

СОЗДАНИЕ СТУДЕНЧЕСКОГО СТАРТАП-ПРОЕКТА «TEACH.ME»

Дьячковская М.М.

*Дьячковская Марианна Михайловна – студент,
кафедра математической экономики и прикладной информатики,
Институт математики и информатики
Северо-Восточный федеральный университет, г. Якутск*

Аннотация: в статье анализируются основные этапы создания бизнес-проектов и выявляются наиболее важные и необходимые этапы, которые должны быть соблюдены для создания студенческого стартапа. Для этой цели рассмотрен пример создания проекта «Teach.me», этапы, которые встречаются чаще всего в реальной жизни. Эта статья будет полезна всем студентам, которые интересуются бизнесом, экономикой и предпринимательством.

Ключевые слова: стартап, бизнес, проект.

Актуальность данной темы проявляется в том, что в настоящее время «Startup» набирает широкую популярность в ряде стран, в том числе и нашей. К стартапам относят не только интернет-проекты, но и все компании, занимающиеся разработкой и продвижением какого-либо продукта (услуги) на начальном этапе. В скором времени все станет автоматизировано и компании, предоставляющие услуги посредством всемирной паутины, станут весьма успешны.

Цель данной статьи – исследование этапов создания Startup-проекта и выявление наиболее важных и существенных этапов.

Для достижения данной цели были решены следующие задачи:

- изучение понятия и этапов стартапа;
- создание простого студенческого проекта;
- поиск и представление проекта возможным инвесторам и пробный запуск проекта.

Под термином «Стартап-проект» понимается организация, создающая новый проект или услугу в условиях высокой неопределенности [1]. Известные предприниматели главной характеристикой стартапов считают быстрый рост. Обычно этот показатель колеблется от 4% до 7% в неделю. Формальными критериями для рейтинга участников выступают возраст компании, число работников, прибыль и ее рост, наукоемкий характер продукта, контроль основателей над проектом и оценка потенциала мировыми экспертами.

Главным в стартапе считается мобильность и быстрота, ведь пока крупные компании не торопятся менять методы продвижения продукта, можно быстро усовершенствовать свой и тем самым привлечь больше клиентов. Однако немаловажным критерием еще и считается возраст стартаперов и их увлеченность своим проектом [2]. Средний возраст – 25 лет.

Рассмотрим этапы создания компании [3].

№ 1. Хорошая идея. Идея не должна быть гениальной, достаточно того, чтобы она выигрышно смотрелась на фоне подобных. Многие проекты «сгорают» на этапе идеи, потому что их неправильно подают.

№ 2. Команда. Важно найти людей, которым нравятся суть и идея. Отличить таких людей достаточно просто по энергетике и по «горящим глазам». От того, какие люди работают над стартапом, зависит его успех.

№ 3. Рынок. Важно определить, для кого создается продукт, иметь понятие об интересах, увлечениях своего клиента. Составить социальный портрет. Это поможет более четко сформулировать предложение. Надо знать своих конкурентов, их сильные и слабые стороны, чтобы выделяться на их фоне.

№ 4. Концепция. На данном этапе нужно четко понимать, в чем состоит суть продукта, описать краткие гипотезы. Нужно сформулировать цель и упорядочить свои мысли. Желательно подкрепить данные цифрами. Это поможет четко понять и грамотно представить продукт.

№ 5. Прототип. Начало работы над проектом. Это могут быть самые простые схемы, самый простой сайт на базовых настройках, но четко отражающий будущие возможности продукта.

№ 6. Тестирование. Важно пригласить небольшое количество людей и попросить их воспользоваться услугой, тогда с их помощью можно выявить основные ошибки и вовремя их исправить.

№ 7. Поиск инвесторов. Ни один проект не «выстрелит» без финансовой поддержки и стартового капитала. В первое время большинство средств уйдет на рекламирование продукта, поэтому важно найти хорошего инвестора, который разумно предоставит средства и будет «толчком» к старту.

№ 8. Альфа и Бета версии. На данном этапе производится тестирование, выявление и корректировка ошибок и недочетов.

№ 9. Запуск. Начало работы проекта, его продвижения и оформление ряда юридических документов.

Для выполнения практической части нами был создан проект «Teach.me» в рамках конкурса «Startup game». Рассмотрим историю создания и разберем поэтапно:

1. Идея пришла после разбора трудностей, которые каждый из нас переживал в поисках нужных услуг, в частности репетиторов.

2. Команду сформулировали еще до начала конкурса. Так как с проблемой поиска репетиторов каждый из нас встречался и не раз, мы были заинтересованы в конечном результате.

3. Основные наши пользователи — это родители школьников старших классов и учителя школ, потому что наш портал выполняет роль посредника.

4. На основе опроса, проведенного в школах, мы узнали, что данная проблема актуальна и основных конкурентов по республике нет. А также мы выявили примерную статистику наших потенциальных клиентов, что составляет около 60% от числа всех выпускников школ.

5. Мы создали простой сайт на хостинге конструктора wix.com, где показали и спроектировали примерную работу портала.

6. Для тестирования мы пригласили друзей и пошли в наши школы. Одни играли роли учеников, другие учителей. Каждый из них обращался к нам со своими требованиями и пожеланиями и в результате тестинга мы выявили, что не успеваем обрабатывать большое количество запросов.

7. Так как проект создавался в рамках конкурса, инвесторами были люди, связанные с IT сферой, но реальные средства они не инвестировали. По итогам игры наш проект собрал большое количество положительных отзывов и инвестиции в размере 120000 виртуальных долларов.

Пробным запуском в нашей ситуации стал обширный тест, который мы проводили в двух школах, где принимали участия и учителя и ученики этих школ. В целом, в ходе создания нашего проекта мы выявили самые необходимые слагаемые создания стартап проекта – это идея, команда, концепция, прототип, поиск инвесторов и пробный запуск.

Таким образом, видно, что любой студент, у которого есть идея и мотивация, может стать стартапером и принести в мир нечто свое и, возможно, даже изменить его.

Список литературы

1. Стартап. [Электронный ресурс]. // Wikipedia.org: свободная энциклопедия. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Стартап/> (дата обращения: 28.11.2017).
2. Что такое стартап? [Электронный ресурс]. // Конструктор успеха: информационно-справочный портал. Режим доступа: <http://constructor.ru/finansy/chto-takoe-startap.html/> (дата обращения: 28.11.2017).
3. Жук Олег. От идеи к реализации: 12 этапов проектирования стартапа. [Электронный ресурс]. // Контур: журнал консалтинговой фирмы. Режим доступа: <https://kontur.ru/articles/1493/> (дата обращения: 28.11.2017).