



Entrepreneurship, Creativity
and Arts for Future Teaching

Curso de Estudio

Desarrollo de habilidades de emprendimiento y comunicación digital

Agreement n. 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032480

e-craftproject.eu



Co-funded by
the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



Entrepreneurship, Creativity and Arts for Future Teaching

e-craftproject.eu



El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

PROJECT PARTNERS



INDEX

INTRODUCCIÓN	4
ESTRUCTURA DEL CURSO DE ESTUDIO	4
LÍNEAS DE APRENDIZAJE	4
RESULTADOS DE LOS GRUPOS FOCALES	4
MODULES	
MÓDULO 1: CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	7
MÓDULO 2: EMPRENDIMIENTO AUTÓNOMO	9
MÓDULO 3: COMUNICACIÓN Y MARKETING PARA PRODUCTOS ARTESANOS ARTÍSTICOS	12
MÓDULO 4: DISEÑO DE RA Y RV	15
DEFINICIÓN DEL TIPO DE MATERIALES DIDÁCTICOS A SUMINISTRAR CON EL PROGRAMA DE FORMACIÓN	18
PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE SELECCIÓN	19
PLAN DE ACCIÓN PARA EL PILOTAJE	21

Introducción

El objetivo específico del Curso de Estudio es, en primera instancia, que los estudiantes italianos, griegos, españoles y portugueses de las organizaciones y organismos del proyecto E-CRAFT, y sucesivamente otros estudiantes, desarrollen sus habilidades empresariales y su mentalidad digital.

Este nuevo curso educativo, desarrollado por el proyecto E-CRAFT, se centra en el emprendimiento y las habilidades de comunicación digital, y pretende ser un marco educativo internacional, integrado y permanente que, a través de la innovación metodológica, permitirá a los estudiantes desarrollar las habilidades objetivo, experimentando formas innovadoras de enseñanza en talleres interactiva, gamificada e inspirada en el arte, que sea flexible y adaptable a las necesidades de las generaciones jóvenes y las futuras sociedades europeas.

ESTRUCTURA DEL CURSO DE ESTUDIO

El Curso de Estudio se articula como aprendizaje semipresencial en una secuencia de acciones didácticas, garantizando la integración del camino cognitivo, operativo y de seguimiento para desarrollar las siguientes competencias que han surgido como prioridad durante los Grupos Focales:

- Creatividad e innovación
- Emprendimiento por cuenta propia
- Comunicación y marketing de productos artesanales de belleza artística.
- Diseño de RA y RV

Los socios, a través de sesiones de trabajo colaborativo (virtual y presencial), elaboraron la macroplanificación del curso de estudio consistente con los objetivos, con el grupo destinatario y articulado en una secuencia de acciones didácticas, que garantizan una lógica de curso progresiva y el equilibrio en la integración de las vías cognitiva, operativa y de verificación/control.

El curso de estudio crea un modelo educativo europeo sobre habilidades empresariales y de comunicación caracterizado por los siguientes elementos de innovación:

- metodológica, con la introducción de SOLUCIONES DE APRENDIZAJE BASADAS EN JUEGOS como catalizadoras de la innovación didáctica, y la evaluación de los resultados de aprendizaje iniciales, intermedios y finales, permitiendo:
 - a los estudiantes, hacer una autoevaluación de su nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo en una lógica de causa/efecto
 - a los educadores, evaluar objetivamente la efectividad de los comportamientos involucrados, dando uniformidad a la fase de evaluación a distancia, superando la cultura de valoración puramente vertical, y configurarse como una retroalimentación continua y ex post compartida con el alumno.
- que los contenidos y la didáctica se pongan en el centro del programa de aprendizaje, con cursos y talleres de creatividad digital inspirados en el arte y espíritu de iniciativa y emprendimiento para concebir y comunicar nuevos negocios
- LA INTERNACIONALIZACIÓN DE LA INNOVACIÓN METODOLÓGICA, fruto de la experimentación de los LABORATORIOS DE CREATIVIDAD INSPIRADOS EN EL ARTE, espacios de hibridación didáctica entre arte, cultura y mentalidad emprendedora y digital para suscitar y valorizar, a través del arte y sus múltiples lenguajes, nuevas iniciativas emprendedoras y comunicativas. Habilidades 4.0 de los estudiantes, permitiéndoles trascender el perímetro limitado y formal de la mera observancia de formalidades y tareas prácticas, para adentrarse de lleno en el terreno evolucionado y sustancial de la creatividad inspirada en el arte, orientada hacia un resultado generador de valor.
- LA INTERACTIVIDAD DE LAS SOLUCIONES ADOPTADAS que, con el uso de REA en forma de píldoras de capacitación en video interactivas desarrolladas con técnicas gráficas en movimiento, combinan entretenimiento/aprendizaje aumentando el compromiso (educación inmersiva). Gracias a la presencia de Palabras Clave que aparecen en pantalla, el usuario puede interactuar con un clic para consultar recursos educativos adicionales (PDF, enlaces a vídeos o sitios web externos, etc.).

LÍNEAS DE APRENDIZAJE

El palimpsesto didáctico se ha dividido en 3 líneas de aprendizaje integradas:

- cognitiva, para desarrollar conocimiento y conciencia utilizando los Recursos de Educación Abierta y un Manual para desarrollar conocimiento y mentalidad digitales combinados con una conciencia del comportamiento emprendedor. (Resultado del Proyecto 2, Resultado del Proyecto 3)
- operativa, con actividades de laboratorio, donde los participantes, asistidos por profesores, deberán formular ideas y soluciones creativas con actividades de laboratorio,
- conductual, a través de la participación en los LABS DE CREATIVIDAD, para estimular, a través de las artes, sus nuevas habilidades empresariales y de comunicación 4.0, permitiéndoles ir más allá del perímetro circunscrito y formal de la mera observancia de tareas prácticas, y entrar en el terreno evolucionado y sustancial. de creatividad inspirada en el arte, donde los estudiantes podrán:
 - recurrir al arte en las formas en que se expresa para dar forma a su mentalidad empresarial y digital.
 - aprender del arte, en un círculo virtuoso de causa-efecto, un conjunto de habilidades blandas que califican los comportamientos emprendedores y las habilidades digitales para una comunicación web atractiva y "creativa", transformando una actividad de laboratorio de simple lugar de experimentación didáctica en actividad "profesionalizante" para la generación de ideas y acciones.

RESULTADOS DE LOS GRUPOS FOCALES

Los grupos focales moderados por investigadores/ facilitadores, realizados en el período abril - mayo de 2022 por los socios del proyecto E-CR.A.F.T., involucró a un total de 94 estudiantes que fueron seleccionados principalmente en base a su interés en este proyecto. De las discusiones y cuestionarios durante los grupos focales surgió que la mayoría de los estudiantes creen que las habilidades cruciales necesarias para su desarrollo profesional se resumen en tres palabras clave: creatividad, innovación y espíritu empresarial.

Los estudiantes también creen que las habilidades interpersonales en materia de comunicación, trabajo en equipo y adaptabilidad son esenciales para su futura vida profesional. Evidentemente, la adquisición de competencias digitales es una prioridad, pero la mayoría de los estudiantes se quejan de que el tiempo dedicado a la enseñanza de nuevas tecnologías es insuficiente, abandonado a la buena voluntad de los profesores y muchas veces con herramientas y programas obsoletos.

También se pidió a los estudiantes que completaran un cuestionario de autoevaluación de habilidades/ competencias emprendedoras y digitales que fue completado por 79 estudiantes. Del resumen de habilidades/ competencias emprendedoras con referencia a los descriptores de resumen relacionados indicados (evaluación de oportunidades e ideas; capacidad para desarrollar ideas creativas y significativas; pensamiento ético y sostenible; autoconciencia y autoeficacia; motivación y perseverancia; toma de iniciativa; trabajo en equipo; aprendizaje de la experiencia - capacidad de aprender haciendo) se desprende que el nivel expresado por la mayoría de los estudiantes, considerado necesario para realizar eficazmente la actividad emprendedora, es alto con respecto a la identificación de oportunidades, pero bajo con respecto a la interacción a través de tecnologías digitales. (nivel 4). El nivel de creatividad de la mayoría de los estudiantes es, en promedio, bajo, al igual que la resolución de problemas, el manejo de incertidumbres, ambigüedades y riesgos, una habilidad considerada necesaria para que un emprendedor pueda supervisarla eficazmente, fue respondida con una puntuación de 1 a 5 por los estudiantes.

MÓDULOS

El curso de estudio se dividió en los siguientes módulos correlacionados con las competencias objetivo identificadas:

- 1. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN**
- 2. EMPRENDIMIENTO AUTÓNOMO**
- 3. COMUNICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE PRODUCTOS ARTESANALES DE BELLAS ARTES**
- 4. DISEÑO DE RA Y RV**

A continuación se muestra la articulación de los módulos que contiene:

- Objetos y estándares de proceso/producto que se espera evaluar
- Herramientas de evaluación y medición de resultados de aprendizaje.
- Herramientas de recopilación de información en relación con los conocimientos adquiridos; habilidades desarrolladas; productos elaborados; comportamientos adoptados
- Tiempos de administración, compilación y entrega

La duración total del curso de estudio es de aproximadamente 60 horas.

MÓDULO 1

Creatividad e innovación

OBJETIVOS EDUCATIVOS GENERALES

Los objetivos formativos del módulo serán los siguientes:

- Aplicar diferentes puntos de vista y perspectivas a un problema.
- Reconocer dónde se requiere y es apropiado el pensamiento creativo e innovador.
- Desarrollar habilidades propias de pensamiento creativo
- Fomentar el pensamiento creativo e innovador en los demás.
- Aplicar el aprendizaje para mejorar la creatividad del grupo.

HERRAMIENTAS Y MÉTODOS EDUCATIVOS

Métodos: Actividades grupales de habilidades mixtas; discusión y debates; aprender haciendo y desde la experiencia personal; compartir diferentes orígenes y puntos de vista, implementarlos y adaptarlos a una situación/contexto específico; pensamiento crítico y recuperación de información (habilidades del siglo XXI); resolución de problemas divergentes dentro de contextos digitales; organizar varios diseños en el aula para fomentar la creatividad (por ejemplo, espacios, técnicas de creatividad)

Herramientas: dispositivos digitales, actividades de juego, experiencias gamificadas, debates sobre temas familiares, realidad virtual/aumentada, redes sociales, enciclopedia (en línea y fuera de línea), plataformas en línea para la interacción (por ejemplo, Google, Discord)

DESCRIPCIÓN Y ARTICULACIÓN DE LOS CONTENIDOS

El Módulo incluye los siguientes contenidos de aprendizaje:

UNIDAD 1: El proceso creativo

Tema 1: Las personas creativas, ¿nacen o se hacen?

