

# Guia

## PARA FORMADORES

### Objetivo

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

### Objetivos de aprendizagem

O curso pretende criar um **Agente Catalisador**, uma disciplina que atue 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 **pensamento criativo e design**, **trabalho em equipas multidisciplinares**, **novos métodos criativos**, capacidade de realização de um projeto, promoção da criatividade e inovação em todas as atividades.

### Boas Práticas

Por favor, envie as suas boas práticas para [info@facetproject.eu](mailto:info@facetproject.eu)



**EFP**  
**OFERTA**



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



## Currículo

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



## MOOC

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



## Ferramenta de aprendizagem baseada no trabalho

Uma [ferramenta de aprendizagem baseada no trabalho](#) para identificar, educar e desenvolver o potencial criativo de cada formador ou formando.



## Boas práticas

Definir exemplos para os grupos-alvo: formandos, colegas, investigadores, formadores, outros interessados.

**EFP**  
OFERTA



# Currículo

5 MÓDULOS do [curso](#) que visam o estudo de elementos criativos e disponibilizam uma visão geral dos processos que os interam: pensamento, projeto, fabrico, gestão.

## 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

**EFP**  
OFERTA



## MOOC

As funcionalidades da [plataforma](#) permitem o desenvolvimento das capacidades criativas das pessoas, promovendo o desenvolvimento de competências criativas especiais e técnicas de grupo, aprimorando, assim, o pensamento criativo de formadores e formandos.

### 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 & 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

**EFP**  
**OFERTA**



# 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** (optimizar 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 O 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.

**EFP**  
OFERTA