



FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY  
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

01. A2

# Curriculum corso "Creatività ed Imprenditorialità"





**FACET**

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY  
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

[www.facetproject.eu](http://www.facetproject.eu)

**Autori:**



**Transilvania  
University  
of Braşov**



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

## CONTESTO

<b>Grant agreement</b>	2018-1-IT01-KA202-006734
<b>Programma</b>	Erasmus+
<b>Key action</b>	Cooperation for innovation and the exchange of good practices (Cooperazione per l'innovazione e scambio di buone prassi)
<b>Azione</b>	Strategic Partnerships for vocational education and training
<b>Acronimo del progetto</b>	FACET
<b>Titolo del progetto</b>	Furniture sector Avant-garde Creativity and Entrepreneurship Training
<b>Data inizio progetto</b>	01/11/2018
<b>Durata progetto</b>	30 mesi
<b>Data fine progetto</b>	30/04/2021
<b>Intellectual Output (IO)</b>	<b>01</b> - Course / Curriculum – Design and development
<b>Attività (ACT)</b>	<b>A2</b> - DDefinizione del Curriculum
<b>Titolo del deliverable</b>	<b>01.A2</b> - Curriculum del corso Creatività ed imprenditorialità
<b>Tipologia di deliverable</b>	REPORT
<b>Livello di disseminazione</b>	PUBBLICO
<b>Data prevista per il deliverable</b>	Mese 4 (Febbraio 2019)
<b>Data attuale prevista per il deliverable</b>	23/05/2019
<b>Prodotto</b>	<b>UTBV</b> – Lidia Gurau (Data: 23/05/2019)
<b>Revisionato</b>	<b>Tutti i partner</b> (Data: 16/09/2019)
<b>Validato</b>	<b>dID</b> – Irene Burroni & Ilaria Bedeschi (9/10/2019)



## REGISTRAZIONI DELLE REVISIONI DEL DOCUMENTO

Data emissione	Versione	Autore	Sezioni interessate / modifica
23/05/2019	V1	<b>UTBV</b> - Lidia Gurau	Prima revisione
8/10/2019	V2	<b>UTBV</b> - Lidia Gurau	Inclusione dei commenti dei partner
9/10/2019	V3	<b>CENFIM</b> - Silvia Claramunt	Formato del documento



## CONTENUTI

<b>CONTESTO</b> .....	<b>3</b>
<b>REGISTRAZIONI DELLE REVISIONI DEL DOCUMENTO</b> .....	<b>4</b>
<b>CONTENUTI</b> .....	<b>5</b>
<b>DEFINIZIONE DEL CURRICULUM</b> .....	<b>6</b>
Panoramica del corso.....	6
Obiettivo principale .....	6
Parole Chiave.....	6
Risultati principali.....	6
Obiettivi formativi .....	7
Obiettivi del corso “Creatività ed imprenditorialità” .....	7
Competenze acquisite .....	7
<b>MODULO I. CREATIVITA' E PENSIERO CREATIVO</b> .....	<b>8</b>
I. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo .....	8
I. 2. Parole chiave .....	8
I. 3. Piano formativo.....	8
I. 4. Risultati di apprendimento .....	9
<b>MODULO II. CREATIVITA' ED INNOVAZIONE</b> .....	<b>10</b>
II. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo .....	10
II. 2. Parole chiave .....	10
II. 3. Piano formativo.....	10
II. 4. Risultati di apprendimento.....	11
<b>MODULO III. CREATIVITA' MOTIVAZIONALE</b> .....	<b>12</b>
III. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo .....	12
III. 2. Parole chiave .....	12
III. 3. Piano formativo .....	12
III. 4. Risultati di apprendimento .....	13
<b>MODULO IV. CREATIVITA' SOSTENIBILE</b> .....	<b>14</b>
IV. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo .....	14
IV. 2. Parole chiave .....	14
IV. 3. Piano formativo.....	14
IV. 4. Risultati di apprendimento.....	15
<b>MODULO V. CREATIVITA' ED IMPRENDITORIALITA'</b> .....	<b>16</b>
V. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo .....	16
V. 2. Parole chiave .....	16
V. 3. Piano formativo.....	16
V. 4. Risultati di apprendimento .....	17

## DEFINIZIONE DEL CURRICULUM

### Panoramica del corso

La tabella sotto mostra la panoramica generale del corso "Creatività ed Imprenditorialità" e il partner responsabile per lo sviluppo di ogni modulo. Sono presenti 5 moduli in totale e li mostriamo nel modo in cui li proponiamo in questa fase della ricerca del progetto.

