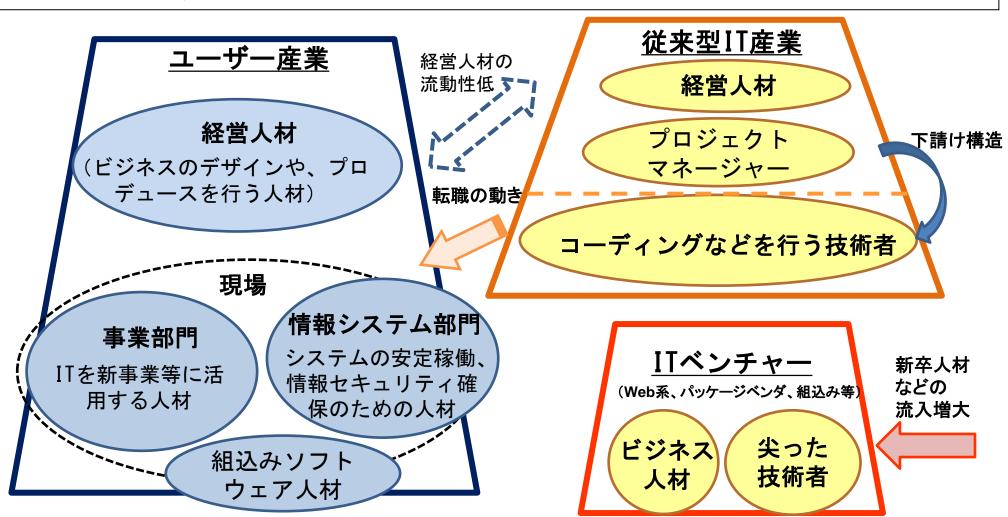


# 第3回情報経済小委員会及び第1回IT 人材WGにおける指摘を踏まえた今後 のIT人材WGの論点について

~第2回IT人材WG 資料1をその後の進捗状況にあわせて修正したもの~

# 今後のIT人材(IOT人材)の検討の類型について

◆IT人材については、例えば、コーディング等を行う技術者からITが分かる経営人材まで、 人によって思い浮かべる人材がバラバラであることから、今後必要とされるIT人材(これをIOT人材(仮称)と呼ぶ)を検討する上で、その類型を明確化し、その類型毎に議論することが必要。



