



DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER

GESTOR DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

GUIA DE OPERAÇÃO DA PLATAFORMA

Conteúdo

CONTEÚDO.....	2
ESTRUTURA DO CURSO:.....	3
REGISTO NO CURSO	5
ACESSO À PLATAFORMA.....	6
ACESSO AO CURSO.....	7
ESTRUTURA DA PLATAFORMA:.....	9
BLOCO CENTRAL	9
CONTEÚDOS.....	9
TESTE	13
CERTIFICADO DE CONCLUSÃO	13
COMUNICAÇÕES	13
MEIOS.....	14
ANEXO I: ITINERÁRIO 1.....	15
ANEXO II: ITINERÁRIO 2.....	18



Estrutura do curso:

O curso DITRAMA está estruturado em duas vias de formação. Cada itinerário está disponível em cada uma das 7 línguas do projeto: inglês, francês, italiano, polaco, romeno, espanhol e português. Os alunos podem escolher o itinerário e o idioma ao preencher o formulário de inscrição.

Os participantes podem encontrar mais informações sobre o curso no vídeo a seguir:

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

O primeiro percurso de formação é dirigido a Estudantes do Ensino Superior. Este itinerário tem um nível de 5 EQF e os participantes acumularão 2,8 créditos ECVET.

O curso completo é composto por **100 sessões de formação agrupadas em 10 unidades** (4 técnicas e 6 transversais), que abrangem tanto aspetos estratégicos como práticos.

1. Tecnologia digital - exploração de tecnologias contemporâneas emergentes e potencialmente disruptivas
2. Tecnologia digital - engenharia e fabrico
3. Tecnologia digital - simulação e AR / VR
4. Tecnologia digital - dados e segurança
5. Inovação e transformação digital
6. Liderança na transformação digital
7. Comunicação na transformação digital
8. As pessoas na transformação digital
9. Qualidade, risco e segurança na transformação digital
10. Impacto social e ambiental da digitalização
11. Projeto final (opcional)



Tem a duração de **70 horas** e se os respetivos testes forem bem-sucedidos ao final de cada unidade, **receberá o Certificado DITRAMA**, comprovando que foi aprovado no curso.

Neste itinerário, todas as sessões são marcadas com a mesma cor vermelha:

	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"/>

O segundo itinerário destina-se a alunos do EFP (ensino secundário e formação profissional) e profissionais do setor das madeiras e mobiliário. Este itinerário tem um nível de 4 EQF e os participantes acumularão 1,4 créditos ECVET.

Neste segundo roteiro, os alunos poderão ver os 100 comprimidos (pills) que fazem parte do curso, mas para **CONCLUIR** o curso e receber o diploma, os alunos só precisam concluir 51 comprimidos de formação agrupados em 10 unidades de aprendizagem.

No segundo roteiro, o aluno só precisa preencher os comprimidos marcados em vermelho; as pílulas (pills) que não são obrigatórias são coloridas em verde.

Sessões obrigatórias:

	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"/>



Sessões facultativas:



Internet of Things - Emergence of Connected Economic

A prova disponibilizada ao final de cada unidade curricular conterá apenas questões relacionadas com pílulas obrigatórias.

A lista completa de comprimidos para cada itinerário está disponível no final desta Diretriz como Anexo I e Anexo II.

Os alunos registados poderão aceder a todos os conteúdos do curso de formação. Em troca da sua participação gratuita no curso, os alunos são **obrigados a preencher três pequenos questionários de avaliação** que nos ajudarão a melhorar o curso - no início, no meio e no final do curso.

Registo no curso



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

Co-finaciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Os alunos que tiverem interesse em inscrever-se nos cursos online que o projeto DITRAMA oferece, devem inscrever-se no seguinte URL:

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

Os alunos serão solicitados a inserir as seguintes informações:

- Nome
- Sobrenome
- Endereço de Email
- Cidade
- País

A partir da lista de cursos disponíveis, os alunos podem optar por se inscrever em qualquer um dos cursos disponíveis no idioma de sua preferência.

O sistema gera automaticamente um e-mail de boas-vindas que envia o aluno para o endereço de e-mail indicado durante a inscrição; e na qual está indicada a URL da sala de aula DITRAMA, seu nome de utilizador e a senha de acesso.

Os alunos são aconselhados a verificar suas pastas de SPAM caso não recebam o e-mail de boas-vindas e entrar em contato com a equipe de suporte caso o problema persista.

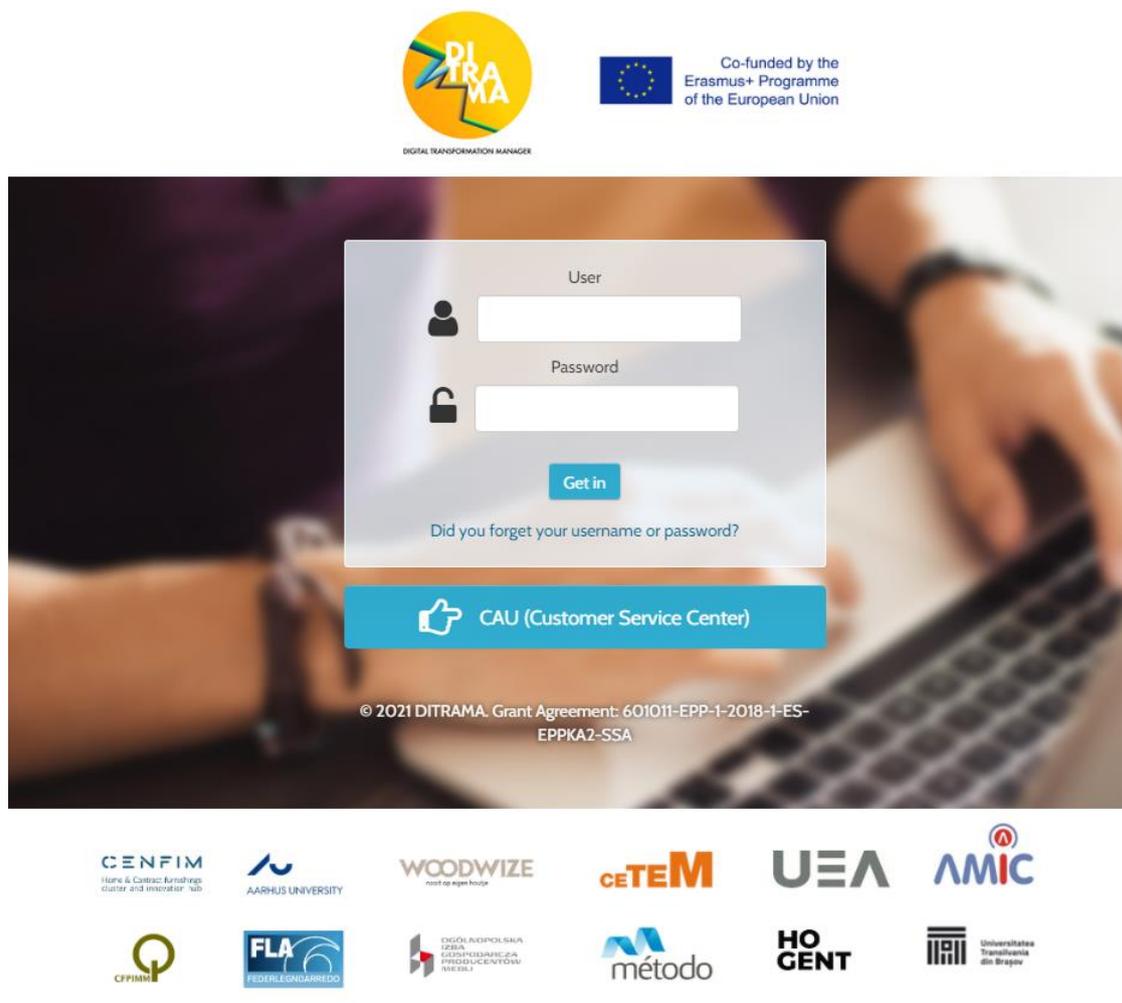
Acesso à plataforma

As atividades de formação decorrerão em plataforma de e-learning; disponível 24 horas por dia e 7 dias por semana. Os alunos conectar-se-ão por meio do seguinte site:



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

A página principal pedirá aos participantes suas informações de login:



Para aceder os alunos devem inserir o utilizador e palavra passe que receberam por email.

