



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

GUIDE D'UTILISATION DE LA PLATEFORME

Contenu

CONTENU.....	2
STRUCTURE DU COURS :.....	3
S'INSCRIRE AU COURS.....	5
ACCÈS À LA PLATE-FORME.....	6
ACCÈS AU COURS	7
STRUCTURE DE LA PLATEFORME :.....	7
BLOC CENTRAL.....	7
SOMMAIRE.....	8
TEST	11
CERTIFICAT D'ACHÈVEMENT	12
COMMUNICATIONS	12
RESSOURCES.....	13
ANNEXE 1 : ITINÉRAIRE 1.....	14
ANNEXE II : ITINÉRAIRE 2	17



Structure du cours :

Le cours DITRAMA est structuré en deux parcours de formation.

Chaque parcours est disponible dans chacune des 7 langues du projet : anglais, français, italien, polonais, roumain, espagnol et portugais. Les étudiants peuvent choisir l'itinéraire et la langue en remplissant le formulaire d'inscription.

Pour plus d'informations sur le cours, veuillez visionner la vidéo suivante :

<https://ditrama.eu/en/training-course>

Le premier parcours de formation est destiné aux étudiants de l'enseignement supérieur. Ce parcours a un niveau 5 du CEC et les participants accumuleront 2,8 crédits ECVET.

Le cours complet se compose de **100 micropilules de formation, regroupés en 10 unités** (4 techniques et 6 transversales), qui couvrent aussi bien les aspects stratégiques que pratiques.

1. Technologie numérique - exploration des technologies contemporaines émergentes et potentiellement perturbatrices
2. Technologie numérique - ingénierie et fabrication
3. Technologie numérique - simulation et AR/VR
4. Technologie numérique - données et sécurité
5. Innovation et transformation numérique
6. Leadership dans la transformation numérique
7. La communication dans la transformation numérique
8. Les acteurs de la transformation numérique
9. Qualité, risque et sécurité dans la transformation numérique
10. Impact social et environnemental de la numérisation

Projet final (facultatif)



Il a une durée de **70 heures** et si les tests correspondants sont correctement passés à la fin de chaque unité, vous **obtiendrez le certificat DITRAMA**, prouvant que vous avez réussi le cours.

Dans cet itinéraire, toutes les pilules sont marquées de la même couleur rouge :




	Internet of Things - Emergence of Connected Economics	<input type="checkbox"/>
	What is IoT/IIoT? General approach and platforms	<input type="checkbox"/>
	IoT framework - Case study Tapio (HOMAG)	<input type="checkbox"/>
	Digital product configuration, selling, buying from a single platform (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Case study of One Two Time and Job registration by barcode scanning	<input type="checkbox"/>

Le deuxième itinéraire est destiné aux étudiants en formation professionnel ou technique et aux professionnels du secteur du bois et de l'ameublement. Cet itinéraire a un niveau CEC 4 et les participants accumuleront 1,4 crédits ECVET.

Dans ce deuxième itinéraire, les étudiants pourront voir les 100 micropilules, qui font partie du cours, mais pour compléter le cours et recevoir le certificat, les étudiants doivent compléter les **51 pilules** de formation **regroupées en 10 unités d'apprentissage**.

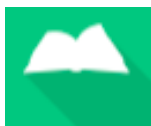
Dans le deuxième itinéraire, les élèves ne doivent remplir que les pilules marquées en rouge ; les pilules qui ne sont pas obligatoires sont colorées en vert.

Pilules obligatoires :

	Internet of Things - Emergence of Connected Economics	<input type="checkbox"/>
	What is IoT/IIoT? General approach and platforms	<input type="checkbox"/>
	IoT framework - Case study Tapio (HOMAG)	<input type="checkbox"/>
	Digital product configuration, selling, buying from a single platform (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Case study of One Two Time and Job registration by barcode scanning	<input type="checkbox"/>



Pilules non obligatoires :



Internet of Things - Emergence of Connected Economic

Le test disponible à la fin de chaque unité d'apprentissage ne contiendra que des questions relatives aux pilules obligatoires.

La liste complète des pilules pour chaque itinéraire est disponible à la fin de ce guide en tant qu'annexe I et annexe II.

