



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

# GUIDA OPERATIVA ALL'USO DELLA PIATTAFORMA

# Indice

INDICE .....	2
STRUTTURA DEL CORSO: .....	3
REGISTRARSI AL CORSO.....	6
ACCESSO ALLA PIATTAFORMA .....	7
ACCESSO AL CORSO.....	8
STRUTTURA DELLA PIATTAFORMA:.....	9
BLOCCO CENTRALE.....	9
CONTENUTI.....	10
TEST .....	13
CERTIFICATO DI PARTECIPAZIONE.....	13
COMUNICAZIONI .....	14
RISORSE.....	15
ALLEGATO I: PERCORSO 1 (EQF 5).....	17
ALLEGATO II: PERCORSO 2 (EQF 4) .....	20



## Struttura del corso:

Il corso DITRAMA è articolato in due diversi percorsi formativi. Ciascun percorso è disponibile nelle 7 lingue ufficiali del progetto: inglese, francese, italiano, polacco, romeno, spagnolo e portoghese. Gli studenti possono scegliere il percorso e la lingua preferita, direttamente nel modulo di iscrizione.

I partecipanti possono trovare maggiori informazioni sul corso nel seguente video:

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

Il primo percorso formativo è dedicato agli studenti dei corsi di formazione superiore. Corrisponde infatti al 5° livello EQF e i partecipanti potranno accumulare 2.8 crediti ECVET.

Il Corso completo si compone di 100 micropillole formative, raggruppate in 10 unità (4 tecniche e 6 trasversali), dalla strategia alla messa in pratica.

- 1) Tecnologie digitali – rassegna delle tecnologie contemporanee emergenti e potenzialmente *disruptive*
- 2) Tecnologie digitali – ingegnerizzazione e processi manifatturieri
- 3) Tecnologie digitali – simulazione e AR/VR
- 4) Tecnologie digitali – gestione dei dati e sicurezza
- 5) Innovazione e trasformazione digitale
- 6) Leadership nella *digital transformation*
- 7) Comunicazione nella *digital transformation*
- 8) Le persone nella *digital transformation*
- 9) Qualità, rischi e sicurezza nella *digital transformation*
- 10) Impatti sociali ed ambientali nella digitalizzazione



## 11) Progetto finale (opzionale)

Ha la durata di **70 ore** e – se i test al termine di ciascuna Unità saranno opportunamente superati – i partecipanti potranno ricevere il certificato DITRAMA, quale prova del superamento del percorso.

In questo percorso tutte le pillole formative sono contrassegnate dal colore rosso:

	Internet delle cose - L'affermazione dell'economia connessa	<input type="checkbox"/>
	Cos'è l'IoT/IloT? Approccio generale e piattaforme	<input type="checkbox"/>
	Contesto dell'IoT - Caso di studio Tapio (HOMAG)	<input type="checkbox"/>
	Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Registrazione del tempo e del lavoro mediante scansione di codici a barre. Caso di studio di One Two	<input type="checkbox"/>
	Cloud Computing - Abilitare le industrie del futuro	<input type="checkbox"/>
	Il Cloud Computing nel contesto di Industria 4.0	<input type="checkbox"/>

Il secondo percorso è dedicato agli studenti di percorsi di formazioni professionale ed ai professionisti del settore legno-arredo. Il percorso corrisponde al 4° livello EQF e i partecipanti potranno ottenere 1.4 crediti ECVET.

In questo secondo percorso, gli studenti saranno abilitati a guardare tutte le 100 pillole che compongono il corso, ma per completare il corso e ricevere il diploma gli studenti dovranno completare 51 pillole, raggruppate in 10 Unità di apprendimento.

In questo percorso gli studenti dovranno completare esclusivamente le pillole contrassegnate dal colore rosso. Le pillole non obbligatorie sono contrassegnate dal colore verde.

**Pillole obbligatorie (in rosso) e non obbligatorie (in verde):**



	Internet delle cose - L'affermazione dell'economia connessa	<input type="checkbox"/>
	Cos'è l'IoT/IloT? Approccio generale e piattaforme	<input type="checkbox"/>
	Contesto dell'IoT - Caso di studio Tapio (HOMAG)	<input type="checkbox"/>
	Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Registrazione del tempo e del lavoro mediante scansione di codici a barre. Caso di studio di One Two	<input type="checkbox"/>
	Cloud Computing - Abilitare le industrie del futuro	<input type="checkbox"/>
	Il Cloud Computing nel contesto di Industria 4.0	<input type="checkbox"/>

Il test disponibile alla fine di ogni Unità di apprendimento conterrà soltanto domande riferite alle pillole obbligatorie.

La lista completa delle pillole di ogni percorso è disponibile alla fine di questa Guida, negli Allegati I e II.

Gli Allievi registrati avranno accesso a tutti i contenuti del corso formativo. In cambio della partecipazione gratuita al percorso, sarà loro richiesto di completare tre brevi sondaggi di valutazione (all'inizio, a metà ed alla fine del percorso) che aiuteranno a migliorare il percorso formativo.

## Registrarsi al corso

Gli studenti che desiderano iscriversi ai corsi online del percorso DITRAMA devono registrarsi al seguente indirizzo:

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

Gli studenti dovranno indicare i seguenti dati:

- Nome
- Cognome
- Indirizzo email
- Città
- Nazione

Dalla lista dei corsi disponibili sarà possibile selezionare ciascuno dei corsi, nella lingua preferita.

Il sistema genererà automaticamente una email di benvenuto, inviata all'indirizzo email del partecipante indicata in fase di iscrizione con l'URL per partecipare al corso online e le credenziali per accedervi (username e password).

Gli studenti riceveranno un messaggio di avviso per controllare la cartella SPAM della posta elettronica, qualora non ricevessero l'email di benvenuto oppure per contattare il team di supporto qualora il problema persista.



## Accesso alla piattaforma

Le attività formative si svolgeranno su una piattaforma di e-learning disponibile 24 ore su 24 e 7 giorni su 7. Gli studenti accederanno attraverso il seguente link:

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

La pagina principale richiederà ai partecipanti di inserire le proprie credenziali:

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

User

Password

Get in

Did you forget your username or password?

CAU (Customer Service Center)

© 2021 DITRAMA. Grant Agreement: 601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA

CENFIM Aarhus University WOODWISE CETEM UEA AMIC CFIMM FLA Digital Innovation Hub método HO GENT Universitatea Transilvania din Braşov



Per accedere, gli studenti dovranno inserire username e password ricevuti via email.

## Accesso al corso

Nella parte alta della schermata, gli studenti troveranno le informazioni riferite al proprio profilo e possono modificare il profilo, inserendo ad esempio una foto.

Di seguito, troveranno il corso a cui sono iscritti.

The screenshot displays the user interface of the platform. At the top, there is a header with the logo, a language selector set to 'Italiano (it)', and a user profile picture labeled 'Chiara'. Below the header, there are three main promotional cards: 'VIDEOTUTORIAL' with a 'See vid' button, 'TEST YOUR DEVICE' with a 'Test device' button, and 'MULTIDEVICE PLATFORM' with a 'Test device' button. The main content area is titled 'I miei corsi' and features a course card for 'DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER FOR THE FURNITURE INDUSTRY (EQF5 / IT)'. This card includes the course logo, a description of the course, the grant agreement number '601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA', and the instructor's name 'Chiara Terraneo'. The course card also contains logos for the European Union and the Erasmus+ Programme.

Cliccando sul nome del Corso sarà possibile accedervi.



