

Иннобол 2014 – исторический прорыв Сочинской олимпиады

1-е Инномпийские веб-игры «Футбол инноваций» среди инноваторов

1-10 марта 2014, во время проведения Сочинской Паралимпиады

«Футбол инноваций» - это российская прорывная инновация, ставшая популярной во всем мире. Эта моделирующая игра-тренинг использует спортивную игру для развития и оценки мастерства инноваторов, лидеров и предпринимателей.

1-е Инномпийские веб-игры Innoball 2014 организуются как предпринимательская инициатива. В подготовке участвуют инноваторы более чем из 20 городов России.

Предлагаем включить 1-е Инномпийские веб-игры в общую программу Сочи-2014 как часть Паралимпиады с соответствующей политической и информационной поддержкой.

Выгоды для России

Внутренние

- **Эмоциональные:** Возросшая гордость россиян за Родину-инноватора, организовавшую 1-е Инномпийские веб-игры
- **Экономические:** Возросшая инновационная активность и эффективность россиян благодаря широкому использованию мощного инструмента «Футбола инноваций»
- **Социальные:** Открытие новых обширных возможностей для инвалидов и пенсионеров, многие из которых будут вовлечены в проведение Innoball 2014

Международные

- Россия и Сочинская олимпиада войдут в историю как организатор 1-х Инномпийских веб-игр, которые после этого станут проводиться регулярно
- В мире возрастет интерес к Сочинским Олимпиаде и Паралимпиаде, а также их освещение в мировых СМИ
- Имидж России, как инновационной державы, резко возрастет.

Гарантии успеха

- «Футбол инноваций» – прорывная Российская технология, изобретенная в 2010 г. и завоевавшая популярность во всем мире
- Существующая у организаторов Innoball 2014 мощная сеть всемирного Интернет-маркетинга с 50 тысячами посетителей в день и клиентами в 130 странах
- Достаточные для организации небольшого турнира собственные средства частных инвесторов и спонсоров (инвестировано 10 млн. руб.)
- Желание участвовать в Innoball 2014 уже выразили во многих странах

Сайты Инномпийских игр

Официальный сайт Инномпийских игр: innompics.com

Интернет-стадион для игр в «Футбол инноваций»: innoball.com



1^е Инномпийские веб-игры

Состязания в инноваторском искусстве

Кто самые искусные инноваторы в мире?



Твой шанс взлететь на инноваторский Олимп!

Выиграй свое будущее!

Иннобол 2014
1-10 марта 2014

Innompics.com
Innoball.com

Приложения

1. [Презентация Инномпийских игр](#) – новые игры для нового мира
2. Моделирующая игра «[Футбол инноваций](#)» - главный вид соревнований
3. [Процесс и правила](#) игры «Футбол инноваций»
4. [Огромные выгоды](#) для участников и зрителей во всем мире
5. [Атрибуты](#): символ, талисман, гимн, девиз, слоганы, эстафета Инномпийского огня
6. [Участники](#) и группы поддержки
7. Демократизация олимпийских игр: [возможность участвовать и блистать для всех](#)
8. [Спонсоры](#) 1-х Инномпийских игр
9. [Два варианта организации 1-х Инномпийских игр](#)
10. Бизнес-стратегия «Как сделать Инномпийские игры всемирно популярными»
11. [Команда лидеров](#) и создателей 1-х Инномпийских игр и «Футбола инноваций»
12. [Стратегические партнеры](#)

Презентация Инномпийских игр

Инномпийские игры



Главные всемирные состязания среди инноваторов –
предпринимателей, меняющих мир!



Расти! Побеждай! Сверкай!

В наши дни
лидерами прогресса
стали искусные инноваторы



Свое искусство они
демонстрируют на
Инномпийских играх

В древности лидерами
становились сильные
воины. Свое мастерство
они демонстрировали на
Олимпийских играх.



**Инномпийские
игры**



Это – не конкурс
инновационных проектов,
это – состязания в
**ИННОВАТОРСКОМ
ИСКУССТВЕ**

Инновационные бизнес-стратегии

Предугадывание ходов противников

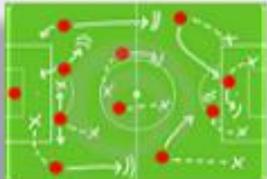
Творческое решение проблем

Моделирующая игра «Футбол инноваций»



Моделирующая игра
Футбол инноваций

**Самый быстрый
в мире способ**



1. Значительно повысить шансы проекта на успех
2. Повысить мастерство инновационной команды
3. Оценить силу команды и каждого игрока
4. Оценить инвестиционную привлекательность проекта



Моделирующая игра
Футбол инноваций

**Российская инновация,
быстро завоевывающая мир**





Футбол инноваций: Превращение идеи в бизнес

Стартап

Вратарь
Дерзкая мечта
+
инвестиции

Защитники
Изобретения,
творческое
решение проблем

Нападающие
Неудачи,
неизбежные при
создании инноваций

Полузащитники
Проблемы с
финансами и
командой

Команда инноваторов

Команда противника



Полузащитники
Эксперименты,
бета-
тестирование

Нападающие
Продвижение
проекта и
продукта

Защитники
Спротивление
первых
покупателей

Вратарь
Спротивление
массового
рынка



Развитие игры и определение силы команды

Ходы и их оценка экспертами



Иноваторы

Проблема

ПРОТИВНИКИ

Попытки
предугадать ход противника

Творческие
решения



Основное решение	Автор	Соавтор	Оценка
Описание	Игрок С	Игрок F	8.7
Альтернативные решения	Автор	Соавтор	Оценка
Описание	Игрок А	Игрок В	8.4
Описание	Игрок D	-	7.8

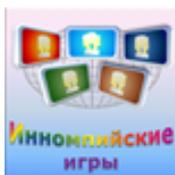


Пример результатов команды

Команда	ВВВ
Игр сыграно	2
Рейтинг команды	8.9 (сильная)
Рейтинг капитана	9.1 (очень сильный)
Рейтинг бизнес-стратегии	8.8 (сильная)



Игроки	Общий рейтинг	
Игрок В	9.2	очень сильный
Игрок С	9.0	очень сильный
Игрок D	8.7	сильный
Игрок E	7.1	средний
Игрок F	3.8	слабый



Награждение победителей

Медалисты Игр

Команды		Игроки
		
Лучшая инновационная команда	В общем зачете	Лучший инноватор

Лучшие в отдельных видах:

- Предугадывание ходов противника
- Творческое решение проблем

Приложение 3

«Футбол инноваций»: процесс и правила игры

- Бизнес-идеи для игр могут подавать все жители Земли через социальную сеть инноваторов Fun4Biz.com (сеть создана российскими инноваторами, в ней уже зарегистрировались инноваторы из более чем 70 стран). Отбор лучших идей для Инномпийских игр производится как открытым общим, так и экспертным голосованием.
- Для каждой бизнес-идеи организаторами заранее создается краткое описание стартовой ситуации: Название проекта; Суть изобретения; Уникальные выгоды для покупателей; Конкурентные преимущества; Финансовая ситуация; Бизнес-стратегии; Основные этапы развития бизнеса.
- Первый ход делает команда инноваторов. Каждой команде дается на ход 20 минут
- Противник в это время пытается предугадать ход инновационной команды и может предложить до 3-х вариантов. Игроки команды инноваторов, пытающиеся предугадать ход противника, могут дать любое число вариантов, при этом капитан не делает выбора лучшего варианта
- Любой игрок команды может подать вариант хода, любой другой игрок может предложить дополнение к этому ходу. Капитан выбирает лучший, по его мнению, ход в качестве ответа команды.
- Каждый игрок, подавший свой вариант хода, не выбранный капитаном в качестве ответа команды, имеет право отправить свой ход на оценку экспертам, если считает, что это повысит его рейтинг. Каждый ассистент может по желанию удалить свою добавку из этого альтернативного хода.
- Эксперты оценивают:
 - для каждого хода инновационной команды каждое решение поданное им на оценку. При постановке оценки учитывается, насколько данный ход неожиданен для противника, который пытался его предугадать.
 - для каждого хода противника оценивается способность каждого игрока инновационной команды его предугадать
- При определении общей оценки силы команды учитываются только ходы, выбранные капитаном команды в качестве основных.
- При определении общей оценки силы отдельного игрока учитываются все его/ее ходы, поданные на оценку экспертам, не зависимо от того, выбрал ли их капитан в качестве основных
- Оценка ассистента хода учитывается с коэффициентом 0.5 при оценке активности игрока
- Судья имеет право вернуть ход команде на доработку, если считает, что данный ход лишает игру смысла

Огромные выгоды для всех участников и зрителей



Кроме сопричастности с прорывным историческим событием разные группы участников извлекут также огромные специфические выгоды

- **Иноваторы:** значительно возросшее предпринимательское мастерство, видное потенциальным партнерам во всем мире; значительно возросшие возможности привлечения инвесторов и партнеров; денежные призы.
- **Эксперты:** значительно возросшие популярность и имидж эксперта в области прорывных инноваций, в частности, в проведении тренингов по футболу инноваций; возросшее число клиентов.
- **Спонсоры:** имидж передовой компании / человека, поддерживающего прорывные инновации и молодых инноваторов; усиление собственного бренда и связей и мировыми лидерами прорывных инноваций.
- **Волонтеры** (участники эстафеты иннопийского огня, послы доброй воли; оценщики идей неофициальных участников): приобретение нового опыта и связей; возросшая личная популярность; возможность войти в историю.
- **Студенты:** уникальное изучение передового предпринимательского и инноваторского мастерства в процессе моделирующей бизнес-игры.
- **Бизнесмены:** изучение новых предпринимательских бизнес-стратегий и бизнес-моделей, а также оригинальных методов решения проблем, непрерывно создаваемых различными противниками инноваций; возможное поглощение прорывных стартапов, участвующих в играх.
- **Инвесторы:** открытие новых эффективных методов оценки венчурных проектов и силы их инновационной команды; отбор лучших стартапов и команд для возможных инвестиций.
- **Хедхантеры:** открытие новых эффективных методов поиска и оценки мастерства предприимчивых лидеров инноваций; подбор лучших кадров.

Приложение 5

Символ, талисман, гимн, девиз, лозунг, эстафета

Выбор символа и талисмана из числа финалистов
путем всемирного Интернет-голосования





Гимн Инномпийских игр
Создан инноваторами

«Я не желаю быть, как все!»

I HAVE A DIFFERENCE TO MAKE!
Sing to win!



В создании клипа приняли участие российские инноваторы из более чем 20 городов, а также зарубежные инноваторы из Азии, Европы и Америки

Клип гимна создан на английском и русском языкам

Девиз Инномпийских игр

Grow! Win! Shine!

Расту! Побеждай! Блестай!

Лозунг Инномпийских веб-игр

Play at home, shine globally!

Играй дома, сияй на весь мир!

Лозунг Инномпийских игр [создавался и выбирался путем открытого голосования](#) на конкурсной основе в инновационной всемирной социальной сети предприимчивых творцов [Fun4Biz.com](#) (сеть создана российскими инноваторами)

Эстафета Инномпийского огня

Эстафета Инномпийского огня начнется за 14 дней до начала Игр. Желающие нести Инномпийский огонь заранее регистрируются на сайте Игр. Первым и последним огонь понесут заранее определенные участники. Между ними - те, кто первыми его подхватили. Каждый участник эстафеты несет огонь 30 минут. На экране виден обратный отсчет времени данного этапа. Следующий этап огонь несет тот, кто по истечении предыдущего этапа первым нажал на кнопку «Принять огонь». На экране игр, на карте мира показывается фотография, имя, город и страна несущего огонь. После окончания каждого этапа на карте отображается период времени, в течение которого данный участник эстафеты нес Инномпийский огонь. Данные участников эстафеты и изображения каждого этапа автоматически сохраняются и вносятся в историю Инномпийских веб-игр.

Приложение 6

Участники и группы поддержки

Все перечисленные ниже участники Инномпийских игр регистрируются на сайте Игр в соответствующей категории.

Команды инноваторов

Команды организаций (компаний, университетов, бизнес-инкубаторов, социальных сетей, и др.), желающие участвовать в Инномпийских играх без предварительных платных тренингов проходят через отборочный турнир.

Создан бесплатный режим «сам с собой», который позволит командам проводить тренировочные матчи по «Футболу инноваций», а также моделировать развитие собственных реальных инновационных проектов.

Команды, прошедшие два тренинга по «Футболу инноваций» у лицензированных тренеров, попадают на Игры без отборочного турнира при условии наличия вакансий. Планируемое число команд, участвующих в Играх: 16.

Эксперты, противники и судьи

Опытные инноваторы из разных стран, имеющие большой практический опыт в создании прорывных инноваций и выводе на рынок радикально инновационных продуктов и услуг.

Послы доброй воли

Популярные блоггеры и неформальные лидеры социальных сетей из разных стран, которые будут популяризировать Инномпийские игры, их выгоды для участников и зрителей, а также их развитие среди своих последователей через Интернет.

Волонтеры

Волонтеры, в частности, делают оценку первого уровня идей зрителей. Идеи, получившие высшую оценку волонтеров, затем оценивают эксперты. В случае массовой подачи идей зрителями в ходе Игр, такая фильтрация необходима, чтобы сделать возможным выявление и награждение наиболее смекалистых инноваторов из зрительской аудитории.

