



FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

01. A2

Currículo do curso de Criatividade e Empreendedorismo





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autores:



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



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

CONTEXTO

Contrato de subvenção	2018-1-IT01-KA202-006734
Programa	Erasmus+
Ação-Chave	Cooperação para a inovação e troca de boas práticas
Ação	Parcerias estratégicas para educação e formação profissional
Acrónimo do Projeto	FACET
Título projeto	Formação em Criatividade “Avant-garde” e empreendedorismo para o setor do mobiliário
Data de início do projeto	01/11/2018
Duração do projeto	30 meses
Fim do projeto	30/04/2021
Produto intelectual (PI)	O1 - Curso / Currículo – Design e desenvolvimento
Atividade (AT)	A2 - Definição do currículo
Título do produto	O1.A2 - Currículo do curso da Criatividade e do Empreendedorismo
Natureza do produto	RELATÓRIO
Nível de disseminação	PÚBLICO
Data de entrega do produto	MÊS 4 (Fevereiro 2019)
Data atual do produto	23/05/2019
Produzido	UTBV – Lidia Gurau (Date: 23/05/2019)
Revisto	Todos os parceiros (Data: 16/09/2019)
Validado	dID – Irene Burroni & Ilaria Bedeschi (9/10/2019)



REGISTO DE ALTERAÇÕES

Data de emissão	Versão	Autor	Secções alteradas / Mudanças
23/05/2019	V1	UTBV - Lidia Gurau	Primeiro rascunho
8/10/2019	V2	UTBV - Lidia Gurau	Integração de comentários dos parceiros
9/10/2019	V3	CENFIM - Silvia Claramunt	Formato do documento



CONTEÚDOS

CONTEXTO.....	3
REGISTO DE ALTERAÇÕES.....	4
CONTEÚDOS.....	5
DEFINIÇÃO DO CURRÍCULO.....	6
Apresentação do curso.....	6
Objetivo principal.....	6
Resultados principais.....	6
Objetivos do curso.....	7
Objetivos do curso “Criatividade e Empreendedorismo”.....	7
Competências a adquirir.....	7
MÓDULO I. CRIATIVIDADE E PENSAMENTO CRIATIVO.....	8
I. 1. Objetivo do módulo.....	8
I. 2. Palavras-chave.....	8
I. 3. Programa.....	8
I. 4. Resultados da Aprendizagem.....	9
MÓDULO II. CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO.....	10
II. 1. Objetivo do módulo.....	10
II. 2. Palavras-chave.....	10
II. 3. Programa.....	10
II. 4. Resultados da aprendizagem.....	11
MÓDULO III. CRIATIVIDADE MOTIVACIONAL.....	12
III. 1. Objetivo do módulo.....	12
III. 2. Palavras-chave.....	12
III. 3. Programa.....	12
III. 4. Resultados da Aprendizagem.....	13
MÓDULO IV. CRIATIVIDADE SUSTENTÁVEL.....	14
IV. 1. Objetivo do módulo.....	14
IV. 2. Palavras-chave.....	14
IV. 3. Programa.....	14
IV. 4. Resultados da aprendizagem.....	15
MÓDULO V. CRIATIVIDADE E EMPREENDEDORISMO.....	16
V. 1. Objetivo do módulo.....	16
V. 2. Palavras-chave:.....	16
V. 3. Programa.....	16
V. 4. Resultados de Aprendizagem.....	17



DEFINIÇÃO DO CURRÍCULO

Apresentação do curso

Nesta tabela apresenta-se uma visão geral do curso 'Criatividade e Empreendedorismo' e o parceiro responsável pelo desenvolvimento de cada módulo. Existem 5 módulos no total e estes são mostrados na ordem que propomos para esta etapa da investigação.

Num.	Título do Módulo	CENFIM	CFPIMM	UNIFI	UTBV
1	Criatividade e pensamento criativo				X
2	Criatividade e inovação			X	
3	Criatividade motivacional	X	X	X	X
4	Criatividade Sustentável	X			
5	Criatividade e empreendedorismo		X		

Objetivo principal

O principal objetivo do projeto FACET é o **desenvolvimento de métodos novos e inovadores para fortalecer ainda mais a criatividade e o empreendedorismo nos programas de EFP no setor do mobiliário**, tanto para a EFP inicial como para a EFP contínua, levando em consideração a aprendizagem baseada no trabalho.

O projeto é inovador porque desenvolve ferramentas novas e inovadoras para o e-learning:

- Um **curso online** baseado num ambiente de motivação para aprendizagem (AMA);
- Uma **ferramenta de aprendizagem baseada no trabalho** que poderá validar as competências dos seus utilizadores.

Palavras-chave

A inovação requer competências de iniciativa e de empreendedorismo, que se referem à **capacidade de transformar ideias em ação**. Envolve criatividade e inovação, bem como a **capacidade de planear e gerir projetos para alcançar objetivos**. As empresas de mobiliário precisam ser mais criativas e empreendedoras, não apenas iniciando novos negócios, mas também **comercializando novos produtos e serviços de maior valor acrescentado**.

Resultados principais

Aumentar a inovação na indústria de mobiliário e melhorar o nível de competências que favorecem a inovação e a empregabilidade no setor entre os profissionais de mobiliário nos níveis local, regional e nacional.

Fortalecimento das **competências de criatividade e empreendedorismo dos profissionais das empresas de mobiliário**, resultando em **novos produtos** alinhados com as mudanças na estrutura populacional, estilos de vida e tendências, e também **novos modelos de gestão** e relação fornecedor-consumidor.



O resultado será uma **lista de profissões / qualificações nas quais os currículos podem ser integrados**. Foram selecionadas 4 profissões direta ou indiretamente relacionadas com a criatividade e o empreendedorismo no setor do mobiliário:

- **GESTORES DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 3122
- **DESIGNERS E DECORADORES DE INTERIORES** Código ISCO-08: 3432

Objetivos do curso

O curso visa melhorar a capacidade de gerar novas e melhores ideias e transformar ideias em ação, a fim de criar novos produtos / serviços / modelos de negócios reais e com elevado valor.

Objetivos do curso “Criatividade e Empreendedorismo”

- Desenvolvimento de técnicas para a criatividade
- Aplicação de novos métodos criativos para promover a inovação
- Promoção da criatividade e inovação em todas as atividades
- Desenvolver um pensamento criativo sustentável
- Desenvolvimento de competências para o empreendedorismo
- Identificar oportunidades de negócios
- Desenvolver um pensamento estratégico
- Gestão de projetos e modelos de negócios
- Aplicação dos princípios do marketing criativo
- Busca de novos mercados
- Desenvolvimento de auto-organização e capacidade de cooperação
- Promoção do trabalho multidisciplinar
- Aprender de forma interativa, flexível e dinâmica

Competências a adquirir

Os alunos que participam no curso terão sessões multidisciplinares, pois há um grande número de competências propostas (pelo curso). Por esse motivo, o curso pode ser seguido por alunos de áreas “criativas”, como Arquitetura, Design e Engenharia, mas também de áreas “administrativas”, como Engenharia e Gestão.

As principais **competências desenvolvidas** durante o curso são as seguintes:

- Pensamento criativo e inovação
- Competências empreendedoras

As competências específicas são detalhadas por cada módulo.



MÓDULO I. CRIATIVIDADE E PENSAMENTO CRIATIVO

I. 1. Objetivo do módulo

O objetivo do módulo é promover e desenvolver o pensamento criativo e também mostrar e discutir as múltiplas valências da criatividade. O conceito de criatividade será abordado em vários contextos e cenários.

I. 2. Palavras-chave

Criatividade, pensamento criativo, design, ideias, visão, valor

I. 3. Programa

Carga horária - 5 horas.

Duração	Temas	Descrição	Recursos
1 hora	Unidade 1: Processo criativo	Elementos de criatividade. Uma visão geral dos processos que usam a criatividade: pensamento, design, produção, gestão.	<ul style="list-style-type: none">• Manual• Power Point• Leituras adicionais• Links para Vídeos / Infográficos• Exercícios
1 hora	Unidade 2: Ferramentas da criatividade	Uma visão geral das ferramentas de criatividade, simbólicas e específicas (mobiliário) com impacto nos produtos desejados	
1 hora	Unidade 3: Estilos criativos	Discussão sobre estilos criativos revolucionários, científicos e reflexivos	
1.5 horas	Unidade 4: Técnicas criativas no design de mobiliário	Métodos e técnicas de criatividade. Discussão e aplicação de vários métodos: <i>Scamper</i> , <i>mapeamento mental</i> , <i>brainstorming</i> , <i>synectics</i> , <i>storyboarding</i> , <i>role playing</i> , listagem de atributos, avisos visuais, análise morfológica.	
30 minutos	Teste-final: Reflexão de autoavaliação e avaliação	Preencher o questionário de escolha múltipla para mostrar a compreensão do módulo	

