



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DITRAMA – Grudzień 2019

„MANAGER TRANSFORMACJI CYFROWEJ” DLA PRZEMYSŁU MEBLARSKIEGO: BADANIE DOTYCZĄCE UMIEJĘTNOŚCI WYMAGANYCH DLA NOWEGO PROFILU ZAWODOWEGO

Projekt DITRAMA, współfinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu Erasmus+ ma na celu określenie zestawu umiejętności, wiedzy i kompetencji nowej profesjonalnej postaci menadżera transformacji cyfrowej dla łańcucha dostaw mebli.

Kontekst

Manager transformacji cyfrowej dla sektora meblarskiego to profesjonalny profil, którego celem jest wdrożenie strategii digitalizacji we wszystkich procesach biznesowych.

Jest to postać, która musi koniecznie zintegrować 4 uzupełniające się umiejętności:

- **PLANUJE:**
 - o Strategię cyfryzacji firmy.
 - o Zasoby ludzkie, ekonomiczne, infrastrukturalne i technologiczne działu ds. cyfryzacji niezbędne do pomyślnego wdrożenia strategii.

- **ROBI:**
 - o Zapewniaj pomyślne wdrożenie strategii cyfryzacji.
 - o Koordynuj działania związane ze strategią cyfryzacji firmy.

- **SPRAWDZA:**
 - o Projektuje listę raportów (i KPI) do monitorowania, pomiaru, analizy i oceny wydajności digitalizacji firmy.
 - o Koordynuje działania kontrolne w zakresie cyfryzacji, w tym ocenę poziomu dojrzałości cyfrowej firmy.
 - o Koordynuje i nadzoruje badania nowych technologii, rozwiązań, narzędzi i metodologii w dziedzinie digitalizacji.

- **DZIAŁA:**
 - o Prowadzi innowacyjne / transformacyjne / przełomowe projekty usprawniające w dziedzinie digitalizacji, w tym działania naprawcze, w ramach działu cyfryzacji i firmy.
 - o Identyfikuje możliwości poprawy, w tym niezgodności, działu Digitalizacji oraz części systemu zarządzania przedsiębiorstwem związanej z Digitalizacją i realizacją jej strategii.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Metodologia badania

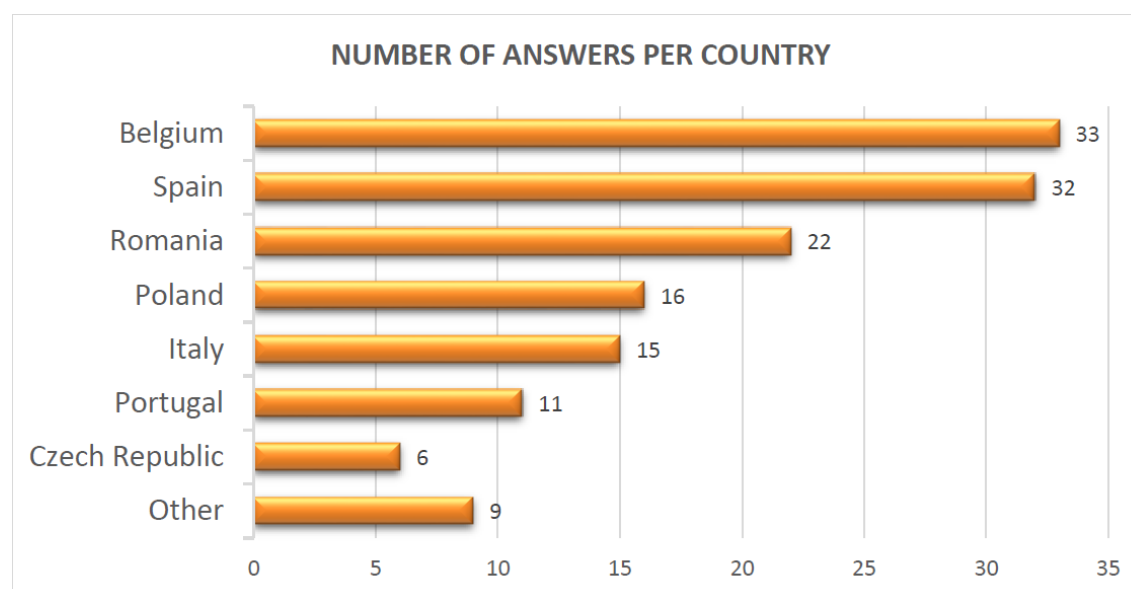
W oparciu o te ostateczne cele, projekt na początku określał główne umiejętności wymagane od menedżera ds. transformacji cyfrowej. W pierwszej fazie projektu wzięło udział **144 ekspertów** z całej Europy, aby zdefiniować pogłębiony wywiad online, składający się z pytań wielokrotnego wyboru:

- Techniczne i przemysłowe 4.0 umiejętności w zakresie technologii.
- Umiejętności nietechniczne.
- Największe przeszkody we wdrażaniu Ind. 4.0 w przemyśle meblarskim.

Eksperti zostali wybrani w celu uzyskania **reprezentatywnego panelu** zarówno ze względu na pochodzenie geograficzne, jak i zawód, podzielonego na grupy:

- 1) Pracodawcy i pracownicy sektora meblarskiego.
- 2) Specjaliści w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) ; szkolnictwa wyższego (Higher Education).
- 3) Przemysł 4.0 eksperci ds. technologii.

Na poniższych wykresach można zobaczyć szczegóły dotyczące każdego z dwóch kryteriów wyboru badanej próby:

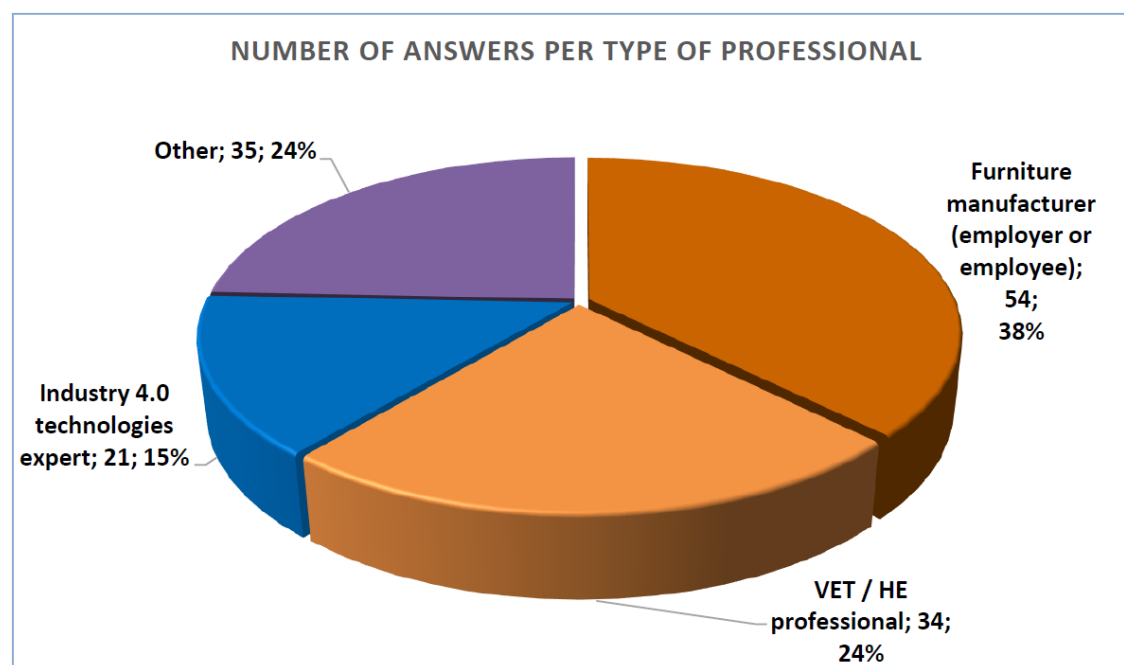




DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



W następstwie badania, w dniu 27 czerwca 2019 r. w Brukseli odbyły się warsztaty z udziałem 27 ekspertów, którzy przeanalizowali i skomentowali wyniki wywiadu, odnosząc się do ogólnej definicji programu nauczania kierownika ds. transformacji cyfrowej.

Wyniki

Poniżej przedstawiono wyniki w formie zagregowanej, które wyłoniły się z odpowiedzi na kwestionariusz, podzielone na trzy początkowo zdefiniowane cele makro.

1) Pierwszy klaster pytań określił priorytetowe umiejętności technologiczne dla nowej postaci menedżera ds. transformacji cyfrowej.

W ramach szeregu różnych technologii pojawiły się dwie szczególnie istotne i pilne do ochrony kwestie: **Internet rzeczy i bezpieczeństwo cybernetyczne.**

W opinii ankietowanych ekspertów, cyfrowe połączenie pomiędzy maszynami i obiektami oraz ochrona bezpieczeństwa urządzeń cyfrowych w firmie to dwa priorytety, na których muszą się natychmiast skupić kompetencje menadżera ds. transformacji cyfrowej.

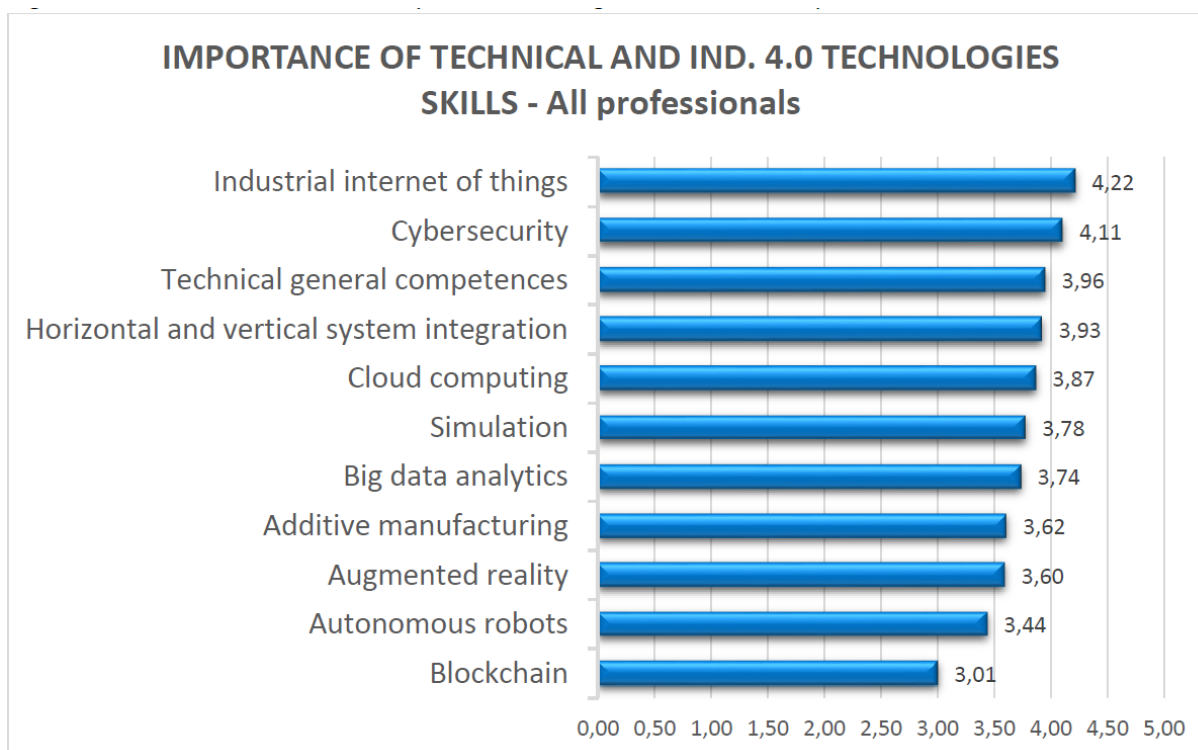
Jak przedstawiono na wykresie, z wyjątkiem łańcucha blokowego - prawdopodobnie nadal dalekiego od codziennej działalności przedsiębiorstw lub niezbyt dobrze rozumianego w jego rozwoju w zakresie identyfikowalności i walki z podrabianiem produktu - wszystkie technologie wskazane w kwestionariuszu uznaje się za istotne.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



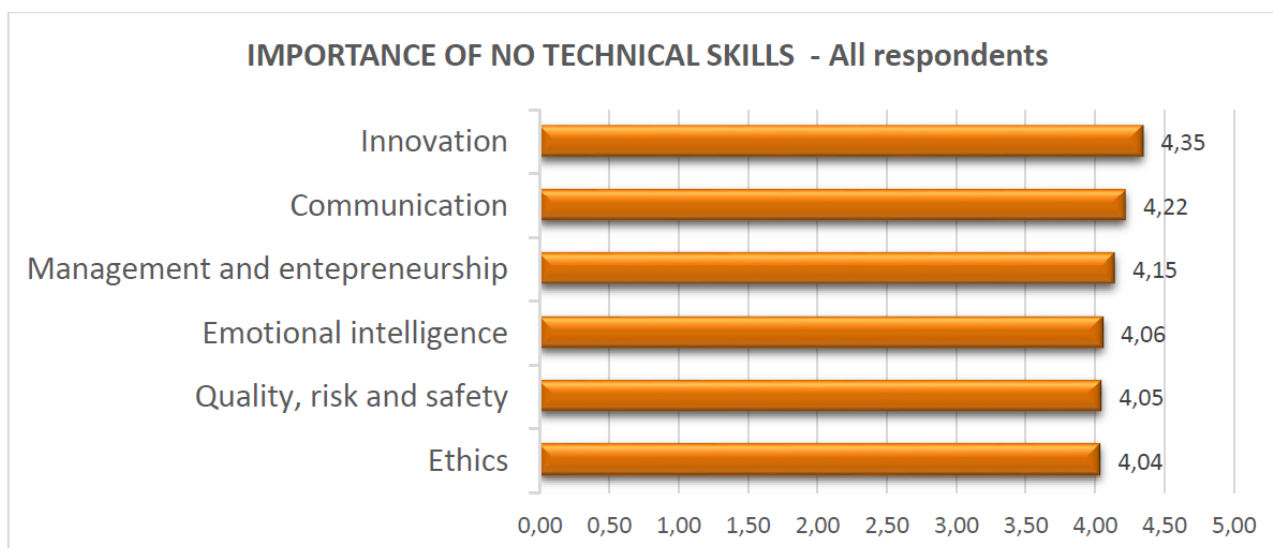
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



2) Drugi blok pytań dotyczący, które umiejętności nietechniczne są uznawane za istotne dla uzupełnienia profilu Menedżera Transformacji Cyfrowej i odpowiedniego stopnia ważności.

Respondenci wzięli pod uwagę wszystkie wymienione umiejętności niezbędne do kierowania procesami transformacji cyfrowej w firmie, podkreślają priorytet trzech z nich: wrażliwość na innowację - rozumianą w sposób ogólny, umiejętności komunikacyjne oraz umiejętności menedżerskie i przedsiębiorcze. Inteligencja emocjonalna, wrażliwość na kwestie związane z zarządzaniem jakością, ryzykiem oraz bezpieczeństwem i higieną pracy a także silna orientacja etyczna uzupełniają profil zawodowy.

Na wykresie przedstawiamy szczegóły odpowiedzi:





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



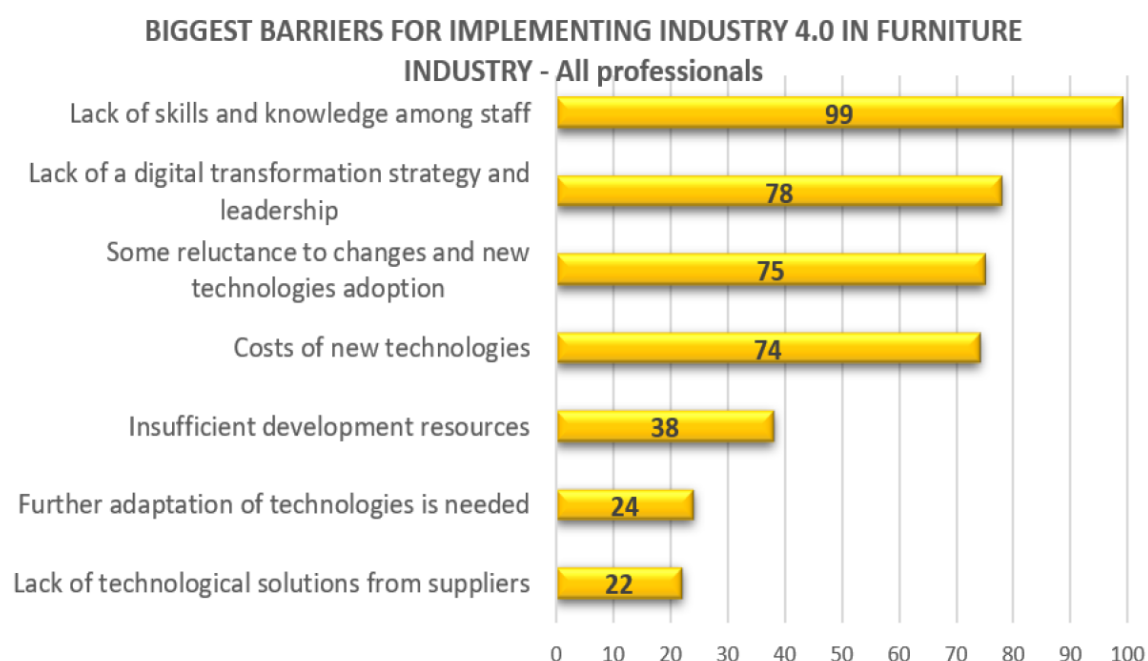
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3) Poproszono o zidentyfikowanie głównych barier związanych z wdrażaniem technologii związanych z przemysłem 4.0 i procesami cyfrowej transformacji w przedsiębiorstwach należących do sektora meblarskiego.

W przeciwieństwie do poprzednich odpowiedzi, wyniki są bardzo spolaryzowane.

Główną barierą jest **nieadekwatność aktualnej wiedzy i umiejętności technologicznych w firmie**, połączona ze **słabą wizją strategiczną** nieodłącznie związaną z planowaniem transformacji cyfrowej.

Wynik ten wyraźnie wskazuje na potrzebę nie tylko szczegółowego zdefiniowania profesjonalnej postaci, która ponosi organiczną odpowiedzialność za cyfrową transformację procesów biznesowych - obecnie bardzo często rozdrobnioną pomiędzy biurami i różnymi rolami - ale także na **duże zapotrzebowanie na edukację i specjalistyczne szkolenia**.



Odpowiednio przeszkolone profile zawodowe, zdolne do skutecznego kierowania cyfrową transformacją europejskich firm meblarskich, są koniecznością, na którą projekt DITRAMA pragnie odpowiedzieć poprzez opracowanie multimedialnego i interaktywnego kursu **MOOC (otwarty kurs internetowy)**, otwartego dla każdego, kto chce zgłębić tę ważną kwestię.

Projekt

Ten 36-miesięczny projekt zakłada współpracę **12 partnerów** z 8 różnych krajów europejskich oraz reprezentację świata **uniwersytetów, biznesu, badań stosowanych i szkoleń zawodowych**.

Lider projektu:

CENFIM - Centrum rozpowszechniania technologii i technologii mobilnych w Katalonii (La Sénia – Hiszpania)



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Partnerzy:

Aarhus Universitet (Aarhus– Dania)

WOODWIZE (Bruksela– Belgia)

CETEM - Centrum Technologiczne Mebli i Madery z Murcji (Murcia- Hiszpania)

U.E.A. - Europejska Federacja Producentów Mebli z siedzibą w Pradze (Czechy)

AMIC - Stowarzyszenie Grupy Innowacyjnych Mebli w Katalonii (Barcelona- Hiszpania)

CFPIMM - profesjonalne centrum szkoleniowe dla przemysłu drzewnego i meblarskiego (Lordelo- Portugalia)

FederlegnoArredo - Włoska Federacja Przemysłu Drzewnego, Korkowego, Meblarskiego, Oświetleniowego i Meblarskiego (Mediolan- Włochy)

OIGPM – Ogólnopolska Izba Gospodarcza Producentów Mebli (Warszawa– Polska)

Konsultanci badania metod (Método Estudio Consultores) (Vigo- Hiszpania)

HOGENT – (Gent- Belgia)

Transilvania University of Brasov (Brasov - Rumunia)

Więcej informacji:

www.ditrama.eu

#DITRAMA

Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym dokumencie.