  8. Schoonjans, B., Van Cauwenberge, P. & Vander Bauwhede, H. Formal business networking and SME growth. Small Bus Econ. 2013. №41. pp. 169-181.
  9. Kushkov E.A. Upravlenie ekonomicheskimi sistemami: elektronnyy nauchnyy zhurnal URL: [elib.fa.ru/art2019/bv1895.pdf](http://elib.fa.ru/art2019/bv1895.pdf).
  10. Pittaway, L., Robertson, M., Munir, K., Denyer, D. and Neely, A., Networking and innovation: a systematic review of the evidence. International Journal of Management Reviews. 2004. № 6: pp. 137-168.
-