Acesso ao curso

No topo do ecrã o aluno encontrará informações sobre o utilizador e poderá editar seu perfil para colocar, por exemplo, uma foto.

Na parte inferior, encontrará o curso em que está matriculado.



The screenshot displays the top navigation bar of the DITRAMA platform. It includes the DITRAMA logo, a 'Co-funded by the Erasmus Programme of the European Union' banner, and a user profile icon labeled 'Ditrama'. Below the navigation bar are three main content 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 logos for the Erasmus Programme and Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license.

Ao clicar no nome do curso poderá aceder ao mesmo.

Estrutura da plataforma:

Bloco central

Está localizado na parte central da tela e é organizado em três guias: Conteúdo, Comunicações e Meios.

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

Conteúdos

O curso DITRAMA está estruturado em 10 unidades de aprendizagem; cada um deles contendo várias sessões de aprendizagem. No final de cada unidade de aprendizagem, os alunos encontrarão um teste online para verificar os conhecimentos adquiridos durante cada unidade de aprendizagem.



Sessões de aprendizagem: são os blocos marcados em vermelho, ao clicar em cada sessão, os participantes entrarão no ecrã principal da sessão.



Os participantes devem clicar no botão Entrar (Get in), que abrirá uma tela emergente com o conteúdo. Pode-se navegar pelo conteúdo clicando em cada uma das seções do índice ou clicando nos próximos botões.





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

Cada vez que uma parte da sessão é concluída, é marcada em amarelo, a fim de permitir que os participantes verifiquem o seu avanço.



Leveraging Maturity Models to promote Digital Transformation in the Furniture Industry

66% 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**

Para facilitar a conclusão do curso, o aluno também pode acompanhar o seu desempenho na página principal do curso, assim que uma sessão é preenchida aparece uma marca de verificação na lista:

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"/>



Teste

No final de cada unidade de aprendizagem, os participantes encontrarão um teste online composto por uma pergunta para cada sessão que faz parte da unidade de aprendizagem. Se a unidade de aprendizagem tiver 8 sessões, o teste final terá 8 questões. A modalidade de avaliação será feita por questões de múltipla escolha. Para cada questão, haverá quatro (4) respostas possíveis, e com uma (1) resposta correta.

Certificado de conclusão

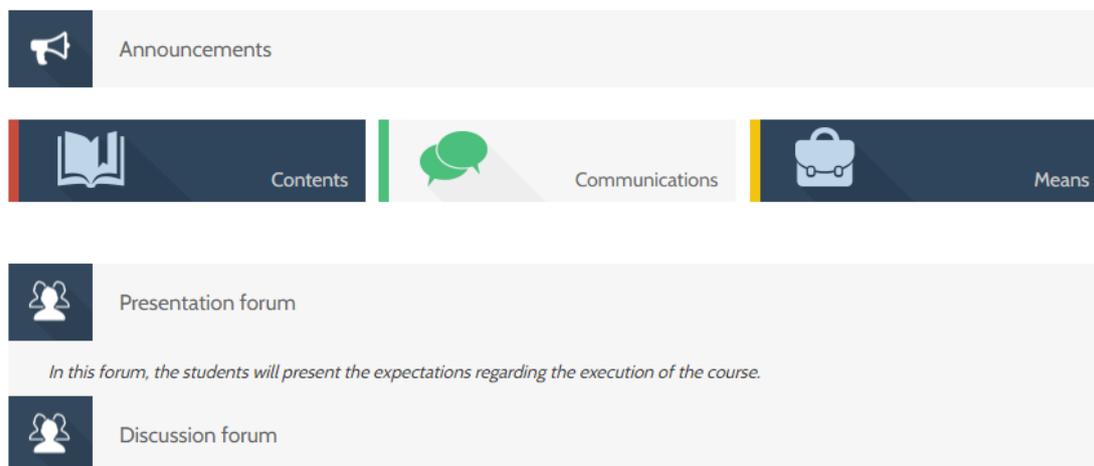
Os alunos devem acertar pelo menos 50% das respostas para receber a certificação de conclusão da unidade curricular. O certificado estará disponível para download assim que o aluno passar no teste. Uma seção de download aparecerá abaixo do Teste.



