



**EULEP**

**European Learning Experience Platform**

**Intelligenza artificiale, realtà virtuale e innovazione sociale.  
I fabbisogni di competenze nelle aziende europee**

AISRe XLV Conferenza scientifica annuale Città e regioni nell'era digitale. La sfida della transizione verso l'economia circolare

Torino 5 Settembre 2024



## Il Progetto Eulep

Il progetto European Learning Experience Platform - EULEP, è finanziato dal programma Erasmus+, ed ha l'obiettivo di creare una **piattaforma di cooperazione transnazionale** finalizzata a promuovere l'eccellenza nell'istruzione e nella formazione professionale (VET), e l'apprendimento permanente nelle imprese sui temi dell'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e l'innovazione sociale.

Il partenariato del Progetto è composto da **20 organizzazioni distribuite in 8 paesi** (Austria, Belgio, Cipro, Francia, Italia, Lituania, Spagna, Turchia). Capofila del Progetto è **Eurochambres**.

Le organizzazioni coinvolte hanno background diversi come camere di commercio e industria, fornitori di IFP, mondo accademico, Istituti di ricerca e autorità pubbliche. **Il partenariato italiano**, oltre che da Inapp, è composto da Unioncamere, IFOA e l'Università di Genova.

## L'indagine Eulep sui fabbisogni in tema di AI, VR e SI e definizione dei LO

L'indagine condotta ha previsto **6** fasi:

1. ricerca desk finalizzata a identificare, in ciascun Paese, **l'offerta di formazione** attualmente disponibile, a tutti i livelli, in tema di AI, VR e SI;
2. indagine di campo attraverso **interviste** a domande chiuse, condotto con metodologia CAWI/CATI e realizzazione di **focus group** mirati per condurre approfondimenti in ambito settoriale;
3. definizione dei **profili** dei diversi target coinvolti nelle successive fasi di progetto, con particolare riferimento ai formatori e ai discenti;
4. definizione dei **risultati di apprendimento**;
5. **“reality check”** è stata focalizzata sull'analisi comparativa dell'offerta già esistente nei diversi Paesi partecipanti sui temi dell'AI, VR e SI;
6. individuazione dei criteri di riconoscimento e **validazione delle competenze**, anche attraverso la identificazione dei diversi livelli EQF.

## **Fase 2: indagine sui fabbisogni in tema di AI, VR e SI**

L'indagine si è rivolta alle imprese operanti sul territorio degli otto Paesi partner (Austria, Belgio, Cipro, Francia, Italia, Lituania, Spagna, Turchia).

Le interviste alle imprese hanno visto il coinvolgimento dei membri del management più direttamente a conoscenza delle strategie di trasformazione digitale dell'azienda o i responsabili delle risorse umane o gli imprenditori, soprattutto nel caso delle PMI.

Il 62% delle imprese intervistate appartiene alla categoria delle piccole e medie imprese. Il 65% delle aziende intervistate risultava attiva da più di 10 anni.

Dal punto di vista della dislocazione geografica oltre la metà di esse è attiva a livello territoriale e nazionale, un quarto è invece attiva sul mercato europeo e, infine, meno di un quinto è attiva a livello internazionale.

## *...la forte esigenza di potenziamento delle competenze digitali*

Una ampia maggioranza delle imprese (**73%**) dichiara una forte esigenze di riqualificazione del personale in tema di IT e più in generale sulle competenze digitali.

Il **68%** degli intervistati ritiene che i propri dipendenti non siano sufficientemente formati in materia di IT e di competenze digitali.

Il **53%** degli intervistati ritiene che i dipendenti non abbiano competenze informatiche sufficienti per lo specifico lavoro che stanno svolgendo.

## *...l'introduzione dell'AI nei processi produttivi delle aziende*

**Solo il 21%** delle imprese intervistate utilizza soluzioni di intelligenza artificiale. Tra i Paesi partner la Turchia è il paese con il minor utilizzo di soluzioni di IA. D'altra parte, l'Austria e **l'Italia** sono invece più avanti con rispettivamente il 39% e il **45%** di utilizzo.

Del 21% delle aziende che utilizzano soluzioni di AI, il 69% utilizza software con IA e il 27% sviluppa invece soluzioni di AI.

Tra le aziende che **non** utilizzano soluzioni di AI (il 79% delle imprese intervistate):

- il **53%** dichiara che l'intelligenza artificiale non presenta un campo di applicazione in azienda;
- **un terzo dichiara** di non sapere come introdurre l'IA o di non conoscere i vantaggi dell'introduzione dell'IA in azienda;
- **il 14%** dichiara di non avere le competenze per poter introdurre nei processi aziendali queste tecnologie.

## *...l'introduzione dell'AI nei processi produttivi delle aziende/2*

Per le aziende che utilizzano l'AI, i **processi o le funzioni aziendali** in cui questa è maggiormente utilizzata sono la gestione economica e finanziaria e il marketing digitale.

Indipendentemente dal fatto che le aziende utilizzino o meno soluzioni di AI, il 54% degli intervistati ha dichiarato che **l'AI migliorerà la produttività e l'efficienza** in azienda.

Sempre in relazione alle potenzialità, alla domanda se le imprese vogliono adottare l'intelligenza artificiale, **il 62% dichiara di volere utilizzare** di più l'AI mentre il restante **38% ha dichiarato di non voler** adottare o aumentare l'uso dell'AI in impresa.

## *...l'introduzione della VR nei processi produttivi delle aziende*

La maggioranza degli intervistati (86%) dichiara che la propria azienda non utilizza soluzioni VR.

Tra gli **utilizzatori** (14%) alla domanda relativa al tipo di utilizzo attuale della VR:

il 12% ha risposto di utilizzare questa tecnologia per la gestione della produzione o del servizio,

il 9% per il marketing e la promozione digitale,

il 6% rispettivamente per la formazione del personale e l'e-commerce e

il 4% per i manuali utente.

Tra i **non utilizzatori** di VR:

il 52% dichiara di non utilizzarla perché l'azienda non ha un campo di applicazione per essa;

il 34% non sa come introdurla nel modello di business o nei processi aziendali;

il 14% dichiara che la forza lavoro non ha le competenze necessarie.



## *...il fabbisogno formativo in tema di AI e VR delle imprese italiane*

*Tabella 1. Livello fabbisogno formativo delle aziende in AI e RV*

<i>Pensa che i suoi dipendenti abbiano bisogno di formazione in tema di Intelligenza Artificiale?</i>	
Affatto	9,4%
Leggermente	1,9%
Moderatamente	39,6%
Altamente	30,2%
Estremamente	18,9%
Totale	100 %
<i>Pensa che i suoi dipendenti abbiano bisogno di formazione in tema di Realtà Virtuale?</i>	
Affatto	11,3%
Leggermente	18,9%
Moderatamente	37,7%
Altamente	20,8%
Estremamente	11,3%
Totale	100%

*Fonte:* elaborazione dati Inapp Progetto Eulep, 2023

## *...alcuni elementi di criticità registrati*

Gli imprenditori, soprattutto delle PMI europee, **non dispongono**, in modo diffuso, delle competenze digitali necessarie ad attuare iniziative di trasformazione.

Nell'indagine sono stati registrati fattori di natura culturale, come ad esempio **la resistenza al cambiamento**, che può portare a preferire le pratiche aziendali tradizionali.

Un ulteriore tema è quello relativo **all'integrazione con i sistemi già esistenti** in impresa. A questo si aggiunge il tema degli **investimenti**: l'integrazione di nuove tecnologie con i sistemi e i processi esistenti può rendere esplicita l'esigenza di sostituire le tecnologie in uso.

Un ulteriore fattore è quello di reperire e attrarre **lavoratori qualificati**, soprattutto per le PMI, capaci di progettare, implementare, gestire e sviluppare, soluzioni digitali avanzate. Questi lavoratori, peraltro, costituiscono spesso anche il tramite con cui accedere alle opportunità finanziarie, come le sovvenzioni governative o il credito bancario, per sostenere le iniziative di trasformazione digitale dell'impresa.

## *...dati finali*

Il dato conclusivo dell'indagine è che al momento solo il 21% delle aziende ha dichiarato di fare uso di tecnologie di AI e di VR.

Di contro il **79% delle imprese intervistate ha dichiarato di non fare uso** di queste tecnologie, di queste:

- Il 53% dichiara di non sapere quale potrebbe essere il campo di applicazione nella propria azienda;
- più di un terzo dichiara di non sapere come introdurre queste tecnologie nella propria azienda o di non conoscere i vantaggi derivanti dall'introduzione in azienda di queste tecnologie.

Questi risultati indicano come al momento il fabbisogno più urgente sembra essere connesso non tanto a competenze specifiche riferite all'uso o allo sviluppo delle tecnologie dell'AI e della VR, quanto invece a **competenze che facilitino l'individuazione e l'introduzione in impresa (transizione)** di soluzioni tecnologiche di efficientamento dei processi di lavoro.

## *...le competenze necessarie all'implementazione dell'AI e della VR in impresa*

Alla luce di questi dati il Progetto ci si è concentrato ad individuare quali attività, e in prospettiva quali competenze, fossero più funzionali a sostenere le trasformazioni digitali dell'impresa, piuttosto che ad individuare competenze specifiche per l'utilizzo, o lo sviluppo, delle tecnologie connesse all'AI e alla VR.

Per **supportare le transizioni** sono state individuate sei macro-attività così sintetizzabili:

- **analizzare i processi** lavorativi dell'impresa al fine di individuare possibili ambiti di trasformazione digitale;
- individuare le **opportunità offerte dalle tecnologie** digitali in relazione ai processi dell'impresa;
- progettare e **implementare soluzioni digitali** per l'efficientamento dei processi;
- monitorare e **valutare le soluzioni adottate** anche al fine di un loro successivo sviluppo;
- **comunicare** all'interno e all'esterno dell'impresa le trasformazioni digitali adottate;
- sostenere e **promuovere il cambiamento** derivante dalle trasformazioni digitali.



**EULEP**

**Thank you**

INAPP

**Riccardo Mazzarella**  
**Sonia Cinti**  
**Francesca Ludovisi**  
**Stefano Morreale**

[r.mazzarella@inapp.gov.it](mailto:r.mazzarella@inapp.gov.it)

[s.cinti@inapp.gov.it](mailto:s.cinti@inapp.gov.it)

[f.ludovisi@inapp.gov.it](mailto:f.ludovisi@inapp.gov.it)

[s.morreale@inapp.gov.it](mailto:s.morreale@inapp.gov.it)



Co-funded by  
the European Union