

Příručka

PRO ŠKOLITELE

Cíl

Hlavním cílem je rozvoj nových a inovativních metod, které posílí kreativitu a podnikavost v programech odborného vzdělávání a přípravy v odvětví nábytku.

Vzdělávací cíle

Kurz si klade za cíl vytvořit **Catalyst Agent**, subjekt fungující jako tvůrce strategických vazeb mezi různými aktéry: **studenty a školiteli**.

Jak příručku používat

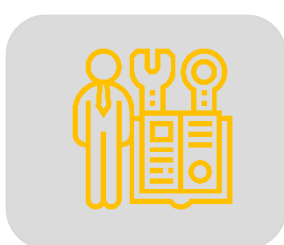
Podívejte se prosím na 4 ikony níže, kde můžete najít důležité info pro školitele o tom, jak využívat naše kurikulum, obsah školení a pracovní výukové nástroje ve výukovém procesu/třídách.



Kurikulum
[link](#)



MOOC
[link](#)



WBLT
[link](#)



Osvědčené postupy

Výhody

Znalosti kreativního myšlení a designu, práce v multidisciplinárních týmech, nové kreativní metody, schopnost realizovat projekt, podpora kreativity a inovace ve všech činnostech.

Osvědčené postupy

Prosím, zašlete své osvědčené postupy na email
info@facetproject.eu



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

VET
PROVIDERS



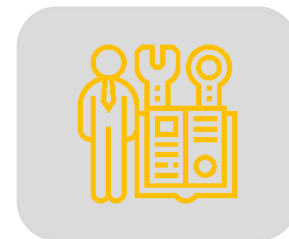
Kurikulum

[Kurz](#) obsahující 5 modulů zaměřených na výzkum kreativních prvků a přehled procesů, které je uplatňují: myšlení, navrhování, výroba, řízení.



MOOC

Funkce [platformy](#) podporují kreativní schopnosti jedince rozvíjením kreativních dovedností a osvojováním skupinových technik, které mohou napomoci kreativnímu myšlení.



Pracovní učební nástroje

[Pracovní učební nástroj](#) pro identifikaci, vzdělávání a rozvoj tvůrčího potenciálu každého učitele nebo studenta.



Osvědčené techniky

Stanovení příkladů pro: studenty, kolegy, výzkumné pracovníky, školitele a další učitele.

VET
PROVIDERS



Kurikulum

Kurz obsahující 5 modulů zaměřených na výzkum kreativních prvků a přehled procesů, které je uplatňují: myšlení, navrhování, výroba, řízení.

MODUL 1 - Kreativita & Kreativní myšlení

- Kreativní procesy
- Nástroje kreativity
- Styly kreativity
- Kreativní techniky v nábytkářském designu

MODUL 2 - Kreativita & Inovace

- Kreativita a konkurenceschopnost
- Metody návrhu a nástroje pro kreativitu
- Kreativita a design pro inovace
- Kreativita a řízení inovací
- Komunikační designu a inovace značky

MODUL 3 – Motivační kreativita

- Motivační kreativita
- Úvod do motivační kreativity
- Motivace pro kreativitu
- Rozvoj kreativity - motivujte se!
- Kreativní motivace - vnitřní a vnější
- Stanovení cílů a kreativní cíle

MODUL 4 – Udržitelná kreativita

- Udržitelné myšlení, oběhová ekonomika a uhlíková stopa a LCA
- Udržitelný design a konstrukce
- Eko nábytek a design produktů
- Návrh zdravých a produktivních interiérů pro práci i život
- Efektivní řízení energie, vody a materiálů

MODUL 5 - Kreativita & Podnikání

- Pojmy podnikatel a podnikání v průmyslovém kontextu
- Podnikání a kreativita pro konkurenceschopnost
- Strategické řízení, vedení a branding
- Strategické inovace a obchodní modely
- Kreativita a podnikání v průmyslových podnicích: případ nábytkářského průmyslu

VET
PROVIDERS



MOOC

Funkce [platformy](#) podporují kreativní schopnosti jedince rozvíjením kreativních dovedností a osvojováním skupinových technik, které mohou napomoci kreativnímu myšlení.

NAVIGACE

Domovská stránka obsahuje osnovy, které jsou k dispozici v 7 jazycích: Angličtina, řečtina, italština, rumunština, španělština, portugalština, čeština.

Panel obsahuje několik položek, například:

Stránky webu

- Webové blogy
- Odznaky webu
- Značky
- Kalendář
- Připravované akce

Můj kurz

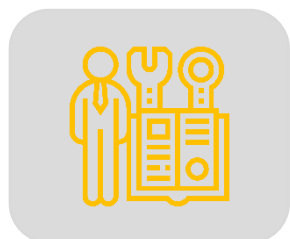
- Časová osa
 - Soukromé soubory
 - Online uživatelé
 - Odznaky (ty, které uživatel získal po absolvování různých fází kurzu)
 - Hodnocení (pro hodnocení vašich znalostí)
 - Struktura kurzu
 - Kreativita a kreativní myšlení
 - Kreativita a inovace
 - Motivační kreativita
 - Udržitelná kreativita
 - Kreativita a podnikání
- Pracovní učební nástroje

ADMINISTRATIVA

Zde mohou uživatelé spravovat svůj prospěch a mít přehled o jejich on-line výkonu a aktivitě.

- Správa známek
 - Celkový report
 - Report uživatele
- Správa kurzu

VET
PROVIDERS



Pracovní učební nástroj

Najděte správný proces návrhu a vytvořte projekt inovativním, udržitelným a kreativním způsobem! [Pracovní učební nástroj](#) si klade za cíl nabídnout učitelům a studentům přehlednou příručku týkající se inovativních produktů, identity značky a udržitelných projektů. Rychle najdete odpovědi na relevantní témata: Scénáře produktu, Komunikace & Projekt.

JAK NAVRHNOUT PRODUKT?

Fáze 1 - Briefing společnosti (holistický přístup, výběr nejvhodnějších konceptů, rozvoj tvůrčího potenciálu vybraných konceptů, stanovení jasného cíle, rozpočtu a načasování)

Fáze 2 - Vytvoření týmu (výběr různých typů specialistů, vytvoření skupinové hierarchie, rozdělení konkrétních rolí a úkolů)

Fáze 3 - Výzkum, analýza a shromažďování inspirace (holistický přístup: analýza kulturního, historického, ekonomického a sociálního kontextu; rozvoj koncepce designu; designové myšlení, kreativní design)

Fáze 4 - Generování nápadů (brainstorming, tvorba konceptu: workshop, co-design session, B2B meetingy)

Fáze 5 - Návrh (zjednodušení nového designu, zajištění udržitelnosti)

Fáze 6 - Prototypování (kreativní výroba, transformace virtuálního konceptu na fyzický, optimalizace / snížení využití materiálu)

Fáze 7 - Test (ověření, optimalizace)

Fáze 8 - Výkonná tvorba (optimalizace výroby)

JAK NAVRHNOUT IDENTITU ZNAČKY?

Celkem 7 fází, které vás provedou: vytvářením týmu, výzkumem, generováním nápadů, prototypováním, testováním, výkonnou tvorbou.

JAK ŘÍDIT PROJEKT?

Celkem 8 fází, které vás provedou: plánem, výzkumem, definováním cílů a výsledků, definováním příjemců, definováním strategie, definováním dopadu a udržitelnosti, testem a prezentací finálního projektu.

VET
PROVIDERS