0. **Проектная деятельность** (проектно-ориентированное обучение) — это образовательная модель, в которой студент получает новые компетенции, работая над проектом. Который отвечает на вызов в реальном мире. Обычно вызов — это какая-либо реальная проблема или потребность людей или организаций.

1. **Проект** — комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленный на создание уникального продукта или услуги в условиях временных и ресурсных ограничений.

2. Проект всегда движется от проблемы. **Проблема** — разрыв между текущим положением дел («как есть») и желаемым («как будет»), который невозможно устранить с использованием текущих технических, организационных или информационных средств.

Проблема существует только когда есть кто-то, кто её испытывает и команда знает имя как минимум одного такого человека (Носителя проблемы).

**Исходная проблема** - это та проблема, которая является первоисточником проблем Носителя проблемы. Хороший проект работает с Исходной проблемой. Это позволяет создать Продукт, который лучше всего поможет Носителю проблемы.

3. У проекта должен быть **конкретный результат** – продукт, который кому-то нужен для достижения определенной цели.

Результат проекта - продукт. **Продукт** - это то, что поможет Носителю проблемы преодолеть ограничения, накладываемые на него Проблемой.

Продукт не может быть известен в начале проекта. В начале могут быть только гипотезы. Какой продукт будет результатом можно понять только тогда, когда команда изучит Проблему и определит Исходную проблему, изучит Носителя проблемы и существующие решения. Только так можно найти подходящее решение. В противном случае происходит подмена проекта задачей.

Если проблема может решиться покупкой существующего продукта - это затраты. Проект всегда требует создания нового Продукта, не известного ранее, так как существующие не подходят.

4. **Проект** – это командная форма работы. Индивидуальные проекты существуют в природе, но в контексте проектной деятельности в РУТ (МИИТ) проект может быть выполнен только малой группой (командой). Размер малой группы, как правило, - 4-7 человек.

5. В проекте команда студентов должна общаться со всеми заинтересованными сторонами и **Носителем проблемы** напрямую, без посредников в виде наставников или иных сотрудников вуза. Только это позволит понять Исходную проблему и создать Продукт, который соответствует Проблеме.

7. Проект, как правило, требует привлечения **экспертов** извне университета, из бизнес или отраслевых организаций.

8. Наставник **консультирует** индивидуально каждую студенческую команду не реже одного раза в неделю.

9. Наставник, как правило, **ведёт** не более 5 студенческих команд (20-35 человек). Это позволит держать все проекты в фокусе своего внимания и добиться лучших результатов, вникая в работу каждого студента.

10. Сложность проектов **возрастает** со временем. Для реализации можно брать проекты более высокого уровня сложности, нежели того требует данный семестр. Минимальный уровень сложности для семестра составляет:

* 1 семестр: диагностический уровень - знакомство с ПД и выявление образовательных дефицитов. Продуктового результата не планируем и не ждем.
* 2-3 семестр: учебный - цикл проекта без проблематизации, без выбора состава команды и без принятого продуктового результата.
* 4-5 семестр учебно-прикладной - проход через все нормы проектной деятельности без обязательной приёмки продуктового результата заказчиком.
* 6-7 семестр прикладной - полный цикл проектной деятельности с обязательной приёмкой продуктового результата заказчиком.

11. **Междисциплинарность** проектов улучшает качество Продукта. Межинститутские проекты являются предпочтительной формой проекта. Чем разнообразнее состав команды - тем лучше и быстрее развиваются навыки у участников команды.

12. Все проектные заявки **доступны** для реализации всеми институтами и академиями - https://rut-miit.ru/page/176609.