

УДК 655.52

І.О. Бондар, К.В. Гула

Харківський національний економічний університет, Харків

МЕТОДИКА УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ ОБРОБКИ АВТОРСЬКОГО ОРИГІНАЛУ

В рамках статті представлені етапи удосконалення процесу взаємодії автора та видавництва під час обробки авторського оригіналу. Одним з кроків є використання розробленої моделі для вибору оптимальної стратегії взаємодії видавництва з автором за допомогою теорії ігор. Також у статті розглядається використання методу побудови діаграми Ісікави. FMEA-аналіз, використаний для обробки результатів побудованої діаграми, дозволив здійснити вибір найважливіших проблем, що потребують вирішення у багатьох видавництвах.

Ключові слова: автор і видавництво, авторський оригінал (АО), ігрова модель, обробка АО, стратегії взаємодії.

Вступ

Постановка проблеми. Час є одним з основних ресурсів, що плине та не оновлюється. Ця проблема є досить важливою особливо при підготовці до випуску наукових видань, тому що саме від тривалості підготовчих процесів дуже часто залежить те, чи буде випущене наукове видання доречним та вчасним, а не застарілим та нікому не потрібним.

Нормальний редакційно-видавничий процес може бути стриманий недостатньою якістю та численними одноманітними помилками в авторських оригіналах. Тому загальна наукова проблема полягає в тому, що немає нових засобів та конструктивних пропозицій щодо прискорення процесу обробки авторського оригіналу, які дозволять збільшити швидкість виходу видань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз спеціалізованих видань [1, 2, 4, 8], що стосуються взаємодії автора та видавництва, дозволив зробити висновки щодо нерегламентованості цього механізму.

Більшість видавництв користується застарілими схемами обміну інформацією та матеріалами (персональними напрацюваннями) від автора до видавництва та навпаки. Зважаючи на різноманітність рівня підготовки авторів, керування процесом роботи з ними за однаковою схемою у деяких випадках стає видавництвом не вигідним. Тому слід дослідити можливість індивідуального підходу до авторів з боку видавництва.

Також слід зазначити, що окремі запропоновані рішення не є комплексними. Ось чому дослідження можливостей прискорення процесу обробки авторського оригіналу (АО) під час взаємодії видавництва з автором потребує особливої уваги.

Можна сказати, що для автора не існує чітких, зрозумілих та простих у використанні методичних рекомендацій щодо підготовки АО до здачі у видавництво. Існують окремі випадки, коли деякі видавництва, базуючись на власному досвіді, компонує деякі правила та вимоги. Проте ефективність їх використання залишається під сумнівом, в той самий час, коли видавці зацікавлені у якісно підготовлених АО, робота з якими займає набагато менше часу [8, с. 244].

Формулювання мети статті. Спробувати зменшити час можливо шляхом розподілення між автором та видавництвом обов'язків з доведення АО до необхідного вигляду в залежності від ситуації, що склалася (черга авторських оригіналів у видавництві, компетентність автора та ін.). Метою даної статті є формування теоретичних засад для прискорення процесу взаємодії автора і видавництва.

Наукова новизна полягає у використанні інструментарію теорії ігор для рішення проблеми вибору у новій предметній області. Разом з теорією ігор у дослідженні використовується метод побудови діаграми Ісікави та аналіз FMEA (Failure Mode and Effects Analysis).

Виклад основного матеріалу дослідження

Наведемо визначення основних понять, використаних у статті.

Автор – це людина, творчою працею якої створено твір, що охороняється авторським правом. Авторський колектив виникає, коли твір створюється працею двох і більше людей.

Оригіналом у видавничій справі вважається джерело видання, яке має бути відтворене набором, розтиражоване на друкувальній машині та перетво-

рене за допомогою брошурувально-палітурних та оздоблювальних процесів у тираж готового видання [4, с. 120].

Під авторським оригіналом (АО) слід розуміти оригінал створеного автором твору чи наукової праці, що включає всі необхідні компоненти (основний, додатковий та допоміжний тексти, оригінали ілюстрацій, підписи до них та ін.) і надані автором видавцеві для редакційно-видавничої обробки та випуску в світ [2, с. 180].

