**Proiect la Istoria Tehnicii si Creativitate**

1. Introducere

2. Alegerea si motivarea ideii de produs

3. Documentare asupra temei. Stadiul actual al dezvoltarii.

4. Identificarea nevoilor clientilor si ierarhizarea lor.

5. Proiectarea conceptuala.

6. Proiectarea produsului. Model 3D.

7. Realizare macheta (daca e posibil)

8. Drepturi de proprietate intelectuala.

9. Prezentare

Model grafic Gantt – Planificarea desfasurarii proiectului

**PLANIFICAREA DESFĂŞURĂRII PROIECTULUI**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **ETAPA** | **LUNA** | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | ***Octombrie*** | | | | ***Noiembrie*** | | | | ***Decembrie*** | | | | ***Ianuarie*** | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |  |
| 1. | Introducere |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Alegerea si motivarea ideii de produs |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Documentare asupra temei. Stadiul actual al dezvoltarii. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Identificarea nevoilor clientilor si ierarhizarea lor. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Proiectarea conceptuala. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Proiectarea produsului. Model 3D. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | Realizare macheta (daca e posibil) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. | Drepturi de proprietate intelectuala. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. | Prezentare |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |