

MVP или Minimum Viable Product - это минимальный рабочий прототип продукта, который должен содержать только те функции, которые имеют большую ценность для пользователя. Это помогает проверить ценность продукта на ранней стадии разработки.

SMART – это методика постановки целей и задач в управлении. Суть методики в том, чтобы сделать абстрактные цели понятными, конкретными и достижимыми.

АКСЕЛЕРАЦИОННАЯ ПРОГРАММА – это программа развития инновационных проектов путем проработки стратегии, привлечения отраслевой экспертизы и ресурсов (связей в отрасли, кадров, финансирования), а также консультационной поддержки команд проектов.

БИЗНЕС-ПРОБЛЕМА – актуальная научно-техническая задача выбранной отрасли, решение которой обладает коммерческим потенциалом для создания отдельного бизнеса.

БИЗНЕС-ТРЕКЕР – член команды акселератора, который на регулярной основе занимается консультированием команд проектов по вопросам развития бизнеса. Трекер должен иметь успешный личный опыт развития бизнеса от идеи до получения прибыли. Его ключевыми задачами являются определение приоритетных направлений и помощь в преодолении барьеров на пути развития.

ВИДЫ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ:

1) индустрии, основанные на историко-культурном наследии (включая народные художественные промыслы, ремесла, деятельность галерей, деятельность по представлению обществу музейных предметов и музейных коллекций, производство продукции с использованием изображений музейных предметов, музейных коллекций, зданий музеев и иных объектов культуры и культурного достояния);

2) индустрии, основанные на произведениях литературы и искусства (включая литературные произведения, драматические и музыкально-драматические произведения, хореографические произведения, музыкальные произведения, аудиовизуальные произведения, произведения изобразительного искусства, фотографические произведения и другие произведения), результатах издательской деятельности, результатах исполнительской деятельности (включая исполнения артистов-исполнителей и дирижеров, постановки режиссеров-постановщиков спектаклей, в том числе театральные, цирковые, кукольные, эстрадные и иные театрально-зрелищные представления) и фонограммах;





3) индустрии, основанные на информационно-телекоммуникационных технологиях (включая обработку данных и разработку программного обеспечения, в том числе с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности, создание компьютерных игр и видеоигр, деятельность по созданию и распространению информации, рекламную деятельность, деятельность аудиовизуального сервиса, создание и использование иных результатов интеллектуальной деятельности, предназначенных для использования в информационно-телекоммуникационных сетях, в том числе в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", для распространения в средствах массовой информации), деятельности средств массовой информации, деятельности в сфере связей с общественностью;

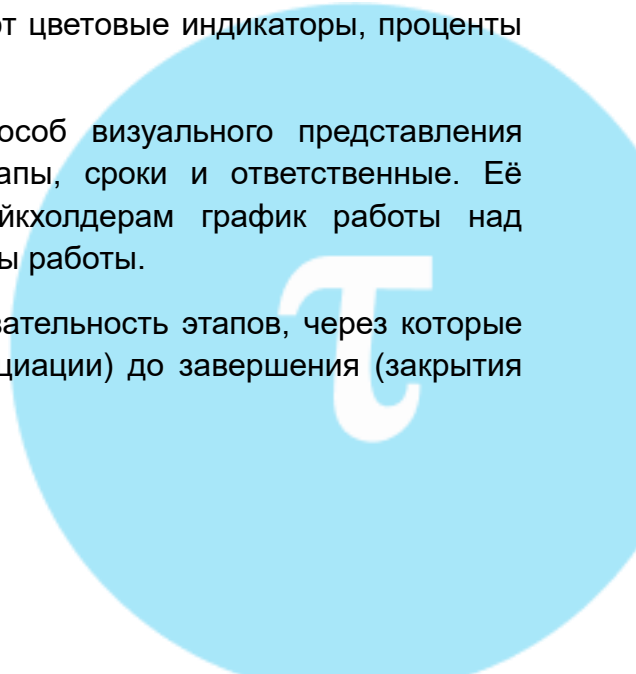
4) индустрии, основанные на прикладном творчестве (включая создание и производство одежды, аксессуаров, декоративно-прикладное и сценографическое искусство, дизайн, архитектуру, гастрономию).

