# Инномпийские игры (ИИ)

Созданный в России, ведущий в мире инструмент ускоренного обучения инновационному мышлению, предпринимательскому творчеству и процессу создания прорывных инноваций.

Инномпийские игры – это интеллектуальный аналог Олимпийских игр, созданный для современного мира, движимого вперед, творчеством и инновациями.

Всемирные Инномпийские игры проводятся ежегодно с 2017 г.

Первые национальные университетские Инномпийские игры проведены в 2018 г. в Малайзии и России

# Целостный от А до Я подход к созданию инновационного стартапа с инновациями на 360°

Основу Инномпийских состязаний составляют используемые в реальном бизнесе передовые практики создания успешных прорывных инноваций

Инномпийские состязания моделируют процесс создания прорывного инновационного стартапа от А до Я и, таким образом, как ускоренно обучают этому процессу, так и позволяют выявить сильнейших инноваторов

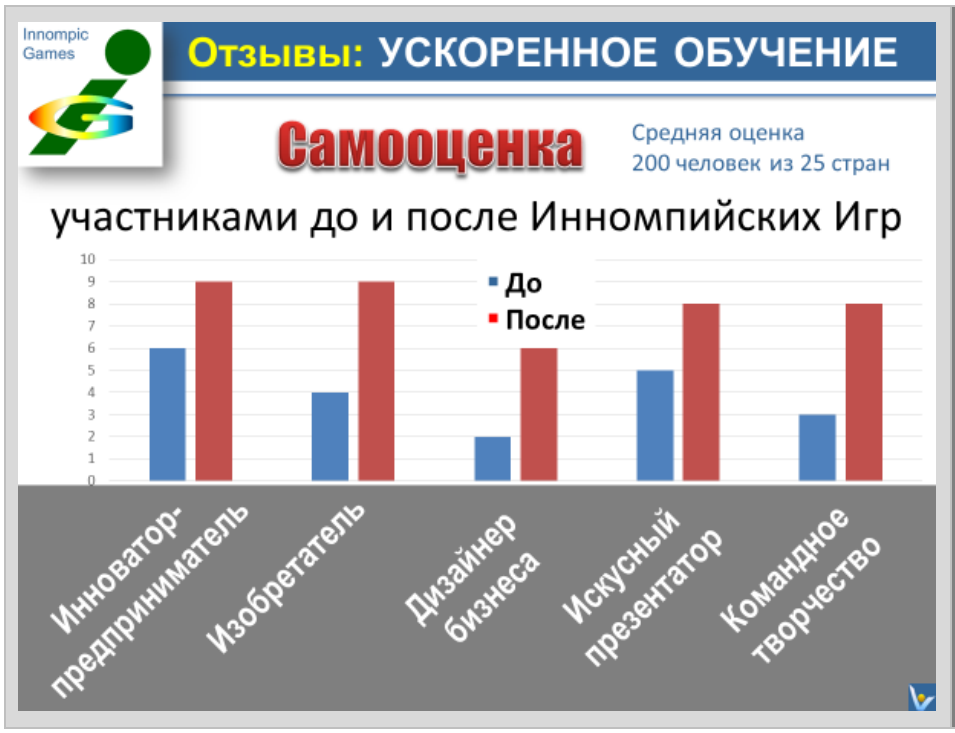
Инновации – это на 1% изобретение и на 99% предпри-нимательская деятельность.

Если конкурсы изобретательства – это буква «А» процесса создания инноваций, то Инномпийские состязания – весь алфавит от А до Я

# Быстрое обучение созданию прорывных инноваций

Создание прорывных инноваций начинается с изобретения и на пути к покупателю сталкивается с разнообразными препятствиями, которые надо преодолеть. ИИ учат тому, как пройти весь этот путь.

Обратная связь от участников ИИ позволяет оценить, насколько высока эффективность обучения в ходе Инномпийских игр




Студенты как предпринима-тельских университетов, так и МБА-курсов говорят, что за три дня ИИ они поняли, как создавать прорывной стартап намного лучше, чем за два года академического обучения

В Инномпийских играх используется комплексная система оценок мастерства команд и отдельных участников членами жюри, состоящего из опытных инноваторов, знающих, с какими вызовами прорывные проекты сталкиваются в реальной жизни.

| КОМАНДА | Оценка | ИГРОК | Оценка |
|---|---|---|---|
| Общая оценка | 8.6 | Лидер | 8.7 |
| Командная работа | 8.4 | Игрок Б | 9.3 |
| Бизнес-модель | 9.1 | Игрок В | 7.8 |
| Стратегии | 8.3 | Игрок Г | 6.4 |

По итогам моделирующей бизнес-игры ИННОБОЛ жюри оценивает силу стартапа и его команды по тем же параметрам, по каким оценивают стартап венчурные инвесторы, которым ИННОБОЛ помогает отбирать проекты намного быстрее

После каждых ИИ участников просят дать обратную связь в виде ответов на три вопроса:
Что понравилось больше всего?
Чему научился?
Что можно сделать лучше?
Эта обратная связь помогает непрерывно улучшать ИИ.

# Обучение «мягким» навыкам

| Проблема |
| --- |
| В области развития «мягких» навыков инновационного предпринимательства Россия пока сильно отстает от стран как Запада, так и Востока. |

«Мягкие» навыки, относящиеся в первую очередь к искусству и мастерству лидерства, предприимчивости, делового общения и интеллектуальной командной работы, уже давно в компаниях ведущих инновационных стран считаются более важными, чем «твёрдые» навыки, полученные в результате изучения профессиональных дисциплин. Венчурные инвесторы еще с прошлого века говорят соискателям инвестиций, что «цена изобретениям – 10 центов за джину; главное это – умение превращать идеи в успешный бизнес», а это умение определяется, главным образом, «мягкими», а не «твердыми» навыками.

В области развития «мягких» навыков инновационного предпринимательства Россия пока сильно отстает от стран как Запада, так и Востока, однако **Инномпийские игры могут помочь быстро преодолеть это отставание!**

| «Мягкие» навыки, которым обучают ИИ |
| --- |
| ✓ Изобретательность; Лидерство; Стратегическая креативность |
| ✓ Интеллектуальная творческая командная работа; Быстрое изобретение инновационных решений; Быстрая оценка идей |
| ✓ Целостный, системный подход к созданию прорывных инноваций, инновационного бизнеса и перемен на целевом рынке |
| ✓ Создание покупателей; Творческий маркетинг инновационного продукта |
| ✓ Создание инновационных бизнес-дизайна и стратегий |
| ✓ Презентация венчурного проекта в стиле, вдохновляющим целевую аудиторию на его поддержку и инвестирование в команду и ее стартап |
| ✓ Предпринимательское моделирование процесса развития стартапа |
| ✓ Предвидение вызовов и преград на пути прорывного проекта |
| ✓ Творческое решение проблем; Превращение проблем в возможности |

## Пример, иллюстрирующий важность «мягких» навыков

### УСПЕХ

На 1-х всемирных Инномпийских играх 2017 в Индии Российская команда, благодаря специальным Инномпийским тренингам, гармонично сочетала в себе и отличное содержание, и энергичную манеру его презентации. В результате Российская команда завоевала главный командный приз Инномпийских игр «Лучшая инновационная команда», а также индивидуальные призы «Лучшие идеи» и «Лучшая актриса».

### ПРОВАЛ

На 2-х всемирных Инномпийских играх 2018 в Малайзии новая Российская команда, решившая не проходить предварительного Инномпийского тренинга, хоть и представила отличное изобретение, но сделала это очень вяло по сравнению с другими командами. В результате Российская команда, от которой, как чемпиона 1-х ИИ, ожидали многого, не только не вышла в финал, но заняла в отборочной группе вообще последнее место. Международное жюри, состоящее из многоопытных инноваторов-предпринимателей, признало высокий уровень инновационного содержания, представленного российской командой, однако заключило, что «команда, делающая такие вялые презентации, не сможет превратить изобретение в успешный бизнес».

