

Уральский Федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина
Научно-образовательный центр «ИНЖЭК»

ПРОГРАММА

Интеллектуальной Деловой Игры

Действуем на опережение!
Решения для лидерства



Руководитель игры
проф. Л. Гительман

Зам. руководителя игры

проф. А. Исаев
доц. М. Кожевников

30 октября – 2 ноября 2017 г.

Установка на игру для капитанов команд 27 октября в 17.00 в исследовательском центре
НОЦ «ИНЖЭК» (г. Екатеринбург, ул. Кузнечная, 92, подъезд «Свердловэнергосбыт», 7 этаж)

Регламент работы с указанием мест работы проектных групп будет размещен на сайте
www.ноцинжэк.рф в разделе «Новости» ориентировочно 23-24 октября 2017 года

Общий замысел

Заключается в вовлечении молодых преподавателей, студентов университета и специалистов предприятий в активную совместную творческую деятельность по генерации идей, разработке концепций и новых подходов к выработке видения умного партнерства университета и бизнеса, обеспечивающего подготовку менеджеров и инженеров с компетенциями для решения задач технологической модернизации в отраслях промышленности и формирования индустрии будущего.

Задачи

1. Создание привлекательного для молодежи образа университета, а также партнеров – университета и бизнеса, деловые и творческие отношения которых реально ведут к прорыву.
2. Выработка новых идей повышения качества работы и активизации инновационной деятельности.
3. Поиск механизмов партнерского взаимодействия университета и бизнеса.
4. Разработка концептуального проекта радикальных изменений для реализации идеи опережающего обучения в университете и упреждающих действий в бизнесе.
5. Демонстрация руководителям университета и топ-менеджерам бизнеса потенциала перспективных студентов и молодых специалистов.

Организация игры

Игра представляет собой командное соревнование по наиболее успешной разработке проектов развития университета (своего предприятия), соответствующего требованиям высокотехнологичной экономики.

Каждая команда состоит из 6-10 человек. Команды формируются из числа:

- преподавателей, аспирантов, магистров и перспективных студентов бакалавриата УрФУ;
- молодых специалистов промышленных предприятий.

Главная задача команды состоит в разработке проекта по выбранной теме и его презентации всем участникам игры и жюри.

Деловая игра проходит в течение 4-х дней с интенсивным погружением (с 8.00 до 20.00) в решение поставленных задач.

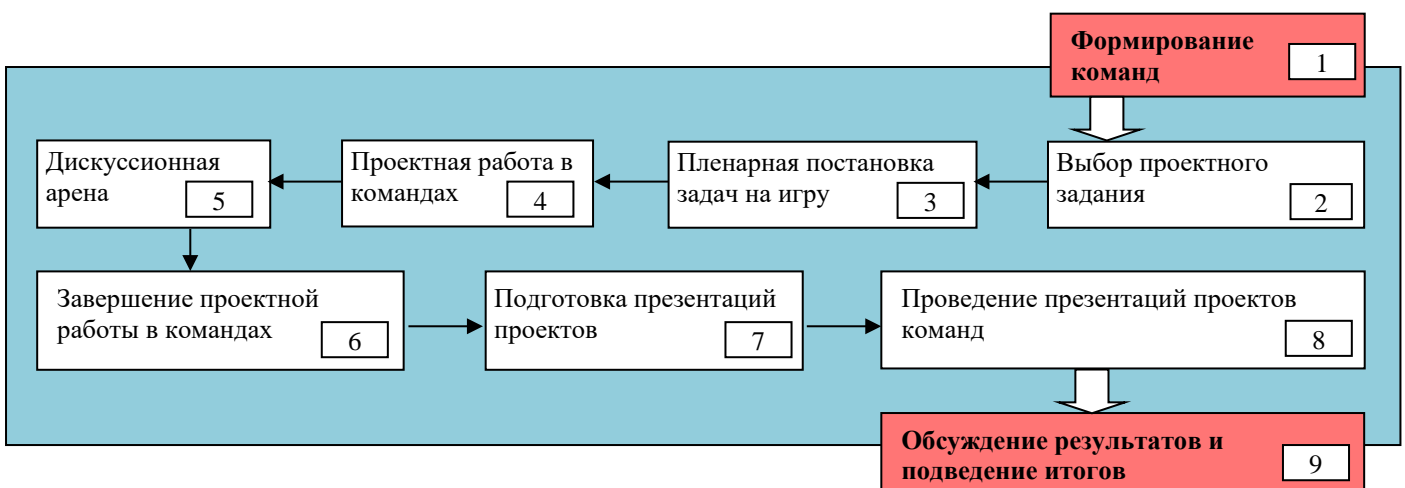
Предполагается создание *дискуссионных площадок*, на которые приглашаются по 2-3 команды, разрабатывающие проекты по различной тематике. В ходе организуемых межкомандных обсуждений проектов происходит обмен идеями, знаниями, аргументами, в результате чего обогащаются подходы к разработке выбранных тем в каждой команде, корректируются и развиваются свои проекты.