Tema 2: Técnicas de pensamiento creativo

Tema 3: Interpretaciones diferentes de la originalidad y el pensamiento creativo

UNIDAD 2: Creatividad e innovación

Tema 1: Introducción

Tema 2: Definición de creatividad e innovación

Tema 3: Barreras a la creatividad

Tema 4: Promoción de un entorno creativo

VALORACIÓN Y EVALUACIÓN

El módulo incluye actividades diseñadas para comprobar la comprensión de los participantes del contenido presentado:

- autoevaluación del nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo por parte de los estudiantes en una lógica de causa/efecto gracias a la aplicación de técnicas de aprendizaje basadas en juegos
- evaluación formativa de la comprensión del contenido presentado en el módulo (por ejemplo, cuestionario/examen)

RESULTADOS ESPERADOS

- Mayor conciencia de las propias cualidades de pensamiento creativo.
- Mayor capacidad para expresar la creatividad con autonomía, continuidad y desempeño para generar innovación.

DURACIÓN DEL MÓDULO

8 horas y 20 minutos

- Clases presenciales: 4 horas
- Microaprendizaje: 4 horas
- Juego de creatividad: 20 minutos

MÓDULO 2

Emprendimiento autónomo

OBJETIVOS EDUCATIVOS GENERALES

Los objetivos formativos del módulo son los siguientes:

- identificar oportunidades presentes para actividades personales, profesionales y/o económicas, incluidas cuestiones más amplias que proporcionen un contexto sobre la forma en que las personas viven y trabajan, como una comprensión general del funcionamiento de la economía, las oportunidades y los desafíos que un emprendedor tiene que afrontar.
- transferir los elementos cognitivos, útiles para redactar una idea de negocio.
- desarrollar la combinación integrada de elementos técnicos cognitivos, conductuales y operativos para llevar a cabo la planificación estratégica de una empresa.
- analizar, definir y evaluar los diferentes aspectos de la creación de la idea de negocio.
- elaborar el marco del modelo de negocio

HERRAMIENTAS Y MÉTODOS EDUCATIVOS

Se creará un modelo metodológico destinado a favorecer el aprendizaje como proceso de participación, como práctica social a través del cual el crecimiento profesional de las personas se basará sobre todo en el intercambio de experiencias, en la identificación de mejores prácticas y en la ayuda mutua para afrontar con problemas relacionados con la búsqueda de datos e información y la elaboración de folletos y modelos de análisis, gracias a los cuales podrá identificar de forma clara y coherente su área de negocio, definiendo así:

- la idea de negocio
- satisfacer las necesidades y expectativas de los clientes potenciales de referencia
- las razones del verdadero éxito de la iniciativa
- la relativa coherencia con los objetivos perseguidos y la composición del equipo con el que crear y poner en marcha la empresa de prestación de servicios para promover y valorizar el diseño característico y/o los productos de moda/artesanía.

El modelo de aprendizaje preferido será el de “aprender haciendo”, donde se estimulará la experimentación individual y la reflexión grupal.

El curso representará, de hecho, el momento de integración del aprendizaje (integración de conocimientos - métodos/técnicas/herramientas con respecto a los problemas a afrontar) y de su aplicación directa, para generar y medir el cambio inducido por el proceso de aprendizaje.

Las actividades didácticas estarán repletas de sesiones capaces de legitimar la propuesta y la solicitud de compromiso para involucrar, empoderar y obtener la participación activa de los participantes en el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, se crearán oportunidades frecuentes de intercambio, comparación de ideas y soluciones entre estudiantes y docentes, quienes operarán en la función estratégica de facilitadores del aprendizaje, con el fin de promover procesos de análisis, diagnóstico y búsqueda de soluciones a problemas comunes, compartidos por el grupo que se está capacitando (planteamiento, participación y resolución de problemas). En esta perspectiva, las actividades educativas asumen características de formación-intervención e investigación-acción, en las que los participantes, colocados en situaciones problemáticas, buscarán, con el apoyo de los profesores, soluciones concretas y eficaces útiles para alcanzar el objetivo final.

Se prestará, por tanto, especial atención a la búsqueda y aptitud para la innovación, con vistas a estimular en el participante el aprendizaje directo y la construcción personal de sus habilidades operativas y repertorio comportamental, fomentando procesos de creatividad e innovación.

DESCRIPCIÓN Y ARTICULACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDAD 1: Emprendimiento

Tema 1: Conceptos básicos relativos al emprendimiento

Tema 2: ¿Qué anima y qué desanima a los emprendedores?

Tema 3: Las habilidades del emprendedor

Tema 4: Emprendimiento y Creatividad

Unidad 2: Planificación estratégica de negocios

Tema 1: Idea de negocio e intenciones estratégicas

Tema 2: Boceto de modelo de negocio creativo

Tema 3: Propósitos y ventajas del plan estratégico comercial

Unidad 3: Autoempleo y start-ups

Tema 1: De la idea al negocio

Tema 2: Financiación de la idea de negocio: financiación subsidiada y financiación tradicional

Tema 3: Modelos de financiación alternativos: crowdfunding (basado en donaciones y basado en recompensas) y préstamo social.

VALORACIÓN Y EVALUACIÓN

El módulo incluye actividades diseñadas para comprobar la comprensión de los participantes del contenido presentado:

- autoevaluación del nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo por parte de los estudiantes en una lógica de causa/efecto gracias a la aplicación de técnicas de aprendizaje basadas en juegos
- evaluación formativa de la comprensión del contenido presentado en el módulo (por ejemplo, cuestionario/examen)
- trabajos de proyecto que consistirán en elaborar:
 - 1) Elaboración de Plan de Acción Personal;

- 2) Una breve presentación de la idea de negocio;
- 3) La idea de negocio a través del modelo de negocio Canvas.

Métodos de evaluación de los resultados de las pruebas:

- 1) Elaboración del Plan de Acción Personal: posesión de mentalidad emprendedora, sentido de iniciativa y visión emprendedora.
- 2) Breve presentación de la idea de negocio: se evaluará la capacidad de presentar la idea, el conocimiento del sector de referencia y la practicidad de la idea;
- 3) Elaboración de la idea a través del Modelo de Negocio Canvas: se evaluará la capacidad de traducir la idea inicial al modelo presentado y al mismo tiempo se corregirán los puntos críticos de la idea y se valorará su potencial.

RESULTADOS ESPERADOS

- Definición y formalización de una idea de negocio.
- Elaboración del marco de modelo de negocio.

DURACIÓN DEL MÓDULO

20 horas y 30 min (clase, sesiones de laboratorio, e-learning)

- Lecciones presenciales: 4 horas
- Microaprendizaje: 6 horas
- Sesión de laboratorio: 10 horas
- Juego de creatividad: 30 minutos

MÓDULO 3

Comunicación y marketing para productos artesanos artísticos

OBJETIVOS EDUCATIVOS GENERALES

El módulo permitirá al estudiante desarrollar una visión completa y actualizada de los procesos de comunicación y marketing y de las dimensiones competitivas relevantes en los mercados actuales.

El objetivo es ofrecer un estudio en profundidad sobre la evolución de la comunicación y el marketing en clave digital para proporcionar las herramientas necesarias para afrontar y superar los nuevos retos del mercado en el sector de la artesanía artística.

Al finalizar el módulo, los participantes podrán:

- Identificar estrategias de comunicación para la promoción de productos artesanales artísticos.
- Analizar y seleccionar las oportunidades que ofrecen los diversos canales de promoción en relación con diferentes tipos de productos.
- Utilizar las nuevas TIC para apoyar la promoción y comunicación de productos artesanales artísticos.
- Desarrollar planes de promoción y comunicación.
- Implementar estrategias de comunicación integradas.
- Gestionar los aspectos operativos, técnicos y de implementación relacionados con la definición de una estrategia de promoción, seguimiento de la implementación de campañas promocionales y la efectividad de la comunicación.
- Integrar acciones de marketing online con estrategias de marketing.
- Aprovechar al máximo las herramientas de marketing en redes sociales y digitales: SEO, SEM, marketing por correo electrónico, redes sociales y dispositivos móviles.
- Monitorear y controlar las campañas de marketing en redes sociales y digitales para optimizar su rendimiento.
- Utilizar técnicas de narración de historias para el marketing de contenidos web.

HERRAMIENTAS Y MÉTODOS EDUCATIVOS

El enfoque metodológico que se adoptará garantiza el desarrollo de las dimensiones de aprendizaje cognitivo, operativo y conductual.

El sistema didáctico y pedagógico utilizará un conjunto de herramientas para garantizar una adecuada transferibilidad del aprendizaje desde el aula al destinatario profesional de referencia de los beneficiarios del Proyecto.

Para facilitar el aprendizaje, la estructura didáctica, dentro de las sesiones de formación formal previstas por el proyecto, se caracterizará por la implementación de sesiones de actividades prácticas adecuadas y funcionales para apoyar y motivar la acción de toda la comunidad de aprendizaje.

Los métodos de enseñanza utilizados estarán inspirados en el ciclo Kolb y el aprendizaje basado en la experiencia, siguiendo los siguientes pasos:

- experiencia concreta, con la implicación de los participantes en nuevas experiencias
- observación reflexiva, con acciones destinadas a animar a los participantes a reflexionar sobre estas experiencias
- conceptualización abstracta, integrando las observaciones en teorías de referencia lógicamente válidas
- implicación: la experiencia en el aula pretende lograr una fuerte implicación emocional y un alto nivel de participación, también en la lógica del empoderamiento y la motivación.
- experimentación activa, según la cual las alternativas han sido probadas mediante la acción, con el fin de maximizar la eficacia del aprendizaje.

DESCRIPCIÓN Y ARTICULACIÓN DE LOS CONTENIDOS

UNIDAD 1: Fundamentos de Marketing y Estrategias de comunicación para artesanía y moda

Tema 1: Escenario de la economía del artesanado artístico y del mercado de la moda

Tema 2: Marketing y planificación estratégica: el plan de marketing

Tema 3: Elementos de comunicación, promoción, publicidad y relaciones públicas: el plan de comunicación

UNIDAD 2: Marketing Digital de los productos de artesanía y moda

Tema 1: Medios de masas: de sus orígenes al momento actual

Tema 2: La comunicación multicanal

Tema 3: Marketing Digital

UNIDAD 3: Marketing en redes sociales de productos de moda y artesanía y Marketing de contenidos

Tema 1: Estrategia básica social media para productos de moda y artesanía

Tema 2: Plataformas y aplicaciones digitales útiles para la gestión estratégica de reuniones para productos

Tema 3: Consejos básicos sobre la gestión estratégica de reuniones de productos de moda y artesanía

UNIDAD 4: Marketing de Contenidos

Tema 1: Estructura narrativa, storytelling y escritura web

Tema 2: Creación, cuidado y promoción de contenidos

Tema 3: Generar clientes potenciales a través del marketing de contenidos

VALORACIÓN Y EVALUACIÓN

La evaluación final de los estudiantes tiene como objetivo comprobar el grado de consecución de los objetivos formativos.