Comunicações

A seção de comunicação é dividida em três sub-seções: anúncios, fórum de apresentação e fórum de discussão.





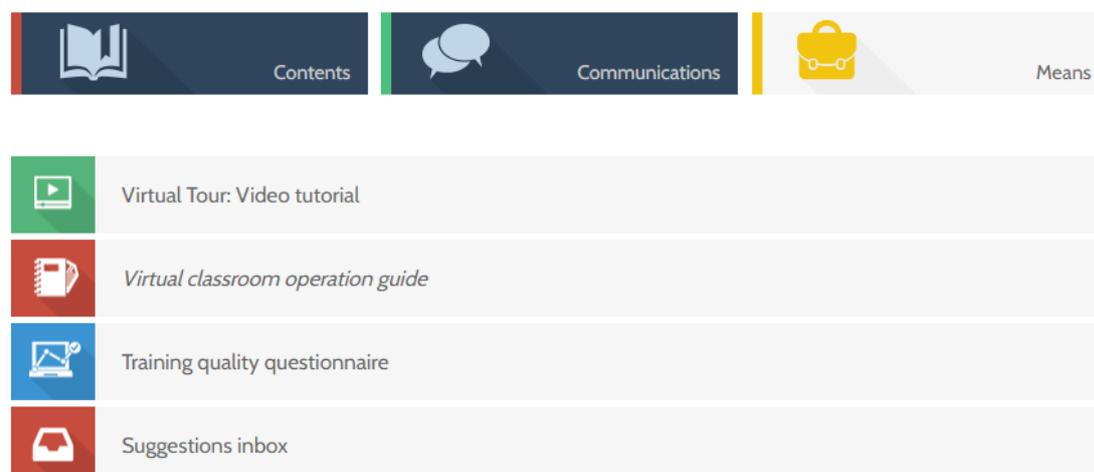
Anúncios: apenas perfis com função de administração podem postar nesta seção. Os principais anúncios sobre o curso serão postados lá.

Fórum de apresentação: os alunos podem postar nesta seção para se apresentarem e suas expectativas em relação ao curso.

Fórum de discussão: nesta seção todos os participantes podem compartilhar notícias ou assuntos de interesse relacionados ao curso.

Meios

No separador “Meios”, os participantes podem aceder à caixa de sugestões e demais documentação ligadas ao funcionamento da plataforma de e-learning.



Anexo I: Itinerário 1.

LU1: Tecnologia digital - exploração de tecnologias contemporâneas emergentes e potencialmente disruptivas
Internet das coisas - Surgimento da economia conectada
O que é IoT / IIoT? Abordagem geral e plataformas
Estrutura de IoT - estudo de caso Tapio (HOMAG)
Configuração de produto digital, venda, compra de uma única plataforma (pCon)
Estudo de caso do One Two Time e registo de trabalho por leitura de código de barras
Computação em nuvem - Capacitando as indústrias do futuro
A computação em nuvem explicada no contexto da Indústria 4.0
LU2: Tecnologia digital - engenharia e fabrico
Competências Técnicas Gerais
Integração de sistema horizontal e vertical
Uma breve história da primeira, segunda e terceira revolução industrial
Indústria 4.0
Introdução ao ERP
Estudo de caso de Proteus® ERP
Estudo de caso de planeamento de recursos operacionais - ARDIS®
Revisão do software de design paramétrico para a Indústria 4.0
Estudo de caso: Imos como software de design personalizado
Estudo de caso: software Inventor (aplicado em Nord Arin S.A Co.)
Estudo de caso CAD/CAM -TopSolid
Sistema CAD-CAM Estudo de caso da indústria 4.0 - Cabinet Vision
Estudo de caso CAD-CAM - bCabinet (Biesse)
Introdução ao Fabrico Aditivo
Visão geral do fabrico aditivo
Exemplos de fabrico aditivo no setor do mobiliário
Robôs autónomos - uma introdução
Robôs autónomos - Estudo de caso: robôs Lesta para acabamento de móveis
LU3: Tecnologia digital - simulação e AR / VR
Estabelecendo gémeos digitais para sistemas ciberfísicos
Estudo de caso - bSolid (Biesse)
CAD-CAM-CAE - plataforma Sophia
Visualização do design
Realidade Aumentada e Inteligência Artificial
Realidade Aumentada - Conceitos e aplicações gerais
Estudo de caso - projeto da plataforma digital pCon
Usando AR / VR em vendas