Les apprenants inscrits pourront accéder à tous les contenus du cours de formation. En échange de leur participation gratuite au cours, les apprenants **doivent remplir trois courtes enquêtes d'évaluation** - au début, au milieu et à la fin du cours - qui nous aideront à améliorer le cours.

S'inscrire au cours

Les étudiants qui souhaitent s'inscrire aux cours en ligne proposés par le projet DITRAMA doivent s'inscrire sur l'URL suivante :

<https://aula.ditrama.eu/register/>

Les étudiants seront invités à saisir les informations suivantes :

- Nom
- Nom de famille
- Adresse électronique
- Ville
- Pays

À partir de la liste des cours disponibles, les étudiants peuvent choisir de s'inscrire à l'un des cours disponibles dans la langue de leur choix.

Le système génère automatiquement un courriel de bienvenue, qui envoie l'étudiant à l'adresse mail indiquée lors de l'inscription ; et dans lequel sont indiqués l'URL du cours DITRAMA, votre nom d'utilisateur et le mot de passe pour y accéder.



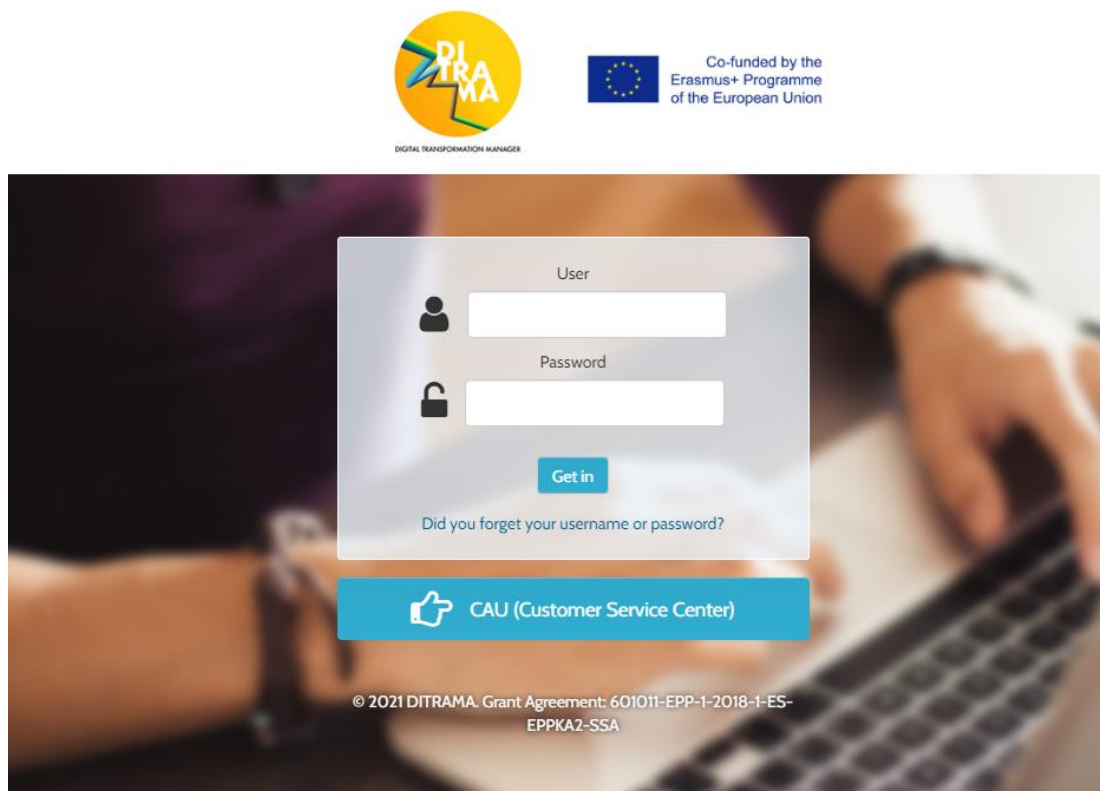
Il est conseillé aux étudiants de vérifier leurs fichiers 'spam' au cas où ils ne recevraient pas le mail de bienvenue et de contacter l'équipe d'assistance si le problème persiste.

Accès à la plateforme

Les activités de formation se dérouleront sur une plateforme d'apprentissage en ligne, disponible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Les étudiants se connecteront via le site web suivant :

<https://aula.ditrama.eu/>

La page principale demandera aux participants de fournir leurs informations de connexion :



GENFIM
Home & Contract furnishings
cluster and innovator club

AARHUS UNIVERSITY

WOODWIZE
root to rippen houje

CETEM

UEA

AMIC

CFPMM

FLA
FEDERLEGIUNARREDO

**ENGÖL AVSPOLSKA
ZIELE
LÖSUNGSPÄRANDE
PRODUKTENTWICK-
LUNG**

método

HO GENT

**Universitatea
Transilvania
din Braşov**



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



Pour y accéder, les étudiants doivent entrer l'utilisateur et le mot de passe qu'ils ont reçus par courriel.

Accès au cours

En haut de l'écran, les élèves trouveront des informations sur l'utilisateur et ils pourront modifier leur profil pour y mettre, par exemple, une photo.

En bas, ils trouveront le cours auquel ils sont inscrits.

The screenshot displays the top navigation bar of the DITRAMA platform. It includes the Erasmus+ logo, the text 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union', and a user profile icon labeled 'Ditrama'. Below the navigation bar are three main content cards:

- VIDEO TUTORIAL:** 'Discover our courses with this simple explanatory video of our platform!' with a 'Watch video' button.
- CHECK YOUR DEVICE:** 'Use your favorite device to enjoy learning at your own pace. Click here and optimize your experience!' with a 'Check device' button.
- MULTI-DEVICE PLATFORM:** 'Get to know our platform, designed according to UNE 139803:2012 standards and compatible with SCORM 1.2.'

Below these cards is a section titled 'Available courses' featuring a course card for 'DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER FOR THE FURNITURE INDUSTRY'. The card includes the DITRAMA logo, a disclaimer: '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.', and the Grant Agreement number: 601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA. At the bottom of the card are logos for the Erasmus+ Programme and Creative Commons BY-NC-ND.

En cliquant sur le nom du cours, ils pourront y accéder.

Structure de la plateforme :

Partie central

Est situé dans la partie centrale de l'écran et est organisé en trois onglets : Contenu, Communications et Moyens.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER FOR THE FURNITURE INDUSTRY

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.

Grant Agreement: 601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA



Number of project: 601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA. 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.



The present work, produced by the DITRAMA Consortium, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.



Announcements



Contents



Communications



Means

LU 1

LU 2

LU 3

LU 4

LU 5

LU 6

LU 7

LU 8

LU 9

LU 10

LEARNING UNIT 1: DIGITAL TECHNOLOGY - EXPLORATION OF CONTEMPORARY EMERGING AND POTENTIAL



Leveraging Maturity Models to promote Digital Transformation in the Furniture Industry



Strategy, Organizational Culture and People

Contenu

Le cours DITRAMA est structuré en 10 unités d'apprentissage, chacune d'entre elles contenant plusieurs pilules d'apprentissage. À la fin de chaque unité d'apprentissage, les étudiants trouveront un test en ligne pour vérifier les connaissances acquises au cours de chaque unité d'apprentissage.

Pilules d'apprentissage : ce sont les blocs marqués en rouge, en cliquant sur chaque pilule, les participants entreront dans l'écran principal de la pilule.



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





Les participants doivent cliquer sur le bouton "Get In", qui ouvrira un écran émergent avec le contenu. Ils peuvent naviguer dans le contenu en cliquant sur chacune des sections de l'index ou en cliquant sur les boutons suivants.





- ☰ Summary ✔
- ☰ Learning outcomes ✔
- ☰ Topics of the video ✔
- ☰ Video ✔

Chaque fois qu'une partie de la pilule est terminée, elle est marquée en jaune, afin de permettre aux participants de vérifier leur avancement.




