

Деловая онлайн-игра «Интеллект Монетизация»



Деловая онлайн - игра «Интеллект Монетизация» - это ...

- не тренинг,
- не семинар,
- не учебный курс ...

Это мероприятие, позволяющее получить знания и навыки эффективного применения результатов интеллектуального труда в деятельности организации.

«Интеллект Монетизация» - ...

игра-имитатор профессиональных действий по управлению интеллектуальной собственностью и ее коммерциализацией в определенной отрасли или кластере.

основана на специально подготовленных отраслевых кейсах, соответствующим специфике деятельности компаний.

Цели деловой онлайн-игры

- Показ участникам всех процессов управления интеллектуальной собственности целиком.
- Практическая отработка навыков по всем процессам управления интеллектуальной собственностью.
- Ликвидация «безграмотности» в управлении интеллектуальной собственностью.



Что дает «Интеллект Монетизация» для бизнеса?

- Повышает компетенции участников в области управления интеллектуальной собственностью.
- Позволяет создать или настроить систему («конвейер») управления интеллектуальной собственностью.
- Создает возможности:
 - увидеть перспективы развития бизнеса;
 - увидеть новые возможности внутри компании;
 - повысить эффективность бизнеса;
 - осознать разработчикам скрытые цели и результаты своей работы.

Что дает «Интеллект Монетизация» для бизнеса?

- После деловой игры участники увидят реальные пути увеличения прибыли, сокращения затрат, увеличения капитализации бизнеса с помощью интеллектуальной собственности.



Что дает «Интеллект Монетизация» для бизнеса?

➤ Обеспечивает возможности:

- формирования инновационных команд внутри компании;
- эффективного взаимодействия в системе «профильный ВУЗ – Компания».

Целевая аудитория

Руководители департаментов, управлений, отделов, управляющие менеджеры, которым требуется видеть систему управления интеллектуальной собственностью целиком.



Целевая аудитория

Молодые специалисты инженерных специальностей, студенты профильных ВУЗов – потенциальные будущие сотрудники компании.



Целевая аудитория

Специалисты, которые имеют отношение к созданию, управлению и коммерциализации интеллектуальной собственности:

- Эксперты, специалисты, инженеры-разработчики;
- Сотрудники департаментов развития, маркетинга, продаж, управления проектами, новых технологий и инноваций, конструкторских бюро;
- Сотрудники финансово-экономического управления, бухгалтерии.

Компетенции, приобретаемые участниками игры

Участники игры приобретают знания, навыки и умения, последовательно структурированные по трем уровням процесса управления интеллектуальной собственностью и ее коммерциализации.



Компетенции, приобретаемые участниками игры

→ Уровень 1

Знания:

- все виды РИД и СИ *;
- все формы правовой охраны РИД и СИ.

Навыки, умения:

- выявление и идентификация РИД и СИ;
- выбор форм правовой охраны РИД и СИ;
- определение правообладателя РИД и СИ.

→ Уровень 2

Знания:

- основные методы оценки РИД и СИ;
- условия постановки РИД на бухгалтерский учет;
- основные способы коммерциализации РИД.

Навыки, умения:

- выбор метода оценки РИД;
- оценка РИД;
- оценка возможности постановки РИД на бухгалтерский учет;
- выбор способов коммерциализации РИД.

→ Уровень 3

Знания:

- основы маркетинга и продаж РИД;
- основы развития инновационного продукта.

Навыки, умения:

- подготовка презентации для коммерциализации РИД;
- командная работа;
- устная презентация.

* РИД и СИ - результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации

Процесс деловой игры

Участники распределяются по командам, в составе которых последовательно выполняют задачи по сценарию игры, имитирующие реальные практические действия по управлению интеллектуальной собственностью и ее коммерциализации в компании.



