



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Artykuł zawiera opis Programu nauczania dla profilu zawodowego Menedżera Transformacji Cyfrowej, opracowany na podstawie wnikliwej analizy potrzeb europejskiego rynku meblarskiego i zweryfikowany przez ponad 90 międzynarodowych ekspertów.

Wyselekcjonowano 10 jednostek nauczania, z których składa się program nauczania, a także zbiór wiedzy, umiejętności i kompetencji wymaganych dla tego nowego profilu zawodowego.

Możliwe jest pobranie wspólnego programu nauczania wraz ze wszystkimi załącznikami referencyjnymi [klikając tutaj](#).

DITRAMA – Artykuł 3

WIEDZA, DOŚWIADCZENIE I UMIEJĘTNOŚCI "MENEDŻERA DS. TRANSFORMACJI CYFROWEJ" W PRZEMYSŁE MEBLARSKIM

„Ditrama” (www.ditrama.eu) to projekt współfinansowany ze środków unijnego programu Erasmus + w celu zdefiniowania i rozwinięcia programu nauczania Menedżera ds. Transformacji Cyfrowej w przemyśle meblarskim.

W pierwszej fazie planowania projekt Ditrama zdefiniował pojęcie Menedżera ds. Transformacji Cyfrowej jako profesjonalistę zdolnego do przeprowadzenia cyfrowej transformacji, wiodących firm z branży meblarskiej w całym łańcuchu wartości. Jaka wiedza, kompetencje i umiejętności są potrzebne do wykonania tego zadania? Jak je zdobyć? Jaki program nauczania może zapewnić zdobycie wiedzy technicznej i wzmocnienie podstawowych umiejętności pozatechnicznych tak, aby proces transformacji cyfrowej zakończył się sukcesem i nie był hamowany przez czynniki organizacyjne lub społeczne.

DITRAMA przeprowadziła dogłębną analizę wiedzy specjalistycznej potrzebnej rynkowi do planowania, projektowania i kierowania wdrażaniem jednolitej strategii cyfrowej, słuchając ekspertów ze świata biznesu, badań, zaawansowanych szkoleń, organizacji pracodawców i związków zawodowych.



Ponad 90 ekspertów z 14 różnych krajów wyraziło swoją profesjonalną opinię na temat zalecanego programu nauczania, potwierdzając i podając kilka sugestii, które zadecydowały o ostatecznym projekcie dokumentu, który można pobrać tutaj wraz ze wszystkimi załącznikami.

Program nauczania Menedżera ds. Transformacji cyfrowej obejmuje wiedzę / kompetencje / umiejętności wymagane w tym profilu zawodowym, informacje i opisy efektów kształcenia oraz jednostek nauczania, związanych ze wskaźnikami zgodnymi z europejskimi standardami dotyczącymi mobilności studentów i pracowników (EQVET / EQF / EQAVET), a także zalecenia dotyczące metodyki szkolenia skierowanej do studentów i młodych pracowników. Opisano również profile zawodowe (ESCO) specyficzne dla branży meblarskiej dotkniętej transformacją cyfrową.

Przede wszystkim zidentyfikowano 7 obszarów podstawowych kompetencji (umiejętności):

- Umiejętności techniczne (digitalizacja),
- Umiejętności innowacyjne,
- Zdolności komunikacyjne,
- Zarządzanie, przywództwo i umiejętności przedsiębiorcze.
- Umiejętności inteligencji emocjonalnej,
- Umiejętności związane z jakością, ryzykiem i bezpieczeństwem,
- Etyka.

Bazując na nich, określono wspólny program nauczania, podzielony na 4 jednostki edukacyjne poświęcone 11 zidentyfikowanym umiejętnościom technicznym i 6 jednostkom edukacyjnym poświęconym umiejętnościom pozatechnicznym oraz środowiskowemu i społecznemu wpływowi transformacji technologicznej.

W szczególności program nauczania dotyczący umiejętności technicznych rozpoczyna się w jednostce poświęconej badaniu „przełomowych” technologii w przemyśle meblarskim (internet rzeczy, przemysłowy internet rzeczy (IIoT), przetwarzanie w chmurze dla Przemysłu 4.0) i jest kontynuowany przez jednostkę poświęconą do technologii stosowanych w produkcji (poziome i pionowe systemy zarządzania, oprogramowanie do projektowania parametrycznego, wytwarzanie przyrostowe, robotyka stosowana w przemyśle).

Następnie zagłębia się w tematy związane z wirtualizacją (symulacja, wirtualne prototypowanie, cyfrowy bliźniak i rozszerzona / wirtualna rzeczywistość) oraz z bezpieczeństwem i ochroną danych.



Proces analizy ujawnił pewne ogólne umiejętności jako krytyczne czynniki sukcesu transformacji cyfrowej, a umiejętności te mogą ułatwić integrację technologiczną w organizacyjnym kontekście biznesowym firmy. Menedżer ds. Transformacji cyfrowej nie jest specjalistą ds. wykonawczych, ale osobą menedżera, który odnosi się do kierownictwa firmy i może wykorzystać technologię i transformację cyfrową w celu realizacji ogólnych strategii rozwoju biznesu.

Osoby na tym stanowisku poruszają się w środowisku firmy i dlatego muszą znać logikę firmy, bodźce motywacyjne i odpowiednie zachowanie, aby zmiana zakończyła się sukcesem, a także pokonała nieunikniony wewnętrzny opór.

Z tego powodu program nauczania składa się z 6 jednostek dydaktycznych na tematy komplementarne do tematów technologicznych, poświęconych różnym umiejętnościom menedżerskim.

Przede wszystkim do właściwego spojrzenia na temat innowacji tout court i relacji między pomysłami pokoleniowymi i ich wdrażania w organiczną strategię biznesową. Następnie, przeprowadzono dogłębne badania tematów przywództwa i modeli zarządzania zmianą, umiejętności komunikacyjnych jako elementu, ułatwiającego zaangażowanie organizacji, zarządzania organizacją i pracy zespołowej.

Na koniec program uzupełniają dwie jednostki, które podkreślają wartość menedżerskiego wymiaru Menedżera Transformacji Cyfrowej: skoncentrowanie uwagi na temat zarządzania ryzykiem, zdrowiem i bezpieczeństwem w środowisku rządzonej transformacją cyfrową oraz skoncentrowanie ogólnej uwagi na kwestie ekonomiczne, społeczne, zrównoważenie środowiskowe w kontekście o dużej złożoności, w tym konsekwencje etyczne.

Program nauczania pokrywa się z poziomem 5 EQF i składa się ze 100 multimedialnych materiałów wideo, podzielonych tematycznie. Skierowany jest zarówno do studentów szkoleń zawodowych lub studiów wyższych w zakresie mebli drewnianych, innowacji produktowych czy ICT (przyszłych pracowników) oraz młodych pracowników już aktywnych na rynku pracy (pracownicy zawodowi), którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę w branży, w której wyzwanie związane z innowacjami stanowi jedyny klucz do konkurencji i stabilności na rynku.

Liderzy projektu:

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



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Konsorcjum projektowe:

Aarhus Universitet (Aarhus – Dania)

Woodwize (Bruksela – Belgia)

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

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

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

CFPIMM – Centro de Formação Profissional das Indústrias da Madeira e Mobiliário (Lordeo – Portugalia)

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

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

Método Estudio Consultores – (Vigo – Hiszpania)

HOGENT – (Gent – Belgia)

Universitatea Transilvania din Brasov (Brasov – Rumunia)

Więcej informacji:

<http://ditrama.eu/>

#ditrama

„Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania niniejszej publikacji nie oznacza poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji”.