



FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

01. A2

Osnovy kurzu - Kreativita a podnikání





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autoři:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa

ačn asociace
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.

KONTEXT

Grantová dohoda	2018-1-IT01-KA202-006734
Program	Erasmus+
Klíčová akce	Spolupráce v oblasti inovací a výměny osvědčených postupů
Akce	Strategická partnerství pro odborné vzdělávání a trénink
Zkratka projektu	FACET
Název projektu	Avantgardní kreativita a trénink v podnikání v rámci nábytkářského sektoru
Začátek projektu	01/11/2018
Doba trvání projektu	30 měsíců
Konec projektu	30/04/2021
Intelektuální výstup (IO)	O1 - Kurz / Osnovy kurzu – Návrh a vývoj
Aktivity (ACT)	A2 - Definice osnov kurzu
Název výstupu	O1.A2 - Osnovy kurzu Kreativita a podnikání
Typ výstupu	ZÁVĚREČNÁ ZPRÁVA
Rozsah šířešení	VEŘEJNÉ
Termín pro dodání	Měsíc 4 (Únor 2019)
Skutečné datum dodání	23/05/2019
Vytvořeno	UTBV – Lidia Gurau (Date: 23/05/2019)
Posouzeno	Všichni partneři (Datum: 16/09/2019)
Validováno	dID – Irene Burroni & Ilaria Bedeschi (9/10/2019)



ZÁZNAM O ZMĚNÁCH DOKUMENTU

Datum vydání	Verze	Autor	Ovlivněné/změněné sekce
23/05/2019	V1	UTBV - Lidia Gurau	Prvotní návrh
8/10/2019	V2	UTBV - Lidia Gurau	Zpracování komentářů partnerů
9/10/2019	V3	CENFIM - Silvia Claramunt	Formátování dokumentu



OBSAH

KONTEXT	3
ZÁZNAM O ZMĚNÁCH DOKUMENTU	4
OBSAH	5
DEFINICE OSNOV	6
Přehled kurzu.....	6
Hlavní cíl.....	6
Klíčová slova.....	6
Hlavní výsledky.....	6
Cíle vzdělávání.....	7
Cíle kurzu “Kreativita a podnikání”.....	7
Získané dovednosti.....	7
MODUL I. KREATIVITA A KREATIVNÍ MYŠLENÍ	8
I. 1. Cíl modulu.....	8
I. 2. Klíčová slova.....	8
I. 3. Výukový plán.....	8
I. 4. Výstupy výuky.....	9
MODUL II. KREATIVITA A INOVACE	10
II. 1. Cíl modulu.....	10
II. 2. Klíčová slova.....	10
II. 3. Výukový plán.....	10
II. 4. Výstupy výuky.....	11
MODUL III. MOTIVAČNÍ KREATIVITA	12
III. 1. Cíl modulu.....	12
III. 2. Klíčová slova.....	12
III. 3. Výukový plán.....	12
III. 4. Výstupy výuky.....	13
MODUL IV. UDRŽITELNÁ KREATIVITA	14
IV. 1. Cíl modulu.....	14
IV. 2. Klíčová slova.....	14
IV. 3. Výukový plán.....	14
IV. 4. Výstupy výuky.....	15
MODULE V. KREATIVITA A PODNIKÁNÍ	16
V. 1. Cíl modulu.....	16
V. 2. Klíčová slova.....	16
V. 3. Výukový plán.....	16
V. 4. Výstupy výuky.....	17



DEFINICE OSNOV

Přehled kurzu

Níže je tabulka ukazující přehled kurzu „Kreativita a podnikání“ a partnera odpovědného za vývoj každého modulu. Celkem je 5 modulů a ty jsou zobrazeny v pořadí, které navrhujeme v této fázi výzkumu.

Číslo	Název modulu	CENFIM	CFPIMM	UNIFI	UTBV
1	Kreativita a kreativní myšlení				X
2	Kreativita a inovace			X	
3	Kreativita a motivace	X	X	X	X
4	Udržitelná kreativita	X			
5	Kreativita a podnikání		X		

Hlavní cíl

Hlavním cílem projektu FACET je **vývoj nových a inovativních metod pro další posílení tvořivosti a podnikání v programech odborného vzdělávání v nábytkářském odvětví**, a to jak pro počáteční, tak i pro navazující odborné vzdělávání při zohlednění učení založeného na vykonávání práce.

Inovativní charakter projektu spočívá ve vytvoření nových a inovativních nástrojů pro e-learning:

- **Online kurz** založený na prostředí, které motivuje k výuce (LME)
- **Na práci založený výukový nástroj**, který bude schopen akreditovat dovednosti uživatelů.

Klíčová slova

Inovace vyžaduje kompetence **iniciativy a podnikání**, které odkazují na **schopnost proměnit nápady v konkrétní činy**. Zahrnuje to **kreativitu a inovace**, jakož i **schopnost plánovat a řídit projekty k dosažení cílů**. Nábytkové společnosti musí být kreativnější a podnikavější, a to nejen při zakládání nových podniků, ale musí **být schopny komercializovat nové produkty a služby**.

Hlavní výsledky

- **Zvýšená úroveň inovací v nábytkářském průmyslu a zlepšená úroveň dovedností, které upřednostňují inovace a zaměstnatelnost v rámci odvětví**, a tedy mezi profesionály na místní, regionální a celostátní úrovni.
- **Posílení kreativity a podnikatelských dovedností profesionálů nábytkářských společností**, což povede k **novým produktům**, které jsou v souladu s měnící se populační strukturou, životním stylem a trendy, **jakožto i novými obchodními modely a dodavatelsko-spotřebitelskými vztahy**.



Výsledkem bude **seznam povolání / kvalifikací, do nichž by bylo možné osnovy integrovat**. Byly vybrány čtyři povolání: přímo nebo nepřímo související s kreativitou a podnikáním v nábytkářském odvětví:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321
- **SUPERVIZOŘI VE VÝROBĚ** Kód ISCO-08: 3122
- **NÁVRHÁŘI A DEKORÁTOŘI INTERIÉRŮ** Kód ISCO-08: 3432

Cíle vzdělávání

Cílem kurzu je zlepšit schopnost přicházet s novými a lepšími nápady a přeměnit tyto nápady v konkrétní činy s cílem vytvářet nové skutečné a hodnotné produkty/služby/obchodní modely

Cíle kurzu “Kreativita a podnikání”

- Vývoj technik pro kreativitu a koncepty
- Uplatňování nových kreativních metod pro posílení inovací
- Podpora kreativity a inovací ve všech činnostech
- Vyvinutí udržitelného kreativního myšlení
- Rozvoj dovedností pro podnikání
- Identifikace obchodních příležitostí
- Rozvíjení strategického myšlení
- Projektový management a obchodní modely
- Aplikování zásad kreativního marketingu
- Sledování nových trhů
- Rozvoj sebeorganizace a schopností spolupráce
- Podpora multidisciplinární spolupráce
- Výuka interaktivním, flexibilním a dynamickým způsobem

Získané dovednosti

Žáci navštěvující kurz jsou součástí multidisciplinárních tříd, jelikož kurz nabízí možnosti rozvoje velkého počtu dovedností. Z tohoto důvodu mohou kurz navštěvovat studenti z „kreativních“ oblastí, jako je architektura, design a inženýrství, ale také z „administrativních“ oblastí, jako je inženýrství a management.

Hlavní **dovednosti rozvíjené** během kurzu jsou následující:

- Kreativní myšlení a inovace
- Podnikatelské dovednosti

Jednotlivé dovednosti jsou podrobně popsány u každého modulu.

MODUL I. KREATIVITA A KREATIVNÍ MYŠLENÍ

I. 1. Cíl modulu

The aim of the module is to enhance and develop creative thinking and also to show and discuss the multiple valences of creativity. The concept of creativity will be approached in several contexts and scenarios.

I. 2. Klíčová slova

Kreativita, kreativní myšlení, design, nápady, vize, hodnota

I. 3. Výukový plán

Časová náročnost - 5 hodin.

Doba trvání	Témata	Popis	Zdroje
1 hodina	Lekce 1: Kreativní proces	Prvky tvořivosti. Přehled procesů využívajících kreativitu: myšlení, design, výroba, řízení.	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura ke kurzu • Power Point • Doplnková literatura • Odkazy na videa / infografiku • Cvičení
1 hodina	Lekce 2: Kreativní nástroje	Přehled obecných, symbolických a specifických (nábytkových) kreativních nástrojů s dopadem na cílové produkty.	
1 hodina	Lekce 3: Kreativní styly	Diskuse o revolučních, vědeckých, reflektivních tvůrčích stylech.	
1h 30 minut	Lekce 4: Kreativní techniky v návrhu nábytku	Metody a techniky tvořivosti. Diskuse a aplikace několika metod: Scamper, myšlenkové mapy, brainstorming, synektika, storytelling, hraní rolí, seznam atributů, techniky vizualizace, morfologická analýza.	
30 minut	Závěrečný test: sebehodnocení a hodnocení	Vyplnění dotazníku s více správnými odpověďmi, aby se ukázalo porozumění modulu a výuce.	



I. 4. Výstupy výuky

Znalosti

- Znalosti rozvíjení kreativních a přínosných nápadů a dovedností
- Znalosti kreativních metod a technik
- Znalosti stimulace volné kreativity
-

Schopnosti

- Schopnost hledat nová řešení, která zlepšují proces výroby nábytku
- Schopnost používat techniky a nástroje specifické pro kreativitu
- Možnost vytvářet (samostatně nebo s ostatními) produkty nebo služby, které řeší vlastní problémy
- Schopnost imaginace a tvorby
- Schopnost vytvořit a vyvinout nové produkty
- Schopnost vidět tvůrčí proces z hlediska použitelnosti finálního produktu
- Schopnost podívat se na problém jinými očima ("thinking outside the box")
- Schopnost generovat nápady

Přístup

- Imaginativní, kreativní, analytický
- Podnikavý duch
- Zvědavý a otevřený

Seznam povolání / kvalifikací, do kterých lze integrovat učební osnovy tohoto modulu:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321
- **SUPERVIZOŘI VE VÝROBĚ** Kód ISCO-08: 3122
- **NÁVRHÁŘI A DEKORÁTOŘI INTERIÉRŮ** Kód ISCO-08: 3432



MODUL II. KREATIVITA A INOVACE

II. 1. Cíl modulu

Po diskuzi v prvním modulu o několika valencích a vrstvách kreativity se druhý modul zaměřuje na kreativitu ve spojitosti s inovacemi. Inovace úzce souvisí s kreativitou, je tedy zřejmá silná synergie mezi těmito dvěma koncepty. Cílem modulu je vyvinout metody kreativity a inovativnosti současně.

II. 2. Klíčová slova

Inovace, kreativita, rozvíjení nápadů, návrh hodnoty, výzva, pozornost

II. 3. Výukový plán

Časová náročnost - 5 hodin.

Doba trvání	Témata	Popis	Zdroje
30 minut	Lekce 1: Kreativita a soutěživost	Úvod k tomu, jak může kreativita zvýšit konkurenceschopnost prostřednictvím inovativních přístupů k designu	<ul style="list-style-type: none"> Literatura ke kurzu Power Point Doplňková literatura Odkazy na videa / infografiku Cvičení
1 hodina	Lekce 2: Metody návrhu a nástroje pro inovace	Pochopení kreativního využití metod návrhu testováním vztahu k inovativním zdrojům a procesům	
1 hodina	Lekce 3: Kreativita a design pro inovace	Definice designu a analýza jeho silného vztahu k inovacím pro jejich nejlepší uchopení	
1 hodina	Lekce 4: Management kreativity a inovací	Aplikace konkrétních kreativních nástrojů a inovativních znalostí prostřednictvím přímé aplikace projektu - učení se prací	
1 hodina	Lekce 5: Návrh komunikace a inovace značky	Návrh nástrojů a metod pro komunikaci vizuální identity a značky	
30 minut	Závěrečný test: sebehodnocení a hodnocení	Vyplnění dotazníku s více správnými odpověďmi, aby se ukázalo porozumění modulu a výuce.	

