

## Темы концептуальных проектов

Выбор темы разрабатываемых проектов осуществляется командами из сформулированного ниже перечня. При этом команда самостоятельно определяет структуру проекта, а также может предложить собственную тему в общей логике игры, предварительно согласовав ее с руководителями игры.

1. Бизнес (университет), внедряющий упреждающее управление
2. Трансформация в цифровое предприятие (университет)
3. Образовательная система для технологического прорыва (в университете и корпоративном обучении)
4. Опережающее обучение – требование времени
5. Организация университетской науки для прорыва
6. Команда прорыва – совместный проект университета и бизнеса
7. Внутренняя среда организации, стимулирующая инновации
8. Инновационная арена – площадка сотрудничества новых лидеров
9. Организационная культура, формирующая нормы и ценности цифровой среды
10. Системы создания брендовых продуктов, услуг, сервисов для лидерства организации
11. Технологическое предпринимательство как фактор активизации инновационной деятельности
12. Международное сетевое партнерство как инструмент реализации уникальных проектов
13. Идеи, технологии, практики гуманитарных наук для развития инженерии и менеджмента

Ниже в качестве примеров приведены возможные структуры двух проектов.

### Опережающее обучение – требование времени

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

### Идеи, технологии, практики гуманитарных наук для развития инженерии и менеджмента

- Изменение управленческих и инженерных задач в контексте новой индустриализации в терминах гуманитарных наук
- Гуманитарный подход к оценке задач и проблем цифровизации экономики
- Гуманитарная практика в инженерии и менеджменте как способ получения нестандартных решений
- Организация командного взаимодействия гуманитариев, инженеров и менеджеров
- Контент и формат обучения гуманитарным практикам инженеров и менеджеров



Научно-образовательный  
центр «ИНЖЭК»

## ПРОГРАММА Интеллектуальной Деловой Игры

### Действуем на опережение! Решения для лидерства в цифровой среде



Руководители игры:

**проф. Л. Гительман**  
**проф. М. Ходоровский**

Заместители руководителей игры:

**проф. А. Исаев**  
**доц. М. Кожевников**

**13–16 ноября 2018 г.**

**Методологический семинар «Новый взгляд на лидерство» и установка на игру**

6 ноября в 17.00 в исследовательском центре НОЦ «ИНЖЭК»,  
г. Екатеринбург, ул. Кузнечная, 92, подъезд «Свердловэнергообл», 7 этаж

Регламент работы с указанием размещения проектных групп и место проведения пленарного заседания будут представлены на сайте [www.ноцинжэк.рф](http://www.ноцинжэк.рф) в разделе «Новости» ориентировочно 8–9 ноября 2018 года

# Интеллектуальная Деловая Игра «Действуем на опережение! Решения для лидерства в цифровой среде»

## Общий замысел

Заключается в вовлечении молодых сотрудников университета, студентов и специалистов предприятий в активную совместную творческую деятельность по генерации идей, разработке концепций и новых подходов к развитию университета и бизнеса при технологической модернизации, переходе к цифровой экономике и формировании новой индустрии.

## Задачи

1. Поиск механизмов партнерского взаимодействия университета и бизнеса в рамках нового экономического и технологического ландшафта.
2. Выработка новых идей по активизации инновационной деятельности.
3. Разработка концептуальных проектов радикальных изменений для реализации принципов упреждающего управления в бизнесе и университете.
4. Демонстрация руководителям университета и топ-менеджерам бизнеса потенциала молодых специалистов и перспективных студентов.

## Деловая игра проходит в течение 4-х дней с интенсивным погружением (с 9.00 до 21.00) в решение поставленных задач

В конце первого игрового дня по специальной методике проводится **дискуссионная панель «Горнило критики»** – защита идей и структуры проекта перед оппонентами.

При этом в ходе межкомандных обсуждений 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** – пленарном заседании – 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 мероприятий, необходимых для реализации намеченных инициатив.

