



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Het artikel bevat de beschrijving van het curriculum voor het beroepsprofiel van Digital Transformation Manager. Dit profiel werd ontwikkeld op basis van een grondige analyse van de behoeften van de Europese meubelmarkt en gevalideerd door meer dan 90 internationale experts.

De 10 leereenheden waaruit het curriculum is samengesteld, worden benadrukt, evenals de kennis, vaardigheden en competenties die nodig zijn voor deze nieuwe functie.

Het Joint Curriculum, met alle referentiebijlagen, kan worden gedownload [via deze link](#)

## **DITRAMA – Artikel 3**

### **KENNIS, EXPERTISE EN VAARDIGHEDEN VOOR DE “DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER” IN DE MEUBELINDUSTRIE**

*“Ditrama” (www.ditrama.eu) is een project dat gefinancierd wordt door het EU Erasmus+ programma om het opleidingstraject van de Digital Transformation Manager voor de meubelindustrie te definiëren en te ontwikkelen.*

In de eerste planningsfase heeft het Ditrama-project de Digital Transformation Manager gedefinieerd als de professional die in staat is om bedrijven in de meubelindustrie doorheen de hele waardeketen te leiden naar hun digitale transformatie. Welke kennis, competenties en vaardigheden zijn nodig om deze taak uit te voeren? Hoe ze te verkrijgen? Welk curriculum kan zowel het verwerven van technische expertise als het versterken van fundamentele niet-technische vaardigheden garanderen, zodat het digitale transformatieproces succesvol is en niet wordt gehinderd door organisatorische of sociale factoren.

DITRAMA heeft een grondige analyse gemaakt van de expertise die de markt nodig heeft om de implementatie van een uniforme digitale strategie te plannen, te ontwerpen en te leiden. Ze deden dit door te luisteren naar experts uit de bedrijfswereld, het onderzoek, hoger onderwijs, werkgeversorganisaties en vakbonden.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Meer dan **90 experts uit 14 verschillende landen** hebben hun professionele mening gegeven over het aanbevolen curriculum door het te valideren en enkele suggesties te geven die het definitieve ontwerp van het document hebben bepaald. Samen met alle bijlagen kan het [hier worden gedownload](#).

Het curriculum van de Digital Transformation Manager omvat het geheel van kennis / competenties / vaardigheden die nodig zijn voor dit beroepsprofiel. Daarnaast bevat het de informatie en de beschrijvingen van de leerresultaten en de leereenheden met betrekking tot de indicatoren die voldoen aan de Europese normen voor de mobiliteit van studenten en personeel (EQVET / EQF / EQAVET), evenals enkele aanbevelingen over de opleidingsmethodologie gericht op studenten en jonge werknemers. De professionele profielen (ESCO) die specifiek zijn voor de meubelindustrie en worden beïnvloed door digitale transformatie, worden ook beschreven.

In een eerste stap werden **7 domeinen van fundamentele expertise (vaardigheden)** geïdentificeerd:

- Technische vaardigheden (digitalisering))
- Innovatievaardigheden
- Communicatievaardigheden
- Management, leiderschap en ondernemersvaardigheden
- Emotionele intelligentie
- Vaardigheden verwant aan kwaliteit, risico en veiligheid
- Ethiek

Op basis hiervan is een gezamenlijk curriculum opgesteld, onderverdeeld in 4 leereenheden gewijd aan de 11 geïdentificeerde technische vaardigheden en 6 leereenheden gewijd aan niet-technische vaardigheden en aan de ecologische en sociale impact van technologische transformatie.

Concreet begint het curriculum over technische vaardigheden met de eenheid die zich toelegt op het onderzoek van **'disruptieve' technologieën voor de meubelindustrie** (Internet of Things, Industrial Internet of Things (IIoT), Cloud Computing voor Industry 4.0) en gaat verder met de eenheid die zich toelegt op **technologieën toegepast op fabricage** (horizontale en verticale beheersystemen, software voor parametrisch ontwerp, additive manufacturing, robotica toegepast op de industrie).

