## Socios del proyecto:



Asociación de Productores de Muebles de Rumaníacoordinador

Tel.: +40-21-315.51.47

proiecte@industriamobilei.ro

www.industriamobilei.ro



Centro Tecnológico del Mueble y la Madera de la Región de Murcia (España)

www.cetem.es



Universidad "Transilvania" Brașov (Rumanía)

www.unitbv.ro



## Universidad de Primorska (Eslovenia)

www.upr.si



Cámara de Comercio de Productores de Muebles de Polonia.

www.oigpm.org.pl

www.ergosignproject.eu #ergosign

El presente documento es responsabilidad exclusiva del autor, y la Comisión Europea no se hace responsable de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



Nuevo enfoque formativo sobre principios de Ergonomía para diseñadores del sector del mobiliario tapizado y del sector descanso mediante el uso de Realidad Virtual - ERGOSIGN

2015-1-RO01-KA202- 015091



Table Urban 2, Chair Mars 141, SZYNAKA MEBLE

A Strategic Partnership Project: 2015-2017



Projyecto financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. El Proyecto ERGOSIGN promueve sinergias entre los diferentes campos de educación y el mundo laboral. ERGOSIGN ha sido desarrollado para reforzar las oportunidades de cooperación entre Formación Profesional y actores económicos. Tanto el sector del mueble como el sector descanso son conductores clave del crecimiento económico en distintas regiones de Europa con una contribución significante en la salud económica, competitividad, creatividad, innovación y exportación. Esta asociación estratégica propone la creación de un plan de formación flexible en línea con las necesidades tanto de los diseñadores como de las empresas de estos sectores, un programa de formación desarrollado entre entidades de formación profesional. universidades asociaciones empresariales que mejorará la innovación empresarial, experiencia y proveerá un alto valor añadido.

ERGOSIGN es un Proyecto de innovación. Cualquier elemento innovador, sobre todo aquellos relacionados con educación y formación, tienden a estar geográficamente concentrados en entidades individuales, donde el conocimiento se transfiere entre diferentes actores del mundo educativo, formativo y laboral teniendo en cuenta la fuerte influencia cultural entre regiones. La innovación en la educación y la formación raramente se consigue de manera aislada, ya que las competencias y las experiencias se comparten a lo largo de diferentes entidades de educación y formación de distintos países.





Crear un material formativo online sobre ergonomía aplicada a productos tapizados y de Descanso desarrollado por entidades de Formación Profesional:

- Identificar y entender las necesidades en términos de conocimientos y habilidades de los diseñadores europeos a la hora de desarrllar mobiliario funional y elementos de descanso que ergonómicamente cumplan con su uso específico (laboral, doméstico, descanso, etc.).
- Definir un plan de estudios conjunto que identificará y analizará los itinerarios formativos más adecuados de acuerdo con las diferencias de capacidades y necesidades identificadas.
- Desarrollar un material formativo de acuerdo a a el plan de estudios, sobre principios básicos de ergonomía y consideraciones específicas sobre ergonomía y materials que contribuyen a la ergonomía del producto final (espuma flexible de poliuretano, geles, tejidos, etc).
- Reforzar la integración de herramientas de Realidad Virtual en el mundo formativo y apoyar tanto a formadores como a personal de la educación en el uso de TICS y mejorar competencias digitales.
- Promover el acceso abierto a material formativo para secotres tradicionales en linea con las necesidades de estos sectores.
- Crear capacidades en estos secotres: Estableciendo una alianza estratégica estable que promoverá la cooperación activa entre empresas, organizaciones y entidades locales y regionales para una formación profesional de calidad enfatizando el apredizaje en el puesto de trabajo.