II. 4. Výstupy výuky

Znalosti

- Znalost principů managementu inovací
- Znalost možností jak podpořit kreativitu užitím specializovaného software, s ohledem na pravidla estetiky a ergonomie
- Znalosti o inovativních materiálech používaných při navrhování nábytku a vnímání nejnovějších trendů v tomto směru
- Znalost nových technologií využívaných při návrhu a výrobě nábytku
- Studium nových produktů a konstrukčních systémů na trhu
- Využití specifických marketingových metod pro rozvoj projektů s potenciálem
- Získání znalostí prostřednictvím příkladů existujících vynálezů v nábytkářské oblasti

Schopnosti

- Schopnost objevit a rozeznat příležitosti
- Schopnost rozvíjet nápady
- Schopnost vytvořit a vyvinout nové produkty
- Schopnost vidět tvůrčí proces z hlediska použitelnosti finálního produktu
- Schopnost podívat se na problém jinými očima ("thinking outside the box")
- Spojení znalostí designu s klasickými a digitálními technikami tvořivosti
- Schopnost popsat různé úrovně inovací a jejich roli v činnostech vytvářejících hodnotu
- Schopnost inovovat
- Schopnost implementovat nové materiály a technologie do nábytkových výrobků

Přístup

- Souvisí s poptávkou a praktickými požadavky zákazníků
- Zůstává v kontaktu s novinkami z celého světa o inovativních materiálech a technologiích
- Zvědavý a otevřený

Seznam povolání / kvalifikací, do kterých lze integrovat učební osnovy tohoto modulu:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321
- **SUPERVIZOŘI VE VÝROBĚ** Kód ISCO-08: 3122
- **NÁVRHÁŘI A DEKORÁTOŘI INTERIÉRŮ** Kód ISCO-08: 3432



MODUL III. MOTIVAČNÍ KREATIVITA

III. 1. Cíl modulu

Cílem tohoto modulu je prozkoumat motivaci, jednotlivé úrovně motivace a její vazbu na důvěru, produktivitu a pozitivní nastavení cílů. Modul prozkoumá motivační teorie a využije celou řadu zdrojů, včetně textu, prezentací v PowerPointu, videí, kvízů a dalších podpůrných zdrojů, a to vše za účelem zvýšení kreativity. Modul povzbudí studenty, aby si stanovili své vlastní cíle pomocí kreativních úkolů.

III. 2. Klíčová slova

Motivace, cíle, úkoly, zdroje kreativity, růst, akční plán

III. 3. Výukový plán

Časová náročnost - 5 hodin.

Doba trvání	Témata	Popis	Zdroje
30 minut	Úvod do modulu č. 3	Co je motivace? Co je to demotivace? Znaky, které je třeba hledat	<ul style="list-style-type: none"> Literatura ke kurzu Power Point Doplňková literatura Odkazy na videa / infografiku Cvičení
1 hodina	Lekce 1: Motivace pro kreativitu	Zkoumání profesních překážek a poté důležitost důvěry a asertivity. Prozkoumejte tipy, triky a nápady, jak s kreativitou překonat překážky, a jak mohou být pozitivní zkušenosti s motivací z minulosti být startovním bodem.	
1 hodina	Lekce 2: Rozvoj kreativity - motivování sebe sama	Rozvíjejte se. Prozkoumejte způsoby, jak profesionálně růst a zlepšit své kreativní myšlení.	
1 hodina	Lekce 3: Kreativní motivace - vnitřní, vnější	Rozdíly mezi vnitřní a vnější motivací.	
1 hodina	Lekce 4: Nastavování cílů a kreativní cíle	Proč je důležité stanovit cíle a mít akční plán? Význam CREATIVE cílů (specifických, měřitelných, realistických, dosažitelných a časově omezených).	
30 minut	Závěrečný test: sebehodnocení a hodnocení	Vyplnění dotazníku s více správnými odpověďmi, aby se ukázalo porozumění modulu a výuce.	

