



Erasmus+

European Atelier of Craft - Cr.E.Ate Project
European catalogue of the "Crafts Atelier"
2017 - 1 - IT01 - KA202 - 006088

Idioma Español



Proyecto European Atelier of Crafts - Cr.E.Ate

Catálogo Europeo del “Crafts Atelier”

Tabla de Contenidos

1. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO Cr.E.Ate.....	2
1.1 A quién se dirige: beneficiarios e interesados.	3
2. CONTEXTO	4
3. EL MODELO Cr.E.Ate.	6
3.1 Nuestro Modelo: Modelo de Evaluación Cr.E.Ate	8
4. REVISIÓN DEL MODELO Y ACTIVIDADES PREPARATORIAS DEL C2.	9
5. CATÁLOGO DE LAS UNIDADES DE FORMACIÓN DEL CR.E.ATE	10
5.1 Belleza / Bienestar.....	11
5.2 Diseño/Artesanías	18
5.3 Diseño gráfico y diseño Web.....	20
6. EVALUACIÓN	24
6.1 Movilidad combinada de estudiantes de FP (C2) en Perugia.....	24
6.2 Normas y Organización	24
6.3 Programa y material educativo	25
Materiales educativos administrados durante los Talleres sobre habilidades transversales y trabajo en proyectos.....	25
6.3.1 <i>Cr.E.Ate una Start up!</i> Proyecto de trabajo Cr.E.Ate	25
6.3.2 <i>¡Convirtiendo esas ideas en acción!</i> Proyecto de Trabajo Cr.E.Ate.....	26
7. RESULTADOS DEL C2	28
8. CR.E.ATE. RESULTADOS CUANTITATIVOS FINALES (C2)	30
9. LA RETROALIMENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES DEL C2	34
10. RESULTADOS DEL PROYECTO	35
11. ANEXOS	36
Anexo I - Plantilla del “Learning Agreement”	37
Anexo II - Cr.E.Ate Kit de herramientas cuantitativas.....	45
Anexo III - Cr.E.Ate Kit de herramientas cualitativas.....	48
Anexo IV - Cr.E.Ate. Modelo.....	51
Anexo V - Cr.E.Ate. Pautas y etiquetas	51
Anexo VI - Cr.E.Ate. Catálogo	60
Anexo VII - Resultados del “Group Work” del proyecto Cr.E.Ate.....	73

1. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO Cr.E.Ate

European Atelier of Crafts - Cr.E.Ate ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus + Erasmus, KA2 Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.

El proyecto ha sido implementado por 4 socios: ECIPA UMBRIA Scral (Coordinador del proyecto), IES CASTILLO PUCHE (España), TEB (Polonia), RMMT (Letonia), Cámara de Métodos y Artisanat du Rhône -CMA (FRANCIA).

Durante sus 18 meses de desarrollo, el proyecto Cr.E.Ate tuvo como objetivo establecer teorías, señalar métodos y desarrollar pautas operativas con respecto a un modelo de "Taller de Artesanía", que podría compartirse y difundirse por toda Europa.

Para este objetivo, Cr.E.Ate persiguió los siguientes objetivos estratégicos:

1. Crear una red transnacional de operadores en el campo de la FP mediante el cambio de ideas, opiniones, experiencias y buenas prácticas;
2. Llevar a cabo una investigación en el campo de la EFP para co-crear un modelo de aprendizaje innovador, flexible y eficaz que se adoptará en la EFP;
3. Adoptar los métodos mencionados anteriormente en diferentes escuelas vocacionales en toda Europa, con el fin de reducir las tasas de deserción escolar y las brechas socioeconómicas.

Además de los objetivos estratégicos, Cr.E.Ate también tiene como objetivo alcanzar un conjunto de objetivos específicos:

1. fomentar la cooperación activa y el intercambio de opiniones, experiencias y buenas prácticas durante las actividades de movilidad;
2. para establecer las pautas operativas necesarias para ayudar a los maestros y operadores de FP a aplicar el Cr.E.Ate. modelo;
3. co-crear, probar y revisar el Modelo Cr.E.Ate (evaluando su validez en el campo VET);
4. Crear y promocionar un catálogo experimental de la oferta educativa y formativa que se evalúa durante la experimentación.
5. co-crear un modelo que se puede transferir a diferentes contextos / grupos objetivo
6. Promover la movilidad transnacional de los formadores / comunidades de FP.

Las principales características del proyecto Cr.E.Ate:

Combinar las técnicas tradicionales de fabricación artesanal con las tecnologías más innovadoras.

Participación de actores locales e internacionales

*Promoción de las competencias emprendedoras.
Innovación: hacer realidad las ideas.*

1.1 A quién se dirige: beneficiarios e interesados.

Atelier of Crafts puede dirigirse a aquellos que desean aprender el “know-how” relacionado con el trabajo de calidad, tanto manual como creativo, que distingue algunas áreas económicas, en diferentes modalidades que van desde la capacitación inicial de los jóvenes hasta la alta especialización de empleados y empresarios. Nuestro modelo puede dirigirse a:

- Los jóvenes que han completado su educación y que desean aprender las bases teóricas y tener experiencia de aprendizaje basada en el trabajo, se necesitan para integrarse en el mercado laboral;
- Los jóvenes que han completado sus estudios (bachillerato y universidad) y que pretenden modelar su propio camino de aprendizaje sobre las habilidades técnicas específicas requeridas por las empresas del sector correspondiente;
- Becarios interesados en experimentar actividades de aprendizaje basadas en el trabajo;
- Trabajadores que quieran actualizarse / especializarse;
- Trabajadores que, habiendo alcanzado el alcance más amplio de sus habilidades técnicas, quieran “aprender a enseñar”, a reducir el tiempo y el costo de transferir conocimientos al lugar de trabajo.
- Emprendedores que desean fortalecer sus habilidades de gestión teniendo en cuenta las limitaciones y oportunidades del contexto de fabricación local;
- Trabajadores redundantes que desean adquirir nuevas habilidades para ampliar su experiencia / profesional personal
- Personas que pretenden adquirir conocimientos específicos que les permitirán establecer un negocio;
- Comunidades educativas / Agencias de formación / Formación profesional interesadas en contribuir a la integración de los alumnos en el mercado laboral.

Finalmente, *Atelier of Crafts* es también un espacio que puede incluir:

- Empresas / Asociaciones para la Innovación Social (Fab Labs, Centros de Innovación, Community Labs, Living Labs, etc.) y Agencias de Capacitación comprometidas con el desarrollo de las habilidades de TIC de los ciudadanos (Hacia la finalización de la “Agenda Digital” y “Agenda Urbana”) y Inclusión (formación para las personas vulnerables).
- Operadores del Sistema Integrado de Educación y Formación Profesional, desarrollado y desarrollado metodologías innovadoras para apoyar la adquisición de competencias y habilidades necesarias para la integración en el mercado laboral.

2. CONTEXTO

En respuesta a las prioridades y recomendaciones que caracterizan las políticas e iniciativas de la UE, Cr.E.Ate tuvo como objetivo involucrar a los proveedores europeos de EFP para fomentar las habilidades y competencias relevantes y de alta calidad con el fin de promover la empleabilidad, el desarrollo profesional y social de aquellos estudiantes que necesitan Para ser introducido en el mercado laboral.

CR.E.ATE co-creó y probó un modelo educativo innovador, una combinación de innovación y tradición, que apunta a ayudar a los estudiantes europeos a tener una experiencia de aprendizaje (internacional) basada en el trabajo, brindando oportunidades para su crecimiento personal y profesional.

Los principales objetivos del modelo son los siguientes:



Cubrir la brecha de competencias técnicas entre demanda y oferta en Empleos;



Estimular y reforzar el deseo de emprender;



Estimular la cooperación tanto a nivel nacional como europeo;



Apoyar la empleabilidad.

Para alcanzar estos objetivos, Cr.E.Ate se propuso configurar y luego experimentar el modelo mencionado y, a través de su red transnacional para operadores de FP. Además, Cr.E.Ate quiere ser un “lugar” donde el conocimiento, el conocimiento y las habilidades coincidan y se pongan a disposición de los alumnos y los trabajadores.

Esto es posible por:

- Emparejar las técnicas tradicionales de fabricación artesanal con las tecnologías más innovadoras;
- Promover las competencias empresariales mediante la puesta en práctica de ideas;
- Capacitar a los alumnos mediante una experiencia educativa mixta (teórica y práctica) basada en un nuevo modelo educativo;
- Evaluar la validez del modelo y su uso generalizado en toda Europa e incluso más allá de las fronteras de la UE;
- Involucrar a una serie de partes interesadas a nivel local, nacional e internacional (sostenibilidad).

Las principales características de Cr.E.Ate. Los proyectos son los siguientes:

- especialización de contenidos según los sectores específicos y respondiendo a las necesidades reales de las comunidades y empresas locales, nacionales e internacionales;
- uso de tecnologías avanzadas en la organización de laboratorios, herramientas educativas, talleres, talleres, etc., disponibles para los alumnos;
- planificación y organización de sesiones educativas y de formación junto con iniciativas innovadoras;

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

- centrarse en las identidades de "trabajo / trabajo" en su sentido más amplio (intelectual, práctico, etc.),
- desarrollo de la creatividad, el saber hacer, la artesanía, la tradición y la innovación;
- implementar y desarrollar relaciones adecuadas con los actores clave en los diferentes sistemas educativos en toda Europa;
- Identificación y gestión de las partes interesadas relevantes a cualquier nivel (empresas, comunidades locales que representan las necesidades de las personas que viven allí, ministerios nacionales de educación, escuelas y centros de capacitación, academias, universidades, organizaciones que trabajan en el campo de la innovación (centros de investigación públicos y privados). agencias de innovación).

Crear. atiende a un gran número de beneficiarios diferentes, cuya característica común es aprender los "conocimientos técnicos" relacionados con el trabajo de calidad, tanto manual como creativo, que operan en diferentes áreas económicas y que van desde la capacitación inicial hasta la especialización.

Los principales beneficiarios de este proyecto son:

- los jóvenes que han completado la escuela y quieren aprender las bases teóricas y la práctica que son indispensables para trabajar en una empresa;
- los jóvenes que hayan completado sus estudios (bachillerato y universidad) y tengan la intención de modelar su propio aprendizaje sobre las habilidades técnicas específicas requeridas por las empresas relevantes del sector;
- estudiantes que, a través de acuerdos entre los sistemas de capacitación de referencia, pueden asistir a una capacitación específica de Cr.E.Ate;
- aprendices que realizarán su propia formación;
- trabajadores que quieren mejorar / especializarse;
- trabajadores que quieren "aprender a enseñar", para poner su propia experiencia y habilidades a disposición de los trabajadores más jóvenes;
- empresarios que quieran fortalecer sus habilidades de gestión teniendo en cuenta las limitaciones y oportunidades del mercado laboral;
- trabajadores despedidos que desean adquirir nuevas habilidades para ampliar su propia experiencia profesional;
- personas que pretenden adquirir conocimientos específicos que les permitirán establecer un negocio;
- comunidades educativas / agencias de capacitación / capacitación vocacional interesadas en hacer que los estudiantes ingresen al mercado laboral.

Por último, hay que destacar que uno de los principales objetivos del proyecto en cuestión es la creación y el desarrollo de un modelo europeo de EFP, provisto de directrices específicas, como resultado de compartir y comparar ideas, prácticas y métodos basados en formación y trabajo. En la fase de sostenibilidad, este modelo debería extenderse por toda Europa (incluso más allá de su frontera) y posiblemente incluirse en los protocolos y prácticas educativas.

3. EL MODELO Cr.E.Ate.

Este documento tiene como objetivo presentar el modelo flexible Cr.E.Ate co-diseñado por el socio del proyecto. Para compartir los resultados del proyecto con las partes interesadas de toda Europa, este documento está disponible en inglés y en todos los idiomas nacionales de la asociación (IT, FR, ES, LT, PL).

Nuestro modelo, redactado durante el, se basa en el supuesto teórico de que un proceso de aprendizaje debe basarse en tres elementos principales (habilidades):

1. teórico (cabeza): conectado con el área de estudio estudiada;
2. práctico (manos): relacionado con las habilidades necesarias para el trabajo futuro;
3. Transversal (corazón): habilidades blandas como comunicación, motivación, compromiso, autogestión, etc.

Por lo tanto, los estudiantes deben adquirir habilidades relacionadas con estas tres áreas para estar listos para ingresar al mercado laboral al final de su programa de aprendizaje.

Cuestiones teóricas

Las Tres Hs

“Head-hand-heart” es un enfoque holístico para desarrollar la eco-alfabetización introducido por Orr (1992) y ampliado por Sipos, Battisti y Grimm (2008). Este modelo muestra la naturaleza holística de la experiencia transformadora y relaciona el dominio cognitivo (cabeza) con la reflexión crítica, el dominio afectivo (corazón) con el conocimiento relacional y el dominio psicomotor (manos) con el compromiso.

Enfoque centrado en el alumno

Los métodos de enseñanza centrados en el alumno cambian el enfoque de la actividad del profesor al alumno. Según la Asociación Americana de Psicología, las características principales de un enfoque centrado en el alumno son las siguientes.

1. Compromiso del alumno en el proceso de aprendizaje.

Al adoptar un enfoque centrado en el alumno, el profesor hace que los alumnos trabajen en una tarea real precisa (competencias en acción) para que sean y se sientan protagonistas de su propio trabajo. De esta manera, los alumnos tienen la oportunidad de adquirir contenidos y competencias clave a través del proceso.

2. La enseñanza centrada en el alumno incluye la instrucción explícita de habilidades.

Al adoptar un enfoque centrado en el alumno, los alumnos aprenden a pensar, resolver problemas, tomar decisiones, trabajar en equipo, evaluar evidencias, analizar argumentos y generar hipótesis.

3. La enseñanza centrada en el alumno anima a los alumnos a hablar

Al adoptar un enfoque centrado en el alumno, los profesores llevan a los alumnos a reflexionar sobre lo que están aprendiendo y cómo lo están aprendiendo. Los maestros centrados en el alumno hablan sobre el aprendizaje con sus propios aprendices (metacognición) y este último también realiza una

evaluación de pares.

4. La enseñanza centrada en el alumno motiva a los alumnos.

Al adoptar un enfoque centrado en el alumno, los alumnos son motivados a elegir sus propios temas, métodos y preferencias y a centrarse en estos elementos. Esto ayuda a los estudiantes a crear criterios de autoevaluación, también.

5. La enseñanza centrada en el alumno fomenta la colaboración.

Al adoptar un enfoque centrado en el alumno, el alumno puede aprender de y con los demás. Los maestros trabajan para desarrollar estructuras que promuevan compromisos compartidos de aprendizaje, tanto individual como colectivamente

Métodos centrados en el alumno

Un enfoque centrado en el alumno no adopta un solo método de enseñanza.

Se ha demostrado repetidamente que los métodos centrados en el alumno son superiores al enfoque tradicional de la instrucción centrado en el docente, una conclusión que se aplica si el resultado evaluado es el dominio a corto plazo, la retención a largo plazo o la comprensión profunda del material del curso, la adquisición de pensamiento crítico o habilidades creativas de resolución de problemas, formación de actitudes positivas hacia la materia que se enseña, o nivel de confianza en sí mismo en el conocimiento y las habilidades.

En detalle:

1. Aprendizaje activo, en el que los alumnos resuelven problemas, responden preguntas, formulan preguntas propias, discuten, explican, debaten o hacen una lluvia de ideas durante la clase;

2. Aprendizaje cooperativo, en el que los estudiantes trabajan en equipos sobre problemas y proyectos en condiciones que aseguran tanto la interdependencia positiva como la responsabilidad individual.

3. Enseñanza y aprendizaje inductivo, en el que los estudiantes se presentan por primera vez con desafíos (preguntas o problemas) y aprenden el material del curso en el contexto de abordar los desafíos.

3.1 Nuestro Modelo: Modelo de Evaluación Cr.E.Ate

Assessing subject	Theoretical skills (head)	Practical skills (hand)	Transversal skills (heart)
Learner	  	  	  
	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)
School staff	  	  	  
	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)
Company	  	  	  
	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)	(X) (X) (X)



 monitoring

Medición cuantitativa: instrucciones de uso.

Este modelo de evaluación toma en consideración tres perspectivas diferentes: la del alumno, el personal de la escuela y la de la empresa.

Cada sujeto evaluador marcó la casilla correspondiente con su emoticono favorito, que icnográficamente sugirió el nivel de conocimiento o habilidad alcanzado. En términos numéricos, el icono rojo corresponde aproximadamente al rango de 1-33.33%, el amarillo al rango de 33.33-66.66% y el verde al rango de 66.66-99.99%. A partir de los objetivos de aprendizaje que se proporcionaron junto con el programa del curso, en función de una serie de habilidades que deben alcanzarse:

- los estudiantes se midieron a sí mismos en cuanto a las habilidades teóricas, prácticas y transversales que debían alcanzarse (en función de su percepción y autoevaluación);
 - el personal de la escuela midió a los estudiantes sobre las habilidades teóricas, prácticas y transversales logradas (utilizando pruebas específicas);
 - las personas / tutores responsables de la empresa midieron las habilidades teóricas, prácticas y transversales que los estudiantes pueden utilizar para trabajar (resultado de la observación).
- Las calificaciones obtenidas se combinaron para proporcionar una evaluación cuantitativa de los resultados de aprendizaje.

Medición cualitativa: instrucciones de uso.

Los resultados del monitoreo tenían que estar escritos en un informe corto (15-50 líneas) concerniente a cada aprendiz, sobre la base de cinco ítems (5Rs), como se describe en detalle a continuación.

1. Preparación

Esto demuestra en la motivación, la curiosidad, la creencia que se puede lograr.

