

Экспертное Управление – ХозРасчёт – АС

Версия 1

Все модули, пока обозначены три, реализуют категорию единства бизнеса — власти — общества — науки. Экспертное управление на основе хозрасчета (достоинства людей-собственников, не наёмных сотрудников) объединяет на взаимной выгоде бизнес, власть (превращающуюся в управленцев и юристов), науку и общество.

Привлекательность системы — в возможности быстрой и локальной реализации, апробации с последующим масштабированием.

Техническое задание на разработку мобильного игрового приложения «Экспертное управление территорией» (модуль 1 из 3)

Цель:

— создать более эффективное альтернативное управление территорией за счёт прозрачности, открытости и доступности информации для анализа и принятия решений; привлечения профильных специалистов и грамотных управленцев.

Предпосылки:

- доступность большой вычислительной мощности в смартфоне;
- клику, лайку - вес, цвет, вектор, цена;
- наличие готовых аналитических и серверных программ, в том числе геопространственных;
- *некомпетентное и (или) нечестное управление на территории на уровне страны, области, города, села*.
- система разрабатывается в допущении, что
 - почти все люди обладают теми или иными способностями и талантами,
 - нет плохих и злых людей, все люди добрые,
 - большая часть населения пассивна,
 - большая часть населения подвержена внушению, зависимостям и легко манипулируема.

Принципы:

- вместо тотального контроля, присущего бюрократическим системам капитализма и социализма — взаимоконтроль в почти полностью открытой и прозрачной системе;

- вместо исполнительной власти — эксперты, профессиональные управленцы и хозяйственники, вместо законодательной власти (демократии и депутатов)— юридический отдел с правом разработки местных НПА;
- индексом является интегральный показатель динамичности положительного развития территории;
- сам себе избиратель, сам себе депутат;
- кухарка и профессор, кухарка-эксперт;
- статус проекта - общественная деятельность, без финансирования-лоббирования;
- есть эксперт — есть проблема — есть проект — есть одобрение - есть реализация;
- параллельное думе и администрации экспертное решение проблем территории;
- возможные выигрыши — посты, в т.ч. генерального секретаря;
- внедрение, раскрутка через пороки, во множестве присущие человеку: хозрасчёт — через жадность, самоуправление — через стремление к власти, масштабирование и распространение — через азарт;
- исходя из принципа 20/80 не может быть никакого равноправия при голосовании, оценке в определённых направлениях; подразумевается, что все разные, не хорошие и не плохие, просто другие; для каждого участника среднее всех 20/80 по всем направлениям неизбежно стремится к его IQ, и это учитывается в игре;
- * на первоначальном этапе становления системы - только лояльные, хозяйственные, не политические цели*
- * переход от парадигмы «власть» к понятию «компетентный управляющий территорией» - от села до государства*

Какую проблему решает продукт?

- Развитие территории (например, до уровня Лихтенштейна)
- Устранение контролирующих организаций.
- Устранение феномена власти.
- Привлечение к решению задач и проблем профессионалов.

Описание (функционал) игры.

1. Регистрация в системе - 2-х этапная.
 - 1.1. Участник в системе может быть просто участником, имеющим право голоса в любом направлении или экспертом в одном или нескольких направлениях; эксперт не в своём направлении имеет голос участника.
 - 1.2. Право голоса участник получает после заполнения обязательных полей анкеты и трёх рекомендаций от других участников или экспертов системы ТОС.
 - 1.3. Участник, заполнивший анкету, но не имеющий рекомендаций не имеет права голоса, но может видеть систему.
2. Резюме (анкета) участника, составленное им самим, корректируемое впоследствии. Допустимы ники участников вместо настоящих ФИО.
 - 2.1. Основное содержание резюме — выполненные проекты, работы, исследования за последние 3-5 лет; затем образование, специальность, основные виды деятельности.
 - 2.2. Резюме доступно всем участникам системы.
 - 2.3. Участник сам объявляет себя экспертом в одном или нескольких направлениях, но может и не объявлять, оставаясь участником.

