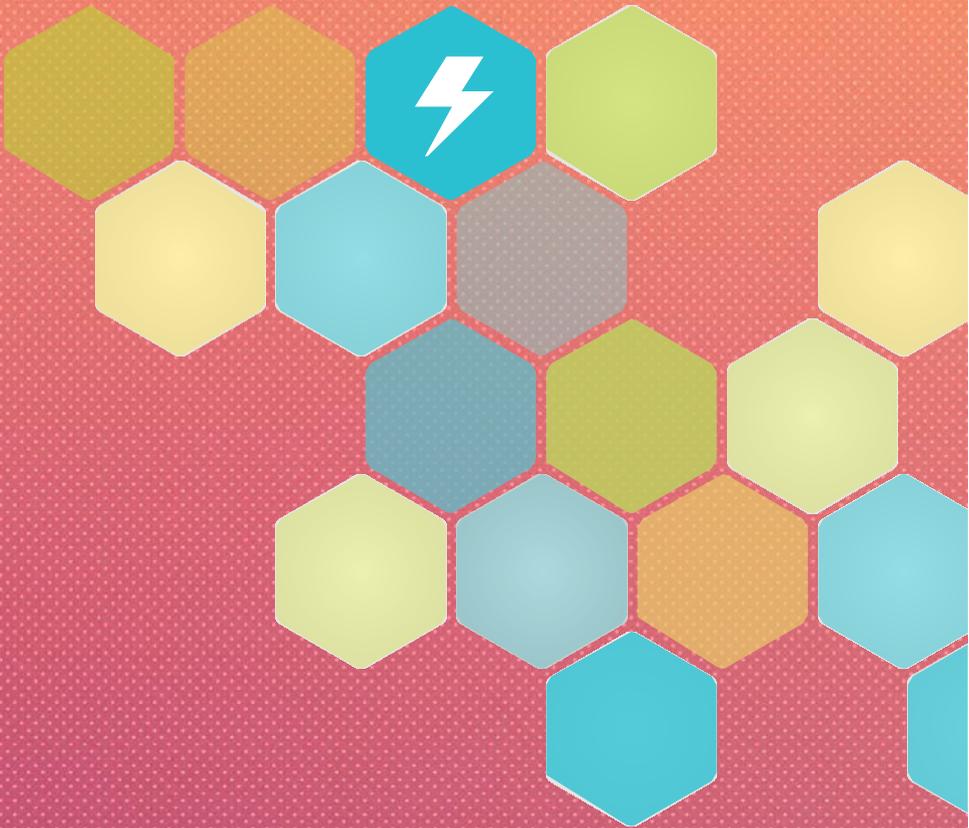


GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DE CRAFTS CODE

Tema 3 Cómo innovar el sector de la artesanía



SOBRE CRAFTS CODE

CRAFTS CODE, literalmente **CÓDIGO DE ARTESANÍA**, es el acrónimo de:

Creative **A**ctions **F**or **T**ailoring **S**mes' **C**ompetitive **D**evelopment

(Acciones creativas para adaptar el desarrollo competitivo de las pymes)

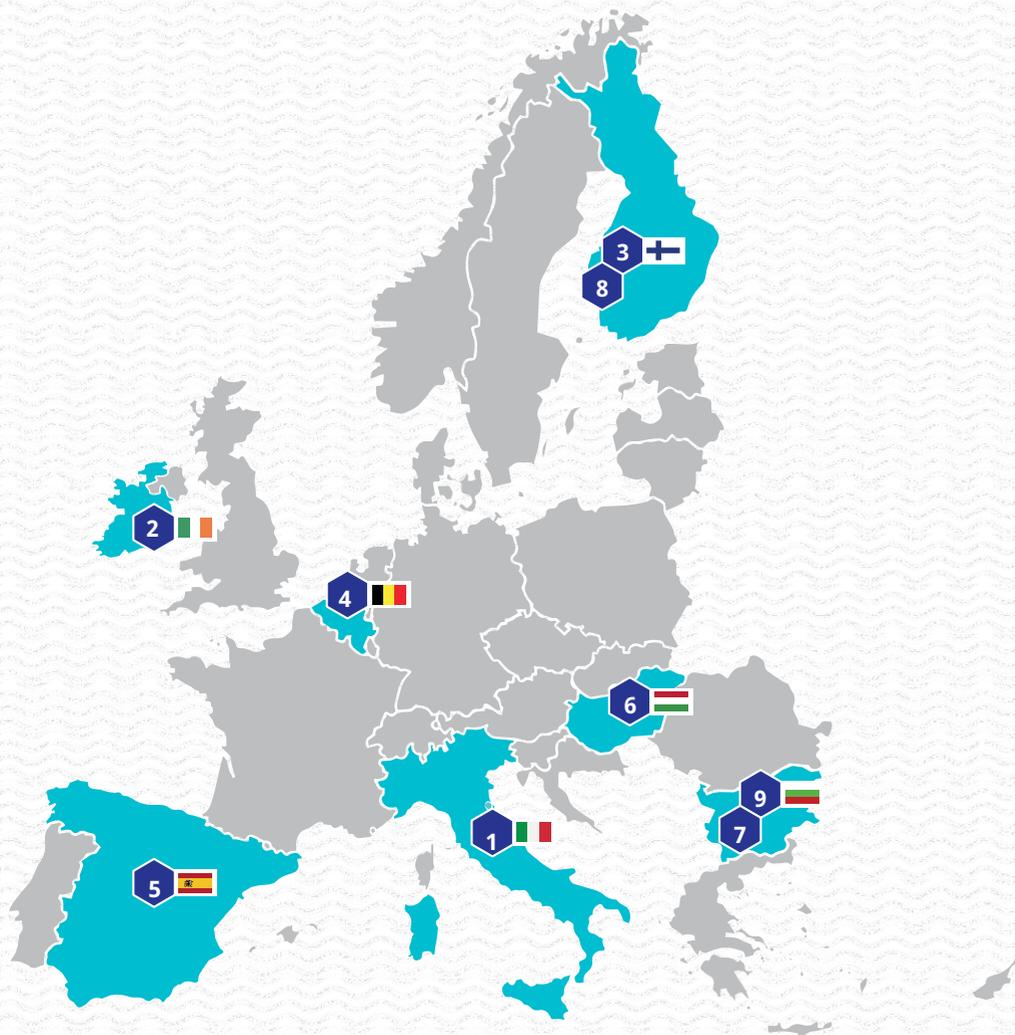


CRAFTS CODE pretende hacer las pymes de artesanía más competitivas.

¿CÓMO?

CRAFTS CODE tiene como objetivo mejorar la competitividad de las pymes de artesanía mediante el desarrollo de un marco para estimular el aprendizaje y mejorar la aplicación de políticas y programas de desarrollo regional. El proyecto identificará los obstáculos para las pymes que trabajan en el sector de la artesanía y mejorará el acceso a las ayudas para la creación de empresas, la expansión empresarial y el aumento de los niveles de innovación en las microempresas.

PARTENARIADO



1 ITALIA



Socio principal
AYUNTAMIENTO DE FLORENCIA

El Ayuntamiento participa directamente en el apoyo a la economía local de la artesanía proporcionando oportunidades y fondos a los artesanos y las pymes.

2 IRLANDA



Socio
CONSEJO DE DISEÑO Y ARTESANÍA DE IRLANDA (DCCI)

El DCCI es el principal defensor de la industria del diseño y la artesanía en Irlanda, fomentando su crecimiento y fuerza comercial.

3 FINLANDIA



Socio
UNIVERSIDAD DE CIENCIAS APLICADAS DE VAASA

La VAMK es una universidad internacional de ciencias aplicadas que ofrece una educación de alto nivel teórico y práctico en finés e inglés.

4 BÉLGICA



Socio asesor
UNIVERSIDAD DE AMBERES ARTESIS PLANTIJN

La Universidad de Ciencias Aplicadas y Artes de Amberes Artesis Plantijn (AP) es una institución de enseñanza superior situada en Amberes, Flandes, Bélgica.

5 ESPAÑA



Socio
FUNDACIÓN EOI

Fundesarte es la institución líder en la promoción y desarrollo de las empresas de artesanía españolas como parte de la Fundación EOI.

6 HUNGRÍA



Socio
FUNDACIÓN BUDAPEST PARA LA PROMOCIÓN EMPRESARIAL

La Agencia Empresarial de Budapest (Budapest Enterprise Agency) desarrolla y promueve las microempresas y las pequeñas y medianas empresas de la capital húngara.

7 BULGARIA



Socio
RAM CENTRAL STARA PLANINA

RAM Central Stara Planina reconoce que la cultura y la creatividad son el principal motor del desarrollo sostenible.

8 FINLANDIA



Socio
CONSEJO REGIONAL DE OSTROBOTNIA

El Consejo Regional tiene como objetivo crear las condiciones necesarias para un desarrollo equilibrado y un crecimiento económico, y trabaja para el bienestar de la población de Ostrobotnia.

9 BULGARIA



Socio
MINISTERIO DE ECONOMÍA, DIRECCIÓN GENERAL DE FONDOS EUROPEOS DE COMPETITIVIDAD

La prioridad principal del Ministerio de Economía es crear las condiciones para un crecimiento económico sostenible en la República de Bulgaria.

ESTUDIO DE CASOS:

Buenas prácticas observadas

Los días 10 y 11 de mayo de 2021, el CRAFTS CODE celebró su tercer seminario temático interregional en línea. Los más de 250 asistentes a lo largo de los dos días oyeron hablar de las "Buenas prácticas", en respuesta al tema "Cómo innovar el sector de la artesanía". Este seminario en línea, de dos días de duración, incluyó presentaciones de pymes de artesanía, organizaciones y partes interesadas de Irlanda, Hungría, Bulgaria, Finlandia, Italia y España. Para investigar las "buenas prácticas" presentadas, los socios del CRAFTS CODE organizaron reuniones de grupos locales de partes interesadas. Estas reuniones se celebraron en línea en la mayoría de los países participantes, de febrero a mayo de 2021, como resultado de la COVID-19.

Sobre el Tema 3: Cómo innovar el sector de la artesanía

Investigar "cómo innovar el sector de la artesanía" era un tema importante para los socios del proyecto CRAFTS CODE. Comprender el impacto de la innovación a través de la artesanía es esencial para hacer crecer el potencial del sector.

Los socios descubrieron que, si bien la introducción de la digitalización y la tecnología en la artesanía se considera generalmente como una forma de innovar, existen otros muchos factores que pueden hacer crecer y diversificar las habilidades en la artesanía. Al observar la innovación a través de la lente de la artesanía, nuestros socios identificaron cuatro áreas clave:

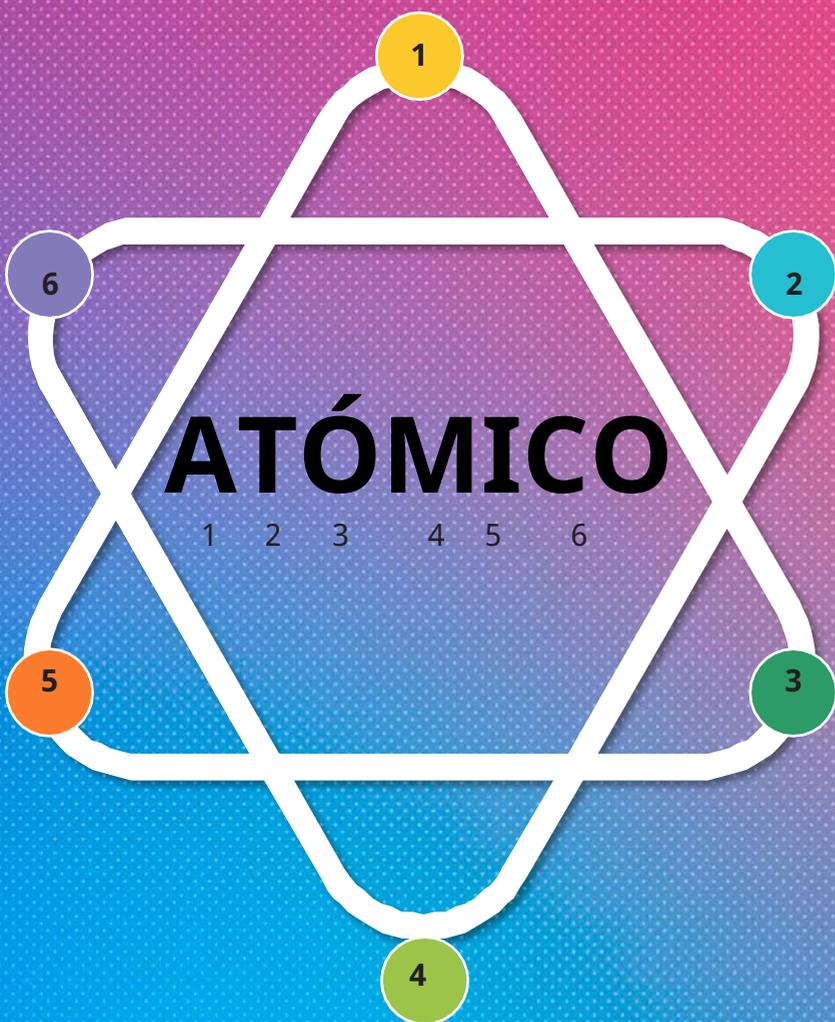
- **Colaboración y formación intersectoriales:** Es necesario el diálogo y la colaboración entre sectores para acceder al valor del talento artesanal y del diseño sin explotar.
- **Tecnologías digitales:** La fusión de la artesanía y la tecnología digital es fundamental para generar nuevas habilidades, servicios y productos para el sector de la artesanía y para adaptar y mantener los métodos tradicionales.
- **Habilidades empresariales y tutoría:** Los creadores necesitan desarrollar habilidades y experiencia empresarial para comercializar sus ideas.
- **Financiación y concienciación:** Para apoyar la innovación en la artesanía, la financiación gubernamental y europea debería ajustarse a los procesos verdaderamente innovadores.

