



DX推進における組織と人財のターンオーバーとは？

（西日本）ソリューション研究会

これからの人財育成プロジェクト

2023/2/3 最終報告会

リーダー 横井 芙未子（山田、渡辺、中野、浦、深見）

Agenda

- 第1章 プロジェクトについて
- 第2章 IT人財における課題
- 第3章 IT人財におけるスキルの定義
- 第4章 アンケート結果・考察（現状） ※一部配布
- 第5章 アンケート結果・考察（将来） ※一部配布
- 第6章 これからの人財育成PJからの提言

第4章

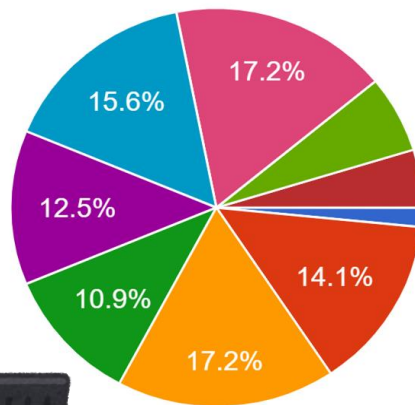
アンケート結果・考察（現状）

年齢構成と業務歴

年齢構成のバランスはいい、業務歴は11年以上が6割超

あなたの年齢を教えてください。

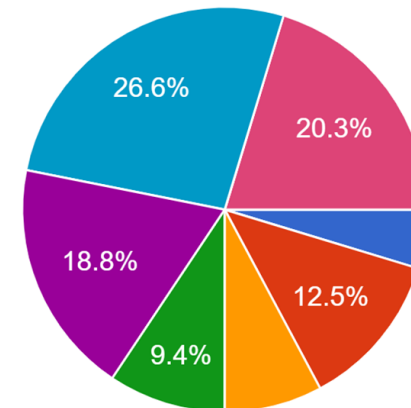
64 件の回答



- 20～24
- 25～29
- 30～34
- 35～39
- 40～44
- 45～49
- 50～54
- 55～59
- 60以上

あなたのITに関わる業務歴を通算で教えてください。

64 件の回答



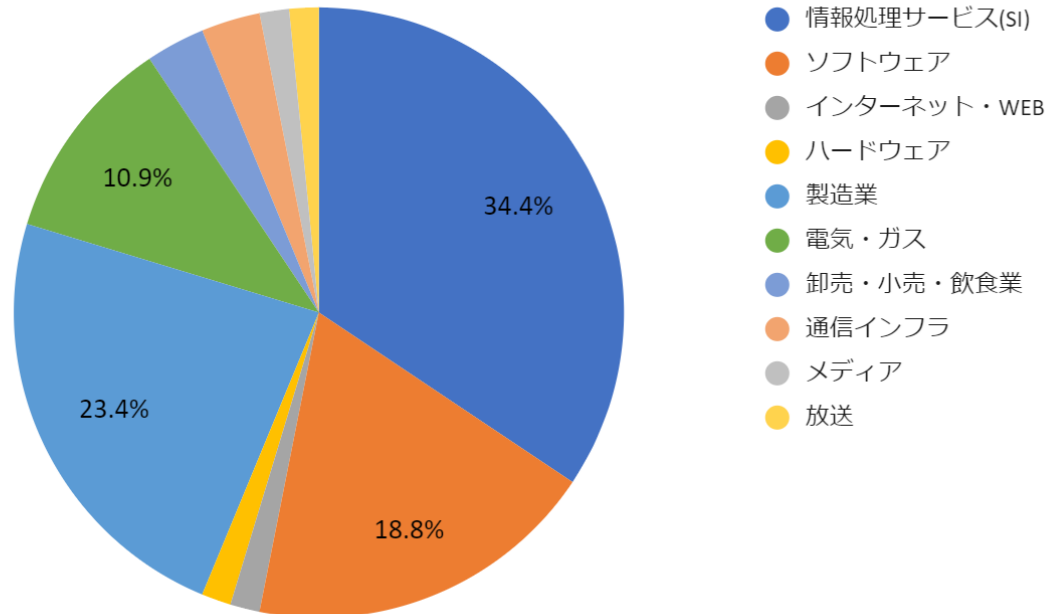
- 1年未満
- 2～3年
- 4～5年
- 6～10年
- 11～20年
- 21～30年
- 31年以上
- 未経験