Num.	Titolo del modulo	CENFIM	CFPIMM	UNIFI	UTBV
1	Creatività e pensiero creativo				X
2	Creatività ed innovazione			X	
3	<b>Creatività motivazionale</b>	X	X	X	X
4	<b>Creatività sostenibile</b>	X			
5	<b>Creatività ed imprenditorialità</b>		X		

### Obiettivo principale

L'obiettivo principale del progetto FACET è lo sviluppo di metodi nuovi e innovativi che rafforzino ulteriormente la creatività e l'imprenditorialità nei programmi di IFP del settore del mobile, anche relativamente alla formazione continua.

Il progetto è innovativo perché sviluppa nuovi ed innovativi strumenti per l'e-learning:

- **Un corso online** basato sull' Learning Motivation Environment (LME)
- **Uno strumento di apprendimento basato sul lavoro** che sarà in grado di accreditare le competenze degli utenti

### Parole Chiave

L'innovazione richiede competenze in termini di iniziativa ed imprenditorialità, che si riferiscono alla **capacità di trasformare le idee in azioni**. Implica **creatività e innovazione**, nonché la **capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi**. Le aziende di arredamento devono essere più creative ed imprenditoriali, non solo attraverso l'avvio di nuove attività, ma anche attraverso la **commercializzazione di nuovi prodotti e servizi di valore**.

### Risultati principali

- **Maggiore innovazione nel settore del mobile e miglioramento del livello di competenze che favoriscano l'innovazione e l'occupabilità** nel settore tra i professionisti del mobile a livello locale, regionale e nazionale.
- **Rafforzamento della creatività e delle capacità imprenditoriali delle aziende del settore mobile**, da far risultare in **nuovi prodotti** che siano in linea con i cambiamenti demografici, gli stili di vita e le tendenze evolutive, **nonché nuovi modelli di business** e relazioni fornitore-consumatore.



Il risultato sarà una **lista di occupazioni/qualificazioni su cui poter integrare i curricula**. Sono state selezionate 4 occupazioni direttamente o indirettamente collegate alla creatività ed imprenditorialità nel settore del mobile:

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 3122
- **INTERIOR DESIGNERS E DÉCORATORI** Codice ISCO-08: 3432

## Obiettivi formativi

Il corso mira a migliorare la capacità di generare idee nuove e migliori, e di trasformare le idee in azioni allo scopo di creare prodotti/servizi/ business model nuovi e di valore.

## Obiettivi del corso “Creatività ed imprenditorialità”

- Sviluppo di tecniche per creatività e concept
- Applicazione di nuovi metodi creativi per migliorare l'innovazione
- Promozione di creatività ed innovazione in ogni attività
- Sviluppo di un pensiero creativo sostenibile
- Sviluppo di capacità imprenditoriali
- Identificare nuove opportunità di business
- Sviluppo di un pensiero strategico
- Project management e modelli di business
- Applicare i principi del marketing creativo
- Ricerca di nuovi mercati
- Sviluppo di auto-organizzazione e capacità cooperativa
- Promozione di co-working multidisciplinare
- Apprendere in modo interattivo, flessibile e dinamico

## Competenze acquisite

Gli utenti sono parte di classi multidisciplinari dato il gran numero di competenze proposte (dal corso).

Per questo motivo, il corso può essere seguito da studenti provenienti da aree "creative" come Architettura, Design e Ingegneria, ma anche da aree "amministrative" come Ingegneria e Management.

Le principali **competenze sviluppate** durante il corso sono le seguenti:

- Pensiero creativo ed innovazione
- Capacità imprenditoriali

Le competenze specifiche saranno dettagliate in ogni singolo modulo.



## MODULO I. CREATIVITA' E PENSIERO CREATIVO

### I. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo

Scopo del modulo è migliorare e sviluppare il pensiero creativo e mostrare e discutere le molteplici valenze della creatività. Il concetto di creatività verrà affrontato in diversi contesti e scenari.