Vervolgens wordt ingegaan op thema's die verband houden met **virtualisatie** (simulatie, virtuele prototyping, digital twin en augmented / virtual reality) en met **veiligheid en gegevensbescherming**.

Het analyseproces heeft een aantal algemene vaardigheden naar voren gebracht als cruciale factoren voor het succes van de digitale transformatie welke de technologische integratie in de bedrijfsgerichte



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

context van een onderneming kunnen vergemakkelijken. **De Digital Transformation Manager is geen uitvoerende specialist**, maar een **managerfiguur**, die verwijst naar het management van het bedrijf en technologie en digitale transformatie ten dienste kan stellen van de algemene bedrijfsontwikkelingsstrategieën.

Ze bewegen zich binnen de omgeving van het bedrijf en moeten dus de logica, motiverende stimuli en gepast gedrag van het bedrijf kennen, zodat de verandering succesvol is en ook onvermijdelijke interne weerstand weet te overwinnen.

Juist daarom bestaat het curriculum uit 6 leereenheden rond thema's die complementair zijn aan de technologische thema's en gewijd zijn aan verschillende managementvaardigheden.

Allereerst is er een correct overzicht van het thema **innovatie** zondermeer en van de relatie tussen generaties van ideeën en de implementatie van diezelfde ideeën in een organische bedrijfsstrategie. Vervolgens is er een diepgaande studie van de thema's leiderschap en verandermanagementmodellen, communicatieve vaardigheden als element dat de betrokkenheid van de organisatie vereenvoudigt, organisatiemanagement en teamwork.

Ten slotte wordt het curriculum afgesloten met twee onderdelen die waarde geven aan de managementdimensie van de Digital Transformation Manager: aandacht voor het **thema risico-, gezondheids- en veiligheidsbeheer** in een omgeving die wordt geregeerd door digitale transformatie en algemene aandacht voor **economische, sociale, ecologische duurzaamheid** in een zeer complexe context, inclusief de ethische implicaties ervan.

Het curriculum matcht met **EQF niveau 5** en bestaat uit 100 multimedia videopillen, onderverdeeld volgens onderwerp. Het is zowel gericht op **studenten van beroepsopleidingen of uit het hoger onderwijs** in het gebied van hout en meubelen, productinnovatie of ICT (toekomstige werknemers) als op **jonge werknemers die al actief zijn op de arbeidsmarkt** (werknemers) die hun expertise willen vergroten in een industrie waar innovatie de enige sleutel vormt tot concurrentie en stabiliteit op de markt.

**Projectleider:**

CENFIM – Centre de Difusió Tecnològica de la Fusta i del Moble de Catalunya (La Sénia– Spain)

**Projectconsortium**

Aarhus Universitet (Aarhus – Denmark)



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Woodwize (Brussel – Belgium)

CETEM – Centro Tecnológico del Mueble y la Madeira de la Region de Murcia (Murcia – Spain)

U.E.A. – European Furniture Manufacturers Federation based in Prague (Czech Republic)

AMIC – Associacio Agrupacio Moble Innovador de Catalunya (Barcelona – Spain)

CFPIMM – Centro de Formação Profissional das Indústrias da Madeira e Mobiliário (Lordelo – Portugal)

FederlegnoArredo – Federazione Italiana delle industrie del legno, del sughero, del mobile, dell'illuminazione, dell'arredamento (Milano – Italy)

OIGPM – Ogólnopolska Izba Gospodarcza Producentów Mebli (Warsaw – Poland)

Método Estudio Consultores – (Vigo – Spain)

HOGENT – (Gent – Belgium)

Universitatea Transilvania din Brasov (Brasov – Romania)

**Voor meer info:**

<http://ditrama.eu/>

#ditrama

*"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."*