# Struttura della piattaforma:

## Blocco centrale

È collocato nella parte centrale della schermata ed è organizzato in tre diverse aree:

- Contenuti
- Comunicazioni
- Risorse

The screenshot displays the central interface of the platform. At the top, there are three navigation tabs: 'Contenuti' (with a book icon), 'Comunicazioni' (with a speech bubble icon), and 'Risorse' (with a briefcase icon). Below these tabs is a horizontal menu with ten learning units labeled 'LU 1' through 'LU 10'. 'LU 1' is highlighted in red. Below the menu, the title of the selected unit is shown: 'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1. TECNOLOGIE DIGITALI – RASSEGNA DELLE TECNOLOGIE CONTEMPORANEE EMERGENTI E POTENZIALMENTE DISRUPTIVE'. Underneath the title, the text 'EQF5. Duration 5 Hours - 0.2 ECVET Credits' is displayed. A list of four learning units follows, each with a book icon and a checkbox on the right:

- Internet delle cose - L'affermazione dell'economia connessa
- Cos'è l'IoT/IloT? Approccio generale e piattaforme
- Contesto dell'IoT - Caso di studio Tapio (HOMAG)
- Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)



## Contenuti

Il Corso DITRAMA è strutturato in 10 Unità di apprendimento. Ciascuna di esse contiene diverse pillole formative. Al termine di ciascuna Unità di apprendimento gli studenti troveranno un test online, per verificare la conoscenza acquisita durante il percorso formativo.

Pillole formative: sono nei blocchi contrassegnati dal colore rosso. Cliccando su ciascuna pillola, i partecipanti accederanno alla schermata relativa a ciascuna pillola.



I Partecipanti devono cliccare sul bottone “entra” che aprirà un’ulteriore schermata con il contenuto. Possono quindi navigare attraverso il contenuto, cliccando su ciascuna sezione dell’indice o cliccando sul bottone “avanti”.





- ≡ Sintesi
- ≡ Risultati dell'apprendimento
- ≡ Argomenti
- ≡ Rapporto

Ogni volta che una parte della Pillola è completata, viene contrassegnata con il colore giallo, per permettere ai partecipanti di monitorare il proprio avanzamento.



Cloud Computing - Abilitare le industrie del futuro

50% COMPLETATO

Lezione 3 di 6

## Argomenti

- Definizione di cloud computing
- Modelli di servizio
- Cloud pubblici, privati e ibridi
- Localizzazione e affidabilità

Per facilitare il completamento del corso, gli studenti possono seguire i loro progressi sulla pagina principale del corso: nel momento in cui la pillola è completata, apparirà un segno di spunta sulla lista.



## UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1. TECNOLOGIE DIGITALI – RASSEGNA DELLE TECNOLOGIE CONTEMPORANEE EMERGENTI E POTENZIALMENTE DISRUPTIVE

EQF5. Duration 5 Hours - 0.2 ECVET Credits

	Internet delle cose - L'affermazione dell'economia connessa	<input checked="" type="checkbox"/>
	Cos'è l'IoT/IIoT? Approccio generale e piattaforme	<input type="checkbox"/>
	Contesto dell'IoT - Caso di studio Tapio (HOMAG)	<input type="checkbox"/>
	Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Registrazione del tempo e del lavoro mediante scansione di codici a barre. Caso di studio di One Two	<input type="checkbox"/>
	Cloud Computing - Abilitare le industrie del futuro	<input type="checkbox"/>
	Il Cloud Computing nel contesto di Industria 4.0	<input type="checkbox"/>

## Test

Al termine di ciascuna unità di apprendimento, i partecipanti troveranno un test online, composto da una domanda su ciascuna pillola parte dell'unità di apprendimento.

Se l'unità di apprendimento è composta da 8 pillole, il test finale sarà composto da 8 domande. La valutazione si svolge attraverso domande a risposta multipla. Per ciascuna domanda, saranno proposte 4 possibili risposte, con una sola risposta esatta.

## Certificato di partecipazione



Gli studenti devono rispondere correttamente ad almeno il 50% delle domande per ricevere il certificato che attesta il superamento dell'Unità di apprendimento.