2. reflectividad

Esto se muestra al mirar hacia atrás al aprendizaje y mejorar el aprendizaje, el rendimiento y la práctica.

3. Recurso

Se caracteriza por aprender con y de otros, aprender creativamente de diferentes maneras, ser flexible y aplicar lo que has aprendido.

4. Resiliencia

Esto se muestra al continuar, aprender bajo estrés y manejar los sentimientos sobre el aprendizaje y las personas con las que aprende un alumno.

5. Responsabilidad

Esto muestra la autoconciencia en aprender y apropiarse del aprendizaje y poder aprender junto a otros.

Método de evaluación mixta

La evaluación de aprendizaje combina problemas cualitativos y cuantitativos, con el fin de proporcionar a los sujetos de evaluación una herramienta integral y multifactorial, teniendo en cuenta tanto el conocimiento como las capacidades alcanzadas.

4. REVISIÓN DEL MODELO Y ACTIVIDADES PREPARATORIAS DEL C2.

En el período comprendido entre los eventos de formación del personal a corto plazo en España (C1) y la movilidad combinada de los estudiantes de EFP en Italia (C2), los profesores de los países socios intercambiaron una serie de correos electrónicos y, a veces, organizaron reuniones a distancia para perfeccionar El modelo y hacerlo más adherente a las características del grupo objetivo que se estaba formando.

Además, en ocasión del TPM Posnań (Polonia) los días 12 y 13 de mayo de 2018, profesores y formadores procedentes de países socios compartieron y discutieron el modelo pedagógico-didáctico provisional que se utilizará durante la experimentación en Italia. De hecho, los socios sugirieron algunos cambios y mejoras, con el fin de adaptar el modelo a la necesidad y las exigencias del grupo de alumnos. La versión resultante fue compartida por los socios, que la enviaron al coordinador dentro del 15.09.2018.

La selección de los alumnos que participaron en la movilidad combinada (C2) en Perugia (Italia) tuvo lugar en todos los países socios.

En cumplimiento del proyecto, los principales criterios adoptados fueron los siguientes:

- inscripción en una de las escuelas de formación profesional de los países socios,
- nivel de inglés B1 y edad entre 16 y 40 años (el Coordinador solicitó una enmienda a la agencia nacional para aumentar el umbral de edad máxima en el año 40)

Para promover la calidad de las movilidades transnacionales, ECIPA UMBRIA utilizó uno de los instrumentos europeos, ECVET, para mejorar el reconocimiento y la transparencia del aprendizaje.

ECVET se basa en una serie de objetivos, principios y componentes técnicos comunes que se centran
Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

en el reconocimiento de los resultados de aprendizaje y los logros de los ciudadanos europeos que realizan educación y formación profesional, independientemente del contexto de aprendizaje, la ubicación o el método de entrega.

ECVET trabaja de la mano con el Marco Europeo de Cualificaciones (EQQ) para proporcionar una mayor transparencia en las cualificaciones europeas, promoviendo la movilidad de trabajadores y estudiantes y facilitando el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

ECVET reúne a una amplia gama de actores, a nivel local, nacional y europeo, con el objetivo de fomentar su implementación y uso más amplios, particularmente en la movilidad de aprendizaje. (desde [ECVET TOOLKIT](#))

De hecho, ECIPA permitió a todos los socios del proyecto utilizar y beneficiarse del uso de documentos o plantillas comunes en Europa que promueven la calidad en la movilidad de aprendizaje, con un enfoque especial en el Acuerdo de Aprendizaje (LA) -Anexo I- un contrato firmado por todas partes de movilidad, incluido el alumno, en las que la duración del aprendizaje y los resultados de aprendizaje esperados se confirman junto con los mecanismos de evaluación, validación y reconocimiento.

5. CATÁLOGO DE LAS UNIDADES DE FORMACIÓN DEL CR.E.ATE



Beauty/Wellness



Design/Art Crafts



Graphic and web design

Simultáneamente con la preparación de los acuerdos de aprendizaje, ECIPA UMBRIA también ha creado algunos materiales didácticos dedicados a los alumnos durante su estancia en Perugia.

Este material fue ordenado por el sector económico y estructurado como un conjunto de "unidades de formación" de conformidad con la legislación italiana sobre formación profesional. El documento que recopila estas unidades se denomina Catálogo de unidades de capacitación Cr.E.Ate.

Las unidades de entrenamiento se describen en detalle a continuación.

5.1 Belleza / Bienestar

Sector	<p>Estética/Esteticista</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas profesionales de la estética. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) llamado "Hacer tratamientos"</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar el producto cosmético que se utilizará para realizar el tratamiento corporal específico (dermo-limpieza, masaje, etc.), aplicar técnicas manuales específicas durante el cuerpo (peeling, exfoliación, baño de vapor, Envoltura de barro, vendajes), se realizan técnicas de manipulación (masaje estético, drenaje linfático, masaje conectivo) en caso de tratamientos específicos de reducción corporal, tratamientos reafirmantes, anti-edad, mamarios y de embarazo. Los estudiantes también pueden identificar y utilizar dispositivos electrónicos adecuados para realizar masajes y tratamientos corporales estéticos específicos..</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden tratar diferentes partes del cuerpo a través de técnicas de manipulación con herramientas electromecánicas. Él / ella puede remediar la falta de armonía estética y resolver diferentes tipos de problemas (tensiones, rigidez muscular, estrés, manchas causadas por el embarazo, etc.).</p>
Competencia	<p>Realizar tratamientos corporales preparatorios y / o funcionales.</p> <p>Hacer el masaje utilizando técnicas manuales e instrumentales adecuadas para tratar los problemas del cliente.</p> <p>Para realizar tratamientos corporales específicos con las manos o el equipo adecuado para tratar los problemas del cliente.</p>
Conocimiento	<p>Características y objetivos del masaje estético, drenaje linfático, masaje conectivo.</p> <p>Características y objetivos de los tratamientos corporales específicos, como la reducción y reafirmación, así como los tratamientos de los senos y el embarazo.</p> <p>Características y técnicas de los tratamientos preliminares corporales con función dermo-purificadora.</p> <p>Técnicas de masaje manual.</p> <p>Técnicas específicas de masaje corporal.</p> <p>Tipos de masaje, técnicas específicas de dermo-purificación realizadas con la ayuda de herramientas y equipos.</p> <p>Características de los productos utilizados para tratamientos corporales.</p>

Sector	<p>Estética / Maquillaje</p> <p>El núcleo de esta unidad es llevar a cabo un estudio detallado de las técnicas profesionales de la estética. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbria (Italia) llamado "Maquillaje"</p> <p>La actividad esperada en la empresa apunta a fortalecer la experiencia de los estudiantes a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar y hacer un maquillaje adecuado que se adapte a las características del cliente y responder a sus solicitudes. También son capaces de planificar y desarrollar un evento basado en la belleza.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar las herramientas de maquillaje adecuadas (pinceles, esponjas, etc.) y cosméticos en función del maquillaje planificado. También pueden corregir el maquillaje en presencia de imperfecciones.
Competencia	<p>Detectar toda la información útil para identificar el maquillaje adecuado. Escuchar y comprender las peticiones y expectativas del cliente.</p> <p>Identificar las principales características de fisonomía del cliente (forma, características de las dimensiones, color de ojos y cabello, posibles imperfecciones).</p> <p>Elegir y hacer el maquillaje correcto basado en las características y expectativas del cliente.</p> <p>Elegir y recomendar de manera convincente el maquillaje adecuado que describa también los resultados.</p> <p>Conocer y utilizar todas las técnicas de maquillaje para corregir las imperfecciones y hacer más agradable el rostro.</p>
Conocimiento	<p>Características químicas de los productos de maquillaje (cremas, lápices labiales, sombras de ojos, rubores, bases, etc.).</p> <p>Características y uso de herramientas de maquillaje (esponjas, cepillos, rizadores de pestañas, etc.).</p> <p>Técnicas de maquillaje.</p>



Sector	<p>Peluquería</p> <p>El núcleo de esta unidad es llevar a cabo un estudio detallado de las técnicas profesionales de peinado. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Juegos de peinados y peinados"</p> <p>La actividad esperada en la empresa apunta a fortalecer la experiencia de los estudiantes a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos son capaces de identificar herramientas de trabajo y productos adecuados para el peinado, también adoptando técnicas de secado del cabello. Los alumnos están capacitados para trabajar sobre la base de estándares de calidad y, en consecuencia, de las normas de higiene y seguridad en el lugar de trabajo.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden establecer el pelo de acuerdo con las solicitudes del cliente y el tipo de ocasión.
Competencia	<p>Para personalizar el peinado con el fin de satisfacer al cliente y mejorar sus características.</p> <p>Para elegir soluciones estéticas personalizadas para completar el corte y el color del peinado / conjunto de cabello.</p> <p>Para identificar y utilizar las herramientas y los productos adecuados para cada conjunto de cabello o peinado y también el tipo de cabello a tratar.</p> <p>Para conocer y hacer diferentes tipos de conjuntos de cabello (secado del cabello con secador de pelo, cepillo, alisadores, etc.) y estilos de cabello (recogidos, trenzas, postizos, etc.).</p>
Conocimiento	<p>Características de las herramientas y productos utilizados para los juegos de peinados y peinados (secador de pelo, difusores para el cabello, cepillos, peines, rizadores, horquillas, laca para el cabello, mousse, gel, etc.)</p> <p>Técnicas de depilación (cepillado, difusor de cabello, secador de cabello con capucha, etc.)</p> <p>Técnicas de ondulación (manual o utilizando rulos, rizos planos, etc.)</p> <p>Técnicas de depilación.</p>



Sector	Peluquería/ Pelucas El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas profesionales del peinado. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Peluquería / Pelucas" con referencia específica a la creación de pelucas teatrales y escénicas. La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden conocer las técnicas y herramientas adecuadas para hacer una peluca, una peluca mediana, barba, bigotes, patillas, cejas y pelo falso. También pueden utilizar las herramientas adecuadas para preparar y colocar las pelucas, así como para ordenar, almacenar, limpiar y lavar los materiales.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden hacer un molde de peluca personalizado y elegir los materiales adecuados.
Competencia	Diseñar y posar un arnés. Elegir y usar técnicas, materiales y herramientas para hacer cascos..
Conocimiento	Sectores de pelucas. Técnicas y herramientas para hacer pelucas, pelos falsos y cascos. Historia de la peluca.

Sector	<p>Servicio de Atención al Cliente</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de servicio al cliente. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) llamada "Gestión de la relación con los invitados de la empresa tanto en italiano como en un idioma extranjero".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden informar y sugerir a los clientes, eligiendo diferentes formas de interacción en función de sus diferentes características y expectativas.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden gestionar las relaciones con el cliente de la empresa en italiano y en un idioma extranjero.
Competencia	<p>Para comunicarse con diferentes tipos de clientes.</p> <p>Usar diferentes formas de interacción oral / escrita según el tipo de clientes para describir y valorar el servicio.</p> <p>Informar a los clientes sobre el servicio ofrecido, de forma clara y completa, para satisfacer sus expectativas.</p> <p>Adoptar estilos de comportamiento basados en la cortesía y la amabilidad, así como el autocontrol.</p> <p>Asumir responsabilidades en caso de imprevistos y reclamaciones.</p> <p>Para comunicarse en inglés con diferentes tipos de clientes.</p> <p>Comunicarse en un tercer idioma extranjero con diferentes tipos de clientes.</p>
Conocimiento	<p>Modelos teóricos para la comunicación.</p> <p>Principios de comunicación y venta de la psicología.</p> <p>Principios psicológicos útiles para comprender las dinámicas relacionales relativas a diferentes tipos de clientes.</p> <p>Competencia sonora del idioma inglés, incluyendo idiomas especiales.</p> <p>Competencia de sonido de un tercer idioma, incluidos los idiomas especiales.</p>

Sector	<p>Entrenamiento deportivo</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado y la práctica de actividades físico-deportivas. La actividad esperada en la empresa (gimnasios) prevé el fortalecimiento de su experiencia a través de la comparación y la transferencia de conocimientos y prácticas en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa (gimnasios) asume las competencias (habilidades) relacionadas con la planificación y gestión de los programas de entrenamiento individual / grupal para mantener y mejorar la condición física o el aprendizaje de una actividad deportiva específica. Los programas pueden tener objetivos de aprendizaje, adaptados, recreativos o deportivos pero no competitivos.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar el programa de actividad física según las necesidades del cliente. Los alumnos también pueden realizar el programa de actividad física asistiendo al cliente durante el desarrollo de la capacitación y controlando periódicamente los resultados psicofísicos alcanzados.</p>
Competencia	<p>Evaluar las condiciones físicas del cliente e identificar sus potencialidades.</p> <p>Adaptar las peticiones específicas sobre la disciplina deportiva a los clientes.</p> <p>Determinar los objetivos de desempeño base, mediano y largo plazo.</p> <p>Elaborar planes de preparación física individual / grupal.</p> <p>Asignar ejercicios y planes de trabajo.</p> <p>Verificar el correcto cumplimiento del plan de ejercicios de entrenamiento.</p> <p>Monitorear y verificar tiempos y formas de ejecución de las modalidades de los planes.</p> <p>Analizar los resultados obtenidos por los clientes en relación con el programa, evaluando la necesidad de producir modificaciones al programa inicial.</p> <p>Para apoyar y motivar a los clientes.</p>
Conocimiento	<p>Disciplinas deportivas y fitness / wellness.</p> <p>Métodos de enseñanza y didáctica de las actividades deportivas.</p> <p>Elementos de rehabilitación de la medicina.</p> <p>Legislación deportiva.</p> <p>Elementos de la psicología del deporte.</p>

Sector	<p>Higiene Dental</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de higiene dental. La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p> <p>Los alumnos que asisten a esta unidad ya recibieron educación en el Instituto de Educación Secundaria José Puche L.Castillo, que está especializado en especialista superior en higiene bucal (FP Superior Degree). Por lo tanto, los alumnos ya son expertos y competentes en materia de higiene dental.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden promover la salud oral de los individuos y la comunidad a través del desarrollo de actividades de apoyo y prevención. Junto con el dentista, los alumnos revisan la boca, evalúan y realizan técnicas dentales. Como miembro del equipo de salud oral, practican su trabajo de manera segura y optimizan los recursos a su disposición.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden comunicarse con el dentista y el equipo de salud, adquirir e informar oralmente o con una carpeta clínica toda la información. También pueden desarrollar un enfoque interdisciplinario para el caso clínico, administrando de manera eficiente las dinámicas que marcan el trabajo en equipo de los profesionales de la salud.</p>
Competencia	<p>Trabajar en equipo realizando actividades de prevención y asistencia sanitaria teniendo en cuenta la coordinación constante del médico-dentista.</p>
Conocimiento	<p>Técnicas de comunicación. Team building. Procedimientos de diagnóstico. Microbiología y microbiología clínica. Enfermedades dentales. Higiene general aplicada. Ciencias aplicadas médicas / técnicas.</p>

5.2 Diseño/Artesanías

Sector	<p>Diseño de Moda</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de moda. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Desarrollo de artículos de ropa de manera gráfica".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden desarrollar modelos utilizando técnicas gráficas tradicionales y avanzadas para poner en práctica un conjunto de ideas estilísticas. También son capaces de ensamblar prendas de moda siguiendo diferentes estilos.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear y realizar bocetos y modelos hechos a mano o digitalizados..</p>
Competencia	<p>Para transformar la idea estilística en una representación gráfica, manualmente y / o con la ayuda de un software adecuado.</p> <p>Desarrollar bocetos y modelos de formas a través de técnicas gráficas tradicionales / avanzadas.</p> <p>Para resumir características estéticas, funcionales y técnico-productivas en el estilo de dibujo del boceto.</p> <p>Definir las primeras características funcionales y técnicas de la colección de prendas de vestir.</p> <p>Definir los detalles del artículo de moda de la ropa en cuanto a estructura, forma y funciones identificadas.</p> <p>Para hacer una primera selección y combinar con fibras, hilos, tejidos, colores, accesorios.</p>
Conocimiento	<p>Fundamentos de la anatomía humana.</p> <p>Técnicas de diseño y estilización de los bocetos.</p> <p>Dibujo del cuerpo humano siguiendo las reglas del sketch de moda.</p> <p>Dibujo a mano alzada.</p> <p>Diseño y representación gráfica de software bidimensional- sistemas CAD.</p>

Sector	<p>Diseño de Mobiliario</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Diseñar creativamente un producto / objeto de diseño".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden desarrollar la idea creativa / innovadora o colaborar en el proceso de concebir un producto / objeto de diseño basado en las solicitudes del cliente y las tendencias del mercado de referencia. También son capaces de identificar entre el panel de ideas innovadoras el que prefiere y cumple su viabilidad.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden analizar la solicitud del cliente, las tendencias evolutivas y las necesidades del mercado de referencia. También pueden identificar necesidades, elementos de paisajes, tendencias de territorio / contexto, así como usar herramientas, documentación y técnicas específicas para encontrar y compartir información e instrucciones.</p>
Competencia	<p>Desarrollar una idea creativa y procesar un proyecto de proyecto al respecto.</p> <p>Evaluar la sostenibilidad de una idea creativa / innovadora en un contexto dado.</p> <p>Para obtener un boceto de un objeto artesanal definiendo su finalidad.</p> <p>Aplicar técnicas de dibujo creativo.</p> <p>Para definir formas, dimensiones, características, líneas y volúmenes esenciales de una artesanía.</p>
Conocimiento	<p>Principales metodologías y técnicas de investigación y análisis de mercado.</p> <p>Fundamentos de los aspectos culturales, históricos y naturalistas del territorio.</p> <p>Técnicas gráficas tradicionales.</p> <p>Tecnologías informáticas para el dibujo.</p> <p>Técnicas de diseño.</p>

5.3 Diseño gráfico y diseño Web.

Sector	Diseño de Fotografía El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de fotografías. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Procesamiento de imágenes fotográficas". La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden realizar actividades de postproducción sobre el servicio fotográfico.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden modificar las imágenes mediante el software de edición de fotos y el equipo de procesamiento de imágenes.
Competencia	Para utilizar el software principal para gestionar imágenes. Aplicar técnicas de modificación de imágenes utilizando el software principal de elaboración y edición. Usar software para crear efectos especiales.
Conocimiento	Tecnologías de composición fotográfica. Gestionar imágenes (subir, editar fotos, efectos especiales). Software para procesar imágenes digitales. Interfaz máquina foto-ordenador y soportes magnéticos.