ГРАНТЫ – денежные и иные средства, передаваемые безвозмездно и безвозвратно гражданами и юридическими лицами, в том числе иностранными гражданами и иностранными юридическими лицами, а также международными организациями, получившими право на предоставление грантов на территории Российской Федерации, на осуществление конкретных научных, научно-технических программ и проектов, инновационных проектов, проведение конкретных научных исследований на условиях, предусмотренных грантодателями.

ДИАГРАММА ГАНТА – это график работ по проекту, представленный в виде горизонтальной диаграммы, которая состоит из нескольких строк. Каждая строка выделена для отдельной задачи проекта, со своей длительностью, ответственными, дедлайном и любыми другими параметрами, которые помогают вам вести проекты. По вертикали идут задачи, по горизонтали — временная шкала (дни, недели, месяцы). Иногда добавляют цветовые индикаторы, проценты выполнения, связи между задачами.

ДОРОЖНАЯ КАРТА или roadmap – это способ визуального представления стратегии проекта, где отражаются цели, этапы, сроки и ответственные. Её используют, чтобы показать команде и стейкхолдерам график работы над проектом, основные вехи и желаемые результаты работы.

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ПРОЕКТА – это последовательность этапов, через которые проходят проекты от возникновения идеи (инициации) до завершения (закрытия проекта) независимо от их специфики.



ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОЕКТА – процесс формального окончания работ и закрытия всего проекта.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА – это серия достижений (частные результаты, этапы достижения цели), направленных на решение сформулированных проблем и осуществление поставленной цели (КАК мы будем это делать?).

ИДЕЯ – это мысль, переходящая в действие. В данном случае идея должна быть уникальной для той среды, в которой планируется реализация проекта.

ИНВЕСТИЦИИ - это вложение денежных средств с целью сохранения и увеличения капитала.

ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ПРОЕКТ - это экономический проект, основывающийся на инвестициях. Он включает в себя обоснование экономической целесообразности, объёма и сроков осуществления прямых инвестиций в определённый объект, включающее проектно-сметную документацию, разработанную в соответствии с действующими стандартами. Принято выделять производственные, научно-технические, коммерческие, финансовые, экономические, социально-экономические инвестиционные проекты.

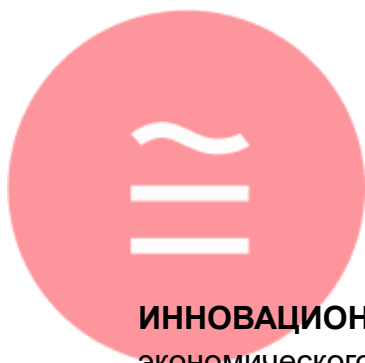
ИНВЕСТОР - юридическое или физическое лицо, которое вкладывает деньги в объекты инвестирования с целью сохранения капитала и получения дохода.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР – компания, работающая на рынке высокотехнологичной продукции, готовая формулировать актуальные научно-технические задачи, в решении которых заложен коммерческий потенциал.

ИНИЦИАЦИЯ – процесс управления проектом, результатом которого является авторизация и санкционирование начала проекта или очередной фазы его жизненного цикла. Это первый этап проектной деятельности. Основные задачи и цели должны быть ясно сформулированы, чтобы команда знала, что нужно сделать и какие действия выполнить для этого.

ИННОВАЦИИ - введенный в употребление новый или значительно улучшенный продукт (товар, услуга) или процесс, новый метод продаж или новый организационный метод в деловой практике, организации рабочих мест или во внешних связях.

ИННОВАЦИОННАЯ ИНФРАСТРУКТУРА - совокупность организаций, способствующих реализации инновационных проектов, включая предоставление управленческих, материально-технических, финансовых, информационных, кадровых, консультационных и организационных услуг.



ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ – это комплекс направленных на достижение экономического эффекта мероприятий по осуществлению инноваций, в том числе по коммерциализации научных и (или) научно-технических результатов. Инновационный проект характеризуется высоким допустимым уровнем риска, возможностью недостижения запланированного результата, в том числе экономического эффекта от реализации такого проекта. Это проект вывода на рынок технологического продукта или услуги, создающих уникальную ценность для потребителя.

КЕЙС (от английского «case study») – детальное описание конкретной ситуации, проблемы или задачи и их решения. Кейс— это детальная презентация действий по решению конкретной задачи, оформленный опыт решения какой-то задачи или работы над определенным проектом. Он содержит описание того, что было до начала работы над проектом, что было сделано, и какие результаты при этом достигнуты.

КЕЙС-ЧЕМПИОНАТЫ – это соревнования, где молодежные команды решают актуальные бизнес-задачи от разных компаний и государственных организаций. Это образовательное командное состязание, в ходе которого участники могут показать свои навыки в решении реальных бизнес-задач от представителей высокотехнологичных отечественных производств и получить ценные призы.

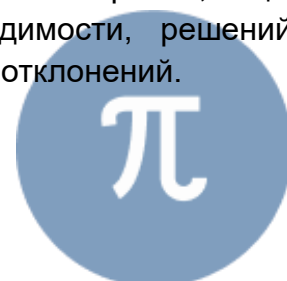
КОВОРКИНГ (от англ. co-working – совместная работа) – офисное пространство, в котором любой желающий может арендовать одно или несколько рабочих мест.

КОЛЛАБОРАЦИЯ – это взаимовыгодное сотрудничество между людьми или компаниями, у которых есть общие цели. Цель коллаборации - объединение знаний, опыта и ресурсов для решения сложных задач и достижения лучших результатов. Коллаборация может происходить как в режиме онлайн, так и офлайн.

КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ НАУЧНЫХ И (ИЛИ) НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИХ РЕЗУЛЬТАТОВ - деятельность по вовлечению в экономический оборот научных и (или) научно-технических результатов.

КОМПЕТЕНЦИИ – это знания, умения, навыки, модели поведения и личностные характеристики, при помощи которых достигаются желаемые результаты (например, лидерство, коммуникации)

КОНТРОЛЬ исполнения проекта — процесс сравнения плановых и фактических показателей выполнения проекта, анализ отклонений и их причин, оценка возможных альтернатив и принятие, в случае необходимости, решений о корректирующих действиях для ликвидации нежелательных отклонений.



КРЕАТИВНАЯ (ТВОРЧЕСКАЯ) ИНДУСТРИЯ – экономическая деятельность, непосредственно связанная с созданием, продвижением на внутреннем и внешнем рынках, распространением и (или) реализацией креативного продукта, обладающего уникальностью и экономической ценностью.

КРЕАТИВНЫЙ ПРОДУКТ – результат интеллектуальной деятельности или совокупность результатов интеллектуальной деятельности, а также продукция, работы, услуги, добавленная стоимость которых обусловлена использованием результатов интеллектуальной деятельности и (или) средств индивидуализации.

КРИТЕРИИ ЦЕЛИ по методике SMART: Specific – конкретная; Measurable – измеримая; Achievable – достижимая; Relevant – релевантная (значимая, актуальная); Time bound – ограниченная во времени.

МАТРИЦА НТИ – это навигатор, определяющий идеологию, приоритеты и ключевые инструменты НТИ. Она представляет собой карту новых технологических рынков, перспективных технологий и направлений развития, а также описывает системные решения для достижения технологического лидерства России (<https://platform.nti.work/materials>).

МОНИТОРИНГ ПРОЕКТА – это непрерывный процесс отслеживания фактического выполнения работ и сравнения их с запланированными показателями. В отличие от КОНТРОЛЯ, который подразумевает принятие корректирующих действий, мониторинг сосредоточен на сборе и анализе данных о текущем состоянии проекта.

НАУЧНАЯ (НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ) ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ – это деятельность, направленная на получение и применение новых знаний, в том числе:

НАУЧНАЯ И (ИЛИ) НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ ПРОДУКЦИЯ - научный и (или) научно-технический результат, в том числе результат интеллектуальной деятельности, предназначенный для реализации.

