Основною метою проекту NEFESIE є створення сприятливого середовища (культури, інфраструктури) для інноваційної та підприємницької діяльності студентів ІТ-спеціальностей. На основі результатів, які отримані у WP2, можемо сформулювати основні потреби в цій області:

1. Доступ до освіти і менторингу
2. Доступ до швидкої і дружній експертизі
3. Гроші на розвиток з легким доступом
4. Доступ до проблем великих ІТ-компаній
5. Інтеграція до міжнародного ринку

За визначенням, екосистема – це система обміну енергією та взаємовигідних зв'язків між її учасниками.  Для інноваційної екосистеми метою процесу обміну енергією та взаємодій учасників є успішне створення і розвиток підприємств. Дамо визначення.

**Інноваційна екосистема** – це інформаційна система, що складається зі спільноти користувачів, організаційних, нормативних, навчально-методичних та фінансових ресурсів, метою якої є формування передумов щодо підприємницької та інноваційної діяльності в галузі ІТ, шляхом тривалої саморегуляції і розвитку цілої спільноти.

Елементами інноваційної екосистеми є всі, хто бере участь у процесі створення інновацій і цінностей: студенти, університети, підприємці, професіонали, приватні інвестори, організації, наукові центри, інвестори, фонди, компанії, що використовують інновації для виробництва товарів і послуг.

Розглянемо основні ***вимоги до екосистеми***, як засобу підтримки інновацій та підприємництва ІТ-студентів на національному рівні:

* інтеграція в рамках єдиної платформи всіх учасників: студентів, університетів, компаній, наукових і виробничих центрів, фондів та фінансових організацій, підприємців та меценатів;
* ліквідація диспропорції доступу до можливостей між центром і регіоном;
* задоволення потреби на освіту в інноваціях та підприємництві;
* залучення необмеженого числа фізичних та юридичних осіб;
* забезпечення можливості працювати на всіх фазах від пре-інкубації до акселерації та інкубації;
* мінімізація витрат на управління інноваційною екосистемою;
* розширення можливостей існуючих університетських інкубаторів та підвищення їх ефективності;
* залучення фінансового співтовариства через механізми зниження ризиків.

Для ***ефективного*** задоволення цих вимог потрібний відповідний засіб на основі використання інформаційних технологій. Природним рішенням є звернення до домінуючого в даний час тренду в області ІТ, а саме до віртуалізації основних інститутів і процесів індустрії. Отже введемо ще одне визначення.

**Віртуальна інноваційна екосистема** – це віртуальне середовище для забезпечення ефективного задоволення вимог до інноваційної екосистеми.

Переваги такого рішення в тому, що воно:

* здатне поєднати всіх учасників в єдиний інформаційний простір;
* направлено на залучення і розвиток людей, тобто на збільшення соціальної бази інновацій;
* дозволяє забезпечити ефективну систему управління і розвитку інноваційної екосистеми;
* масштабоване і гнучке.

***Функціональні можливості*** віртуального простору екосистеми повинні забезпечувати:

* комунікаційні сервіси, тобто можливість спілкування учасників екосистеми;
* сервіси передачі знань (knowlrdge sharing), тобто можливість використання інформаційних матеріалів учасникам екосистеми;
* сервіси управління проектами, тобто можливість роботи над інноваційним проектом всередині екосистеми без необхідності залучення зовнішніх коштів;
* сервіси краудсорсинга і краудфандінга, тобто можливість колективної роботи над комерційним інноваційним проектом;
* мультиплатформеність, тобто можливість повноцінно використовувати засоби екосистеми в будь-якому місці на основі будь-якого пристрою, що забезпечує доступ до Інтернет.

Екосистема забезпечує реалізацію таких ***потреб*** різних учасників:

|  |  |
| --- | --- |
| Для стартапера (студент, викладач) | Отримати необхідні знання в галузі інноваційної та підприємницької діяльності  Отримати команду, ментора, експертизу та інвестиції  Розвивати власний проект всередині екосистеми |
| Для університету | Розширити можливості і підвищити ефективність інкубаторів  Підвищити престиж університету і його співробітників |
| Для фахівця | Знайти проект і працювати  Продемонструвати себе як експерта чи ментора |
| Для компанії | Вирішити свої R&D завдання, можливо, на конкурентній основі  Продемонструвати свої можливості у проведенні експертизи або здійсненні менторинг |
| Для інвестора | Знайти проект і команду, управляти проектом  Експертиза проектів  Зниження ризиків  Знайти партнерів по со-інвестуванню  Інвестувати і управляти портфелем |
| Для державних структур | Отримати інформаційний канал до спільноти інноваторів  Інвестувати і управляти портфелем |

Віртуальний простір екосистеми реалізує ***бізнес-модель B2C***. Для того, щоб скористатися з засобів підтримки взаємодій, необхідно зареєструватися у віртуальному просторі і максимально повно заповнити свій профайл. Відповідно до даних профайлу учаснику надаються права на використання певної множини комунікаційних інструментів. Екосистема надає підтримку двох типів взаємодій: «один-до-одного» і «один-до-багатьох».

Реалізована модель взаємовідносин учасників – ***проект***. Віртуальний простір екосистеми підтримує виконання проектів з різними цілями і забезпечує необхідну комплектацію команди проекту та взаємодія із зацікавленими сторонами (stakeholders).

**Класифікація учасників екосистеми**

Віртуальна інноваційна екосистема поєднує та задовольняє потреби таких груп учасників:

1. Студенти вишів

2. Викладачі вишів

3. Бізнес-інкубатори вишів

4. Ментори

5. Акселератори

6. Наукові парки вишів

7. ІТ компанії

8. Інвестори (фондові гранти, біржові площадки, посівні фонди, невенчурні інвестори, венчурні фонди, бізнес-ангели)

9. Експерти-консультанти, що надають послуги, необхідні учасникам груп 1-7

9.1. Представники консалтингу з управління та стратегії

9.2. Представники аутсорсінгу і консалтингу з обліку та оподаткування

9.3. Представники консалтингу з маркетингу і маркетингових досліджень

9.4. Юристи загального профілю та інвестиційні

9.5. Юристи – патентознавці з інтелектуальної власності

10. Державні структури

10.1. Представники міської і обласної адміністрації

10.2. Міністерства і відомства

11. Представники мас медіа