Sector	<p>Diseño Multimedia</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño multimedia. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Crear e integrar contenido multimedia".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero..</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden procesar contenido multimedia de audio y video utilizando el software principal disponible en el mercado.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden considerar las solicitudes del cliente y procesar el contenido de audio y video utilizando material anterior o adquirido. También pueden trabajar con páginas web sobre la base de los principios de eficiencia, calidad y seguridad.
Competencia	<p>Para crear contenido multimedia y páginas web.</p> <p>Analizar las características técnicas y de copyright de las fuentes multimedia disponibles.</p> <p>Para adquirir y procesar fuentes de audio y video, de manera consistente con las demandas funcionales que utilizan aplicaciones de mercado especialmente diseñadas.</p> <p>Para completar el contenido multimedia con las páginas del sitio web utilizando estándares de maximización.</p>
Conocimiento	<p>Sitios web y restricciones de uso.</p> <p>Principios de video digital (píxel, fotograma, frecuencia de actualización).</p> <p>Captación de hardware y software, adquisición y manipulación de audio / video.</p> <p>Técnicas de edición de audio (muestras, codificación binaria, conversiones analógicas / digitales, métodos de compresión).</p> <p>Técnicas de edición de vídeo. Formas de integración audio / video en páginas web. Transmisión de video por internet.</p>



Sector	<p>Administrador de Redes</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Desarrollo de sistemas informáticos y actividades de protección".</p> <p>La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p> <p>Los alumnos que asisten a esta unidad ya recibieron educación en el Instituto de Educación Secundaria José Puche L.Castillo, que está especializado en desarrollar redes. Por lo tanto, los alumnos ya son expertos y competentes en este campo.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar, desarrollar y administrar redes de diferentes tipos, al ofrecer todo el potencial dentro de la red.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar y mantener actividades sobre los componentes de hardware de los sistemas informáticos web, incluidas las operaciones de reconfiguración de software y la aplicación de políticas de seguridad.
Competencia	<p>Identificar las causas del mal funcionamiento de los sistemas informáticos, causadas por problemas físicos y de configuración del hardware.</p> <p>Mantener hardware y software.</p> <p>Llevar a cabo políticas de protección de recursos informáticos.</p>
Conocimiento	<p>Métodos y técnicas de administración de sistemas informáticos.</p> <p>Reemplazo de disco duro y recuperación de datos: principios operativos y técnicos.</p> <p>Intervenciones en la placa madre: reemplazo del procesador, expansión de RAM y reemplazo.</p> <p>Intervenciones en tableros: video, audio, fax, modem, red.</p> <p>Intervenciones de suministro y refrigeración.</p> <p>Reinstalación y reconfiguración.</p> <p>Eliminación de conflictos de versiones.</p> <p>Eliminación de marcas de virus dañadas en el disco duro.</p>

Sector	<p>Diseño Gráfico</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Procesamiento de imágenes estáticas".</p> <p>La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear y procesar imágenes estáticas y animaciones 2D utilizando el software y hardware principales disponibles.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear imágenes estáticas / de calidad y características técnicas congruentes con su uso en páginas web a partir de materiales anteriores o digitalización de dibujos.
Competencia	<p>Para crear imágenes estáticas e integrarlas en páginas web.</p> <p>Examinar las características técnicas y los derechos de autor de las imágenes disponibles.</p> <p>Adquirir imágenes utilizando los dispositivos periféricos de hardware adecuados.</p> <p>Para dibujar / cambiar imágenes desde cero utilizando los principales editores gráficos.</p> <p>Para integrar las imágenes en las páginas del sitio web utilizando los criterios de optimización.</p>
Conocimiento	<p>Bases gráficas vectoriales.</p> <p>Principales formatos de imágenes digitales.</p> <p>Mejoramiento.</p> <p>Hardware periférico de adquisición de imágenes estáticas y sus usos (escáner y cámaras digitales, editor de imágenes, uso de las capas, efectos y filtros).</p>

6. EVALUACIÓN

6.1 Movilidad combinada de estudiantes de FP (C2) en Perugia

El proyecto Cr.E.Ate previó una movilidad especial en Italia, donde estudiantes de Letonia, Polonia e Italia tuvieron la oportunidad de unirse a talleres y tener experiencia de aprendizaje basada en el trabajo.

ECIPA UMBRIA coordinó las siguientes actividades:

- Reuniones especiales con alumnos y acompañantes.
- Experiencias de aprendizaje basadas en el trabajo: considerando las Unidades de Capacitación de Cr.EATte (ver Sección 5) y los CV de los alumnos, ECIPA UMBRIA identificó un gran número de compañías locales interesadas en hospedar a los estudiantes y apoyan el programa piloto del Modelo Cr.E.Ate (ver resultados cualitativos)
- Compañías de Hosting Learners-Matching (ver abajo)
- Talleres (ver resultados cualitativos).
- Evaluaciones
- Informe (protocolo)

6.2 Normas y Organización

En los primeros días de la movilidad combinada de los estudiantes de FP, los estudiantes se unieron a algunas actividades de capacitación basadas en temas teóricos. Después de esto, cada alumno pasó algunos días en una empresa de alojamiento (previamente identificada y cuidadosamente por ECIPA UMBRIA considerando el perfil y el CV de cada alumno) para experimentar actividades de aprendizaje basadas en el trabajo. Unir a estudiantes y empresas fue un punto crucial de esta movilidad, ya que los estudiantes fueron los protagonistas de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Sesenta estudiantes se emparejaron con las empresas de alojamiento teniendo en cuenta diferentes parámetros:

- edad (entre 16 y 40 años) (N.B. la edad máxima se elevó a 40 según la demanda de los países socios; véase la enmienda presentada a la Agencia Nacional Italiana);
- sector al que pertenecían los alumnos;
- inclinaciones y aspiraciones personales;
- resultados de las convocatorias nacionales realizadas en los diferentes países socios;
- Conocimiento del inglés como idioma común para el próximo país de acogida.

Cada estudiante llegó a la empresa de forma autónoma siguiendo las instrucciones y las indicaciones de ruta proporcionadas por ECIPA UMBRIA. Cada alumno firmó diariamente el registro mantenido por el titular / tutor de la empresa. Cada estudiante recibió un "folleto de observación" adecuado para tomar nota de sus observaciones durante la capacitación en la empresa y para dar ideas y sugerencias. Los titulares / tutores de la compañía rellenaron un cuestionario final sobre el comportamiento y el desempeño del estudiante alojado.

6.3 Programa y material educativo

Las actividades de capacitación C2 se basaron en las “unidades de capacitación” descritas anteriormente (ver el párrafo 5), mientras que en lo que respecta a las habilidades blandas y en una vista del trabajo del proyecto (ver Anexo VI) se administró el siguiente contenido.

Materiales educativos administrados durante los Talleres sobre habilidades transversales y trabajo en proyectos.

6.3.1 Cr.E.Ate una Start up! Proyecto de trabajo Cr.E.Ate

Al implementar una start-up, se debe tener en cuenta el siguiente contenido.

Visión

Proyección de un escenario futuro que refleje los ideales, valores y aspiraciones de los establecedores de metas e incentivos para la acción. Una declaración de visión efectiva debe ser clara y detallada, referirse a la visión de futuro, ser fácil de recordar, contener expresiones para recordar fácilmente y referirse a aspiraciones realistas o plausibles.

Misión

La misión de una empresa es su objetivo final, la verdadera justificación de su existencia y, al mismo tiempo, lo que la distingue de todas las demás. La declaración de la misión es el “manifiesto” de la misión y tiende a centrarse más en el presente y proporciona una guía operativa. La declaración de la misión es una guía práctica para la acción de la organización. Según algunos, una buena declaración de misión debería responder a las tres preguntas fundamentales: 1) ¿Qué queremos hacer? 2) ¿Quiénes somos? 3) ¿Por qué lo hacemos?

Valores

Los valores centrales de una empresa forman un sistema de ideas, formas de actuar y atributos considerados como “relevantes” para ellos mismos y, por lo tanto, para informar la acción de la empresa o de la organización en general. La declaración de valor (o declaración de valores centrales) es la declaración formal del propio sistema de valores de la organización. (Ejemplos de valores: McDonald's: “Excelente calidad, servicio, limpieza y valor”; Mars Incorporated: “Los Cinco Principios de Mars - Calidad, Responsabilidad, Reciprocidad, Eficiencia y Libertad - guían nuestro enfoque del medio ambiente, así como todos los aspectos de nuestro trabajo ”. (Poeta S., material educativo personal - traducido y adaptado)

Análisis SWOT

Para desarrollar trabajos de proyectos basados en el trabajo en equipo, el análisis FODA se presentó como la herramienta electiva para evaluar los pros y los contras de las posibles empresas futuras que planearán los alumnos



Este marco se considera un soporte poderoso para la toma de decisiones porque permite a un equipo descubrir oportunidades de éxito que antes no estaban articuladas o resaltar las amenazas antes de que se vuelvan demasiado onerosas. En este entrenamiento, este ejercicio podría identificar un nicho de mercado en el que la empresa de hosting tenía una ventaja competitiva o ayudar a las personas a trazar el éxito de su carrera al identificar un camino que maximice sus fortalezas y alertarlas sobre amenazas que pueden frustrar el logro.

Como su nombre indica, un análisis SWOT tiene en cuenta cuatro elementos:

- **Strengths (Fortalezas):** Atributos y recursos internos que apoyan un resultado exitoso.
- **Weaknesses (Debilidades):** Atributos y recursos internos que funcionan en contra de un resultado exitoso.
- **Opportunities (Oportunidades):** Factores externos que la entidad puede capitalizar o utilizar para su beneficio.
- **Threats (Amenazas):** Factores externos que podrían poner en peligro el éxito de la entidad.

Estas herramientas se pusieron a disposición de los grupos de estudiantes para planificar sus propias empresas hipotéticas.

6.3.2 ¡Convirtiendo esas ideas en acción! Proyecto de Trabajo Cr.E.Ate

Como parte del período de capacitación en Perugia en noviembre de 2018, se programó un taller el 12 de noviembre.

Durante el C2, todos los estudiantes que participaron en C2 se dividieron en 4 grupos mixtos (es decir, cada uno formado por estudiantes provenientes de diferentes países asociados y especializados en diferentes sectores de producción).

Se les dio la tarea de seguir un conjunto de instrucciones para desarrollar un trabajo de proyecto original.

Al adoptar un método de juego de roles, cada grupo tenía que planificar la creación de una empresa de nueva creación (ver Anexo VII).

En detalle, tuvieron que desarrollar los siguientes ítems:

- Elegir el sector industrial / empresarial.
- creando un logo;
- acordar sobre la ubicación geográfica;
- identificar la posición en el mercado (target);
- Diseñar la planta;
- describiendo la organización del trabajo y escribiendo la tabla de descripción del trabajo;
- encontrar la (s) fuente (s) de financiación;
- otros

Maestros y tutores supervisaron el trabajo de los estudiantes y les dieron sugerencias y consejos.

7. RESULTADOS DEL C2

Resultados cuantitativos

Los resultados cuantitativos se obtuvieron mediante la administración de diferentes herramientas de evaluación, utilizadas por alumnos, profesores y tutores de empresas.

En cuanto al modelo del proyecto, se obtuvieron tres conjuntos de información para perfilar al aprendiz de VET "ideal" y para sugerir el sistema de evaluación de VET.

Con este fin, tanto los alumnos como los profesores y los tutores de la empresa colaboran para proporcionar a los directores de proyecto con información sobre los diferentes tipos de habilidades del alumno (teóricas, técnicas y transversales) dentro de un modelo de evaluación pre-post. Aquí abajo el marco general utilizado en la fase de evaluación.

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (head)			Habilidades prácticas (hand)			Habilidades transversales(heart)		
Alumno									
	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)
Personal de la escuela									
	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)
Empresa de acogida									
	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)	(X)

En lo que respecta a los alumnos, fueron evaluados antes de comenzar la experiencia de aprendizaje basado en el trabajo (evaluación previa) y después de esta (evaluación posterior) por ellos mismos (autoevaluación), por sus profesores (evaluación realizada por personas que ya los conocen) y los tutores de la empresa (personas que aún no los conocen).

El objetivo de esta primera evaluación fue obtener una visión lo más objetiva posible del aprendizaje.

La segunda evaluación se realizó después de la experiencia de aprendizaje basada en el trabajo, siguiendo el mismo procedimiento (tres sujetos de medición) y utilizando las mismas herramientas.

Consulte el Anexo II para conocer las herramientas de evaluación cuantitativa utilizadas durante C2 (Conjunto de herramientas cuantitativas de Cr.E.Ate).

Los resultados de la administración de las herramientas de evaluación cuantitativa se resumen en la tabla a continuación.

8. CR.E.ATE. RESULTADOS CUANTITATIVOS FINALES (C2)

A. nº.	CABEZA (HEAD)									MANOS (HANDS)									CORAZÓN (HEART)										
	Alumno			Profesor			Empresa			Alumno			Profesor			Empresa			Alumno			Profesor			Empresa				
	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t	G	Pre	Pos t
1	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33		
2	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33		
3	66	66	0	99	99	0	66	99	33	66	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	0	99	99	0	66	99	33		
4	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
5	99	99	0	66	66	0	99	99	0	99	66	-33	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	66	0	66	99	33		
6	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33		
7	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
8	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33		
9	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
10	99	66	-33	66	33	-33	66	66	0	99	66	-33	66	66	0	66	66	0	99	99	0	99	66	-33	66	66	0		
11	66	99	33	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
12	66	99	33	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33		
13	66	99	33	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	66	0	66	99	33	66	99	33	33	66	33	66	99	33		
14	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
15	66	66	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
16	66	66	0	99	99	0	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		
17	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33		

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

18	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33
19	99	66	-33	99	99	0	99	99	0	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33
20	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	66	-33	99	99	0	66	99	33	66	66	0	33	66	33	66	99	33
21	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33
22	66	66	0	66	66	0	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
23	33	66	33	33	66	33	66	99	33	66	66	0	66	66	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33
24	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	66	0	66	66	0	66	99	33
25	33	66	33	33	66	33	66	99	33	66	66	0	66	66	0	66	99	33	66	99	0	66	99	0	66	99	33
26	66	66	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	0	66	99	0	66	99	33
27	66	33	-33	66	33	-33	66	66	0	66	33	-33	66	33	-33	66	66	0	66	66	0	66	66	0	66	66	0
28	66	66	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33
29	99	99	0	66	99	33	33	99	66	99	99	0	33	99	66	33	99	66	99	99	0	99	99	0	33	99	66
30	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	0	66	99	33
31	66	66	0	66	99	33	99	99	0	66	66	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
32	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	66	0	33	66	33	66	99	33
33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33
34	66	66	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
35	66	66	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
36	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
37	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33
38	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33
39	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
40	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
41	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	66	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
42	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	66	-33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
43	66	99	33	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0
44	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
45	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33
46	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	99	99	0	99	99	0

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

47	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
48	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
49	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
50	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	66	0	66	99	33
51	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
52	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
53	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
54	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	99	99	0
55	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33
56	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
57	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33
58	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33
59	66	99	33	99	99	0	99	99	0	66	99	33	99	99	0	66	99	33	66	99	33	99	99	0	66	99	33
60	99	99	0	99	99	0	99	99	0	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33	66	99	33

Leyenda:

		
99%	66%	33%

Nótese bien. El símbolo “%” ha sido eliminado por razones de espacio.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Como se muestra arriba, la tabla anterior está dividida en 29 columnas. La primera columna se refiere a cada alumno, indicado por un número para que permanezcan en el anonimato. La tabla fue construida respetando el modelo 3H (Cabeza, Mano, Corazón). El primer bloque se refiere a los conocimientos teóricos aprendidos en la escuela (Cabeza), el segundo a habilidades prácticas (Manos) y, finalmente, el tercero se refiere a habilidades transversales (Corazón), centrado sobre todo en la capacidad de los alumnos para trabajar en grupo también en ambientes desconocidos.

Sobre la base de los criterios previos y posteriores a la medición, cada habilidad se midió primero (columna pre) y después (columna post) de la experiencia de entrenamiento italiano. La columna G en su lugar contiene los valores resultantes de la brecha entre las mediciones previas y posteriores.

Este esquema se reduplicó para contener información proveniente de estudiantes, profesores y tutores de empresas.

Como es evidente, los valores contenidos en la tabla muestran una tendencia general hacia la mejora de las habilidades después del período de capacitación en la empresa. De hecho, la mayoría de los alumnos mostraron un nivel sustancial de satisfacción, dada la prevalencia de los valores por encima de cero presentes en la columna G. Solo 11 valores son negativos, según lo refirieron los educandos y maestros. Las razones de su falta de satisfacción se explican en detalle en la sección dedicada a la evaluación cualitativa (ver más abajo).

El valor “cero” en la columna G puede indicar que los estudiantes no apreciaron cambios significativos entre sus habilidades iniciales y las que se midieron después del período de capacitación en Italia. En muchos casos, sin embargo, los mismos estudiantes encontraron una mejora en sus habilidades sociales. Esta es una tendencia muy importante, ya que arroja luz sobre la oportunidad, si no la necesidad, de que el estudiante se evalúe a sí mismo en contextos desconocidos, especialmente en el extranjero.

