

УДК 378.147

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ  
ПО ИНСТИТУЦИОНАЛЬНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ:  
«СТУДЕНЧЕСКИЙ ИНВЕСТИЦИОННЫЙ КЛУБ»**

*Яковлев А.К.*

*Существующая сегодня отрасль венчурного инвестирования РФ полна институциями и инструментами, направленными на генерацию новых проектов; созданы и работают десятки фондов и сотни акселерационных программ. Этого нельзя сказать о механизмах, развивающих навыки венчурного инвестирования, в таких условиях сложно говорить о долгосрочных эффективных перспективах важной части венчурной отрасли – предпосевных (pre-Seed) инвестициях. Данная статья описывает авторский педагогический подход к дизайну образовательного процесса: от разработки имитационной игры «Стартап будильник» до проекта нового элемента венчурной отрасли, в котором студенты становятся активными участниками процесса принятия решения об инвестировании студенческих проектов. Автор показывает, что необходимо и возможно повышение интереса к практико-ориентированным формам образования через принятие студентами ответственности как способности влиять на результат образовательных услуг, приведет к росту эффективности учебного процесса.*

***Ключевые слова:** стартап педагогика; дизайн образовательного процесса; педагогический дизайн; институциональное проектирование; венчурный рынок.*

**PEDAGOGICAL EXPERIMENT IN INSTITUTIONAL  
DESIGN: «STUDENT INVESTMENT CLUB»**

*Yakovlev A.K.*

*The existing venture investment industry of the Russian Federation is full of institutions and tools aimed at generating new projects; dozens*

*of funds and hundreds of acceleration programs have been created and are in operation. This cannot be said about the mechanisms that develop the skills of venture investment, in such conditions it is difficult to talk about the long-term effective prospects of an important part of the venture industry – early stage pre-seed investments. This article describes the author's pedagogical approach to the design of the educational process: from the development of a simulation game «Startup Alarmclock» to the project of a new element of the national venture industry, in which students become active participants in the decision-making process on investing student projects. Based upon our outcomes we show that it is necessary and possible to increase interest in practice-oriented forms of education through the adoption of responsibility by students as the ability to influence the result of educational services, will lead to an increase in the efficiency of the educational process.*

**Keywords:** *startup pedagogy; educational process design; institutional design; venture market; learning experience design.*

Если исследователь из калифорнийского университета или мачусетского технологического института решит запустить стартап, ему нужно записать идею на листке, сделать из него шарик и выкинуть в окно толпе бизнес-ангелов.

У нас в России такой роскоши нет. Российский венчурный рынок находится в начальной стадии активного государственного стимулирования, и характеризуется по состоянию на конец 2018 года его основным игроком – Российской Венчурной Компанией как стагнирующий [1].

Ключевым вызовом рынка венчурных инвестиций считается привлечение инвесторов, тут явно начинает проявляться роль университетов по подготовке специалистов владеющих компетенциями и навыками инвестирования в реальный сектор экономики.

Благодаря поддержке государственных инициатив студенты российских университетов являются сегодня активными поставщиками инновационных идей и проектов на внутренний рынок венчурного инвестирования, однако общее мнение инвесторов о качестве проектов можно выразить одним словом – дефицит.

По нашему мнению, именно на оценку перспективности проектов стоит обратить внимание, поскольку в российской экономике институт инвестирования в реальный сектор находится на еще более ранней стадии, чем технологическое предпринимательство. Это подтверждается исследованием «Стартап Барометр-2018» [2], по данным которого 71% стартапов финансируются из средств учредителей, доля непрофильных инвесторов занимает 11% и только 8% инвестиций приходится на институциональных игроков рынка (бизнес-ангелы и венчурные фонды).

Вывод напрашивается сам собой – для создания устойчивой инновационной системы в РФ, необходимо приложить усилия для возникновения не только технологических предпринимателей, но и профессиональных техно-брокеров, бизнес-ангелов и венчурных инвесторов нового поколения.

Именно с таким понимаем мы подошли к проектированию, а точнее дизайну образовательного процесса в рамках деятельности стартап центра Самарского Политеха. Оксфордский словарь говорит, что если в основе создания продукта находится идея, план, набросок или чертеж, подразумевающий изготовление идеального продукта [3], речь идет именно о дизайне.

Понятие дизайна мы рассматриваем через концепцию Learning Experience (LX) Design – дизайн образовательного опыта, которая происходит из доказавшего свою эффективность понятия «пользовательского опыта» (User Experience – UX), введенного в обращение вице-президентом компании Apple Доном Норманом в середине 90-х прошлого века. В обоих случаях всё выстраивается вокруг одной цели – пользователь должен получить наилучший опыт. В англоязычной части педагогического сообщества дискуссии о сути нового понятия идут активно, статья А. Гонсалеса [4] использована нами для сравнения разных точек зрения по этому вопросу и рекомендуется для изучения нового набирающего тренда в педагогике.

Наше понимание дизайна образовательного процесса и получаемого в итоге опыта лежит в плоскости эргономики образовательного продукта, его привлекательности и эффективности использования.

Почему-то образовательные услуги в нашей стране не принято оценивать их получателями, несмотря на то, что это только тормозит реформы образования.

Результатом таких установок стал пилотажный эксперимент – однодневная сессия-игра, включившая себя элементы технологии организационно-деятельностных игр [5].

Основная цель заключалась в прохождении сценарной линии (отражающей раннюю стадию развития стартапов – от анализа отраслевых тенденций до первых сделок с инвесторами) несколькими группами участников, занявших разные ролевые позиции.

По задумке участниками игры стали студенты, работники университета, представители местного инвестиционного сообщества, государственных институтов развития и профильного регионального министерства (экономического развития).

Участники случайным образом были сформированы в три типа команд:

- изобретатели;
- венчурные инвесторы;
- рыночный регулятор.

Основные задачи, решение которых преследовалось в ходе игры:

- дать возможность студентам познакомиться с основными позициями и поведенческими конструкциями венчурного рынка с разных ролевых точек зрения;
- показать представителям ППС и менеджерам университета эффективность игровых образовательных технологий и их возможных применений в практике высшей школы;
- интегрировать в учебный процесс представителей реального рынка.

В современных рыночных реалиях экономическое образование для студентов технических вузов, по нашему мнению, должно реализовываться в практической плоскости, что и было апробировано проведенной сессией.

Проведенная сессия-игра была высоко оценена её участниками, а мы получили подтверждение наших гипотез о необходимости

разработок новых форм стартап образования. Сегодня ведется работа по распространению игры в другие вузы самарского региона.

Большой сложностью на последнем этапе проектирования игры стал вопрос о мотивации игроков и полезности призового компонента. Мы решили рискнуть и объявили, что победителям будет представлена возможность участвовать в реальных инвестициях. Теперь студентам – победителям игры – предстоит организовать инвестиционный процесс, и управлять пусть небольшим, но реальным фондом (300 тыс. рублей).

Так начала формироваться идея студенческого инвестиционного клуба (далее Клуба) – эксперимента по созданию элемента венчурного рынка, выполняющего две основные задачи: образовательную и развивающую.

Есть интересное высказывание Конфуция, которое в большинстве случаев приводится в усеченном виде, но его полный текст лучше всего отражает суть реализуемого нами педагогического эксперимента: «Расскажи мне и я забуду, покажи – я запомню, вовлеки меня – я пойму, и (отсутствующее в 99%) СДЕЛАЙ ШАГ НАЗАД И Я СДЕЛАЮ САМ» [6].

Победители попали в нашу ловушку – перед ними открылись возможности и возникла необходимость создания условий для их реализации. В итоге при нашей поддержке студентами была разработана модель поддержки студенческих стартапов, которая возможна к распространению в практике высшей школы, претендующая на место в секторе венчурного инвестирования, в качестве образовательного и предпосевого структурных элементов.

На данный момент студентами разработана документация для регистрации НКО – «Студенческого инвестиционного клуба», который будет выполнять роль управляющего в инвестиционном процессе. Выбрана общая конструкция в виде договора инвестиционного товарищества и ведется проработка договора и декларации.

Нашу задачу мы видим в предоставлении студентам возможности практического обучения в области венчурного инвестирования под руководством отраслевых экспертов и под надзором инвестиционного комитета, создаваемого в рамках инвестиционного товарищества.



**Рис. 1.** Модель поддержки студенческих бизнес инициатив

«Если вы хотите иметь то, что никогда не имели, вам придётся делать то, что никогда не делали» – слова Коко Шанель толкнули наши амбиции еще дальше [7].

Проведя переговоры с одним из ключевых университетов региона и получив первоначальную заинтересованность, мы поставили перед собой и активом Клуба задачу разработки схемы участия любых вузов и их студентов в данной конструкции.

Вовлечение студентов в инвестиционный процесс позволит использовать последние тенденции и динамику рынка, и использовать разнообразные знания наших студентов.

Педагогический подход по передаче части ответственности подтверждается мировым опытом создания фондов, управляемых студентами:

- Фонд ДорнРум – не зависит от университета, охват: Бостон, Нью-Йорк, Филадельфия, район залива Сан-Франциско [8];

- Wolverine Venture Fund, Университет Мичигана [9];
- Фонд коммерциализации Целла Лурье, Университет Мичигана [10];
- Социальный венчурный фонд, Университет Мичигана [11];
- Университетский венчурный фонд, Университет Юты, Университет Бригама Янга, Вестминстерский колледж [12];
- Венчурный фонд Деминг-центра, Университет Колорадо [13];
- Дакота Венчур Групп [Университет Северной Дакоты [14].

В современной российской практике аналогичные образовательные формы отсутствуют, есть несколько студенческих клубов направленных на изучение и практику инвестиций в финансовом секторе экономике, но реальный сектор пока остается чистым полем, если не брать в расчет наш эксперимент.

В 2019/2020 учебном году студенческий инвестиционный клуб силами студентов планирует провести конкурс проектов, привлечь государственные институты развития и частных инвесторов к участию в инвестиционном товариществе, управляемом студентами.

Инициированный нами педагогический эксперимент-исследование должен проверить гипотезу об эффективности вовлечения в дизайн образовательного процесса студенчества и представителей профессиональных отраслевых сообществ.

Если мы хотим увидеть реальные инновации, нам предстоит научиться доверять поколению, интегрированному в современный миркратно глубже, чем большинство представителей ППС и менеджеров высшей школы – сделаем шаг назад, чтобы студенты научились мыслить, решать, создавать.

В заключение хочу поблагодарить всех участвующих в наших экспериментах за доверие, кураторов за наставления, студентов за интерес к нашему подходу.

**Информация о конфликте интересов.** Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Информация о спонсорстве.** Исследование не имело спонсорской поддержки.

### *Список литературы*

1. Стратегия развития рынка венчурных и прямых инвестиций в Российской Федерации на период до 2025 года и дальнейшую перспективу до 2030 года [Электронный ресурс] // URL: [https://www.rvc.ru/upload/iblock/4ea/RVC\\_strategy\\_2018\\_doc.pdf](https://www.rvc.ru/upload/iblock/4ea/RVC_strategy_2018_doc.pdf) (дата обращения: 25.08.2019 г.)
2. Яцевич О.И. Этимология понятия «ДИЗАЙН»: корреляты DESIGN / DASEIN // Общество: философия, история, культура, 2015. № 6.
3. Стартап барометр 2018. Исследование рынка технологического предпринимательства в России [Электронный ресурс] // URL: [https://media.rbcdn.ru/media/reports/Startup\\_Barometer\\_2018.pdf](https://media.rbcdn.ru/media/reports/Startup_Barometer_2018.pdf) (дата обращения: 25.08.2019 г.)
4. Alejandro González, Instructional Design and Learning Experience Design [Электронный ресурс] // URL: <https://medium.com/@alejandroglezfi/instructional-design-and-learning-experience-design-5625d91686ca> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
5. Щедровицкий Г.П. Избранные труды. Ч I. Программы. Подходы. Концепции организационно-деятельностная игра как форма организации и метод коллективной мыследеятельности. Монография.
6. Eder W.E. Education is what survives [Электронный ресурс] // URL: [https://www.researchgate.net/publication/279960238\\_EDUCATION\\_IS\\_WHAT\\_SURVIVES\\_-\\_DISCUSS](https://www.researchgate.net/publication/279960238_EDUCATION_IS_WHAT_SURVIVES_-_DISCUSS) (дата обращения: 25.08.2019 г.)
7. «”Я сама – мода”»: Коко Шанель о красоте, мужчинах и одиночестве» [Электронный ресурс] // URL: <https://ria.ru/20130819/838673468.html> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
8. Фонд Дорн Рум [Электронный ресурс] // URL: <http://dormroomfund.com/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
9. Венчурный Фонд Росوماхи [Электронный ресурс] // URL: <http://wolverineventurefund.com/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
10. Фонд Целла Лурье [Электронный ресурс] // URL: [http://www.zli.bus.umich.edu/wvf/zlcf\\_fund.asp](http://www.zli.bus.umich.edu/wvf/zlcf_fund.asp) (дата обращения: 25.08.2019 г.)
11. Социальный венчурный фонд [Электронный ресурс] // URL: <http://www.umsocialventure.com/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
12. Университетский венчурный фонд [Электронный ресурс] // URL: <http://www.uventurefund.com/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)

13. Венчурный фонд Деминг-центр [Электронный ресурс] // URL: <http://cudcvf.org/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)
14. Дакота Венчур Групп [Электронный ресурс] // URL: <http://www.dakotaventuregroup.com/> (дата обращения: 25.08.2019 г.)

### *References*

1. Strategiya razvitiya rynka venchurnyh i pryamyh investicij v Rossijskoj Federacii na period do 2025 goda i dal'nejshuyu perspektivu do 2030 goda [Strategy for the development of the venture and direct investment market in the Russian Federation for the period up to 2025 and the future until 2030]. [https://www.rvc.ru/upload/iblock/4ea/RVC\\_strategy\\_2018\\_doc.pdf](https://www.rvc.ru/upload/iblock/4ea/RVC_strategy_2018_doc.pdf) (request date: 25.08.2019).
2. Yacevich O.I Etimologiya ponyatiya «DIZAJN»: korrelyaty DESIGN / DASEIN [Yatsevich O. And the etymology of the notion of “DESIGN”: correlates DESIGN / DASEIN]. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 2015. № 6.
3. *Startup barometr 2018. Issledovanie rynka tekhnologicheskogo predprinimatel'stva v Rossii* [Startup barometer 2018. Market research of technological entrepreneurship in Russia.]. [https://media.rbcdn.ru/media/reports/Startup\\_Barometer\\_2018.pdf](https://media.rbcdn.ru/media/reports/Startup_Barometer_2018.pdf) (request date: 25.08.2019).
4. Alejandro González, Instructional Design and Learning Experience Design. <https://medium.com/@alejandroglezf/instructional-design-and-learning-experience-design-5625d91686ca> (request date: 25.08.2019).
5. Shchedrovickij G.P. Izbrannye trudy. CHI. Programmy. Podhody. Konceptcii organizacionno-deyatelnostnaya igra kak forma organizacii i metod kollektivnoj mysledeyatelnosti [G. P. Schedrovitsky: Selected works. H I. Program. Approaches. Concepts organizational-activity game as a form of organization and method of collective mental activity. Monograph]
6. Wolfgang Ernst Eder. Education is what survives. [https://www.researchgate.net/publication/279960238\\_EDUCATION\\_IS\\_WHAT\\_SURVIVES\\_--\\_DISCUSS](https://www.researchgate.net/publication/279960238_EDUCATION_IS_WHAT_SURVIVES_--_DISCUSS) (request date: 25.08.2019).
7. “YA sama - moda”: Koko SHanel' o krasote, muzhchinah i odinochestve» [“I am fashion”: Coco Chanel on beauty, men and loneliness»]. <https://ria.ru/20130819/838673468.html> (request date: 25.08.2019).

8. Dorm Room Fund. <http://dormroomfund.com/> (request date: 25.08.2019).
9. Wolverine Venture Fund. <http://wolverineventurefund.com/> (request date: 25.08.2019).
10. Zell Lurie Commercialization Fund. [http://www.zli.bus.umich.edu/wvf/zlcf\\_fund.asp](http://www.zli.bus.umich.edu/wvf/zlcf_fund.asp) (request date: 25.08.2019).
11. Social Venture Fund. <http://www.umsocialventure.com/> (request date: 25.08.2019).
12. University venture fund. <http://www.uventurefund.com/> (request date: 25.08.2019).
13. Deming Center Venture Fund. <http://cudcvf.org/> (request date: 25.08.2019).
14. Dakota Venture Group. <http://www.dakotaventuregroup.com/> (request date: 25.08.2019).

#### **ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ**

**Яковлев Артем Константинович**, начальник отдела Стартап Центра  
*Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования «Самарский государствен-  
ный технический университет»  
ул. Молодогвардейская, 244, г. Самара, 443001 Российская  
Федерация  
[startup@samgtu.ru](mailto:startup@samgtu.ru)*

#### **DATA ABOUT THE AUTHOR**

**Yakovlev Artem Konstantinovich**, head of department in Startup Center  
*Samara State Technical University  
244, Molodogvardeiskaya St., Samara, 443100, Russian Federation  
[startup@samgtu.ru](mailto:startup@samgtu.ru)*