Видавничий оригінал – це АО після його редакційно-видавничої обробки, доповнений оригіналами зовнішнього оформлення, розмічений для поліграфічного виконання та супроводжений технічною специфікацією, у якій вказані техніко-технологічні параметри майбутнього видання. Тобто видавничий оригінал – це повний проект видання, що є керівництвом для поліграфічного виконання.

Наукове видання – видання результатів теоретичних і (чи) експериментальних досліджень, а також підготовлених науковцями до публікації пам'яток культури, історичних документів та літературних текстів [3, с. 10].

У видавництві завжди існує проблема: як скоротити час виходу видання, не знижуючи при цьому якості видання. Шляхи вирішення проблеми досить різні.

До відповіді на питання про зменшення часу немає однозначного підходу. Сам процес обробки можна спробувати удосконалити шляхом підвищення якості вхідного матеріалу, тобто авторського оригіналу. Проте не існує чіткого представлення про те, що означає поняття «якість авторського оригіналу» та як її підвищувати.

Особливо важливим є час підготовки АО для наукових видань, адже по-перше – публікація наукової праці є основним засобом фіксації авторських прав, по-друге – знання з плином часу можуть втратити свою актуальність, та по-третє – видання своїх наукових творів є однією з обов'язкових умов при захисті дисертаційних робіт.

Розглянемо етапи методики удосконалення процесу обробки АО.

Етап 1. Підвищення якості авторського оригіналу

Ознайомлення автора з вимогами

Після проведеного аналізу вимог та рекомендацій з підготовки АО до здачі у видавництво можна сформулювати наступний перелік параметрів, які можуть бути використані видавництвами для чіткого формування своїх вимог та рекомендацій. Представимо основні параметри у вигляді їх переліку (у дужках наведені приклади можливих варіантів):

оформлення набору: шрифт, гарнітура, кегль, відступи, поля та інтервали; в тому числі оформлення приміток, якщо такі можуть мати місце;

оформлення таблиць: ширина, шрифт, варіанти вирівнювання, інтервали, відступи;

вимоги до форматів: перелік форматів, що підтримуються, їх версії;

оформлення та представлення ілюстрацій: форма (матеріальна чи електронна, в документі, в окремому файлі), найменування, формат, роздільна здатність, кольорова модель (СМҮК, Grayscale, RGB), характеристики використовуваних фарб;

засоби передачі: канал (електронною поштою, розміщення на файлових серверах, поштою та ін.);

комплектність: які частини повинні бути (текст, робочий зміст, рецензії та ін.), якщо декілька частин рукопису – рекомендації щодо їх найменування електронних файлів, наявність роздрукованої версії (з підписом автора, зазначенням номера сторінки та імені файлу).

Значно підвищити ефективність розуміння та виконання вимог можна шляхом їх візуалізації (на прикладах) та зазначення розповсюджених помилок (як буде правильно, та як неправильно).

Пояснення деяких термінів та рекомендацій щодо реалізації вимог (опис як треба встановлювати значення параметрів) також у великій мірі впливають на якість розуміння, а значить і виконання вимог.

Ознайомлення автора з критеріями оцінки АО

У посібниках для майбутніх видавців, редакторів та книготорговців поняття якості або взагалі буде відсутнє, або його пояснення має розмитий характер [6].

Сформованого загальноприйнятого переліку критеріїв щодо якості АО, якими можуть скористатися автори при створенні АО та його підготовці до здачі у видавництво, не існує.

Значить і для автора немає орієнтиру, що зміг би допомогти сформулювати уявлення автора про якісний АО. А це є одним зі шляхів підвищення якості АО, який може значно скоротити час, необхідний для його обробки.

Після проведеного аналізу обов'язків редактора, коректора та верстальника були сформовані критерії оцінки якісного АО:

логічність та послідовність викладення;
відповідність вимогам оформлення;
наявність помилок (орфографічних, граматичних, пунктуаційних).