Los datos mencionados anteriormente podrían ser sometidos a análisis estadístico.

Para comprender las diferentes evaluaciones y perfilar a los alumnos de manera más precisa, parece obvio cómo los datos cuantitativos deben entretenerse con los cualitativos.

Resultados cualitativos

En cuanto a la investigación cualitativa, a los alumnos, profesores y tutores de empresas se les proporcionó un conjunto de cuestionarios adecuados para conocer su opinión sobre las actividades realizadas durante el período de formación italiano.

Consulte el Anexo III para las herramientas de evaluación cualitativa Cr.E.Ate (conjunto de herramientas cualitativas) utilizadas en las mediciones previas a la publicación.

9. LA RETROALIMENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES DEL C2

La investigación cualitativa se llevó a cabo utilizando el kit de herramientas que se muestra arriba, adecuado para descubrir también las fortalezas y debilidades de la pasantía.

Un nivel de apreciación satisfactorio fue alcanzado por las tres categorías.

Aprendices: incluso si la correspondencia entre aprendices y empresas no siempre fue fácil, debido a diferentes razones, en términos generales, los aprendices apreciaron la oportunidad de trabajar en un entorno desconocido y apreciaron los esfuerzos realizados por las compañías para recibirlos y hacerlos sentir cómodos. Por otro lado, la principal debilidad que subrayaron fue la dificultad para comunicarse en inglés, ya que el personal de la empresa no manejó ese idioma de manera adecuada.

Profesores: los profesores estaban bastante satisfechos con los resultados cualitativos de esta capacitación en la empresa. En términos generales, declararon que sus estudiantes se beneficiaron del contacto con otros colegas de la misma edad pero provenientes de diferentes países. El ambiente internacional que los estudiantes han respirado en Italia ha contribuido a ampliar sus puntos de vista en su trabajo y relaciones interpersonales. Al igual que los estudiantes, los profesores también se quejaron de la falta de conocimiento del inglés por parte del personal de la empresa.

Tutores de la empresa: la empresa involucrada en el proyecto fueron los sujetos más satisfechos de la experimentación. Estaban muy dispuestos a recibir a estudiantes procedentes del extranjero para comparar su forma de vivir y trabajar con otras situaciones desde una perspectiva más amplia. De esta manera su evaluación cualitativa confirmó la cuantitativa.

Algunas declaraciones relevantes de los estudiantes:



La formación en esta empresa fue realmente educativa.

Los trabajadores eran muy amables y serviciales.

Esta empresa es agradable y está haciendo grandes proyectos.

Me sentí libre y cómodo porque siempre hablamos.

No esperaba tanto.

Aprendí algunos consejos útiles.

El gerente y los trabajadores fueron muy amables.

Debilidades: Nada (sinceramente).

Puntos fuertes: Todos.

Ambiente cálido y familiar.

He aprendido nuevas posturas de gimnasia y los números (1-100).



Una sola persona puede usar el programa Photoshop.

Durante dos días estuvimos sentados y no hicimos nada.

No estaban preparados para que nosotros viniéramos.

Presencia de demasiadas cámaras en el centro de belleza.

Las malas habilidades digitales.

El asiento de la compañía era difícil de alcanzar.

Los estudiantes podrían tener clases de inglés.

Falta el idioma inglés.

10. RESULTADOS DEL PROYECTO

Para compartir el modelo transversal, innovador y flexible de Cr.E.Ate basado en un nuevo modelo pedagógico que se centra en el trabajo y los métodos de capacitación conectados que se ha creado y probado conjuntamente a través del proyecto, los socios del proyecto Cr.E.Ate co -Diseñó un conjunto de materiales de apoyo para alcanzar los siguientes objetivos específicos:

- definir y compartir los lineamientos metodológicos y operativos del Modelo transnacional de Artesanía Taller;
- evaluar y probar los puntos fuertes / débiles del modelo y el potencial de desarrollo de la oferta de capacitación específica compartida dividida por perfiles;
- Crear y promocionar un catálogo experimental de unidades formativas.

De acuerdo con nosotros, el material de apoyo que se enumera a continuación, así como las entrevistas en video disponibles en el [website](#) del proyecto, diseñadas por los socios del proyecto, pueden desempeñar un papel clave para respaldar la transferencia de los resultados del proyecto y su aplicación a otros contextos de la UE, como así como promover la movilidad transnacional de formadores y operadores.

Afirmamos que esto es crucial para respaldar la transferencia de los resultados del proyecto y su aplicación a otros contextos de la UE.

a diferentes contextos / grupos objetivo, así como en términos de promoción de la movilidad transnacional de los formadores / comunidades de EFP europeos.

Los siguientes recursos contienen las pautas metodológicas y operativas del Proyecto Cr.E.Ate:

-  Modelo Cr.E.Ate. - Anexo IV
-  Cr.E.Ate. Pautas y Etiqueta- Anexo V
-  Catálogo Cr.E.Ate. - Anexo VI

11. ANEXOS

11. ANEXOS

Anexo I - Plantilla del “Learning Agreement”



Learning Agreement

1. Información sobre los participantes	
Datos de contacto de la organización de origen	
Nombre de la organización	(texto aquí)
Dirección	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)
Website	(texto aquí)
Persona de contacto	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)
Datos de contacto de la organización de acogida	
Nombre de la organización	(texto aquí)
Dirección	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)

Website	(texto aquí)
Persona de contacto	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)
Nombre de la organización	(texto aquí)

Datos de contacto del alumno	
Nombre	(texto aquí)
Dirección	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)
Fecha de nacimiento	(dd/mm/aaaa)
Por favor, marca	<input type="checkbox"/> Hombre <input type="checkbox"/> Mujer

Datos de contacto de los padres o tutor legal del alumno, en su caso	
Nombre	(texto aquí)
Dirección	(texto aquí)
Teléfono	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)

Si una organización intermediaria está involucrada, por favor, proporcione los datos de contacto.	
Nombre de la organización	(texto aquí)
Dirección	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)
Website	(texto aquí)



Erasmus+



Persona de contacto	(texto aquí)
Teléfono/fax	(texto aquí)
E-mail	(texto aquí)

2. Duración del periodo de formación en el extranjero.

Fecha de inicio de la formación en el extranjero	(dd/mm/aaaa)
Fecha de fin de la formación en el extranjero.	(dd/mm/aaaa)
Duración del periodo de tiempo en el extranjero	(número de semanas)

3. La cualificación adquirida por el alumno, incluyendo la información del progreso del alumno (conocimiento, habilidades y competencias ya adquiridas)

Título de la cualificación adquirida por el alumno (por favor, proporcione el título en el idioma de la organización, en su caso)	(texto aquí)
EQF level, Nivel del Marco Europeo de Cualificación (en su caso)	(texto aquí)
NQF, Nivel del Marco Nacional de Cualificaciones (en su caso)	(texto aquí)
Información del progreso del alumno en relación a la ruta de aprendizaje. (La información para indicar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos podría incluirse en un anexo)	(texto aquí)
Contenidos en el anexo- por favor, marque la casilla apropiada	<input type="checkbox"/> Europass Certificate Supplement <input type="checkbox"/> Europass CV <input type="checkbox"/> Europass Mobility <input type="checkbox"/> Europass Language Passport <input type="checkbox"/> European Skills Passport <input type="checkbox"/> (Unidad[es] de) resultados de aprendizaje ya adquiridos por el alumno

Otros: (por favor, especifique aquí)

4. Descripción de los resultados de aprendizaje alcanzados durante la movilidad.

Título de la unidad(es)/grupos de resultados de aprendizaje/partes de las unidades que son adquiridas	(texto aquí)
Número de puntos ECVET a adquirir en el extranjero	(texto aquí)
Resultados de aprendizaje a alcanzar	(texto aquí)
Descripción de las actividades de aprendizaje (por ejemplo, información de la localización (es) de aprendizaje, tareas a realizar y/o cursos a cursar)	(texto aquí)
Contenidos en el anexo- por favor, marque la casilla apropiada	<input type="checkbox"/> Descripción de unidad(es)/grupos de resultados de aprendizaje que son el foco de la movilidad <input type="checkbox"/> Descripción de las actividades de aprendizaje <input type="checkbox"/> Plan de desarrollo individual en el extranjero. <input type="checkbox"/> Otros: (por favor, especiar aquí)

5. Evaluación y documentación

Persona(s) responsable para evaluar el desempeño del alumno	Nombre: (texto aquí)
	Organización, rol: (texto aquí)
Evaluación de los resultados de aprendizaje	Fecha de la evaluación: (dd/mm/aaaa)
	Método: (texto aquí)
¿Cómo y cuándo será registrada la evaluación?	(texto aquí)
Por favor, incluya	<input type="checkbox"/> Información detallada sobre el procedimiento de evaluación (por ejemplo, métodos, criterios, cuadrícula de evaluación) <input type="checkbox"/> Plantilla para documentar los resultados de aprendizaje adquiridos (tales como la transcripción del registro del alumno o la Europass Mobility) <input type="checkbox"/> Plan de desarrollo individual cuando esté en el extranjero <input type="checkbox"/> Otros: (por favor, especificar aquí)

6. Validación y reconocimiento	
Persona (s) responsables de la validación de los resultados de aprendizaje alcanzados en el extranjero	Nombre: (texto aquí)
	Organización, rol: (texto aquí)
¿Cómo se llevará a cabo el proceso de validación?	(texto aquí)
Registro de los logros validados	Fecha: (dd/mm/aaaa)
	Método: (texto aquí)
Persona(s) responsable para reconocer los resultados de aprendizaje alcanzados en el extranjero.	Nombre: (texto aquí)
	Organización, rol: (texto aquí)
¿Cómo se realizará el reconocimiento?	(texto aquí)

7. Firmas		
Organización de origen/país	Organización de acogida/país	Alumno
Nombre, rol	Nombre, rol	Nombre, rol
Lugar, fecha	Lugar, fecha	Lugar, fecha
En su caso: Organización Intermediaria	En su caso: Padre/Madre o tutor legal	

Lugar, fecha	Lugar, fecha
Lugar, fecha	Lugar, fecha

8. Información adicional

(texto aquí)

9. Anexos

(texto aquí)

Anexo II - Cr.E.Ate Kit de herramientas cuantitativas
**Herramientas de evaluación
(alumno)**

Nombre

Nacionalidad

Escuela

Medición previa

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Alumno (auto-evaluación)			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Medición posterior

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Alumno (auto-evaluación)			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Herramienta de evaluación
(Profesor)**

Nombre del alumno
 Nacionalidad.....
 Escuela
 Nombre del profesor

Medición previa

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Profesor			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Medición posterior

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Profesor			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Herramienta de evaluación
(tutor de la empresa)**

Nombre del alumno
 Nacionalidad
 Escuela
 Nombre del tutor de empresa

Medición previa

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Tutor de la empresa			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Medición posterior

Sujeto que evalúa	Habilidades teóricas (Head)	Habilidades prácticas (Hand)	Habilidades transversales (Heart)
Tutor de la empresa			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Herramienta de evaluación cualitativas
(profesor)

Nombre del alumno
Nacionalidad.....
Escuela
Nombre del profesor

Informe de entre diez y quince líneas.

.....
.....
.....
.....

Herramienta de evaluación cualitativa
(tutor de empresa)

Nombre del alumno
Nacionalidad.....
Escuela
Nombre del tutor de empresa.....

Informe de entre diez y quince líneas.

.....
.....
.....
.....

Anexo IV - Modelo “Cr.E.Ate.” (Version corta)

El piloto flexible del modelo de Cr.E.Ate. está basado en la suposición teórica de que un proceso de aprendizaje tiene que estar basado en tres elementos principales:

1. Teórico (Cabeza): conectado con el área de la materia estudiada;
2. Práctico (Manos): relacionado con las habilidades necesarias para un trabajo futuro;
3. transversal (corazon): habilidades ligeras tales como, la comunicación, la motivación, compromiso, autocontrol, etc.

Los estudiantes han adquirido las habilidades conectadas con estas tres áreas para estar preparados para entrar en el mercado laboral al final de su programa de aprendizaje.

Asuntos teóricos

Las tres “H”

“Cabeza, manos y corazón” (Head, hands and heart; el mismo concepto en inglés) es un acercamiento al desarrollo literal introducido por Orr (1992), y promulgado por Sipos, Battisti y Grimm (2008). Este modelo demuestra la naturaleza holística de la experiencia transformadora y relaciona el dominio cognitivo (cabeza) con la reflexión crítica, el dominio afectivo (corazón) con el conocimiento relacional y el dominio psicomotor (manos) con el compromiso.

El acercamiento centralizado en el aprendiz

El método del acercamiento centralizado del aprendiz cambia el enfoque de la actividad entre profesores y alumnos. De acuerdo con la Asociación Americana de Psicología, las principales características del Acercamiento centralizado en el aprendiz son las siguientes:

Compromiso del alumno en el proceso de aprendizaje.

Adoptando un enfoque centrado en el alumno, los profesores se involucran en que los alumnos trabajen en una tarea determinada (competencias en acción) por lo que serán y se sentirán protagonistas en su propio trabajo. Esta forma hace que los alumnos tengan la oportunidad de adquirir ambos contenidos y competencias esenciales a través de este proceso.

La enseñanza centrada en el alumno incluye la instrucción explícita de habilidades.

Tomando en la enseñanza un enfoque centrado en el alumno, este aprende como pensar, resolver problemas, tomar decisiones, trabajar en equipo, evaluar la evidencia, analizar argumentos y generar hipótesis.

La enseñanza centrada en el alumno anima a los estudiantes a hablar.

Siguiendo este tipo de enseñanza los profesores guían a los aprendices a reflejarse en lo que están aprendiendo y como lo están aprendiendo. Además, los profesores pueden hablar sobre el aprendizaje con sus propios alumnos

(metacognición) y este último también hace evaluación de pares.

La enseñanza centrada en el alumno motiva a los estudiantes.

adoptando la enseñanza centrada en el alumno hace que estos sean dirigidos a tomar decisiones sobre sus propios asuntos, métodos y preferencias; y a girar por ellos mismos en estos elementos. Esto también ayuda a los estudiantes a crear un criterio de autoevaluación.

La enseñanza centrada en el aprendiz anima a la colaboración.

Adoptando este tipo de enseñanza el estudiante puede aprender de y con otros. Los profesores trabajan para desarrollar las estructuras que promueven compromisos compartidos para aprender, tanto individual como colectivamente.

Métodos centrados en el alumno

Un acercamiento centrado en los estudiantes no adopta un único método de enseñanza.

Los métodos centrados en el alumno han sido repetidamente demostrados que son superiores al tradicional enfoque en el profesor a la instrucción, una conclusión que aplica si el resultado evaluado en una maestría a corto plazo, retención a largo plazo, o profundización en el entendimiento del material en curso, adquisición de pensamiento crítico o creativo, habilidad de resolución de problemas, formación de actitudes positivas hacia la materia enseñada, o el nivel de confianza en uno mismo en conocimiento y habilidades.

In detalle:

48

Este proyecto ha sido creado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja el punto de vista de solo los autores, y la Comisión Europea no puede ser responsable de cualquier uso hecho de la información contenida.

5. Aprendizaje activo, en el que los estudiantes resuelven problemas, responden sus propias preguntas, discute, explican, debaten o crean tormentas de ideas durante las clases;
6. Aprendizaje cooperativo, en el que los estudiantes trabajan en equipos con problemas y proyectos en condiciones que aseguran tanto la independencia positiva como la responsabilidad;
7. Enseñanza y aprendizaje inductivo, en el cual los estudiantes se presentan a retos (preguntas o problemas) y aprenden el material en curso en el contexto del direccionamiento de los distintos retos.

Anexo V - Cr.E.Ate. Pautas y etiquetas

Estas pautas están dirigidas a aquellos profesores que desean implementar el modelo Cr.E.Ate. en sus clases para evaluar si y hasta qué punto una intervención educativa puede ser efectiva para sus alumnos. Más específicamente, el modelo mide la brecha entre la percepción de las habilidades que posee el aprendiz y las adquiridas después de haber asistido a un curso basado en contenido teórico, experiencia práctica y capacitación en la empresa (pre-post evaluación). El método de medición y las herramientas para llevarlo a cabo se describen en detalle a continuación.

Cr.E.Ate. model

Assessing subject	Theoretical skills (head)	Practical skills (hand)	Transversal skills (heart)
Learner	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
School staff	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Company	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	   <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



Assessment

Quantitative measurement: instructions for use

This assessment model takes into consideration three different perspectives: the learner's, the school staff's and the company's ones.

Each assessing subject ticked the box corresponding with his/her favourite emoticon, which iconographically suggested the level of knowledge or skill achieved. In numerical terms, the red icon roughly corresponds to the 1-33.33% range, the yellow one to the 33.33-66.66% range, and the green one to the 66.66-99.99% range. Starting from the learning goals that were provided together with the course program, based on a number of skills that have to be achieved,

- the students **measure** themselves as far as the theoretical, practical and transversal skills to be achieved **were** concerned (on the basis of their perception and self-assessment);
- the school staff **measure** students about the theoretical, practical and transversal skills achieved (using specific tests);
- the company responsible people/tutors **measure** the theoretical, practical and transversal skills students are able to use in working (result of observation).

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

The marks obtained **have to be combined**, in order to provide a quantitative assessment of the learning outcomes.

Qualitative measurement: instructions for use

The monitoring results **have** to be written in a short (15-50 lines) report concerning each learner, on the basis of five items (5Rs), as described in detail below.

1. Readiness

This shows in motivation, curiosity, the belief that can be achieved.

2. Reflectiveness

This displays in looking back at learning, and improving learning, performance and practice.

