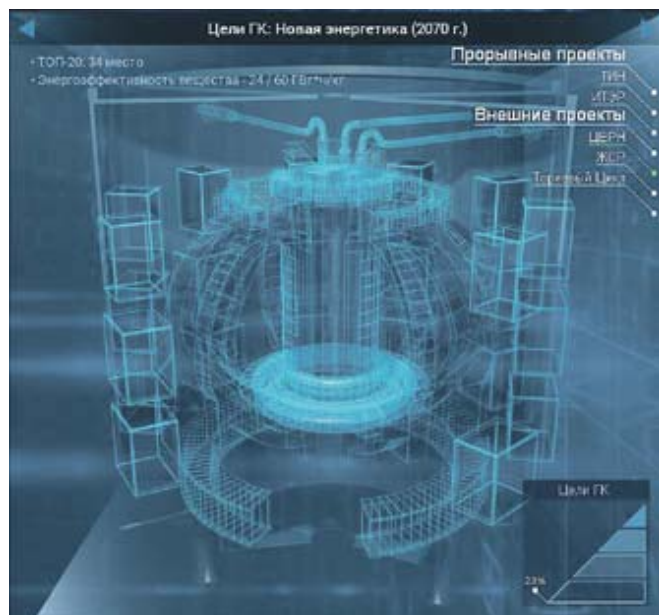


ПОДРОБНОСТИ

программа развития отрасли / R&D / «Сколково» / ЦНИИТМАШ / ЗАО «НИИ» / ВНИИНМ / МБИР / БРЕСТ / БУИ

Тренажер для лидеров

Иллюстрация: «Росатом»



Глядя в компьютер, молодой человек сосредоточенно обдумывает следующий ход. На экране надписи: конверсия, облучение, центрифуги, медицина – ключевых слов очень много, и за каждым из них решение важной для атомной отрасли задачи. Сидящий перед монитором волнуется, хотя пока от него зависит только виртуальная реальность – это деловая игра-симулятор «Инновационная политика и R&D».

Созданная при участии специалистов блока по управлению инновациями «Росатома» программа была в сентябре успешно протестирована сотрудниками госкорпорации. Соревнование проходило до полуночи, и несмотря на жесткий темп, все игроки признаются, что получили колоссальный опыт. «Меня восхитило и поразило огромное количество решений и то, что участники должны не только применять свои навыки и знания, но и демонстрировать быстроту и адекватность реакции», – рассказывает один из испытателей симулятора, руководитель образовательных программ ЗАО «НИИ» Павел Сушков.

Разработчики рассказывают, что их детище поможет в сотрудничестве между институтами и дивизионами «Росатома», профильными вузами и государственными структурами. Геймеры имеют общий план действий, и им необходимо в сжатые сроки развернуть инновационную программу развития «Росатома» – так оттачиваются новые инструменты управления R&D в отрасли и менеджерские компетенции. Все для того, чтобы применять эти навыки в повседневной работе. Участники, например, могли заказать проект в любом НИИ, согласовать условия

контракта, оплатить обучение специалистов и подготовку инфраструктуры – в общем, условия максимально приближены к реальной ситуации. Мы поговорили с Дмитрием Змиенко, заведующим лабораторией ЦНИИТМАШ (относится к «Атомэнергомашу»), который помогал создавать тренажер. Он рассказывает, что в этой работе пригодился опыт управления технологическими инновациями. Его Дмитрий получил в бизнес-школе «Сколково».

– Там как раз на одном из первых модулей мы играли в симулятор «Управ-

Хотя прорывные проекты удалось реализовать в назначенный срок, объем выполнения оптимизационных и внешних проектов немного не дотянул до 100%

ление в атомной энергетике», задание было в срок построить необходимое количество блоков АЭС, – вспоминает Змиенко.

Первый такт мы уже отыграли
В игре приняло участие около 30 человек – из руководящего состава корпорации, дивизионов, отраслевых НИИ и профильных вузов. Организаторы разделили рекрутов на шесть групп: БУИ, три научно-исследовательских института, а также дивизионы и вузы. Каждая команда должна была выполнить инновационную программу развития «Росатома» на ближайшую и долгосрочную перспективы. Для этого требовалось реализовать несколько десятков проектов, среди которых были, например, реакторы на быстрых ней-



тронах БН-1200 и БРЕСТ-300, источники энергии на основе токамаков, а также ряд проектов из области ядерной медицины, экологии и международных связей.

«Мы запустили практически все проекты, но не все на 100% удалось довести до конца, игра позволяла продолжить, но отведенное время закончилось. Кроме того, мы победили в нескольких конкурсах, получили крупные контракты и тоже начали их реализовывать только к пятому периоду. В общем, старт был успешным, и мы хорошо продвинулись», – делится впечатлениями другой геймер-инноватор, и. о. ученого секретаря ВНИИ неорганических материалов им. Бочвара Ирина Лесина.

Росатомовцы отыграли пять тактов (один такт условно равен одному году), продолжительность которых убывала – от полутора часов до 40 минут. Кто-то даже сравнил эти правила с известной игрой, когда нужно по команде ведущего быстро рассестись на стулья, а их с каждым разом становится все меньше и меньше.

После окончания каждого такта модераторы и участники проводили тщательный разбор полетов. Не все результаты были хорошими, признаются испытатели симулятора. Хотя прорывные проекты, такие как создание реакторов нового поколения, удалось осуществить в назначенный срок – к 2018 году, объем выполнения оптимизационных и внешних проектов немного не дотянул до 100%. По продвижению на новые рынки показатели были довольно низкими: от 51 до 87%. В связи с этим виртуальный «Росатом» не смог войти в топ-100, заняв лишь 174-ю позицию в рейтинге. Инноваторы, правда, наперебой жаловались, что им просто не хватило времени, однако они с нетерпением ждут следующего раунда.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

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». Сейчас симулятор рассчитан на очный формат проведения, который позволяет 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.

Наталья Ильина, заместитель директора блока по управлению инновациями, «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, и ключевые проекты – МБИР, БРЕСТ.

Иван Шаблаков, руководитель направления по новым технологиям в обучении, Корпоративная академия «Росатома»:

– Программа работает. Здесь собрались разные люди из разных подразделений. Но бизнес они видят одинаково: вот есть вуз, НИИ, вот это нужно заказывать там-то. Если раньше ребята понимали все как-то интуитивно, то сейчас получили наглядную схему. Я вижу два очень важных результата. Во-первых, коммуникации между людьми – обязательный фактор для формирования команды. Во-вторых, это крайне актуально для понимания научно-исследовательского бизнеса «Росатома». Когда будут создаваться R&D-центры, все смогут понять, для чего и как они работают.