Стосовно ілюстрацій, вимоги критеріїв якості, в основному, стосуються таких параметрів, як: розмір, формат, якість (роздільна здатність) та відтворення кольорів (передача).

Набір цих параметрів повинен визначитися видавництвом в залежності від способу друку видання та особливостей технологічного процесу підготовки АО.

Етап 2. Усунення факторів, що сповільнюють процес взаємодії

Загальний набір факторів, що впливають на взаємодію автора та видавництва під час обробки АО, може змінюватися в залежності від ситуації, яка склалася між автором та видавництвом. Без урахування таких факторів керувати процесом важко, а значить майже неможливо досягти поставлених результатів.

Згідно закону Парето для багатьох явищ 80% наслідків спричинені 20% причин [5, с. 111]. Значить, 20% процесів можуть дати 80% результату, тому доцільно обрати такі 20% процесів, що дадуть 80% ефекту для діяльності видавництва. Серед безлічі потенційних причин, що призводять до виникнення проблем (як наслідків), лише декілька є найбільш значущими. Пошук таких причин і має бути організований.

Аналіз процесу взаємодії автора та видавництва під час обробки АО дозволяє виділити фактори впливу на цей процес.

Перелік визначених факторів представимо за допомогою діаграми Ісікави, яка допоможе визначити найбільш впливові фактори для подальшого регулювання їх впливу на процес взаємодії автора та видавництва.

Діаграма Ісікави – це структурна наочна схема, яка ілюструє різні причини, що впливають на процес, показує та упорядковує їх взаємозв'язки. Мета створення діаграми: визначити й перерахувати фактори, що мають вплив на сам процес і його якість, а також скласти схему взаємодії між ними.

Приємом побудови діаграми Ісікави допомагає визначити усі фактори, що впливають на проблему або бажаний результат. Створення схеми такого виду допомагає представити та розібратися в процесах, проаналізувати повну картину з урахуванням факторів впливу або причин.

Розроблена діаграма Ісікави, що за групами категорій відображає вплив факторів на процес взаємодії автора та видавництва під час обробки АО, представлена на рис. 1.