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА – это работа научного характера, связанная с научным поиском, проведением исследований, экспериментами в целях расширения имеющихся и получения новых знаний, проверки научных гипотез, установления закономерностей, научных обобщений и обоснований.

НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ - деятельность, направленная на получение, применение новых знаний для решения технологических, инженерных, экономических, социальных, гуманитарных и иных проблем, обеспечения функционирования науки, техники и производства как единой системы.

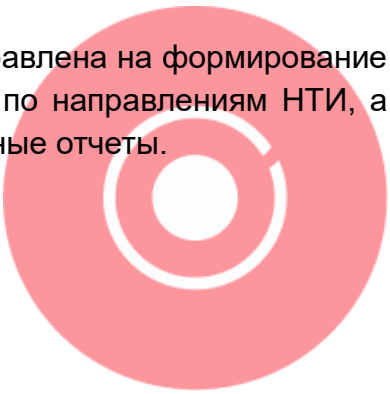


НАУЧНЫЙ И (ИЛИ) НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕЗУЛЬТАТ - продукт научной и (или) научно-технической деятельности, содержащий новые знания или решения и зафиксированный на любом информационном носителе.

НАУЧНЫЙ ПРОЕКТ И (ИЛИ) НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ - комплекс скоординированных и управляемых мероприятий, которые направлены на получение научных и (или) научно-технических результатов и осуществление которых ограничено временем и привлекаемыми ресурсами.

НАЦИОНАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА (НТИ) – это объединение представителей бизнеса и экспертных сообществ для развития в России перспективных технологических рынков и отраслей, которые могут стать основой мировой экономики.

ПРИНЦИПЫ НТИ:

1. Программа объединяет людей, а не организации. НТИ изначально строится как широкое коалиционное действие, предполагающее формирование проектных групп из технологических предпринимателей, представителей ведущих университетов и исследовательских центров, крупных деловых объединений России, институтов развития, экспертных и профессиональных сообществ, а также заинтересованных органов исполнительной власти.
 2. НТИ включает новые глобальные высокотехнологичные рынки, борьба за лидерство на которых состоится на горизонте ближайших 20 лет в процессе цифровизации мировой экономики. Именно в этих направлениях у талантливых российских технологических предпринимателей есть наибольшие шансы на успех. Попытка догнать мировых лидеров на уже сложившихся рынках или использовать их бизнес-модели для русскоязычной аудитории признана бесперспективной.
 3. Значительная роль в программе отведена компаниям с «геном НТИ» – коллективам талантливых единомышленников, способных эффективно справиться с глобальными технологическими вызовами, именно поэтому с точки зрения образования приоритетный фокус внимания сосредоточен на опережающей подготовке талантливых исследователей, инженеров и предпринимателей в сфере деятельности НТИ.
 4. С точки зрения науки и технологий программа направлена на формирование в нашей стране реального научно-технического задела по направлениям НТИ, а не на превращение государственных грантов в формальные отчеты.
- 

5. Государство не является лидером в настоящей программе, определяющим логику стратегического маневра на новых рынках. Эта функция отведена отечественному высокотехнологичному бизнесу, компаниям с «геном НТИ». Государство здесь принимает участие как сервисная организация, помогая высокотехнологичному бизнесу ускорить темпы его развития в перспективных направлениях как внутри страны, так и на мировых рынках. Кроме того, НТИ, будучи национальной программой, не отрицает необходимость международного сотрудничества, а напротив – поддерживает данное направление работы. Кооперация с международными партнерами – залог успеха отечественных высокотехнологичных компаний в мире глобальных технологий.

ОБЪЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ: 1) объекты материальной природы (например, объектом проектирования может быть создание новой точки общественного питания или создание новых элементов компьютера); в результате реализации проекта появляется новый объект, вещь, предмет; вместе с тем проектироваться могут новые свойства – назначения и функции старой вещи; подобные объекты чаще связаны с техническим проектированием; 2) нематериальные (не вещные) свойства и отношения (например, есть такие проекты, которые направлены не на достижение материального результата, а на получение информации о клиентах, изменение нашего отношения к той или иной проблеме).

