

ИННОВАЦИИ. ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ЛИДЕРСТВО

Информационный вестник Блока по управлению инновациями Госкорпорации «Росатом» № 1



РОСАТОМ

СВОЯ ИГРА



АТОМЩИКИ ИГРАЮТ В R&D

В Росатоме разработали не имеющую аналогов сетевую командную игру – компьютерный симулятор «Инновационная политика и R&D Госкорпорации «Росатом», детально моделирующий управленческие задачи по созданию и выводу на рынок инновационных продуктов в условиях российской специфики

Над созданием нового программного продукта работал Блок по управлению инновациями с привлечением Корпоративной академии Росатома, где и состоялась апробация симулятора. Участие в мероприятии приняли около тридцати представителей Госкорпорации, дивизионов, научно-исследовательских институтов и профильных вузов.

Участники разделились на команды: Блок по управлению инновациями Росатома, три научно-исследовательских института, дивизионы и вуз. В ходе игры команды реализуют ряд важнейших проектов инновационной программы развития Госкорпорации «Росатом», в числе которых проектирование реактора на быстрых нейтронах с натриевым теплоносителем «БН-1200», разработка реакторов малой мощности на быстрых нейтронах со свинцовым теплоносителем «Брест-300», создание источника рентгеновского излучения для поджига термоядерной мишени, КИУМ АЭС, а также ряд проектов в области медицины, экологии и международного сотрудничества. Все это реальные проектные инициативы, над которыми уже работает или в ближайшем будущем начнет работу Росатом.

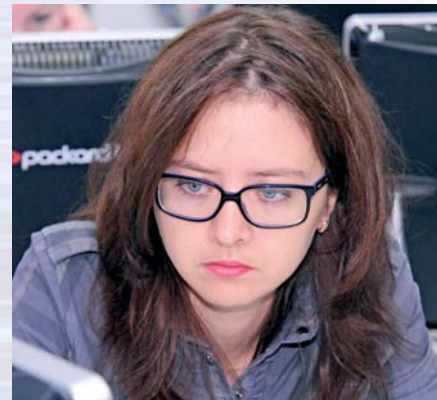
С помощью удобного меню каждая группа оперативно нашла свои игровые поля и приступила к выполнению задач. БУИ – к заказу прорывных проектов и поиску подрядчиков среди научно-исследовательских институтов, к формированию системы управления знаниями, разработке общей политики. Дивизионы начали работу по оптимизационным проектам, выходу на новые рынки, заключению контрактов с исполнителями, управлению дочерним НИИ. Заказчики узнавали рыночную цену работ, определяли стоимость работ по контракту, составляли график платежей, процент неустойки и сроки реализации. НИИ согласовывали условия контракта, нанимали субподрядчиков, работали над улучшением

материально-технической базы и инновационного климата в коллективе, в случае нехватки квалифицированных кадров обращались к вузу – делали заказ и оплачивали подготовку отраслевых специалистов. Каждый блок должен был не только коммуницировать с контрагентами по совместной работе над проектами, но и заниматься своим внутренним развитием: вести учет расходов и доходов, совершенствовать инфраструктуру, аккумулировать кадры, реализовывать маркетинговые мероприятия, наращивать влияние бренда. Результат каждого игрока зависел и от того, насколько все участники игры своевременно и успешно сработают на выполнение общих целей и задач по реализации ИПР.

В такой конфигурации команды отыграли 5 тактов (1 такт = 1 год) продолжительностью от полутора часов до 40 минут. С каждым тактом игровое время уменьшалось, что требовало от участников максимальной мобилизации в анализе ситуации и принятии решений. В перерывах между тактами игроки анализировали ход игры: представители БУИ, дивизионов, НИИ, вуза рассказывали о том, что удалось реализовать, кто из коллег недорабатывает и что необходимо сделать для устранения недочетов. По итогам сообщений игроков ведущий и модераторы давали свои комментарии, анализируя возможные игровые стратегии и пути решения «затруднений» участников. Результаты игры, с одной стороны, порадовали, с другой – заставили задуматься над ошибками. Так, все прорывные проекты («БН-1200», «Брест-300») до 2018 года участники смогли реализовать на сто процентов, а вот объем выполнения оптимизационных и внешних проектов недотянул до сотни, остановившись на 93-99 процентах, и еще ниже показатели – от 51 до 87 процентов – были отмечены по проектам, охватывающим новые рынки. Таким образом, по итогам исполнения ИПР Росатом не смог войти в ТОП-100 компаний,