Помимо этого волонтеры могут оказывать другую помощь участникам и зрителям.

Участники Интернет-эстафеты Инномпийского огня

На каждом этапе Инномпийский огонь «несет» тот, кто первый нажал на кнопку «Принять огонь» после завершения предыдущего этапа эстафеты. Всего в эстафете будет около 700 этапов. Каждый участник может нести огонь только один раз.

Приложение 7

Возможность участвовать и блистать для всех

Не только зарегистрированные участники, но все члены социальной сети Facebook и ряда других сетей-партнеров, то есть более миллиарда человек, смогут участвовать и блистать в Инномпийских веб-играх.

Пожелания команде до начала игры

До начала игры на отдельной странице с помощью технологических решений, предоставляемых сетью Facebook, для болельщиков будет создана возможность написать напутствия команде.

Подача идей во время игры

Во время игры зрители смогут публиковать свои идеи творческих решений проблем и предугадывания хода противника на зрительской площадке данной игры на Facebook. Идеи публикуются только после разрешения модератора, который дает это разрешение лишь после того, как команда сделала ход.

Зрители, подавшие лучшие идеи, будут награждены специальными призами.

Обсуждение игры после ее завершения

После завершения каждой игры на ее странице будет создана возможность оценить и обсудить игры команд с помощью технологических решений, предоставляемых сетью Facebook.

Фан-клубы

Каждая команда участница создаст свой фан-клуб в сети Facebook. В этом фан-клубе болельщики команды смогут обсуждать игру команды и предлагать свои идеи по ее улучшению.

Интернет-эстафета Инномпийского огня

Любой человек может поучаствовать в борьбе за право «несения» 1-го Инномпийского огня, предварительно зарегистрировавшись на сайте Игр.

На каждом этапе к странице будут добавлены кнопки Facebook “Like” и “Comment”, где зрители смогут писать свои комментарии: поздравления несущему огонь и/или целому населенному пункту, или просто «лайкать» страницу.

Тотализатор

С помощью специальной программы зрители смогут делать неденежные ставки на команды и отдельных игроков.

Спонсоры



Два вида спонсоров

1. финансовые (in cash)
2. нефинансовые (in kind)

Три целевых пакета для спонсоров

1. Развитие и проведение Инномпийских игр
2. Спонсор конкретной команды
3. Призы победителям

Основатели Инномпийских игр

Российские инноваторы-предприниматели вложили финансовые средства и усилия в разработку концепции и технологий Инномпийских игр и их продвижение на рынок, достаточные для проведения непомпезных Игр

Финансовые спонсоры

1. Группа А «Большое сердце, большой кошелек» ($\geq 10\,000$ долл.)
2. Группа В «Большое сердце, средний кошелек» (от 100 до 9 999 долл.)
3. Группа С «Большое сердце, маленький кошелек» (менее 100 долл.): сборы малых пожертвований будут проводиться через международные сайты краудфандинга такие как Kickstarter.com, Quirky.com, Indiegogo.com и др.

Нефинансовые спонсоры

Бесплатно работающие эксперты, послы доброй воли, волонтеры, информационные спонсоры

Выгоды для спонсоров

- Моральное удовлетворение
- Имена спонсоров 1-х Инномпийских игр будут увековечены на сайтах Игр
- Бесплатное размещение баннеров для спонсоров групп А и В на сайтах Игр

Приложение 9

Два варианта организации 1-х Инномпийских игр

Вариант 1: Предпринимательский

Финансирование

Финансирование Инномпийских игр осуществляется только из средств инноваторов, организующих игры, и средств найденных ими спонсоров.

Участники и эксперты

Эксперты привлекаются на некоммерческой основе. Подготовка команд к играм проводится на их собственные средства, либо на средства их спонсоров.

Освещение Игр в СМИ

Освещение 1-х Инномпийских игр в средствах массовой информации осуществляется на основе некоммерческого партнерства.

Место физического сбора для желающих: Малайзия

Команды и зрители, желающие не только виртуально, но и физически окунуться в атмосферу 1-х Инномпийских игр, а также в общение и празднования после Игр, собираются в Малайзии, где соотношение удобство × качество / цена для игр, проживания и отдыха является одним из наиболее привлекательных в мире.

Вариант 2: Частно-государственное партнерство

Роль государства

Правительство России официально объявляет 1-е Инномпийские веб-игры частью Сочи 2014 и призывает крупным корпорациям стать их финансовым спонсором.

