

Guía

PARA FORMADORES

Objetivo

El objetivo principal es el desarrollo de **métodos de formación nuevos e innovadores** para fortalecer la creatividad y el emprendimiento en los programas de Formación Profesional (FP) en el sector del mueble.

Objetivos educativos

El curso persigue ser un **catalizador** que actúe como constructor de conexiones estratégicas entre actores: **estudiantes y formadores**.

¿Cómo utilizar los recursos?

Consulta los 4 íconos siguientes, donde encontrarás información relevante para **formadores** sobre cómo usar el currículum, los contenidos formativos (MOOC) y la herramienta de aprendizaje basada en el trabajo (WBLT).



Curriculum

[link](#)



**MOOC
curso**

[link](#)



**WBLT
herramienta**

[link](#)



**Buenas
prácticas**

Ventajas

Conocimientos sobre **pensamiento creativo** y **diseño**, trabajo en **equipos multidisciplinares**, nuevos **métodos creativos**, capacidad para emprender un proyecto, fomento de la creatividad y la innovación en todas las actividades.

Buenas prácticas

Por favor, envía tu Buena práctica a info@facetproject.eu



FACET



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

FP
PROVEEDORES



Currículum

Un [curso](#) de 5 módulos que tiene como objetivo la investigación de elementos creativos y el dar una visión general de los procesos que los emplean: pensamiento, diseño, fabricación, gestión.



MOOC (curso)

Las funcionalidades de la [plataforma](#) permiten el desarrollo de capacidades creativas de la persona mediante el desarrollo de habilidades creativas especiales y la adquisición de técnicas grupales pueden mejorar el pensamiento creativo.



WBLT (herramienta)

Una [herramienta de aprendizaje basada en el trabajo \(WBLT\)](#) para identificar, educar y desarrollar el potencial creativo de cada profesor o alumno.



Mejores prácticas

Establecer ejemplos de objetivos: estudiantes, colegas, investigadores, formadores, otros profesores.



Currículum

5 MÓDULOS del [curso](#) que tienen como objetivo la investigación de elementos creativos y de dar una visión general de los procesos que los emplean: pensamiento, diseño, fabricación, gestión.

MÓDULO 1 - Creatividad y Pensamiento Creativo

- Proceso creativo
- Herramientas creativas
- Estilos creativos
- Técnicas creativas en diseño de mobiliario

MÓDULO 2 - Creatividad e Innovación

- Creatividad y competitividad
- Métodos y herramientas para la creatividad
- Creatividad y diseño para la innovación
- Gestión de la creatividad y la innovación
- Diseño de comunicación e innovación en marca

MÓDULO 3 - Creatividad Motivacional

- Introducción a la creatividad motivacional
- La motivación para la creatividad
- Desarrollo de la creatividad – Motívate a ti mismo!
- Motivación creativa - intrínseca y extrínseca
- Fijación de objetivos y objetivos SMART

MÓDULO 4 - Creatividad Sostenible

- Pensamiento sostenible, economía circular, huella de carbono y ECV
- Diseño y construcción sostenible
- Mobiliario eco y diseño de producto
- Diseño de espacios de interior saludables y productivos para trabajar y vivir
- Gestión eficiente de energía, agua y materiales

MÓDULO 5 - Creatividad y Emprendimiento

- Conceptos de emprendedor y emprendimiento en el contexto industrial
- Emprendimiento y creatividad para la competitividad
- Gestión estratégica, liderazgo y branding
- Innovación estratégica y modelos de negocio
- Creatividad y emprendimiento en empresas industriales: el caso de la industria del mueble



MOOC (curso)

Las funcionalidades de la [plataforma](#) permiten desarrollar las capacidades creativas mediante el desarrollo de habilidades creativas especiales y la adquisición de técnicas grupales que pueden mejorar el pensamiento creativo de *profesores y estudiantes*.

NAVEGACIÓN

La *página de inicio* contiene el currículum en 7 idiomas:

- Inglés, griego, italiano, rumano, español, portugués, checo.

El *tablero* contiene varios elementos como:

- **Páginas del sitio**
 - Blogs del sitio
 - Insignias del sitio
 - Etiquetas
 - Calendario
 - Próximos eventos
- **Mi curso**
 - Cronología
 - Archivos privados
 - Usuarios en línea
 - Insignias (las que obtuvo el usuario después de superar diferentes fases del curso)
 - Calificaciones (para evaluar sus conocimientos)
 - Estructura del curso
 - Creatividad y Pensamiento Creativo
 - Creatividad e Innovación
 - Creatividad Motivacional
 - Creatividad Sostenible
 - Creatividad y Emprendimiento
 - Herramienta de aprendizaje basada en el trabajo (WBLT)

ADMINISTRACIÓN

Aquí los usuarios pueden administrar sus calificaciones y tener un informe general sobre su desempeño y actividad en línea.

- Administración de calificaciones
 - Informe general
 - Informe de usuario
- Administración del curso



WBLT (herramienta)

¡ Encuentra el proceso de diseño adecuado para crear un proyecto de una manera innovadora, sostenible y creativa ! La [herramienta de aprendizaje basada en el trabajo](#) tiene como objetivo ofrecer a los *profesores y estudiantes* una guía clara sobre productos innovadores, identidad de marca y proyectos sostenibles. Encontrarás rápidamente respuestas a temas relevantes: escenarios de productos, comunicación y proyectos.

¿CÓMO DISEÑO UN PRODUCTO?

Fase 1 - Briefing de la empresa (enfoque holístico, selección de los conceptos más apropiados, desarrollo del potencial creativo de los conceptos seleccionados, definición de un objetivo claro, presupuesto y calendario).

Fase 2 - Creación del equipo (selección de diferentes tipos de especialistas, creación de jerarquías, división de roles y tareas específicas).

Fase 3 - Investigación, análisis e inspiración (enfoque holístico: análisis del contexto cultural, histórico, económico y social; desarrollo del concepto de diseño; pensamiento de diseño, diseño creativo).

Fase 4 - Generación de ideas (lluvia de ideas, creación de concepto: taller, sesión de co-diseño, reuniones B2B).

Fase 5 - Diseño (racionalizar el nuevo diseño, procurar la sostenibilidad).

Fase 6 - Prototipado (fabricación creativa, transformación de un concepto virtual en físico, optimización/reducción del uso de material).

Fase 7 - Validación (verificación, optimización).

Fase 8 - Creación ejecutiva (optimizar la producción).

¿CÓMO DISEÑO UNA IDENTIDAD DE MARCA?

Un total de 7 fases que te guían a través de: creación de equipos, investigación, generación de ideas, prototipado, validación, creación ejecutiva.

¿CÓMO GESTIONO UN PROYECTO?

Un total de 8 fases que te guían a través de: planificar, investigar, definir objetivos y resultados, definir destinatarios, definir estrategia, definir impacto y sostenibilidad, validación, presentación del proyecto final.