

# Ghid

## PENTRU FORMATORI

### Obiective

Obiectivul principal este dezvoltarea de **metode noi și inovatoare** pentru a consolida în continuare creativitatea și antreprenoriatul în programele VET din sectorul mobilierului.

### Scopul educațional

Cursul își propune să creeze un **Agent Catalizator**, un subiect care acționează ca un generator de conexiuni strategice între diferiți actori: **manageri și profesioniști creativi**.

### Cum să îl utilizăm

Vă rugăm să consultați cele 4 pictograme de mai jos, unde puteți găsi informații relevante pentru **manageri** despre modul de utilizare a curriculum-ului nostru, a conținutului de formare și a instrumentului de învățare bazat pe muncă în procesul / cursurile lor de predare.



**Curriculă**

[link](#)



**MOOC**

[link](#)



**WBLT**

[link](#)



**Bune  
practici**

### Avantaje

Cunoștințe despre **management inovativ**, **marketing creativ** și cum să dezvolți **proiecte câștigătoare**, cunoștințe despre **materiale inovative** și **noi tehnologii** în designul mobilierului.

### Bune practici

Vă rugăm să transmiteți exemplele dvs. către [info@facetproject.eu](mailto:info@facetproject.eu)



# COMPANII

**MOBILIER**



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



## Curricula

Un [curs](#) de 5 module care vizează cercetarea elementelor creative și o prezentare generală a proceselor care le utilizează: gândire, proiectare, fabricație, management.



## MOOC

Funcționalitățile [platformei](#) care dezvoltă capacitățile creative ale unei persoane prin dezvoltarea unor abilități creative speciale și prin dobândirea de tehnici de grup pot spori gândirea creativă în cazul companiilor care lucrează în domeniul creativ.



## Instrument bazat pe muncă

[Instrumentul](#) angajează un anumit set de abilități care se concentrează pe organizarea gândirii creative, a proiectării și a proceselor de fabricație. Managementul creativ are rolul de a se asigura că tuturor proceselor creative li se acordă suficient timp și atenție de către angajați sau profesioniști creativi.



## Bune practici

Stabilirea de exemple pentru ținte: manageri HR, manageri, angajați, profesioniști creativi.

**COMPANII**  
MOBILIER



# Curricula

5 MODULE de curs de cercetare, pentru *profesioniștii creativi* prin elementele creativității: o privire de ansamblu asupra proceselor, care utilizează creativitatea: gândire, proiectare, producție, management pentru companii.

## MODULUL 1 - Creativitate și gândire creativă

- Procese creative
- Instrumente de creativitate
- Stiluri creative
- Tehnici creative în designul de mobilier

## MODULUL 2 - Creativitate și inovație

- Creativitate și competitivitate
- Metode de design și instrumente pentru inovație
- Creativitate și design pentru inovație
- Managementul creativității și inovării
- Design de comunicare și inovație de branding

## MODULUL 3 - Creativitate motivațională

- Introducere în creativitatea motivațională
- Motivația pentru creativitate
- Dezvoltarea creativității - Motivați-vă!
- Motivația creativă - Intrinsecă și extrinsecă
- Stabilirea obiectivelor și obiectivele creative

## MODULUL 4 - Creativitate sustenabilă

- Gândire sustenabilă, economie circulară și amprentă de carbon și LCA
- Design sustenabil și construcții
- Mobilier ecologic și design de produs
- Proiectarea interioarelor sănătoase și productive pentru a lucra și a trăi
- Managementul eficient al energiei, apei și materialelor

## MODULUL 5 - Creativitate și antreprenoriat

- Conceptele de antreprenor și antreprenoriat în context industrial
- Antreprenoriat și creativitate pentru competitivitate
- Management strategic, leadership și branding
- Inovație strategică și modele de afaceri
- Creativitate și antreprenoriat în companiile industriale: cazul industriei mobilei

**COMPANII**  
MOBILIER



## MOOC

Funcționalitățile [platformei](#) care dezvoltă capacitățile creative ale unei persoane prin dezvoltarea unor abilități creative speciale și prin dobândirea de tehnici de grup pot spori gândirea creativă a profesioniștilor creativi.

### NAVIGARE

*Pagina de pornire* conține curriculum-ul disponibil în 7 limbi:

- Engleză, greacă, italiană, română, spaniolă, portugheză, cehă.

*Dashboard-ul* conține mai multe elemente precum:

#### - **Paginile site-ului**

- Blogurile site-ului
- Insignele site-ului
- Tag-uri
- Calendar
- Evenimente planificate

#### - **Cursul meu**

- Cronologie
- Fișiere private
- Utilizatori online
- Insigne (cele pe care le-a obținut utilizatorul după parcurgerea diferitelor etape ale cursului)
- Note (pentru evaluarea cunoștințelor)

#### **Structura cursului**

- Creativitate și Gândire Creativă
- Creativitate și Inovare
- Creativitate Motivațională
- Creativitate Sustenabilă
- Creativitate și Antreprenoriat

-Instrument bazat pe muncă

### ADMINISTRARE

Aici utilizatorii își pot gestiona notele și pot avea un raport general privind performanța și activitatea lor online.

- Administrarea notelor
  - Raport general
  - Raport de utilizator
- Administrarea cursului

**COMPANII**  
**MOBILIER**





## Work based learning tool

Găsiți procesul de proiectare potrivit pentru a crea un proiect într-un mod inovator, sustenabil și creativ! [Instrumentul de învățare bazat pe muncă](#) își propune să ofere *profesioniștilor creativi* un ghid clar privind produsele inovatoare, identitatea mărcii și proiectele durabile. Veți găsi rapid răspunsuri la subiecte relevante: scenarii de produs, comunicare și proiect.

### CUM PROIECTEZ UN PRODUS?

**Etapa 1 – Informarea Companiei** (abordare holistică, selectarea celor mai adecvate concepte, dezvoltarea potențialului creativ al conceptelor selectate, definirea unui obiectiv clar, a bugetului și a calendarului)

**Etapa 2 – Crearea echipei** (selectarea diferitelor tipuri de specialiști, crearea ierarhiei grupurilor, împărțirea rolurilor și sarcinilor specifice)

**Etapa 3 – Cercetare, analiză și colectarea inspirației** (abordare holistică: analiza contextului cultural, istoric, economic și social; dezvoltarea conceptului de proiectare; gândire de proiectare, proiectare creativă)

**Etapa 4 – Generarea Ideilor** (brainstorming, creare de concept: workshop, sesiuni de co-design, întâlniri B2B)

**Etapa 5 – Proiectare** (eficientizarea noului design, sustenabilitate)

**Etapa 6 – Prototipare** (fabricarea creativă, transformarea unui concept virtual într-unul fizic, optimizarea / reducerea utilizării materialelor)

**Etapa 7 – Testare** (verificare, optimizare)

**Etapa 8 – Creație aplicativă** (optimizarea producției)

### CUM PROIECTĂM O IDENTITATE DE BRAND?

Total de 7 faze care vă ghidează prin: crearea echipei, cercetarea, generarea ideilor, prototiparea, testarea, crearea executivă.

### CUM GESTIONEZ UN PROIECT?

În total 8 etape care vă ghidează prin: planificare, cercetare, definirea obiectivelor și rezultatelor, definirea destinatarilor, definirea strategiei, definirea impactului și sustenabilității, testare, prezentarea proiectului final.

**COMPANII**  
MOBILIER