III. 4. Výstupy výuky

Znalosti

- Znalosti o překonávání bariér prostřednictvím kreativity, prolomením vzorců
- Znalosti o možnostech posílení tvůrčí motivace
- Znalosti o možnostech stanovení cílů a definování akčního plánu
- Znalosti o možnostech zlepšování tvůrčího myšlení
- Znalost možností profesionálního růstu

Schopnosti

- Schopnost rozvíjet sebeorganizaci a umět se namotivovat
- Schopnost převést potřeby, přání, zájmy a ambice do kreativních cílů
- Schopnost realizovat myšlenky
- Schopnost prolomit tradiční vzorce
- Schopnost využít strategie, pro zachování motivace a soustředění na vytváření hodnoty

Přístup

- Sebeorganizace a sebemotivace
- Empatie a asertivita
- Podnikavý duch

Seznam povolání / kvalifikací, do kterých lze integrovat učební osnovy tohoto modulu:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321



MODUL IV. UDRŽITELNÁ KREATIVITA

IV.1. Cíl modulu

Poskytnout studentům základní znalosti o udržitelných projektech, které využívají kritické a udržitelné tvůrčí myšlení: EWM (energie, odpad, materiál), účinnost, ekodesign a cirkulární ekonomika.

IV.2. Klíčová slova

Životní prostředí, environmentální povědomí a respekt, cirkulární ekonomika, udržitelný design, efektivní řízení zdrojů, LCA - posuzování životního cyklu

IV.3. Výukový plán

Časová náročnost - 5 hodin.

Doba trvání	Témata	Popis	Zdroje
30 minut	Lekce 1: Udržitelné myšlení, cirkulární ekonomika, uhlíková stopa a LCA	Specifický přístup pro moderní nábytek a design výrobků, ekologičtější způsob vytváření objektů. Koncepty cirkulární ekonomiky, LCA (posuzování životního cyklu) a uhlíkové stopy.	<ul style="list-style-type: none"> Literatura ke kurzu Power Point Doplňková literatura Odkazy na videa / infografiku Cvičení
1 hodina	Lekce 2: Udržitelný design a konstrukce	Udržitelnost, ekologický design, analýza přírodních výrobních materiálů, současné aplikace a řešení.	
1 hodina	Lekce 3: Ekologický nábytek a produktový design	Koncept ekologického nábytku a jak může být tento koncept měřen a popsán	
1 hodina	Lekce 4: Návrh zdravých a produktivních interiérů pro práci a život	Koncept zdravých a produktivních designových prostorů a jak může být tento koncept měřen a popsán.	
30 minut	Lekce 5: Efektivní správa energie, vodních zdrojů a materiálů	Řízení založené na energetické účinnosti, snížení spotřeby vody a minimalizaci spotřeby materiálů.	
30 minut	Závěrečný test: sebehodnocení a hodnocení	Vyplnění dotazníku s více správnými odpověďmi, aby se ukázalo porozumění modulu a výuce.	

IV. 4. Výstupy výuky

Znalosti

- Znalost generování nápadů spojených s udržitelnými materiály
- Znalost "eco-friendly" možností pro implementaci udržitelných materiálů
- Znalost o řízení produktu v průběhu jeho celého životního cyklu

Schopnosti

- Schopnost udržitelného myšlení a uvědomění si dopadů vytvořené hodnoty na životní prostředí
- Schopnost dokázat myslet udržitelně a umět t se k důsledkům hodnoty vytvořené pro životní prostředí
- Uvědomělé přemýšlení o dopadech designu výrobku na životní prostředí, jež může vést k návrhu takového produktu, který bude založený na efektivním nakládání s materiály, vodou a energií
- Umět aplikovat základy udržitelného řízení v rámci designu, výroby a stavebních projektů
- Rozvíjet a řídit udržitelné podniky/společnosti

Přístup

- Dokáže rozvíjet udržitelné a etické myšlení
- Zůstává v kontaktu s udržitelnými trendy na trhu
- Buďte zvědaví, otevření a zajímejte se o výzkum

Seznam povolání / kvalifikací, do kterých lze integrovat učební osnovy tohoto modulu:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321
- **SUPERVIZOŘI VE VÝROBĚ** Kód ISCO-08: 3122
- **NÁVRHÁŘI A DEKORÁTOŘI INTERIÉRŮ** Kód ISCO-08: 3432



MODULE V. KREATIVITA A PODNIKÁNÍ

V. 1. Cíl modulu

Tento modul představuje základní pojmy strategického řízení a zdůrazňuje hlavní osobnostní rysy, které mohou být užitečné pro vedoucí pozici. Rovněž zkoumá některé prvky týkající se dovedností a postupů souvisejících s řízením času.