Финансирование

В дополнение к средствам, мобилизованным частными организаторами 1-х Инномпийских игр, средства из госбюджета и/или спонсоров, мобилизованных Правительством, помогут провести 1-е Инномпийские веб-игры более ярко.

Участники и эксперты

Дополнительные средства помогут привлечь видных экспертов на коммерческой основе, что повысит надежность и уровень их участия. Также можно будет провести общий тренинг по «Футболу инноваций» для команд участниц в России, чтобы повысить качество и зрелищность игр во время турнира.

Освещение Игр в СМИ

Официальное включение 1-х Инномпийских игр в программу Сочи 2014 значительно повысит интерес СМИ к ним. С отдельными каналами можно будет заключить разного рода эксклюзивные соглашения. Также можно будет провести гораздо более мощную маркетинговую кампанию 1-х Инномпийских игр и в результате заручиться поддержкой мировых лидеров инноваций, как частных лиц, так и корпораций, что значительно повысит всемирный интерес к Играм.

Место физического сбора для желающих: Сочи, Россия

Частичное покрытие расходов приезжающих сделает Сочи гораздо более привлекательным местом для участников 1-х Инномпийских игр и зрителей.

Приложение 11

Команда создателей Инномпийских игр

Лидеры команды и их компании

Вадим Котельников (компания GIVIS, сайты innovarsitet.ru, 1000ventures.com)

Александр Васянин (компания Фримакс, сайт friemaxx.ru)

Светлана Васянина (компания МаксДиГрупп)

Владимир Палкин (группа компаний Промэксперт)

Создатели ведущего в мире развивающего ресурса для лидеров инноваций

Обучение лидеров инноваций
Ten3 Business e-Coach - мировой лидер

Всемирная сеть лицензированных Ten3 бизнес-тренеров охватывает **более 50 стран**

По Ten3 курсам созданию прорывного бизнеса и инноваций обучаются во всем мире (клиенты в 130 странах)

Среди клиентов:
3M • ABB • Alcatel • Bayer • BP
Canon • Cisco • GE • HP • Hitachi
Hyundai • IBM • Intel • J&J
Lufthansa • Microsoft • Nokia
Oracle • Philips • Samsung
Shell • Siemens • Sony

1000ventures.com cecsi.ru

Социально ответственные предприниматели

- Создатели бесплатных обучающих, вдохновляющих и развивающих интернет-ресурсов, которые посещают более 50 тыс. человек ежедневно (cecsi.ru, innovarsitet.ru, emfog.ru, 1000advices.com, 1world1way.com)
- Создатели бесплатного бизнес е-инкубатора е-Муромец (сайт emuromets.ru) для инвалидов, помогающего им стать интернет-предпринимателями
- Создатели всемирной социальной сети для инноваторов Fun4Biz.com, помогающей людям развивать предпринимательское творчество
- Создатели увлекательных ресурсов, программ и игр для детей, развивающих у них творческие способности, пытливость, стремление непрерывно расти и желание помогать окружающим

Компания, координирующая Инномпийские игры с российскими партнерами

Инвестиннопром, сайты investinnoprom.ru, rvvd.ru

Приложение 12

Стратегические партнеры 1-х Инномпийских игр

Многие физические и юридические лица в России и за рубежом уже изъявили желание стать стратегическими партнерами 1-х Инномпийских игр. Среди них:

Международные эксперты

- Абдулраззак Абдулла, Малайзия
- Лоуренс О. Агбула, Нигерия
- Р.М.П. Джавахар, Индия
- Дин Преббл, Новая Зеландия
- Тед Сантос, США
- Арсен Саргсян, Армения
- Питер Чукумба, Зимбабве
- Йорг Янишевский, Германия

Послы доброй воли

- Дилдора Акбарова, Узбекистан
- Икрима Ассунни, Сингапур
- Шарон Гудвин, США
- Ариндам Дутта, Индия
- Раджеш Кази Шреста, Непал

Российские и международные компании и организации

- Центр стратегических исследований МГУ (директор - академик В.Л. Квинт, Председатель ученого совета - академик В.А. Садовничий)
- Молодежь и развитие (МИР) - международная неполитическая молодежная организация, помогающая как своим членам, так и всему обществу становиться лучше, умнее, добрее и сильнее.
- Международный центр научной и технологической информации (МЦНТИ) - международная организация, охватывающая 22 страны
- MEUCSI (российская инновационная промышленная компания, официальный спонсор сборной России по футболу)
- Insight Development (российская консультационная компания, специализирующаяся на инновационных методах маркетинга)
- Конгресс Проминвест (российская консультационная компания, помогающая клиентам реализовывать инновационные проекты)