ОКРУЖЕНИЕ ПРОЕКТА – это совокупность внешних и внутренних (по отношению к проекту) факторов, которые влияют на достижение его результатов; сложный комплекс взаимосвязанных отношений, которые постоянно воздействуют на проект по мере его реализации. Кроме того, большинство проектов сами воздействуют на внешнюю среду.

ОПЕРАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ организации включает все повседневные действия, направленные на производство и продажу товаров или услуг.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИСПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА – процесс обеспечения реализации плана проекта путем организации выполнения включенных в него работ и координации исполнителей.

ОТРАСЛЕВОЙ ЭКСПЕРТ – специалист со значительным опытом работы в своей сфере, обладающий компетенцией отраслевой и продуктовой экспертизой, который изредка привлекается организаторами программы для консультирования команд проектов по вопросам вывода на рынок продуктов.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА – документ, содержащий исходные требования, бизнес-задачи, обоснование проекта, описание продукта/услуги/результата, который будет достигнут в ходе проекта.

ПЛАНИРОВАНИЕ – непрерывный процесс, направленный на определение и согласование наилучшего способа действий для достижения поставленных целей проекта с учетом всех факторов его реализации. Это этап, когда определяются главные задачи, распределяются ресурсы и устанавливаются сроки. Хорошо составленный план помогает избежать беспорядка и гарантирует успешное завершение проекта.

ПЛАТФОРМА УНИВЕРСИТЕТСКОГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА (ПУТП) – это федеральный проект, инициированный Минобрнауки России в 2022 году. Он направлен на вовлечение студентов и преподавателей вузов в технологическое предпринимательство, а также на формирование системы коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности.

ПОИСКОВЫЕ НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ - исследования, направленные на получение новых знаний в целях их последующего практического применения (ориентированные научные исследования) и (или) на применение новых знаний (прикладные научные исследования) и проводимые путем выполнения научно-исследовательских работ.

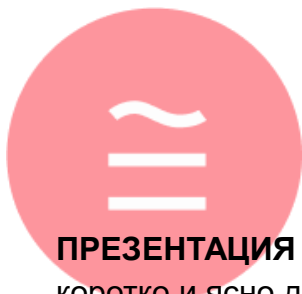
ПОСЕВНАЯ СТАДИЯ – ранняя стадия развития проекта, для которой характерно отсутствие выручки от продаж, но уже есть команда, которая систематически работает над реализацией проекта, подтверждены физическая реализуемость предлагаемой технологии и наличие спроса со стороны потенциальных клиентов, разработан четкий план развития проекта.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ - это самостоятельная осуществляемая на свой риск деятельность, направленная на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ - это личная или коммерческая инициатива (бизнес-инициатива), осуществляемая с целью создания прибыльного бизнеса (развитие, запуск, расширение бизнеса). Это идея, которая разрабатывается в форме продукта или услуги и требует плана действий для ее реализации.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО – деятельность, направленная на регулярное получение прибыли.





ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА — это инструмент, с помощью которого один человек коротко и ясно доносит информацию о своем проекте другим людям с показом, как правило, последовательности слайдов.

ПРИКЛАДНЫЕ НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ - исследования, направленные преимущественно на применение новых знаний для достижения практических целей и решения конкретных задач;

ПРОБЛЕМА – это отрицательное и нежелательное состояние или положение какого-либо объекта. Проблема - это сложный вопрос, требующий решения (расстояние между состояниями «Хочу» и «Могу»).

ПРОЕКТ - это уникальное временное предприятие, направленное на достижение определенной цели. Проект (от лат. projectus – брошенный вперед, выступающий, выдающийся вперед) – замысел, идея, образ, воплощенные в форму описания, обоснования расчётов, чертежей, раскрывающих сущность замысла и возможность его практической реализации. Проект (англ. design) – это работы, планы, мероприятия и другие задачи, направленные на создание уникального продукта (устройства, работы, услуги). Проект всегда ограничен временем, территорией, командой и бюджетом.