Para conseguir avances en la innovación en la artesanía, también es necesario mejorar la comunicación, la concienciación y la vinculación de los apoyos disponibles entre los sectores para maximizar el valor de la colaboración.

La colaboración y el apoyo, ya sea de la financiación y el gobierno, o a través de la formación y la tutoría, se consideraron "buenas prácticas" importantes recogidas por los socios en su investigación. También fueron clave para facilitar la interacción entre sectores, abrir nuevas relaciones y catalizar la innovación en las pymes de artesanía. Los creadores tuvieron la oportunidad no solo de experimentar con nuevos materiales y disciplinas, sino también de abrirse paso en industrias nuevas y diversas. En el abanico de "buenas prácticas" presentado por los socios del proyecto a continuación, cada uno de ellos responde al tema de la introducción de la innovación en los procesos artesanales y en el sector según su propio país y situación artesanal.

Cada ejemplo es único para ese socio y lugar, pero también ofrece la oportunidad de que otros países lo adopten y lo ajusten a su propia situación. Existe un verdadero potencial para inspirar y diversificar el sector utilizando elementos de los ejemplos que se presentan a continuación y para contribuir a un sector apasionante que está "hecho para innovar".



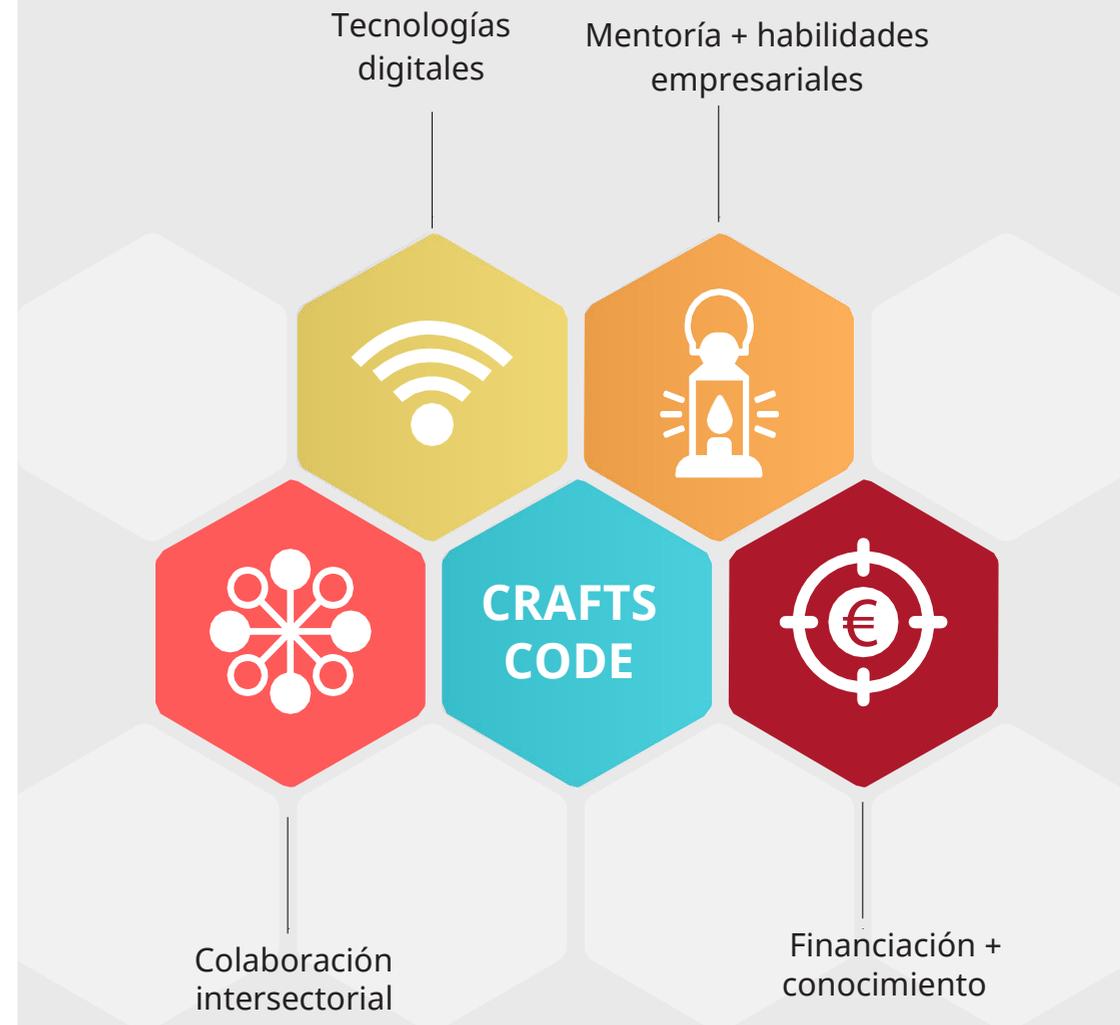


Se pidió a los socios de **CRAFTS CODE** que las buenas prácticas seleccionadas se basaran en los siguientes criterios:

Una buena práctica debería ser: **ATÓMICO**

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | AVANZADA. Debe ser precursora en su campo | 2 | TRANSFERIBLE. Se tiene que poder trasladar a otros ámbitos y situaciones |
| 3 | ORIENTADA AL OBJETIVO. Debe tener un objetivo específico y bien descrito | 4 | MEDIBLE. Debe aportar resultados positivos y un claro valor añadido |
| 5 | INNOVADORA. Se diferencia de lo que actualmente se considera una práctica común | 6 | COMPLETA. Se deben tener en cuenta posibles problemas y contratiempos |

Socio	Buenas prácticas	
Consejo de Diseño y Artesanía de Irlanda	1. Diseño estratégico para la innovación	
	2. Bonos de innovación	
EOI Fundesarte, España	3. D-Tool	
	4. Talent Jove	
RAM Central Stara Planina, Bulgaria	5. El artesano que convirtió las limitaciones del COVID-19 en nuevas posibilidades	
Ayuntamiento de Florencia, Italia	6. MakeX - Fabricación digital en la Toscana	
	7. Preziosa Young	
Fundación de Budapest para la Promoción Empresarial, Hungría	8. Needlecraft Academy	
Consejo Regional de Ostrobotnia y Universidad de Ciencias Aplicadas de Vaasa, Finlandia (VAMK)	9. Strömsö - Creando tendencias	
	10. BusinessMuovain	





PRÁCTICA 1 Irlanda

Design+: Diseño estratégico para la innovación

Organización a cargo de la buena práctica

Design+ Technology Gateway, Instituto de Tecnología de Carlow

Resumen de la buena práctica

En Irlanda, el Design+ Gateway, con sede en el Instituto de Tecnología de Carlow, tiene un historial probado en la transferencia de conocimientos y la entrega de soluciones de innovación a la industria.

Las empresas de múltiples sectores pueden acceder a una amplia gama de conocimientos de investigación y de apoyo al desarrollo.