3. Resourcefulness

It is characterised by learning with and from others, learning creatively in different ways, being flexible, and applying what you have learned.

4. Resilience

This shows by keeping going, learning under stress, and managing feelings about learning and the people a learner learn with.

5. Responsibility

This shows the self-awareness in learning and taking ownership of learning and being able to learn alongside others.

Blended assessment method

The learning assessment combines qualitative and quantitative issues, in order to provide the assessing subjects with a comprehensive and multifactorial tool, taking into account both the knowledge and the abilities achieved.

Cr.E.Ate. toolkit

a) Toolkit for quantitative measurement

**Assessment tool
(Learner)**

Name.....

Nationality

School.....

Pre-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Learner (self-assessment)			

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja solo las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

Post-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Learner (self-assessment)			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Assessment tool (Teacher)

Student's name

Nationality

School

Teacher's name

Pre-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Teacher			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Post-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Teacher			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Assessment tool
(Company tutor)**

Student's name
 Nationality
 School.....
 Company tutor's name.....

Pre-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Company's tutor			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Post-measurement

Assessing subject	Theoretical skills (Head)	Practical skills (Hand)	Transversal skills (Heart)
Company's tutor			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

b) Toolkit for qualitative measurement

Qualitative assessment tool
(Learner)

Student's name
 Nationality
 School
 Company's name

Ten-fifteen lines report on the in-company training

.....

Strengths	Weaknesses

Suggestions

.....

Qualitative assessment tool
(Teacher)

Student's name
Nationality
School.....
Teacher's name

Ten-fifteen lines report

.....
.....
.....
.....



**Qualitative assessment tool
(Company tutor)**

Student's name
Nationality
School.....
Company tutor's name.....

Ten-fifteen lines report

.....
.....
.....
.....

Anexo VI - Cr.E.Ate. Catálogo

Contenido administrado a los alumnos dentro del Cr.E.Ate. El protocolo puede tomarse de un catálogo general ordenado por sector económico y estructurado como un conjunto de "unidades de capacitación" de acuerdo con la legislación italiana sobre formación profesional. Las unidades de entrenamiento se describen en detalle a continuación.

Sector	<p>Estética/Esteticista</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas profesionales de la estética. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) llamado "Hacer tratamientos"</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar el producto cosmético que se utilizará para realizar el tratamiento corporal específico (dermo-limpieza, masaje, etc.), aplicar técnicas manuales específicas durante el cuerpo (peeling, exfoliación, baño de vapor, Envoltura de barro, vendajes), se realizan técnicas de manipulación (masaje estético, drenaje linfático, masaje conectivo) en caso de tratamientos específicos de reducción corporal, tratamientos reafirmantes, anti-edad, mamarios y de embarazo. Los estudiantes también pueden identificar y utilizar dispositivos electrónicos adecuados para realizar masajes y tratamientos corporales estéticos específicos..</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden tratar diferentes partes del cuerpo a través de técnicas de manipulación con herramientas electromecánicas. Él / ella puede remediar la falta de armonía estética y resolver diferentes tipos de problemas (tensiones, rigidez muscular, estrés, manchas causadas por el embarazo, etc.).</p>
Competencia	<p>Realizar tratamientos corporales preparatorios y / o funcionales.</p> <p>Hacer el masaje utilizando técnicas manuales e instrumentales adecuadas para tratar los problemas del cliente.</p> <p>Para realizar tratamientos corporales específicos con las manos o el equipo adecuado para tratar los problemas del cliente.</p>
Conocimiento	<p>Características y objetivos del masaje estético, drenaje linfático, masaje conectivo.</p> <p>Características y objetivos de los tratamientos corporales específicos, como la reducción y reafirmación, así como los tratamientos de los senos y el embarazo.</p> <p>Características y técnicas de los tratamientos preliminares corporales con función dermo-purificadora.</p> <p>Técnicas de masaje manual.</p> <p>Técnicas específicas de masaje corporal.</p> <p>Tipos de masaje, técnicas específicas de dermo-purificación realizadas con la ayuda de herramientas y equipos.</p> <p>Características de los productos utilizados para tratamientos corporales.</p>

Sector	<p>Estética / Maquillaje</p> <p>El núcleo de esta unidad es llevar a cabo un estudio detallado de las técnicas profesionales de la estética. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) llamado "Maquillaje"</p> <p>La actividad esperada en la empresa apunta a fortalecer la experiencia de los estudiantes a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar y hacer un maquillaje adecuado que se adapte a las características del cliente y responder a sus solicitudes. También son capaces de planificar y desarrollar un evento basado en la belleza.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden identificar las herramientas de maquillaje adecuadas (pinceles, esponjas, etc.) y cosméticos en función del maquillaje planificado. También pueden corregir el maquillaje en presencia de imperfecciones.</p>
Competencia	<p>Detectar toda la información útil para identificar el maquillaje adecuado. Escuchar y comprender las peticiones y expectativas del cliente. Identificar las principales características de fisonomía del cliente (forma, características de las dimensiones, color de ojos y cabello, posibles imperfecciones).</p> <p>Elegir y hacer el maquillaje correcto basado en las características y expectativas del cliente.</p> <p>Elegir y recomendar de manera convincente el maquillaje adecuado que describa también los resultados.</p> <p>Conocer y utilizar todas las técnicas de maquillaje para corregir las imperfecciones y hacer más agradable el rostro.</p>
Conocimiento	<p>Características químicas de los productos de maquillaje (cremas, lápices labiales, sombras de ojos, rubores, bases, etc.).</p> <p>Características y uso de herramientas de maquillaje (esponjas, cepillos, rizadores de pestañas, etc.).</p> <p>Técnicas de maquillaje.</p>

Sector	<p>Peluquería</p> <p>El núcleo de esta unidad es llevar a cabo un estudio detallado de las técnicas profesionales de peinado. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Juegos de peinados y peinados"</p> <p>La actividad esperada en la empresa apunta a fortalecer la experiencia de los estudiantes a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos son capaces de identificar herramientas de trabajo y productos adecuados para el peinado, también adoptando técnicas de secado del cabello. Los alumnos están capacitados para trabajar sobre la base de estándares de calidad y, en consecuencia, de las normas de higiene y seguridad en el lugar de trabajo.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden establecer el pelo de acuerdo con las solicitudes del cliente y el tipo de ocasión.</p>
Competencia	<p>Para personalizar el peinado con el fin de satisfacer al cliente y mejorar sus características.</p> <p>Para elegir soluciones estéticas personalizadas para completar el corte y el color del peinado / conjunto de cabello.</p> <p>Para identificar y utilizar las herramientas y los productos adecuados para cada conjunto de cabello o peinado y también el tipo de cabello a tratar.</p> <p>Para conocer y hacer diferentes tipos de conjuntos de cabello (secado del cabello con secador de pelo, cepillo, alisadores, etc.) y estilos de cabello (recogidos, trenzas, postizos, etc.).</p>
Conocimiento	<p>Características de las herramientas y productos utilizados para los juegos de peinados y peinados (secador de pelo, difusores para el cabello, cepillos, peines, rizadores, horquillas, laca para el cabello, mousse, gel, etc.)</p> <p>Técnicas de depilación (cepillado, difusor de cabello, secador de cabello con capucha, etc.)</p> <p>Técnicas de ondulación (manual o utilizando rulos, rizos planos, etc.)</p> <p>Técnicas de depilación.</p>

Sector	<p>Peluquería/ Pelucas</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas profesionales del peinado. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Peluquería / Pelucas" con referencia específica a la creación de pelucas teatrales y escénicas.</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden conocer las técnicas y herramientas adecuadas para hacer una peluca, una peluca mediana, barba, bigotes, patillas, cejas y pelo falso. También pueden utilizar las herramientas adecuadas para preparar y colocar las pelucas, así como para ordenar, almacenar, limpiar y lavar los materiales.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden hacer un molde de peluca personalizado y elegir los materiales adecuados.
Competencia	Diseñar y posar un arnés. Elegir y usar técnicas, materiales y herramientas para hacer cascos..
Conocimiento	Sectores de pelucas. Técnicas y herramientas para hacer pelucas, pelos falsos y cascos. Historia de la peluca.

Sector	<p>Servicio de Atención al Cliente</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de servicio al cliente. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) llamada "Gestión de la relación con los invitados de la empresa tanto en italiano como en un idioma extranjero".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden informar y sugerir a los clientes, eligiendo diferentes formas de interacción en función de sus diferentes características y expectativas.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden gestionar las relaciones con el cliente de la empresa en italiano y en un idioma extranjero.
Competencia	<p>Para comunicarse con diferentes tipos de clientes.</p> <p>Usar diferentes formas de interacción oral / escrita según el tipo de clientes para describir y valorar el servicio.</p> <p>Informar a los clientes sobre el servicio ofrecido, de forma clara y completa, para satisfacer sus expectativas.</p> <p>Adoptar estilos de comportamiento basados en la cortesía y la amabilidad, así como el autocontrol.</p> <p>Asumir responsabilidades en caso de imprevistos y reclamaciones.</p> <p>Para comunicarse en inglés con diferentes tipos de clientes.</p> <p>Comunicarse en un tercer idioma extranjero con diferentes tipos de clientes.</p>
Conocimiento	<p>Modelos teóricos para la comunicación.</p> <p>Principios de comunicación y venta de la psicología.</p> <p>Principios psicológicos útiles para comprender las dinámicas relacionales relativas a diferentes tipos de clientes.</p> <p>Competencia sonora del idioma inglés, incluyendo idiomas especiales.</p> <p>Competencia de sonido de un tercer idioma, incluidos los idiomas especiales.</p>

Sector	<p>Entrenamiento deportivo</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado y la práctica de actividades físico-deportivas. La actividad esperada en la empresa (gimnasios) prevé el fortalecimiento de su experiencia a través de la comparación y la transferencia de conocimientos y prácticas en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa (gimnasios) asume las competencias (habilidades) relacionadas con la planificación y gestión de los programas de entrenamiento individual / grupal para mantener y mejorar la condición física o el aprendizaje de una actividad deportiva específica. Los programas pueden tener objetivos de aprendizaje, adaptados, recreativos o deportivos pero no competitivos.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar el programa de actividad física según las necesidades del cliente. Los alumnos también pueden realizar el programa de actividad física asistiendo al cliente durante el desarrollo de la capacitación y controlando periódicamente los resultados psicofísicos alcanzados.</p>
Competencia	<p>Evaluar las condiciones físicas del cliente e identificar sus potencialidades. Adaptar las peticiones específicas sobre la disciplina deportiva a los clientes.</p> <p>Determinar los objetivos de desempeño base, mediano y largo plazo. Elaborar planes de preparación física individual / grupal. Asignar ejercicios y planes de trabajo. Verificar el correcto cumplimiento del plan de ejercicios de entrenamiento. Monitorear y verificar tiempos y formas de ejecución de las modalidades de los planes. Analizar los resultados obtenidos por los clientes en relación con el programa, evaluando la necesidad de producir modificaciones al programa inicial. Para apoyar y motivar a los clientes.</p>
Conocimiento	<p>Disciplinas deportivas y fitness / wellness. Métodos de enseñanza y didáctica de las actividades deportivas. Elementos de rehabilitación de la medicina. Legislación deportiva. Elementos de la psicología del deporte.</p>

Sector	<p>Higiene Dental</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de higiene dental. La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p> <p>Los alumnos que asisten a esta unidad ya recibieron educación en el Instituto de Educación Secundaria José Puche L.Castillo, que está especializado en especialista superior en higiene bucal (FP Superior Degree). Por lo tanto, los alumnos ya son expertos y competentes en materia de higiene dental.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden promover la salud oral de los individuos y la comunidad a través del desarrollo de actividades de apoyo y prevención. Junto con el dentista, los alumnos revisan la boca, evalúan y realizan técnicas dentales. Como miembro del equipo de salud oral, practican su trabajo de manera segura y optimizan los recursos a su disposición.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden comunicarse con el dentista y el equipo de salud, adquirir e informar oralmente o con una carpeta clínica toda la información. También pueden desarrollar un enfoque interdisciplinario para el caso clínico, administrando de manera eficiente las dinámicas que marcan el trabajo en equipo de los profesionales de la salud.</p>
Competencia	<p>Trabajar en equipo realizando actividades de prevención y asistencia sanitaria teniendo en cuenta la coordinación constante del médico-dentista.</p>
Conocimiento	<p>Técnicas de comunicación. Team building. Procedimientos de diagnóstico. Microbiología y microbiología clínica. Enfermedades dentales. Higiene general aplicada. Ciencias aplicadas médicas / técnicas.</p>

Sector	<p>Diseño de Moda</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de moda. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Desarrollo de artículos de ropa de manera gráfica".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden desarrollar modelos utilizando técnicas gráficas tradicionales y avanzadas para poner en práctica un conjunto de ideas estilísticas. También son capaces de ensamblar prendas de moda siguiendo diferentes estilos.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear y realizar bocetos y modelos hechos a mano o digitalizados..</p>
Competencia	<p>Para transformar la idea estilística en una representación gráfica, manualmente y / o con la ayuda de un software adecuado.</p> <p>Desarrollar bocetos y modelos de formas a través de técnicas gráficas tradicionales / avanzadas.</p> <p>Para resumir características estéticas, funcionales y técnico-productivas en el estilo de dibujo del boceto.</p> <p>Definir las primeras características funcionales y técnicas de la colección de prendas de vestir.</p> <p>Definir los detalles del artículo de moda de la ropa en cuanto a estructura, forma y funciones identificadas.</p> <p>Para hacer una primera selección y combinar con fibras, hilos, tejidos, colores, accesorios.</p>
Conocimiento	<p>Fundamentos de la anatomía humana.</p> <p>Técnicas de diseño y estilización de los bocetos.</p> <p>Dibujo del cuerpo humano siguiendo las reglas del sketch de moda.</p> <p>Dibujo a mano alzada.</p> <p>Diseño y representación gráfica de software bidimensional- sistemas CAD.</p>



Sector	<p>Diseño de Mobiliario</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Diseñar creativamente un producto / objeto de diseño".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden desarrollar la idea creativa / innovadora o colaborar en el proceso de concebir un producto / objeto de diseño basado en las solicitudes del cliente y las tendencias del mercado de referencia. También son capaces de identificar entre el panel de ideas innovadoras el que prefiere y cumple su viabilidad.</p>
Habilidad	<p>Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden analizar la solicitud del cliente, las tendencias evolutivas y las necesidades del mercado de referencia. También pueden identificar necesidades, elementos de paisajes, tendencias de territorio / contexto, así como usar herramientas, documentación y técnicas específicas para encontrar y compartir información e instrucciones.</p>
Competencia	<p>Desarrollar una idea creativa y procesar un proyecto de proyecto al respecto.</p> <p>Evaluar la sostenibilidad de una idea creativa / innovadora en un contexto dado.</p> <p>Para obtener un boceto de un objeto artesanal definiendo su finalidad.</p> <p>Aplicar técnicas de dibujo creativo.</p> <p>Para definir formas, dimensiones, características, líneas y volúmenes esenciales de una artesanía.</p>
Conocimiento	<p>Principales metodologías y técnicas de investigación y análisis de mercado.</p> <p>Fundamentos de los aspectos culturales, históricos y naturalistas del territorio.</p> <p>Técnicas gráficas tradicionales.</p> <p>Tecnologías informáticas para el dibujo.</p> <p>Técnicas de diseño.</p>

Sector	<p>Diseño de Fotografía</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de fotografías. Durante la movilidad, la experiencia laboral en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Procesamiento de imágenes fotográficas".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden realizar actividades de postproducción sobre el servicio fotográfico.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden modificar las imágenes mediante el software de edición de fotos y el equipo de procesamiento de imágenes.
Competencia	<p>Para utilizar el software principal para gestionar imágenes.</p> <p>Aplicar técnicas de modificación de imágenes utilizando el software principal de elaboración y edición.</p> <p>Usar software para crear efectos especiales.</p>
Conocimiento	<p>Tecnologías de composición fotográfica.</p> <p>Gestionar imágenes (subir, editar fotos, efectos especiales). Software para procesar imágenes digitales.</p> <p>Interfaz máquina foto-ordenador y soportes magnéticos.</p>

Sector	<p>Diseño Multimedia</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño multimedia. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Crear e integrar contenido multimedia".</p> <p>La experiencia de aprendizaje basado en el trabajo tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero..</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden procesar contenido multimedia de audio y video utilizando el software principal disponible en el mercado.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los estudiantes pueden considerar las solicitudes del cliente y procesar el contenido de audio y video utilizando material anterior o adquirido. También pueden trabajar con páginas web sobre la base de los principios de eficiencia, calidad y seguridad.
Competencia	<p>Para crear contenido multimedia y páginas web.</p> <p>Analizar las características técnicas y de copyright de las fuentes multimedia disponibles.</p> <p>Para adquirir y procesar fuentes de audio y video, de manera consistente con las demandas funcionales que utilizan aplicaciones de mercado especialmente diseñadas.</p> <p>Para completar el contenido multimedia con las páginas del sitio web utilizando estándares de maximización.</p>
Conocimiento	<p>Sitios web y restricciones de uso.</p> <p>Principios de video digital (píxel, fotograma, frecuencia de actualización).</p> <p>Captación de hardware y software, adquisición y manipulación de audio / video.</p> <p>Técnicas de edición de audio (muestras, codificación binaria, conversiones analógicas / digitales, métodos de compresión).</p> <p>Técnicas de edición de vídeo. Formas de integración audio / video en páginas web. Transmisión de video por internet.</p>

Sector	<p>Administrador de Redes</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Desarrollo de sistemas informáticos y actividades de protección".</p> <p>La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p> <p>Los alumnos que asisten a esta unidad ya recibieron educación en el Instituto de Educación Secundaria José Puche L.Castillo, que está especializado en desarrollar redes. Por lo tanto, los alumnos ya son expertos y competentes en este campo.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar, desarrollar y administrar redes de diferentes tipos, al ofrecer todo el potencial dentro de la red.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden planificar y mantener actividades sobre los componentes de hardware de los sistemas informáticos web, incluidas las operaciones de reconfiguración de software y la aplicación de políticas de seguridad.
Competencia	<p>Identificar las causas del mal funcionamiento de los sistemas informáticos, causadas por problemas físicos y de configuración del hardware.</p> <p>Mantener hardware y software.</p> <p>Llevar a cabo políticas de protección de recursos informáticos.</p>
Conocimiento	<p>Métodos y técnicas de administración de sistemas informáticos.</p> <p>Reemplazo de disco duro y recuperación de datos: principios operativos y técnicos.</p> <p>Intervenciones en la placa madre: reemplazo del procesador, expansión de RAM y reemplazo.</p> <p>Intervenciones en tableros: video, audio, fax, modem, red.</p> <p>Intervenciones de suministro y refrigeración.</p> <p>Reinstalación y reconfiguración.</p> <p>Eliminación de conflictos de versiones.</p> <p>Eliminación de marcas de virus dañadas en el disco duro.</p>

Sector	<p>Diseño Gráfico</p> <p>El núcleo de esta unidad es presentar a los alumnos un estudio detallado de las técnicas de diseño de mobiliario. Durante la movilidad, la experiencia de trabajo en la empresa se hace cargo de la Unidad de Competencia (CU) esperada por el Estándar Profesional Regional de Umbría (Italia) denominado "Procesamiento de imágenes estáticas".</p> <p>La capacitación en la empresa tiene como objetivo fortalecer la experiencia de los alumnos a través de la comparación y la transferencia de conocimientos en un entorno de trabajo en el extranjero.</p>
Resultados del aprendizaje	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear y procesar imágenes estáticas y animaciones 2D utilizando el software y hardware principales disponibles.
Habilidad	Después de asistir a esta unidad, los alumnos pueden crear imágenes estáticas / de calidad y características técnicas congruentes con su uso en páginas web a partir de materiales anteriores o digitalización de dibujos.
Competencia	<p>Para crear imágenes estáticas e integrarlas en páginas web.</p> <p>Examinar las características técnicas y los derechos de autor de las imágenes disponibles.</p> <p>Adquirir imágenes utilizando los dispositivos periféricos de hardware adecuados.</p> <p>Para dibujar / cambiar imágenes desde cero utilizando los principales editores gráficos.</p> <p>Para integrar las imágenes en las páginas del sitio web utilizando los criterios de optimización.</p>
Conocimiento	<p>Bases gráficas vectoriales.</p> <p>Principales formatos de imágenes digitales.</p> <p>Mejoramiento.</p> <p>Hardware periférico de adquisición de imágenes estáticas y sus usos (escáner y cámaras digitales, editor de imágenes, uso de las capas, efectos y filtros).</p>

Annex VII - Project work results

Group 1

Abel Hernández Navarro.

Felicitaveta Rebezova

Antonio Delgado López

Emi Sáiz Bort.

Edwards Daksis

Annaelisz Szuliczka

✍️ Viktorija Šepina 🌟

Alvina Dęby

Martyna Gęzko

SACHAMIAN Svetlana

Dorota Rost

Wanda Węgano

Jefferin Węgor

Orlano Rachel

Annex 7.1- group 1 Project work

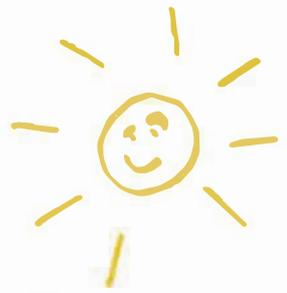
Guidelines to develop a (simplified) business plan

In order to achieve a (simplified) business plan of a start-up the following items have to be developed.

- Object (product or service) ✓
- Logo ✓
- Positioning of the market (typical customer) ✓
- Departments and Job description chart ✓
- Marketing issues ✓
- Cost and pricing strategy ✓
- Financing strategies
- SWOT analysis



Ideas



Shopping mall: OHANA

- shop for blind ^{poor} people
- small amusement park for dogs & cats
- cafe ~~for~~ for them.
- shop (new & products)
- hairdressing salon.

Advantages

+ emotional part

+ inovative

+ working for people with disabilities.



Marketing issues

- not enough clients
- high prices
- people without disabilities will not come.

SWOT

Strength

- innovative
- new clients

Weakness

- people with disabilities need to work there
- need for special workers

opportunities

- people with disabilities can work there
- there were no idea like this before

Threat

- ~~some~~ there can be competition with other companies
- it can block other people with no disabilities to come in.

Ideas

Adverts

- Radio - is ideal
- Billboards - only for people with no disabilities
- TV - good to people with no disabilities and had good in help for blind people
- Posters - \$ in Braille in hospitals and medical points
- people - from ear to ear.

Adverts:

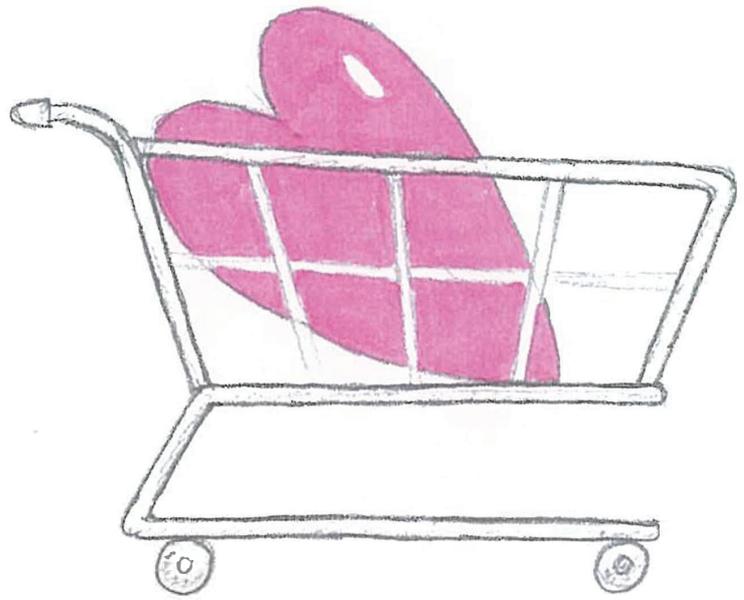
halt 0,5 not 1

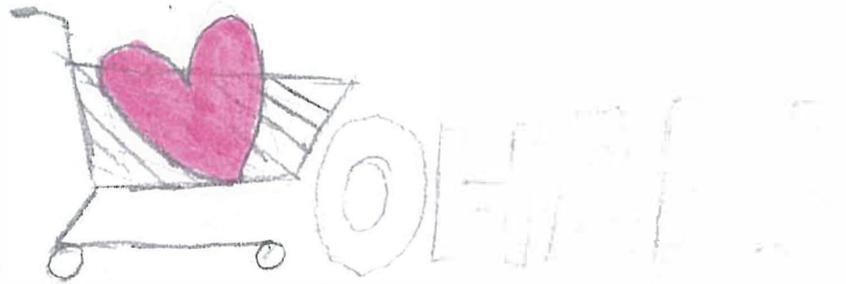
- RADIO — is Ideal
- Billboards — only for health people
- TV — good to health people and half good for blind.
- posters in ~~trains~~^{byles} in hospitals and medic points
- People — from ear to ear

~~something~~

T

S





O HANA

O HANA

ANALYSE SWOT

interne

force

- nouveau concept
- nouvelle type de clientèle

faiblesse

- intégration personne ou privilégiée
- formation adaptée

externe

opportunité

- * recrutement mal voyant / sourd / aveugle
- * jamais vu sur le marché

menace

- concurrence peut rapidement s'installer
- peut empêcher les autres personnes à venir

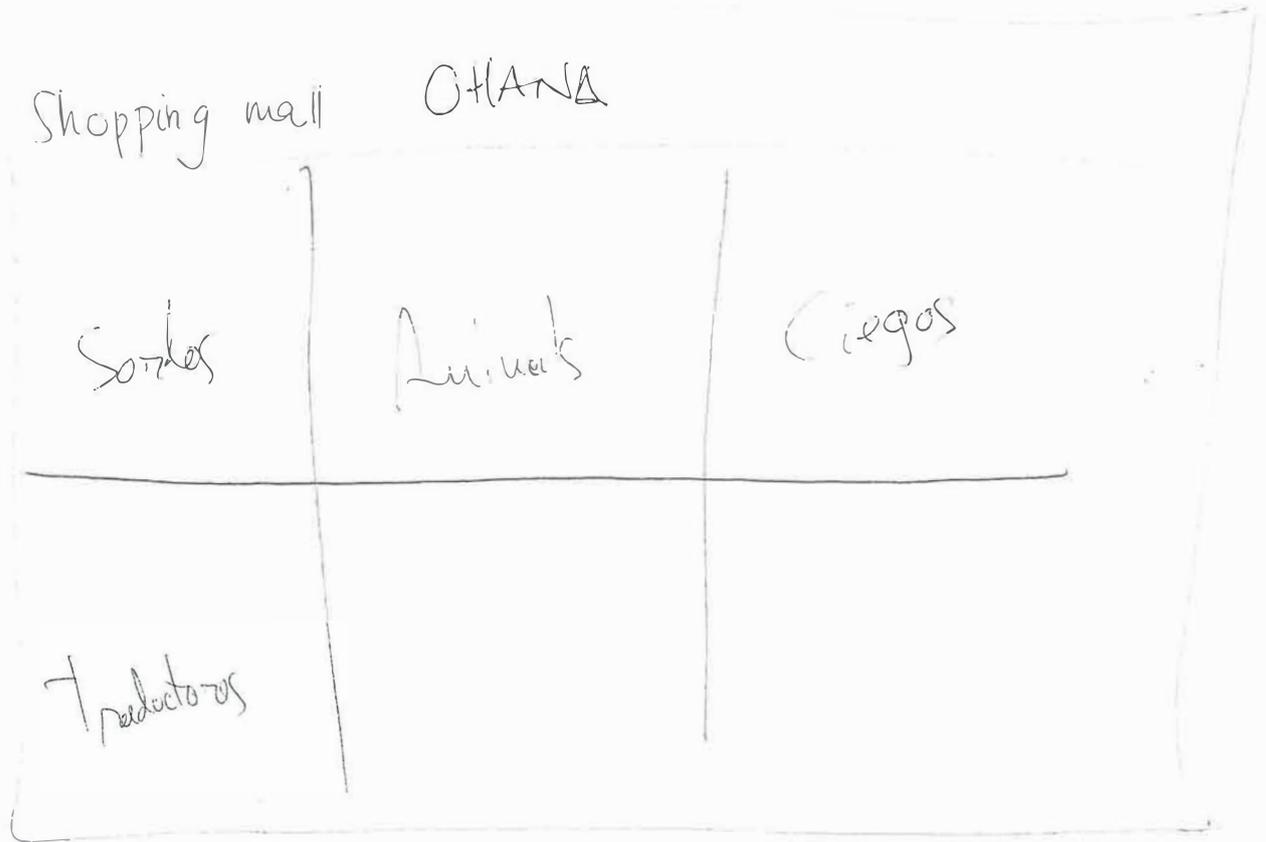
Shopping Mall GHANA

- i What is? Shopping mall
- i Who is? ~~Disabled~~, Disabled people
- i Where? Sweden,

Mision:

Vision: Make everyone feel part of the world

Value:



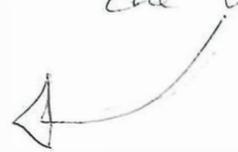
For discapacity people?

Localitation: Sweeden.

Mision → Make life ~~easier~~ easier and everyone feel part of the world

vision → Everyone ~~are~~ feel part of the world.

Value. →



- ~~Assistent Virtual (conting)~~
- Amusement park for dogs and cats
- ~~City with dog~~
- ~~Collar dog locator~~ →

SWOT ANALYSIS

HELPFUL
to achieving the objective

- STRENGTHS -

- There aren't many stores like that, so there will not be much competition
- All people can enter, not just people with problems

- OPPORTUNITIES -

- To be able to help animals with diseases
- To be able to help people with diseases

HARMFUL
to achieving the objective

- WEAKNESSES -

- There aren't more animals ~~in~~ with these problems in small cities
- therefore we will have to locate the company in a big city.

- THREATS -

- Maybe it will cost us a lot to find companies that are trained to understand or help these people.

INTERNAL ORIGIN
attributes of the organization

EXTERNAL ORIGIN
attributes of the environment

E BRAILLE LANGUAGE IN MORE PLACES

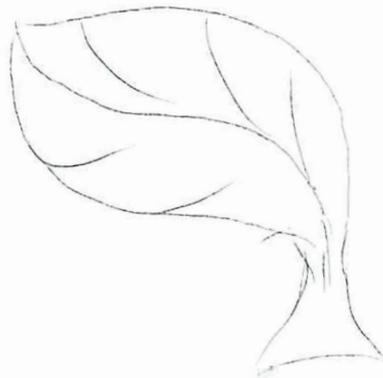
- Shopping mall for peoples with disabilities.
- Give work for them
- Make feel people with disabilities to that they are part from everyone.
- OHANA - family, nobody are left.
- Make a comfortable place for everyone.

Shop for deaf and blind

Shop for new development technology.

Manufacturers for deaf

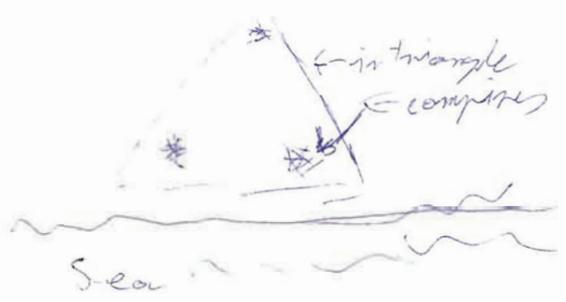
Products for blind



35 min

- Renting a small houses for a 2-3 days
 - in the same place put a small restaurant
 - making own trips
 ... don't like good, but company get money :)

$\overline{5} \downarrow \overline{5}$



- making house
 - private school
 - Learning kids movement in forest
 - Family company

the child:

great company idea

Financial Strategy

Life stage	idea, creation	Start-up	Increase
Private financing	Own capital, Family, friends	microcredits	Venture capital
Public financing	Government grants	Government grants	Governments grants

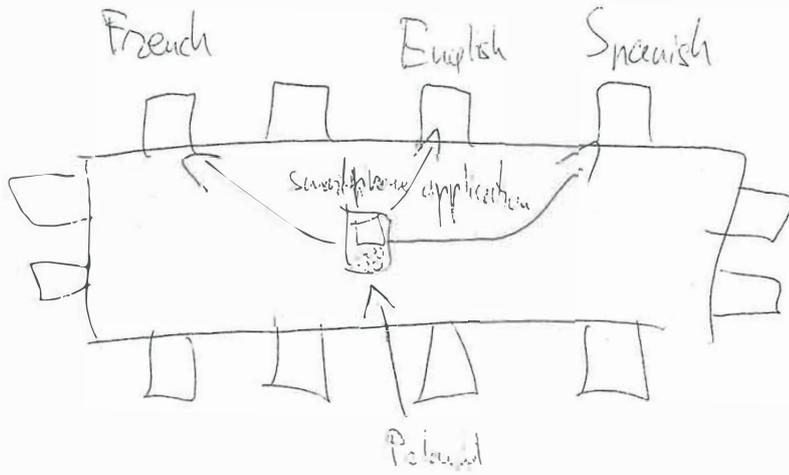
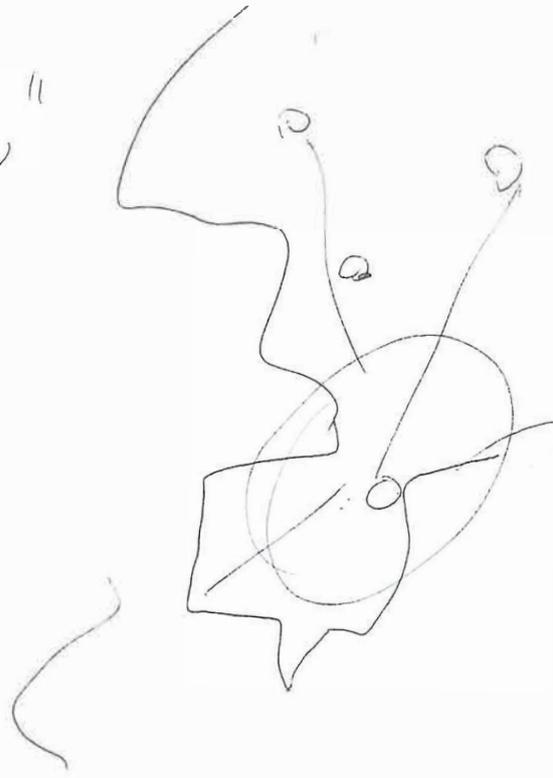
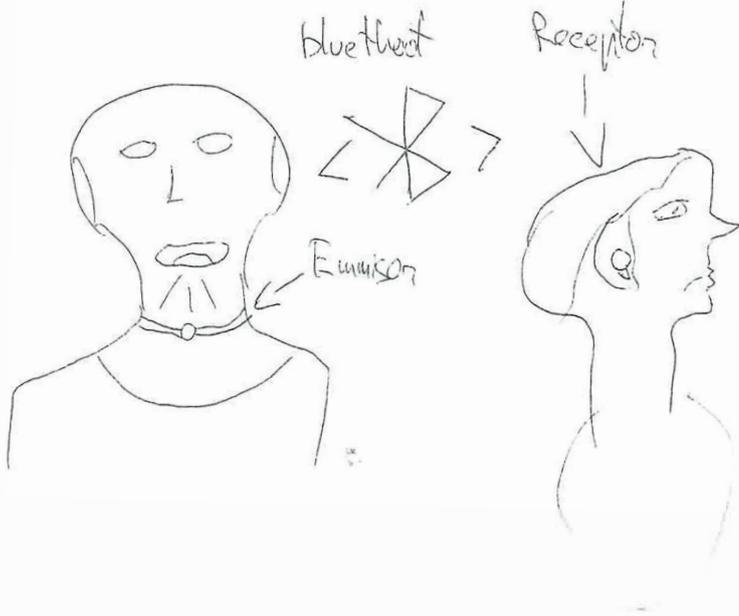
Technological grants = NEOTEC, CDTI

Problem

Solution

Communication \rightarrow Translation

"Collar Blu"



Ciclo de vida	Idea	Start-up	Crecimiento
Financiación Políticas	Familiares amigos	Microcréditos	Capital riesgo
Políticas			
		Subvenciones	

WEAKNESSES

- Not basic necessities
- Not specific

IN

STRENGTHS

- Multidisciplinary
- People necessities and wellness

THREATS

~~Specific professionals~~
Financial issues due to customer loss

OUT

OPPORTUNITIES

Not "pack" companies as our. (multidisciplinary)
~~it is~~ - Collaborating

Annex 7.2- group 2 Project work

Guidelines to develop a (simplified) business plan

In order to achieve a (simplified) business plan of a start-up the following items have to be developed.

Object (product or service) ✓

Logo

Positioning of the market (typical customer) ✓

Departments and Job description chart ✓

Marketing issues

Cost and pricing strategy

Financing strategies

SWOT analysis

GROUP II

MARTA FLUTA

KEVIN DRILL

Marta Tenehova

Roberts Putilovskis

Miguel Pérez Ruiz

Roksana Rys

Fernando Roques

Pauline Gejo

Nalok FAIR

Chloé GUERIN

Naiara Castro

Brigitte Espinoza

Oleksandra Szwankina

M O D E L L I N G C O M P A N Y

this company provides different kinds of profession courses to learn:

- photography
- animations
- sports
- dentist
- hair dresser
- informatics
- beautition

Typical customer:

- STUDENTS
- everyone from 18-∞

~~Job~~ Job description chart:

- information technology
- customer service
- marketing
- security
- human health

Marketing issues:

- 1) generating traffic and leads
- 2) Providing marketing investment of your company
- 3) Securing enough budget

Cost and pricing strategy:

ECONOMY pricing
first time paying, after it's free

Financing strategies:

Equity financing
(from the investors)



SWOT analysis

<u>strengths</u>	<u>weaknesses</u>
- multidisplicion	- balancing with different skills and levels
- something original	<u>threats</u>
<u>opportunities</u>	- financial issues
- learning new professions in short time	

MC

o
d
e
-
-
g

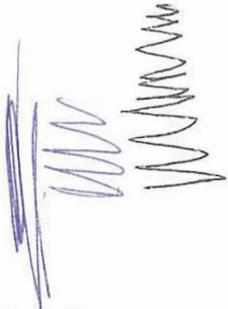
o
3
p
A
S
F

this company provides ^{courses} different kind of professions V to

learn :

- Photography
- Animations
- Sports
- Dentist
- Hair dresser
- Beautician
- Informatics

~~XXXXXXXXXX~~



SWOT analysis

	+	-
int	Strengths	Weaknesses
ext	Opportunities	Threats

- Object to ~~work~~ Sell
- Customan servis
- Restoran
- Cafe



- Photo
 - Animation
- } Multimedia

• Sport

• Dentist

• Hair ~~color~~ dressen

↓ Informatic

• Draishun Koptana

(Laluan)

-Beautyician

Object -

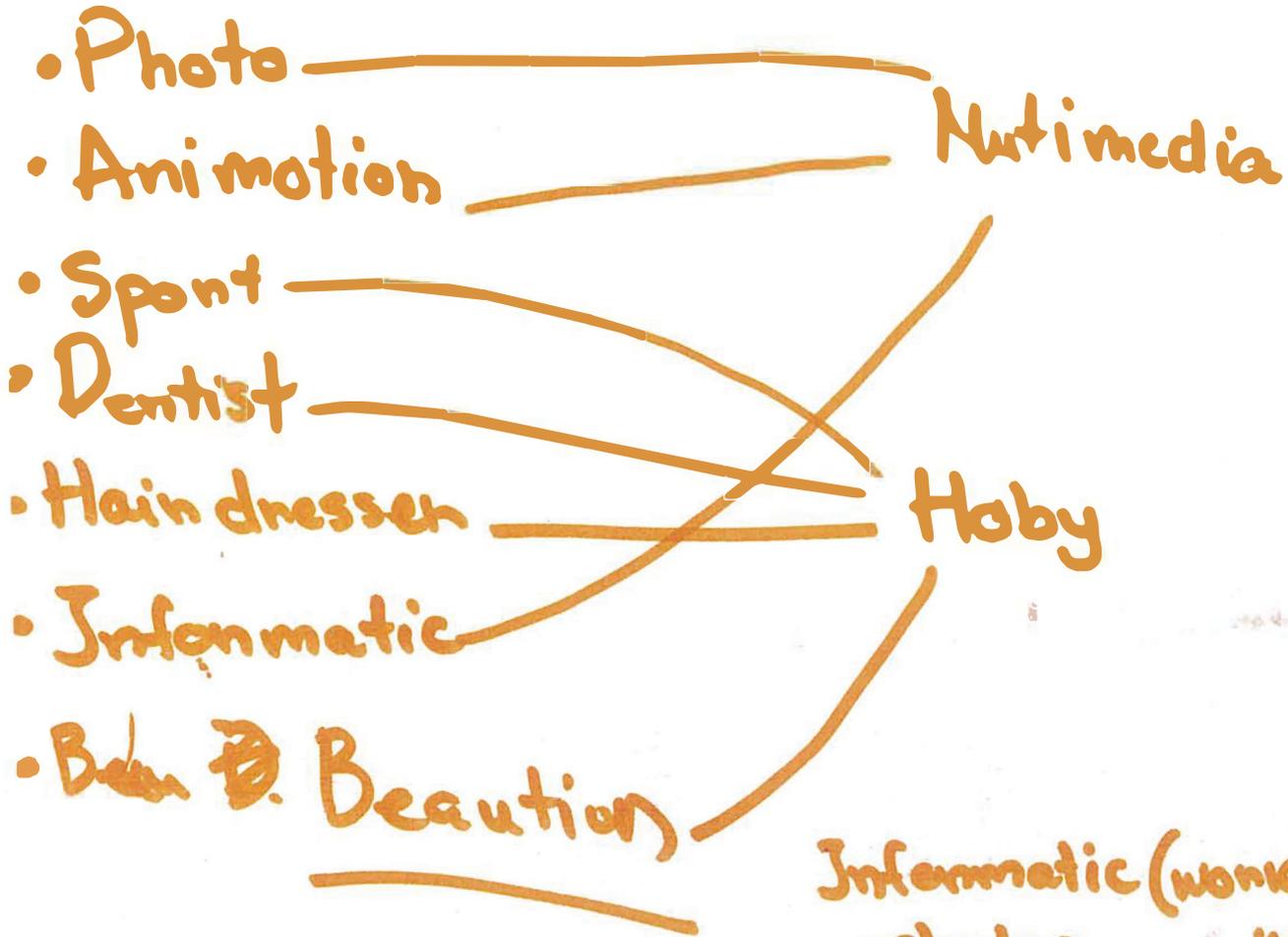


Photo (modeling)

- Animation
- Sports
- Hairdresser
- Skaistum kopšana

Informatic (working with program mms)
• photos with program
• Animation
• Photoshop



PHOTO GRAPHY
 SPORT
 ANIMATOR
 DENTIST
 HAIR DRESSER
 INFORMATIC
 BEAUTICIAN

MULTIMEDIA

Cost and pricing strategy

Swot

~~free~~

(Economy pricing)

first time

for ~~free~~ paying

~~after~~ after it's

free

PHOTO
 ANIMATOR
 HAIR DRESSER
 BEAUTICIAN

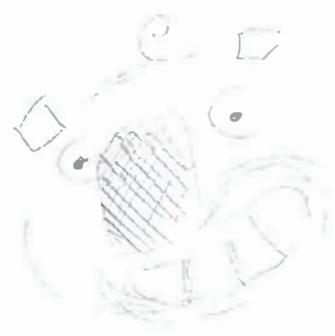


PHOTO , ANIMATOR
 SPORT }

PHOTO

PHOTOGRAPHER
SPORT
ANIMATOR
DENTIST
HAIRDRESSER
INFORMATIC
BEAUTICIAN

MULTIMEDIA

Cost and pricing strategy

Swot

~~if free~~

(Economy pricing)

first time

for ~~free~~ paying

~~the~~ after it's

free

PHOTO
ANIMATOR
HAIRDRESSER
BEAUTICIAN

PHOTO , ANIMATOR
SPORT

~~PHOTO~~

~~Object~~

OBJECT - MC (modeling company)



County
Pays

Public place
Business



- 1. ...
- Older people
- Everyone 18 - ∞ years old

Easy way to get job after course

Category - Education

(JT)

Information Technology

Customer services

Marketing

Security Security

Human Health

Marketing issues

- 1) Generating Traffic and leads
- 2) ~~Providing~~
- 3) Providing marketing investment of your company
- 4) Securing Enough Budget
- 5) Managing your website
- 6) Identifying the right technologies for your needs
- 7) Training your team
- 8) Hiring top talents

um

Annex 7.3- group 3 Project work

Guidelines to develop a (simplified) business plan

In order to achieve a (simplified) business plan of a start-up the following items have to be developed.

Object (product or service) ✓ Chairs

Logo ✓

Positioning of the market (typical customer) ✓

Departments and Job description chart ✓

Marketing issues

Cost and pricing strategy

Financing strategies

SWOT analysis

Financing strategies

- 1) location, rent
- 2) Machines & technologies
- 3) WORKERS
- 4) Prototype financing
- 5) Shipping
- 6) Taxes

SWOT Analysis

Positive Strengths

- 1) Product quality
- 2) Brand recognition
- 3) Effective marketing
- 4) customer satisfaction
- 5) Research and development
- 6) leading brand with strong financial position
- 7) ~~collaboration with others~~

WEAKNESSES

finances

- 1) Industry competition
- 2) Currency exposure
- 3) High product price to the competitors

compared

~~collaboration with others~~
~~other business~~

Opportunities

- 1) Collaboration with other business
- 2) Worldwide market

Threats

- 1) Decrease of the market
- 2) Bankrupt
- 3) High expectation from the customers

Erika Eila / sangulova - RMMT

Laura Sapale - RMMT

Ame Klimes - TEB Edukoga

time Pietras - TEB EDUKACJA

Irene Palao Marco - IES Castillo Puche

Alejandro Ortuño Huñoz

Clara Poveda Vizcaíno IES Castillo Puche

Laureen QUATTROCIOCCHI

Bellon Amandine

Norgan (groupe français)

Joms Vildriņš - RMMT

4. group

Typical customer
x interior design
x office companies
x everybody

Departments & Job description chart

- 1) design department & projectory
- 2) factory department
- 3) sales department

Marketing etc issues

- 1) so many companies are producing chairs
- 2) Promoting
- 3) the Development and the growth of the store
- 4) Shipping

5)

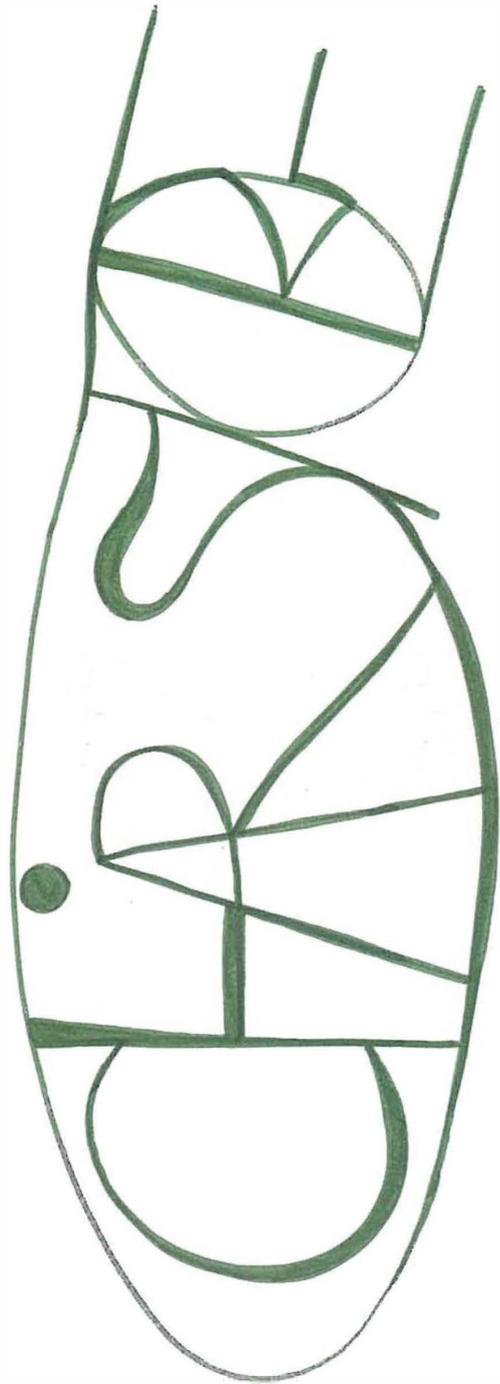
Cost and pricing strategy

- 1) Starting from 30 EUR for basic chairs
Computer chairs 800 EUR up to 2000 EUR (fancy)
- 2) Fancy chairs 1500 EUR up to 5000 EUR
Chairs for disabled - 250 70 EUR up to 2000 EUR
wheelchairs

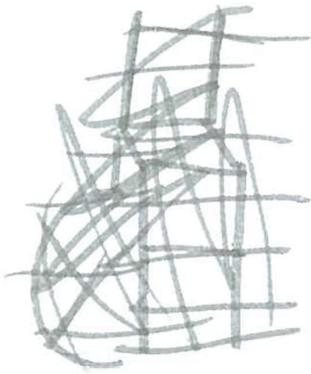
Pricing strategy

- 1) Material & material shipping
- 2) work cost
- 3) Companies income
- 4) factory's technologies

5)

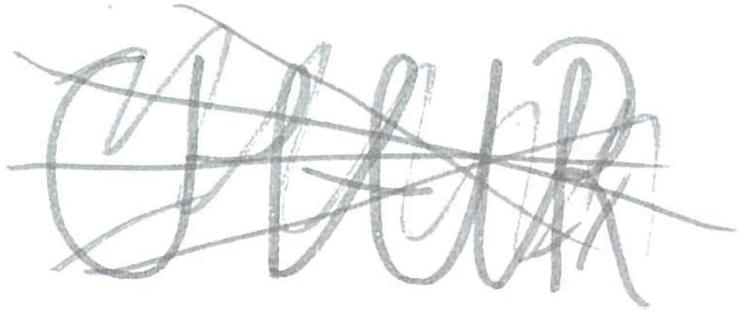
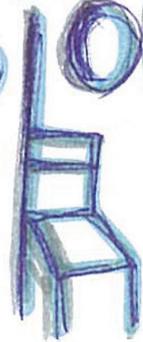


Main Logo

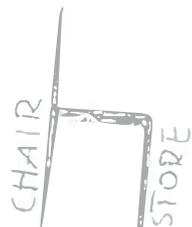


~~CHAIR STORE~~

CHAIR STORE

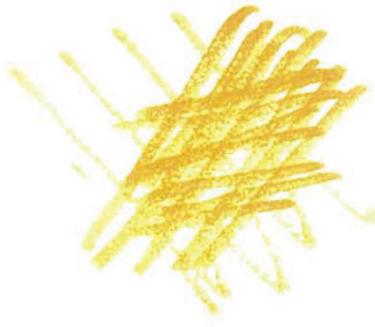
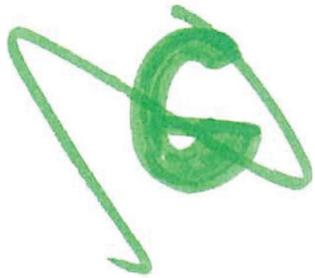


~~CHAIR STORE~~



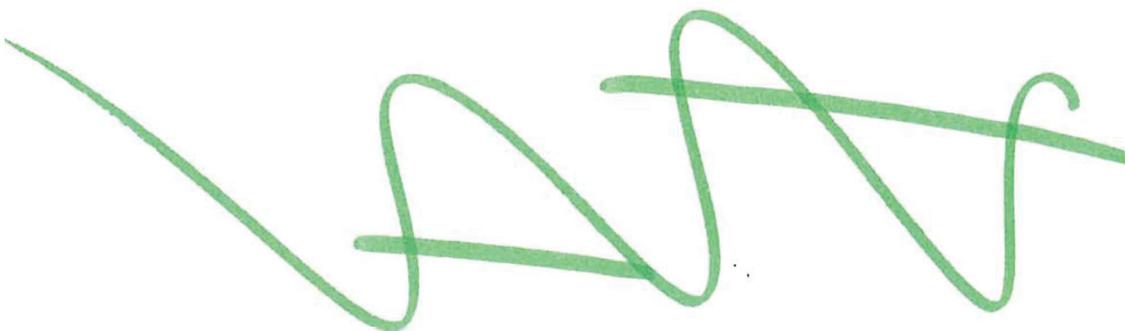
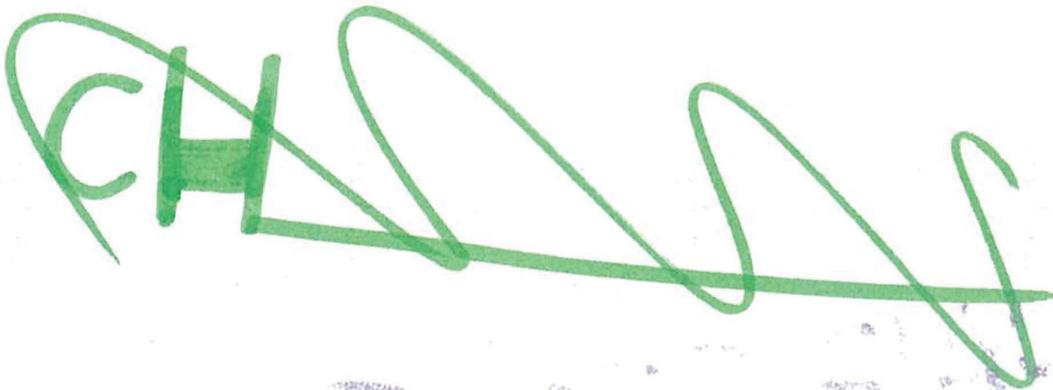
CHAIR STORE

Chair Store



Mini

CHAIR STORE



CHAIR STORE

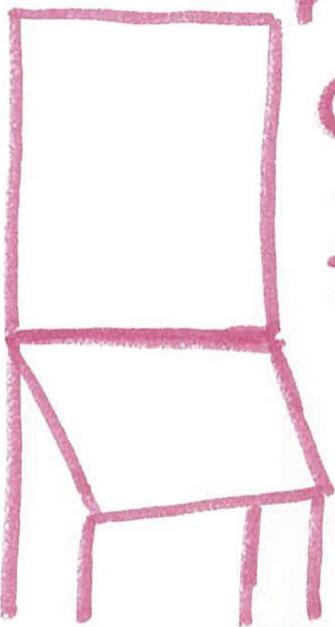
CHAIRSTORE



CHAIRSTORE

CHAIRSTORE

STAIRS
TO THE
AIRS



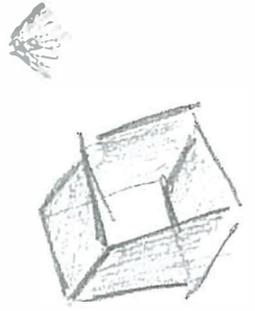
CHAISE

CRORT

Bellon

Amandine

CHAIRS
Storage



CHAIR STORE



CHAIRSTORE



CHAR

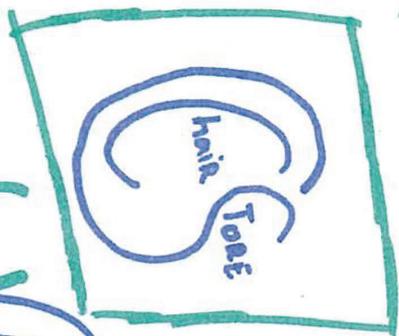


Shirley's Take

Chair Shop

Chair
Pop

Chair
Shop



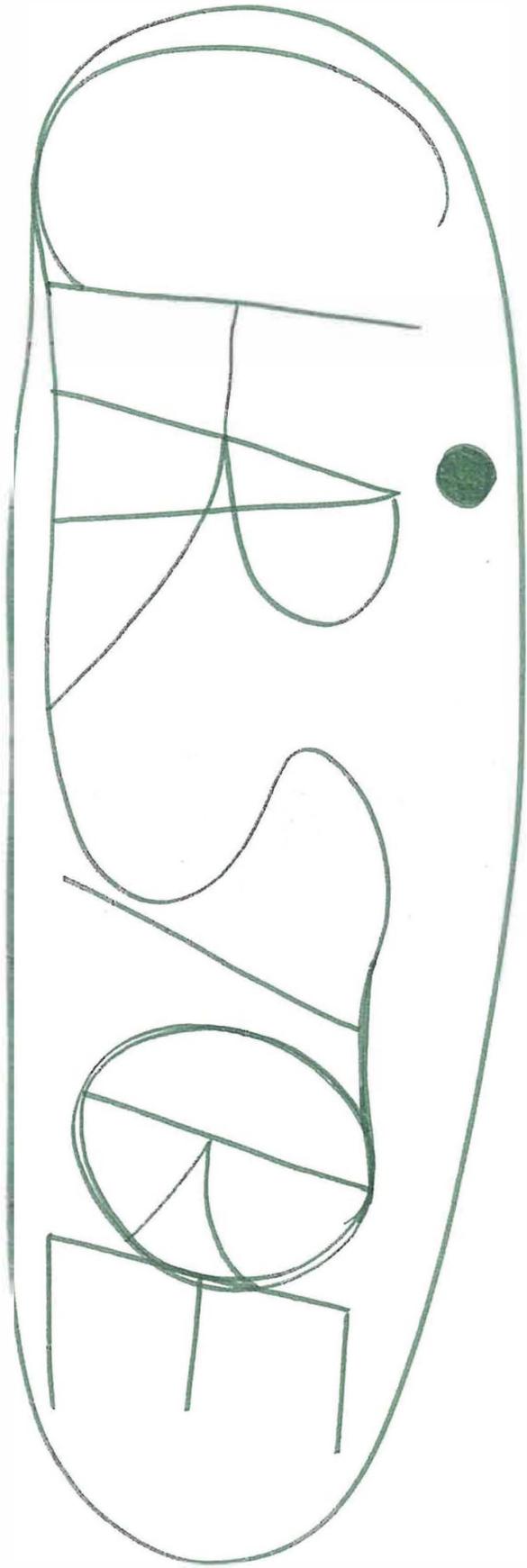
Chair
Tone

Chair
Hop

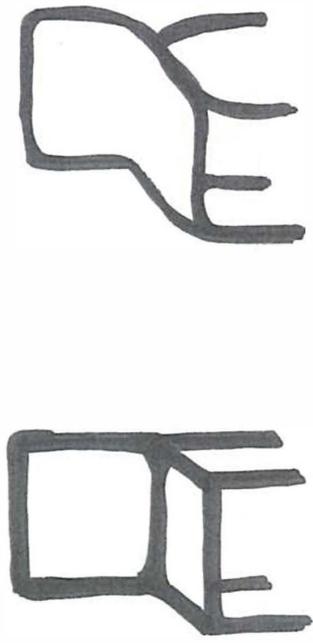
Chair
Hop

Chair
Hop

Chair
Tone

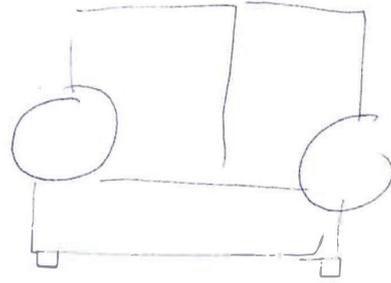
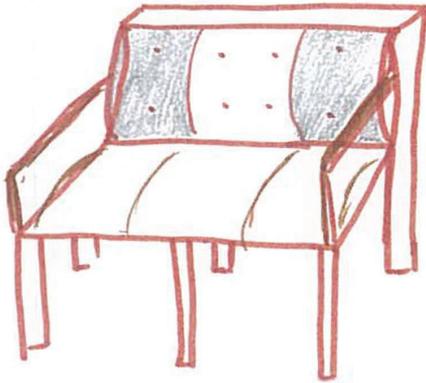
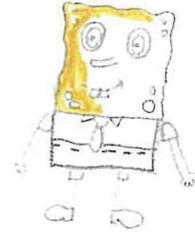
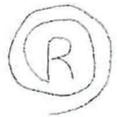


CHAIRSTORE



CHAIRSTORE

CS
HAIR STORE



CHAIRSTORE

Annex 7.4- group 4 Project work

Guidelines to develop a (simplified) business plan

In order to achieve a (simplified) business plan of a start-up the following items have to be developed.

- Object (product or service) → Cannabis / legalization
- Logo ✓
- Positioning of the market (typical customer) Medicine / Mental Health
with art
practicing
- Departments and Job description chart
- Marketing issues → support ~~no~~ doctor
€ ~~per month~~
20 per ~~month~~
year
- Cost and pricing strategy → cannabis club / card adherent
→ - 20%
- Financing strategies
- SWOT analysis

RASTAFARI

Give me some love

Give me some ~~for~~ weed

Everything is gonna be
alright

Roksana Odelek POLAND
Natalia Macholla POLAND

Maria Lopez Garcia SPAIN
Sandra Ortiz SPAIN

Alejandro Ferrer Pérez SPAIN

HOCHET ADELINE FR

LEBLAIS MARION FR

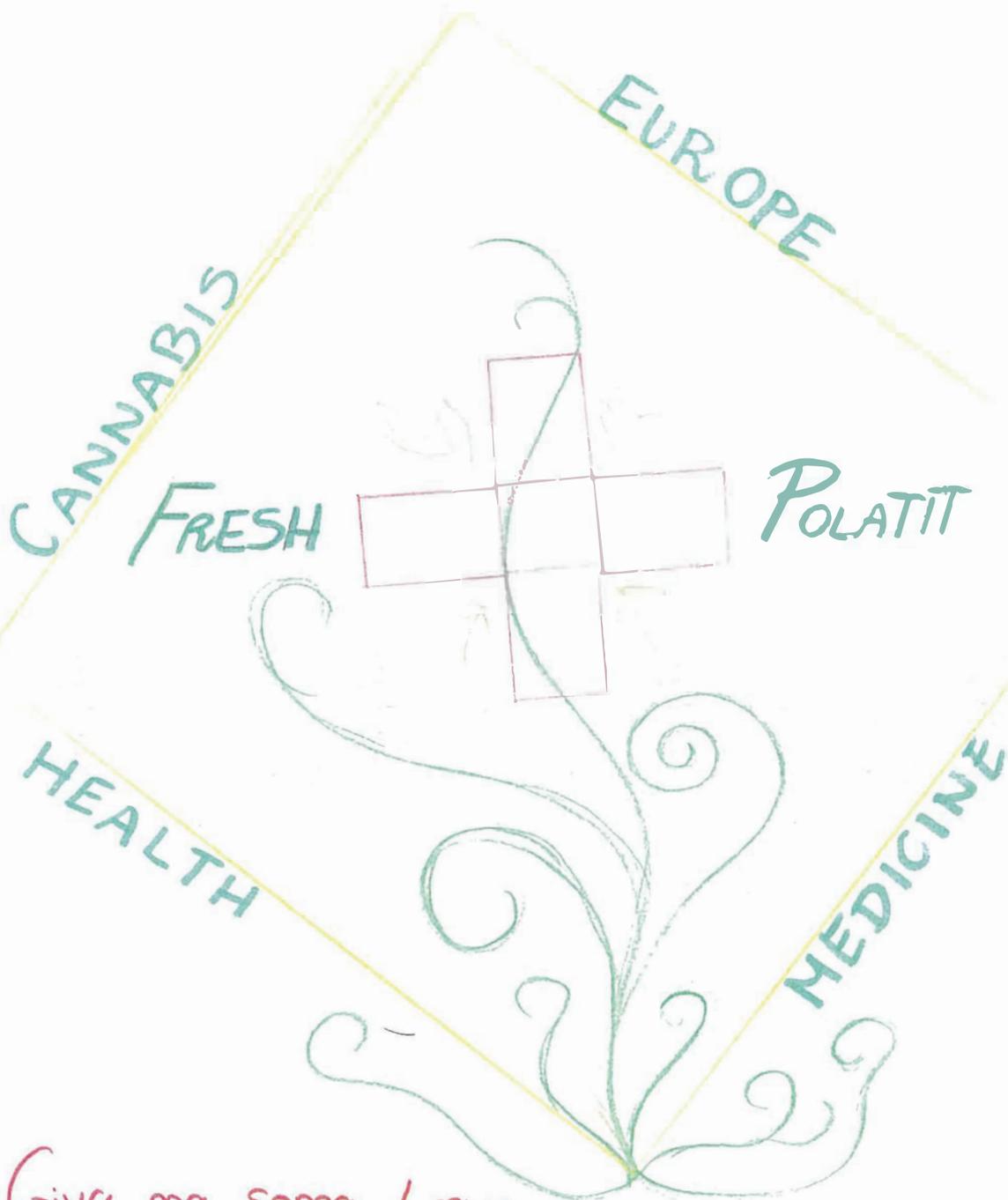
Aleksandra Daniłowska POLAND

Rigazzi Maria ITALIA

Wendi Massimo

Ensh Pamela ITALIA
ITALIA

Morgan FERNANDES FR



Give me some Love,
Give me some weed
& everything is gonna be alright

GUIDE LINE

TYPICAL CUSTOMER

- Sick ~~parsons~~ people
- for mental health

DEPARTMENT AND JOB DESCRIPTION

- Medicine / cannabis legal
- Freshdatit brand and legal cannabis, CBD, cosmetics products, organic product
- Can Art shop, place where you can stay to dance, listen music, read or buy books, or make (€) arts (sculpt / draw /) in a laboratory, the goal, it's to stay, meet other people and make arts to mental health. It's a shop, you can buy our product

MARKETING ISSUES:

- Doctors who support our brand to show the benefits of cannabis
- hospitals can be send some product like CBD oil
- ~~employers~~ Hire illegals sales on the street, for they can be a legal salary, they know the product and business

COST AND PRICING STRATEGY:

- Make a fidelity card → 2€ / year
- begin a can artist you can ^{have} a lot of advantage to make sports, culture with this card, (like a student card) our ~~most~~ place

FINANCING PROJECT

- > Internet financing
- > pharmacy
- > government

SWOT ANALYSIS

INSIDE

* INCONVENIENTS

- Legal conditions of production of raw material
- lobby pharmacy
- make publicity

OUTSIDE

* ADVANTAGES

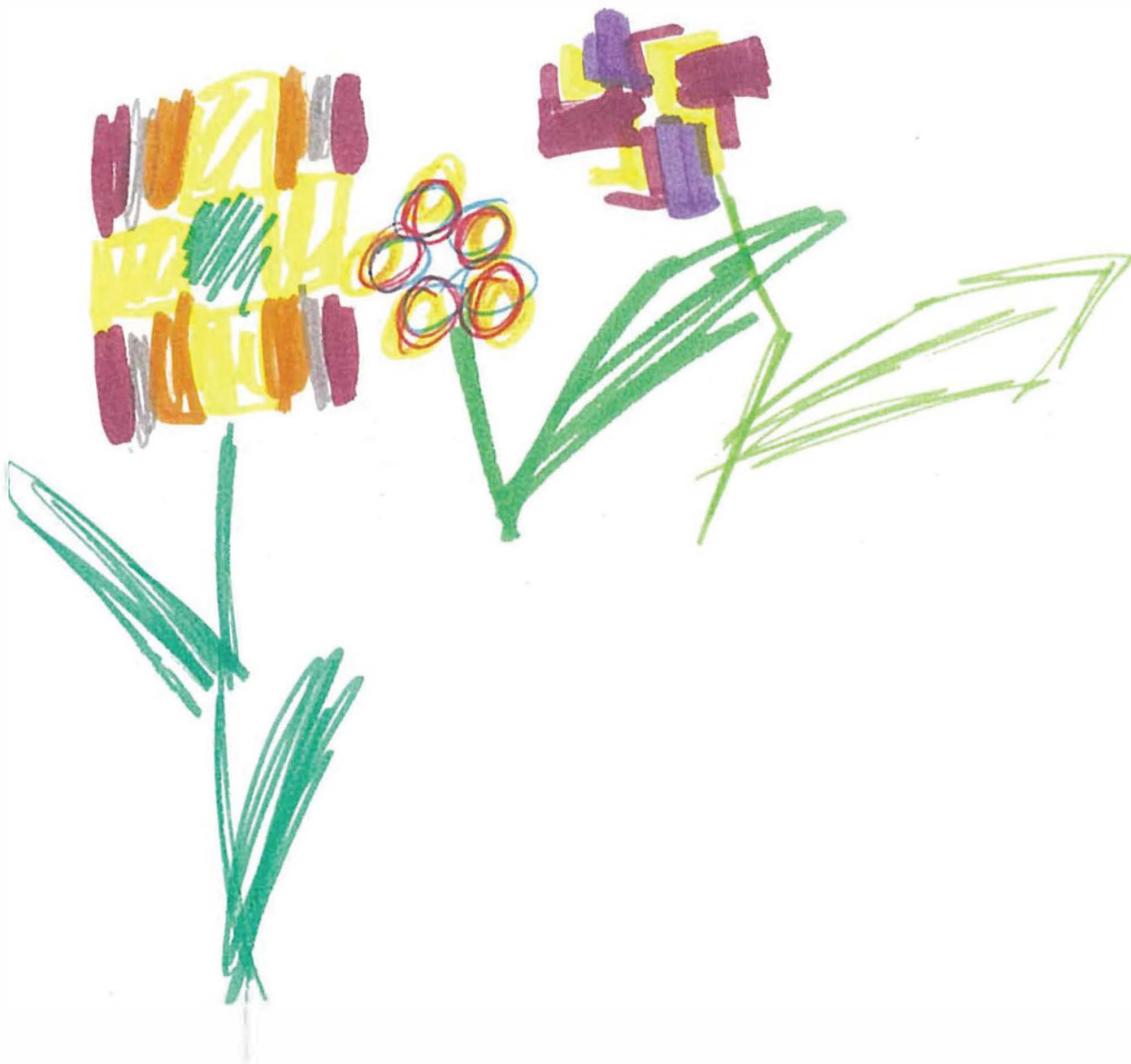
- Social rejection
- Illegal sales
- Government

* DISADVANTAGES

- New product
- For every body
- Cheap and fast production
- we can produce more plants at the same time

* OPPORTUNITIES

- Few competitors
- Add is place of the world





ECIPA
FUTUR-UMBRIA