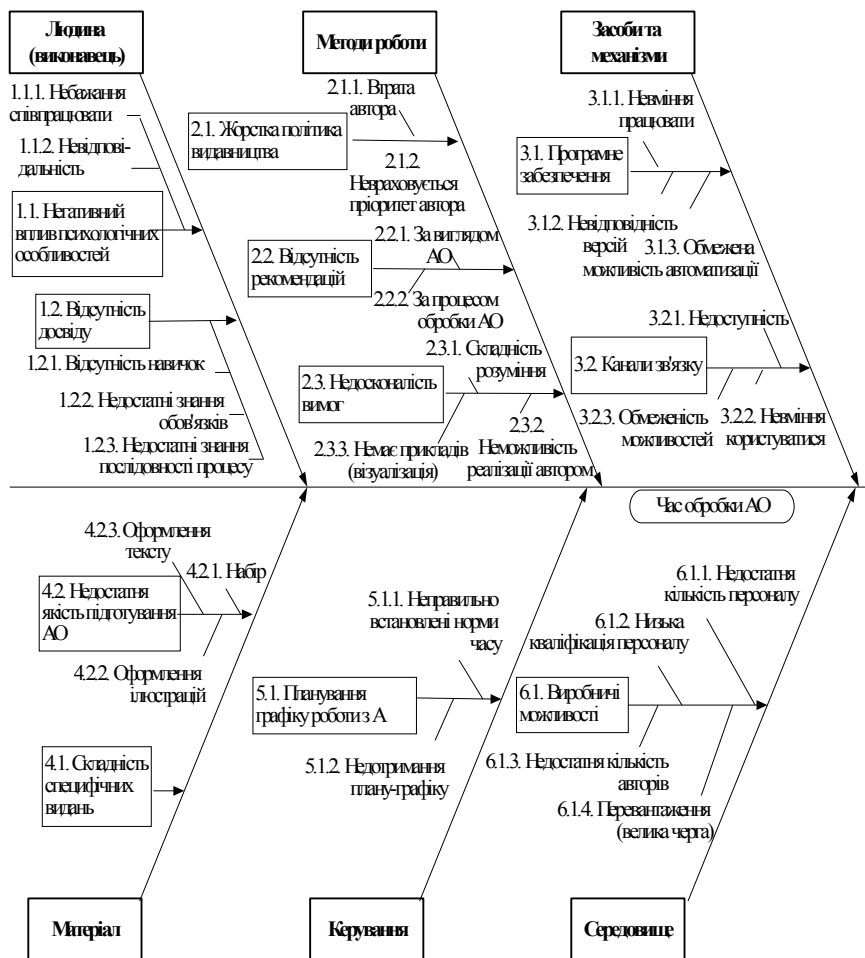


Рис. 1. Діаграма Ісікави процесу взаємодії автора та видавництва

Перелік факторів був отриманий після аналізу процесу взаємодії автора та видавництва, а також з практичного досвіду робітників видавництва.

Усунути всі виявлені причини одразу є неможливим та нерентабельним. Необхідно виявити декілька найважливіших первинних причин і керувати

ними. Для цього експерт (ним може виступати спеціаліст підприємства, який складав діаграму) повинен виділити ті первинні причини з безлічі можливих, яким потрібно приділити найбільшу увагу. Для ранжирування причин та оцінки значимості наслідків зручно використовувати аналіз FMEA (Failure Mode and Effects Analysis): команда розраховує узагальнену оцінку – пріоритетне число ризику (ПЧР), яка вказує на ступінь ризику виникнення невідповідності.

ПЧР характеризується: значимістю наслідків невідповідності – S (significance); можливістю виникнення причини невідповідності – O (originate); можливістю виявлення причини – D (detection). Кожен з рангів – S, O, D – визначається за 10-бальною шкалою, яка складається у формі таблиці. ПЧР причини розраховується як добуток цих трьох рангів (може приймати значення від 1 до 1000). Ті причини, у яких ПЧР більше заданого граничного значення, і потребують вирішення у першу чергу [7].

Для нашої діаграми отримані такі результати аналізу FMEA (табл. 1).

Таблиця 1

Значення оцінок рангів за номерами проблем

№ проблеми	S	O	D	ПЧР
1.1.1.	8	3	5	120
1.1.2.	7	5	5	175
1.2.1.	8	8	6	384
1.2.2.	2	7	2	28
1.2.3.	3	7	2	42
2.1.1.	10	6	3	180
2.1.2.	4	6	3	72
...
4.1.	8	6	7	336
4.2.1.	10	8	9	720
4.2.2.	10	9	8	720
4.2.3.	9	8	8	576
5.1.1.	9	3	1	27
5.1.2.	9	8	7	504
6.1.1.	8	6	6	288
6.1.2.	8	4	3	96
6.1.3.	10	2	8	160
6.1.4.	9	9	9	729

На основі проведеного аналізу FMEA для складеної діаграми були виокремлені три найголовніші проблеми: 6.1.4. Велика черга (ПЧР=729), 4.2.1. Недостатня якість набору АО та 4.2.2. Оформлення ілюстрацій (ПЧР по 720). Описаний метод може

використовуватися робітниками видавництва для визначення основних проблем, що найбільше потребують їх вирішення.

Для усунення визначених за допомогою аналізу FMEA проблем видавництва можуть обрати деякі з альтернативних варіантів вирішення. Для проблеми «велика черга»: залучення позаштатних спеціалістів; введення декількох робочих змін; перерозподіл деяких функцій між робітниками, що мають менший обсяг роботи. Для проблем «недостатня якість набору АО та оформлення ілюстрацій»: формулювання вимог, що будуть зрозумілими авторам з різним рівнем відповідних знань; надавання доступних рекомендацій і правил; наведення прикладів; можливість консультації зі спеціалістами. Формування та вибір альтернатив, внесення відповідних змін в робочий процес повинні здійснюватися видавництвами, виходячи з їх стану та можливостей на даний момент.

Етап 3. Моделювання процесу взаємодії автора та видавництва

Зважаючи на різноманітність рівня підготовки авторів, керування процесом роботи з ними за однаковою схемою у деяких випадках стає не вигідним видавництву.

Враховуючи інший бік діяльності видавництва, а саме – складність процесів та недостатню швидкість введення інновацій, треба обрати такий шлях, щоб експерименти з робочим процесом не впливали на нього. Це можна здійснити за допомогою так званих «експериментів на папері», тобто моделювання. Для вирішення поставленої проблеми вирішено було користуватися теорією ігор, яка застосовується для прийняття оптимальних рішень в умовах конфлікту (коли є розбіжності в інтересах суб'єктів).

В нашому випадку конфлікт представлений невизначеністю дій двох сторін-гравців: автора та видавництва. Перелік їх можливих дій – це стратегії ($S^1_{i1}, S^2_{i2}, \dots, S^k_{ik}$), а результати конфлікту – ситуації.

Конфлікт полягає в бажанні кожного (і автора, і видавництва) зменшити свої витрати на підготування та обробку АО. Адже видавництву вигідно, щоб автор виконував усі вимоги самостійно, а автор, в свою чергу не буде зацікавлений у виконанні вимог, якщо це за нього може виконати видавництво. Тому в даній ситуації є невирішеним питання вибору стратегії взаємодії гравців.

Характерним показником рішення гри, за значенням якого буде оцінюватися оптимальність знайденого рішення (максимальне задоволення поставленим вимогам), є критерій оптимальності [9, с. 10]. У грі «автор-видавництво» у якості такого критерію оберемо час протікання процесу взаємодії автора та видавництва. Оскільки модель розроблюється для видавництв, основна мета яких прискорити час виходу видань (прикладом можуть бути видавництва

наукової літератури), то орієнтуватися необхідно буде саме на цей параметр.

Після дослідження процесу взаємодії було визначено, що всі фактори у кінцевому підрахунку мають вплив (прямий або опосередкований) на час протікання процесу взаємодії. Складність тексту, досвід, доступність вимог – все це можна представити через ресурс часу, який піддається кількісним підрахункам. До того ж, це єдиний ресурс, що вичерпується та не оновлюється. Тому, порашувавши час, можна буде визначити наскільки ефективними в даній ситуації є обрані стратегії. Чим меншим буде час, витрачений за однакових умов на підготовку АО, тим вигіднішими будуть обрані в даній ситуації стратегії.

В залежності від рівня знань гравця В (автора) з підготовки АО, можна виділити декілька ситуацій, що можна охарактеризувати через параметр T_n , який означає час, витрачений автором на розуміння вимог та навчання їх виконання (без урахування часу на їх реалізацію).

Гравець може бути «профі» – $T_n = 0$; «тим, хто навчається» – $T_n \in (0; T_{оч}]$ або «новачком», коли $T_n > T_{оч}$. Де $T_{оч}$ – це час, який АО може очікувати у черзі видавництва перед розглядом. Його можна порашувати за формулою:

$$T_{оч} = t_{об} * n + t_{дор}, \quad (1)$$

де $t_{об}$ – прогнозований час обробки;

n – кількість видань у черзі;

$t_{дор}$ – час доробки видання, яким зараз займаються.

Віднесення автора до тієї чи іншої категорії залежатиме від його досвіду, часу, що буде необхідний для навчання автора, та довжини черги (часу очікування АО у черзі на виправлення помилок). Вибірні стратегії гравця В визначаються активністю автора, тобто його бажанням виконувати вимоги активно і повністю (B_1^k) або тільки частково (B_2^k). Це мінімальні (за умови пасивності) та максимальні можливості.

Рядки матриці є можливими діями гравця А, стовпці матриці – можливими діями гравця В. Гравець А (видавництво) може слідувати за однією з двох стратегій, а саме – робити виправлення та доводити АО до виду, представленого у вимогах: самостійно (A_1) або повністю передати автору та навчити його виконувати ці функції (A_2). Розглянуту гру можна представити у вигляді матриці (табл. 2), де $S_{11}, S_{12}, \dots, S_{23}$ – ситуації, що утворилися при перетинанні стратегій гравців.

Наприклад, ситуація S_{11} : видавництво повинно самостійно доводити АО, якщо автор не виконає яких-небудь вимог або припуститься помилок, проте таких помилок майже не може бути, адже автор «профі».

Таблиця 2

Матриця гри «автор-видавництво»

A \ B	Профі (k_1)		Той, хто навчається (k_2)		Новачок (k_3)	
	B_1^1	B_2^1	B_1^2	B_2^2	B_1^3	B_2^3
A_1	S_{11}		S_{12}		S_{13}	
A_2	S_{21}		S_{22}		S_{23}	

Основний спосіб математичного опису гри заснований на визначенні функцій $f_k (S_{11}^1, S_{12}^2, \dots, S_{ik}^k)$, кожна з яких визначає результат (виграш), що отримується k-м гравцем залежно від набору стратегій $S = (S_{11}^1, S_{12}^2, \dots, S_{ik}^k)$, що використовується всіма учасниками гри [7]. Після проведеного аналізу процесу взаємодії автора та видавництва під час підготовки АО до здачі у видавництво було визначено, що процес підготовки АО у загальному вигляді складається з таких витрат часу:

t_y – час на узгодження виправлень, що витрачається одночасно і автором і видавництвом;

T_n (на навчання) – означає час, що буде витрачений автором на розуміння правил та вимог видавництва і навчання їх виконання (без урахування часу на їх реалізацію);

$t_{ра}$ (на реалізацію вимог автором);

$t_{ва}$ (на виправлення автором помилок набору та невідповідностей вимогам) – тобто доведення АО, якщо він не відповідає нормам його прийняття видавництвом (після того, як він пройшов ознайомлення з вимогами та навчився їх реалізувати);

$T_{оч}$ (очікування АО своєї черги у видавництві) – для того, щоб видавництво зробило всі необхідні виправлення;

$t_{на}$ (на новий набір або корегування авторського набору видавництвом);

$t_{ва}$ (на виправлення видавництвом помилок та невідповідностей вимогам).

В кожній окремій ситуації вплив факторів відображається на значенні тривалості процесу, а значить за допомогою вимірювання часу можна буде дати кількісну оцінку їх впливу для кожної ситуації. Тому в загальному вигляді функцію виграшу для всіх ситуацій можна представити як:

$$f_k = t_y + T_n + t_{ра} + t_{ва} + T_{оч} + t_{на} + t_{ва}. \quad (2)$$

У цій формулі враховуються тільки ті значення часу, яким можна дати кількісну оцінку та які відрізняються хоча б в одній з ситуацій. Час, що витрачається в рівній кількості на всіх етапах, враховуватися не буде. Щоб визначити значення функції, видавництву треба підставити значення часу (реального або гіпотетичного), який вони витрачають на виконання зазначених процесів. Виходячи з описаних ситуацій гри, представимо функції виграшу у загальному вигляді матриці гри взаємодії автора та видавництва (табл. 3).

Формули розрахунку виграшів матриці гри «автор-видавництво»

A \ B	Профі (k ₁)	Той, хто навчається (k ₂)	Новачок (k ₃)
A ₁	$t_y + t_{pa} + t_{hb} + t_{bb};$ $t_{hb} + t_{bb} \rightarrow 0$	$t_y + t_{pa} + T_{оч} + t_{hb} + t_{bb}$	$t_y + t_{pa} + T_{оч} + t_{hb} + t_{bb}$
A ₂	$t_y + t_{pa} + t_{ba};$ $t_{ba} \rightarrow 0$	$t_y + T_n + t_{pa} + t_{ba} + t_{hb} + t_{bb};$ $t_{hb} + t_{bb} \rightarrow \min$	$t_y + T_n + t_{pa} + t_{ba} + T_{оч} + t_{hb} + t_{bb};$ $t_{hb} + t_{bb} \rightarrow \max$

Функції виграшу по строках розраховуються за однаковими формулами, проте значення аргументів буде різним. В залежності від значення цієї функції і буде обрано стратегію ефективної взаємодії автора та видавництва. Для кожного автора індивідуально буде визначена стратегія взаємодії з видавництвом.

Етап 4. Вибір стратегії взаємодії автора та видавництва

Для ілюстрування роботи моделі візьмемо гіпотетичні значення часу, отримані в результаті проведеного аналітико-теоретичного дослідження спеціалізованої літератури та з власного досвіду авторів статті, отриманого при роботі з авторами декількох колективних монографій.

Дані наведені з розрахунку обробки АО розміром (100 сторінок А5 12 пт).

Припустимо, що час очікування буде складати: $T_{оч} = 36$ годин, гравець В не має досвіду (отже він не «профі») та час на його навчання виконання вимог

дорівнює 20 годин (для випадку коли автор частково, неактивно буде виконувати вимоги), тобто $T_n \in (0; T_{оч}]$. Значить гравець В – «той, хто навчається». Інші значення часу підставлені у формули (див. табл. 3) та записані в наступну матрицю виграшу (табл. 4). Гравець А використовує логіку, яка гарантує йому максимальний виграш незалежно від поведінки гравця В. Свій вибір гравець А зупинить на стратегії А₂, яка забезпечить йому виграш 62 (знаходимо мінімальні елементи в рядках і з них обираємо максимум). Це значення називається нижньою ціною гри. Гравець В використовує логіку, яка гарантує йому мінімальний програш незалежно від поведінки гравця А. Гравець В обере стратегію В₁², яка забезпечить йому програш 62 (знаходимо максимальні елементи у стовпчиках і з них обираємо мінімальне). Це верхня ціна гри.

Таблиця 4

Розрахунок виграшів гри «автор-видавництво»

A \ B	Той, хто навчається (k ₂)				
	В ₁ ²		В ₂ ²		Мінім. елемент у рядку
A ₁	5+15+36+2+3	61	8+10+36+5+3	62	
A ₂	10+25+15+10+0+2	62	20+20+10+10+5+4	69	62
Максим. у стовбці		62		69	

Як бачимо, в нашому випадку, нижня і верхня ціни гри співпадають, та їх загальне значення 62 – ціна гри. Ця ситуація виникає при застосуванні гравцем А чистої стратегії А₂, а гравцем В чистої стратегії В₁². Сукупність цих чистих стратегій називається вирішенням гри.

Значить при заданих умовах оптимальним буде використання гравцем А чистої стратегії А₂, гравцем В – В₁². Тобто автор має самостійно повністю виконувати вимоги та реалізовувати правила, також він повинен розібратися та виправити допущені помилки. Видавництво може тільки вказати на помилки та зробити незначні виправлення.

Розроблена модель взаємодії автора та видавництва показує, які параметри треба враховувати при визначенні оптимальної стратегії взаємодії ви-

давництва з автором. Таким чином, виділені характеристики дозволяють провести об'єктивну оцінку ситуації на основі кількісного показника.

Висновки

З глобальним розповсюдженням комп'ютерних технологій та їх впровадженням в усі процеси діяльності людини постає питання раціонального розподілення завдань. У видавництві є потреба передачі автору функцій виконання доведення АО до необхідного вигляду (виправлення помилок). Проте незрозуміло, коли саме це необхідно здійснювати, тому що автори не є професіоналами видавничої справи і можуть бути незнайомі навіть з основними поняттями.

Таким чином, **основним результатом** проведеної роботи є модель взаємодії автора та видавництва з автором.

тва. Для цього в ході дослідження процесу взаємодії автора і видавництва була визначена проблематика обраної предметної області. Побудована діаграма Ісікави дозволила визначити структуру та ступінь впливу факторів на процес взаємодії автора та видавництва, завдяки чому були визначені основні першочергові шляхи вирішення проблеми скорочення часу обробки АО.

Наукова новизна роботи полягає у визначенні стратегій, яких необхідно дотримуватися автору та видавництву, щоб обробити АО якомога швидше та без втрати його якості, за допомогою інструментарію теорії ігор. **Практичною новизною** є можливість використання створеного інструментарію для визначення найоптимальніших стратегій. Для зручного користування створеною моделлю у виробництві можна створити систему, яка буде вести розрахунки та обирати найоптимальніші стратегії за заданими алгоритмами на основі введених значень певного переліку параметрів.