# (参考) IoT時代に必要とされる技術領域・人材(たたき台)

90年代

2000年代

2010年代

2020年代

IoT時代

ウォーターフォール型開発等の 従来型技術領域

【レガシーインフラ系技術者】

・ メインフレームの更新等

【インフラ系技術者】

- メインフレーム等インフラ構築
- ネットワーク構築

クラウドサービスの 普及

【クラウドインフラ系技術者】

OSS等の活用

インターネット の普及・拡大 グラウド・アジャイル 型開発等の新たな技術 領域 【アプリケーション系技術者】

- OSS等を活用したスピー ディーなシステム開発
- Webを活用したビジネスアプリ開発

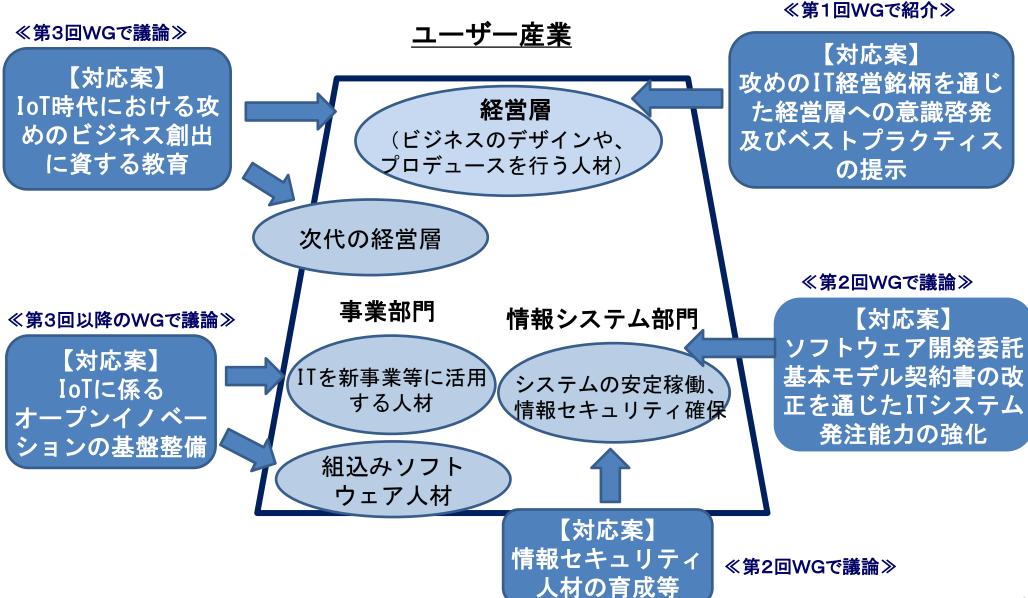
【アプリケーション系技術者】

- システム開発
- Web構築

オープンイノ ベーション の拡大 OSSの進化

> ITスタートアップ企業 経営等ITビジネス領域

### ユーザー産業におけるIT人材教育・確保について



## 従来型IT産業内のIT人材へのアプローチ

≪第4回以降のWGで議論≫

#### 【対応案】

IoT時代における新たなビジネスモデルの構築に向けた環境整備

≪第4回以降のWGで議論≫

### 【対応案】

専門技術者に対する新 たな報酬体系の整備 <u>等流動性の</u>増大

≪第2回WGで議論≫

【対応案】 外国人材の積極 的な活用による 人手不足解消・ 産業活性化 従来型IT産業

経営人材

プロジェクト マネージャー

コーディングなどを行う技 術者 ≪第4回以降のWGで議論≫

下請け構造

【対応案】 最新のプロジェクト管 理手法等の再教育

≪第2回WGで議論≫

【対応案】 下請けガイドライン 等の改正を通じた多 重下請け構造の是正

≪第4回以降のWGで議論≫

【対応案】 コーディング技術者に 対する新技術等の 再教育

## ITベンチャーのIT人材へのアプローチ

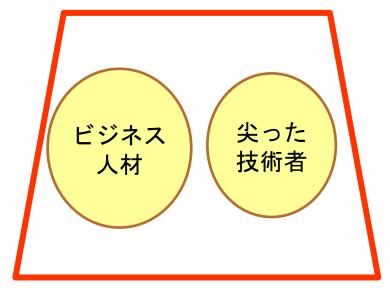
#### ≪第4回以降のWGで議論≫

### <u>ITベンチャー</u>

(Web系、パッケージベンダ、組込み等)

【対応案】 スタートアップアク セレレータの育成等 起業環境の整備

【対応案】 ITベンチャーからの政 府調達促進



### 【対応案】

ITベンチャーの成功事例 の積極的広報(ベストプ ラクティスの提示)

【対応案】 ITベンチャーに特化し たインキュベーション

拠点の整備

# 次代を担うIoT人材育成のアイデア

### 産業界におけるIoT人材に対するニーズ提示・ IoT人材活用のための環境整備

≪第4回以降のWGで議論≫

これまでの一律な報酬体系の柔軟化による特定人材への高額報酬化、働き方改革、転職しやすいキャリアパスの導入など

#### 既存の教育システムの強化

### 【大学・大学院教育】

ITトップガン教育校の指定 文系・理系の枠を超えた教育体系の試行 実践教育の強化(民間講師の増加)

### 【高校教育】

IT高専等の増加など

【中学・小学校(義務)教育】 数理的思考の強化など

#### 産業界からの教育機会の提供

#### ќ第3回以降のWGで議論≫

#### 【社会人等向け】

IT人材育成サービスやコンサル業の振興 ITビジネススクールの創設

【大学・大学院生向け】 IT関係のインターンシップ充実

【中学生・高校生向け】 プログラミングコンテスト等の充実

【小学生向け】 プログラミング学習塾の振興