



FINSROUT

Finsprout

Обучающийся в Jusan Academy: Балғабай Шыңғысбек

Школа: НИШ ХБН г. Алматы

Класс: 12В

Видео-презентация продукта

Итоговая Проектная Работа

Если видео не работает на слайде, вы можете посмотреть его в .zip файле, либо написать мне на почту bbalgabay.shyngysbek@gmail.com



FINSPROUT

Описание продукта

- Finsprout (от англ. finance-финансы, sprout-росток) - платформа нацеленная на обучение детей финансовой грамотности, а именно базовым навыкам в сфере инвестирования молодому поколению в виде игры.



FINSROUT

Описание проблемы

- Экономическое развитие страны во многом зависит от общего уровня финансовой грамотности населения. Рост уровня финансовой грамотности приводит к снижению различных рисков в социально экономической сфере, который, к сожалению, в нынешнее время очень уязвим. Приложение Finsprout нацелен на решение данной проблемы.



FINSPROUT

Основная цель проекта

Главная цель проекта – обучение детей навыкам финансовой грамотности, в особенности в инвестировании и помочь снизить различные риски в социально-экономической сфере.

Целевая аудитория продукта

- Дети старше 6 лет
- Школьники (1-12 класс)
- Студенты (1-4 курс)



FINSPROUT

Задача проекта

- С помощью разрабатываемого мобильного приложения дети будут обучаться инвестированию в формате игры, то есть они будут учить самый оптимальный способ хранения и управления средствами.

Успешные международные практики. Учитель из США использует игру «Civilization 6» для преподавания истории

Пример: Райан Боттинг в декабре 2021 года говорил с PCGamesN об использовании видеоигр в учебной программе своего ученика. «Я использую «*Civilization* и *Humankind*» в своем классе так же, как учитель может использовать обычную деятельность в классе: чтобы учащиеся занимались материалом, который мы проходим в классе, и вызывали у них интерес к обучению».

Результат данной практики: Боттинг предлагает как традиционный урок мировой истории, так и урок, дополненный такими играми, как *Civilization*. «Я обнаружил, что этот класс привлекает детей из групп риска, то есть детей которые ненавидят школу и ищут более легкие оценки. Но я считаю, что эти дети работают усерднее и заботятся больше, чем их сверстники с традиционным обучением. Их результаты тестов в конечном итоге почти такие же, как у отличников, посещающих традиционный класс, даже если они сдают те же тесты».

Вывод: Игры могут стать инструментом для образования.

Источник: <https://www.nme.com/news/gaming-news/a-us-teacher-is-using-civilisation-to-teach-history-3118757>

Методы реализации проекта

1.Описание метода

- Создание мобильного приложения “Finsprout” который будет служить игровой функциональной платформой для покупки и продажи акции, а также обучения базе инвестирования.
- Размещение данной развивающей игры на платформах по развитию финансовой грамотности населения РК, таких как “ФинГрамота.кз”, “Курсив” в целях популяризации данного приложения. В перспективе будет запускаться сайт приложения и версия для взрослой аудитории с усовершенствованными обучающими функциями. В последующие 3 года, планируется превратить приложение в инновационную платформу в сфере обучения финансовой грамотности посредством привлечения инвесторов.
- В начальном этапе будут привлечены инвесторы при запуске и продвижении приложения. А в дальнейшем будет запущен процесс монетизации за счет предоставления рекламных услуг и продажи SproutCoin-ов.



FINSPROUT

2. Описание метода

- Ведение курсов и вебинаров в оффлайн/онлайн режиме. При выборе данного метода команда Finsprout вместе с людьми которые разбираются в финансовой сфере будем учить подростков и детей инвестированию организовывая различные мероприятия.



FINSROUT

Ожидаемые результаты

Количественные показатели

Ожидается, что платформа “FinSprout” станет доступна для пользователей уже в 01.07.2022. До конца 2022 года платформа будет иметь около 100 тысяч пользовательской аудитории среди молодого поколения. По данным ОЭСР, исследование по финансовой грамотности населения Казахстана показало результат в 41%, в то время как в других странах этот показатель достигал более 70%. Благодаря этому приложению, можно будет увидеть постепенное увеличение количества финансово грамотного населения Казахстана. В долгосрочной перспективе, платформа может помочь достигнуть результата в более чем 10 миллионов грамотного населения, что составит более 50% и станет самым высоким показателем среди всех стран СНГ.

Качественные показатели

Платформа будет отличаться дружелюбным интерфейсом, который будет увлекательным для молодого поколения. Продукт будет отличаться от других платформ удобством, эргономикой, стильным пользовательским интерфейсом и универсальностью. Несмотря на то, что приоритетной аудиторией является молодежь, взрослые тоже получат возможность обучаться на основе платформы. Платформа будет включать в себя все аспекты для привлечения пользователей: игры для любителей «игрового» метода обучения, внутриигровая валюта для увеличения интереса, и конечно же практические и теоретические материалы.



FINSPROUT

Методы оценки

В данном случае, для оценки финансово-образовательного проекта «Финспраут» будет рассматриваться два критерия:

- Первым критерием метода оценки является, система мониторинга. С данной задачей, будет справляться приложение от Google - Google Analytics. Бесплатная и интуитивная программа поможет отследить пользовательский трафик и вести подробную статистику об использовании нашего приложения.
- Вторым критерием метода оценки является контроль результатов. Это довольно трудная задача, но с данной целью будет справляться «Яндекс. Метрика» — бесплатный интернет-сервис компании Яндекс, предназначенный для оценки посещаемости веб-сайтов и анализа поведения пользователей.

Благодаря вышеперечисленным приложениям от медиа гигантов, администраторы и совет директоров приложения «Финспраут», могут с легкостью анализировать и давать объективную оценку, что поспособствует развитию приложения

Спасибо за ваше внимание!

Во вложенном Word файле предоставлен материал - “План мероприятий”.

