

ECODESIGN4EU

**Nuovi contenuti formativi e qualifiche IFP
congiunte sull'ecodesign per le industrie
creative e culturali sostenibili**

**Curriculum europeo ECVET
di riferimento su ecodesign
per industrie creative e
culturali sostenibili**



ECODESIGN4EU ECVET CURRICULUM

Indice dei contenuti

2 Scopo generale del curriculum

2 Gruppo target

3 Prerequisiti per la partecipazione

3 Struttura del corso

4 ECVET ECODesign4EU Curriculum of Reference

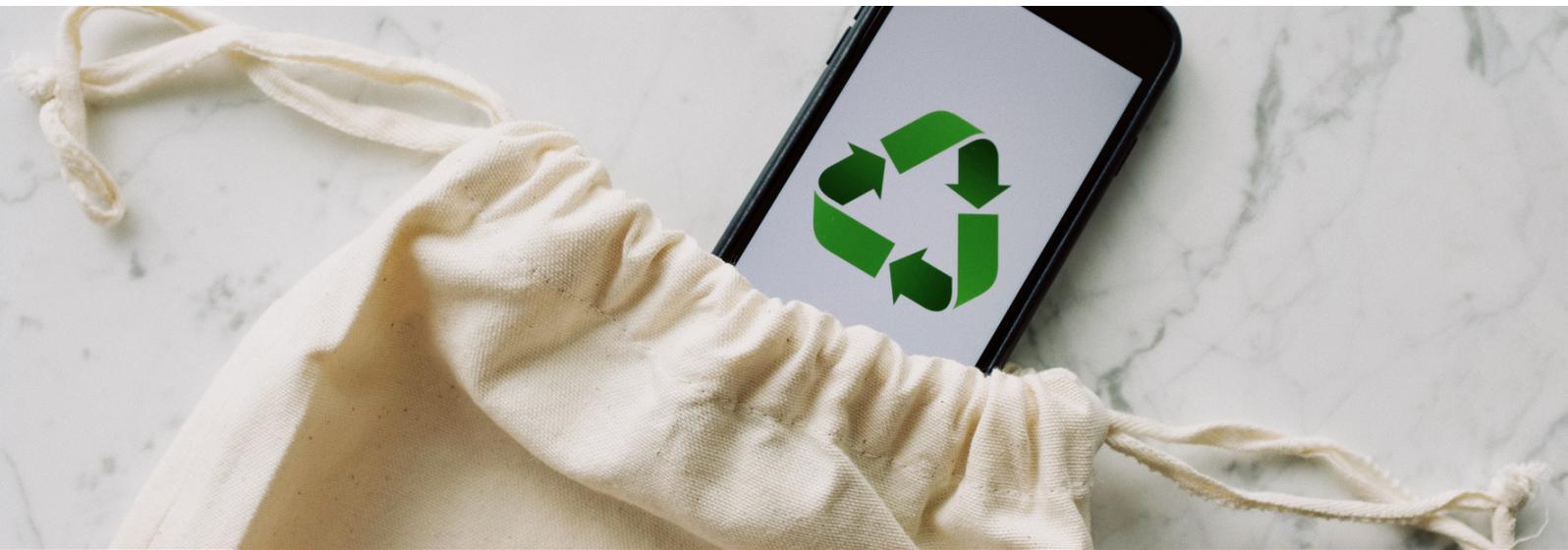
5 Area Chiave A: Strategie di Ecodesign e
Sostenibilità

9 Area Chiave B: Business & Sostenibilità

12 Area Chiave C: Produzione e Sostenibilità

14 Sintesi del curriculum

ECodesign4EU ECVET CURRICULUM



Scopo Generale del Curriculum

Il Curriculum europeo ECVET fornisce un riferimento di competenze in ecodesign per le industrie creative e culturali (ICC) sostenibili, usando un linguaggio comune per descrivere competenze, abilità, conoscenze e livelli di competenza che possono essere compresi in tutta Europa, seguendo gli standard e i quadri di riferimento europei. Questo Intellectual Output è progettato per soddisfare i bisogni di insegnanti, formatori e manager IFP e in azienda che lavorano per sostenere gli studenti I-VET e C-VET su come applicare i principi di Ecodesign per le Industrie Culturali e Creative ICC sostenibili.

Lo scopo è quello di servire come base comune per l'elaborazione di programmi di studio, linee guida per il curriculum, esami, libri di testo, ecc. in tutta Europa. Descrive ciò che gli studenti devono imparare e quali conoscenze e abilità devono sviluppare per poter agire efficacemente nell'applicazione dei principi di Ecodesign per le industrie creative e culturali sostenibili.

Fornirà i mezzi agli amministratori dell'istruzione, ai progettisti di corsi, agli insegnanti, ai formatori di insegnanti, agli enti esaminatori, ecc. per riflettere sulla loro pratica attuale, al fine di collocare e coordinare i loro sforzi e assicurare che soddisfino i bisogni reali degli studenti di cui sono responsabili.



Gruppo Target

Il pubblico target di questo corso è:

- Amministratori dell'istruzione
- Progettisti di corsi
- Insegnanti
- Formatori di insegnanti

che sono impegnati nel settore creativo e culturale e sono interessati ad applicare i principi di ecodesign per raggiungere la sostenibilità nelle industrie creative e culturali.

ECodesign4EU ECVET CURRICULUM



Prerequisiti per la Partecipazione

I prerequisiti principali suggeriti per la partecipazione sono:

- esperienza di formazione pedagogica principale già in atto;
- un livello base minimo di competenza informatica (in termini di lavoro di base con computer, motori di ricerca e installazione di software, programmi di elaborazione di testi e immagini);
- insegnanti impegnati nel settore creativo e culturale.

Sviluppo del curriculum ECVET di ECodesign4EU al livello 6 dell'EQF.

I risultati di apprendimento rilevanti per il livello 6 sono caratterizzati da:

Conoscenze: Conoscenza avanzata di un campo di lavoro o di studio, che implica una comprensione critica di teorie e principi.

Skills: Abilità avanzate, che dimostrano padronanza e innovazione, necessarie per risolvere problemi complessi e imprevedibili in un campo di lavoro o di studio specializzato.

Competenze: Gestire attività o progetti tecnici o professionali complessi, assumendo la responsabilità di prendere decisioni in contesti di lavoro o di studio imprevedibili; assumersi la responsabilità di gestire lo sviluppo professionale di individui e gruppi.



Struttura del Corso

Le aree chiave che verranno affrontate da questo corso sono:

Area Chiave A

Strategie di Ecodesign e Sostenibilità

- Unità A.1:** Componenti base dei principi di eco design
- Unità A.2:** Previsione strategica nel mercato delle industrie culturali e creative
- Unità A.3:** Piano d'affari strategico sostenibile nelle industrie culturali e creative
- Unità A.4:** Attuazione dei concetti di design sostenibile

Area Chiave B

Business & Sostenibilità

- Unità B.1:** Sistema di catena di approvvigionamento circolare
- Unità B.2:** Metodologia di valutazione del ciclo di vita
- Unità B.3:** Trasformazione digitale sostenibile delle industrie culturali e creative

Area Chiave C

Produzione e Sostenibilità

- Unità C.1:** Risorse sostenibili e loro selezione
- Unità C.2:** Adattamento dei concetti di economia circolare al settore delle ICC

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM DI RIFERIMENTO

Le pagine seguenti includono le competenze, le conoscenze e le abilità necessarie per applicare i principi dell'Ecodesign nelle industrie culturali e creative per tutte le aree chiave affrontate da questo corso.

Di seguito, è riportata una descrizione delle tre principali aree chiave del curriculum Ecodesign:

AREA CHIAVE A STRATEGIE DI ECODESIGN E SOSTENIBILITÀ



Comprendere i principi dell'ecodesign, i concetti di design sostenibile, la previsione strategica nelle ICC e il business plan sostenibile

AREA CHIAVE B BUSINESS & SOSTENIBILITÀ



Comprendere le nozioni di catena di fornitura circolare, la valutazione del ciclo di vita e la trasformazione digitale sostenibile per le industrie culturali e creative

AREA CHIAVE C PRODUZIONE E SOSTENIBILITÀ



Comprendere l'identificazione di risorse sostenibili e l'adattamento dei concetti di economia circolare al settore delle industrie culturali e creative

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE A STRATEGIE DI ECODSIGN E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ A.1

COMPONENTI BASE DEI PRINCIPI DI ECODSIGN

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- definire il significato, il contesto e i principi dell'ecodesign
- discutere le tendenze emergenti relative alla sostenibilità
- descrivere i dieci principi unificanti della natura identificati in Biomimetica
- delineare i tre elementi essenziali della Biomimetica

ABILITÀ

- analizzare le tendenze del mercato e la politica europea sull'attuazione dei principi di eco-design
- identificare la domanda dei consumatori per una pratica sostenibile nel loro settore
- interpretare i dieci principi unificanti in natura in un piano di eco-design per le industrie culturali e creative
- incorporare i tre elementi essenziali della Biomimetica in un piano di ecodesign per le industrie culturali e creative

COMPETENZE

- istruire i tirocinanti sul significato, il contesto e i principi di base dell'ecodesign
- incorporare i principi della natura (Biomimetica) nell'ecodesign

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE A

STRATEGIE DI ECODESIGN E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ A.2

PREVISIONE STRATEGICA NEL MERCATO DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- identificare i gruppi target collegati alle ICC
- nominare i rendimenti, gli eccessi e i deficit che l'industria delle ICC produce
- delineare tecnologie, innovazioni e pratiche emergenti che possono migliorare la sostenibilità
- nominare i fattori chiave di cambiamento che possono influenzare l'industria delle ICC
- riconoscere l'importanza degli obiettivi e della strategia in funzione della sostenibilità
- spiegare cos'è la visione strategica della sostenibilità e l'impatto sulle industrie culturali e creative

ABILITÀ

- pianificare una strategia specifica per il gruppo target quando si pianifica l'eco-design per le industrie culturali e creative
- riconoscere le lacune e il potenziale del mercato dell'industria CCI
- rispondere alle tendenze dei consumatori nell'adattarsi e innovare il design e la produzione
- identificare i fattori chiave che possono influenzare il settore dell'industria CCI al momento attuale
- illustrare obiettivi e organizzare strategie sostenibili
- sviluppare una visione strategica di sostenibilità relativa alle industrie culturali e creative

COMPETENZE

- incorporare gli elementi richiesti dal mercato industriale delle ICC in un piano di progettazione ecocompatibile per le ICC
- adattare e sviluppare nuovi prodotti e pratiche e ha una mentalità critica nella valutazione e nell'analisi delle informazioni
- identificare le principali influenze interne ed esterne sbiadite dall'industria CCI
- sviluppare obiettivi e strategie sostenibili adeguati al settore e valutare le prestazioni ambientali
- analizzare il settore e costruire una strategia di risparmio energetico e identificare le opportunità di risparmio

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

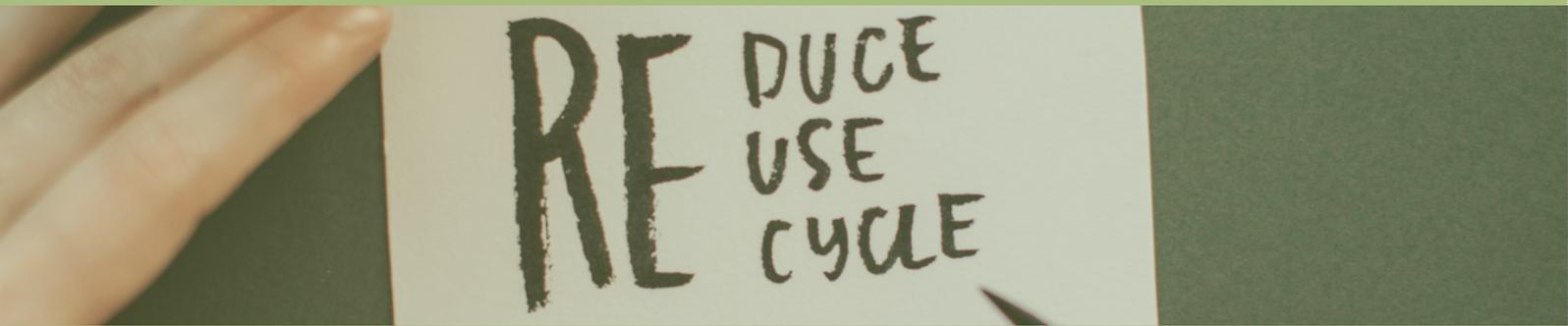
AREA CHIAVE A

STRATEGIE DI ECODESIGN E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ A.3

PIANO AZIENDALE STRATEGICO SOSTENIBILE NELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- identificare obiettivi commerciali sostenibili
- fissare indicatori SMART di successo e rivederli
- valutare gli obiettivi di sostenibilità nella performance
- identificare i rischi e gli impatti futuri dell'eco-design
- spiegare i processi strategici e le misurazioni dell'eco-design
- misurare l'impatto delle attività delle ICC sull'ambiente

ABILITÀ

- definire la necessità di adattamento aziendale alla sostenibilità
- sviluppare piani aziendali per applicare la politica ambientale alle attività e ai processi delle industrie culturali e creative
- costruire indicatori di impatto delle attività delle industrie culturali e creative sull'ambiente

COMPETENZE

- spiegare l'interazione tra mitigazione, adattamento e design sostenibile
- applicare le politiche di sostenibilità alle industrie culturali e creative
- applicare strumenti di misurazione e indicatori per gestire e minimizzare l'impatto delle attività delle industrie culturali e creative sull'ambiente

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE A

STRATEGIE DI ECODESIGN E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ A.4

ATTUAZIONE DEI CONCETTI DI DESIGN SOSTENIBILE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- discutere i concetti primari di sostenibilità
- riconoscere che miglioramenti specifici ai processi di progettazione/produzione riducono l'impatto ambientale dei prodotti e delle risorse che usano
- identificare che cambiare l'uso dei materiali migliora la sostenibilità
- descrivere come specifiche misure di riutilizzo e riuso creativo migliorano il ciclo dei rifiuti nelle loro attività
- calcolare l'impatto delle misure per ridurre il consumo di energia
- nominare strumenti che misurano l'impronta di carbonio di un design/produzione/progetto

ABILITÀ

- distinguere tra risorse finite e risorse rinnovabili
- scoprire come soddisfare i bisogni della generazione attuale senza compromettere i bisogni delle generazioni future
- misurare l'impatto ambientale di un concetto di design/produzione
- dimostrare miglioramenti nell'uso di materiali e risorse sostenibili nel processo produttivo
- prevedere l'impatto delle misure di riduzione dell'energia
- calcolare l'impronta di carbonio di un design o produzione

COMPETENZE

- promuovere un'attitudine aperta al cambiamento, tenere a mente i benefici a lungo termine e seguire un processo di design thinking nell'implementazione
- sviluppare metodi organizzativi e operativi, politiche, procedure o standard e immaginare strategie di eco-innovazione e piani d'azione per realizzarle

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE B BUSINESS & SOSTENIBILITÀ

UNITÀ B.1 FILIERA CIRCOLARE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- identificare le parti interessate coinvolte nella catena di approvvigionamento del settore ICC
- definire il design circolare, sostenibile e strategico con una visione commerciale
- descrivere i concetti e la gamma di un sistema di filiera circolare
- organizzare questioni finanziarie imprenditoriali

ABILITÀ

- designare i diversi tipi di rifiuti che si producono attraverso la catena di approvvigionamento e distinguere tra logistica in avanti e inversa
- pianificare e analizzare processi innovativi all'interno della catena di approvvigionamento del settore ICC
- gestire un sistema di catena di approvvigionamento circolare in una determinata azienda ICC

COMPETENZE

- applicare tecniche di gestione del design basate su una metodologia circolare, sostenibile e strategica per minimizzare l'impatto ambientale e massimizzare i benefici per le parti interessate
- assumersi la responsabilità della supervisione generale del processo
- analizzare e applicare processi di eco-innovazione

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE B BUSINESS & SOSTENIBILITÀ

UNITÀ B.2

METODOLOGIA DI VALUTAZIONE DEL CICLO DI VITA

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- descrivere i fattori chiave per una valutazione del ciclo di vita di successo nel settore delle ICC
- descrivere le caratteristiche di un progetto LCA (seguendo ISO 14040 e 14044), le applicazioni e i limiti del processo LCA e le specifiche per le ICC
- spiegare i risultati di sostenibilità del marketing

ABILITÀ

- esaminare l'influenza delle parti interessate nel settore delle ICC che influiscono sulla valutazione dei prodotti
- delineare come implementare LCA per valutare i prodotti delle imprese ICC
- valutare gli strumenti LCA

COMPETENZE

- applicare la ruota della strategia di ecodesign per sollecitare miglioramenti del design e delle soluzioni nelle fasi chiave del ciclo di vita dei prodotti ICC
- interpretare i risultati LCA per un progetto di ecodesign
- identificare se la LCA è lo strumento da usare per ogni caso
- applicare approcci circolari e stili di consumo

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE B BUSINESS & SOSTENIBILITÀ

UNITÀ B.3

TRASFORMAZIONE DIGITALE SOSTENIBILE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- discutere i vantaggi della digitalizzazione nel settore delle ICC
- definire la trasformazione digitale e le sue implicazioni nel contesto della strategia digitale europea
- descrivere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso sulle industrie culturali e creative
- elencare le soluzioni digitali sostenibili disponibili per le industrie culturali e creative

ABILITÀ

- delineare come combinare la trasformazione digitale e le ICC
- valutare il beneficio economico che gli investimenti in digitalizzazione possono portare al business
- identificare le soluzioni digitali appropriate per le imprese ICC
- sviluppare un piano di digitalizzazione sostenibile per le ICC

COMPETENZE

- sviluppare iterazioni di ecodesign basate sui risultati dei test
- sviluppare strategie di trasformazione digitale per i modelli di business delle industrie culturali e creative
- riconoscere i costi/benefici della digitalizzazione nelle industrie culturali e creative

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE C PRODUZIONE E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ C.1

RISORSE SOSTENIBILI E LORO SELEZIONE

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- discutere di alfabetizzazione al carbonio
- classificare le risorse nelle categorie rifiuti, riciclabili e riutilizzabili
- definire strategie di produzione sostenibile e design sostenibile nelle industrie culturali e creative
- spiegare come i piani di sostenibilità possono sostenere la selezione di risorse sostenibili

ABILITÀ

- identificare dove si verificano sprechi e inquinamento nell'attività economica
- sviluppare un piano per l'uso di risorse sostenibili
- differenziare le risorse in riferimento alla sostenibilità nel settore delle ICC

COMPETENZE

- selezionare risorse sostenibili
- sviluppare una strategia per l'attività CCI e l'uso di risorse sostenibili

ECVET ECODESIGN4EU CURRICULUM OF REFERENCE

AREA CHIAVE C PRODUZIONE E SOSTENIBILITÀ

UNITÀ C.2

ADATTAMENTO DEI CONCETTI DI ECONOMIA CIRCOLARE AL SETTORE DELLE ICC

L'allievo è in grado di:



CONOSCENZA

- descrivere i principi fondamentali dell'economia circolare
- definire i principi di eliminazione dei rifiuti e dell'inquinamento
- identificare e applicare la tecnologia appropriata per produrre prototipi di concetti di eco-design per il settore CCI

ABILITÀ

- pianificare, preparare e condurre test di usabilità con prototipi di eco-design

COMPETENZE

- identificare i concetti di economia circolare
- mantenere un approccio imparziale verso la soluzione dei problemi
- applicare tecniche di prototipazione per costruire prodotti di eco-design per il settore CCI da valutare

Area Chiave A: Strategie di Ecodesign e Sostenibilità



A.1 COMPONENTI BASE DEI PRINCIPI DI ECODSIGN

- istruire i tirocinanti sul significato, il contesto e i principi di base dell'ecodesign
- incorporare i principi della natura (Biomimetica) nell'ecodesign



A.2 PREVISIONE STRATEGICA NEL MERCATO DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

- identificare le principali influenze interne ed esterne del settore delle industrie culturali e creative
- analizzare l'industria e costruire una strategia di risparmio energetico e identificare le opportunità di risparmio



A.3 PIANO D'AFFARI STRATEGICO SOSTENIBILE NELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

- applicare le politiche di sostenibilità alle imprese ICC
- applicare gli strumenti di misurazione e gli indicatori per gestire e ridurre al minimo l'impatto delle attività delle industrie culturali e creative sull'ambiente



A.4 ATTUAZIONE DEI CONCETTI DI DESIGN SOSTENIBILE

- promuovere un'attitudine aperta al cambiamento e seguire un processo di design thinking nell'implementazione
- sviluppare metodi organizzativi e operativi e immaginare strategie di eco-innovazione e piani d'azione per realizzarle

Area Chiave B: Business & Sostenibilità



B.1 SISTEMA DI CATENA DI APPROVVIGIONAMENTO CIRCOLARE

- applicare tecniche di gestione del design basate su una metodologia circolare, sostenibile e strategica per ridurre al minimo l'impatto ambientale e massimizzare i benefici per gli stakeholder



B.2 METODOLOGIA DI VALUTAZIONE DEL CICLO DI VITA

- applicare la ruota delle strategie di ecodesign per sollecitare miglioramenti nella progettazione e nelle soluzioni nelle fasi chiave del ciclo di vita dei prodotti delle ICC



B.3 TRASFORMAZIONE DIGITALE SOSTENIBILE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

- sviluppare strategie di trasformazione digitale per i modelli di business delle ICC
- riconoscere i costi/benefici della digitalizzazione nelle industrie culturali e creative

Area Chiave C: Produzione e sostenibilità



C.1 RISORSE SOSTENIBILI E LORO SELEZIONE

- selezionare risorse sostenibili
- sviluppare una strategia per l'attività delle ICC e l'uso di risorse sostenibili



C.2 ADATTAMENTO DEI CONCETTI DI ECONOMIA CIRCOLARE AL SETTORE DELLE ICC

- identificare i concetti di economia circolare
- applicare tecniche di prototipazione per costruire prodotti di ecodesign per il settore delle ICC da valutare

ECOdesign4EU

**Nuovi contenuti formativi e qualifiche IFP
congiunte sull' ecodesign per le industrie
creative e culturali sostenibili**

The Partnership



MCAST



INSTITUTO PARA
EL FOMENTO DEL
DESARROLLO Y
LA FORMACIÓN

RINOVA
innovate, create & regenerate



DIMITRA
educational organization



**INNOQUALITY
SYSTEMS**



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.