Técnico remoto e formação de operador por AR / VR
LU4: Tecnologia digital - dados e segurança
Novas formas de recolha e movimentação de dados - plataformas digitais
Ferramentas para compreender e monetizar dados
Análise de Big Data e análises avançadas
LEAN e Fabrico Digital “Manutenção Total da Produção” TPM
LEAN e Fabrico Digital SMED
Análise de Big Data e avaliação da experiência do cliente
Introdução à cibersegurança - fazer backup de seus dados pode não ser suficiente
Uma estratégia para cibersegurança: como proteger seus ativos digitais
Cibersegurança (internamente na empresa)
GDPR e segurança - regulamento geral de proteção de dados
Blockchain - uma tendência em mudança para as indústrias e o que isso significa para o seu negócio
Aprendizagem máquina na indústria do mobiliário
LU5: Inovação e transformação digital
Compreendendo o ecossistema digital
Gerindo processos de inovação e ferramentas para impulsionar a digitalização
Capacidade de perceber as oportunidades dentro da digitalização
Novos modelos de negócios (digitais)
Geração de valor
Introdução à Transformação Digital
O que é maturidade digital?
Projetando a Estratégia Digital
Mudança da cadeia de suprimentos para ecossistemas
Mudança de produtos para serviços: novas propostas de valor
Compreendendo o Mercado / Tendências Técnicas e a Competição no Ecossistema Digital
LU6: Liderança na transformação digital
Investindo na transformação digital: o caso de negócios
Relacionado a conceitos de negócios (ou seja, investimentos)
Aproveitando os modelos de maturidade para promover a transformação digital na indústria do mobiliário
Adoção digital: o quê, por que e como
Estratégia, Cultura Organizacional e Pessoas
Execução de apoio: TIC, padrões e processos
Reorientando a empresa em torno da Experiência do Cliente para gerar valor de negócios
Abraçando mudanças constantes e adaptação rápida para gerar valor de negócios
Exemplos de capacitadores e ferramentas de transformação digital
Questões exploratórias de autoavaliação
Ferramentas de avaliação - Qual é o grau de maturidade digital da sua empresa?
Indústria de fabrico de móveis: situação atual



Avanço da maturidade digital das empresas fabricantes de mobiliário
LU7: Comunicação na transformação digital
Digitalização: oportunidade ou ameaça
Comunicando a mudança digital na empresa
Como criar parcerias em um ecossistema digital
Cadeia de suprimentos / logística habilitada para LEAN e digital
Perspetivas Financeiras para o Comércio Digital
Entregando Versões Digitais de Móveis / Produtos (comércio eletrónico) - Introdução
Novos pontos de contato com o cliente
Marketing digital e branding (mobiliário)
Como entender “seu” mercado
Marcas e patentes - Direitos de propriedade intelectual
LU8: As pessoas na transformação digital
Práticas Digitais de RH
Obtendo os funcionários certos: contratação e treinamento
Avaliando a necessidade de mudança organizacional
Gerindo a mudança organizacional
Mudança de cultura e mentalidade na empresa
Mudança de cultura e mentalidade na empresa. Estudo de caso - Van Hoecke
LU9: Qualidade, risco e segurança na transformação digital
Automatizando tarefas realizadas pela visão humana - Estudo de caso: TrackTech
Digitalização de processos organizacionais
De um sistema de gestão de segurança analógico para um sistema digital?
Ecossistemas e transações: implicações de segurança
Introdução à gestão de riscos na área digital
Uma visão para o risco digital: os sete blocos de construção
Implementando uma estratégia digital com respeito à segurança
Política de prevenção, avaliação de risco
LU10: Impacto social e ambiental da digitalização
Transformação digital - o bom, o mau e o feio
Ferramentas digitais em tempos de emergência - Covid 19
Ferramentas digitais em tempos de emergência - Covid 19 (parte 2)
Conectando Sustentabilidade com Digitalização
Como a "servitização" facilita a vida útil mais longa dos produtos
Reutilização de ciclo completo dos Produtos



Anexo II: Itinerário 2.

LU1: Tecnologia digital - exploração de tecnologias contemporâneas emergentes e potencialmente disruptivas
Internet das coisas - Surgimento da economia conectada
O que é IoT / IIoT? Abordagem geral e plataformas
Estrutura de IoT - estudo de caso Tapio (HOMAG)
Estudo de caso do One Two Time e registro de trabalho por leitura de código de barras
Computação em nuvem - Capacitando as indústrias do futuro
A computação em nuvem explicada no contexto da Indústria 4.0
LU2: Tecnologia digital - engenharia e fabrico
Competências Técnicas Gerais
Integração de sistema horizontal e vertical
Uma breve história da primeira, segunda e terceira revolução industrial
Indústria 4.0
Introdução ao ERP
Estudo de caso de planeamento de recursos operacionais - ARDIS®
Revisão do software de design paramétrico para a Indústria 4.0
Estudo de caso: Imos como software de design personalizado
Sistema CAD-CAM Estudo de caso da indústria 4.0 - Cabinet Vision
Introdução ao Fabrico Aditivo
Robôs autónomos - Estudo de caso: robôs Lesta para acabamento de móveis
LU3: Tecnologia digital - simulação e AR / VR
Estabelecendo gémeos digitais para sistemas ciber-físicos
Estudo de caso - bSolid (Biesse)
Visualização do design
Realidade Aumentada - Conceitos e aplicações gerais
Estudo de caso - projeto da plataforma digital pCon
Técnico remoto e formação de operador por AR / VR
LU4: Tecnologia digital - dados e segurança
Novas formas de recolha e movimentação de dados - plataformas digitais
Introdução à cibersegurança - fazer backup dos seus dados pode não ser suficiente
Cibersegurança (internamente na empresa)
GDPR e segurança - regulamento geral de proteção de dados
LU5: Inovação e transformação digital
Compreendendo o ecossistema digital



Gerindo processos de inovação e ferramentas para impulsionar a digitalização
Capacidade de perceber as oportunidades dentro da digitalização
Novos modelos de negócios (digitais)
Introdução à Transformação Digital
O que é maturidade digital?
LU6: Leadership in digital transformation
Investindo na transformação digital: o caso de negócios
Adoção digital: o quê, porquê e como
Execução de apoio: TIC, padrões e processos
Abraçando mudanças constantes e adaptação rápida para gerar valor de negócios
Exemplos de capacitadores e ferramentas de transformação digital
Questões exploratórias de autoavaliação
Avanço da maturidade digital das empresas fabricantes de mobiliário
LU7: Comunicação na transformação digital
Digitalização: oportunidade ou ameaça
Comunicando a mudança digital na empresa
Entregando Versões Digitais de Móveis / Produtos (comercio eletrónico) - Introdução
LU8: As pessoas na transformação digital
Mudança de cultura e mentalidade na empresa. Estudo de caso - Van Hoecke
LU9: Qualidade, risco e segurança na transformação digital
Automatizando tarefas realizadas pela visão humana - Estudo de caso: TrackTech
Digitalização de processos organizacionais
Implementando uma estratégia digital com respeito à segurança
LU10: Impacto social e ambiental da digitalização
Transformação digital - o bom, o mau e o feio
Ferramentas digitais em tempos de emergência - Covid 19
Conectando Sustentabilidade com Digitalização
Reutilização de ciclo completo dos Produtos





DIGITAL TRANSFORMATION MANAGER
GESTOR DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Empresas líderes na cadeia de
valor do Mobiliário para
implementar sua estratégia de
transformação digital

www.ditrama.eu

PARCEIROS:

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

O presente trabalho, produzido pelo Consórcio DITRAMA, está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Licença Internacional.