На заключительном этапе игры проводится пленарное заседание участников, на котором команды представляют конечные результаты своей работы. Обсуждение результатов игры проводится в свободной форме, но в рамках жесткого регламента: каждая команда имеет не более 12 минут для доклада и не более 10 минут для ответов на вопросы и обсуждение. Завершается игра общей дискуссией и определением ключевых идей, мероприятий и необходимых ресурсов для решения поставленных проблем.

Итоги игры подводит жюри по 100-балльной шкале:

- содержательная проработка проекта, новизна и оригинальность решений - до 70 баллов
- эффективная презентация проекта – до 30 баллов

Общая схема организации ИДИ



ТЕМЫ КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ

1. Университет (бизнес), стремящийся к лидерству

- Факторы, определяющие устойчивую конкурентоспособность в условиях стремительных перемен и неопределенности
- Новая модель управления развитием, обеспечивающая заблаговременное выявление угроз и новых возможностей
- Продукты и системы для лидерства
- Развивающая корпоративная среда
- Система выращивания талантов и лидеров

2. Кадры нового поколения – проект партнерского взаимодействия бизнеса и университета

- Перспективные задачи бизнеса, определяющие требования к компетенциям
- Набор актуальных компетенций
- Механизм совместной подготовки требуемых специалистов
- Радикальное совершенствование организации и содержания практики студентов
- Среда, в которой вырастают профессионалы и таланты

3. Междисциплинарная команда прорыва – совместный проект университета и бизнеса

- Стратегия лидерства, требующая прорыва
- Определение актуальных проблем и расстановка приоритетов
- Закрепление позиций в точках роста
- Подготовка проектных команд под перспективные задачи
- Запуск механизмов самоорганизации для прорыва
- Стратегические проекты, закрепляющие успех

4. Опережающее обучение – императив времени

- Нужны ли рынку кадры с компетенциями упреждающих действий?
- Принципиальные отличия опережающего обучения от традиционного
- Назревшие изменения в структуре и содержании образовательных программ
- Новые методы и технологии для реализации опережающего обучения
- Взаимодействие с бизнесом при проектировании образовательных программ

5. Прорыв в науке как путь к реализации стратегии лидерства

- Как должна быть организована наука в институте, чтобы был возможен прорыв?
- Повышение интереса бизнеса и возможностей института для формирования повестки совместной деятельности
- Портфель исследовательских проектов и методы их продвижения на глобальном рынке
- Условия непрерывной научной деятельности, обеспечивающие мотивацию сотрудников
- Вовлечение студентов и молодых ученых в НИР
- Магистратура как форма актуализации исследовательской повестки и расширения науки в институте

6. Развитие международного сетевого партнерства как инструмента реализации уникальных проектов

- Выбор уникального проекта, определяющего необходимость совместной научной и образовательной повестки
- Создание сетевых команд и условий для их саморазвития
- Драйверы исследовательской активности в виртуальном пространстве
- Привлечение международных экспертов для исследований, консалтинга и обучения
- Бизнес-модель сетевого партнерства

7. Технологическое предпринимательство как фактор активизации инновационной деятельности

- Контекст развития отрасли и новых рынков как объект для технологического предпринимательства
- Инновационная среда для создания ноу-хау
- Корпоративные механизмы поддержки талантливых предпринимателей
- Механизм трансфера технологий и коммерциализации инноваций
- Выход на реальный стартап