Las herramientas de evaluación que se utilizarán son:

El módulo incluye actividades diseñadas para comprobar la comprensión de los participantes del contenido presentado:

- o autoevaluación del nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo por parte de los estudiantes en una lógica de causa/efecto gracias a la aplicación de técnicas de

aprendizaje basadas en juegos

- o evaluación formativa de la comprensión del contenido presentado en el módulo (por ejemplo, cuestionario/examen)
- o trabajos del proyecto que consistirán en la elaboración de un Plan de Comunicación

Métodos de evaluación de los resultados de las pruebas:

- 1) Elaboración de un Plan de Comunicación: la posesión de habilidades comunicativas y digitales, el sentido de iniciativa y la visión emprendedora
- 2) Breve presentación del plan de comunicación: la capacidad de presentar el plan a través de herramientas digitales y de comunicación.

RESULTADOS ESPERADOS

Desarrollo de planes de marketing digital destacando los siguientes aspectos clave:

- Objetivos claros y alcanzables.
- Canales digitales y soluciones previstas
- Estrategia precisa para alcanzar los objetivos marcados.
- Actividades necesarias para traducir la estrategia en acción.

DURACIÓN DEL MÓDULO

17 horas y 20 min (clase, sesiones de laboratorio, e-learning)

- Lecciones presenciales: 2 horas
- Microaprendizaje: 5 horas
- Sesiones de laboratorio: 10 horas
- Juego de creatividad: 20 minutos

MÓDULO 4

Diseño de RA y RV

OBJETIVOS GENERALES DEL MÓDULO

El MÓDULO desarrolla las habilidades necesarias para gobernar las distintas etapas de desarrollo de proyectos y/o aplicaciones audiovisuales que incluyan el desarrollo de técnicas modernas de realidad aumentada y virtual, gestionando las implicaciones que la RA y la RV tienen en el contexto de la Interacción Humano Computadora.

En particular, el módulo desarrollará las siguientes habilidades:

- Diseñar y desarrollar soluciones de realidad virtual y aumentada (RA/RV)
- Cuidar el diseño de la Experiencia de Usuario
- Aplicar e integrar los principios de accesibilidad y usabilidad de interfaces optimizadas para la experiencia RA/RV.
- Gestionar las fases de trabajo (preproducción, producción, postproducción) para crear soluciones de realidad virtual y aumentada.

HERRAMIENTAS Y MÉTODOS EDUCATIVOS

El MÓDULO desarrolla las habilidades necesarias para gobernar las distintas etapas de desarrollo de proyectos y/o aplicaciones audiovisuales que incluyan el desarrollo de técnicas modernas de realidad aumentada y virtual, gestionando las implicaciones que la RA y la RV tienen en el contexto de la Interacción Humano Computadora.

Se implementarán las siguientes metodologías para alcanzar los objetivos de capacitación:

a) discusión en grupo. Se creará un espacio específico de análisis y debate colegiado con el objetivo de: facilitar la comprensión de los conceptos, modelos y herramientas propuestos; comparar los distintos puntos de vista para encontrar la mejor solución. El uso de esta metodología favorece un tipo de aprendizaje para la resolución de problemas y el debate (aprender pensando), esencial para motivar la participación de los estudiantes, solicitando respuestas a los estímulos, proporcionando refuerzo de apoyo y apoyo al camino de aprendizaje.

b) ejercicio de aplicación. Esta metodología permitirá a los participantes experimentar con las técnicas y modelos aprendidos durante la formación presencial y trasladarlos a sus

situaciones laborales reales. Se utilizarán metodologías basadas en el “saber hacer” y el “saber estar”. En particular, está previsto el uso de simulaciones y juegos de roles relacionados con problemas organizativos específicos. El modelo de aprendizaje preferido será el de “aprender haciendo”, donde se privilegia la experimentación individual y la reflexión grupal.

DESCRIPCIÓN Y ARTICULACIÓN DE CONTENIDOS

El Módulo incluirá los siguientes contenidos de aprendizaje:

Unidad 1: Realidad Virtual y Realidad Aumentada

Tema 1: Semejanzas y diferencias

Tema 2: Las implicaciones que tienen la RA y la RV en el contexto de la interacción persona-computadora

Tema 3: Taxonomía de las tecnologías inmersivas, aspectos peculiares y características clave

Tema 4: ¡Estudios de casos de RA y RV en los sectores de artesanía, moda y marketing digital!

Unidad 2: Flujos de trabajo típicos en el diseño y desarrollo de aplicaciones de RA

Tema 1: Desarrollo de una aplicación RA con herramientas de autor

Tema 2: Implicaciones cognitivas de la RA y fundamentos del diseño de la experiencia del usuario

Tema 3: Herramientas de desarrollo para la aplicación profesional de RA

Tema 4: Diferentes tipos de contenido RA y diferentes tecnologías que lo habilitan

Tema 5 Análisis de alguna de las mejores aplicaciones de RA

Unidad 3: Flujos de trabajo típicos en el diseño y desarrollo de aplicaciones de RV

Tema 1: Películas 360°: filmación esférica, uniones, estereoscopia, etc.

Tema 2: Gráficos por Ordenador (CG)

Tema 3: Implicaciones cognitivas de la realidad virtual y fundamentos del diseño de la experiencia del usuario

Tema 4: Desarrollo de recorridos virtuales 360°

VALORACIÓN Y EVALUACIÓN

La evaluación final de los estudiantes tiene como objetivo comprobar el grado de consecución de los objetivos formativos.

Las herramientas de evaluación que se utilizarán son:

El módulo incluye actividades diseñadas para comprobar la comprensión de los participantes del contenido presentado:

- autoevaluación del nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo por parte de los estudiantes en una lógica de causa/efecto gracias a la aplicación de técnicas de aprendizaje basadas en juegos
- evaluación formativa de la comprensión del contenido presentado en el módulo (por ejemplo, cuestionario/examen)
- trabajo de proyecto que consistirá en la elaboración de visitas virtuales y/o soluciones de RA para la representación de procesos de trabajo y para la promoción-comunicación de artefactos valiosos.

