

Как обучить экономистов торговле на фондовом рынке?



Именно над этим вопросом и думала команда ID-22-3259 Разработка игры-симулятора фондового рынка (руководитель проекта Тускаев Александр), которая также заняла 2-ое место в финале конкурса проектов курса "Основы проектной деятельности" в номинации "IT-проекты".

Руководитель проекта, студент Института компьютерных наук и технологий, ТУСКАЕВ Александр рассказал о дальнейших перспективах проекта и важности развития soft skills:

Кратко говоря, целью нашего проекта было создать обучающий тренажёр для студентов экономистов, которые занимаются изучением торговли на фондовом рынке. Наш заказчик скорее хотел получить 2D-симулятор по типу TradingView, но мы переработали идею и с позволения заказчика сделали полноценную 3D игру на игровом движке Unreal Engine 4, тем самым улучшив начальное ТЗ.

После анализа рынка и конкурентов нам стало ясно, что конкуренция на рынке невелика и что наш проект является по своей сути и механикам уникальным, поэтому мы решились на участие в финале конкурса курса "Основы проектной деятельности". Был и еще один плюс этого решения - безусловно, было интересно услышать мнение экспертов со стороны насчет нашего продукта, то есть гарантировано ли будущее данного проекта, есть ли смысл разрабатывать дальше и решаем ли мы действительно важную проблему. Конечно, у нас были планы по дальнейшему развитию данного стартап проекта, поэтому мы подумали, что осветив наш проект на конкурсе мы сможем найти людей, также заинтересованных в развитии идеи - инвесторов или менторов.

На данный момент мы продолжаем разрабатывать игру и уже выставили проект на конкурс "Студенческий стартап" от Фонда содействия инновациями. Сейчас нами разрабатываются подробные планы монетизации проекта и уже был окончательно создан MVP продукт. Если говорить о команде, то произошли некоторые изменения. Некоторые члены либо были понижены в должности, либо ушли по собственному желанию, однако в данный момент мы набрали новый штат разработчиков и продолжаем развивать наш стартап.

Оценивая тот вклад, который внёс каждый из членов команды в разработку мы были уверены, что нас ждёт успех. Наша команда не работала на внешнего заказчика, а работала на преподавателя ВИЭШ, поэтому ТЗ было гибким. Именно за счёт гибкости мы смогли реализовать проект в лучшем виде и создать что-то оригинальное и новое.

Как руководитель могу сказать, что данная дисциплина помогла мне понять принципы создания стартап проектов, научиться анализировать все аспекты разработки продукта. Безусловно, пришлось изучать дополнительный материал, связанный с технологиями разработки, изучать методологии Project Management и многое другое, с чем не приходилось сталкиваться ранее. Если вы и вправду хотите создать что-то новое и построить на этом свой бизнес, то вам очень сильно поможет данная дисциплина!

Самый главный совет - постарайтесь взять тему проекта, которая даст Вам возможность в будущем сделать из продукта проекта что-то действительно важное для общества, а также будет очень интересна вам, как команде. И ещё, не думайте, что в команде друзей из одной группы вы точно сможете реализовать проект в лучшем виде, поскольку хорошие личные отношения не всегда предоставляют гарантию компетентности команды.