Лишь в индивидуальных состязаниях, после ряда неудачных попыток, один член российской команды, пройдя краткий инструктаж у основателя ИИ, кардинально сменил манеру презентации идей на более эмоциональную, энергичную и артистичную, и, в результате, завоевал приз «Лучший инноватор», который на 2-х всемирных ИИ 2018 стал единственным призом, завоеванным Российской командой.

# Побеждают все, призы получают лучшие

Список призов Иннопийских игр прекрасно демонстрирует как углубленную всестороннесть, так и радостную легкость ускоренного обучения участниками искусству и мастерству изобретательства, предпринимательского творчества, системного и стратегического мышления, создания инновационных технологий, продуктов, услуг, а также быстрорастущего бизнеса на их основе.

## Категории победителей

| КОМАНДНЫЕ | ЛИЧНЫЕ |
|---|---|
| Инновационная команда | Мистер инноваций мира |
| Первое впечатление | Мисс инноваций мира |
| Презентация | Инноватор |
| Бизнес-дизайн & ДМ | Изумительные идеи |
| Стратегии | Лидер команды |
| Изобретательность | Самый артистичный |
| Предвидение | Самая артистичная |
| Творческий маркетинг | Самый юморной |
| Командная работа | Судья |

**Призы, завоеванные россиянами на 1-х и 2-х всемирных ИИ**

Лучшая инновационная команда

Лучший инноватор

Лучшие идеи

Лучшая актриса

Хотя в Иннопийских играх побеждают все, ускоренно обучаясь и быстро вырастая над собой в процессе состязаний в предпринимательском творчестве в духе конструктивной конкуренции и шоу созидания, призы также играют большую роль, создавая более динамичную и эмоциональную атмосферу.

Иннопийские награды также помогают создавать кому бизнес, кому карьеру.

# Примеры быстро профессионального взлета участников ИИ

Сатьяджит Миттал во время ИИ 2017 был сотрудником международной корпорации.

После участия в ИИ Сатьяджит создал свой инновационный стартап, который стал быстро расти.

Малайзийским студентам, завоевавший звание «Мисс инноваций мира» и «Лучший лидер команды» на всемирных ИИ 2018, вскоре был предложен контракт на проведение Инномпийских игр в соседней стране

4 члена Международной команды, составленной из МБА-студентов международного университета Symbiosis, участвовавшей в 1-х всемирных Инномпийских играх 2017 стали лидерами развития Инномпийской экосистемы в своих странах (Бутан и Непал)

# 1-е в мире университетские Инномпийские игры

Самые первые в мире университетские Инномпийские игры IPMA 2018 были проведены в Малайзии в июне 2018 г.

В Малайзии много предпринимательских университетов, в которых, не зависимо от того, по какой специальности студент обучается, он обязательно проходит годичный курс предпринимательства. Даже если студент впоследствии не станет предпринимателем, навыки предпринимательского творчества, генерации предпринимательских идей и их реализация на деле ему помогут во всех сферах жизни и профессиональной деятельности.

Хотя в предпринимательских университета Малайзии культура творчества и инноваций довольно развита, они стремятся ее усилить еще больше, чтобы быть конкурентоспособными на мировом рынке обучения. Поэтому БОЛЬШОЙ ВЫЗОВ, который организаторы IPMA 2018 поставили перед 12 участвующими в ИИ студенческими командами был «Как прививать в университетах прорывную креативность и культуру создания инноваций».

1-е университетские ИИ прошли в Малайзии с большим успехом. Все участники были благодарны за предоставленную им возможность научиться передовым методам инновационного предпринимательства, и было решено проводить национальные университетские ИИ в Малайзии регулярно.