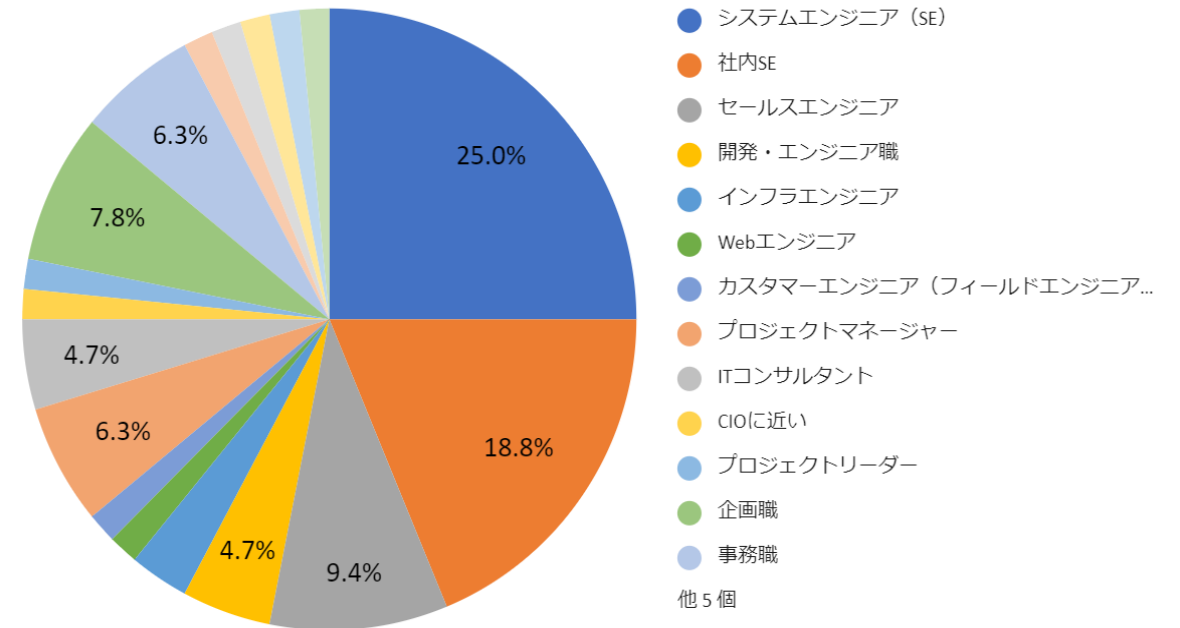
業種と職種

IT企業56%、ユーザー企業44%、
エンジニア64%、非エンジニア36%

あなたの所属する会社の業種を教えてください。



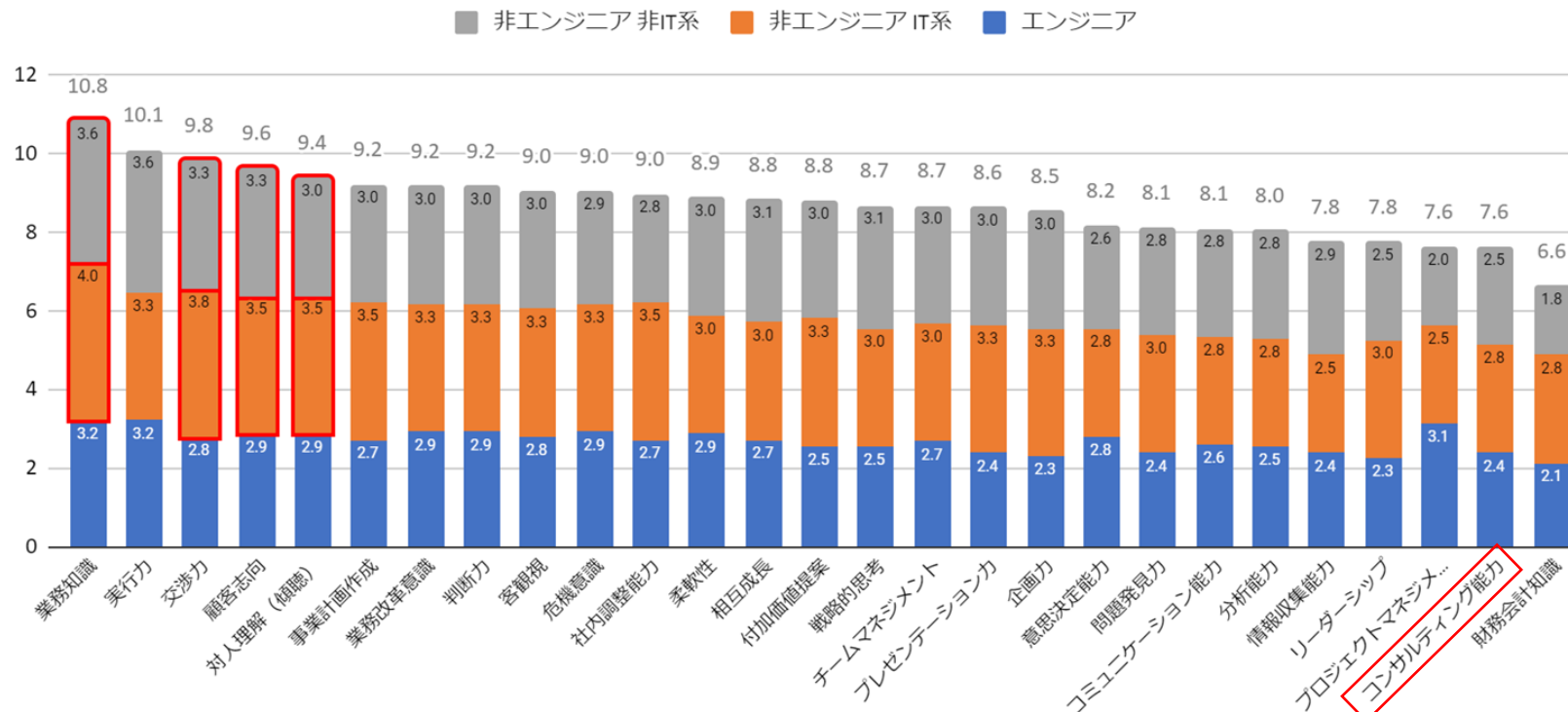
あなたの職種を教えてください。



ビジネススキル：IT企業

コンサルティング能力、財務会計知識が低い。
非エンジニアの業務知識が高く、交渉力や顧客志向、傾聴、社内調整能力が高い。

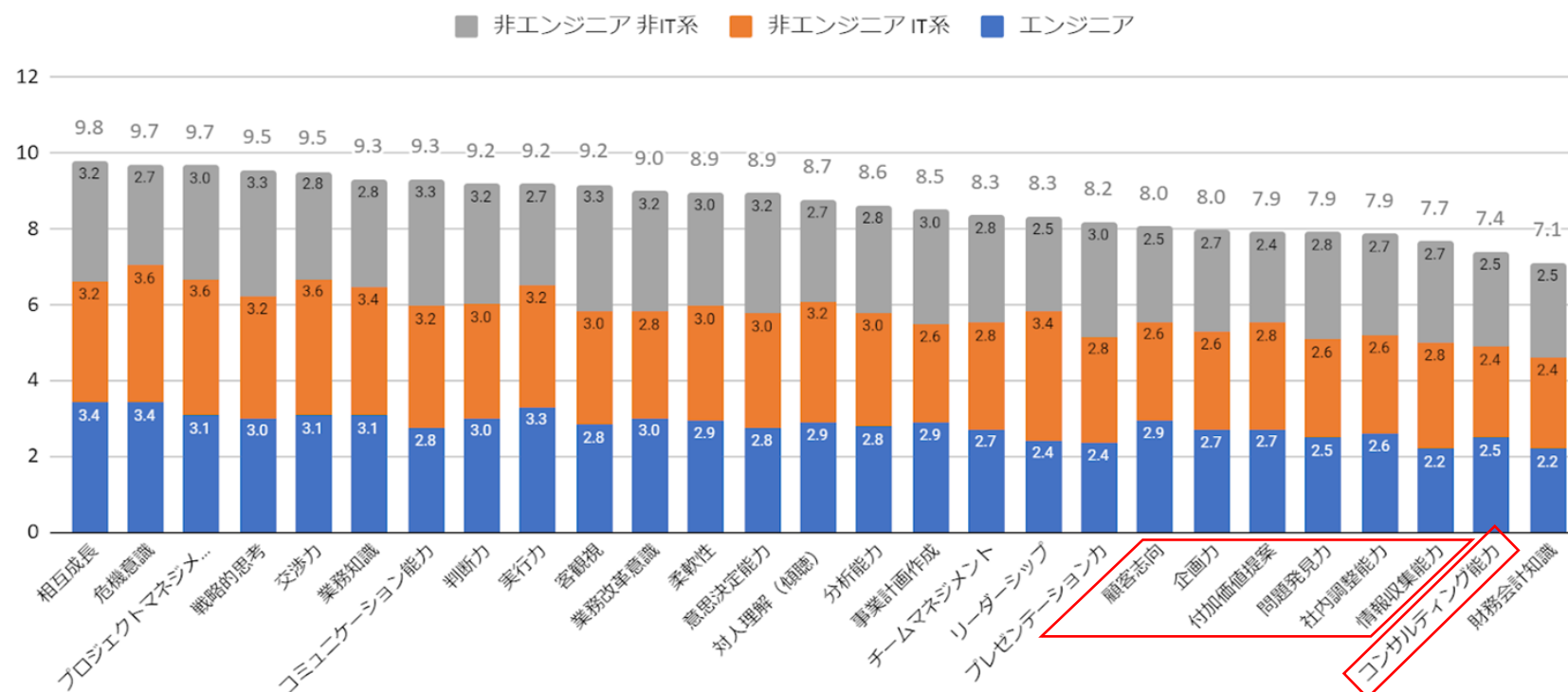
IT企業：ビジネススキルスコア積み上げ



ビジネススキル：ユーザー企業

コンサルティング能力、財務会計知識が低い。
社内向けの顧客志向や企画力、情報収集能力が低い傾向DX加速の足かせになりかねない。

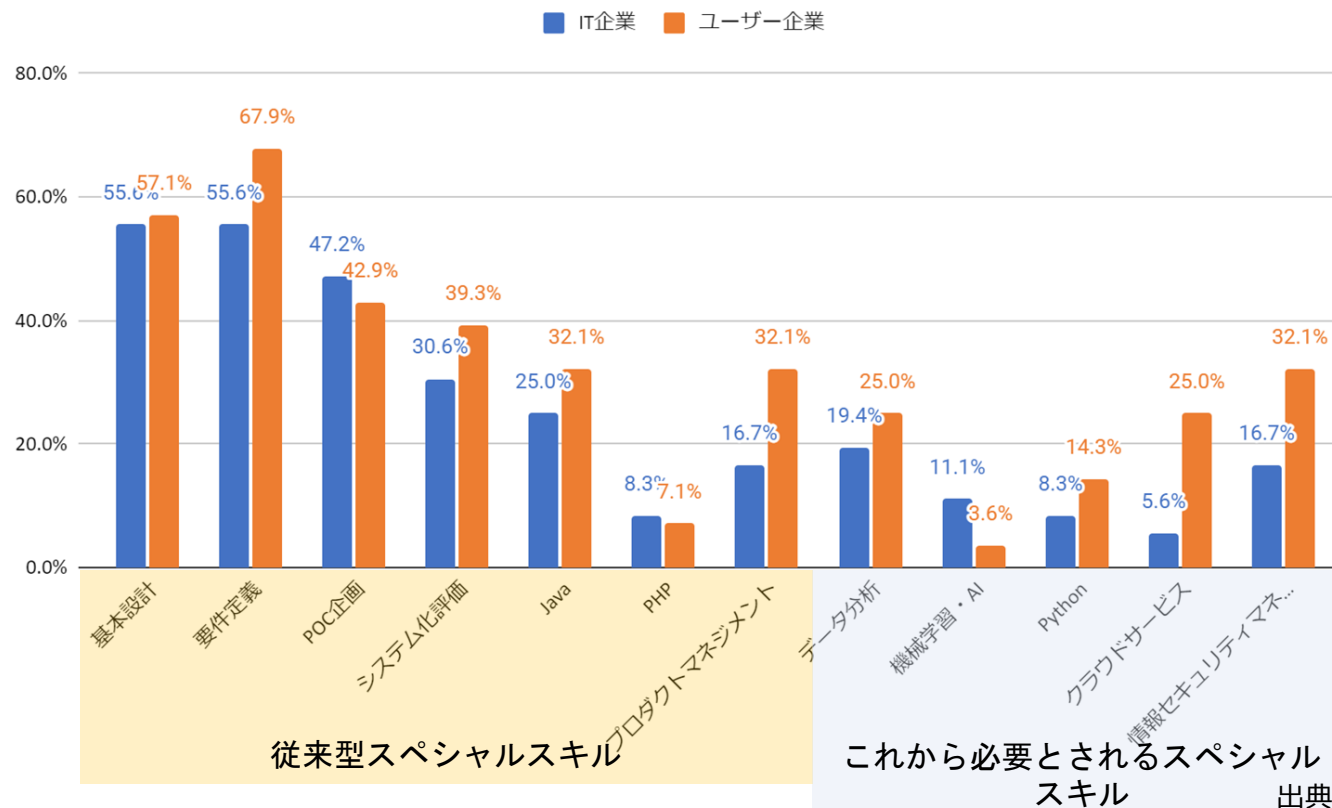
ユーザー企業：ビジネススキルスコア積み上げ



スペシャルスキル

「従来型スペシャルスキル」と「これから必要とされるスペシャルスキル」と区分分けして分析を実施。
ユーザー企業の方がスキル所有割合が高い。IT企業がスキルのレベル感を高く見ている可能性を否定できないものの、ユーザー企業の方が幅広くスキルを求められている現状がわかった。

