

GLOSSARIO E FONTI DEGLI INDICATORI UTILIZZATI

Livello di maturità digitale medio di tutte le imprese rispondenti al SELF i4.0

Il SELF i4.0 è un assessment on line che l'impresa può compilare in completa autonomia e che restituisce automaticamente al termine del questionario un report sintetico con il suo posizionamento rispetto ai processi produttivi oggetto di indagine insieme al livello di maturità digitale complessivo.

Quest'ultimo è espresso come valore compreso tra 0 e 4. L'algoritmo di calcolo dipende da informazioni sull'impresa riguardanti la contabilità, la finanza e i processi decisionali, i clienti e mercati, le tecnologie utilizzate, le risorse umane, gli acquisti, la logistica, la realizzazione del prodotto/erogazione del servizio.

(Fonte: Unioncamere - Dintec)

Livello di maturità digitale media delle persone che hanno effettuato il Digital Skill Voyager

Il Digital Skill Voyager è un assessment online rivolto in particolare a studenti, lavoratori e giovani manager e più in generale a tutti coloro che cercano uno strumento preliminare specifico per misurare le proprie competenze digitali. Al termine del questionario viene restituito un report con il livello di maturità digitale della persona.

Il punteggio viene espresso come valore compreso tra 0 e 1 e dipende dal numero di risposte esatte date su un set di domande riguardanti la digitalizzazione di base, la comunicazione e condivisione, il pensiero computazionale e coding, le tecnologie digitali e loro applicazioni, l'innovazione e la sostenibilità.

(Fonte: Dintec)

Quota % di entrate di lavoratori a cui viene chiesta la capacità di utilizzare linguaggi e metodi matematici e informatici

Rapporto percentuale del numero di entrate di lavoratori previsti in azienda¹ a cui viene chiesta la capacità di utilizzare linguaggi e metodi matematici e informatici per organizzare e valutare informazioni qualitative e quantitative e il numero totale di entrate previste.

(Fonte: Unioncamere - ANPAL, Sistema Informativo Excelsior)

Quota % di entrate di lavoratori a cui viene chiesta la capacità di utilizzare competenze digitali

Rapporto percentuale del numero di entrate di lavoratori previsti in azienda² a cui viene chiesta la capacità di utilizzare competenze digitali (come l'uso di tecnologie Internet e di strumenti di comunicazione visiva e multimediale) e il numero totale di entrate previste.

(Fonte: Unioncamere - ANPAL, Sistema Informativo Excelsior)

¹ Con il termine entrate l'indagine Excelsior di Unioncamere-Anpal indica il numero di contratti di lavoro per cui è prevista l'attivazione nell'anno con una durata di almeno 20 giorni. I contratti considerati sono quelli alle dipendenze (contratto a tempo indeterminato, a tempo determinato, di apprendistato, "a chiamata", etc.), di lavoro somministrato e quelli non alle dipendenze (collaborazione coordinata e continuativa e altri).

² Si veda la nota 1.

Quota % di entrate di lavoratori a cui viene chiesta la capacità di applicare tecnologie "4.0" per innovare processi

Rapporto percentuale del numero di entrate di lavoratori previsti in azienda³ a cui viene chiesta la capacità di applicare tecnologie "4.0" (intelligenza artificiale, cloud computing, Industrial Internet of Things (IoT), *data analytics* e big data, realtà virtuale e aumentata e blockchain) per innovare i processi e il numero totale di entrate previste.

(Fonte: Unioncamere - ANPAL, Sistema Informativo Excelsior)

Relevance Digital Skills Index delle entrate di lavoratori

Il Relevance Digital Skills Index (IRDS) è costruito a partire dalle informazioni del Sistema Informativo Excelsior realizzato da Unioncamere e Anpal. In particolare, all'interno del Sistema Informativo viene chiesto quanto sia importante per ciascuna delle entrate previste dei lavoratori possedere i seguenti skills digitali:

- capacità di utilizzare linguaggi e metodi matematici e informatici (Skill 1);
- capacità di utilizzare competenze digitali, come l'uso di tecnologie internet, e la capacità di gestire e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale (Skill 2);
- capacità di applicare tecnologie "4.0" per innovare processi (Skill 3).

Per ciascuno di questi skill viene chiesto se la capacità deve essere:

- necessaria e con grado elevato;
- necessaria ma con grado non elevato;
- non necessaria;

A partire da queste informazioni si è costruito per ogni skill un indice di rilevanza di quello skill secondo questa formula:

$$IRDS = (2 * EE + ENE) / (EE + ENE + ENN)$$

Dove:

IRDS = indice di rilevanza dello skill

EE = Entrate con capacità necessarie ed elevate

ENE = Entrate con capacità necessarie ma non elevate

ENN = Entrate con capacità non necessaria

L'indice complessivo è dato dalla media aritmetica semplice dei tre indici di skill. Il valore dell'indice può assumere un valore compreso fra 0 (non è necessaria alcuna capacità digitale) e 2 (tutte le entrate devono avere tutte le capacità digitali di livello elevato). Pertanto, più è elevato il valore dell'indice maggiore è la necessità di disporre di skill di qualità elevata.

(Fonte: Elaborazioni Centro Studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne su dati Unioncamere - ANPAL, Sistema Informativo Excelsior)

³ Si veda la nota 1.