Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина

Научно-образовательный центр «ИНЖЭК»

ПРОГРАММА

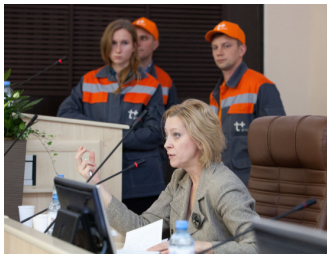
Интеллектуальной Деловой Игры

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОРГАНИЗАЦИИ

Руководитель игры: **доц. М. Кожевников**

15–17 февраля 2021 г.

Онлайн-установка на игру **13 февраля в 17.00** на платформе ZOOM



Интеллектуальная Деловая Игра

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ ОРГАНИЗАЦИИ

Общий замысел

Заключается в вовлечении молодых сотрудников и студентов университета, специалистов предприятий в активную совместную творческую деятельность по генерации идей, разработке концепций и новых подходов к развитию организации на этапе активной цифровой трансформации.

Задачи

1. Выработка новых идей, представлений, инструментов осуществления цифрового прорыва в своей организации.
2. Разработка концептуальных проектов комплексных изменений для реализации принципов упреждающего управления и опережающего обучения при цифровизации.
3. Поиск эффективных моделей партнерского взаимодействия бизнеса с университетом в рамках нового цифрового ландшафта.
4. Демонстрация руководителям университета и топ-менеджерам бизнеса потенциала молодых специалистов и перспективных студентов.

Организация игры

Игра представляет собой командное соревнование по наиболее успешной разработке проектов цифровой трансформации своей организации (бизнес-структуры, университета или его подразделения) и проходит в течение 3-х дней с интенсивным погружением (с 9.00 до 21.00) в решение поставленных задач.

Каждая команда состоит из 5-8 человек.
Команды формируются из числа:

- Молодых специалистов предприятий
- Перспективных преподавателей и сотрудников университетских структур
- Аспирантов и активных студентов магистратуры и бакалавриата

К каждой команде прикрепляется модератор, оказывающий методическую поддержку игрового процесса.

Главная задача команды — разработка концептуального проекта, содержащего направления, принципы, инструменты и оценку эффекта от предложенных цифровых изменений, а также его презентации всем участникам игры и членам жюри. Логику и содержание проектов команды определяют самостоятельно.

Рекомендуется отразить в проектах ответы на следующие вопросы.

1. Актуальность цифровой трансформации. Почему цифровизация необходима, и какие конкретные задачи бизнеса (организации) она решает?

2. Приоритеты цифровизации: технологии, бизнес-процессы, продукты, сервисы.

3. Необходимые компетенции для успешной цифровизации и способы их приобретения.

4. Команда цифровизации (состав, этапы развития, подготовка к прорыву).

5. План действий и ожидаемые результаты.

Итоги игры подводит жюри по 100-балльной шкале

Содержательная проработка проекта, новизна и оригинальность решений — до 70 баллов

Визуализация презентации и убедительность доклада — до 30 баллов

Работа команд, модерация игрового процесса, защита проектов происходит в онлайн-формате.

1. Формирование команд → 2. Выбор проектного задания → 3. Методологический семинар и постановка задач на игру → 4. Проектная работа в командах → 5. Подготовка презентаций проектов → 6. Презентации командных проектов → **7. Обсуждение результатов и подведение итогов**

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 15 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.