Métodos de evaluación de los resultados de las pruebas:

1) Elaboración de recorridos virtuales y/o soluciones de RA para la representación de pro-

cesos de trabajo y para la promoción-comunicación de artefactos valiosos: posesión de habilidades técnicas digitales, habilidades comunicativas, creatividad e innovación.

2) Breve presentación de las soluciones desarrolladas: capacidad de presentar el plan a través de herramientas digitales y de comunicación.

nical skills, communication skills, creativity and innovation

2) Brief presentation of one's solutions developed: the ability to present one's plan through digital and communication tools

RESULTADOS ESPERADOS

Diseño de soluciones de realidad aumentada y realidad virtual aplicadas a la alta artesanía

DURACIÓN DEL MÓDULO

14 horas y 20 min (clase, sesiones de laboratorio, e-learning)

- Lecciones cara a cara: 2 horas
- Microaprendizaje: 4 horas
- Sesiones de laboratorio: 8 horas
- Juego de creatividad: 20 minutos.

Definición del tipo de materiales didácticos a suministrar con el programa de formación

A partir de la articulación de los módulos, los socios han definido las modalidades para realizar los contenidos formados para apoyar el aprendizaje.

En particular, se optará por un modelo semipresencial que integre sesiones didácticas presenciales, e-learning y sesiones de taller para que los alumnos adquieran las competencias objetivo.

En lo que respecta al **e-learning**, la elección metodológica recaerá en las **SOLUCIONES DE MICRO-LEARNING**, es decir, en el desarrollo de materiales de aprendizaje que puedan consultarse fácilmente a través del teléfono móvil, el medio más utilizado por el destinatario del proyecto, y multicanal para los estímulos formativos propuestos. Éstos están caracterizados por una mezcla equilibrada de aportaciones didácticas de tipo videográfico, fotográfico, gráfico, audiovisual, textual, lúdico, etc., fuertemente enfocados y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes, y fuertemente enfocados y circunscritos a temáticas específicas. De esta manera se garantiza una fuerte granularidad del proceso de asimilación de conocimientos, combinando así características anaglípticas y orgánicas del programa de enseñanza en línea con la orientación fuertemente centrada en el alumno que inspiró la iniciativa del proyecto.

En cuanto al **proceso de evaluación**, por otro lado, se optó por el modelo metodológico del aprendizaje gamificado, con la realización del **JUEGO DE CREATIVIDAD**, un juego de evaluación que estimulará un proceso recursivo de activación, verificación y retroalimentación para entrenar las habilidades objetivo y evaluar el logro de los Objetivos de Aprendizaje del Curso de Estudio. Este contexto de aprendizaje gamificado aporta soluciones de alto impacto educativo y motivacional, tales como:

- a) Puntos/Créditos: o recompensas inmediatas por acciones.
- b) Niveles/Estado: objetivos progresivos que, de alcanzarse, permiten el acceso a nuevos contenidos.
- c) Insignias/Logros: establecimiento de un objetivo estimulando la propia recompensa del jugador.
- d) Rankings de desempeño de los usuarios que favorecen la competencia.
- e) Retos/Misiones/Objetivos que eleven el nivel de compromiso como indicadores de habilidad y experiencia.

En este sentido, cabe destacar el valor formativo del ranking entendido como un objetivo formativo que se debe alcanzar mediante la mejora continua para alcanzar el mejor resultado.

Cada fase del juego estará respaldada por resultados de aprendizaje vinculados a una competencia específica del Curso de Estudio que se evalúa, permitiendo que:

- a) los alumnos realicen una autoevaluación del nivel de posesión/adopción de las habilidades objetivo

identificando en tiempo real los errores que deben evitarse y las áreas de mejora también a través de la mecánica de la penalización que se activa cuando los estudiantes recurren a consulta de contenidos de aprendizaje (ayuda)

b) los educadores evalúen de manera objetiva, selectiva y detallada la eficacia de las conductas involucradas, dando uniformidad a la fase de evaluación.

El uso del Producto contará con el apoyo de profesores en el papel de facilitadores del aprendizaje a distancia.

Finalmente, en lo que respecta a las sesiones de laboratorio, con el diseño y desarrollo de los LABORATORIOS DE CREATIVIDAD INSPIRADOS EN EL ARTE para el emprendimiento y la comunicación digital 4.0, que se configurarán como espacios reales de hibridación didáctica entre artes, emprendimiento, creatividad y comunicación digital, para entusiasmar, estimular y valorizar, a través de la palanca creativa, las habilidades emprendedoras y de comunicación digital de los estudiantes, haciéndolos capaces de cruzar el perímetro circunscrito y formal de la mera educación nocional (conocimiento), para entrar de lleno en el terreno evolucionado y sustancial de la competencia (saber hacer).

Como parte de las acciones de validación, también se organizarán encuentros con emprendedores, artistas y representantes del mundo de la comunicación digital que hacen de la creatividad su factor crítico de éxito.