Il certificato sarà disponibile per essere scaricato nel momento in cui lo studente supera il test. Una sezione "download" si aprirà sotto il Test.

Gli studenti devono rispondere correttamente almeno al 50% delle risposte per ricevere una certificazione di completamento dell'unità didattica. Il certificato sarà disponibile per il download una volta che lo studente avrà superato il test. Apparirà una sezione di download sotto il Test.

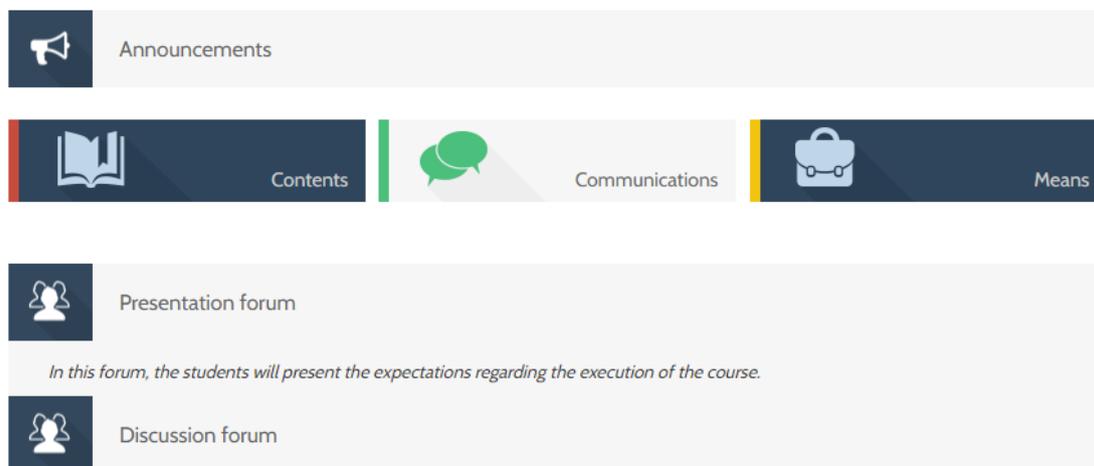
	Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)	<input type="checkbox"/>
	Registrazione del tempo e del lavoro mediante scansione di codici a barre. Caso di studio di One Two	<input type="checkbox"/>
	Cloud Computing - Abilitare le industrie del futuro	<input type="checkbox"/>
	Il Cloud Computing nel contesto di Industria 4.0	<input type="checkbox"/>
	Quiz 1	<input type="checkbox"/>
	LU 1 CERTIFICATE	<input checked="" type="checkbox"/>
[[userrestriction_hidden]]		

## Comunicazioni

La sezione "Comunicazioni" si divide in tre sottosezioni:

- Avvisi
- Forum di presentazione
- Forum di discussione





**Announcements/Avvisi:** solo i profili con un ruolo amministrativo possono pubblicare messaggi in questa sezione. Gli avvisi principali riguardanti il Corso saranno pubblicati qui

**Presentation forum/Forum di presentazione:** gli studenti possono usare questa sezione per presentarsi e condividere le loro aspettative riguardo il corso.

**Discussion forum/Forum di discussione:** in questa sezione tutti i partecipanti possono intervenire e condividere o rispondere ad argomenti di discussione.

## Risorse

Nella sezione "Risorse" i partecipanti possono accedere all'area con i consigli e altra documentazione collegata al funzionamento della piattaforma e-learning.



 Contents	 Communications	 Means
 Virtual Tour: Video tutorial		
 <i>Virtual classroom operation guide</i>		
 Training quality questionnaire		
 Suggestions inbox		



# Allegato I: Percorso 1 (EQF 5)

<b>UNITA' 1: Tecnologie digitali – rassegna delle tecnologie contemporanee emergenti e potenzialmente <i>disruptive</i></b>
Internet delle cose – L'affermazione dell'economia connessa
Che cos'è l'IoT / IIoT? What is IoT/IIoT? Approccio generale e piattaforme
Il contest dell'IoT – Caso di studio Tapio (HOMAG)
Configurazione, vendita e acquisto di prodotti digitali da un'unica piattaforma (pCon)
Registrazione del tempo e del lavoro attraverso scansione di codici a barre. Caso di studio One Two.
Cloud Computing – Abilitare le industrie del futuro
Il cloud computing nel contesto di Industria 4.0
<b>UNITA' 2: Tecnologie digitali – ingegnerizzazione e processi manifatturieri</b>
Competenze tecniche digitali
Integrazione orizzontale e verticale dei sistemi
Una breve storia della prima, seconda e terza rivoluzione industriale
Industria 4.0
Introduzione ai Sistemi ERP
Caso di studio del Sistema ERP Proteus®
Pianificazione delle risorse operative. Caso di studio ARDIS®
Analisi dei software di progettazione parametrica per l'Industria 4.0
Caso di studio: Imos come software di progettazione personalizzata
Caso di studio: Inventor software (utilizzato da Nord Arin S.A Co.)
CADCAM Caso di studio -TopSolid
Sistema CAD-CAM per Industria 4.0 – Caso di studio - Cabinet Vision
CAD-CAM Caso di studio - bCabinet (Biesse)
Introduzione alla Produzione Additiva (Additive Manufacturing)
Descrizione generale della Produzione Additiva (Additive Manufacturing)
Esempi di Produzione Additiva nel settore legno-arredo
Robot autonomi - introduzione
Robot autonomi – Caso di studio: i Robot Lesta per la finitura dei mobili
<b>UNITA' 3: Tecnologie digitali – Simulazione e RA/RV</b>
Creazione di Digital Twins for sistemi cyberfisici
Caso di studio - bSolid (Biesse)
CAD-CAM-CAE – Piattaforma Sophia
Visualizzazione del design
Realtà aumentata e intelligenza artificiale
Realtà aumentata – Concetti generali e applicazione
Caso di studio – piattaforma digitale per il design pCon



Utilizzare la RA/RV nelle vendite
Formazione a distanza di tecnici e operatori attraverso la RA/RV
<b>UNITA' 4: Tecnologie digitali - gestione dei dati e sicurezza</b>
Nuove modalità di raccolta e trasferimento dati – le piattaforme digitali
Strumenti per comprendere e monetizzare i dati
Analisi di Big Data e analisi avanzate
LEAN e Digital Manufacturing “Manutenzione Produttiva Totale” TPM
LEAN e Digital Manufacturing - SMED
Analisi di Big Data e valutazione dell’esperienza dei clienti
Introduzione alla Cybersecurity – il back-up dei dati potrebbe non essere sufficiente
Una strategia per la cybersecurity: come proteggere le risorse digitali
Cybersecurity (all’interno dell’azienda)
GDPR e Sicurezza – Regolamento generale per la protezione dei dati
Blockchain – una tendenza rivoluzionaria per le industrie e le opportunità per la singola impresa
Machine Learning nell’industria del mobile
<b>UNITA' 5 – Innovazione e trasformazione digitale</b>
Comprendere l’ecosistema digitale
Gestire i processi e gli strumenti di innovazione per guidare la digitalizzazione
Capacità di percepire le opportunità della digitalizzazione
Nuovi modelli di business (digitali)
Generazione di valore
Introduzione alla trasformazione digitale
Cos’è la maturità digitale?
Progettare la strategia digitale
Passare dalla catena di approvvigionamento agli ecosistemi
Passare dai prodotti ai servizi: nuove proposizioni di valore
Comprendere il mercato/trend tecnici e la concorrenza per inserirsi nell’ecosistema digitale
<b>UNITA' 6 - Leadership nella trasformazione digitale</b>
Investire per la trasformazione digitale: il Business Case
Concetti aziendali (es. investimenti)
Sfruttare i Modelli di Maturità per promuovere la trasformazione digitale nell’industria del legno-arredo
Adozione delle tecnologie digitali: Cosa, Come, Perché
Strategia, cultura organizzativa e persone
Esecuzione di base: Tecnologia informatica, standard e processi
Riorientare l’azienda verso la Customer Experience per generare valore commerciale
Implementare il cambiamento costante e l’adattamento rapido per generare valore aziendale
Esempi di fattori e strumenti abilitanti per la trasformazione digitale
Domande esplorative di autovalutazione
Strumenti di valutazione – Qual è il grado di maturità digitale della tua azienda?
Settore industriale legno-arredo: stato dell’arte



Progressi della maturità digitale delle aziende del settore legno-arredo
<b>UNITA' 7 – Comunicazione nella trasformazione digitale</b>
Digitalizzazione: opportunità o minaccia
Comunicare il cambiamento digitale in azienda
Come creare partnership in un ecosistema digitale
Catena di fornitura / logistica ottimizzata e digitale
La prospettiva finanziaria per il commercio digitale
Fornire versioni digitali di mobile/prodotti (e-commerce) - Introduzione
Nuovi punti di contatto con i clienti
E-marketing e (mobile) branding
Come capire il “tuo” mercato
Marchi e Brevetti – Diritti di proprietà intellettuale
<b>UNITA' 8 - Le persone nella digital transformation</b>
Risorse Umane – Pratiche per la trasformazione digitale
I dipendenti Giusti – assunzione e formazione
Valutazione della necessità di un cambiamento organizzativo
Gestione del cambiamento organizzativo
Cambiamento della cultura e della mentalità aziendale
Cambiamento della cultura e della mentalità aziendale – Caso di Studio – Van Hoecke
<b>UNITA' 9 – Qualità, rischi e sicurezza nella Digital Transformation</b>
Automatizzare le attività svolte dal punto di vista umano – Caso di studio TrackTech
Digitalizzazione dei processi organizzativi
Da un Sistema analogico a un Sistema digitale?
Ecosistemi e transazioni: implicazioni per la sicurezza
Introduzione alla gestione del rischio nell'area digitale
Una visione del rischio digitale: i sette elementi costitutivi
Implementare una strategia digitale per la sicurezza
Politica di prevenzione e valutazione dei rischi
<b>UNITA' 10 - Impatti sociali ed ambientali della trasformazione digitale</b>
Trasformazione digitale: il Buono, il Brutto e il Cattivo
Strumenti digitali in tempi di emergenza - Covid 19
Strumenti digitali in tempi di emergenza - Covid 19 (2° parte)
Collegare la sostenibilità alla digitalizzazione
Come la “servitizzazione” facilita la durata dei prodotti
Riutilizzabilità dei prodotti a ciclo completo