Продолжение на стр. 2 ►

ЗАЧЕМ НУЖЕН СИМУЛЯТОР



Наталья ИЛЬИНА,
заместитель директора Блока по управлению инновациями –
начальник Управления контроля ФЦП
и инновационного развития
Госкорпорации «Росатом»:

– Симулятор помогает развить знания, которые нужны в инновационной деятельности. В рамках данной симуляционной модели используются различные показатели, которые охватывают весь цикл инноваций. Это финансы, маркетинг, кадры и другие. Кроме того, симулятор охватывает и стратегию, и инновационную программу Госкорпорации, и ключевые проекты – «МБИР», «Брест», которые сейчас реализуются в научном комплексе.



Полина КОВАЛЕВА,
руководитель проекта «Компьютерный
симулятор «Инновационная политика
и R&D Госкорпорации «Росатом»:

– Разрабатывая симулятор, мы ориентировались на отработку кооперационных навыков и специфику атомной отрасли. В итоге получился продукт, максимально приближенный к реалиям Росатома. Участвуя в симуляторе, специалисты отрабатывают как инструменты управления R&D в отрасли, так и свои традиционные менеджерские компетенции, чтобы применять их в повседневной работе. Сейчас симулятор рассчитан на очный формат проведения, где возможно обсудить ход игры и принятые решения. Вообще, технология позволяет участникам из разных мест работать на симуляторе через мобильные устройства вплоть до планшетов и мобильных телефонов.



← **Начало на стр. 1**

заявив лишь 174 позицию в условном мировом рейтинге инновационных компаний.

Вместе с тем игроки отметили, что им просто не хватило времени. Если бы они еще сыграли 1-2 такта, то все поставленные задачи были бы реализованы. Много времени и сил ушло на погружение в игру и выстраивание коммуникации. Участники были готовы пройти еще несколько тактов на симуляторе, однако в таком случае игра завершилась бы к полуночи, поэтому решили зафиксировать имеющийся результат и обменяться мнениями.

Первое, что отметили участники, – игра «в доску» своя, то есть все игровые процессы выглядят ровно так, как в реальной жизни, в отрасли. Только в симуляторе они не растянуты во времени, а представлены в сжатом, концентрированном виде. Все игроки в живой динамической форме получают наглядное представление о стратегических ориентирах в области R&D политики, проводимой Росатомом, системное представление о жизненных циклах инновационных проектов, проблемах, возникающих в ходе их реализации, и ключевых показателях эффективности. Наряду с этим симулятор тренирует навыки коммуникации и кооперации усилий в рамках ключевых позиций, задействованных в процессе реализации инновационных проектов, совершенствует личную эффективность в контексте имитируемых игр задач: аналитика, планирование, публичные выступления, умение действовать в ситуации неопределенности и дефицита ресурсов. Также было замечено, что в основе своей данный симулятор весьма универсален, поэтому будет интересен и эффективен для широкого круга специалистов из отраслей, занимающихся сложными технологическими проектами: космической, нефтегазовой, энергетической – и вузов, готовящих для них кадры.

Дмитрий СЕМАКОВ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

По всем интересующим вопросам, связанным с разработкой и использованием компьютерного симулятора «Инновационная политика и R&D Госкорпорации «Росатом», вы можете обратиться к руководителю проекта от Блока по управлению инновациями **Полине Ковалевой** e-mail: kpqv@innov-rosatom.ru

Компьютерный симулятор управления R&D программami

Блок по управлению инновациями ГК «Росатом»

Создавай

собственный high-tech бизнес

Развивай

международную сеть кооперации

Реализуй

приоритетные отраслевые проекты

Интерактивные карты управления



6 игровых ролей



10 игровых объектов



Новый облик R&D и новые типы проектов

start up

spin off

Применения симулятора



Образовательные мероприятия



Корпоративные чемпионаты



Оценка компетенций

100

Возможных решений



600

Отчётных параметров



200

Сценарных свойств



ПРОВЕРЕНО НА СЕБЕ

В КОМПЬЮТЕРНОМ СИМУЛЯТОРЕ ВСЕ КАК В ЖИЗНИ!

