

Projekt **INTRIDE** zakłada pionierskie rozwiązanie w zakresie tworzenia silnych powiązań i ciągłej interakcji między **instytucjami szkolnictwa wyższego, przemysłem i pośrednikami**, opracowując **wspólny program nauczania dla projektantów z miękkimi, cyfrowymi i zielonymi umiejętnościami**, pomyślanymi jako **czynnik stymulujący innowacje** w aktywowaniu procesów innowacyjnych i zarządzaniu ekosystem współpracy.



Umiejętności pozapoznawcze są często określane jako „umiejętności miękkie” i mogą łączyć się z cechami osobowości i postawami. Tego typu umiejętności są niematerialne i zazwyczaj trudne do zaobserwowania, czy określenia ilościowego i pomiaru. Uczymy się ich poprzez rozwój personalny i wykorzystujemy je zarówno w pracy, jak i życiu osobistym.



Zielone umiejętności to umiejętności potrzebne do życia, rozwoju i wspierania społeczeństwa, którego celem jest zmniejszenie negatywnego wpływu działalności człowieka na środowisko.



Umiejętności cyfrowe definiuje się jako szereg umiejętności korzystania z urządzeń cyfrowych, aplikacji komunikacyjnych i sieci w celu uzyskania dostępu do informacji i zarządzania nimi.

www.linkedin.com/groups/13846954/



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



Sant'Anna
School of Advanced Studies – Pisa

ELISAVA

Barcelona School of
Design and Engineering

CENFIM

Furnishings Cluster

LEITAT
managing technologies



WSB University



Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
„Erasmus+”

Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji

intride

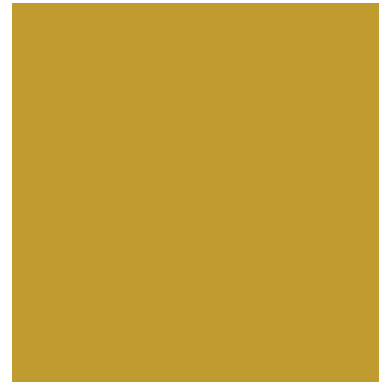
Miękkie, cyfrowe i ekologiczne kompetencje dla inteligentnych projektantów: projektanci jako innowacyjni twórcy dla MŚP w sektorze produkcyjnym

www.intride.eu



Cele szczegółowe

1. Opracowanie wspólnego programu studiów magisterskich dla projektantów skoncentrowanego na dodatkowych umiejętnościach miękkich, cyfrowych i zielonych.
2. Stymulowanie oferty uczelni wyższych w zakresie modernizacji i dostosowania do potrzeb przemysłu.
3. Rozwijanie ciągłej interakcji społeczności naukowców i przedstawicieli przemysłu, poprzez tworzenie platformy społecznościowej.

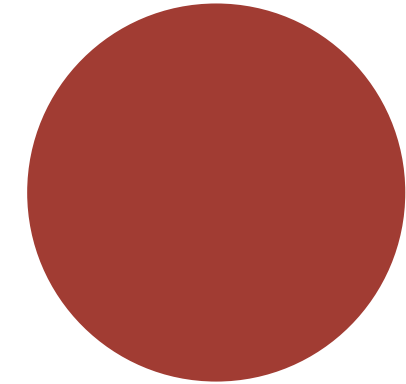


Grupy docelowe

Studenci
Pracownicy
Profesjoniści

Partnerzy projektu
Uczelnie / klastry ekspertów technologicznych /
przedstawiciele biznesu /
pracownicy przedsiębiorstw

Inni interesariusze z sektora w
izbach handlowych UE
Związki handlowe
Instytucje prowadzące
kształcenie i szkolenia zawodowe
Agencje krajowe (zajmujące się
zapewnieniem kształcenia
zawodowego i / lub innowacjami)



Oczekiwane rezultaty

Współtworzenie wspólnego programu nauczania dla projektantów (począwszy od umiejętności kreatywnych) z dodatkowymi umiejętnościami cyfrowymi, zielonymi, a zwłaszcza miękkimi, mającymi na celu stworzenie zrównoważonego zestawu wiedzy w celu zaspokojenia potrzeb rynku pracy.

Sojusz, który reprezentuje trójkąt kluczowych partnerów (uczelni, partnerów technologicznych i przedstawicieli biznesu) jest właściwą ramą do osiągnięcia pożądaných celów.