

Богдан А. В.
здобувачка гр. ЕН-25
Грінка Т.І.

канд. екон. наук., доцент
Центральноукраїнський національний технічний університет
м. Кропивницький, Україна

ІДЕЯ З ГАДЖЕТА: ЯК НАРОДЖУЄТЬСЯ СТУДЕНТСЬКИЙ СТАРТАП У СВІТІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У сучасному суспільстві цифрові технології стають основою розвитку економіки, освіти та інновацій. Студенти як активні користувачі гаджетів — смартфонів, ноутбуків, планшетів — не лише споживають інформаційні продукти, а й створюють власні.

Гаджети забезпечують доступ до онлайн-курсів, графічних редакторів, платформ для кодування та комунікацій, що формує сприятливе середовище для виникнення студентських стартапів. Саме в цифровому просторі народжуються ідеї, здатні перетворитися на успішні бізнес-проекти.

Мета дослідження- з'ясувати, як за допомогою гаджетів формується стартап-культура серед студентів, визначити ключові етапи перетворення ідеї на стартап та фактори, які впливають на успіх інноваційних проєктів молоді.

Процес народження студентського стартапу можна умовно поділити на чотири етапи:

- 1) ідеяція — пошук проблеми, яку можна вирішити технологічним способом;
- 2) прототипування — створення мінімального продукту (MVP);
- 3) тестування — перевірка гіпотез на реальних користувачах;
- 4) масштабування — просування продукту, залучення інвесторів.

Гаджети відіграють ключову роль на кожному етапі. Наприклад, смартфон використовується для збору ідей, створення презентацій, роботи з соціальними мережами та аналізу даних. Планшети й ноутбуки застосовуються для дизайну, розробки програмного забезпечення чи фінансового планування.

При розкритті заявленої теми дослідження у роботі використано змішаний підхід: онлайн-опитування серед 120 студентів технічних та економічних спеціальностей щодо використання гаджетів у стартап-активності; напівструктуровані інтерв'ю з 8 студентами-ініціаторами стартапів; аналіз трьох кейс-стаді успішних студентських проєктів університетів регіону. Опитування та інтерв'ю дозволили виявити конкретні сценарії використання гаджетів на кожному етапі стартап-циклу та оцінити вплив цифрових інструментів на швидкість створення MVP і залучення перших користувачів.

За результатами опитування:

- 88% респондентів використовують смартфон як основний інструмент для збору ідей та комунікації з командою;

- 43% створювали попередні прототипи (MVP) за допомогою безкоштовних мобільних/веб-сервісів із ноутбука або планшета;

- 59% змогли провести перше тестування продукту через соцмережі та месенджери лише завдяки мобільним гаджетам.

Інтерв'ю показали: найбільшу додану вартість гаджети дають на етапах ідеяції (швидкий збір фідбеку) та тестування (простота доступу до користувачів).

Аналіз факторів успіху і бар'єрів інноваційних проєктів молоді показав наступне (табл.1.)

Таблиця 1. - Фактори успіху та бар'єри інноваційних проєктів молоді

Фактори успіху	Основні бар'єри
<ul style="list-style-type: none">• доступ до платформ для прототипування (Figma, no-code інструменти);• наявність мобільного інструментарію для тестування і збору даних;• цифрові навички (кодинг, UX);• активна комунікація у соцмережах	<ul style="list-style-type: none">• низька цифрова грамотність частини студентів;• відсутність доступу до спеціалізованого обладнання (для hardware-стартапів);• правові/регуляторні питання (інтелектуальна власність, сертифікація);• брак фінансування на етапі MVP.

Джерело: розроблено авторами на основі [3,4,5]

Таким чином, гаджети стають невід'ємною частиною освітнього та інноваційного простору, адже саме вони формують у студентів здатність мислити творчо, швидко знаходити рішення та реалізовувати ідеї у цифровому форматі. Використання сучасних технологій сприяє розвитку інноваційного мислення, оскільки дозволяє поєднувати навчальний процес із практичними навичками створення продуктів, сервісів чи застосунків. Стартапи нерідко народжуються із повсякденних потреб, які молодь намагається вирішити за допомогою цифрових інструментів, що забезпечує тісний зв'язок між технологічними можливостями та реальними викликами сучасності.

Водночас університети мають відігравати роль акселераторів інновацій, створюючи сприятливі умови для розвитку підприємницької ініціативи серед студентів. Підтримка молоді через менторство, інкубатори стартапів і доступ до цифрових ресурсів допомагає перетворювати креативні ідеї на реальні бізнес-проекти. Цифрові технології забезпечують простір, у якому студент може реалізувати власну ідею без значних фінансових витрат, перетворюючи звичайний гаджет на стартову платформу для майбутнього підприємництва.

Література:

1. Стратегія цифрового розвитку інноваційної діяльності України на період до 2030 року. Каб. Мін. України від 31 грудня 2024 р. № 1351-р. Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1351-2024-%D1%80#n14>
2. Операційний план заходів з реалізації у 2025-2027 роках Стратегії цифрового розвитку інноваційної діяльності України на період до 2030 року
3. Ukrainian Startup Fund. Annual Report 2024. URL: <https://usf.com.ua>.
4. Вавдіюк Н.С Подолян Д.В. Методичний підхід до аналізу створення стартапів студентами. Економічний форум 3/2021. С.45-53. URL: <https://e-forum.com.ua/uk/journals/tom-11-3-2021/metodichny-pidkhdid-do-analizu-stvorennya-startapiv-studentami>
5. Стеценко О. Стартап як інструмент розвитку цифрової економіки України. Економічний вісник, 2024, №3, с. 45–51.