V. 2. Klíčová slova

Podnikání, obchod, leadership, time management, řízení rizika, značka.

V. 3. Výukový plán

Časová náročnost - 6 hodin.

Doba trvání	Témata	Popis	Zdroje
30 minut	Lekce 1: Pojmy podnikatel a podnikání v průmyslovém kontextu	Stručný úvod do modulu. Pojmy „podnikatel“ a „podnikání“. Rozdíly mezi podnikatelem a manažerem.	<ul style="list-style-type: none"> Literatura ke kurzu Power Point Doplňková literatura
30 minut	Lekce 2: Podnikání a tvořivost pro konkurenceschopnost	Přehled konkurenčních priorit průmyslových podniků a role kreativity a podnikání v tomto procesu. Kreativita a podnikání jako nástroje konkurenceschopnosti.	<ul style="list-style-type: none"> Odkazy na videa / infografiku Cvičení
1h 30 minut	Lekce 3: Strategické řízení, vedení a budování značky	Přehled obchodních strategií. Vztah strategie s vůdcovstvím a silou značky.	
1h 30 minut	Lekce 4: Strategické inovace a obchodní modely	Přehled nových spotřebitelských trendů. Diskuse o výzvách v rámci inovací. Identifikace některých druhů inovací v průmyslovém kontextu. Očekávané výsledky inovačních procesů.	
1h 30 minut	Lekce 5: Kreativita a podnikání v průmyslových podnicích - případ nábytkářského průmyslu	Kreativita a podnikání jako nástroje pro práci, inovace a konkurenceschopnost v nábytkářských společnostech. Nábytkářský průmysl - případové studie.	
30 minut	Závěrečný test: sebereflexe a hodnocení	Vyplnění dotazníku s více správnými odpověďmi, aby se ukázalo porozumění modulu a výuce.	<ul style="list-style-type: none"> Online hodnocení Sebehodnocení

V. 4. Výstupy výuky

Znalosti

- Znalosti a principy kritického a strategického myšlení
- Znalosti o pojmech podnikatele a podnikání
- Znalosti o formulaci, implementaci a kontrole obchodní strategie
- Znalosti o vhodných technikách a postupech pro hodnocení lidských zdrojů, komunikaci a týmovou práci
- Znalosti proškolení personálu o všech aspektech souvisejících s kreativitou
- Znat příklady kreativního týmu pracujícího v úspěšných společnostech
- Znalosti ohledně řízení rizika

Schopnosti

- Schopnost kriticky a strategicky myslet
- Dokázat popsat charakteristiku podnikání a podnikatelské činnosti
- Schopnost koncipovat a implementovat úspěšné obchodní strategie
- Schopnost pracovat v týmu
- Schopnost identifikovat příležitosti pro neustálý rozvoj a efektivní využívání informačních zdrojů, komunikačních zdrojů a asistovaného školení
- Schopnost umět porovnat činnosti vytvářející hodnotu na základě posouzení rizika

Přístup

- Cvičení kritického myšlení a strategické vize
- Umět efektivně komunikovat
- Umět spolupracovat s ostatními
- Empatie a asertivita
- Podnikavý duch a kapacita pro spolupráci

Seznam povolání / kvalifikací, do kterých lze integrovat učební osnovy tohoto modulu:

- **MANAŽEŘI VÝZKUMU A VÝVOJE** Kód ISCO-08: 1223
- **MANAŽEŘI VÝROBY** Kód ISCO-08: 1321
- **SUPERVIZOŘI VE VÝROBĚ** Kód ISCO-08: 3122
- **NÁVRHÁŘI A DEKORÁTOŘI INTERIÉRŮ** Kód ISCO-08: 3432





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autoři:



CENFIM
Home & Contract
furnishings



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Transilvania
University
of Braşov

eurocreamerchant
consulenza direzionale d'impresa



asociace
českých nábytkářů

CCS
Digital Education



Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odraží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.