Para su realización, se ha previsto la elaboración del **CLAIM: LABORATORIOS DE CREATIVIDAD MANUAL METODOLÓGICO INSPIRADO EN EL ARTE**, un manual que orienta a los docentes en la realización, COMO FACILITADORES DEL APRENDIZAJE, LABORATORIOS DE CREATIVIDAD, espacios educativos de hibridación entre arte, cultura y mentalidad emprendedora y digital para estimular, a través de las artes, nuevas habilidades emprendedoras y de comunicación 4.0 de los estudiantes, capacitándolos para ir más allá del perímetro circunscrito y formal de la mera observancia de tareas prácticas, para ingresar al terreno evolucionado y sustancial de la creatividad inspirada en el arte, donde los estudiantes podrán ser capaces de:

- recurrir al arte en las formas en que se expresa (intuición, abstracción, simbolismo, conceptualización y construcción/comunicación de significado) para dar forma a su mentalidad empresarial y digital.
- aprender del arte, en un círculo virtuoso de causa-efecto, un conjunto de habilidades interpersonales que califican los comportamientos empresariales y las habilidades digitales para una comunicación web atractiva y "creativa", transformando una actividad de laboratorio de un simple lugar de experimentación didáctica a un lugar "profesionalizante". Taller" para la generación de ideas y performance.

El manual se integrará con MEJORES PRÁCTICAS de CCI e instrucciones operativas para la participación de artistas, incluso a distancia, para estimular la creatividad de los estudiantes.

PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Los participantes en la prueba piloto del curso de estudio serán tanto estudiantes como profesores.

Los profesores de las escuelas asociadas participarán en una alineación metodológica a través de DOS MOVILIDADES TRANSNACIONALES que se realizarán respectivamente en la Escola das Virtudes (PT) para la gestión de los Laboratorios de Creatividad en el rol de facilitadores del aprendizaje, y en CONFORM (IT) para adquirir la Lógica didáctica basada en juegos de APRENDIZAJE GAMIFICADO para adoptar soluciones gamificadas como herramientas de evaluación de las propensiones emprendedoras y creativas de los estudiantes que son fundamentales en la economía cultural y creativa.

De hecho, 16 profesores seleccionados por los socios sobre la base de criterios personales (favoreciendo a los menores de 35 años y a los mayores de 50 como principio de intergen-

eracionalidad y enriquecimiento mutuo), género (dando prioridad al segmento femenino), experiencia (favoreciendo los campos disciplinarios de extracción humanística, que sufren mayores carencias didácticas en materia de emprendimiento y comunicación digital), de dominio lingüístico (privilegiando el conocimiento del idioma inglés nivel B1) quienes, tras una entrevista motivacional, se implicarán en la ejecución de las acciones individuales del proyecto según las siguientes criterios del enfoque participativo:

- Soporte para interacción profesional y networking.
- Intercambio de ideas, experiencias, habilidades e información.
- Mejora metodológica y didáctica de la enseñanza de laboratorio en el papel inédito de facilitadores del aprendizaje y del APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS como catalizador de la innovación didáctica en contextos educativos destinatarios que innova sustancialmente las técnicas, métodos y prácticas de evaluación de los resultados iniciales, intermedios y finales.
- Implicación activa como facilitadores del aprendizaje en la gestión de LABORATORIOS DE CREATIVIDAD INSPIRADOS EN EL ARTE que se configurarán como espacios reales de hibridación didáctica entre artes, emprendimiento, creatividad y comunicación digital, para entusiasmar, estimular y valorar, a través de la palanca creativa, el emprendimiento y habilidades de comunicación digital de los estudiantes, haciéndolos capaces de cruzar el perímetro circunscrito y formal de la mera educación nocional (conocimiento), para entrar de lleno en el terreno evolucionado y sustancial de la competencia (saber hacer).

El curso de estudio será evaluado por al menos 90 estudiantes (30IT, 20ES, 20GR, 20PT) estudiantes de los cursos IV y V de Escuelas de Educación Secundaria Superior (17-19 años), a través de un proceso de implicación, desarrollo motivacional, participación activa, escucha y aprendizaje no formal, que permitirá a los beneficiarios adquirir e “implementar” conciencia, conocimiento y capacidad para asumir comportamientos emprendedores, experimentando y produciendo, al mismo tiempo, nuevas ideas de comunicación digital creativas e inventivas para la valorización 4.0 de productos de valor añadido.

La participación de los beneficiarios, quienes serán seleccionados, mediante procedimientos específicos formalizados conjuntamente por los socios, según criterios de carácter personal, curricular, social y meritocrático, será el factor central que guiará la alianza en la construcción del individuo. comportamiento. En particular, la selección se basará en la motivación y características personales de los estudiantes en materia de igualdad de oportunidades. Para realizar este análisis se utilizarán cuestionarios de autoevaluación y entrevistas motivacionales. Se considerará un factor gratificante el conocimiento del idioma inglés (nivel B1).

Se pretende que los beneficiarios directos asuman el papel de protagonistas del proyecto, que les permitirá:

- Activarlo en la prueba:

- de los REA en forma de PÍLDORAS DE FORMACIÓN EN VIDEO INTERACTIVAS que utilizan técnicas Chroma Key combinadas con gráficos en movimiento para desarrollar una mentalidad emprendedora y una madurez digital útiles para valorar el ingenio, la creatividad y la artesanía.
- del JUEGO DE CREATIVIDAD para entrenar las habilidades objetivo y evaluar el logro de los Resultados de aprendizaje correspondientes a los objetivos de formación en un contexto de aprendizaje didáctico basado en juegos.

- Protagonistas de los LABORATORIOS DE CREATIVIDAD INSPIRADOS EN EL ARTE, con el fin de desarrollar la creatividad, la inventiva y el emprendimiento para concebir y comunicar nuevos negocios.

- Participación en seminarios de sensibilización y difusión de resultados, como testimonios del modelo docente para valorar su alcance innovador y eficacia formativa.