# Инномпийские игры в России

Моделирующая бизнес-игра ИННОБОЛ, являющаяся основным состязанием Инномпийских игр, пользуется спросом в России в виде бизнес-тренингов и мастер-классов с момента ее изобретения в 2010 г. Иннобол используют:

- Крупные и средние инновационный компании
- Стартапы и бизнес-инкубаторы
- Университеты и центры развития компетенций управленцев

Среди заказчиков ИННОБОЛ-тренингов и мастер-классов такие организации, как Президентская программа подготовки управленческих кадров, РусГидро, Торгово-промышленная палата РФ, Республиканский бизнес-инкубатор г. Ижевск, Центр развития компетенций г. Москва, Московский государственный университет (МГУ), Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), Тюменский государственный университет (ТГУ), и Российский университет дружбы народов (РУДН).

В ноябре 2018 г. Белгородская «Точка кипения» АСИ провела первые в России региональные Инномпийские игры. 4 университетские команды состязались в том, как сделать Белгородскую область ведущей цифровой экономикой в стране.

С того времени Белгородская «Точка кипения» активно использует ИННОБОЛ, чтобы повышать эффективность развития университетских стартапов.

# Интернет-версия Инномпийских игр

Ближайшая цель: 1,000,000,000 участников

3-и всемирные Инномпийские игры 2019 завершают этап бета-тестирования основных компонентов ИИ и всего их бизнес-дизайна. На основе результатов тестовых испытаний, собранной обратной связи и сделанных на их основе улучшений ИИ, начинается создание интернет-версии Инномпийских игр.

**Две главные принципиально новые возможности для интернет-зрителей Инномпийских игр**

по сравнению в Олимпийскими играми

- Ускоренно обучаться от А до Я полезным для жизни и бизнеса искусству и передовым методам создания прорывных инноваций и перемен вообще, а также системному подходу к инновациям на 360°
- Участвовать в состязаниях, нацеленных на различные области создания прорывных инноваций, демонстрировать свое мастерство на весь мир, завоевывать популярность и призы, и создавать свое будущее

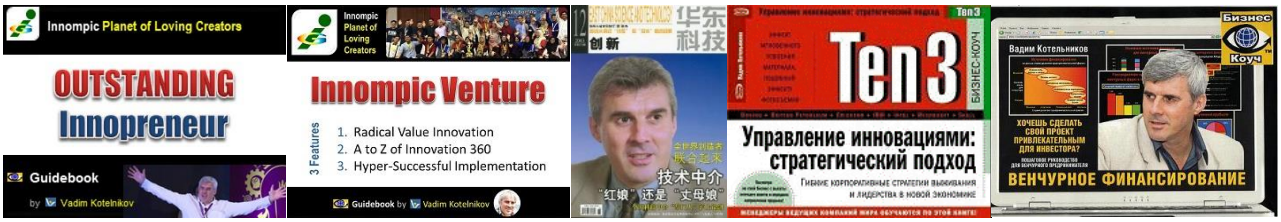
В разработке интернет-версии ИИ участвовали Инномпийские команды из разных, каждая из которых разработала свою версию того, какую ценность для зрителей интернет-ИИ должны создавать, чтобы привлечь миллиард зрителей.

В 5-х всемирных Инномпийских играх 2021 большинство состязающихся будет участвовать через Интернет-версию ИИ. Поскольку зрители также смогут участвовать в Инномпийских и блистать на весь мир, задача вовлечения в ИИ более миллиарда человек в недалеком будущем является вполне достижимой.

# Основатель ИННОМПИЙСКИХ ИГР

## Вадим Котельников

- Основатель и автор Бизнес е-Коучинга (2001), изобретатель Иннобола (2010), изобретатель и основатель Инномпийских игр (2016) и ряда других прорывных инноваций, меняющих мир.
- Консультант ООН в области инновационного развития с 1990 г. с опытом выполнения проектов ООН более чем в 50 странах.
- Автор более 50 бизнес-учебников на английском и русском языках.




РУССКОЯЗЫЧНЫЕ САЙТЫ: cecsi.ru ● innovarsitet.ru

АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ: kotelnikov.biz ● 1000ventures.com ● innovarsity.com ● innompics.com

Е-МЕЙЛ: vk@1000ventures.com ● vadim@innovarsity.com ● vadim.kotelnikov@gmail.com