I. 4. Resultados da Aprendizagem

Conhecimentos

- Desenvolvimento de ideias e competências criativas
- Métodos e técnicas criativas
- Estímulos à criatividade livre

Competências

- Pesquisar novas soluções que melhoram o processo de criação de mobiliário
- Usar técnicas e ferramentas específicas para criatividade
- Criar (sozinho ou com terceiros) produtos ou serviços que resolvem problemas e necessidades concretas
- Imaginar e criar
- Criar e desenvolver novos produtos
- Entender o processo criativo em termos de utilidade do produto final
- Pensar fora da caixa
- Desenvolver ideias

Atitudes

- Ser imaginativo, criativo, analítico
- Ter espírito de iniciativa
- Ser curioso e aberto

Lista de profissões / qualificações nas quais os currículos deste módulo podem ser integrados

- **GESTORES DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 3122
- **DESIGNERS E DECORADORES DE INTERIORES** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO II. CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

II. 1. Objetivo do módulo

Após discutir no módulo I as múltiplas valências e fases da criatividade, o segundo módulo concentra-se na criatividade e na inovação. A inovação está intimamente ligada à criatividade, uma forte sinergia entre os dois conceitos é óbvia. O módulo tem como objetivo desenvolver métodos de como ser criativo e inovador ao mesmo tempo.

II. 2. Palavras-chave

Inovação, criatividade, desenvolver ideias, valor do projeto, desafio, foco

II. 3. Programa

Carga horária - 5 horas.

Duração	Temas	Descrição	Recursos
30 minutos	Unidade 1: Criatividade e competitividade	Introdução sobre como a criatividade pode aumentar a competitividade através de abordagens inovadoras de design	<ul style="list-style-type: none">• Manual• Power Point• Leituras adicionais• Links Videos / Infográficos• Exercícios
1 hora	Unidade 2: Métodos de design e ferramentas para a inovação	Aplicações criativas de métodos de design que testam a relação com recursos e processos inovadores	
1 hora	Unidade 3: Criatividade e design para a inovação	Definição de "Design" e análise de sua relação com a inovação, ilustração das melhores práticas de Design para a Inovação	
1 hora	Unidade 4: Criatividade e gestão da inovação	Aplicação de ferramentas criativas específicas e conhecimento inovador através da aplicação direta do projeto - aprender a trabalhar	
1 hora	Unidade 5: Design da comunicação e inovação na gestão da marca	Ferramentas e métodos de design para comunicar a identidade visual e a marca	
30 minutos	Teste final	Preencher o questionário de escolha múltipla para mostrar a compreensão do módulo	

II. 4. Resultados da aprendizagem

Conhecimentos

- Princípios de gestão inovadora
- Ser criativo usando *software* especializado, considerando as regras de estética e de ergonomia
- Materiais inovadores utilizados no design de mobiliário e sobre tendências recentes
- As novas tecnologias utilizadas no design e execução de produtos para mobiliário
- Os novos produtos e sistemas construtivos no mercado
- Métodos de marketing específicos para o desenvolvimento de projetos vencedores
- Exemplos inovadores no domínio do mobiliário

Competências

- Identificar oportunidades
- Desenvolver ideias
- Criar e desenvolver novos produtos
- Ver o processo criativo em termos de aplicabilidade do produto final
- Pensar fora da caixa
- Associar o conhecimento de design com técnicas clássicas e digitais para criatividade
- Descrever diferentes níveis de inovação e o seu papel nas atividades de criação de valor
- Capacidade para inovar
- Implementar novos materiais e tecnologias em produtos para mobiliário

Atitudes

- Associar os requisitos e solicitações práticas dos clientes
- Permanecer em contato com notícias mundiais sobre materiais e tecnologias inovadoras
- Ser curioso e aberto

Lista de profissões / qualificações nas quais os currículos deste módulo podem ser integrados

- **GESTORES DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 3122
- **DESIGNERS E DECORADORES DE INTERIORES** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO III. CRIATIVIDADE MOTIVACIONAL

III. 1. Objetivo do módulo

Este módulo tem como objetivo explorar a motivação, os níveis de motivação individual e a sua ligação com a confiança, a produtividade e o estabelecimento de metas positivas. Serão exploradas teorias motivacionais e utilizadas uma variedade de recursos, incluindo textos, apresentações em PowerPoint, vídeos, questionários e recursos adicionais de apoio, tudo com o objetivo de aumentar a criatividade. O módulo tem como objetivo desenvolver métodos sobre como ser criativo e inovador ao mesmo tempo.