PLAN DE ACCIÓN PARA EL PILOTAJE

La prueba piloto consta de sesiones integradas de aula, aprendizaje electrónico y talleres y se articulará de la siguiente manera. No obstante, permite a los socios personalizar tanto el calendario de las intervenciones como su alternancia.

Tenga en cuenta que los plazos indicados están diseñados de tal manera que se realice la prueba piloto en un período de tiempo razonablemente corto dadas las limitaciones del programa Erasmus+; una condición que podría y debería realizarse a lo largo de un año para permitir a los estudiantes adquirir plena y eficazmente los núcleos temáticos que deben aprender.



SESIONES EN CLASE	
BENEFICIARIOS	Estudiantes
ROL DE LOS PROFESORES	Facilitadores de aprendizaje
OBJETIVOS	Enriquecer las sesiones de e-learning y talleres con momentos plenarios destinados a desencadenar, probar, reforzar el aprendizaje y proporcionar retroalimentación.
DURACIÓN	6 a 12 horas
N. DE SESIONES	Mínimo
ARTICULACIÓN	<ul style="list-style-type: none">✓ Al inicio de la fase de prueba presentar el curso de estudio, los materiales de capacitación que se utilizarán y brindar instrucciones sobre cómo acceder a la plataforma de aprendizaje electrónico.✓ En una fase intermedia, realizar una evaluación inicial de la correspondencia de los resultados del aprendizaje con los objetivos de la formación, apoyar la motivación de los alumnos y reforzar el proceso de aprendizaje con una adherencia renovada al curso ofreciéndoles más conocimientos, explicaciones y aclaraciones.✓ Al finalizar el pilotaje recopilar los resultados alcanzados y los niveles de satisfacción de los asistentes proponiendo una oportunidad de reflexión y sedimentación de los aprendizajes.
HERRAMIENTAS	Presentación del proyecto, Programa de estudios y guía de registro en la plataforma e-learning, cuestionario de evaluación



SESIÓN DE E-LEARNING	
BENEFICIARIOS	Estudiantes
ROL DE LOS PROFESORES	Tutores en línea
OBJETIVOS	Adquirir las competencias clave del curso de estudio desarrolladas con el uso de los MATERIALES DE APRENDIZAJE , concretamente los 4 módulos de Microaprendizaje, y comprobar su idoneidad en términos de niveles de adopción y posesión a través de Juegos de Creatividad.
DURACIÓN	25 horas
N. DE SESIONES	Ilimitado
ARTICULACIÓN	<p>Los estudiantes se dividirán en uno o más grupos, cada uno de los cuales se centrará en un módulo concreto y podrán utilizar los materiales ya sea en clase durante las sesiones específicas organizadas en el aula o de forma remota (aprendizaje móvil, autoaprendizaje), superando las Limitaciones espacio-temporales del aprendizaje.</p> <p>Esta elección permitirá a los estudiantes aprovechar sus inclinaciones personales y conciliar los modos y tiempos del aprendizaje piloto experimental con los del currículo escolar.</p> <p>Una vez finalizada la fase piloto, los estudiantes podrán acceder a los módulos restantes para adquirir los conocimientos esperados.</p>
HERRAMIENTAS	4 módulos de microaprendizaje; Juego creativo



SESIÓN DE TALLER	
BENEFICIARIOS	Estudiantes
ROL DE LOS PROFESORES	Facilitadores de aprendizaje
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ para los estudiantes, poner en práctica las habilidades adquiridas mediante la realización de actividades empíricas para aprender haciendo, actuando y operando. ✓ para los profesores, activar las habilidades adquiridas en el campo utilizando el manual CLAIM e implementando métodos, técnicas y herramientas de enseñanza para perfeccionar su dominio del modelo.
DURACIÓN	de 12 a 24 horas
N. DE SESIONES	Al menos 4
ARTICULACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organización de al menos 1 encuentro con emprendedores, artistas y representantes del mundo de la comunicación digital que hacen de la creatividad su factor crítico de éxito. <i>Para la participación de emprendedores, artistas y creativos, las escuelas contarán con el apoyo de los proveedores de FP.</i> ✓ Sesión de laboratorio: actividades de taller dirigidas a la realización de al menos 1 nueva idea de negocio en el sector de la economía cultural y creativa acompañada de 1 solución de comunicación digital utilizando los formatos proporcionados. <p>Los estudiantes, trabajando en grupo, también tendrán la oportunidad de participar en un proceso de empoderamiento personal desarrollando cualidades comportamentales de carácter relacional, de escucha, de flexibilidad, disposición y orientación a resultados.</p>
HERRAMIENTAS	Manual CLAIM Manual, plantilla de generación de la idea de negocio



COMPETICIÓN	
BENEFICIARIOS	Estudiantes
ROL DE LOS PROFESORES	Miembros del jurado
OBJETIVOS	Proporcionar un campo de formación educativa para que los estudiantes se acostumbren a competir en equipos en un entorno desafiante y multicultural donde es importante luchar por la excelencia, prestar atención a los detalles, demostrar precisión, calidad, persuasión y gestión del tiempo.
DURACIÓN	de 2 a 4 horas
N. DE SESIONES	Al menos 2
ARTICULACIÓN	Los socios organizarán un evento en línea sobre <u>eTwinning</u> en el que participarán las clases implicadas. Cada escuela elegirá un equipo de personas de contacto para presentar su idea de negocio y su producción correspondiente en inglés al comité de profesores del proyecto, cuidando de resaltar la innovación y los factores de originalidad. Después de examinar las presentaciones, el comité decidirá qué escuela es la ganadora en base a criterios compartidos.
HERRAMIENTAS	Formato de evaluación de ideas de negocio, herramienta de presentación digital.

