

Guia

PARA FORMADORES

Objetivo

O principal objetivo é o desenvolvimento de **métodos novos e inovadores** para fortalecer a criatividade e o empreendedorismo em programas de EFP no setor do mobiliário.

Objetivos de aprendizagem

O curso pretende criar um **Agente Catalisador**, uma disciplina que atua como um construtor de ligações estratégicas entre os diferentes atores: **formandos e formadores**.

Como usar

Por favor, verifique os 4 ícones abaixo onde pode encontrar informações relevantes para **formadores** sobre como usar este currículo, conteúdo de formação e ferramenta de aprendizagem baseada no trabalho nas suas sessões de formação.



Currículo

[link](#)



MOOC

[link](#)



WBLT

[link](#)



Boas práticas

Vantagens

Conhecimento sobre gestão inovadora, marketing criativo e como desenvolver projetos vencedores, conhecimento sobre materiais inovadores e novas tecnologias em design de mobiliário.

Boas Práticas

Por favor, envie as suas boas práticas para info@facetproject.eu



EMPRESAS

MOBILIÁRIO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Currículo

Um [curso](#) de 5 módulos que visa a pesquisa de elementos criativos e de uma visão geral dos processos que os integram: pensamento, projeto, fabrico, gestão.



MOOC

As funcionalidades da [plataforma](#) desenvolvem as capacidades criativas de uma pessoa, promovendo o desenvolvimento de competências criativas especiais e adquirindo técnicas de grupo que promovem o pensamento criativo.



Ferramenta

baseada no trabalho

A [ferramenta](#) emprega um determinado conjunto de competências que se concentram na organização dos processos do pensamento criativo, design e fabrico. A gestão criativa tem o papel de garantir que todos os processos criativos tenham tempo e atenção suficientes por parte dos funcionários ou profissionais criativos.



Boas práticas

Definir exemplos para alvos: gestores de RH, gestores, funcionários, profissionais criativos.

EMPRESAS
MOBILIÁRIO



Currículo

O [curso](#) integra 5 MÓDULOS que visam enriquecer os profissionais criativos através dos elementos da criatividade. Disponibiliza uma visão geral dos processos que empregam a criatividade: pensamento, design, fabrico, gestão para empresas.

MÓDULO 1 - Criatividade & Pensamento Criativo

- Processos Criativos
- Ferramentas Criativas
- Estilos Criativos
- Técnicas Criativas no Design de Mobiliário

MÓDULO 2 - Criatividade & Inovação

- Criatividade e competitividade
- Métodos de design e ferramentas para a criatividade
- Criatividade e design para a inovação
- Criatividade e gestão da inovação
- Design da comunicação e inovação da marca

MÓDULO 3 – Criatividade Motivacional

- Introdução à criatividade motivacional
- A motivação para a criatividade
- Desenvolvimento da criatividade – Motive-se a si próprio!
- Motivação criativa – Intrínseca e extrínseca
- Definição de objetivos e objetivos criativos

MÓDULO 4 - Sustentabilidade Criativa

- Pensamento Sustentável, Economia Circular e Pegada de Carbono e LCA
- Design sustentável & construção
- Eco mobiliário & design de produto
- Design de Interiores Produtivos e Saudáveis para trabalhar e para viver
- Gestão eficiente de Energia, Água & Materiais

MÓDULO 5 – Criatividade & Empreendedorismo

- Conceitos de empreendedor e empreendedorismo no contexto industrial
- Empreendedorismo e criatividade para a competitividade
- Gestão Estratégica, Liderança e Marca
- Inovação Estratégica e Modelos de Negócio
- Criatividade e empreendedorismo nas empresas industriais: o caso da indústria de mobiliário

EMPRESAS
MOBILIÁRIO



MOOC

As funcionalidades da [plataforma](#) desenvolvem as capacidades criativas de uma pessoa, promovendo o desenvolvimento de competências criativas especiais e adquirindo técnicas de grupo, podendo, assim, aprimorar o pensamento criativo dos profissionais.

NAVEGAÇÃO

A página inicial contém o currículo que está disponível em 7 línguas: inglês, grego, italiano, romeno, espanhol, português, checo.

O Painel contém vários itens, tais como:

- **Páginas do site**
 - Blogs do site
 - Badges do site
 - Tags
 - Calendário
 - Eventos a realizar

- **O meu curso**
 - Duração
 - Ficheiros privados
 - Utilizadores online
 - Badges (aqueles que os utilizadores obtêm após passar as diferentes fases do curso)
 - Avaliações (para avaliar o conhecimento)
 - Estrutura do curso
 - Criatividade & Pensamento Criativo
 - Criatividade & Inovação
 - Criatividade Motivacional
 - Criatividade Sustentável
 - Criatividade e empreendedorismo
 - Criatividade & Empreendedorismo
 - Ferramenta baseada no trabalho

ADMINISTRAÇÃO

Aqui, os utilizadores podem gerir as suas avaliações e obter um relatório geral sobre o seu desempenho e a atividade online.

- Administração das Avaliações
 - Relatório geral
 - Relatório do utilizador
- Administração do curso

EMPRESAS
MOBILIÁRIO



Ferramenta baseada no trabalho

Encontre o processo de design certo para criar um projeto de forma inovadora, sustentável e criativa! A [ferramenta de aprendizagem baseada no trabalho](#) tem como objetivo oferecer a formadores e formandos um guia claro sobre produtos inovadores, identidade de marca e projetos sustentáveis. Encontrará rapidamente respostas para tópicos relevantes: cenários de produto, comunicação e projeto.

COMO DESENHAR UM PRODUTO?

Fase 1 - Briefing da empresa (abordagem holística, seleção dos conceitos mais adequados, desenvolvimento do potencial criativo dos conceitos selecionados, definição de objetivo, orçamento e prazo claros)

Fase 2 – Criação da equipa (seleção de diferentes tipos de especialistas, criação de hierarquia de grupo, divisão de funções e tarefas específicas)

Fase 3 – Pesquisa, análise e recolha de inspiração (abordagem holística: análise do contexto cultural, histórico, económico e social; desenvolvimento do conceito de design; pensamento de design, design criativo)

Fase 4 – Gerar ideias (brainstorming, criação de conceito: workshop, sessão de co-design, reuniões B2B)

Fase 5 – Designing (simplificar o novo design, adquirir sustentabilidade)

Fase 6 – Prototipagem (fabrico criativo, transformar um conceito virtual em físico, otimizar / reduzir o uso de materiais)

Fase 7 – Teste (verificação, optimização)

Fase 8 – Execução (otimizar a produção)

COMO DESENHAR UMA IDENTIDADE DE MARCA?

Total de 7 fases que o guiam através da: criação da equipa, pesquisa, gerar ideias, prototipagem, teste, execução.

COMO GERIR UM PROJETO?

Total de 8 fases que o guiam através de: planear, pesquisar, definir objetivos e resultados, definir destinatários, definir estratégia, definir impacto e sustentabilidade, teste, apresentação do projeto final.

EMPRESAS
MOBILIÁRIO