III. 2. Palavras-chave

Motivação, metas, objetivos, recursos criativos, crescimento, plano de ação

III. 3. Programa

Carga horária - 5 horas.

Duração	Temas	Descrição	Recursos
30 minutos	Introdução ao to Módulo	O que é motivação? O que é desmotivação? Os sinais para procurar	<ul style="list-style-type: none">• Manual• Power Point• Leituras adicionais• Links para Vídeos / Infográficos• Exercícios
1 hora	Unidade 1: A Motivação para a Criatividade	Explorar barreiras profissionais e, em seguida, a importância da confiança e assertividade. Explorar dicas, truques e ideias sobre como superar barreiras com a criatividade e como experiências positivas de motivação podem ser um ponto de partida.	
1 hora	Unidade 2: Desenvolvimento da Criatividade - automotivação	Cresça você mesmo. Explorar maneiras de crescer profissionalmente e melhorar o seu pensamento criativo	
1 hora	Unidade 3: Motivação criativa-intrínseca e extrínseca	Diferenças entre motivação intrínseca e extrínseca	
1 hora	Unidade 4: Estabelecimento de metas e metas criativas	Importância do estabelecimento de metas e dos planos de ação Importância dos objetivos CRIATIVOS (específicos, mensuráveis, realísticos, realizáveis e com tempo limitado)	
30 minutos	Teste final	Preencher o questionário de escolha múltipla para mostrar a compreensão do módulo.	

III. 4. Resultados da Aprendizagem

Conhecimentos

- Superar barreiras através da criatividade, quebrando os padrões
- Aumentar a motivação criativa
- Estabelecer metas e definir um plano de ação
- Melhorar o pensamento criativo
- Maneiras de como crescer profissionalmente

Competências

- Desenvolver auto-organização e motivação
- Transformar necessidades, desejos, interesses e aspirações em objetivos criativos
- Implementar ideias
- Quebrar os padrões
- Usar estratégias para continuar motivado e focado na criação de valor

Atitudes

- Capacidade de auto-organização e motivação
- Ser empático e assertivo
- Ter espírito de iniciativa

Lista de profissões / qualificações nas quais os currículos deste módulo podem ser integrados

- **GESTORES DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321



MÓDULO IV. CRIATIVIDADE SUSTENTÁVEL

IV. 1. Objetivo do módulo

Proporcionar ao aluno um conhecimento básico de projetos sustentáveis que utilizam pensamento criativo crítico e sustentável: eficiência de ERM (Energia, Resíduos, Material), design ecológico e economia circular.

IV. 2. Palavras-chave

Meio ambiente, respeito pelo ambiente, economia circular, design sustentável, gestão eficiente de recursos, ACV - Avaliação do ciclo de vida

IV. 3. Programa

Carga horária - 5 horas.

Duração	Temas	Descrição	Recursos
1 hora	Unidade 1: Pensamento Sustentável, Economia Circular e Pegada de carbono e ACV	Abordagem específica para mobiliário contemporâneo e <i>design</i> de produtos, método ambientalmente responsável de criação de objetos. Conceitos de Economia Circular, ACV (Avaliação do Ciclo de Vida) e Pegada de Carbono	<ul style="list-style-type: none">• Manual• Power Point• Leituras adicionais• Links to Vídeos / Infográficos• Exercícios
1 hora	Unidade 2: Design Sustentável & Construção	Sustentabilidade, design ecológico, análise de materiais naturais de construção, aplicações e soluções contemporâneas	
1 hora	Unidade 3: Eco mobiliário & Design de mobiliário	Conceito de mobiliário ecológico, medição do conceito e descrição	
1 hora	Unidade 4: Design da saúde e interiores produtivos para trabalhar e viver	Conceito de espaços de design saudáveis e produtivos. Medição e descrição do conceito	
30 minutos	Unidade 5: Gestão eficiente de energia, água & materiais	Gestão baseada em eficiência energética, redução do consumo de água e minimização de materiais	
30 minutos	Teste final	Preencher o questionário de escolha múltipla para mostrar a compreensão do módulo.	

IV. 4. Resultados da aprendizagem

Conhecimentos

- Conhecimento sobre o desenvolvimento de ideias com materiais sustentáveis
- Conhecimento sobre possibilidades amigas do meio ambiente usando materiais sustentáveis
- Conhecimento sobre a gestão do produto ao longo de todo o seu ciclo de vida.

Competências

- Pensar de maneira sustentável e equacionar o impacto ambiental
- Desenvolver um projeto com design “consciente”, atendendo ao seu impacto ambiental baseado no uso racional e na eficiência de matérias-primas, água e energia
- Aplicar os fundamentos da gestão sustentável em projetos de design, produção e construção
- Desenvolver a gestão de negócios / empresas sustentáveis

Atitudes

- Desenvolver um pensamento ético e sustentável
- Permanecer em contacto com as tendências sustentáveis do mercado
- Ser curioso, aberto e interessado em pesquisa

Lista de profissões / qualificações nas quais os currículos deste módulo podem ser integrados

- **GESTÃO DA INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTÃO DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 3122
- **DESIGNERS E DECORADORES DE INTERIORES** Código ISCO-08: 3432



MÓDULO V. CRIATIVIDADE E EMPREENDEDORISMO

V. 1. Objetivo do módulo

Este módulo apresenta as noções básicas de gestão estratégica, enfatizando os principais requisitos pessoais que podem ser úteis numa posição de liderança. Também examina alguns itens referentes às competências e práticas relacionadas com a gestão do tempo.

V. 2. Palavras-chave:

Empreendedorismo, negócios, liderança, gestão do tempo, gestão de riscos, *branding*.

V. 3. Programa

Carga horária - 6 horas.

Duração	Temas	Descrição	Recursos
30 minutos	Unidade 1: Conceitos de empreendedor e empreendedorismo no contexto industrial	Breve introdução ao módulo. Os conceitos de "empreendedor" e "empreendedorismo". Diferenças entre um empreendedor e um gestor.	<ul style="list-style-type: none">• Manual• Power Point• Leituras adicionais• Links para Vídeos / Infográficos• Exercícios
30 minutos	Unidade 2: Empreendedorismo e criatividade para a competitividade	Uma visão geral das prioridades competitivas nas empresas industriais e o papel da criatividade e do empreendedorismo nesse processo. Criatividade e empreendedorismo como ferramentas para a competitividade.	
1h 30 minutos	Unidade 3: Gestão estratégica, liderança e gestão de marca	Uma visão geral sobre "gestão estratégica". A relação da estratégia com a liderança e com a gestão de marca.	
1h 30 minutos	Unidade 4: Inovação estratégica e modelos de gestão	Uma visão geral das novas tendências do consumidor. Discussão sobre os desafios da inovação. Identificação de alguns tipos de inovação no contexto industrial. Resultados esperados dos processos de inovação.	
1h 30 minutos	Unidade 5: Criatividade e empreendedorismo em empresas industriais - o caso da indústria de mobiliário	Criatividade e empreendedorismo como ferramentas de trabalho, inovação e competitividade na indústria do mobiliário. Indústria do mobiliário - estudos de caso.	
30 minutos	Teste final	Preencher o questionário de escolha múltipla para mostrar a compreensão do módulo.	

V. 4. Resultados de Aprendizagem

Conhecimentos

- Princípios do pensamento crítico e estratégico
- Conceitos de empreendedor e de empreendedorismo
- Conceção, implementação e controlo da gestão estratégica
- Técnicas e procedimentos apropriados para avaliação de recursos humanos, comunicação e trabalho em equipa
- Formar equipas em todos os aspetos relacionados com a criatividade
- Exemplos de equipas criativas que trabalham em empresas de sucesso
- Avaliação de riscos

Competências

- Capacidade de pensar crítica e estrategicamente
- Descrever as características de ser empreendedor e do empreendedorismo
- Conceber e implementar gestão estratégica com sucesso
- Trabalhar em equipa
- Identificar oportunidades para desenvolvimento contínuo e uso eficiente de fontes de informação e recursos de comunicação e de formação
- Comparar atividades de criação de valor com base numa avaliação de risco

Atitudes

- Ter pensamento crítico e visão estratégica
- Comunicar efetivamente
- Unir-se a outras pessoas
- Ser empático e assertivo
- Ter espírito de iniciativa e capacidade de cooperação

Lista de profissões / qualificações nas quais os currículos deste módulo podem ser integrados

- **GESTORES DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO** Código ISCO-08: 1223
- **GESTORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 1321
- **SUPERVISORES DA PRODUÇÃO** Código ISCO-08: 3122
- **DESIGNERS E DECORADORES DE INTERIORES** Código ISCO-08: 3432





FACET

FURNITURE SECTOR AVANT-GARDE CREATIVITY
AND ENTREPRENEURSHIP TRAINING

www.facetproject.eu

Autores:



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



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.