Процесс деловой игры

Информационное и методологическое наполнение процесса игры обеспечивается авторским комплектом учебно-методических документов:

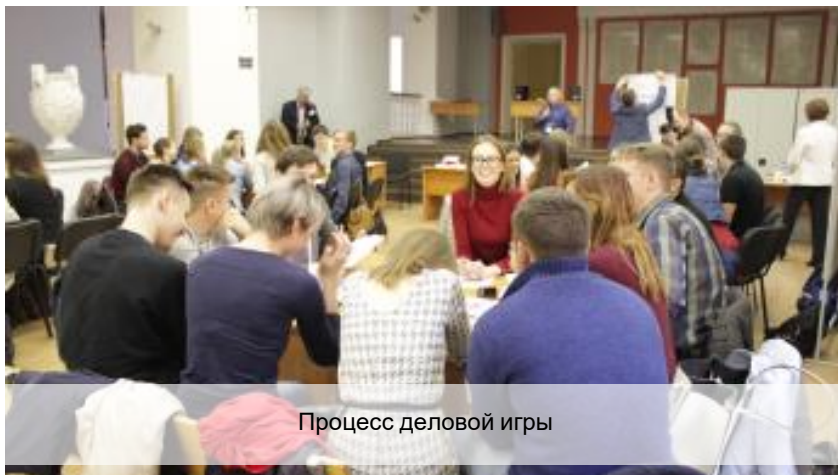
1. Игровой кейс*;
2. Игровой методический комплект документов;
3. Гайд** участника игры;
4. Гайд ведущего игры;
5. Матрица результатов команд.



* **Кейс** – специально подготовленный учебный материал, в котором описана реальная бизнес-ситуация (случай из практики).

** **Гайд** – руководство, инструкция.

Пример проведения деловой игры, проводимой в аудитории



Процесс деловой игры



Организаторы деловой игры (слева направо): Ольга Тюшева, Юрий Тюшев, Алексей Подгорнов, Константин Парфенов

Конкурентные преимущества онлайн-игры

1. Минимальные временные затраты;
2. Отсутствие командировочных расходов;
3. Авторский комплект документов игры;
4. Практика работы в команде;
5. Консультации экспертов – ведущих игры;

+

...

Конкурентные преимущества игры перед другими методами

5. Высокая эффективность игрового метода обучения: групповое обсуждение, практика конкретной работы (степень освоения информации до 90%)

<http://www.openlesson.ru/?p=16822>





Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет (СПБГАСУ)

сайт: <http://www.spbgasu.ru>,

отзыв: <http://www.spbgasu.ru/Novosti/1656/>



РАНХиГС
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Северо-Западный институт управления «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (СЗИУ РАНХиГС)

сайт: <https://www.sziu.ru>



Тюшев Юрий

Креативный директор проекта «Интеллект Монетизация» <http://intelmon.ru>

Инициатор и руководитель мастерской «Аквариум инноваций»

Тел.: +7 905 282 46 82 (моб. СПб)

Персональный сайт: <http://www.tyushev.ru>

Skype: tyushev

Вконтакте: <http://vk.com/yuriytyushev>

Facebook: <https://www.facebook.com/yuriy.tyushev>



Подгорнов Алексей

Исполнительный директор проекта «Интеллект Монетизация»;

Бизнес-консультант, бизнес-тренер, системно-интегративный коуч, кандидат педагогических наук;

Опыт работы: Более 14 лет на руководящих должностях в промышленных и строительных компаниях.

Тел.: +7 921 768 74 13 (моб. СПб)

Facebook: <https://www.facebook.com/apodgornov1/>



Парфенов Константин

Соавтор-эксперт проекта «Интеллект Монетизация», консультант по интеллектуальной собственности (управление и оформление прав);

Патентный поверенный РФ по специализации изобретения и полезные модели;

Опыт работы: ОАО «Центр технологии судостроения и судоремонта», ФГУП «Крыловский государственный научный центр» (бывш. ФГУП «ЦНИИ им. акад. А.Н. Крылова»)

Тел.: +7 911 023 09 21 (моб. СПб)