Leveraging Maturity Models to promote Digital Transformation in the Furniture Industry

86% COMPLETE

- Summary ✔
- Learning outcomes ✔
- Topics of the video ✔
- Video ✔
- Report ○
- Takeaways related to the furniture industry ✔
- Additional material ✔

Lesson 2 of 7

Learning outcomes



- Digital Transformation Maturity Model
- Learn what is a Digital Transformation Maturity

Pour faciliter l'achèvement du cours, les étudiants peuvent également suivre leurs performances sur la page principale du cours. Lorsqu'une pilule est terminée, une coche apparaît sur la liste :

LU 1
LU 2
LU 3
LU 4
LU 5
LU 6
LU 7
LU 8
LU 9
LU 10

LEARNING UNIT 1: DIGITAL TECHNOLOGY - EXPLORATION OF CONTEMPORARY EMERGING AND POTENTIAL

	Leveraging Maturity Models to promote Digital Transformation in the Furniture Industry ✔
	Strategy, Organizational Culture and People ○
	Underpinning execution: ICT, standards and processes ○

Test

À la fin de chaque unité d'apprentissage, les participants trouveront un test en ligne composé d'une question pour chaque pilule faisant partie



de l'unité d'apprentissage. Si l'unité d'apprentissage comporte 8 pilules, le test final comportera 8 questions. Le mode d'évaluation sera fait par des questions à choix multiples. Pour chaque question, il y aura quatre (4) réponses possibles, et une (1) réponse correcte.

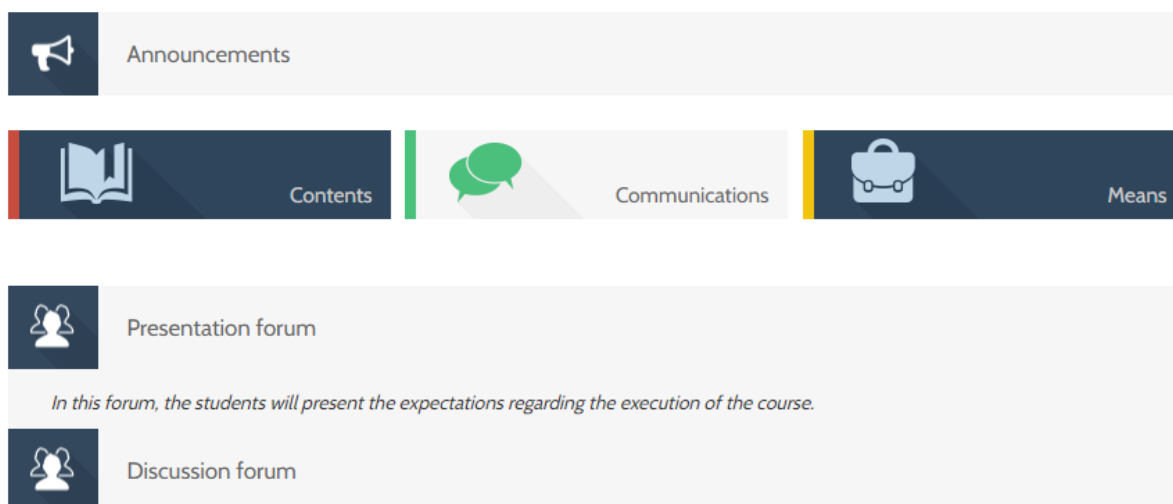
Certificat d'achèvement

Les étudiants doivent répondre correctement à au moins 50% des réponses pour recevoir un certificat d'achèvement de l'unité d'apprentissage. Le certificat pourra être téléchargé une fois que l'étudiant aura réussi le test. Une section de téléchargement apparaîtra sous le test.



Communications

La section communication est divisée en trois sous-sections : annonces, forum de présentation et forum de discussion.



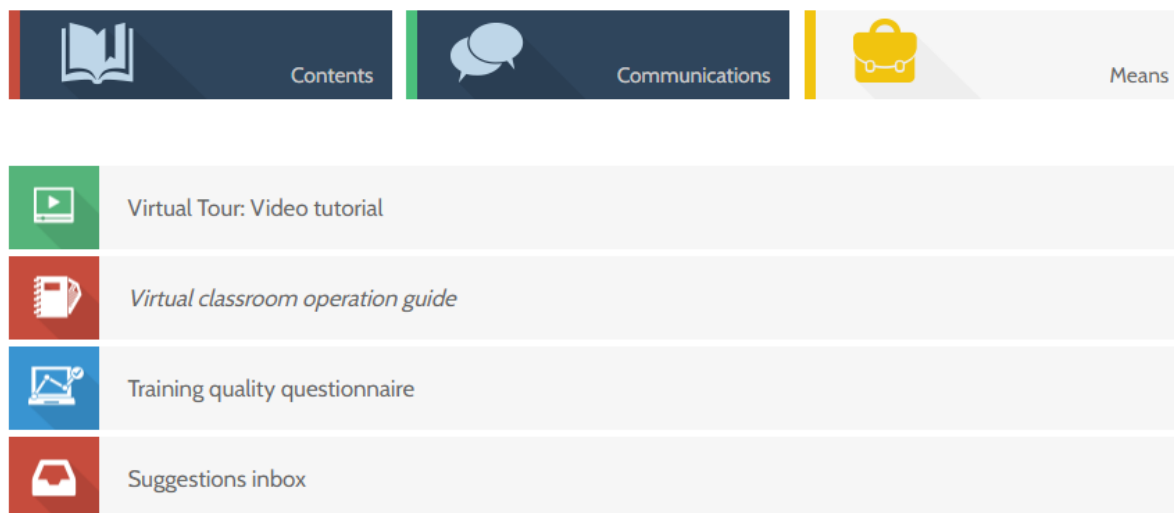
Annonces : seuls les profils ayant un rôle d'administrateur peuvent poster dans cette section. Les principales annonces concernant le cours y seront publiées.

Forum de présentation : les étudiants peuvent poster dans cette section pour se présenter et exposer leurs attentes vis-à-vis du cours.

Forum de discussion : dans cette section, tous les participants peuvent partager des nouvelles ou des sujets d'intérêt liés au cours.

Ressources

Dans l'onglet "Ressources", les participants peuvent accéder à la boîte à idées et à d'autres documents liés au fonctionnement de la plateforme d'e-learning.



Annexe 1 : Itinéraire 1

LU1 : Technologie numérique - Exploration des technologies contemporaines émergentes et potentiellement perturbatrices
Internet des objets - L'émergence d'une économie connectée
Qu'est-ce que l'IoT/IIoT ? Approche générale et plateformes
Cadre IoT - Étude de cas Tapio (HOMAG)
Configuration, vente et achat de produits numériques à partir d'une plateforme unique (pCon)
Étude de cas de l'enregistrement des temps et des emplois par lecture de codes-barres
L'informatique en nuage - pour les industries du futur
Le cloud computing expliqué dans le contexte de l'industrie 4.0
LU2 : Technologie numérique - ingénierie et fabrication
Compétences générales techniques
Intégration horizontale et verticale des systèmes
Une brève histoire de la première, deuxième et troisième révolution industrielle
Industrie 4.0
Introduction à l'ERP
Étude de cas de Proteus® ERP
Étude de cas de la planification des ressources opérationnelles - ARDIS®.
Examen d'un logiciel de conception paramétrique pour l'industrie 4.0
Étude de cas : Imos comme logiciel de conception personnalisé
Étude de cas : Logiciel Inventor (appliqué à la société Nord Arin S.A.)
Etude de cas CAD/CAM -TopSolid
Système de CFAO Industrie 4.0 Étude de cas - Cabinet Vision
Étude de cas CAD-CAM - bCabinet (Biesse)
Introduction à la fabrication additive
Aperçu de la fabrication additive
Fabrication additive - Exemples du secteur de l'ameublement
Robots autonomes - Introduction
Robots autonomes - Étude de cas : Les robots Lesta pour la finition des meubles
LU3 : Technologie numérique - simulation et AR/VR
Création de jumeaux numériques pour les systèmes cyber-physiques
Étude de cas - bSolid (Biesse)
CAD-CAM-CAE - Plateforme Sophia
Visualisation de la conception
Réalité augmentée et intelligence artificielle
Réalité augmentée - Concepts généraux et applications
Étude de cas - conception d'une plateforme numérique pCon
Utilisation de la RA/VR dans les ventes



Formation à distance des techniciens et des opérateurs par AR/VR
LU4 : Technologie numérique - données et sécurité
Nouvelles méthodes de collecte et de circulation des données - plateformes numériques
Outils pour comprendre et monétiser les données
Analyse du Big Data et analyse avancée
LEAN et Digital Manufacturing "Total Production Maintenance" TPM
LEAN et fabrication numérique SMED
Analyse des big data et évaluation de l'expérience client
Introduction à la cybersécurité - sauvegarder vos données pourrait ne pas être suffisant
Une stratégie pour la cybersécurité : comment protéger vos actifs numériques
Cybersécurité (en interne dans l'entreprise)
GDPR et sécurité - Règlement général sur la protection des données
Blockchain - une tendance changeante pour les industries et ce que cela signifie pour votre entreprise
L'apprentissage automatique dans l'industrie du meuble
LU5 : Innovation et transformation numérique
Comprendre l'écosystème numérique
Gestion des processus et des outils d'innovation pour stimuler la numérisation
Capacité à percevoir les opportunités offertes par la numérisation
Nouveaux modèles commerciaux (numériques)
Génération de valeur
Introduction à la transformation numérique
Qu'est-ce que la maturité numérique ?
Conception de la stratégie numérique
Passer de la chaîne d'approvisionnement aux écosystèmes
Passer des produits aux services : Nouvelles propositions de valeur
Comprendre le marché / les tendances techniques et la concurrence pour s'intégrer dans l'écosystème numérique
LU6 : Leadership dans la transformation numérique
Investir dans la transformation numérique : L'analyse de rentabilité
Liés à des concepts commerciaux (par exemple, les investissements)
Tirer parti des modèles de maturité pour promouvoir la transformation numérique dans l'industrie du meuble.
L'adoption du numérique : Quoi, pourquoi et comment
Stratégie, culture organisationnelle et personnel
Exécution sous-jacente : TIC, normes et processus
Réorienter l'entreprise autour de l'expérience client pour générer de la valeur commerciale
Accepter le changement constant et l'adaptation rapide pour générer de la valeur commerciale.
Exemples de facilitateurs et d'outils de transformation numérique
Questions exploratoires d'auto-évaluation
Outils d'évaluation - Quel est le degré de maturité numérique de votre entreprise ?
Industrie de la fabrication de meubles : Situation actuelle



Amélioration de la maturité numérique des entreprises de fabrication de meubles
LU7 : La communication dans la transformation numérique
La numérisation : Opportunité ou menace
Communiquer le changement numérique dans l'entreprise
Comment créer des partenariats dans un écosystème numérique
Chaîne d'approvisionnement/logistique allégée et numérisée
Les perspectives financières du commerce numérique
Fournir des versions numériques des meubles/produits (commerce électronique) - Intro
Nouveaux points de contact avec les clients
E-marketing et image de marque (mobile)
Comment comprendre "votre" marché
Marques et brevets - Droits de propriété intellectuelle
LU8 : Les acteurs de la transformation numérique
Pratiques numériques en matière de RH
Trouver les bons employés : Embauche et formation
Évaluer la nécessité d'un changement organisationnel
Gérer le changement organisationnel
Changement de culture et d'état d'esprit dans l'entreprise
Changement de culture et d'état d'esprit dans l'entreprise. Étude de cas - Van Hoecke
LU9 : Qualité, risque et sécurité dans la transformation numérique
Automatisation des tâches effectuées par la vision humaine - Étude de cas : TrackTech
Numérisation des processus organisationnels
D'un système analogique de gestion de la sécurité à un système numérique ?
Écosystèmes et transactions : conséquences sur la sécurité
Introduction à la gestion des risques dans l'espace numérique
Une vision pour le risque numérique : les sept éléments constitutifs
Mettre en œuvre une stratégie numérique en matière de sécurité
Politique de prévention, évaluation des risques
LU10 : Impact social et environnemental de la numérisation
Transformation numérique - Le bon, le mauvais et le laid
Les outils numériques en cas d'urgence - Covid 19
Les outils numériques en cas d'urgence - Covid 19 (partie 2)
Relier le développement durable à la numérisation
Comment la "servitisation" facilite l'allongement de la durée de vie des produits ?
Possibilité de réutiliser les produits pendant tout le cycle de vie



