



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Este documento contiene descripción del currículum para el perfil profesional del “*Digital Transformation Manager*”, desarrollado sobre la base de un análisis exhaustivo de las necesidades del mercado europeo del mueble y validado por más de 90 expertos internacionales. Se presentan las 10 unidades de aprendizaje que componen el currículum, así como el conjunto de conocimientos, habilidades y competencias requeridas para este nuevo perfil ocupacional. El currículum completo, con todos sus anexos, se puede [descargar en este enlace](#).

DITRAMA – Artículo 3

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL "DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER" EN EL SECTOR DEL MUEBLE

“Ditrama” (www.ditrama.eu) es un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus + de la UE para definir y desarrollar el currículum de “Digital Transformation Manager” en la industria del mueble.

En su primera fase de planificación, el Proyecto DITRAMA ha definido al “*Digital Transformation Manager*” como el profesional capaz de dirigir empresas del sector del mueble hacia su transformación digital, a lo largo de toda la cadena de valor. ¿Qué conocimientos, habilidades y competencias son necesarias para llevar a cabo esta tarea? ¿Cómo adquirirlas? ¿Qué currículum puede garantizar la adquisición de conocimientos técnicos y el fortalecimiento de habilidades no técnicas fundamentales, tanto para que el proceso de transformación digital sea exitoso y no se vea obstaculizado por factores organizativos o sociales?

DITRAMA ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de la experiencia requerida por el mercado para planificar, diseñar y liderar la implementación de una estrategia digital uniforme, escuchando a expertos del mundo de los negocios, la investigación, la formación avanzada, las organizaciones patronales y los sindicatos.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Más de **90 expertos de 14 países diferentes** han dado su opinión profesional sobre el currículum planteado, validando y aportando algunas sugerencias, que han determinado la versión final del documento, que se puede [descargar aquí con todos sus anexos](#).

El currículum del "*Digital Transformation Manager*" incluye el conjunto de conocimientos, habilidades y competencias requeridas para este perfil profesional, la información y la descripción de los resultados del aprendizaje y de las unidades de aprendizaje relacionadas con los indicadores cumpliendo con las normas europeas para la movilidad de estudiantes y trabajadores (EQVET / MEC / EQAVET), así como algunas recomendaciones sobre la metodología dirigida a jóvenes estudiantes y trabajadores. También se describen los perfiles profesionales (ESCO) específicos de la industria del mueble afectados por la transformación digital.

En primer lugar, se han identificado **7 áreas de especialización (habilidades)** fundamentales:

- Habilidades técnicas (digitalización)
- Habilidades de innovación
- Habilidades de comunicación
- Gestión, liderazgo y capacidad de emprendimiento
- Habilidades de inteligencia emocional
- Habilidades relacionadas con la calidad, el riesgo y la seguridad
- Ética

A partir de ellas, se ha diseñado un plan de estudios integrado, dividido en 4 unidades de aprendizaje dedicadas a las 11 habilidades técnicas identificadas y 6 unidades de aprendizaje dedicadas a las habilidades no técnicas y al impacto ambiental y social de la transformación tecnológica.

En concreto, el currículum de competencias técnicas empieza con una unidad dedicada al examen de **tecnologías "disruptivas" para la industria del mueble** (Internet de las Cosas, Internet Industrial de las Cosas (IIoT), computación en la nube para la industria 4.0) y continúa con una unidad dedicada a las **tecnologías aplicadas a la fabricación** (sistemas de gestión horizontal y vertical, software para diseño paramétrico, fabricación aditiva, robótica aplicada a la industria).



A continuación, se profundiza en los temas relacionados con la **virtualización** (simulación, prototipado virtual, gemelo digital, realidad aumentada/virtual) y con la **seguridad y la protección de datos**.

El proceso de análisis ha puesto de manifiesto algunas habilidades transversales como factores críticos para el éxito de la transformación digital, y estas habilidades pueden facilitar la integración tecnológica en el contexto organizativo orientado a *ebusiness* de una empresa. El **“Digital Transformation Manager”** no es un especialista ejecutivo, sino una **figura de gerente**, relacionada con la Dirección de la empresa y puede poner la tecnología y la transformación digital al servicio de las estrategias generales de desarrollo empresarial. Se mueven dentro del entorno de la empresa y por lo tanto, deben conocer la lógica de la empresa, los estímulos motivacionales y el comportamiento apropiado, para que el cambio sea exitoso y supere la inevitable resistencia interna.

Por esta razón, el currículum está compuesto por 6 unidades de aprendizaje sobre temas complementarios a los tecnológicos, dedicadas a diferentes habilidades de gestión. En primer lugar, una correcta visión de conjunto sobre el tema de la innovación como tal y de la relación entre generación de ideas y la aplicación de esas mismas ideas en una estrategia empresarial orgánica. Le sigue un estudio en profundidad de los temas del **liderazgo** y los modelos de gestión del cambio, las habilidades de **comunicación**, la **gestión organizativa** y el **trabajo en equipo**.

Por último, el currículum se completa con dos unidades que dan valor a la dimensión gerencial del **“Digital Transformation Manager”**: la atención al tema **de gestión del riesgo, la salud y la seguridad** en un entorno regido por la transformación digital y la atención general a la **sostenibilidad económica, social y medioambiental** en un contexto de alta complejidad, incluidas sus implicaciones éticas.

El currículum coincide con el **nivel 5 del MEC** y se compone de 100 video-píldoras multimedia, divididas por tema. Está particularmente dirigido a los **estudiantes de formación profesional** o de **educación universitaria** en el ámbito de la madera-mueble, la innovación de productos o las TIC (futuros trabajadores) y a los **trabajadores jóvenes que ya están activos en el mercado laboral** (trabajadores profesionales) que desean aumentar su experiencia en una industria en la que el desafío de la innovación representa la única clave para la competencia y la estabilidad del mercado.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Líder del proyecto:

[CENFIM – Centre de Difusió Tecnològica de la Fusta i del Moble de Catalunya](#) (Barcelona – España)

Socios:

[Aarhus Universitet](#) (Aarhus – Dinamarca)

[Woodwize](#) (Bruselas – Bélgica)

[CETEM](#) – Centro Tecnológico del Mueble y la Madera de la Región de Murcia (Murcia – España)

[U.E.A.](#) – European Furniture Manufacturers Federation based in Prague (República Checa)

[AMIC](#) – Associació Agrupació Moble Innovador de Catalunya (Barcelona – España)

[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](#) (Milán – Italia)

[OIGPM – Ogólnopolska Izba Gospodarcza Producentów Mebli](#) (Varsovia – Polonia)

[Método Estudio Consultores](#) – (Vigo – España)

[HOGENT](#) – (Gent – Bélgica)

[Universitatea Transilvania din Brasov](#) (Brasov – Rumanía)

Más información en:

www.ditrama.eu

#DITRAMA

“El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma”