



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

## **DITRAMA – DÉCEMBRE 2019**

NOTE DE PRESSE 2

### **« RESPONSABLE DE LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE » POUR L'INDUSTRIE DU MEUBLE : UNE ÉTUDE DES COMPÉTENCES REQUISES POUR UN NOUVEAU PROFIL PROFESSIONNEL**

**Le projet DITRAMA, cofinancé par la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus +, vise à définir l'ensemble des qualifications, connaissances et compétences du nouveau profil professionnel de Responsable de la transformation numérique pour la chaîne d'approvisionnement de l'industrie du meuble.**

#### **Méthodologie de l'enquête**

À partir de ces objectifs finaux, le projet a, initialement, défini les principales compétences requises pour le Responsable de la transformation numérique.

La première phase du projet a impliqué **144 experts** de toute l'Europe, afin de participer à un entretien en ligne approfondi, composé de questions à choix multiples :

- Compétences techniques et technologiques 4.0,
- Compétences non techniques et
- Les plus grands obstacles à la mise en œuvre de l'Industrie 4.0 dans l'industrie du meuble.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

Les experts ont été sélectionnés afin d'obtenir un **panel représentatif** à la fois par origine géographique et par profession, constitué comme suit :

- 1) Employeurs et employés du secteur du meuble,
- 2) Professionnels de l'EFP (Enseignement et formation professionnels) / ES (Enseignement supérieur),
- 3) Experts en technologie de l'Entreprise 4.0.

### Résultats de l'enquête

Les résultats sont présentés regroupés en trois macro-objectifs initialement définis.

- 1) Le premier groupe de questions a défini les compétences technologiques prioritaires du nouveau profil de Responsable de la transformation numérique.

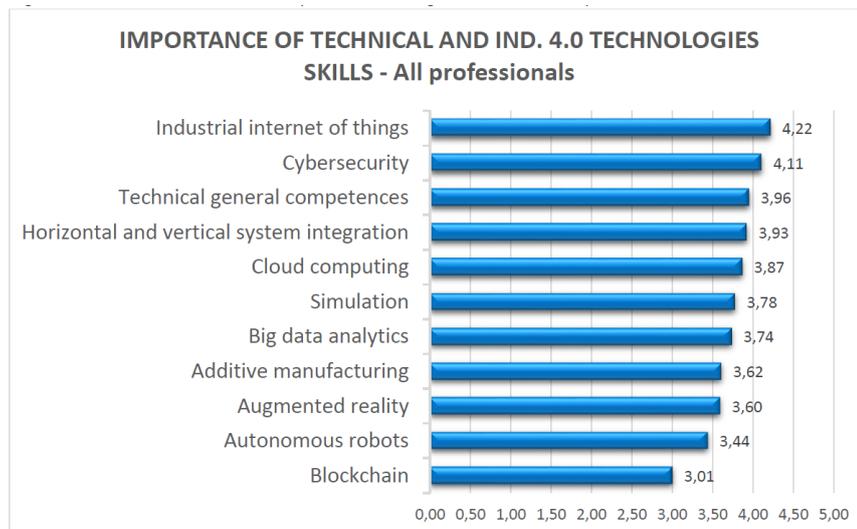
Dans une variété de technologies différentes, deux sont apparues avec une pertinence et une urgence particulières à préserver : **Internet des objets et cybersécurité**.

Selon l'avis des experts interrogés, la connexion numérique entre machines et objets et la protection de la sécurité des équipements numériques au sein de l'entreprise sont deux priorités sur lesquelles la compétence du Responsable de la transformation numérique doit se concentrer immédiatement.

Comme le montre le graphique, à l'exception de la chaîne de blocs - probablement encore loin des activités quotidiennes des entreprises ou mal comprise dans ses évolutions en faveur de la traçabilité et de la lutte contre la contrefaçon des produits - toutes les technologies mentionnées dans le questionnaire sont considérées comme pertinentes.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



*IMPORTANCE DES COMPÉTENCES TECHNIQUES ET INDUSTRIE 4.0 – Tous professionnels*

*Internet des objets industriel*

*Cybersécurité*

*Compétences techniques générales*

*Intégration de système horizontale et verticale*

*Informatique en nuage*

*Simulation*

*Analyses de mégadonnées*

*Fabrication additive*

*Réalité augmentée*

*Robots autonomes*

*Chaîne de blocs*

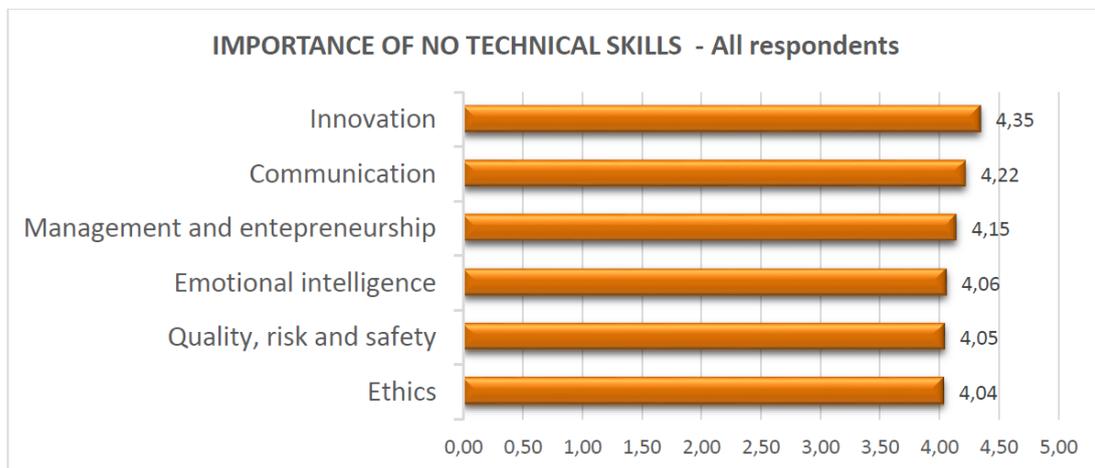
2) Le second groupe de questions a étudié les compétences non-techniques considérées comme pertinentes pour compléter le profil du Responsable de la transformation numérique et leur niveau d'importance respectif.



## DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

Les répondants ont considéré toutes les compétences nécessaires répertoriées pour guider les processus de transformation numérique au sein de l'entreprise, soulignant la priorité de trois d'entre elles : sensibilité à l'innovation, compréhension de manière générale, compétences en communication, compétences d'encadrement et auto-entrepreneuriat. L'intelligence émotionnelle, la sensibilité aux enjeux de la gestion de la qualité, des risques, de la santé et de la sécurité professionnelles, ainsi qu'une forte orientation éthique, complètent le profil professionnel.

Le graphique présente les détails des réponses.



IMPORTANCE DES COMPÉTENCES NON TECHNIQUES - Tous les répondants

*Innovation*

*Communication*

*Encadrement et entrepreneuriat*

*Intelligence émotionnelle*

*Qualité, risque et sécurité*

*Éthique*



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

- 3) Le troisième groupe de question visait à identifier les principaux obstacles à la mise en œuvre des technologies liées à l'Industrie 4.0 et aux processus de transformation numérique dans les entreprises appartenant au secteur du meuble.

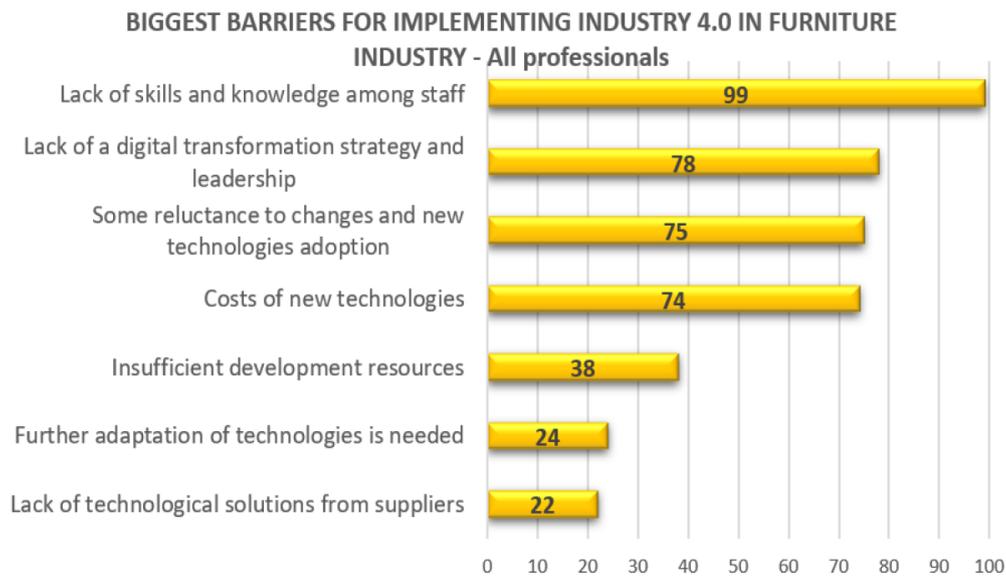
Contrairement aux réponses précédentes, les résultats sont très polarisés.

L'obstacle principal est **l'insuffisance de connaissances dans les technologies actuelles et de compétences dans l'entreprise**, combinée avec **une faible vision stratégique** inhérente dans la planification de la transformation numérique.

Ces obstacles soulignent la nécessité non seulement de la définition spécifique d'un profil professionnel qui a la responsabilité organique de la transformation numérique des processus de l'entreprise - aujourd'hui très souvent fragmentée entre des bureaux et différents rôles - mais aussi d'une **forte demande d'éducation et de formation spécifiques**.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER



*PRINCIPAUX OBSTACLES À LA MISE EN ŒUVRE DE L'INDUSTRIE 4.0 DANS L'INDUSTRIE DU MEUBLE - Tous les professionnels*

- Manque de compétences et de connaissances chez le personnel*
- Absence de stratégie et de direction pour la transformation numérique*
- Une certaine réticence aux changements et à l'adoption de nouvelles technologies*
- Coûts des nouvelles technologies*
- Ressources de développement insuffisantes*
- Une plus grande adaptation des technologies est nécessaire*
- Manque de solutions technologiques des fournisseurs*

La formation adéquate de profils professionnels capables de guider efficacement la transformation numérique des entreprises européennes du meuble est une urgence reconnue, à laquelle le projet DITRAMA souhaite répondre via le développement d'un **MOOC (Massive Open On Line Course, cours en ligne ouvert à tous)** multimédia et interactif, ouvert à toute personne souhaitant explorer cette question importante.



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

### Le projet

Le projet de 36 mois voit la collaboration de **12 partenaires**, de 8 pays européens, et une représentation du monde de **l'université, des entreprises, de la recherche appliquée** et de la **formation professionnelle**.

### Chef du projet :

[CENFIM – Centre de Difusió Tecnològica de la Fusta i del Moble de Catalunya](#) (La Sénia – Espagne)

### Partenaires

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

[Woodwize](#) (Bruxelles – Belgique)

[CETEM](#) – Centro Tecnològico del Mueble y la Madeira de la Region de Murcia (Yecla – Espagne)

[U.E.A.](#) - Fédération européenne des fabricants de meubles basée à Prague (République tchèque)

[AMIC](#) – Associacio Agrupacio Moble Innovador de Catalunya (La Sénia – Espagne)

[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](#) (Milan – Italie)

[OIGPM – Ogólnopolska Izba Gospodarcza Producentów Mebli](#) (Varsovie – Pologne)

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

[HOGENT](#) – (Gand – Belgique)



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



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

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

**Plus d'informations :**  
[www.ditrama.eu](http://www.ditrama.eu)

#DITRAMA

Cette publication reflète uniquement le point de vue de l'auteur et la Commission ne peut être tenue pour responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans le présent document.