



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Quali competenze e conoscenze servono al settore dell'Arredamento per poter attuare la trasformazione digitale? Chi all'interno delle aziende deve immaginare questa trasformazione? E cosa occorre sapere per guidarla?

Il progetto DITRAMA l'ha chiesto a più di 144 esperti di tutta Europa per raccogliere le esigenze di tutte le tipologie di stakeholders, dalle imprese al mondo della formazione, passando per gli esperti di tecnologia e informazione digitale.

DITRAMA – Articolo #5

DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER: LA TRASFORMAZIONE DIGITALE IN UN MONDO CHE CAMBIA

La pandemia che stiamo attraversando ha accelerato un processo in atto da tempo, quello della trasformazione digitale.

Mai come in questo momento la tecnologia, anche nel settore dell'Arredamento si è resa indispensabile e la necessità di inserirla organicamente all'interno delle aziende è diventato un driver di sviluppo per i prossimi anni. Se le aziende vogliono restare competitive in un mondo che sta cambiando velocemente devono saper immaginare e implementare soluzioni digitali innovative ed efficienti, lungo tutta la catena del loro valore.

Spesso però manca all'interno delle aziende la conoscenza e la preparazione per poter portare avanti una vera e propria trasformazione digitale.

Questa mancanza è stata registrata e sottolineata anche dai più di 140 esperti del settore ai quali il progetto DITRAMA ha chiesto un parere riguardo le skills e le competenze che sono necessarie e che oggi mancano all'interno del settore dell'Arredamento.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Partendo dai risultati della ricerca svolta dal progetto DIGIT FUR¹ dove si afferma che *“Entro il 2025, con un'economia fortemente connessa e globalizzata, l'industria manifatturiera dell'Arredamento offrirà prodotti e servizi “smart” personalizzati basati su produzione digitale, logistica e sistemi di vendita forniti da imprese efficienti in termini di risorse e sostenibili con un immenso bisogno di talenti e competenze digitali che assicurano una trasformazione competitiva del settore”*, gli esperti hanno immaginato quali implicazioni “tecnologiche” per il futuro del settore Arredamento e per le sue aziende questa visione potesse comportare.

Nuovi modelli di business, nuove modalità di relazione con il cliente, nuove soluzioni per i processi produttivi e manageriali all'interno dell'azienda. Ed in aggiunta la sfida della remotizzazione del lavoro e del controllo a distanza della qualità e del monitoraggio dei rischi.

A partire da questo sono state identificate diverse necessità, sia tecniche sia trasversali, a cui rispondere per poter proiettare il settore nel futuro.

La pandemia, ad esempio, ha messo in luce tra le tante cose l'importanza di investire in tecnologie di realtà aumentata, intesa come visione indiretta ma “dal vivo” di un ambiente fisico del mondo reale i cui elementi sono presentati in forma digitale, con suoni, video o grafiche. Queste tecnologie vengono sempre più considerate anche nelle fasi di progettazione, sviluppo e produzione fino al marketing e alla vendita, anche per la formazione dei clienti sui prodotti intelligenti come un nuovo modo di visualizzare i prodotti. Esempi come le stanze virtuali per la corretta configurazione di un prodotto da parte del cliente, saranno ampiamente utilizzati da aziende di ogni dimensione in futuro, ma hanno riscontrato forte interesse in questi ultimi mesi di chiusura forzata dei negozi. Secondo gli esperti, comunque, entro il 2025 le principali tecnologie che rendono possibile la realizzazione di effetti di realtà aumentata, come ad esempio la potenza di elaborazione del computer, consentiranno risultati così buoni che difficilmente potranno essere distinte dall'esperienza fatta “di persona”.

Un altro driver di sviluppo individuato per il futuro e che già oggi inizia ad essere molto importante è l'aspetto della sostenibilità e dell'uso efficiente delle risorse.

La produzione di mobili, essendo un settore con prodotti di grandi dimensioni, dovrà sempre più concentrarsi sull'uso di risorse ed energia da fonti sostenibili, del tutto simili a industrie manifatturiere molto diverse come ad es. automotive, turbine eoliche e persino elettronica su larga scala. La crescente preoccupazione per il

¹ DIGIT-FUR project, www.digit-fur.eu



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

cambiamento climatico, tra gli altri impatti ambientali, nonché la mancanza di risorse naturali sostenibili disponibili richiedono nuovi modi per affrontare le sfide di essere in grado di produrre abbastanza in modo sostenibile. Entrambi i fattori avranno un impatto considerevole su tutte le industrie manifatturiere, comprese quelle dell'Arredamento, sia in termini di costo dei materiali che di alcuni tipi di energia, ma anche a causa di una crescente preoccupazione ambientale e sociale.

Anche in questo caso la trasformazione tecnologica appare quanto mai necessaria.

Man mano che le risorse naturali diventano più scarse, i fornitori dovranno essere tecnologicamente più avanzati e specializzati per poter utilizzare al meglio le rimanenti risorse naturali chiave. L'evoluzione continuerà nei prossimi anni e le aziende investiranno sempre di più nello sviluppo di nuovi materiali sostitutivi. La ricerca all'interno o tra le aziende nel campo della sostenibilità sarà fatta puntando su innovazioni nei materiali utilizzati, nei prodotti e nei processi interni ed è qui che la trasformazione digitale giocherà un ruolo fondamentale.