### I. 2. Parole chiave

Creatività, pensiero creativo, design, idee, vision, valore

### I. 3. Piano formativo

Durata - 5 ore.

Durata	Argomento	Descrizione	Risorse / strumenti
1 ora	<b>Unit 1:</b> Processi creativi	Elementi di creatività. Pa Panoramica dei processi che coinvolgono la creatività: pensiero, progettazione, produzione, management.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo</li> <li>• Power Point</li> <li>• Letture aggiuntive</li> <li>• Links a Video / Infografica</li> <li>• Esercizio</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 2:</b> Strumenti di creatività	Panoramica di strumenti di creatività generale, simbolica e specifica (mobili) con impatto su prodotti mirati	
1 ora	<b>Unit 3:</b> Stili creativi	Focus su stili creativi rivoluzionari, scientifici e riflessivi	
1.5 ore	<b>Unit 4:</b> Tecniche creative della progettazione settore mobile	Metodi e tecniche di creatività. Applicazione di metodi diversi: Scamper, mind mapping, brainstorming, synectics, storyboarding, giochi di ruolo, attribute listing, visual prompts, analisi morfologiche.	
30 minuti	<b>Test finale:</b> Autovalutazione e valutazione	Completare il questionario a risposta multipla per valutare la comprensione del modulo ed il grado di apprendimento	



## I. 4. Risultati di apprendimento

### Conoscenze

- Conoscenza dello sviluppo di idee e capacità creative e mirate
- Conoscenza di tecniche e metodi creativi
- Conoscenza dello stimolo della creatività libera

### Capacità

- Capacità di trovare nuove soluzioni che possano migliorare il processo di creare valore
- Capacità di utilizzare tecniche e strumenti specifici per la creatività
- Capacità di creare (da soli o con altri) prodotti o servizi che risolvano problematiche o bisogni
- Capacità di immaginare e creare
- Capacità di creare e sviluppare nuovi prodotti
- Capacità di vedere il processo creativo in termini di applicabilità del prodotto finale
- Capacità di pensare fuori dagli schemi
- Capacità di sviluppare idee

### Approccio

- Fantasiioso, creativo, analitico
- Spirito di iniziativa
- Curioso e aperto

### Elenco di occupazioni/qualificazioni su cui i curricula di questo modulo possono essere integrati

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 3122
- **INTERIOR DESIGNERS E DÉCORATORI** Codice ISCO-08: 3432



## MODULO II. CREATIVITA' ED INNOVAZIONE

### II. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo

Dopo aver affrontato nel modulo I le molteplici valenze e i vari livelli di creatività, il secondo modulo si concentra su creatività ed innovazione. L'innovazione è strettamente legata alla creatività, essendo evidente una forte sinergia tra i due concetti. Il modulo mira a sviluppare metodi per essere creativi e innovativi allo stesso tempo.

### II. 2. Parole chiave

Innovazione, creatività, sviluppo idee, valore del design, sfida, focus

### II. 3. Piano formativo

Durata - 5 ore.

Durata	Argomento	Descrizione	Risorse / strumenti
30 minuti	<b>Unit 1:</b> Creatività e competitività	Introduzione su come la creatività può aumentare la competitività attraverso approcci progettuali innovativi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Libro di testo</li> <li>Power Point</li> <li>Lecture aggiuntive</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 2:</b> Metodi di progettazione e strumenti per l'innovazione	Comprensione delle applicazioni creative dei metodi di progettazione testando la relazione con risorse e processi innovativi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Links a Video / Infografica</li> <li>Esercizio</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 3:</b> Creatività e design per l'innovazione	Definizione di "Design" e analisi della sua stretta correlazione con innovazione, illustration Design per buone prassi di innovazione	
1 ora	<b>Unit 4:</b> Creatività e Innovation management	Applicazione di strumenti creativi specifici e conoscenze innovative attraverso l'applicazione diretta del progetto - apprendimento attraverso il lavoro (learning by working)	
1 ora	<b>Unit 5:</b> Design della comunicazione e innovazione del marchio	Progettare strumenti e metodi per comunicare identità visiva e branding	
30 minuti	<b>Test finale: Autovalutazione e valutazione</b>	Completare il questionario a risposta multipla per valutare la comprensione del modulo ed il grado di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valutazione online</li> <li>Autovalutazione</li> </ul>

## II. 4. Risultati di apprendimento

### Conoscenza

- Conoscenza e principi di gestione innovativa
- Conoscenza dell'essere creativi utilizzando software specializzati, tenendo conto delle regole di estetica ed ergonomia
- Conoscenza di materiali innovativi usati nel settore arredo e conoscenza delle tendenze recenti
- Conoscenza delle nuove tecnologie utilizzate nella progettazione e realizzazione di prodotti d'arredo
- Studio di nuovi prodotti e sistemi costruttivi sul mercato
- Utilizzo di metodi specifici di marketing attraverso cui sviluppare progetti vincenti
- Acquisizione di conoscenza attraverso esempi di invenzioni esistenti nel settore del mobile

### Capacità

- Opportunità di individuazione
- Capacità di sviluppare nuove Idee
- Capacità di creare e sviluppare prodotti nuovi
- Capacità di vedere il processo creativo in termini di applicabilità del prodotto finale
- Capacità di pensare fuori dagli schemi
- Associare le conoscenze progettuali alle tecniche classiche e digitali per la creatività
- Capacità di descrivere diversi livelli di innovazione e il loro ruolo nelle attività di creazione di valore
- Capacità di innovazione
- Capacità di implementare nuovi materiali e tecnologie nei prodotti di arredo

### Approccio

- Collegato alle esigenze e alle richieste pratiche dei clienti
- Restare in contatto con aggiornamenti mondiali su materiali innovativi e tecnologie
- Curioso e aperto

### Elenco di occupazioni/qualificazioni su cui i curricula di questo modulo possono essere integrati

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 3122
- **INTERIOR DESIGNERS E DÉCORATORI** Codice ISCO-08: 3432



## MODULO III. CREATIVITA' MOTIVAZIONALE

### III. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo

Questo modulo mira a esplorare la motivazione, i livelli di motivazione individuale e il loro legame con la fiducia, la produttività e la definizione di obiettivi positivi. Allo scopo di migliorare la creatività verranno esplorate le teorie motivazionali e verranno utilizzate una serie di risorse tra cui testo, presentazioni PowerPoint, video, quiz e risorse di supporto aggiuntive. Il modulo incoraggerà gli studenti a fissare i propri obiettivi utilizzando obiettivi creativi

### III. 2. Parole chiave

Motivazione, obiettivi, risorsa creativa, crescita, piano di azione

### III. 3. Piano formativo

Durata - 5 ore.

Durata	Argomento	Descrizione	Risorse / strumenti
30 minuti	Introduzione al modulo 3	Cosa è la motivazione? Cos'è la demotivazione? I segnali da individuare	<ul style="list-style-type: none"> <li>Libro di testo</li> <li>Power Point</li> <li>Lecture aggiuntive</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 1:</b> La motivazione per la creatività	Esplorare le barriere professionali e quindi l'importanza della fiducia e dell'assertività. Esplorare suggerimenti, trucchi e idee su come con la creatività possiamo superare le barriere e come esperienze positive passate di motivazione possano essere un punto di partenza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Links a Video / Infografica</li> <li>Esercizio</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 2:</b> Sviluppo della creatività: automotivazione	Cresci. Esplora i modi per crescere professionalmente e migliorare il tuo pensiero creativo	
1 ora	<b>Unit 3:</b> Motivazione creativa - Intrinseca ed estrinseca	Differenze tra motivazione intrinseca ed estrinseca	
1 ora	<b>Unit 4:</b> Definizione degli obiettivi CREATIVI	Perché è importante definire obiettivi e disporre di un piano d'azione? Importanza degli obiettivi CREATIVI (specifici, misurabili, realistici, raggiungibili e limitati nel tempo)	
30 minuti	<b>Test finale:</b> Autovalutazione e valutazione	Completare il questionario a risposta multipla per valutare la comprensione del modulo ed il grado di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valutazione online</li> <li>Autovalutazione</li> </ul>

### III. 4. Risultati di apprendimento

#### Conoscenza

- Conoscenza per superare le barriere attraverso la creatività, rompendo gli schemi
- Conoscenza per migliorare la motivazione creativa
- Conoscenza per stabilire obiettivi e definire un piano di azione
- Conoscenza per migliorare il pensiero creativo
- Conoscenza sui metodi per crescere professionalmente