El diseño estratégico es la aplicación de los principios del diseño tradicional a los retos sistemáticos "de gran envergadura" para ofrecer soluciones más completas y resistentes. En el diseño estratégico, el enfoque se extiende más allá de la modelización empresarial tradicional para interconectar las relaciones en una amplia red. El enfoque proporciona una adaptabilidad y sostenibilidad del modelo de negocio que es innovador, competitivo y sensible al cambio. La atención se centra en la creación de resultados factibles que culminen en una hoja de ruta estratégica a medida con los pasos necesarios para su puesta en práctica.

Existe una metodología amplia y refinada que se deriva del proceso teórico del pensamiento de diseño/pensamiento divergente y convergente que se ha traducido en el panorama empresarial.

El proceso se hace factible y replicable a través de un conjunto de herramientas de innovación que ha desarrollado Design+ Technology Gateway y que es una combinación de herramientas de diseño, herramientas de negocio y herramientas recientemente desarrolladas por el estrategia de diseño.

Los programas y la aplicación del proceso se han diseñado específicamente para los propietarios/directores de todos los sectores, incluido el artesanal.

Resultados

Los programas se han impartido a más de 100 pymes en los dos últimos años. Los resultados incluyen una hoja de ruta estratégica, un proceso y un conjunto de herramientas. Los resultados incluyen transformaciones a gran escala, estrategias de crecimiento, nuevas formas de hacer las cosas, nuevos ámbitos de mercado, desarrollo de nuevos productos, junto con posibles colaboraciones y ayudas de financiación determinadas, como subvenciones para la expansión de la empresa. Las repercusiones son a más largo plazo e incluyen la introducción del pensamiento crítico, la planificación estratégica, la visualización y las capacidades de transformación empresarial.

Más información

www.technologygateway.ie/



PRÁCTICA 2 Irlanda

El programa de bonos de innovación

Organización a cargo de la buena práctica

Enterprise Ireland.

Resumen de la buena práctica

El objetivo principal del programa de bonos de innovación de Enterprise Ireland es establecer vínculos entre los proveedores de conocimientos financiados con fondos públicos de Irlanda y la comunidad empresarial de las pymes y crear un cambio cultural en el enfoque del sector de las pymes respecto a la innovación.

El programa de bonos de innovación está abierto a todas las pymes irlandesas de todos los sectores. Las empresas pueden utilizar un máximo de tres bonos, uno de los cuales debe ser un bono cofinanciado al 50 %. Los bonos pueden canjearse por proyectos de transferencia de conocimientos del proveedor de conocimientos. A efectos de esta iniciativa, se define un proyecto de transferencia de conocimientos como aquel que transfiere conocimientos de carácter científico, tecnológico o innovador que son nuevos para la empresa. La empresa puede entonces utilizar los nuevos conocimientos para innovar un producto, un proceso o un servicio.

Resultados

Enterprise Ireland lleva a cabo evaluaciones periódicas e independientes de los programas

para evaluar la efectividad de todos los programas. La evaluación externa más reciente del programa de bonos de innovación, realizada en 2019, indicó altos niveles de efectividad del programa y de satisfacción de las empresas. También se constató que el programa de bonos de innovación tiene un valor económico añadido o impacto económico de 4,72 euros por cada euro de inversión de Enterprise Ireland y ayudó a las empresas a conseguir unas ventas adicionales de 11,83 euros por cada euro de inversión de Enterprise Ireland.

La mayoría de los encuestados (82 %) estarían dispuestos a participar en un proyecto de bonos de innovación en el futuro o recomiendan el programa a otras empresas (97 %). Este es un reflejo muy positivo de las experiencias que tienen las empresas con el programa. Algunas de las cosas que les gustaron a las empresas del programa son que es flexible, sencillo y fácil de solicitar, que les hace entrar en la I+D, que les libera de riesgos y que les permite validar y probar sus ideas, etc.

Más información

www.innovationvouchers.ie





PRÁCTICA 3 España D-Tool

Organización a cargo de la buena práctica

Asociación de diseñadores de la Comunidad Valenciana, ADVC, en colaboración con la Agencia Valenciana de la Innovación

Resumen de la buena práctica

D-Tool es una herramienta para probar el uso del diseño en las empresas y organizaciones, que puede extrapolarse a sectores específicos, y referirse a contenidos y aspectos concretos.

El objetivo de esta herramienta es ayudar a determinar el nivel de uso del diseño en las empresas y organizaciones, y cómo podrían mejorar su productividad, posicionamiento o alcanzar la excelencia mediante su uso.

La autocomprobación se divide en cuatro pasos y su realización dura aproximadamente 15 minutos. Se basa en el análisis realizado por tres herramientas:

- la Escalera de diseño, creada por el Centro danés de diseño,

- la Brújula del diseño, herramienta desarrollada por la ADCV, y
- los Patrones de utilidad del diseño, desarrollada también por la ADCV.

Los resultados ayudan a identificar una matriz de posibles tipologías de uso del diseño, resolviendo un análisis complejo de forma sencilla.

Con esta herramienta, una empresa puede realizar una autoevaluación de forma sencilla, en poco tiempo y de forma gratuita.

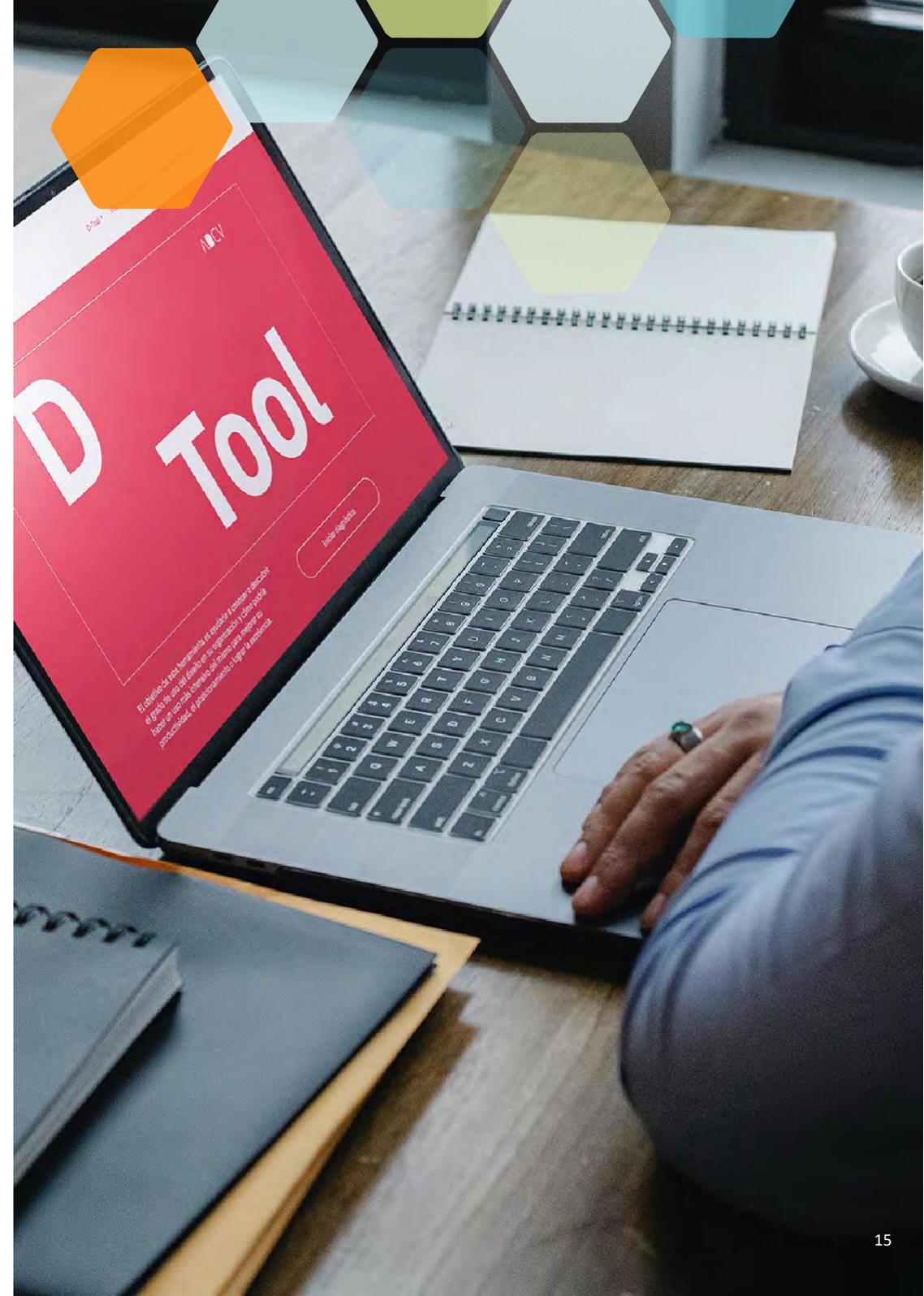
Una vez finalizado el proceso de autocomprobación, se ofrece a la empresa u organización un informe con las conclusiones generales basadas en los resultados obtenidos.