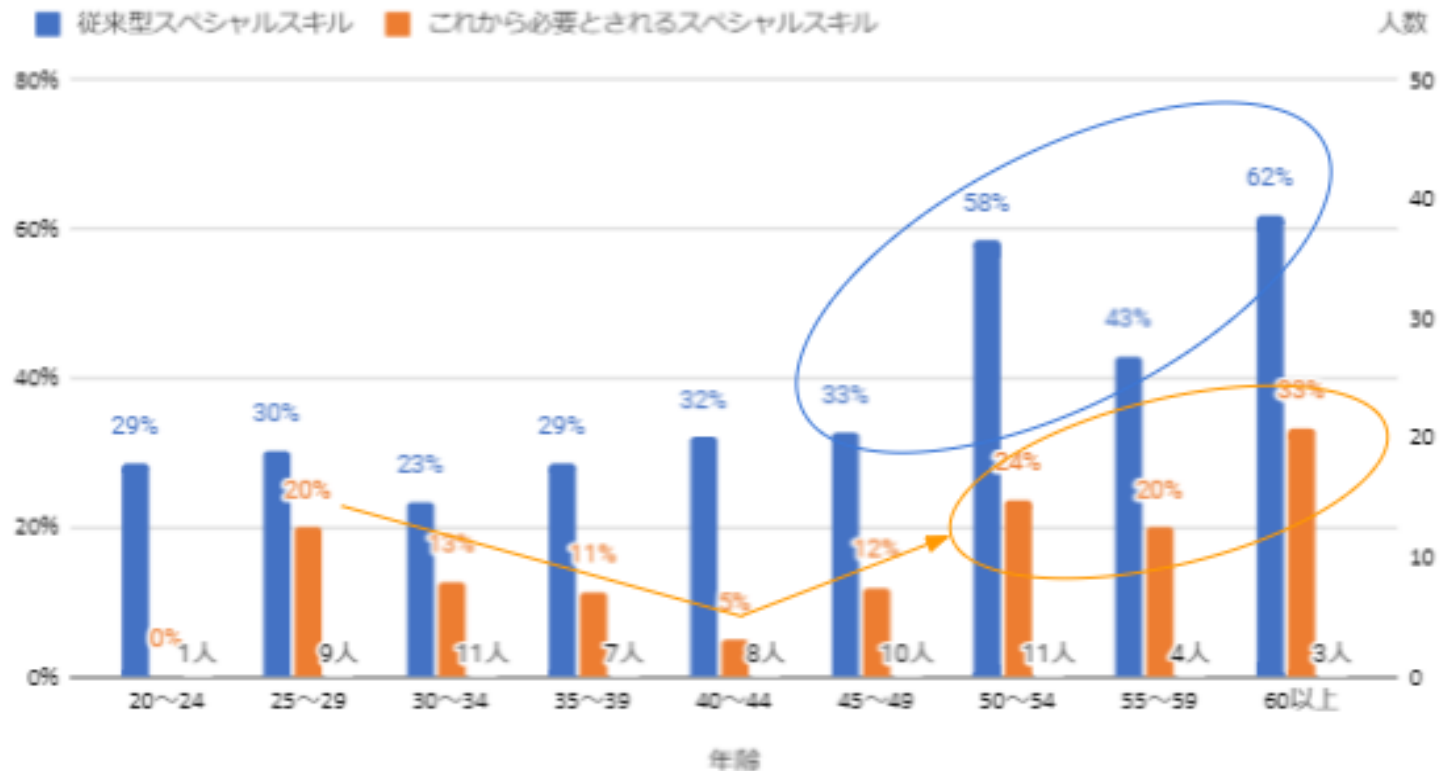
スペシャルスキル所有割合



年齢別：スペシャルスキル

これから必要とされるスペシャルスキルはV字となっていることがわかった。
経験だけで得られるものだけでなく、学生時代の教育の効果や、吸収力の高さがある若手が増えてきていることも想定され、いろいろな人財を活かすマネジメントが求められるといえる。