#### Capacità

- Capacità di sviluppare auto-organizzazione e capacità motivazionale
- Saper tradurre bisogni, desideri, interessi e aspirazioni in obiettivi creativi
- Capacità di implementare idee
- Capacità di rompere gli schemi
- Saper usare le strategie per continuare ad essere motivati e concentrati sulla creazione di valore

#### Approccio

- Capacità di auto-organizzazione e motivazione
- Empatico e assertivo
- Spirito di iniziativa

#### Elenco di occupazioni/qualificazioni su cui i curricula di questo modulo possono essere integrati

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321



## MODULO IV. CREATIVITA' SOSTENIBILE

### IV. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo

Fornire allo studente una panoramica di progetti sostenibili che impiegano il pensiero creativo critico e sostenibile: EWM (energia, rifiuti, materiali), eco-design ed economia circolare.

### IV. 2. Parole chiave

Ambiente, consapevolezza e rispetto dell'ambiente, economia circolare, design sostenibile, Ambiente, Consapevolezza dell'ambiente e rispetto, economia circolare, design sostenibile, gestione efficiente delle risorse, LCA - Life Cycle assessment (valutazione del ciclo di vita)

### IV. 3. Piano formativo

Durata - 5 ore.

Durata	Argomento	Descrizione	Risorse / strumenti
1 ora	<b>Unit 1:</b> Pensiero sostenibile, economia circolare, footprint e LCA	Approccio specifico per l'arredamento contemporaneo e il design del prodotto, un metodo più ecologico per la creazione di oggetti. Concetti di economia circolare, LCA (valutazione del ciclo di vita) e Carbon Footprint	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo</li> <li>• Power Point</li> <li>• Letture aggiuntive</li> <li>• Links a Video / Infografica</li> <li>• Esercizio</li> </ul>
1 ora	<b>Unit 2:</b> Design e costruzioni sostenibili	Sostenibilità, environmentally friendly design, analisi di materiali da costruzione naturali, applicazioni e soluzioni contemporanee	
1 ora	<b>Unit 3:</b> Eco furniture e Design di prodotto	Concetto di eco furniture e come questo concetto può essere misurato e descritto	
1 ora	<b>Unit 4:</b> Progettazione di interni sani e produttivi dove lavorare e vivere	Concetto di spazi di progettazione sani e produttivi e come questo concetto può essere misurato e descritto.	
30 minuti	<b>Unit 5:</b> Gestione efficiente di energia, acqua e materiali	Gestione basata su efficienza energetica, riduzione del consumo di acqua e minimizzazione dei materiali	
30 minuti	<b>Test finale:</b> Autovalutazione e valutazione	Completare il questionario a risposta multipla per valutare la comprensione del modulo ed il grado di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutazione online</li> <li>• Autovalutazione</li> </ul>

## IV. 4. Risultati di apprendimento

### Conoscenze

- Conoscenza di sviluppare idee con materiali sostenibili
- Conoscenza delle varie possibilità Environmental-Friendly per implementare i materiali sostenibili
- Conoscenza sulla gestione del prodotto lungo tutto il suo ciclo di vita

### Capacità

- Saper pensare in modo sostenibile e relazionarsi con le implicazioni del valore creato per l'ambiente
- Saper sviluppare un progetto consapevole dell'impatto ambientale che può generare un progetto basato sull'uso razionale e sull'efficienza delle materie prime, dell'acqua e dell'energia
- Essere in grado di applicare i fondamenti della gestione sostenibile nei progetti di progettazione, produzione e costruzione
- Sviluppo e gestione di imprese / aziende sostenibili

### Approccio

- Saper sviluppare pensiero sostenibile e critico
- Stare in contatto con tendenze sostenibili di mercato
- Essere curiosi, aperti ed interessati alla ricerca

### Elenco di occupazioni/qualificazioni su cui i curricula di questo modulo possono essere integrati

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 3122
- **INTERIOR DESIGNERS E DÉCORATORI** Codice ISCO-08: 3432



## MODULO V. CREATIVITA' ED IMPRENDITORIALITA'

### V. 1. Obiettivo di apprendimento del modulo

Questo modulo introduce alle nozioni di base di strategic management (gestione strategica), sottolineando le principali caratteristiche personali che possono essere utili in una posizione di leadership. Il modulo esamina inoltre alcuni elementi riguardanti le capacità e le buone prassi relative alla gestione del tempo.