Протестировав компьютерный симулятор «Инновационная политика и R&D Госкорпорации «Росатом», сотрудники Госкорпорации и представители отрасли поделились своими впечатлениями:



Иван ШАБЛАКОВ,
руководитель направления по новым технологиям в обучении Корпоративной академии Росатома:

– Необходимость создания такого симулятора назревала достаточно давно. В отрасли, равно как и в нашей стране, абсолютно пропало взаимодействие между бизнесом, научно-исследовательской базой и вузами. Чтобы доступно и наглядно показать, как должны взаимодействовать между собой Росатом, заказчик от бизнеса, НИИ, вузы, и был создан данный симулятор. Сегодня бизнес-симуляторы – это единственный способ вне рабочей реальности перенестись в ту атмосферу и ту структуру, в рамках которой предполагается реальное взаимодействие.

Программа работает. Мне нравится, что здесь собрались достаточно разные люди – из разных подразделений, тем не менее бизнес им понятен: не вызывает отторжения та модель, которая реализована в данном симуляторе, – ребята понимают, что вот есть вуз, есть НИИ, что где заказывать. Если раньше они понимали это как-то интуитивно, то в данном случае они получают реальную систему.

Я вижу два очень важных результата. Во-первых, это налаживание коммуникаций между людьми, которые проходят обучение, что очень важно для формирования команды. Во-вторых, это очень важно для понимания научно-исследовательского бизнеса Росатома, когда будут создаваться R&D центры, все смогут понять, для чего они и как будут работать.

Это напрямую коррелирует с политикой Росатома: сегодня корпорация ставит задачи по наращиванию научно-исследовательских мощностей и в рациональном их использовании. Симулятор глубоко проработан в деталях, я не вижу никаких ошибок в содержании, все очень круто, глубоко и продуманно – вполне достойно показать первому лицу Госкорпорации.



Павел СУШКОВ,
руководитель образовательных программ ЗАО «Наука и инновации» Госкорпорации «Росатом»:

– Игра получилась и станет важным инструментом в

БУИ в силу того, что разработчики очень точно отразили все бизнес – и управленческие процессы, технологические, которые происходят во всех

цепочках взаимодействия: между заказчиками на инновации и НИОКР, между подрядчиками этих работ, между управленцами, учеными и вузами – это главное достижение.

Меня восхитило и поразило, что игра реально предлагает огромное количество решений и люди, которые в ней участвуют, вынуждены не только применять навыки и знания, а продемонстрировать способность быстро принимать решения. Эта способность стоит дальше, чем знание предмета, – это интуиция, быстрый анализ информации. Игра будет полезна многим игрокам: ученым, управленцам, технологам, преподавателям университетов.



Сергей ЛАЗАРЕВ,
заместитель директора по инвестициям ОАО «ТВЭЛ» Госкорпорации «Росатом»:

– Насколько мне известно, это первая подобная симуляция. В целом интересно:

заложено много мыслей, действующих регламентов, предусмотрены реально существующие процессы и есть возможность обыграть их в команде. Симулятор очень полезен для командообразования, чтобы выстраивать горизонтальные связи в коллективах.



Ирина ЛЕСИНА,
и.о. ученого секретаря Всероссийского научно-исследовательского института неорганических материалов им. академика А.А. Бочваря:

– Симулятор разработан очень подробно и отражает реалии атомной отрасли – все, что мы сегодня делаем, четко коррелирует с теми задачами, которые стоят перед отраслевыми работниками в данный момент. Мы решили не какую-то задачку про «Сферического коня в вакууме», а принимали те решения, которые принимаются сейчас на уровне предприятий, дивизионов, госкорпорации, которые необходимо будет принимать в дальнейшем. Попадание в цель, соответствие симулятора и жизни поразило.

Удалось увидеть и понять влияние различных факторов, принимаемых решений на развитие не только нашего предприятия в игровой ситуации, но и всей отрасли. Если у нас возникали проблемы с квалифицированным персоналом, это всегда отражалось на работе дивизиона и БУИ. Эту взаимосвязь с самого низа и до самого верха удалось почувствовать, понять с помощью данной игры.