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ – это совокупность действий, направленных на решение конкретной задачи в рамках проекта, ограниченного целевой установкой, сроками и достигнутыми результатами (или продуктами).

ПРОЕКТНАЯ КОМАНДА – это временная организационная структура, объединяющая специалистов, имеющих различные компетенции, должности, опыт, знания и ответственность, и объединенных общей целью – успешным завершением проекта. Она может состоять из представителей разных организаций, подразделений, специальностей и культур, поэтому важно учитывать разнообразие и индивидуальность каждого ее члена. Она может быть постоянной или временной, может быть большой или маленькой, формальной или неформальной в зависимости от типа, размера и сложности проекта.

ПРОТОТИПИРОВАНИЕ – это процесс создания первичной версии изделия, макета или модели с целью тестирования и оценки ее удобства использования, технических характеристик, эргономики и внешнего вида перед началом полной производственной реализации. Прототипирование является существенной частью процесса разработки продукта, который позволяет быстро и дешево проверить свои идеи, улучшить дизайн, избежать ошибок и снизить риски на стадии производства.





ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ – это набор взаимосвязанных знаний и навыков для успешного выполнения профессиональных задач, который можно измерить и оценить. Они могут включать не только теоретические и эмпирические знания, но и личные особенности работников, которые влияют на их поведение при выполнении профессиональных обязанностей.

РЫНКИ НТИ – это перспективные глобальные рынки, формируемые для развития передовых технологий и отраслей, которые станут основой мировой экономики в будущем (AutoNet, MariNet, SafeNet, TechNet, AeroNet, EnergyNet, HealthNet, NeuroNet, FoodNet, HomeNet, EcoNet, EduNet, WearNet, GameNet, SportNet).

СКВОЗНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НТИ – это ключевые научно-технические направления, которые оказывают наиболее существенное влияние на развитие рынков НТИ.

СОЦИАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ - это механизм разработки и планирования социального проекта.

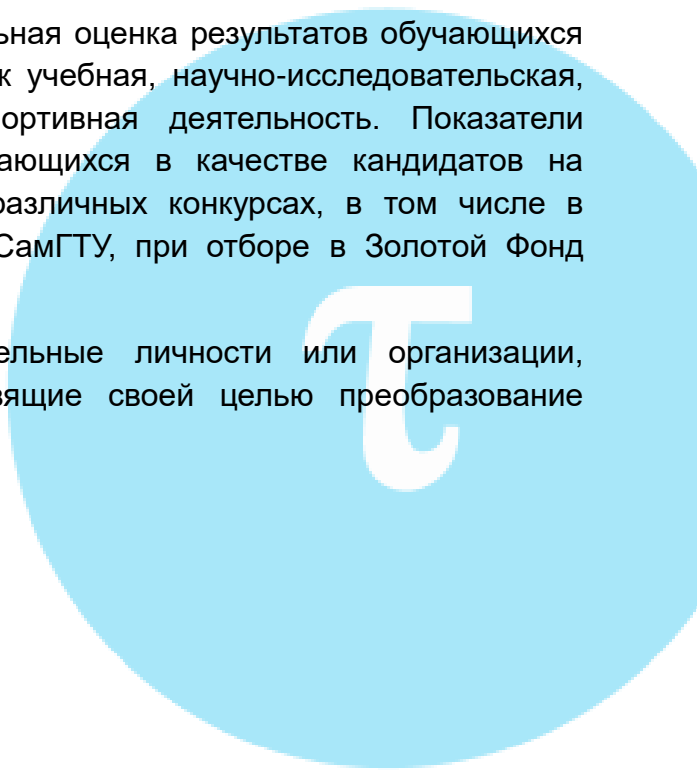
СОЦИАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ — это комплекс действий и мероприятий, направленный на достижение цели, выполнение задач и получение заранее запланированных результатов для решения актуальной социальной проблемы (направлен на решение социальной проблемы определенной целевой группы).

СПИН-ОФФ (от англ. SPIN-OFF – раскручиваться) – инновационная компания, которая возникла благодаря выделению проекта другой, уже существующей, компании в отдельный бизнес.

