

Деловая игра «Интеллект Монетизация»

Результаты деловой игры для бизнеса:

1. По итогам игры компания может обнаружить свои интеллектуальные продукты, которые можно включить в линейку товаров и услуг для продажи, увеличив тем самым свои доходы.
2. Компания может получить импульс к развитию нового бизнес-направления, связанного с инновациями в отрасли и тем самым повысить свою конкурентоспособность.
3. В ходе игры произойдёт проверка гипотезы руководства (если она есть) об истинном инновационном потенциале компании.
4. В ходе игры руководство может проверить перспективы уже запущенного инновационного направления бизнеса и открыть потенциал сотрудников, которые по тем или иным причинам не имеют возможности заявить о себе в нём в повседневной деятельности.
5. По итогам игры компания может получить «дорожную карту» инновационного направления бизнеса и команду для её реализации.
6. Компании, нацеленные на развитие и реализующие новые направления в бизнесе, могут по итогам игры определить факторы, тормозящие или препятствующие движению на этом пути.
7. Выступив инициатором игры совместно с профильным ВУЗом, компания получает дополнительный ресурс в оценке и отборе лучших студентов для работы после получения ими диплома.
8. Компания может идентифицировать, оценить и активизировать сотрудников, обладающих потенциалом к развитию и инновациям в бизнес-процессах своих структурных подразделений.
9. Компания по итогам игры получает дополнительный инструмент удержания ключевых сотрудников, нацеленных на развитие и внедрение инноваций.
10. Компания за счёт игры устраняет психологические барьеры взаимодействия между «ветеранами» и молодёжью. Происходит тренинг навыков соединения опыта профессионалов и творческого потенциала молодых сотрудников в решении бизнес-задач.
11. По итогам игры руководство компании может изменить отношение к персоналу как к операционному ресурсу и увидеть значимость его инновационного потенциала в интересах бизнеса.
12. Игра может стать практическим примером воплощения в практику корпоративных ценностей: «инновационный подход и развитие», «личностный рост и развитие персонала» и т.д.
13. Выступая инициатором проведения игры Дирекция по персоналу на практике показывает понимание инновационной стратегии компании и предлагает конкретные шаги в этом направлении.
14. Игра, организованная с профильным ВУЗом, может стать началом совместного проекта разработки ноу-хау и коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности, что позволит решить целый комплекс задач всех участников данного проекта.

Деловая игра «Интеллект Монетизация»

Результаты деловой игры для ВУЗов:

1. Дополнить учебные программы по специальностям «Управление предприятием», «Финансовый анализ и аудит» и т.д. практическим модулем «Управление интеллектуальной собственностью» в формате деловой игры «Интеллект Монетизация» - это шаг к применению самых передовых технологий обучения студентов ВУЗов;
2. ВУЗ – организатор игры получает возможность настроить непосредственный прямой контакт с реальным бизнесом региона через взаимодействие участников игры студентов и персонала компаний в ходе её проведения;
3. ВУЗ – организатор игры получает возможность вовлечь в научно-исследовательскую работу студентов старших курсов – участников игры, которые увидят перспективы реализации своего интеллектуального потенциала и получения дохода от РИДов;
4. Научный центр ВУЗа получит возможность в ходе игры проанализировать свои реальные РИДы на предмет их коммерциализации на рынке интеллектуальной собственности (РИДы ВУЗа могут быть включены в кейсы на игру);
5. ВУЗ – организатор игры, регулярно проводящий игры по отраслевому территориальному принципу получает возможность обучать студентов на примерах практических кейсов компаний и предприятий региона присутствия с привязкой к конкретной сфере (машиностроение, строительство, нефтегазовая отрасль и т.д.);
6. ВУЗ – организатор игры стимулирует преподавательских состав на освоение современного игрового формата обучения студентов;
7. ВУЗ может заказать игру по своему техническому заданию и с этой игры начать проект коммерциализации своей базы РИДов (сформировать группу проекта, разработать «дорожную карту» проекта, разработать коммерческие предложения по своим РИДам для рынка интеллектуальной собственности);
8. ВУЗ по итогам игр может войти в инновационные проекты компаний – заказчиков игры в роли лабораторной или научно-исследовательской площадки бизнес-проектов;
9. ВУЗ может получить лицензию на проведение игры и зарабатывать на её проведении в регионе;
10. ВУЗ с помощью игры может найти студентов, увлекающихся темой коммерциализации интеллектуальной собственностью, организовать научно-исследовательское сообщество в области интеллектуальной собственности, которое будет вести постоянный мониторинг практики применения новейших мировых достижений в этом направлении и адаптировать эти инструменты для российской действительности;
11. ВУЗ может организовать целевую программу подготовки студентов-изобретателей для участия в региональных молодёжных форумах типа «Селигер», «Байкал 2020» и т.д.
12. ВУЗ может стать реально действующей информационной площадкой регионального рынка интеллектуальной собственности при условии регулярности проведения игры «Интеллект Монетизация».