### V. 2. Parole chiave

Imprenditorialità, business, leadership, gestione del tempo, gestione del rischio, branding

### V. 3. Piano formativo

Durata - 6 ore.

Durata	Argomento	Descrizione	Risorse / strumenti
30 minuti	<b>Unit 1:</b> I concetti di imprenditore ed imprenditorialità nel contesto industriale	Breve introduzione al modulo. Il concetto di "imprenditore" e il concetto di "imprenditorialità". Differenze tra imprenditore e manager.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di testo</li> <li>• Power Point</li> <li>• Letture aggiuntive</li> <li>• Links a Video / Infografica</li> <li>• Esercizio</li> </ul>
30 minuti	<b>Unit 2:</b> Imprenditorialità e creatività per la competitività	Panoramica delle priorità competitive nelle aziende ed il ruolo della creatività e dell'imprenditorialità in questo processo. Creatività ed Imprenditorialità come strumenti di competitività.	
1h 30 minuti.	<b>Unit 3:</b> Strategic management, leadership e branding	Panoramica su "business strategy". Il rapporto di strategia con leadership e potere del marchio	
1h 30 minuti.	<b>Unit 4:</b> Innovazione strategica e modelli di business	Panoramica delle nuove tendenze del consumatore. Approfondimento sulle sfide per l'innovazione. Individuazione di alcuni tipi di innovazione nel contesto industriale. Risultati attesi dei processi di innovazione	
1h 30 minuti.	<b>Unit 5:</b> Creatività e imprenditorialità nelle aziende industriali: il caso dell'industria del mobile	Creatività ed imprenditorialità come strumenti di lavoro, di innovazione e di competitività nelle imprese del mobile. Settore del mobile - casi studio.	



30 minuti	<b>Test finale:</b> Autovalutazione e valutazione	Completare il questionario a risposta multipla per valutare la comprensione del modulo ed il grado di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutazione online</li> <li>• Autovalutazione</li> </ul>
-----------	--	---	---

## V. 4. Risultati di apprendimento

### Conoscenze

- Conoscenza e principi del pensiero critico e strategico
- Conoscenza dei concetti di imprenditore ed imprenditorialità
- Conoscenza sulla formulazione, implementazione e controllo della strategia di business
- Conoscenza delle tecniche e procedure appropriate per la valutazione delle risorse umane, comunicazione e lavoro di squadra
- Conoscenza per formare lo staff su tutti gli aspetti connessi alla creatività
- Conoscere esempi di team creativi che lavorano in aziende di successo
- Conoscenza sulla valutazione dei rischi

### Capacità

- Capacità di pensare criticamente e strategicamente
- Capacità di descrivere le caratteristiche di essere un imprenditore e dell'attività imprenditoriale
- Capacità di concepire e attuare strategie aziendali di successo
- Capacità di lavorare in team
- Individuare le opportunità per lo sviluppo continuo, l'uso efficiente delle fonti informative, delle risorse di comunicazione e della formazione assistita
- Capacità di confrontare le attività di creazione di valore sulla base di una valutazione del rischio

### Approccio

- Esercitare il pensiero critico e la visione strategica
- Saper comunicare efficacemente
- Saper fare squadra con altri
- Empatico ed assertivo
- Spirito di iniziativa e capacità di cooperazione

### Elenco di occupazioni/qualificazioni su cui i curricula di questo modulo possono essere integrati

- **DIRETTORI DI RICERCA E SVILUPPO** Code ISCO-08: 1223
- **DIRETTORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORI DI PRODUZIONE** Codice ISCO-08: 3122
- **INTERIOR DESIGNERS E DÉCORATORI** Codice ISCO-08: 3432





**FACET**

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY  
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

[www.facetproject.eu](http://www.facetproject.eu)

**Autori:**



**CENFIM**  
Home & Contract  
furnishings



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DIDA**  
DIPARTIMENTO DI  
ARCHITETTURA



Transilvania  
University  
of Braşov

**FFFF**  
**eurocreamerchant**  
consulenza direzionale d'impresa

**ačn** asociace  
českých nábytkářů

**CCS**  
Digital Education



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.