СТЕЙКХОЛДЕР – ключевой партнер, вовлеченный в реализацию программы и оказывающие существенное влияние на возможность ее устойчивого развития.

СТУДЕНЧЕСКИЙ РЕЙТИНГ – это интегральная оценка результатов обучающихся по таким направлениям деятельности, как учебная, научно-исследовательская, общественная, культурно-массовая и спортивная деятельность. Показатели рейтинга используются для оценки обучающихся в качестве кандидатов на участие в стипендиальных программах, различных конкурсах, в том числе в конкурсе на звание лучшего выпускника СамГТУ, при отборе в Золотой Фонд СамГТУ.

СУБЪЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ – отдельные личности или организации, коллективы, социальные институты, ставящие своей целью преобразование действительности.



ТАЙМЛАЙН ПРОЕКТА – это хронологически упорядоченная шкала с датами, событиями или ключевыми этапами проекта. Этот визуальный инструмент помогает понять последовательность шагов, необходимых для своевременного завершения проекта.

ТОЧКА КИПЕНИЯ – развивающее пространство, удобное для совместной работы над проектами будущего, **уникальное** по своим ценностям и правилам. Это пространство для коллективной работы, для образовательных и дискуссионных мероприятий, открытых лекций, конференций, семинаров, тренингов, совещаний и мозговых штурмов, вебинаров.

«Точка кипения» – это проект Агентства стратегических инициатив (АСИ), стартовавший в 2014 году в Москве. Сегодня в Российских регионах, включая Самарскую область, создана сеть «Точек кипения», каждая из которых имеет свою повестку и отражает специфику региона, в котором она расположена. Деятельность сети «Точек кипения» ведется при помощи платформы Leader-ID. Каждый пользователь платформы может организовать здесь свое независимое и бесплатное образовательное событие. Исключены коммерческие, религиозные и политические мероприятия. В «Точке кипения» созданы условия для совместной работы представителей сферы образования, учёных и бизнесменов, технологических предпринимателей, госслужащих и членов общественных организаций, студентов, чтобы они могли делиться своим опытом, рассказать о результатах своей деятельности, прорабатывать новые модели развития нашего региона как внутри своих проектов, так и в коллаборации друг с другом.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ – это социальные и личностные способности, важные для деятельности в любой профессиональной области, включают неспецифичные для работы в определённой профессии или отрасли, но важные для работы, образования и жизни в целом навыки и качества (например, способность решать проблемы и задачи, с которыми человек ранее не сталкивался, ориентироваться на рынке труда и выгодно преподнести себя как профессионала, находить общий язык с разными людьми, постоянно учиться новому и адаптироваться к изменениям)

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ – это методология, которая включает принципы, методы, инструменты и процедуры для планирования, организации, выполнения, контроля и завершения проектов. Это отдельная область менеджмента со своими подходами, задачами и стандартами; комплекс действий, направленных на планирование, организацию, реализацию и контроль проекта.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ – экспериментальная или теоретическая деятельность, направленная на получение новых знаний об

основных закономерностях строения, функционирования и развития человека, общества, окружающей природной среды;



ХАКАТОН (от английского "hack" и "marathon") – это мероприятие, где программисты, дизайнеры и другие специалисты собираются вместе для того, чтобы в ограниченное время разработать уникальный проект или решить задачу. Обычно Хакатоны проходят в формате марафона, длящегося от 24 до 48 часов, за время которого участники работают в командах, чтобы создать продукт.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА – это четко сформулированный результат, который должен быть достигнут по завершении проекта, конечный результат, на который преднамеренно направлен процесс; «доведение возможности до её полного завершения» (ЧТО мы хотим сделать?).

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ РАЗРАБОТКИ - деятельность, которая основана на знаниях, приобретенных в результате проведения научных исследований или на основе практического опыта, и направлена на сохранение жизни и здоровья человека, создание новых материалов, продуктов, процессов, устройств, услуг, систем или методов и их дальнейшее совершенствование.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА – это последовательность фаз, через которые проходит проект от его зарождения до завершения. Обычно выделяют следующие этапы: инициация, планирование, исполнение, мониторинг и контроль, и завершение.