Resultados

Hasta ahora, la herramienta ha sido utilizada por 200 empresas con sede en la región de Valencia que han completado con éxito la autocomprobación.

Más información

<https://economiadisseny.com/d-tool/>





PRÁCTICA 4 España Talent Jove - Programa de talento joven

Organización a cargo de la buena práctica

Consorcio de Comercio, Artesanía y Moda de Cataluña (CCAM)

Resumen de la buena práctica

El Programa de talento joven engloba diversas acciones de promoción del talento emergente, así como la renovación generacional del sector artesanal en Cataluña.

El programa se basa en cuatro ejes:

1. Sesiones de emprendimiento, formación e inspiración.
2. Creación e identificación de espacios de experimentación con herramientas que permitan al sector joven experimentar.
3. Ofrecer apoyo y asesoramiento para potenciar esta comunidad.
4. Programa de cotutoría. Y sus principales objetivos son:
 1. Identificar el talento emergente.
 2. Captar su interés.
 3. Poner en valor la artesanía a través del trabajo conjunto con diferentes instituciones y entidades para la promoción de talento joven.

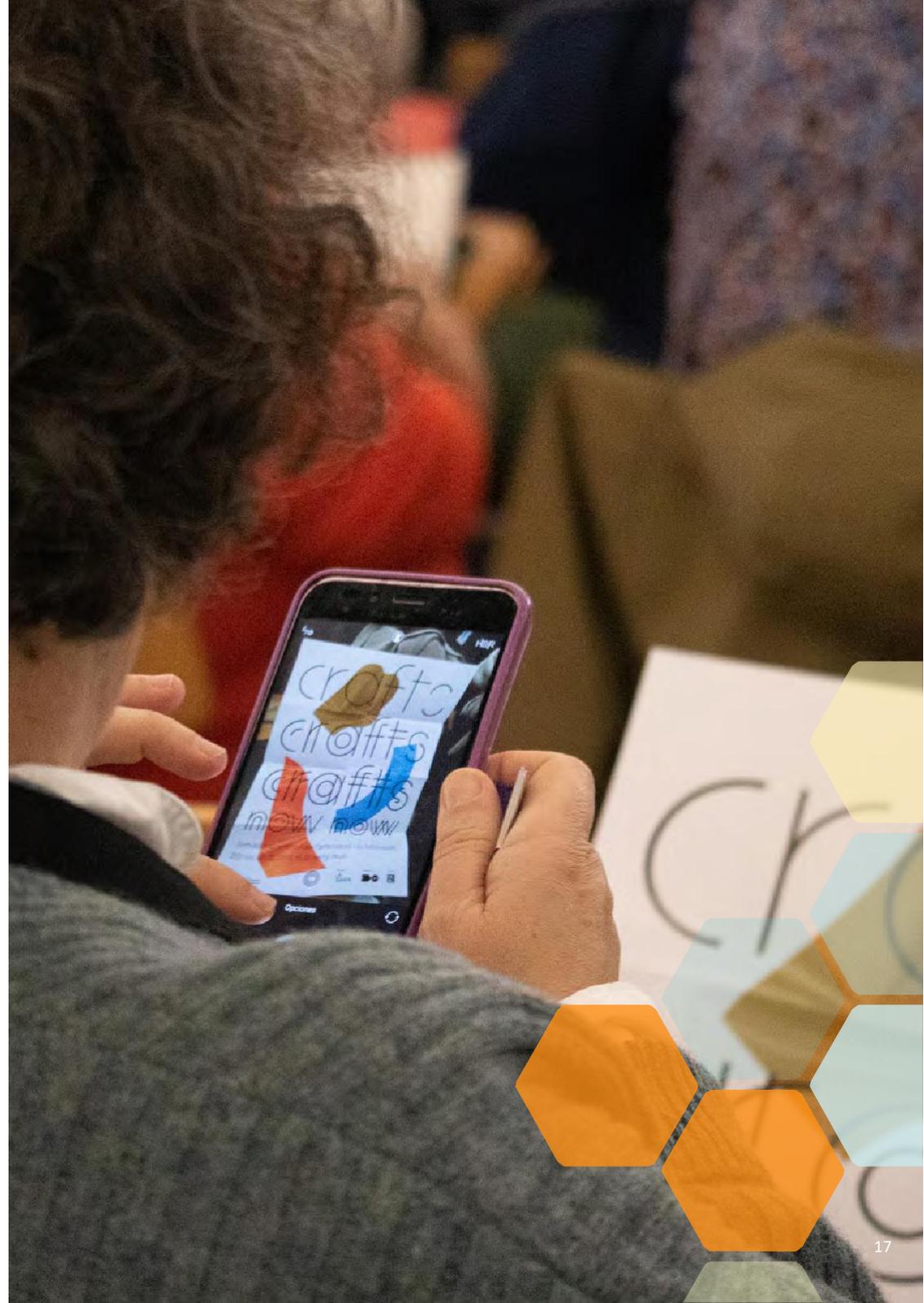
4. Proporcionarles una herramienta para afrontar los retos empresariales contemporáneos desde diferentes puntos de vista como la concienciación, el compromiso y la sostenibilidad.

El Programa de talento joven desarrolló diferentes acciones:

1. **Crafts TECH:** un proyecto basado en la fabricación digital desarrollado junto con el Fab Lab Barcelona y en el marco de su Plataforma de Diseño Distribuido.
2. **Crafts NOW:** una serie de seminarios dedicados a la innovación, que son un punto de encuentro para jóvenes profesionales y estudiantes del sector de la artesanía para compartir conocimientos y debates.
3. **Comunicación:** una labor de comunicación amplia y continua para generar "compromiso" con este público joven.

Más información

http://ccam.gencat.cat/ca/arees_actuacio/artesania/talent_jove/crafts_now_2020/video_english





PRÁCTICA 5 Bulgaria El artesano convierte las limitaciones del COVID-19 en nuevas posibilidades

Organización a cargo de la buena práctica

RAM Central Stara Planina, Ministerio de Economía - Dirección General de Fondos Europeos para la Competitividad, Bulgaria

Resumen de la buena práctica

Desde hace más de un año, el mundo vive bajo las reglas impuestas por la pandemia del COVID-19. ¿Ha conseguido el sector de la artesanía en Bulgaria adaptarse a las nuevas condiciones para hacer negocios? Un ejemplo positivo es el de Nadezhda Hristova, maestra ceramista de éxito.

Nadezhda no solo es artista, sino también profesora de cerámica. Como siempre ve las dificultades como un reto y una oportunidad de desarrollo, decidió seguir enseñando cerámica a sus alumnos a pesar de la difícil situación. La formación en el taller era imposible debido al requisito impuesto de respetar la distancia física, y la conexión sincrónica en línea no podría aplicarse en su caso. Se le ocurrió hacer vídeos y compartirlos con sus alumnos. Sin embargo, no sabía cómo hacerlo, así que pidió ayuda a su sobrino de 17 años, que tenía los conocimientos digitales necesarios.

Le indicó un programa adecuado y le enseñó a trabajar con él. Nadezhda experimentó con valentía y aprendió a añadir música y subtítulos a sus vídeos. Luego los subió a una plataforma en la que los niños podían verlos y hacer en sus casas las tareas previstas. Se presentan técnicas para la elaboración de un producto cerámico que no necesitaran un torno de ceramista. En su primer vídeo, Nadezhda explicó a los niños diferentes herramientas que se pueden encontrar en casa y que pueden sustituir con éxito las herramientas utilizadas en el taller.

Resultados

El nuevo enfoque de la transferencia de conocimientos y habilidades entre generaciones que Nadezhda Hristova utilizó durante la pandemia del COVID-19 permite que las actividades creativas de los niños no se interrumpen y mantiene vivo su interés por la artesanía.

Más información

www.rso-csp.org





PRÁCTICA 6 Italia MakeX - Fabricación digital en la Toscana

Organización a cargo de la buena práctica

Impulsado por el Ayuntamiento de Cascina, financiado por la región de la Toscana y coordinado por Polo Navacchio SpA.

Resumen de la buena práctica

MakeX es la red toscana de fabricación digital. La red está al servicio de las empresas que quieren innovar. Esto incluye personas creativas, artesanos, estudiantes y curiosos que quieren hacer, experimentar y compartir. Es un proyecto regional para ayudar al crecimiento de una nueva generación de empresarios y artesanos digitales (fabricantes). Se trata de una vía para potenciar los laboratorios de fabricación digital ya presentes y promover la puesta en marcha de otros espacios de laboratorio de fabricación en otras zonas de la Toscana. Difundir la cultura de la artesanía digital significa difundir los valores de esta cultura y proyectar los territorios hacia el crecimiento comunitario basado en la innovación.

MakeX es también un lugar para la formación, la experimentación y el desarrollo de conocimientos, destrezas, habilidades, ideas, proyectos y objetos. Esto se debe a los espacios y al conjunto de equipos disponibles y a la profesionalidad de los fabricantes que trabajan allí.

Resultados

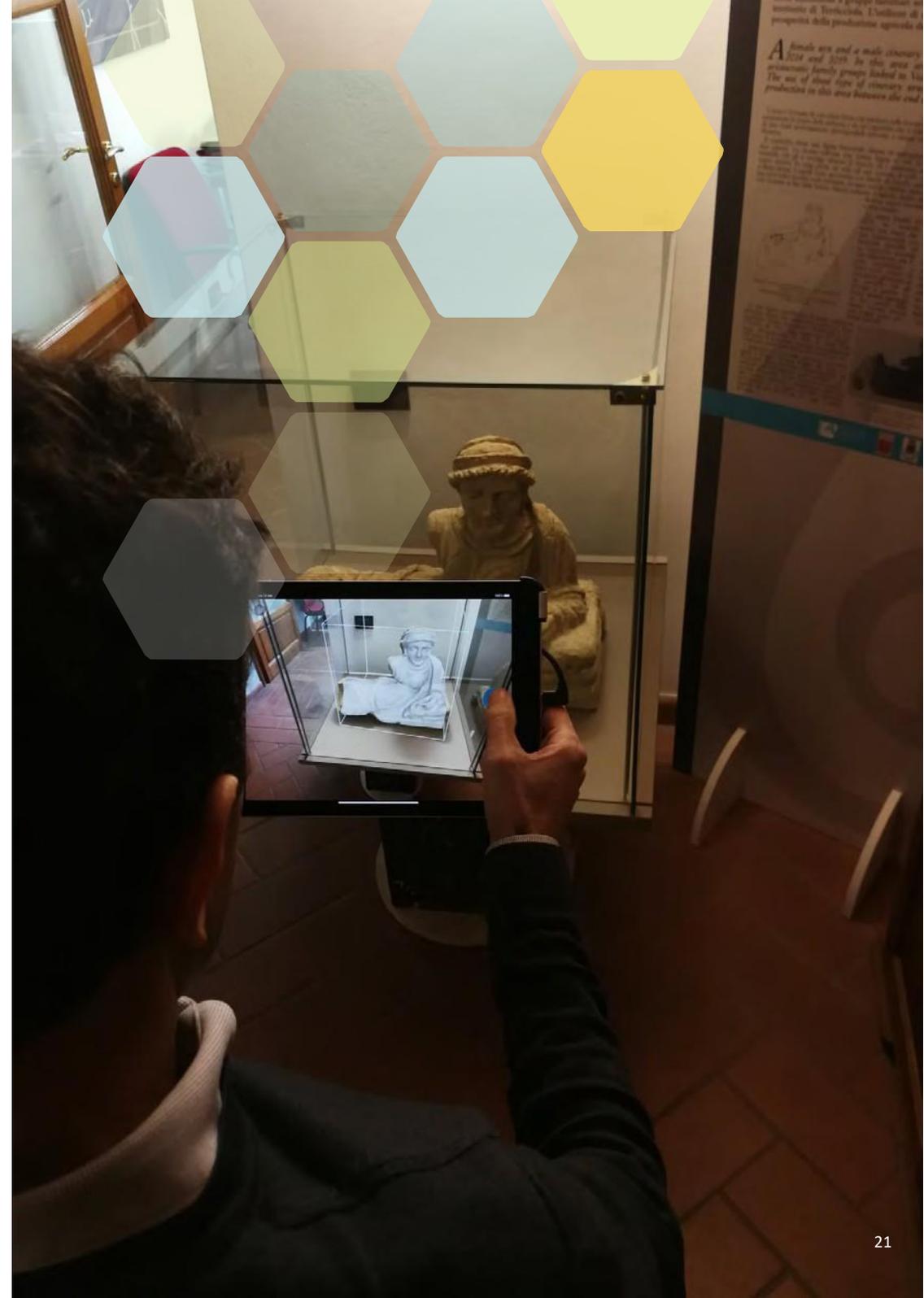
MakeX involucra más de 140 realidades en una plataforma: una variedad de partes interesadas con sede en la Toscana, creando un ecosistema de Fab Labs de fabricación digital, una red de espacios para fabricantes.

MakeX hace reconocible, visible y accesible a los artesanos y al público en general la excelencia toscana de la fabricación digital.

MakeX resuelve la brecha digital entre los artesanos y el acceso y uso de las tecnologías para la personalización de sus productos.

Más información

www.makextuscany.it





PRÁCTICA 7 Italia Preziosa Young

Organización a cargo de la buena práctica

LAO srl

Resumen de la buena práctica

El proyecto Preziosa Young tiene como objetivo promover a los jóvenes artesanos del ámbito de la joyería menores de 35 años.

Se invita a los participantes a presentar un proyecto que ilustre el trabajo en el que están inmersos actualmente.

El concurso selecciona un pequeño grupo de candidatos y les ofrece, de forma gratuita, la oportunidad de presentar su trabajo en un contexto internacional. El objetivo es contribuir a la difusión de las novedades en la investigación de la joyería, así como mostrar lo que las nuevas generaciones de orfebres/diseñadores/artistas están "elaborando". El proyecto promueve la excelencia de la nueva artesanía en Europa para fomentar la interacción cultural, social y económica en uno de los sectores de innovación y gran prestigio del ámbito artesanal-artístico.

Los ganadores de esta gran exposición itinerante también compiten por el premio especial que ofrece el organizador: una estancia de tres meses en Florencia como "artista residente", durante la cual el ganador crea una colección y organiza un taller abierto a otros estudiantes o artesanos jóvenes, con el fin de establecer un intercambio de habilidades y conocimientos.

El proyecto está diseñado específicamente para satisfacer la necesidad de los artistas jóvenes de encontrar oportunidades de visibilidad y promoción. Al mismo tiempo, ofrece a las galerías, a los críticos y a las empresas la posibilidad de conocer y encontrar a nuevas personas creativas que, de otro modo, serían difíciles de identificar.

Resultados

Desde 2008, ha habido:

- 9 ediciones;
- más de 1500 participantes de todo el mundo en cada edición;
- 60 artistas seleccionados;
- 40 jueces internacionales;
- exposiciones en Alemania, Francia, España, Italia y China;
- artistas residentes;
- un catálogo de cada edición.
- La participación se ha incrementado desde la primera edición, pasando de 51 participantes en el concurso a 185 participantes en la última edición.
- El evento se ha desarrollado y ha crecido desde la Toscana a otros países europeos por los que ha viajado el espectáculo, convirtiendo el concurso en uno de los más importantes del mundo en este sector.

Más información

www.preziosa.org/preziosa-young/



PRÁCTICA 8 Hungría Needlecraft Academy

Organización a cargo de la buena práctica

Needlecraft Academy.

Resumen de la buena práctica

- Talleres mensuales y tutorías privadas
- Básicamente, se trata de un apoyo complejo a los artesanos que incluye el desarrollo de competencias profesionales y empresariales.

Needlecraft Academy (NA) ha desarrollado un taller comunitario para formar en profundidad a los participantes del programa de apoyo. El nivel profesional del programa es una formación ART CRAFT que incluye actualmente diez talleres individuales en los que se utilizan técnicas y herramientas únicas en Hungría.

Needlecraft Academy aumenta los conocimientos empresariales de los participantes. La NA comparte información sobre exposiciones, licitaciones y redes en el ámbito internacional aún desconocidas para los artesanos húngaros y les ayuda a unirse a esas plataformas y oportunidades, por ejemplo, mediante el desarrollo de una cartera de productos.

Resultados

Las dos fundadoras de Needlecraft Academy son Orsolya SPRINGER y Adrienne KÖRTVÉLY, ambas con 25 años de experiencia en el mundo de la costura. Esta experiencia tiene un valor incalculable y les permite compartir sus conocimientos con otros fabricantes y artesanos.

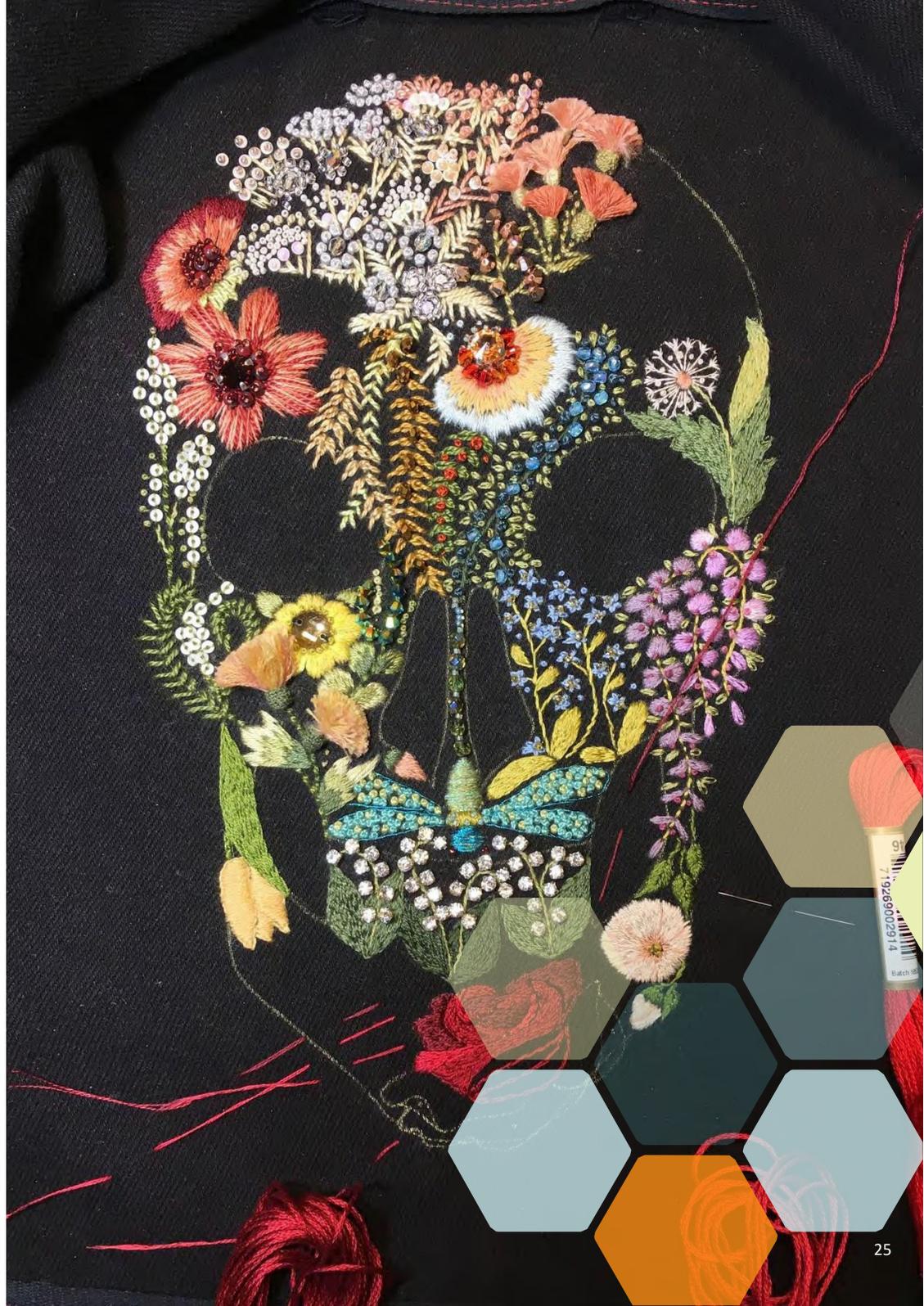
Needlecraft Academy está dirigida actualmente por dos personas y participa en un proyecto conjunto con la mayor comunidad de artesanos húngaros (taller abierto); el objetivo es extender las tradiciones al siglo XXI.

