



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

GHID DE UTILIZARE A PLATFORMEI

Cuprins

CUPRINS.....	2
STRUCTURA CURSULUI:.....	3
ÎNREGISTRAREA PENTRU CURS	5
ACCESUL CĂTRE PLATFORMA CURSULUI	6
ACCESUL CĂTRE CURS	7
STRUCTURA PLATFORMEI:.....	9
BLOCUL CENTRAL	9
CUPRINS	9
TEST	13
CERTIFICAT DE FINALIZARE.....	13
COMUNICĂRI	13
RESURSE.....	14
ANEXA 1: TRASEUL 1.....	15
ANEXA II: TRASEUL 2.	18



Structura cursului:

Cursul DITRAMA este structurat pentru două căi de formare. Fiecare traseu educațional este disponibil în fiecare dintre cele 7 limbi ale proiectului: engleză, franceză, italiană, poloneză, română, spaniolă și portugheză. Cursanții pot alege traseul și limba atunci când completează formularul de înscriere.

Participanții pot găsi mai multe informații despre curs în următorul videoclip:

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

Primul traseu de formare se adresează studenților din învățământul superior. Acest traseu are un nivel de 5 EQF, iar participanții vor acumula 2,8 credite ECVET.

Cursul complet este format din **100 micro-pastile de instruire grupate în 10 unități** (4 tehnice și 6 transversale), care privesc atât aspecte strategice, cât și practice.

Tehnologie digitală - explorarea tehnologiilor contemporane emergente și potențial perturbatoare

1. Tehnologie digitală - inginerie și fabricație
2. Tehnologie digitală - simulare și AR / VR
3. Tehnologie digitală - date și securitate
4. Inovație și transformare digitală
5. Leadership în transformarea digitală
6. Comunicarea în transformarea digitală
7. Oamenii din cadrul transformării digitale
8. Calitate, risc și siguranță în transformarea digitală
9. Impactul social și de mediu al digitalizării
10. Proiect final (opțional)



Are o durată de **70 de ore** și dacă testele aferente sunt promovate în mod corespunzător la sfârșitul fiecărei unități, **veți obține certificatul DITRAMA**, dovedind că ați promovat cursul.

În acest traseu toate pilulele de curs sunt marcate cu aceeași culoare roșie:



	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"/>

Al doilea traseu se adresează elevilor și profesioniștilor din învățământul VET (de formare profesională și educațională) din sectorul mobilierului și lemnului. Acest traseu are un nivel de 4 EQF, iar participanții vor acumula 1,4 credite ECVET.

În acest al doilea traseu, cursanții vor putea găsi cele 100 de pilule educaționale care fac parte din curs, dar pentru a COMPLETA cursul și pentru a primi diploma, ei trebuie să finalizeze doar 51 de pilule de instruire grupate în 10 unități de învățare.

În cel de-al doilea traseu, cursanții trebuie doar să completeze pilulele marcate cu roșu; pilulele care nu sunt obligatorii sunt colorate în verde.

Pilule educaționale obligatorii:

	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"/>



Pilule educaționale care nu sunt obligatorii:



Internet of Things - Emergence of Connected Economic

Testul disponibil la sfârșitul fiecărei unități de învățare va conține doar întrebări legate de pilulele obligatorii.

Lista completă a pilulelor educaționale pentru fiecare traseu este disponibilă la sfârșitul acestui ghid ca Anexa I și Anexa II.

Cursanții înregistrați vor putea accesa toate conținuturile cursului de formare. În schimbul participării lor gratuite la curs, cursanții **trebuie să completeze trei sondaje scurte de evaluare** care ne vor ajuta să îmbunătățim cursul - la începutul, la mijlocul și la sfârșitul cursului.

Înregistrarea pentru curs

Cursanții interesați să se înscrie la cursurile online oferite de proiectul DITRAMA trebuie să se înregistreze la următoarea adresă URL:

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

Cursanții vor fi rugați să introducă următoarele informații:

- Name/Nume
- Surname/Prenume
- Email address/Adresa de e-mail
- City/Oraș
- Country/Țara

Apoi, din lista cursurilor disponibile, cursanții pot alege să se înscrie la oricare dintre cursurile disponibile în limba preferată.

Sistemul generează automat un e-mail de bun venit trimis cursantului la adresa de e-mail indicată în timpul înregistrării; și în care este indicată



adresa URL a cursului DITRAMA, numele dvs. de utilizator și parola pentru accesarea acesteia.