年齢別 スペシャルスキル

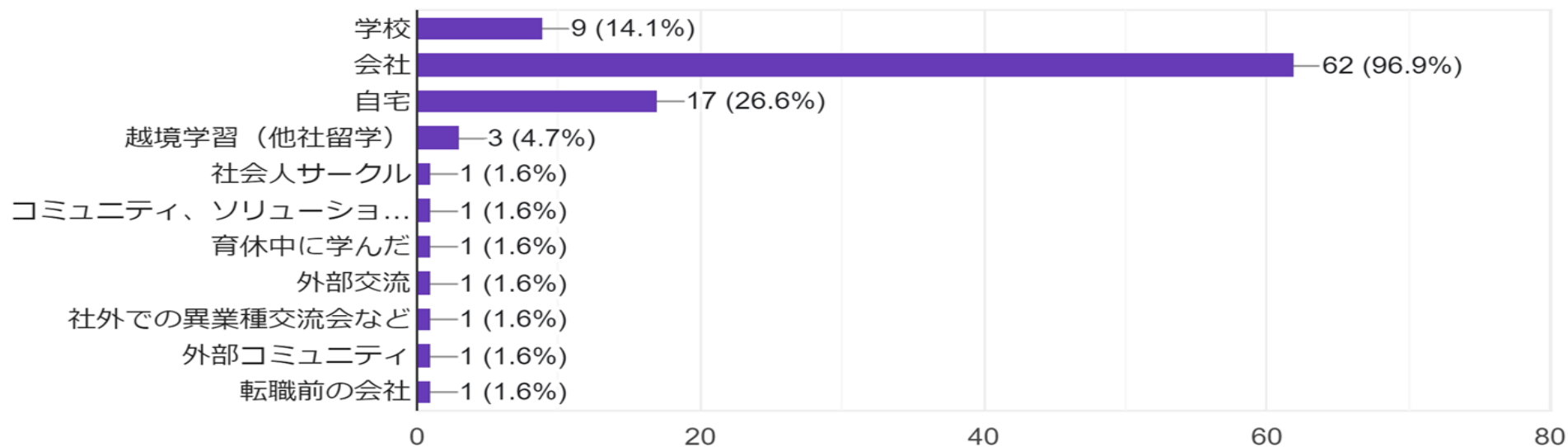


学習方法

ビジネススキル、スペシャルスキルともに学びの場として会社、自宅、学校の順。その次にまだまだ少数派であるものの越境学習で学んだ人もでてきている。

これらのビジネススキルはどこで学びましたか

64 件の回答



越境学習とスキルの相関

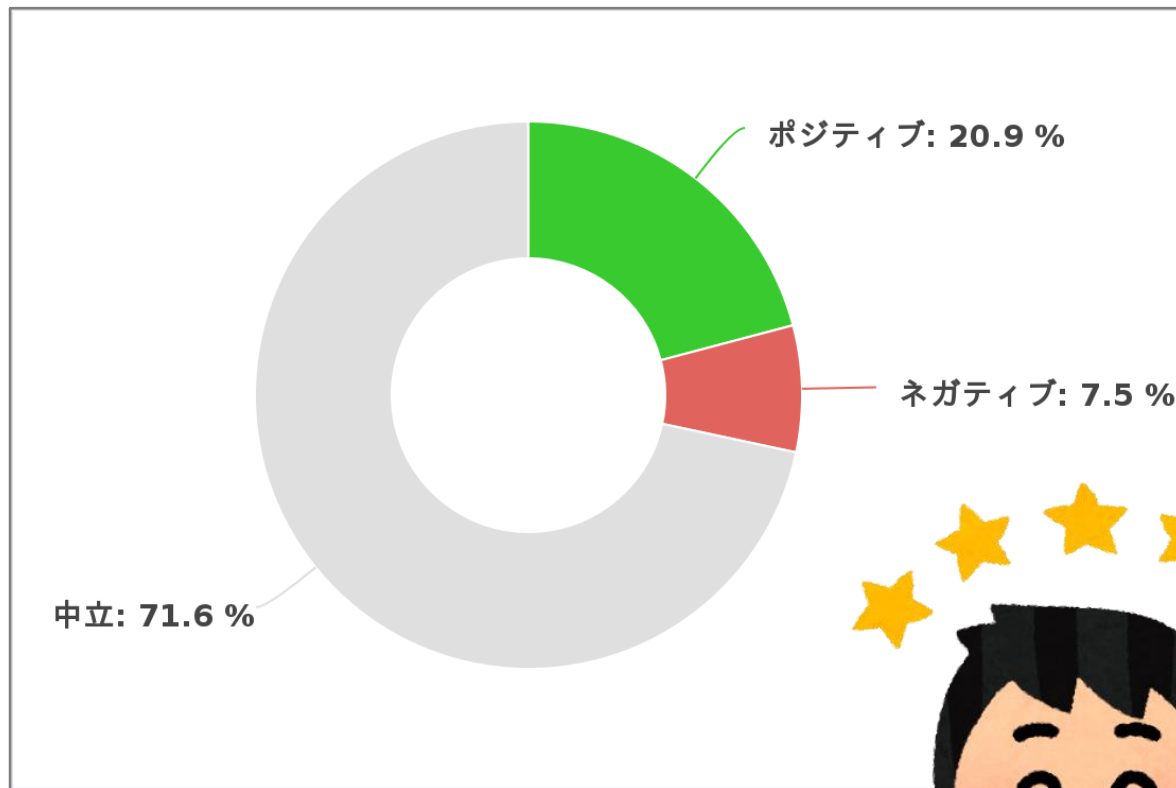
越境学習効果を計測すると、ビジネススキル、スペシャルスキルともに一定の効果が確認された。

		人数	人数割合	ビジネススキルスコア	スペシャルスキルスコア
ビジネススキル	越境学習あり	3名	4.7%	77.67	1.67
	越境学習なし	61名	95.3%	75.25	3.43
スペシャルスキル	越境学習あり	2名	3.1%	75.5	4
	越境学習なし	62名	96.9%	75.35	3.32

第5章

アンケート結果・考察（将来）

“10年後のIT人財像”への印象は？



ネガティブな割合は7.5%

10年後のIT人財像を
ポジティブにとらえている
回答者が多い



ワードクラウド

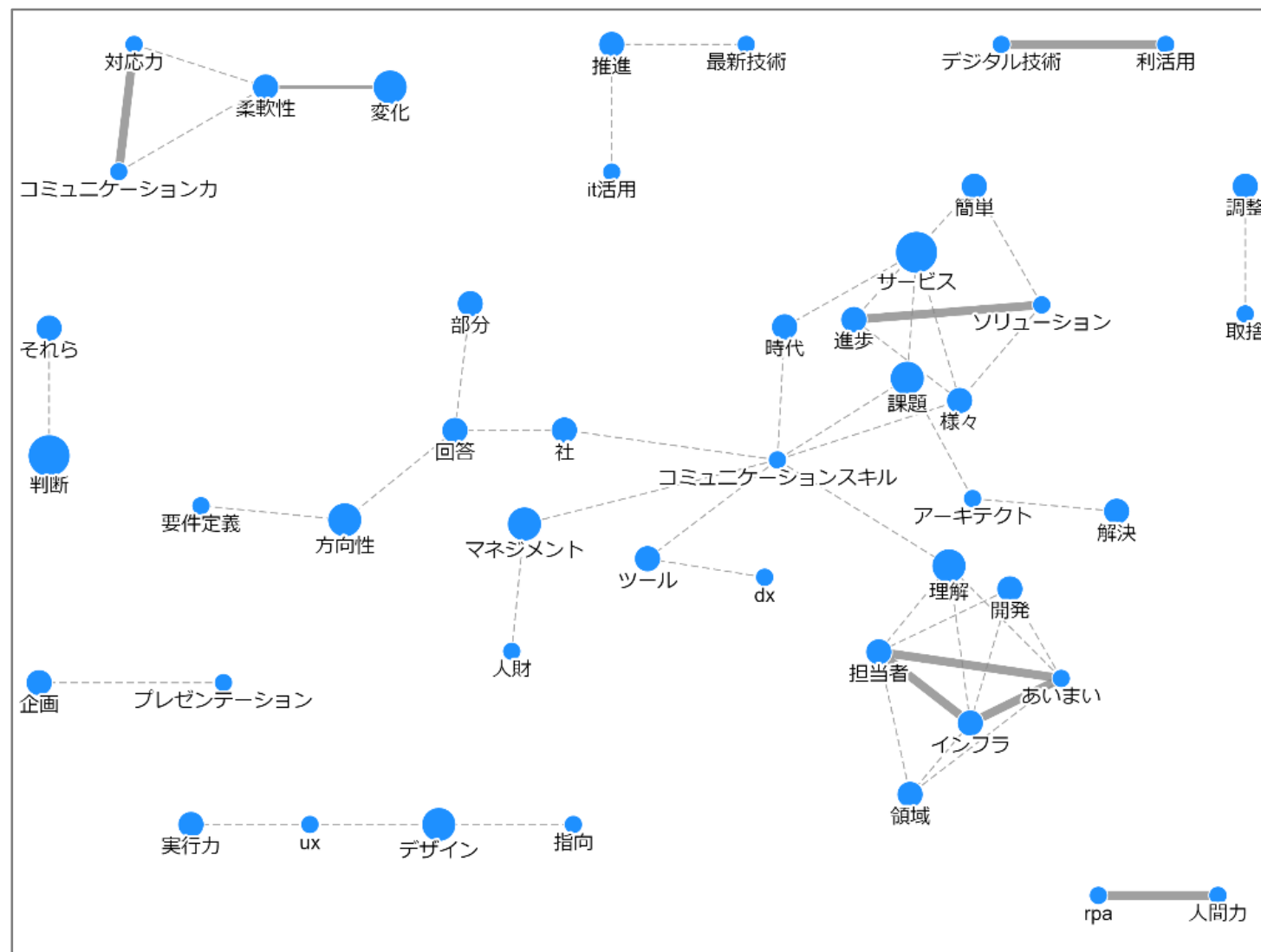


単語出現頻度

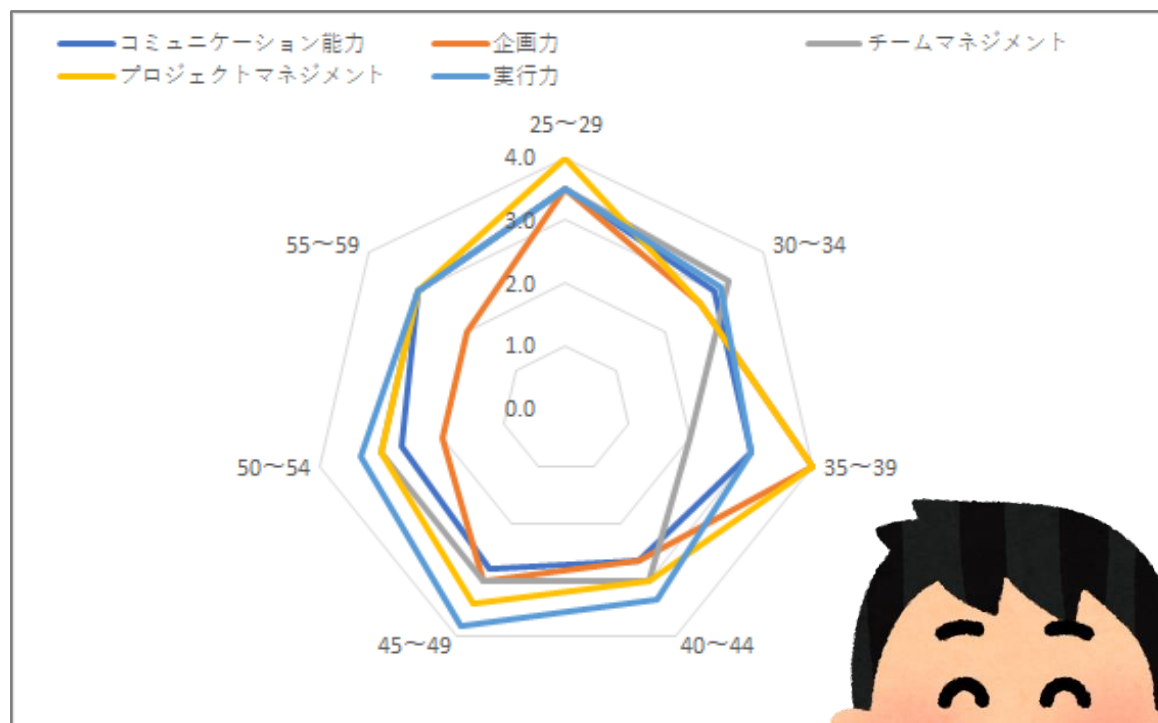
■ 名詞		スコア ▼	出現頻度 ▼
ビジネススキル	Q	17.29	2
人材	Q	16.87	10
企画力	Q	14.94	4
ニーズ	Q	8.64	5
データ分析	Q	7.65	1
ux	Q	7.65	1
rpa	Q	7.65	1
it活用	Q	7.65	1
コミュニケーション能力	Q	7.33	3
能力	Q	7.02	13
実行力	Q	6.14	2
マネジメント	Q	5.68	3
デジタル技術	Q	5.36	1
問題解決能力	Q	5.10	1
コミュニケーションスキル	Q	4.89	1

■ 動詞		スコア ▼	出現頻度 ▼
取りまとめる	Q	2.82	1
作り出せる	Q	2.23	1
生み出す	Q	1.39	3
またがる	Q	1.37	1
組み合わせる	Q	1.11	2
落とし込む	Q	0.83	1
応じる	Q	0.78	2
活かす	Q	0.66	2
突き抜ける	Q	0.65	1
つなげる	Q	0.49	1
携わる	Q	0.44	1
基づく	Q	0.44	1
寄り添う	Q	0.26	1
できる	Q	0.25	14
引き出す	Q	0.25	1

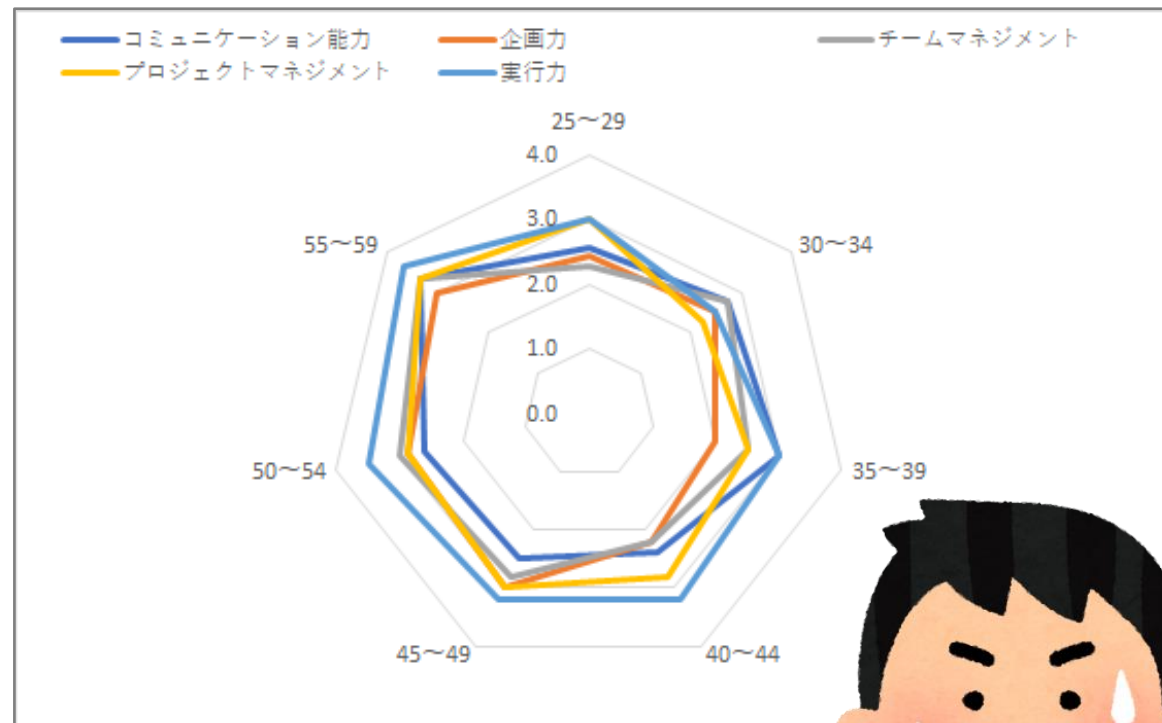
共起キーワード



若手でイメージできている人はスキル保有率が高い



“10年後のIT人材像”を
イメージできている



イメージできていない