Asociación profesional con la Casa del Patrimonio Húngaro.

Proyectos de talleres de museos en cooperación con el Museo Nacional de Hungría.

Más información

www.facebook.com/kezimunkaakademia





PRÁCTICA 9 Finlandia Strömsö - Creando tendencias

Organización a cargo de la buena práctica

Svenska YLE

Resumen de la buena práctica

Strömsö es un programa de televisión sobre estilo de vida que se centra en temas como la creatividad, la artesanía, la jardinería, la cocina y el arte de vivir una vida creativa y plena. El programa tiene como objetivo inspirar a la gente, y proporciona ideas y consejos, comparte y enseña habilidades y *know-how* para ayudar en la vida cotidiana, y ofrece un descanso del estrés diario. La artesanía es uno de los temas tratados en el programa.

Como la idea era crear un programa inspirador y entretenido, el lugar de rodaje era importante.

Finalmente, se eligió la villa idílica llamada Strömsö, a 10 km de Vaasa, en Ostrobotnia, y construida en 1852. La combinación de su ubicación en el campo y su historia presenta Strömsö como un lugar donde se vive feliz y todo va bien.

Strömsö innova creando tendencias y aportando soluciones novedosas y maneras de aplicar las habilidades, al tiempo que mantiene vivos la tradición y los métodos de trabajo. Además, mantiene el interés de la gente por la artesanía y los oficios, atrayendo a todas las edades y manteniendo vivas las tradiciones.

Resultados

Los resultados medibles de esta práctica son:

- 300 000-500 000 espectadores/episodio
- También se emite en Suecia y Noruega en el marco de la asociación de servicios públicos nórdicos Nordvision. Algunos participantes, invitados y cocineros vienen de Suecia.
- Salieron en el programa cientos o miles de artesanos, trabajadores, etc.
- El dicho "no salió como en Strömsö" se utiliza cuando las cosas no van bien.
- Hay un grupo de Facebook llamado "no salió como en Strömsö" donde la gente publica fotos de experimentos fallidos.
- El éxito viral del jersey Strömsö.

Más información

www.facebook.com/stromsoyle/about/?ref=page_internal
www.svenska.yle.fi/stromso



PRÁCTICA 10 Finlandia BusinessMuovain

Organización a cargo de la buena práctica

Universidad de Ciencias Aplicadas de Vaasa - Centro de Diseño de Finlandia Occidental MUOVA

Resumen de la buena práctica

BusinessMuovain es una herramienta de evaluación digital que ayuda a los aspirantes a empresarios del sector creativo a planificar, analizar y desarrollar sus propias ideas de negocio y a evaluar su potencial, viabilidad y factibilidad en sus planes. La herramienta ayuda a los nuevos empresarios a ver y analizar diferentes ámbitos de la actividad empresarial, como la orientación al cliente, la naturaleza estructural de los modelos empresariales tradicionales, las herramientas estratégicas, la previsión de futuro y la creatividad. BusinessMuovain hace hincapié en la planificación proactiva de las actividades empresariales. La propia herramienta integra varios marcos de desarrollo existentes, como el análisis DAFO.

BusinessMuovain consta de tres fases, llamadas rondas de desarrollo, cuatro áreas de descubrimiento (recursos, soluciones, clientes y finanzas), y el núcleo, que es la personalidad y las motivaciones del empresario.

Tiene dos círculos: el círculo exterior, que se centra en las fuerzas externas y el entorno operativo, y el círculo interior, que se centra en las fuerzas internas y que incluye las cuatro áreas de descubrimiento y la figura del empresario.

Resultados

Resultados concretos de la práctica:

- La herramienta es funcional para probar modelos y situaciones de negocio.
- BusinessMuovain habla el mismo idioma que las personas que trabajan en las industrias creativas. Los usuarios finales sienten que esta herramienta está dirigida específicamente a ellos, a diferencia de otras herramientas más típicas de desarrollo empresarial.

Más información

www.creive.fi/eng/



ITALIA



Socio principal
AYUNTAMIENTO DE
FLORENCIA

Carlotta Viviani
Tel. +390552616083



IRLANDA



Socio
CONSEJO DE DISEÑO Y
ARTESANÍA DE IRLANDA
(DCCI)

Shauna Sweeney
Tel. +353 56 7761804



FINLANDIA



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Socio
UNIVERSIDAD DE
CIENCIAS APLICADAS DE
VAASA

Tanja Oraviita
Tel. 00 358 40 1632940



BÉLGICA



Socio asesor
UNIVERSIDAD DE
AMBERES ARTESIS
PLANTIJN

Hilde Hoefnagels
Tel. +32 496 70 36 66



ESPAÑA



Socio
FUNDACIÓN EOI

Laura Miguel Baumann
Tel. +34 913 495 600



HUNGRÍA



Socio
FUNDACIÓN BUDAPEST
PARA LA PROMOCIÓN
EMPRESARIAL

Mónika Alíz Mészáros
Tel. 0036304543050



BULGARIA



Socio
RAM CENTRAL STARA
PLANINA

Mariela Petrova
Tel. +359 66 804 613



FINLANDIA



Socio
CONSEJO REGIONAL DE
OSTROBOTNIA

Tarja Hautamäki
Tel. +358 44 723 5007



BULGARIA



Socio
MINISTERIO DE
ECONOMÍA, DIRECCIÓN
GENERAL DE FONDOS
EUROPEOS DE
COMPETITIVIDAD
Desislava Mihalkova
Tel. +359 2 39329 297



CRAFTS CODE

-  www.interregeurope.eu/craftscode
-  www.facebook.com/CraftsCode/
-  www.instagram.com/craftscode/
-  [@code_crafts](https://twitter.com/code_crafts)

Socios del proyecto

