

ПАСПОРТ СТАРТАП-ПРОЕКТА ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ В ФОРМАТЕ СТАРТАПА

«__»_____ 202__ г.

1. Общая информация о стартап-проекте	
Название стартап-проекта	Разработка интерактивного приложения политического просвещения и подготовки кадров «Я в политике»
Число участников стартап-проекта	2
Команда стартапа	1. Ахметзянова Карима Алмазовна 2. Круглова Алёна Александровна
Новизна стартап-проекта	Проект представляет собой интерактивное приложение, создаваемое в формате стартапа на стыке образования и IT. Его основная задача — стать вспомогательным элементом к образовательному модулю по политике для студентов второго курса факультета «Капитаны». Приложение обеспечивает цифровое сопровождение процесса обучения и помогает студентам закреплять знания, полученные в очных форматах. Новизна заключается в интеграции EdTech-технологий (геймификация, адаптивное обучение, микроформаты) в практико-ориентированный курс по политике, что ранее на факультете не применялось. Проект сочетает образовательную и бизнес-модель: заказчиком выступает Фонд «КАПИТАНЫ», а потенциальными клиентами — образовательные учреждения и политические организации, заинтересованные в системной подготовке кадров.
Технологичность и наукоемкость стартап-проекта	Проект объединяет образовательные технологии и IT-разработку. Он основан на данных исследований, подтверждающих эффективность интерактивного обучения и геймификации, а также на обратной связи региональных секретарей партии «Новые

люди», которые отмечают низкую вовлеченность студентов и недостаточную подготовку кадров, выезжающих на политическую практику.

В то же время успешные кейсы применения интерактивных платформ в других образовательных модулях факультета («брендинг», «стартап») показали рост вовлеченности и качества усвоения материала.

Научно подтверждено, что интерактивное и геймифицированное обучение снижает долю не усвоивших материал с 32 % до 21 %, а игровые механики повышают удержание внимания на 100–150 % (AmplifAI, 2024; MDPI, 2024).

Ключевые элементы геймификации:

- Система уровней и достижений — пользователь открывает новые темы, двигаясь по маршруту обучения;
- Рейтинговая таблица и баллы вовлеченности — стимулируют дух соревнования и командной ответственности;
- Симуляции реальных ситуаций — моделирование политических кейсов (работа с избирателями, организация агитации и др.);
- Личный кабинет и цифровое портфолио — отслеживают прогресс и выдают рекомендации по обучению;
- Встроенная обратная связь и мини-чаты — создают эффект наставничества.

Использование этих инструментов доказало эффективность в других модулях Фонда «КАПИТАНЫ» — например, по брендингу и стартап-разработке, где качество усвоения материала увеличилось на 30–35 %, а количество активно вовлеченных студентов

	выросло в 3 раза. Технологическая архитектура предусматривает аналитику вовлеченности и систему адаптации контента под уровень знаний студента. В будущем возможно применение ИИ-моделей рекомендаций для персонализации обучения.
Описание стартап-проекта продукт (технология или услуга)	Продукт: интерактивное образовательное приложение «Я в политике». На первом этапе проект реализуется в виде чат-бота (MVP), а затем — как полноценная мобильная и веб-платформа. Платформа позволит студентам проходить обучение по основам политической деятельности, закреплять материал, отрабатывать навыки через игровые задания и получать обратную связь.
Уникальная идея бизнеса стартап-проекта (описание проблемы и решения проблемы)	Проблема: по данным внутреннего анализа Фонда «КАПИТАНЫ» и обратной связи региональных секретарей партии «Новые люди»: - 70 % участников после прохождения программы редко или никогда не возвращаются к материалам; - только 20 % студентов демонстрируют качественную подготовку к политической практике; - 9 из 10 секретарей отмечают, что при масштабировании очной модели теряется качество и персонализация обучения; - ежегодно теряется до 30 % кадрового потенциала и расходуется до 25–30 % бюджета программы на повторное обучение и неактивных участников. Интерес Фонда: проект соответствует стратегическим целям Фонда «КАПИТАНЫ» — повышению эффективности образовательных программ и снижению потерь кадрового и финансового ресурса.