- 2.3.1. Не являясь специалистом в интересующей его теме, участник может прокачать эту тему, конкретную проблему, написать экспертное заключение в общедоступном паблике и объявить себя экспертом «Направления» только в одной проблеме.
- 2.4. Резюме оцифровывается системой автоматически по открытой для участников методике баллов и коэффициентов. Участник получает код типа $A_a + B_b + C_c + \dots$, где А, Б, В, ... - шифры направлений (КВЭД); а, б, в, ... - балл, который может быть отрицательным. Код выводится на стартовую страницу игры при входе.
- 2.5. Статус участника меняется по мере участия в экспертной, проектной деятельности и в голосованиях.
- 2.6. Баллы, полученные за предыдущий практический опыт с годами уменьшаются, если опыт не подтверждается новой практической деятельностью.
- 2.7. Баллы за голосование начисляются системой через период реализации проекта, решения, чиновника, ответственного лица, депутата и могут быть отрицательными, если проект оказался нежизнеспособным, чиновник проворовался, решение неверное.
3. Направления деятельности с вложенными направлениями низших уровней.
- 3.1. Направления могут создаваться любым участником.
- 3.2. В каждом направлении любой участник может обозначить проблему.
- 3.3. Любой участник может выставить на голосование чиновника или депутата.
- 3.4. **Каждое направление финансируется при наборе минимального балла при голосовании.**
4. Эксперты. В каждом направлении формируется группа (группы) экспертов, не менее 3-х человек в каждой.
- Первые 3 эксперта в каждом направлении определяют качество игры. Инициаторы должны найти хотя бы трех самых компетентных экспертов по направлению (ландшафтное, дорожное, медицинское, и т. д.) в своем городе (посёлке, республике, ...), насильно вручить им смартфон и научить пользоваться игрой.
- 4.1. Эксперты направления определяют круг, сферу, территорию, отрасль, специализацию своей компетенции. В одном направлении может быть несколько групп экспертов.
- 4.2. Эксперты сами определяют порог вхождения в свою группу, количество экспертов в группе, но не определяют персональный состав, который формируется системой автоматически при оценке их компетентности.
- 4.3. Участники, объявившие себя экспертами, но имеющие балл ниже наименьшего в любой из групп направления, не являются действующими экспертами.
- 4.4. Эксперты разрабатывают и постоянно корректируют систему баллов и коэффициентов для своего направления совместно с соседними группами на своем территориальном (отраслевом) уровне и на уровень ниже.
- 4.5. Дополнительно эксперты регулярно и открыто оценивают друг друга в группе и в направлении, в результате происходит автоматическая ротация участников-экспертов. При формировании экспертной группы проводится тестирование взаимооценки экспертов и проверку согласованности мнений вычислением коэффициента конкордации
- 4.6. Эксперты инициируют проекты, разрабатывают проекты, анализируют существующие проекты своего направления. Определяют состав проекта. Проработанные до определенного этапа (концептуального, эскизного, технического, рабочего) проекты предлагаются на открытое голосование.
- 4.7. Эксперты определяют кворум и балл для условного принятия проекта (решения).
- 4.8. Эксперты ответственны не за реализацию проекта, а за выбор оптимального из всех вариантов проекта для решения определенной проблемы.
- 4.9. Отслеживают состояние проектов и индикаторов территории.

5. Голосования и оценки.

- 5.1. Участники в любое время выставляют свои оценки по любым проектам, решениям, проблемам, чиновникам, выставленным на голосование.
- 5.2. Оценки (голоса) имеют срок годности, по истечении которого сгорают.
- 5.3. Система регулярно, например, раз в неделю публикует итоговый рейтинг.
- 5.4. Используются [система рейтинга Эло](#) для метода [парных сравнений](#); [Метод анализа иерархий](#), другие методы.
- 5.5. Процедура проведения экспертной сессии <https://intuit.ru/studies/courses/1070/282/lecture/7092#>

6. Проекты.

- 6.1. Проекты могут разрабатываться экспертами или сторонними лицами или организациями по инициативе экспертов.
- 6.2. Проекты находятся в открытом ресурсе.
- 6.3. Проект (решение) считается одобренным, если за него получено необходимое число баллов при определенном кворуме (п. 4.7.).

7. Проблемы.

- 7.1. Созданное направление, проблема, голосование за чиновника или депутата, не поддержанная 3-мя и более участниками за неделю, удаляется системой автоматически.
- 7.2. Проблемы, просто решаемые местным коллективом, улицей, бригадой, отделом удаляются голосованием.

8. Решения.

- 8.1. Решения имеют дискретный выбор «за» - «против», либо выбор из нескольких чётко обозначенных вариантов.

9. Оценка деятельности действующих депутатов и чиновников.

- 9.1. Каждый ответственный работник (депутат или чиновник) относится к определённому направлению со своими экспертами.
- 9.2. Оценка (может быть отрицательной, балл при этом нормируется к положительному значению) производится постоянно действующим голосованием всех участников.
- 9.3. Оценка состоит из 3-х показателей: сумма баллов, число проголосовавших, сумма баллов от простых участников (не экспертов в этом направлении).

Этапы.

Тестирование по локальной территории.

Тестирование по частной задаче.

Тестирование среди ограниченного коллектива.

Стоимость разработки - несколько миллионов рублей, оптимистический срок — полгода.