Annexe II : Itinéraire 2

LU1 : Technologie numérique - Exploration des technologies contemporaines émergentes et potentiellement perturbatrices
Internet des objets - L'émergence d'une économie connectée
Qu'est-ce que l'IoT/IIoT ? Approche générale et plateformes
Cadre IoT - Étude de cas Tapio (HOMAG)
Étude de cas de l'enregistrement des temps et des emplois par lecture de codes-barres
L'informatique en nuage - pour les industries du futur
Le cloud computing expliqué dans le contexte de l'industrie 4.0
LU2 : Technologie numérique - ingénierie et fabrication
Compétences générales techniques
Intégration horizontale et verticale des systèmes
Une brève histoire de la première, deuxième et troisième révolution industrielle
Industrie 4.0
Introduction à l'ERP
Étude de cas de la planification des ressources opérationnelles - ARDIS®.
Examen d'un logiciel de conception paramétrique pour l'industrie 4.0
Étude de cas : Imos comme logiciel de conception personnalisé
Système de CFAO Industrie 4.0 Étude de cas - Cabinet Vision
Introduction à la fabrication additive
Robots autonomes - Étude de cas : Les robots Lesta pour la finition des meubles
LU3 : Technologie numérique - simulation et AR/VR
Création de jumeaux numériques pour les systèmes cyber-physiques
Étude de cas - bSolid (Biesse)
Visualisation de la conception
Réalité augmentée - Concepts généraux et applications
Étude de cas - conception d'une plateforme numérique pCon
Formation à distance des techniciens et des opérateurs par AR/VR
LU4 : Technologie numérique - données et sécurité
Nouvelles méthodes de collecte et de circulation des données - plateformes numériques
Introduction à la cybersécurité - sauvegarder vos données pourrait ne pas être suffisant
Cybersécurité (en interne dans l'entreprise)
GDPR et sécurité - Règlement général sur la protection des données
LU5 : Innovation et transformation numérique
Comprendre l'écosystème numérique
Gestion des processus et des outils d'innovation pour stimuler la numérisation
Capacité à percevoir les opportunités offertes par la numérisation
Nouveaux modèles commerciaux (numériques)



Introduction à la transformation numérique
Qu'est-ce que la maturité numérique ?
LU6 : Leadership dans la transformation numérique
Investir dans la transformation numérique : L'analyse de rentabilité
L'adoption du numérique : Quoi, pourquoi et comment
Exécution sous-jacente : TIC, normes et processus
Accepter le changement constant et l'adaptation rapide pour générer de la valeur commerciale.
Exemples de facilitateurs et d'outils de transformation numérique
Questions exploratoires d'auto-évaluation
Amélioration de la maturité numérique des entreprises de fabrication de meubles
LU7 : La communication dans la transformation numérique
La numérisation : Opportunité ou menace
Communiquer le changement numérique dans l'entreprise
Fournir des versions numériques des meubles/produits (commerce électronique) - Intro
LU8 : Les acteurs de la transformation numérique
Changement de culture et d'état d'esprit dans l'entreprise. Étude de cas - Van Hoecke
LU9 : Qualité, risque et sécurité dans la transformation numérique
Automatisation des tâches effectuées par la vision humaine - Étude de cas : TrackTech
Numérisation des processus organisationnels
Mettre en œuvre une stratégie numérique en matière de sécurité
LU10 : Impact social et environnemental de la numérisation
Transformation numérique - Le bon, le mauvais et le laid
Les outils numériques en cas d'urgence - Covid 19
Relier le développement durable à la numérisation
Possibilité de réutiliser les produits pendant tout le cycle de vie





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

Diriger les entreprises de la chaîne de valeur de l'ameublement vers une stratégie de transformation numérique.

www.ditrama.eu

PARTENAIRES :

CENFIM
Furnishings Cluster



WOODWIZE
naait op eigen houtje
vous allez envoyer du bois



UEA



Le présent travail, réalisé par le Consortium DITRAMA, est sous licence Creative Commons Attribution-Non Commercial - No Derivatives 4.0 International License.