

доктор педагогічних наук, старший дослідник, провідний науковий співробітник відділу андрагогіки Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України

ПЕРЕДУМОВИ ВИНИКНЕННЯ ВІРТУАЛЬНИХ ПРОЄКТНИХ КОМАНД

Складність, динамічність та різноманітність завдань, що постають перед підприємствами й організаціями, зростання конкуренції у сферах виробництва й послуг зумовлюють появу нових форм ведення бізнесу. Це форми командної роботи над проєктами, що передбачають об'єднання людських ресурсів, забезпечення їхньої згуртованості та взаємопідтримки під час розв'язання різного роду професійних завдань. Стрімкий розвиток інформаційних технологій і комп'ютерних комунікацій з одночасним зростанням чисельності проєктів, покликаних виробляти якісно нові продукти й послуги, загалом сприяв формуванню віртуальних проєктних команд. З погляду історичної ретроспективи така бізнес-структура, як віртуальна проєктна команда з'явилася в суспільному просторі відносно недавно і набула широкої популярності на початку ХХІ століття. Між тим варто наголосити, що концептуальне підґрунтя віртуальних проєктних команд було обґрунтовано раніше, і базувалося на трьох ключових тенденціях, характерних для кінця ХХ ст.

Перша тенденція пов'язана зі зміною організаційних структур. Протягом другої половини ХХ ст. організаційні структури еволюціонували від ієрархічних бюрократичних до адаптивних матричних і проєктних організацій, а в останні десятиліття – до децентралізованих мереж. Характерною рисою нових організаційних видів і форм стала адаптивність. Одними з перших цей напрям почали досліджувати Е. Тоффлер і Дж. Бірн. Е. Тоффлер у праці «Адаптивна корпорація» писав: «Організаційна форма найбільш ефективна, якщо будується не за бюрократичним принципом, а за принципом адхократії, коли кожен організаційний компонент є модулем, створеним для вирішення одного конкретного завдання, і взаємодіє з багатьма іншими по горизонталі, а не тільки згідно з вертикальною ієрархією» [4, с. 460].

Друга тенденція пов'язана з бурхливим розвитком міжфірмової кооперації та поширенням мережових структур. Згідно з загальноприйнятим підходом, мережева організація є сукупністю взаємодіючих фірм, що об'єднують різні ресурси й види діяльності для надання різноманітних продуктів (товарів або послуг) певного сегменту ринку. Керуюча компанія (або брокер) управляє взаємодією учасників мережі, підпорядковуючи їхню діяльність досягненню спільної мети. Така компанія може не тільки миттєво реагувати на зміни ринку, але й передбачати нові потреби споживачів, викидаючи на ринок десятки й сотні нових продуктів. Ці можливості не вимагають значних інвестицій і досягаються за рахунок миттєво створюваних партнерств і альянсів, приєднання нових членів мережі. Тому на високодинамічних ринках структура повинна бути мережевою, тобто такою, що складається з легко замінних модулів [2, с. 135]. Вимоги до швидкості впровадження інновацій спонукали до розвитку методів управління проєктами, що в свою чергу – до формування нових команд. Саме мережеві структури стали основою та праобразом віртуальних команд.

Третя тенденція – прорив у сфері інформаційних технологій і розповсюдження Інтернету. Це дозволило мережевим організаціям перевести бізнес-процеси у віртуальну реальність, що й зумовило появу віртуальних команд і віртуальних організацій. Використання інформаційних технологій значно збільшило швидкість передачі інформації, її обсяг і вплив, та уможливило створення «інформаційного простору», що став ключовою складовою корпоративної культури віртуальних команд [1].

Останнє десятиліття ХХ ст. – початок ХХІ ст. ознаменувалося зростанням інтересу науковців до цього феномена. Зокрема, В. Давідов, М. Мелоун Р. Гренієр, Й. Метес Й. Палмер та ін. схарактеризували структуру й особливості функціонування віртуальних команд. С. Бернетт, М. Бойсот, Дж. Лішак, П. Джексон звернули увагу на їхню взаємозалежність від розвитку технологій в галузі зв'язку. У працях таких зарубіжних авторів, як С. Голдмен, Х. Горансон, Х. Феррант), Е. Пенроуз представлено дослідження віртуальних команд у складі віртуальних організацій як нового типу бізнес-структур, що виникли на основі мережевих технологій. Згодом ці ідеї розгорнули К. Хубе), П. Коллін), Дж. Франк), Дж. Берн та ін., які розглядали віртуальні команди з позиції веб-організацій. На думку М. Уорнера та М. Вігцеля віртуальні команди є логічним завершенням сучасних тенденцій в бізнес-стратегіях з упровадження інновацій [4].

Ці тимчасові гнучкі структури створюються для того, щоб швидко вносити зміни в бізнес-процеси підприємства й суттєво скорочувати час для досягнення результату. Перед ними ставляться конкретні завдання, пов'язані з розробленням нового продукту чи послуги, обумовлюються терміни й надаються необхідні ресурси. В таких умовах віртуальні проєктні команди можуть діяти абсолютно самостійно, звітуючи лише про етапи просування до зазначеної мети, й представляючи результати роботи.

Технологія формування й розвитку проєктної командної структури передбачає сукупність мети, змісту, методів і засобів, що забезпечують процес цілеспрямованого вибудовування колективної взаємодії людей для своєчасного досягнення запланованих результатів і ефективного використання потенціалу кожного учасника. Віртуальні команди дозволяють компаніям наймати найталановитіших фахівців, не завдаючи їм при цьому незручностей і не змінюючи їхнє місце проживання. Однак формування віртуальної проєктної команди є досить складним процесом, що вимагає високої управлінської компетентності, й для його здійснення необхідні кваліфіковані керівники, серед яких ключовою особою є проєкт-менеджер. Його основне завдання полягає в такому підборі фахівців й подальшому управлінні ними, який забезпечить відповідність кількісного і якісного складу команди цілям і вимогам проєкту, ефективну командну роботу з виконання завдань проєкту, формування єдиної внутрішньопроектної культури й командного духу. Відтак перспективою подальшого дослідження є аналіз процесу формування й розвитку віртуальної проєктної команди та особливостей управління нею.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Boisot Max Henry. Information Space: A Framework for Learning in Organizations Institutions and Cultures, London: Routledge, 1995.
2. Nakanson H. Evolution Processes in Industrial Networks. In : Industrial Networks. A new View of Reality. London: Routledge. 1988. P.135.
3. Тоффлер О. Адаптивная корпорация// Новая постиндустриальная волна на Западе. М.: Academia, 1999. С. 460-461.
4. Уорнер М., Вигцель М. Виртуальные организации. Новая форма ведения бизнеса в ХХІ веке. М.: Добрая книга, 2005. 296 с.