## Allegato II: Percorso 2 (EQF 4)

<b>UNITA' 1: Tecnologie digitali – rassegna delle tecnologie contemporanee emergenti e potenzialmente <i>disruptive</i></b>
Internet delle cose – L'affermazione dell'economia connessa
Che cos'è l'IoT / IIoT? What is IoT/IIoT? Approccio generale e piattaforme
Il contest dell'IoT – Caso di studio Tapio (HOMAG)
Registrazione del tempo e del lavoro attraverso scansione di codici a barre. Caso di studio One Two.
Cloud Computing – Abilitare le industrie del futuro
Il cloud computing nel contesto di Industria 4.0
<b>UNITA' 2: Tecnologie digitali – ingegnerizzazione e processi manifatturieri</b>
Competenze tecniche digitali
Integrazione orizzontale e verticale dei sistemi
Una breve storia della prima, seconda e terza rivoluzione industriale
Industria 4.0
Introduzione ai Sistemi ERP
Pianificazione delle risorse operative. Caso di studio ARDIS®
Analisi dei software di progettazione parametrica per l'Industria 4.0
Caso di studio: Imos come software di progettazione personalizzata
Sistema CAD-CAM per Industria 4.0 – Caso di studio - Cabinet Vision
Introduzione alla Produzione Additiva (Additive Manufacturing)
Robot autonomi – Caso di studio: i Robot Lesta per la finitura dei mobili
<b>UNITA' 3: Tecnologie digitali – Simulazione e RA/RV</b>
Creazione di Digital Twins for sistemi cyberfisici
Caso di studio - bSolid (Biesse)
Visualizzazione del design
Realtà aumentata – Concetti generali e applicazione
Caso di studio – piattaforma digitale per il design pCon
Formazione a distanza di tecnici e operatori attraverso la RA/RV
<b>UNITA' 4: Tecnologie digitali - gestione dei dati e sicurezza</b>
Nuove modalità di raccolta e trasferimento dati – le piattaforme digitali
Introduzione alla Cybersecurity – il back-up dei dati potrebbe non essere sufficiente
Cybersecurity (all'interno dell'azienda)
GDPR e Sicurezza – Regolamento generale per la protezione dei dati
<b>UNITA' 5 – Innovazione e trasformazione digitale</b>
Comprendere l'ecosistema digitale



Gestire i processi e gli strumenti di innovazione per guidare la digitalizzazione
Capacità di percepire le opportunità della digitalizzazione
Nuovi modelli di business (digitali)
Introduzione alla trasformazione digitale
Cos'è la maturità digitale?
<b>UNITA' 6 - Leadership nella trasformazione digitale</b>
Investire per la trasformazione digitale: il Business Case
Adozione delle tecnologie digitali: Cosa, Come, Perché
Esecuzione di base: Tecnologia informatica, standard e processi
Implementare il cambiamento costante e l'adattamento rapido per generare valore aziendale
Esempi di fattori e strumenti abilitanti per la trasformazione digitale
Domande esplorative di autovalutazione
Progressi della maturità digitale delle aziende del settore legno-arredo
<b>UNITA' 7 – Comunicazione nella trasformazione digitale</b>
Digitalizzazione: opportunità o minaccia
Comunicare il cambiamento digitale in azienda
Fornire versioni digitali di mobile/prodotti (e-commerce) - Introduzione
<b>UNITA' 8 - Le persone nella digital transformation</b>
Cambiamento della cultura e della mentalità aziendale – Caso di Studio – Van Hoecke
<b>UNITA' 9 – Qualità, rischi e sicurezza nella Digital Transformation</b>
Automatizzare le attività svolte dal punto di vista umano – Caso di studio TrackTech
Digitalizzazione dei processi organizzativi
Implementare una strategia digitale per la sicurezza
<b>UNITA' 10 - Impatti sociali ed ambientali della trasformazione digitale</b>
Trasformazione digitale: il Buono, il Brutto e il Cattivo
Strumenti digitali in tempi di emergenza - Covid 19
Collegare la sostenibilità alla digitalizzazione
Riutilizzabilità dei prodotti a ciclo completo





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

Leading companies in Furniture value chain  
to implement their digital transformation  
strategy

# www.ditrama.eu

PARTNERS:

**CENFIM**  
Furnishings Cluster

 **AARHUS**  
UNIVERSITY

**WOODWIZE**  
naait op eigen houtje  
vous allez envoyer du bois

**CETEM**  
Centro Tecnológico  
del Mueble y la Madera  
de la Región de Murcia

**UEA**

 **AMIC**

 **CFPIMM**  
CENTRO DE FORMAÇÃO  
PROFISSIONAL DAS INDUSTRIAS  
DA MADEIRA E MOBILIÁRIO

**FLA**  
FEDERLEGNOARREDO

 **OGÓLNOPOLSKA**  
**IZBA**  
**GOSPODARCZA**  
**PRODUCENTÓW**  
**MEBLI**

 **método**

**HO**  
**GENT**

 **Transilvania**  
**University**  
**of Braşov**



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