Per rendere questo possibile occorrerà evolvere anche dal punto di vista digitale, per permettere di cogliere queste e altre sfide che stanno emergendo.

Proprio per questo, il progetto DITRAMA ha voluto mettere in luce quali nel concreto possano essere le conoscenze e le skills da reperire nel futuro nel campo digitale per arrivare preparati.

Ma cosa significa "trasformazione digitale"?

Il centro di innovazione I-Scope², la definisce così:

"Trasformazione profonda e accelerata delle attività, dei processi, delle competenze e dei modelli aziendali per sfruttare appieno i cambiamenti e le opportunità delle tecnologie digitali e il loro impatto sulla società in modo strategico e prioritario, tenendo conto dei cambiamenti presenti e futuri.

La trasformazione digitale in senso integrato e connesso richiede, tra l'altro, la trasformazione di:

- Attività/funzioni aziendali;
- Processi aziendali;
- Modelli di business;
- Ecosistemi aziendali;
- Gestione del patrimonio aziendale;
- Cultura organizzativa;

² https://www.i-scoop.eu/digital-transformation/#Digital_business_transformation_8211_a_holistic_approach



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

- *Ecosistema e modelli di partenariato;*
- *Approcci al cliente, al lavoratore e al partner.”*

Partendo da questi spunti il curriculum del Digital Transformation Manager di DITRAMA tocca diversi temi e contenuti anche tecnici di grandissima attualità per le aziende che oggi guardano alla tecnologia come la possibilità per attuare questa rivoluzione.

Alcuni esempi di questi sono:

1. **Industrial internet of things**
2. **Cybersecurity**
3. **Cloud computing**
4. **Additive manufacturing**
5. **Autonomous robots**

Esiste poi un filone dedicato alla qualità del prodotto, alla protezione della sua identità e all'osservazione del cliente

6. **Big data analytics**
7. **Blockchain**
8. **Simulation**
9. **Realtà aumentata**

Ed infine un ultimo gruppo di skills necessarie a mantenere organicamente la digitalizzazione all'interno dell'azienda, affinché tutti i processi e comparti aziendali siano armonicamente integrati nel processo di innovazione.

10. **Competenze tecniche generali**
11. **Integrazione orizzontale e verticale dei sistemi**

Queste 11 caratteristiche sono alla base del curriculum sviluppato da DITRAMA e sono il contenuto del MOOC sviluppato e disponibile on line.

Riguardo a queste competenze tecnologiche occorre sottolineare come ci siano delle grandi difficoltà a inserire queste ultime all'interno delle aziende e come esistano grandi barriere che rendono difficile la loro implementazione.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Come principali ostacoli si trovano il costo delle nuove tecnologie, le risorse di sviluppo insufficienti, la mancanza di competenze e conoscenze tra il personale e la mancanza di soluzioni tecnologiche da parte dei fornitori.

Un aspetto rilevante è che un'analisi più approfondita ci mostra che queste barriere sono viste come tali da professionisti di tutte le dimensioni aziendali e non solo nelle micro o piccole aziende.

Questo rende ancora più interessante lo sviluppo di percorsi formativi facilmente fruibili, anche per le grandi aziende, sempre considerate come i leader delle innovazioni tecnologiche industriali.

Esistono poi competenze “non tecniche”, ma ugualmente importanti, perché portano l'attenzione sulla buona riuscita di questa rivoluzione. Sono competenze che servono ad evitare che le nuove tecnologie restino esterne alle diverse fasi aziendali, andando così di fatto a non incidere sulla produttività.

Le skills non tecniche identificate come fondamentali sono:

1. **Innovazione**
2. **Comunicazione**
3. **Management and imprenditorialità**
4. **Intelligenza emotiva**
5. **Qualità, rischi e sicurezza**
6. **Eticità**

Queste skills trasversali stanno attirando grande attenzione in tutti i campi dell'industria e dell'economia, perché sembrano la risposta adeguata alle sfide di un mondo in continuo e veloce cambiamento.

Proprio per questo anche il DTM avrà bisogno di avvalersi di queste caratteristiche che permettono di adattarsi e di gestire al meglio i problemi e gli imprevisti che una trasformazione così importante porteranno inevitabilmente.

Per concludere, la figura del Digital Transformation Manager proposta sarà pronta a progettare, implementare, mantenere e migliorare la strategia di digitalizzazione dell'azienda utilizzando tecnologie, strumenti e metodologie adeguate. Si assicurerà che l'organizzazione aziendale e i suoi prodotti siano conformi ai requisiti di digitalizzazione previsti e definiti nella strategia di digitalizzazione dell'azienda. Faciliterà un miglioramento continuo nel campo della Digitalizzazione dell'organizzazione, in linea con la soddisfazione del cliente. Incoraggerà e guiderà i progetti di miglioramento della digitalizzazione aziendale nel campo della digitalizzazione. Metterà in campo azioni di monitoraggio delle performance della trasformazione digitale per poter consentire al management dell'azienda di prendere le decisioni migliori per lo sviluppo aziendale.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



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

Project leader:

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

Project Consortium

Aarhus Universitet (Aarhus – Denmark)

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 – Associació Agrupació Moble Innovador de Catalunya (Barcelona – Spain)

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

Per maggiori informazioni:

<http://ditrama.eu/>

#ditrama

"Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute."