

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

**«Пермский национальный исследовательский
политехнический университет»**

УТВЕРЖДАЮ

И.о. проректора по молодежной
политике и информатизации

 А.Н. Труфанов

« 22.08.2024 » 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

об организации и обеспечении проведении мероприятия (проекта)
"Курс по развитию инновационного мышления и внедрению технологического
предпринимательства среди студентов Пермского Политеха
«Ген инноватора»"

Пермь
2024



1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения мероприятия (проекта) "Курс по развитию инновационного мышления и внедрению технологического предпринимательства среди студентов Пермского Политеха «Ген инноватора»" (далее – «Ген инноватора», Мероприятие).

1.2. Цели Мероприятия:

1.2.1. Создание среды для обучения, акселерации и экспертного сопровождения инновационных проектов на ранней стадии разработки;

1.2.2. Развитие молодежного технологического предпринимательства с целью увеличения количества проектов, представляемых Университетом на акселераторах, выставках, конкурсах и т.п.;

1.2.3. Вовлечение студентов в формирование научно-инновационного сообщества.

1.3. Задачи Мероприятия:

– повышение заинтересованности студентов ПНИПУ в научной и инновационной деятельности;

– информирование студентов ПНИПУ о возможностях их развития в области научно-инновационной деятельности и технологического предпринимательства в стенах Университета;

– развитие проектного мышления и повышение профессиональных компетенций студентов;

– создание условий развития перспективных проектов для их дальнейшего продвижения.

1.4. Организатором Мероприятия является ФГАОУ ВО «Пермский национальный исследовательский политехнический университет» (далее – ПНИПУ, Организатор). Проведение Мероприятия от имени ПНИПУ обеспечивает Центр молодежных инициатив Управления молодежной политики.

1.5. Центр молодежных инициатив формирует список людей, осуществляющих подготовку и проведение Мероприятия (далее – Оргкомитет).

2. Порядок организации и проведения Мероприятия

2.1. Участие в Мероприятии могут принимать студенты ПНИПУ, очной формы обучения, обучающиеся на 1-ом курсе бакалавриата и специалитета.

2.2. Мероприятие реализуется в следующем порядке:

2.2.1. Первый этап – проведение единократной лекции «Внеучебная и инновационная деятельность».

Первый этап проводится в период с **02 сентября 2024 года по 30 сентября 2024 года**.

В рамках данного этапа сотрудниками Пермского Политеха, обладающими соответствующими компетенциями в области научно-инновационной деятельности и технологического предпринимательства, проводится единократная лекция «Внеучебная и инновационная деятельность для студентов всех учебных групп первого курса бакалавриата и специалитета согласно учебному расписанию.

2.2.2. Второй этап – проведение серии образовательных блоков (лекции, мастер-классы и тренинги).

Второй этап Мероприятия проводится в период с **01 октября 2024 года по 08 ноября 2024 года***.

Максимальное количество участников – не более 200 человек (студенты 1 курса бакалавриата и специалитета ПНИПУ).

Для участия во втором этапе Мероприятия студентам необходимо подать заявку в электронном виде через Yandex Forms по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6538b95a02848ff44b08d94b/> (QR код на регистрацию – в приложении к настоящему Положению).

Регистрация заявок происходит в период с **02 сентября 2024 года по 30 сентября 2024 года***.

В рамках проведения второго этапа предусмотрено анкетирование участников с использованием дистанционных технологий, представляющее из себя диагностическое

тестирование в контексте карьерной стратегии и написание мотивационного письма, раскрывающего мотивационную сферу студента к дальнейшему участию в Мероприятии. Прохождение анкетирования является обязательным условием для участия в третьем этапе Мероприятия (Бизнес-игра).

Мотивационные задания, поступившие после окончания срока приема, к последующему участию в Мероприятии не допускаются (сроки приема будут обозначены в дни проведения серии образовательных блоков).

2.2.3. Третий этап – проведение Бизнес-игры (Навигатор стартапа).

Третий этап Мероприятия проводится в период с 11 ноября 2024 года по 22 ноября 2024 года*.

К участию приглашаются студенты, прошедшие конкурсный отбор на втором этапе Мероприятия.

Все участники получают издательско-полиграфическую и наградную продукцию в дизайнерском оформлении Мероприятия.

Бизнес-игра – это практико-ориентированная командная проектная деятельность в форме кейс-чемпионата, помогающая студентам создать новые инновационные продукты (проекты), которые будут направлены в сторону коммерциализации научных разработок.

2.3. Главными критериями поэтапного отбора Мероприятия являются:

- соответствие студента определенной роли в контексте карьерной стратегии предприниматель/инноватор – администратор/руководитель – исследователь/изобретатель;
- заинтересованность студента в активном участии в мероприятиях научно-исследовательской и инновационной направленности;
- наличие предложений у студента по организации молодёжного научно-технического творчества в Университете.

2.3.1. Заключительный этап – Церемония награждения победителей.

Заключительный этап Мероприятия проводится в период с 25 ноября 2024 года по 29 ноября 2024 года включительно*.

3. План работы по организации и проведению Бизнес-игры (Навигатор стартапа)

3.1. Бизнес-игра представляет собой командное соревнование участников в рамках организуемого Мероприятия, в ходе которого студенты решают производственные кейс-задачи из практики крупных компаний или повестки социально-экономического развития региона, адаптированные для аудитории участников в соответствии с возрастными особенностями, и защищают предложенные ими решения.

3.2. В Бизнес-игре принимают участие студенты, прошедшие конкурсный отбор на втором этапе Мероприятия (50 человек, не более 12 проектных команд).

3.3. Бизнес-игра содержит заранее подготовленный раздаточный материал для участников и строится на реальных фактах, отражающих конкретную проблемную экономическую или бизнес-ситуацию, требующую управленческих решений. Структура кейс-задач включает в себя название и описательную часть, содержащую проблему, которую необходимо решить.

3.4. Тематика кейс-задач подбирается и утверждается Оргкомитетом Мероприятия.

3.5. Решить кейс – исследовать предложенную ситуацию, собрать и проанализировать информацию, предложить возможные варианты действий и выбрать из них наиболее предпочтительный вариант.

3.6. Для решения кейса в рамках Бизнес-игры участники Мероприятия объединяются в команды от 4 до 6 человек.

3.7. Бизнес-игра проводится в формате командных соревнований и не предусматривает определение индивидуальных призовых мест.

3.8. Для определения победителей Бизнес-игры, а также проведения экспертизы и оценки решений кейса Оргкомитетом формируется Конкурсное жюри (далее – Жюри).

3.9. Команды представляют решение кейса перед Жюри в порядке очереди. Выступление команды не должно превышать 5 минут. Жюри вправе задать команде интересующие вопросы, общее время которых для каждой команды не должно превышать 5 минут.

3.10. Каждый член Жюри получает от Оргкомитета Мероприятия специальный бланк для оценки участников, в соответствии с которыми оценивается решение каждой команды.

3.11. Процедура подведения итогов проводится Оргкомитетом Мероприятия.

3.12. Итоговый результат команды формируется путем суммирования баллов, выставленных всеми членами Жюри по каждому критерию.

3.13. В случае если несколько команд, претендующих на призовые места, набрали одинаковое количество баллов, итоговое решение о присвоении места принимает Председатель Жюри.

3.14. Результаты объявляются в рамках Церемонии награждения победителей. Все студенты-победители Бизнес-игры награждаются дипломами и получают единовременную стипендию в размере **50'000, 40'000 и 30'000 рублей** на команду в зависимости от занятого призового места соответственно, на продвижение разработанных проектов.

3.15. Единовременная стипендия выплачивается всем студентам-победителям в равных долях в зависимости от занятого командой призового места.

4. Права и обязанности Оргкомитета и участников Мероприятия

4.1. В период организации и проведения Мероприятия Оргкомитет:

– консультирует участников Мероприятия по организационным вопросам, занимается информационно-массовой рассылкой и оповещает участников о результатах конкурсного отбора;
– организует работу всех необходимых интернет-ресурсов: форм сбора информации, актуальных ссылок, платформы BigBlueButton.

4.2. Подача участником заявки означает полное и безоговорочное согласие с настоящим Положением и условиями проведения Мероприятия.

4.3. Все участники Мероприятия подтверждают согласие на передачу Оргкомитетом материалов в средства массовой с целью популяризации и развития изобретательства как важного элемента научно-инновационной деятельности студентов.

** Все даты являются ориентировочными, вся официальная информация о ходе реализации Мероприятия размещается в группе Центра молодежных инициатив в VK: <https://vk.com/tsmi.pstu>*

Контактная информация:

Долгих Андрей Сергеевич, директор Центра молодежных инициатив,
руководитель Мероприятия
тел.: +7 (342) 2-198-499
e-mail: andreydolgix@pstu.ru

Шайбаков Ильнур Илгизович, специалист по работе с молодежью
Центра молодежных инициатив
тел.: +7 (342) 2-198-431
e-mail: ilnur@pstu.ru

Форма регистрации