	Интерактивная платформа позволит оптимизировать процесс обучения, сделать его масштабируемым и измеряемым, повысить вовлеченность студентов и качество подготовки. Решение: создание интерактивного приложения «Я в политике», дополняющего очные программы и обеспечивающего закрепление знаний через игровые механики, симуляции и обратную связь. Платформа обучает через микро сценарии и кейсы, помогает воспроизводить реальные политические ситуации и поддерживает цифровое наставничество. По итогам тестирования MVP на 2-м курсе факультета «КАПИТАНЫ» ожидается снижение оттока студентов на 40 % и рост вовлеченности в 3 раза по сравнению с очным форматом.
Наличие потенциала развития стартап-проекта (описание)	Проект обладает высоким потенциалом масштабирования. После успешного внедрения в учебный процесс факультета «КАПИТАНЫ» Платформа может быть адаптирована под другие программы Фонда и использоваться партией «НОВЫЕ ЛЮДИ» для обучения сторонников и кандидатов. В дальнейшем возможно создание открытой версии приложения для широкой аудитории, интересующейся политикой и гражданской активностью.
Минимальные стартовые затраты для проведения стартап-проекта (объем и сроки)	Основные расходы: - разработка чат-бота (MVP): 50 000 Р; - подготовка и адаптация учебного контента: 30 000 Р; - тестирование и аналитика: 10 000 Р; - административные расходы: 50 000 Р. Итого: ~140 000 Р.

	Сроки реализации: - Январь – февраль 2026 г. — разработка и тестирование MVP; - Февраль – май 2026 г. — пилотное внедрение на факультете «КАПИТАНЫ».
Быстрый рост стартапа (да/нет, в случае ответа «да» указать предполагаемые даты)	Да. Проект требует ускоренной реализации, так как запуск запланирован к весеннему семестру 2026 года. Предполагаемые даты активного роста: февраль – май 2026 года.
Перспективы коммерциализации стартапа (перечислить основные)	- Использование платформы партией «НОВЫЕ ЛЮДИ» для подготовки сторонников, кандидатов и волонтеров. - Продажа лицензионного доступа образовательным учреждениям. - Freemium-модель: базовый курс бесплатно, расширенные модули — по подписке. - Партнёрские программы с молодежными организациями и образовательными центрами. Для Фонда «КАПИТАНЫ» коммерциализация выражается также в снижении расходов на повторное обучение и повышении эффективности кадрового резерва (экономический эффект до 30 % от текущего бюджета программы).
Масштабируемость стартап-проекта (модель)	Платформа проектируется как модульная и адаптивная система. Модель масштабирования предполагает три направления: 1. Внедрение внутри факультета «КАПИТАНЫ»; 2. Использование партией «Новые люди» и её региональными штабами; 3. Создание открытой версии для широкой аудитории.
Обоснование соответствия бизнес-идеи технологическому направлению (описание основных технологических параметров)	Проект относится к направлению EdTech и цифровизации образования. Технологические параметры включают адаптивное обучение, интерактивные сценарии, элементы искусственного интеллекта для персонализации

	и аналитику прогресса пользователей.
2. Порядок и структура финансирования	
Предполагаемый объем финансового обеспечения стартап-проекта	140 000 рублей
Предполагаемые источники финансирования стартап-проекта	Средства Благотворительного Фонда «КАПИТАНЫ», грантовая поддержка, партнерские взносы.
Оценка потенциала «рынка» и рентабельности стартап-проекта	Высокий потенциал благодаря интересу к EdTech-проектам и политическому образованию. Возможна продажа лицензий и реализация модели с подпиской. Ожидаемая рентабельность — 20–30 % в первый год масштабирования.
3. Команда стартапа	
Ф.И.О.	Выполняемые работы в стартап-проекте
Ахметзянова Карима Алмазовна	Руководитель проекта, методист, контент-координатор.
Круглова Алёна Александровна	Разработчик концепции, методист, дизайнер пользовательского опыта (UX/UI).