

IT人材を巡る現状

新たなビジネスの浸透

～インターネット付随サービス業の急成長～

タブレット端末・スマートフォンの急速な普及、ストレージの大容量・低廉化等による新ビジネスが浸透

ITベンチャー企業の増加

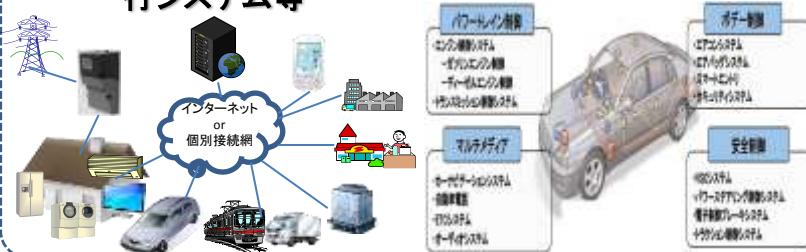
- モバイルビジネス
例) ネットゲーム、電子出版、モバイル決済
- Webビジネス
例) ネット販売、ネット広告、ネット証券・銀行

Amazon、MS等によるクラウドビジネスの拡大 例) IaaS、PaaS、SaaS

オープンソースソフトウェアを活用したシステム開発

もの作り産業における組込みソフトウェアの役割増大

例) IoT(Internet of Things)、スマート家電、自動走行システム等



情報システム産業におけるビジネス(収益)モデルの変化

情報システム産業界の魅力低下(労働集約型、人月単価、3K)等により、受託システム開発型から提案サービス提供型へのビジネスモデルにシフトの必要性

新たな開発形態の出現

- ～多重下請構造からの転換～
- アジャイル、エンタープライズアジャイル等

「コア人材」の確保と、オフショア開発や外国人材の適切な活用

ユーザ企業における「攻めのIT活用」の重要性増大

ユーザ企業の事業部におけるIT人材のニーズ増大

社内IT部門のプロフィットセンター化(コストセンターとしてのIT子会社の見直し等)

若年層・若手技術者人材育成の課題

大学等の教育に対する産業界の要請
・技術だけでなくビジネスセンスを有する起業人材
・要件定義など上流開発に対応できるクリエイティブ人材の養成

子供に対するプログラミング教育熱の高まり

情報セキュリティ対策の必要性の増大

サイバー攻撃の複雑・高度化

ベネッセ事件等による内部不正管理対策への関心の高まり

2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けた情報セキュリティ対策

2015年問題をはじめとしたIT人材不足
IT投資の回復、大型プロジェクトの集中(2015年問題)、2020年の東京オリンピック・パラリンピック需要等による大幅な人材不足



2020年時点におけるIT人材の確保方策について

(2020年時点不足すると見込まれるIT人材数の推計をベースに検討)

今後のIoT時代に必要とされるIT人材の確保・育成の方向性

(新たなビジネスの台頭に対応したIT人材)
(情報システム産業だけでなく、ユーザ産業におけるIT人材確保・育成に着目)