Подальший розвиток дослідження можна спрямувати на виділення подій та етапів процесу обробки АО, в яких зазначатимуться умови переходу, можливі загрози та варіанти вирішення можливих проблем, для більш злагодженої та ефективної взаємодії між автором та видавництвом. Доречним буде також сформувати рекомендації з оцінювання рівня кваліфікації автора та процедури виокремлення значень часу для розрахунку функції виграшу в моделі взаємодії автора та видавництва.

Список літератури

1. Закон України про видавничу справу: за станом на 15 травня 2011 / Верховна Рада України. – Офіц. вид. – К.: Парлам. вид-во, 2012. – 64 с. – (Бібліотека офіційних видань). — [Чинний від 1997–06–05].

2. Антонова С.Г. Редактирование. Общий курс: учебник для вузов / С.Г. Антонова, В.И. Соловьев, К.Т. Ямчук. – М.: МГУП, 1999. – 256 с.

3. Видання. Основні види. Терміни та визначення: ДСТУ 3017–95. – [Чинний від 1996-01-01]. – К.: Держспоживстандарт України, 2007. – 24 с. – (Національний стандарт України).

4. Жарков В.М. Экономика и организация издательского дела: Краткий курс / В.М. Жарков, Б.А. Кузнецов, И.М. Чистова. – М.: МГУП, 2007. – 320 с.

5. Зайверт Л. Ваше время – в Ваших руках / Л. Зайверт. – М.: Интерэксперт, 1995. – 220 с.

6. Книгобачення [Електронний ресурс] / Український видавничий портал. Електрон. дані. – Режим доступу до ресурсу: <http://knyhobachennia.com/index.php?article=288>. – Назва з екрану.

7. Лоцилина И. Методы компьютерного моделирования экономических процессов [Электронный ресурс] / И. Лоцилина // Методы менеджмента качества. – 2008. – № 10. – Режим доступа к ресурсу: <http://ecosyn.ru/page0171.html>. – Загл. с экрана.

8. Тимошик М. Книга для автора, редактора, редактора: Практичний посібник / М. Тимошик. – 2-ге вид., стереотипне. – К.: Наша культура і наука, 2006. – 560 с.

9. Черноуцкой И.Г. Методы оптимизации в теории управления / И.Г. Черноуцкой. – СПб.: Питер, 2004. – С. 256.

10. Ishikawa K. What is Total Quality Control? / K. Ishikawa // The Japanese Way. – London: Prentice Hall, 1985.

Надійшла до редколегії 11.12.2012

Рецензент: д-р екон. наук, проф. О.І. Пушкар, Харківський національний економічний університет, Харків.

МЕТОДИКА УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПРОЦЕССА ОБРАБОТКИ АВТОРСКОГО ОРИГИНАЛА

И.А. Бондарь, Е.В. Гулая

В рамках статьи представлены этапы усовершенствования процесса взаимодействия автора и издательства во время обработки авторского оригинала. Одним из шагов является использование разработанной модели для выбора оптимальной стратегии взаимодействия издательства с автором с помощью теории игр. Также в статье рассматривается использование метода построения диаграммы Исикавы. FMEA-анализ, применяемый для обработки результатов построенной диаграммы, позволил осуществить выбор важнейших проблем, требующих решения во многих издательствах.

Ключевые слова: автор и издательство, авторский оригинал (АО), игровая модель, обработка АО, стратегии взаимодействия.

TECHNIQUE IMPROVEMENT PROCESS OF THE AUTHOR'S ORIGINAL HANDLING

I.O. Bondar, K.V. Gulaya

Under article presents the stages of improvement of the interaction between the author and the publisher at the time of processing the author's original. One step is the use of the developing model to select the optimal interaction strategy of the publishing house with the author using game theory. Also, the article discusses the use of the Ishikawa diagram construction. FMEA-analysis is used to process the results of the construction of diagrams allowed to select the most important problems require solution at the many publishing house.

Keywords: author and publishing house, author's original (AO), gaming model, original processing, interaction strategy.