Cursanții sunt sfătuiți să își verifice folderele SPAM în cazul în care nu primesc e-mailul de bun venit și să contacteze echipa de asistență în cazul în care problema persistă.

Accesul către platforma cursului

Activitățile de formare vor avea loc într-o platformă de e-learning; disponibilă 24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână. Cursanții se vor conecta prin următorul link:

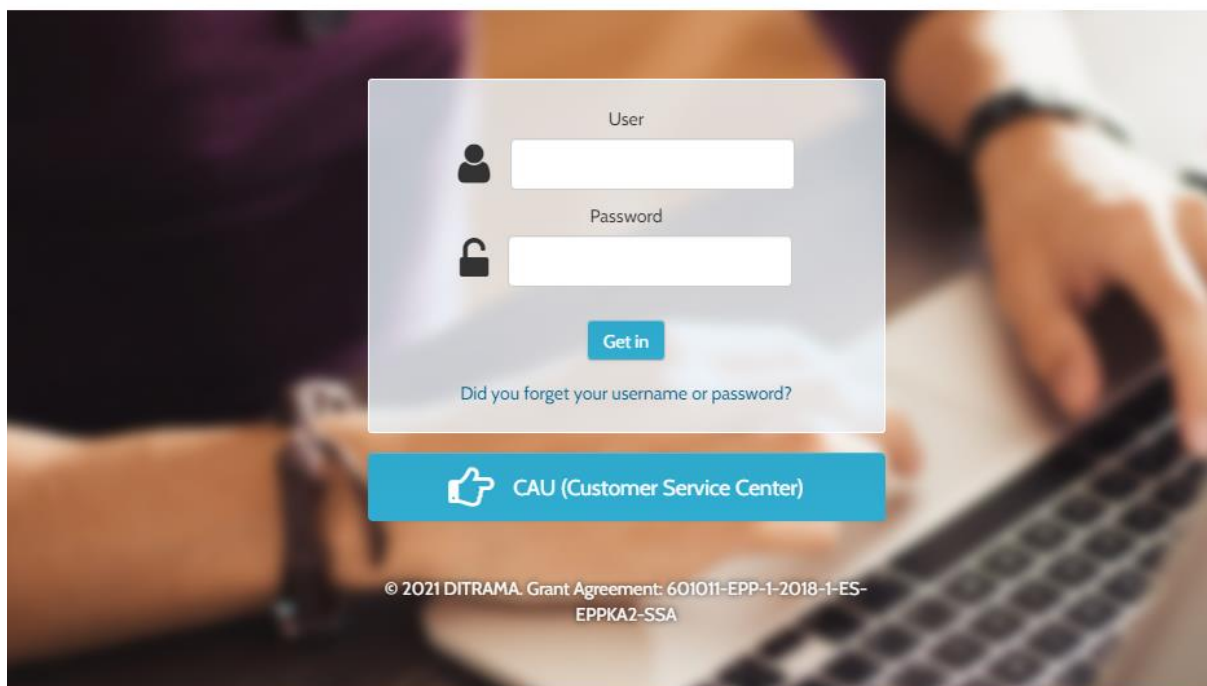
<https://aula.ditrama.eu/>

Pagina principală va cere participanților informațiile de conectare:





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

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

CENFIM
Home & Contract furnishings
cluster and innovation hub

AARHUS UNIVERSITY

WOODWIZE
next to your house

CETEM

UEA

AMIC



FLA
FEDERLEIGHARREDO

ENGIN POLSKA
ZEBRA
GOSPODARSTWA
PRZEMISLOWY
MIEŚLI

método

HO GENT

Universitatea
Transilvania
din Braşov

Pentru acces, cursanții trebuie să introducă username și parola pe care le-au primit prin e-mail.

Accesul către curs

În partea de sus a ecranului, cursanții vor găsi informații despre utilizator și își pot edita profilul pentru a pune, de exemplu, o fotografie.

În partea de jos, vor găsi cursul la care sunt înscriși.



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



The screenshot displays the top navigation bar of the DITRAMA platform. It includes the DITRAMA 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 feature cards: 'VIDEO TUTORIAL' with a 'Watch video' button, 'CHECK YOUR DEVICE' with a 'Check device' button, and 'MULTI-DEVICE PLATFORM' with a description of the platform's standards. The main content area is titled 'Available courses' and features a course card for 'DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER FOR THE FURNITURE INDUSTRY'. This card includes the course logo, a disclaimer about the European Commission's support, the grant agreement number '601011-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-SSA', and various accreditation logos (EFMD EQUIS, AACSB, AMBA, ISO 9001, ISO 14001, ISO 27001).

Dând click pe numele cursului, vor putea să-l acceseze.

Structura platformei:

Blocul central

Este situat în partea centrală a ecranului și este organizat în trei file: Cuprins (Contents), Comunicări (Communications) și Resurse (Means).

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

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

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

Cuprins

Cursul DITRAMA este structurat în 10 unități de învățare; fiecare dintre ele conținând mai multe pilule de învățare. La sfârșitul fiecărei unități de învățare, cursanții vor găsi un test online pentru a-și verifica cunoștințele acumulate în timpul fiecărei unități de învățare.



Pilule de învățare: sunt blocurile marcate cu roșu. Făcând click pe fiecare pilulă, participanții vor intra pe ecranul principal al pilulei.

Cursul DITRAMA este structurat în 10 unități de învățare; fiecare dintre ele conținând mai multe pilule de învățare. La sfârșitul fiecărei unități de învățare, cursanții vor găsi un test online pentru a-și verifica cunoștințele acumulate în timpul fiecărei unități de învățare.

Pilule de învățare: sunt blocurile marcate cu roșu, făcând click pe fiecare pilulă, participanții vor intra pe ecranul principal al pilulei.



Participanții trebuie să dea click pe butonul Intrare (Get in), care va deschide un ecran afișând conținutul. Aceștia pot naviga prin conținut făcând click pe fiecare dintre secțiunile indexului sau făcând click pe butoanele următoare.





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

De fiecare dată când o parte a pilulei este completată, este bifată și marcată cu galben, pentru a permite participanților să își verifice progresul.




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

Pentru a facilita finalizarea cursului, cursanții își pot urmări și performanțele pe pagina principală a cursului; odată ce pilula este completată, o serie de bife apar pe listă:

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	<input checked="" type="checkbox"/>
	Strategy, Organizational Culture and People	<input type="checkbox"/>
	Underpinning execution: ICT, standards and processes	<input type="checkbox"/>



Test

La sfârșitul fiecărei unități de învățare, participanții vor găsi un test online compus dintr-o întrebare pentru fiecare pilulă care face parte din unitatea de învățare. Dacă unitatea de învățare are 8 pilule, testul final va avea 8 întrebări. Modul de evaluare va fi realizat prin întrebări cu răspunsuri multiple. Pentru fiecare întrebare, vor exista patru (4) răspunsuri posibile și cu un (1) răspuns corect.

Certificat de finalizare

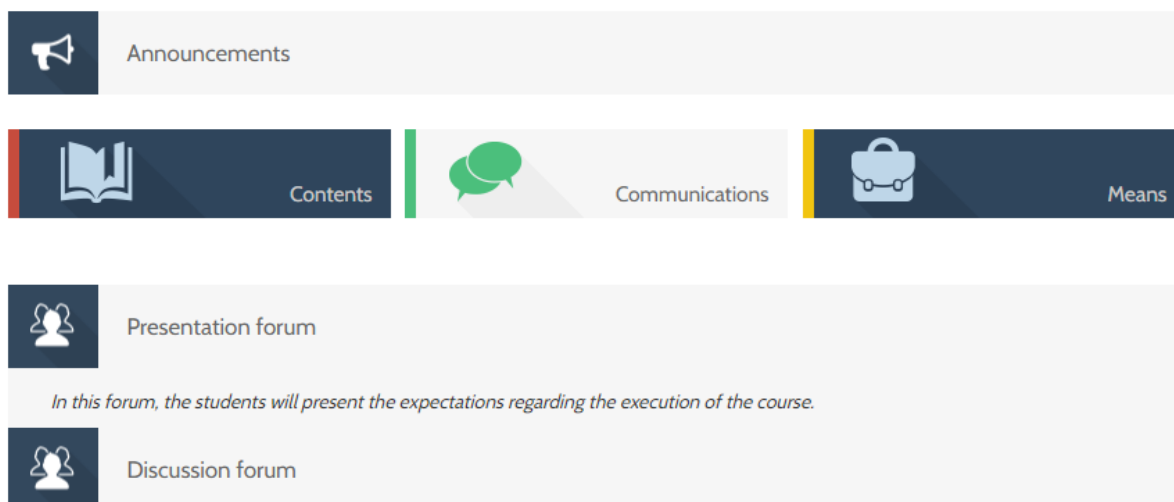
Cursanții trebuie să răspundă corect la cel puțin 50% din întrebări pentru a primi un certificat de finalizare a unității de învățare. Certificatul va fi disponibil pentru descărcare după ce cursantul va trece testul. O secțiune de descărcare va apărea sub test.



Comunicări

Secțiunea de comunicare este împărțită în trei subsecțiuni: anunțuri, forum de prezentare și forum de discuții.





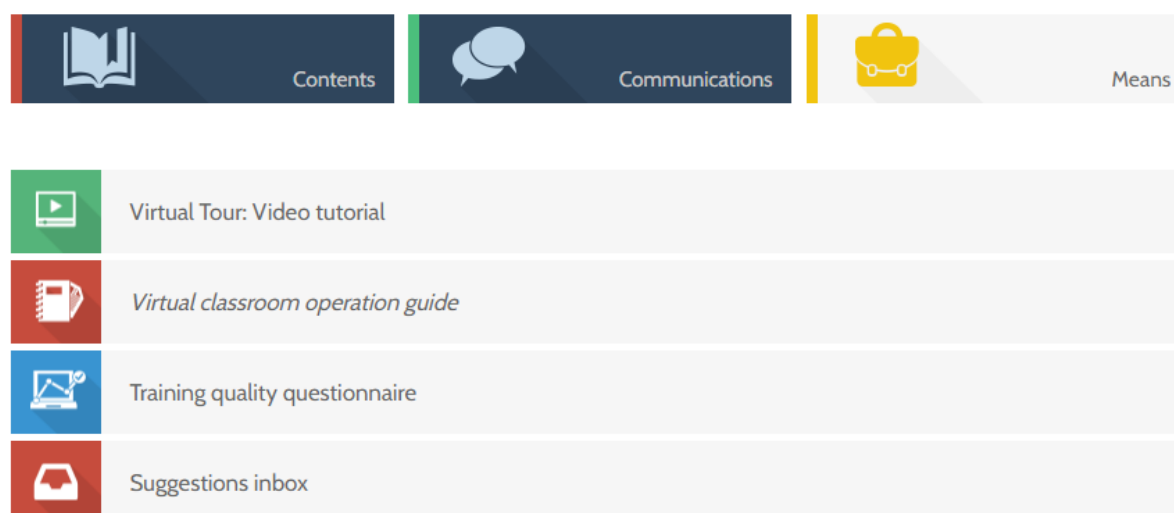
Anunțuri: numai profilurile cu rol de administrare pot posta în această secțiune. Anunțurile principale referitoare la curs vor fi postate acolo.

Forum de prezentare: cursanții pot posta în această secțiune pentru a se prezenta și a-și expune așteptările lor față de curs.

Forum de discuții: în această secțiune toți participanții pot împărtăși știri sau aspecte de interes legate de curs.

Resurse

În fila „Resurse” (Means), participanții pot accesa caseta de sugestii și alte documente legate de funcționarea platformei de e-learning.



Anexa 1: Traseul 1.

LU1: Tehnologie digitală - Explorarea tehnologiilor contemporane emergente și potențial perturbatoare
Internetul lucrurilor - apariția economiei conectate
Ce este IoT / IIoT? Abordare generală și platforme
Cadrul IoT - Studiu de caz Tapio (HOMAG)
Configurarea, vânzarea, cumpărarea produselor digitale de pe o singură platformă (pCon)
Înregistrarea timpului și a locurilor de muncă prin scanarea codurilor de bare. Studiu de caz pentru One Two
Cloud Computing - Activarea industriilor viitorului
Cloud computing explicat în contextul industriei 4.0
LU2: Tehnologie digitală - inginerie și fabricație
Competențe generale tehnice
Integrare orizontală și verticală a sistemului
O scurtă istorie despre prima, a doua și a treia revoluție industrială
Industria 4.0
Introducere în ERP
Studiu de caz al Proteus® ERP
Planificarea resurselor operaționale Studiu de caz - ARDIS®
Analiza soft-ului de proiectare parametrică pentru Industria 4.0
Studiu de caz: Imos ca software de proiectare personalizat
Studiu de caz: software Inventor (aplicat în Nord Arin S.A Co.)
Studiu de caz CAD/CAM -TopSolid
Sistemul CAD-CAM în Industria 4.0 Studiu de caz - Cabinet Vision
Studiu de caz CAD-CAM - bCabinet (Biesse)
Introducere în fabricarea aditivă
Prezentare generală a producției aditive
Exemple de fabricație aditivă din sectorul mobilierului
Roboți autonomi - introducere
Roboți autonomi - Studiu de caz: roboți Lesta pentru finisarea mobilierului
LU3: Tehnologie digitală - simulare și AR / VR
Stabilirea gemenilor digitali (Digital Twins) pentru sistemele cibernetice
Studiu de caz - bSolid (Biesse)
CAD-CAM-CAE - Platforma Sophia
Vizualizarea designului
Realitate augmentată și inteligență artificială
Realitate augmentată (AR) - Concepte generale și aplicații
Studiu de caz – Platforma digitală pCon design
Utilizarea AR / VR în vânzări



Instruirea de la distanță prin AR / VR a tehnicienilor și operatorilor
LU4: Tehnologie digitală - date și securitate
Noi modalități de colectare și mișcare a datelor - platforme digitale
Instrumente pentru înțelegerea și monetizarea datelor
Analize de date masive (Big Data) și analize avansate
"Mentenanța totală a producției" (TPM) în prelucrarea digitală și de tip LEAN
LEAN și producția digitală SMED
Analiza bazelor mari de date (big data) și evaluarea experienței clienților
Introducere în securitate cibernetică - backupul datelor dvs. ar putea să nu fie suficient
O strategie pentru securitatea cibernetică: cum să vă protejați activele digitale
Securitate cibernetică (intern în firmă)
GDPR și Siguranță - Regulamentul general privind protecția datelor
Blockchain - o tendință de schimbare pentru industrii și ce înseamnă pentru afacerea dvs.
Învățarea automată (machine learning) în industria mobilei
LU5: Inovație și transformare digitală
Înțelegerea ecosistemului digital
Gestionarea proceselor și instrumentelor de inovare pentru a conduce digitalizarea
Abilitatea de a detecta oportunitățile digitalizării
Modele de afaceri (digitale) noi
Generarea de valoare
Introducere în transformarea digitală
Ce este Maturitatea digitală?
Proiectarea strategiei digitale
Trecerea de la lanțul de aprovizionare la ecosisteme
Trecerea de la produse la servicii: noi propuneri de valoare
Înțelegerea pieței / tendințelor tehnice și concurența pentru a se încadra în ecosistemul digital
LU6: Leadership în transformarea digitală
Investiția pentru transformarea digitală: cazul de afaceri
Legat de concepte de afaceri (de exemplu investiții)
Utilizarea modelelor de maturitate pentru a promova transformarea digitală în industria mobilei
Adopție digitală: ce, de ce și cum
Strategie, cultură organizațională și oameni
Sprrijinirea execuției: ICT, standarde și procese
Reorientarea companiei către experiența clienților pentru a da valoare afacerii
Îmbrățișarea schimbării constante și adaptarea rapidă pentru a da valoare afacerii
Exemple de posibilități de facilitare și instrumente de transformare digitală
Întrebări exploratorii de autoevaluare
Instrumente de evaluare - Cât de matură digital este compania dvs.?
Industria producției de mobilă: starea actuală
Avansarea în maturitatea digitală a companiilor producătoare de mobilă
LU7: Comunicarea în transformarea digitală



Digitalizare: Oportunitate sau amenințare
Comunicarea schimbării digitale în companie
Cum se crează parteneriate într-un ecosistem digital
Lanț de aprovizionare / Logistic activat digital și cu costuri reduse
Perspectiva financiară pentru comerțul digital
Livrarea versiunilor digitale ale mobilierului / produselor (comerț electronic) - Introducere
Punctele de contact ale clienților noi
E-marketing și branding (mobil)
Cum să înțelegi piața „dvs”
Mărci și brevete - Drepturi de proprietate intelectuală
LU8: Oamenii din cadrul transformării digitale
Practici digitale ale HR (resurselor umane)
Obținerea angajaților potriviți: angajare și instruire
Evaluarea necesității schimbării organizaționale
Gestionarea schimbării organizaționale
Schimbarea culturii și a mentalității în companie
Schimbarea culturii și a mentalității în companie. Studiu de caz - Van Hoecke
LU9: Calitate, risc și siguranță în transformarea digitală
Automatizarea sarcinilor efectuate prin viziunea umană - Studiu de caz: TrackTech
Digitalizarea proceselor organizaționale
De la un sistem analogic de management al siguranței la un sistem digital?
Ecosisteme și tranzacții: implicații asupra securității
Introducere în managementul riscurilor în zona digitală
O viziune pentru riscul digital: cele șapte elemente de bază
Implementarea unei strategii digitale cu respectarea siguranței
Politica de prevenire, evaluarea riscurilor
LU10: Impactul social și de mediu al digitalizării
Transformarea digitală - Binele, răul și urâtul
Instrumentele digitale în perioade de urgență - Covid 19
Instrumentele digitale în perioade de urgență - Covid 19 (partea 2)
Conectarea sustenabilității cu digitalizarea
Modul în care „servitizarea” facilitează o durată mai lungă de viață a produselor
Ciclul complet de reutilizare a produselor



Anexa II: Traseul 2.

LU1: Tehnologie digitală - - Explorarea tehnologiilor contemporane emergente și potențial perturbatoare
Internetul lucrurilor - apariția economiei conectate
Ce este IoT / IIoT? Abordare generală și platforme
Cadrul IoT - Studiu de caz Tapio (HOMAG)
Înregistrarea timpului și a locurilor de muncă prin scanarea codurilor de bare. Studiu de caz pentru One Two
Cloud Computing - Activarea industriilor viitorului
Cloud computing explicat în contextul industriei 4.0
LU2: Tehnologie digitală - inginerie și fabricație
Competențe generale tehnice
Integrare orizontală și verticală a sistemului
O scurtă istorie despre prima, a doua și a treia revoluție industrială
Industria 4.0
Introducere în ERP
Planificarea resurselor operaționale Studiu de caz - ARDIS®
Analiza soft-ului de proiectare parametrică pentru Industria 4.0
Studiu de caz: Imos ca software de proiectare personalizat
Sistemul CAD-CAM în Industria 4.0 Studiu de caz - Cabinet Vision
Introducere în fabricarea aditivă
Roboți autonomi - Studiu de caz: roboți Lesta pentru finisarea mobilierului
LU3: Tehnologie digitală - simulare și AR / VR
Stabilirea gemenilor digitali (Digital Twins) pentru sistemele cibernetice
Studiu de caz - bSolid (Biesse)
Vizualizarea designului
Realitate augmentată (AR) - Concepte generale și aplicații
Studiu de caz – Platforma digitală pCon design
Instruirea de la distanță prin AR / VR a tehnicienilor și operatorilor
LU4: Tehnologie digitală - date și securitate
Noi modalități de colectare și mișcare a datelor - platforme digitale
Introducere în securitate cibernetică - backupul datelor dvs. ar putea să nu fie suficient
Securitate cibernetică (intern în firmă)
GDPR și Siguranță - Regulamentul general privind protecția datelor
LU5: Inovație și transformare digitală
Înțelegerea ecosistemului digital
Gestionarea proceselor și instrumentelor de inovare pentru a conduce digitalizarea



Abilitatea de a detecta oportunitățile digitalizării
Modele de afaceri (digitale) noi
Introducere în transformarea digitală
Ce este Maturitatea digitală?
LU6: Leadership în transformarea digitală
Investiția pentru transformarea digitală: cazul de afaceri
Adopție digitală: ce, de ce și cum
Sprrijinirea execuției: ICT, standarde și procese
Îmbrățișarea schimbării constante și adaptarea rapidă pentru a da valoare afacerii
Exemple de posibilități de facilitare și instrumente de transformare digitală
Întrebări exploratorii de autoevaluare
Avansarea în maturitatea digitală a companiilor producătoare de mobilă
LU7: Comunicarea în transformarea digitală
Digitalizare: Oportunitate sau amenințare
Comunicarea schimbării digitale în companie
Livrarea versiunilor digitale ale mobilierului / produselor (comerț electronic) - Introducere
LU8: Oamenii din cadrul transformării digitale
Schimbarea culturii și a mentalității în companie. Studiu de caz - Van Hoecke
LU9: Calitate, risc și siguranță în transformarea digitală
Automatizarea sarcinilor efectuate prin viziunea umană - Studiu de caz: TrackTech
Digitalizarea proceselor organizaționale
Implementarea unei strategii digitale cu respectarea siguranței
LU10: Impactul social și de mediu al digitalizării
Transformarea digitală - Binele, răul și urâtul
Instrumentele digitale în perioade de urgență - Covid 19
Conectarea sustenabilității cu digitalizarea
Ciclul complet de reutilizare a produselor





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

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

www.ditrama.eu

PARTNERS:

CENFIM
Furnishings Cluster



WOODWIZE
naait op eigen houtje
vous allez envoyer du bois

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

UEA



CFPIMM
CENTRO DE FORMAÇÃO
PROFISSIONAL DAS INDÚSTRIAS
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.