

# 【2ndキャリアの新未来】IT人口の非連続な拡大

## 目 概要

### ■IT業界のマクロ環境認識

- ・日本のITエンジニア人口は、国民数に対して約0.9%で、経済規模に比して従事者数が少ない（欧州：2%、アメリカ：1.5%）
- ・ゆえに、需要に対してリソース不足が恒常的に発生、各社で優秀なエンジニアは取り合い。最近ではIT企業だけでなく事業会社でも。

### ■アイデア概要

- ・IT業界は、需要が堅調であり、技能を身に着ければ安定的に収入も得られ、リモートワーク等で労働環境も恵まれている点を生かし、

他業界で大成しきれなかったなどでセカンドキャリアを検討する際の、実用的なセカンドキャリアの筆頭としてIT業界を選択できるような

他業界からのキャリアチェンジを後押しする一連の機能・サービスを構築する

### ■ペルソナのイメージ

- ・例としては、アスリート（例：サッカー、バスケットボールなど）、音楽家（ピアニスト）、アイドル、研究者、教師など。

- ・一定の期間、社会人としての経験を持っている方が、技能だけでなく、仕事、仲間（コミュニティ・人脈）を持つことまでを支援

イメージとしては、IT業界での活躍を目指したグロービス（教育プログラム+コミュニティ）のような場を作る

- ・事業会社のIT内製化の機運ともからめ、事業会社でのIT未経験者の育成の場としても同時に活用していただく

## 目 解決したい課題：アイデアで解決したい課題は何で、それをどうしたいですか？

### ■問題意識

- ・即戦力を各社で取り合いしていても、日本国全体のIT構築力の総和が増えるわけではない

本質的には、既存エンジニアの技能向上とともに、IT人口そのものを増やしていくことがIT業界として日本国の発展に寄与

- ・一方IT業界では、30代以降のIT業界未経験からの中途参入については、事実上キャリアパスが存在していない実質、新卒入社及び20代の第二新卒入社までが、現状の業界への流入経路である

↓

- ・このキャリアパス制約を打破し、IT人口の総和の増大を実現していくことで、日本経済の発展につなげていく構想が本アイデア

## 目 解決方法：課題をどうやって解決しますか。骨子を記載ください。

### ■実現方法

- ・MBAスクールと同様の考えに倣い、社会人経験がある前提で、その経験の上にIT業界で活躍するための技能習得する形の

育成プログラムの提供（夕方以降の夜間学習や、フルタイムでの短期集中教育にも対応）

- ・IT業界での仕事の流れ
- ・代表的な業務ユースケース、その実行に必要な基本スキル（要件定義、設計・実装（※エンジニア希望者）、テスト、PM・PMO、提案・見積もり等）
- ・基本スキルの習得（座学+演習）

- ・技術者希望者へはプログラミング実習（習得が早くかつ市場価値の高い言語を対象：オブジェクト指向 + Rails, Salesforceなど）
- ・ケーススタディ
- 転職可能なレベルに基本能力を引き上げ
- ・IT業界への転職支援サービスの提供
- 
- ・IT業界の有識者との交流会、エキスパートとの勉強会
- ・他業界のOB/OGとのコミュニティ

- 補足：ライトなプログラム、トライアルプログラムの提供
- ・育成プログラムの期間限定体験
- ・一時留学、兼業でのレンタル移籍（IT業界の実務体験）



類似（独創性）：現在、このアイデアと類似する仕組みがあれば記載ください（検索してみてください）

IT業界を対象としてはいないが、より汎用的な類似サービスとしては下記が挙げられる

- ・MBAスクール（例：グロービス経営大学院など）

IT業界のエンジニア技能に限っては下記も関連する

- ・プログラミングスクール



有意性：既に存在する類似の仕組みと比べて、どこが優れていますか（存在している場合のみ記載ください）

#### ■ 付加価値のシナリオ

・他業界である程度もまれて努力してきた方には、デジタル/ITのスキルは未経験でも、素養が高い方は他業界にも存在する。

その方々がIT業界へ参入し自走できるところまで支援できれば、無から有の戦力拡大につながる。

・その方々が育ちその業界からの参入組が増えてくると、価値の逆流効果として、参入元の業界へのデジタル化の推進も期待できる

元の業界の知見を持ち、元業界へのIT活用のモチベーションをもっているITエンジニアを、IT業界は増やせる

・よって、IT業界自体のIT人口の総和を増やすだけでなく、アスリートやスポーツ業界などへもIT活用余地を広げていくような

付加価値の境界線を広げる効果も狙う



実現方法：どのように実現するか、できるだけ具体的に記載ください（ファイル添付も可）

→解決方法の欄に記載した内容と同様



課題・障壁：実現する上で課題となることは何ですか、それをどうやって克服しますか

#### ■ 時間をかけて立ち上げる必要あり

- ・IT業界未経験者がすぐに活躍できる市場ではない（ゆえに、30代以上の未経験者の転職が困難）ので、他業界からIT業界へ移り、活躍している方が出てくるまでは、粘り強く一人ひとりの育成を進める必要がある
- 無理な事業計画を立てず、一步一步進める方針でカバー

#### ■ 早期に実務習得させられる、プログラムの実用性が必要

・セカンドキャリアも支援する都合上、新卒・第二新卒ほど、スキル習得に時間をかけられない事情が対象者にはある

それを踏まえた、スピード習得の実用性が必要

(年収水準が低いままだときつい、習得にかかるコストが長いときつい)

→ 教育プログラムは、トライアルを一定期間設け、熟成させてから本格スタートすることでカバー

#### ■ 他業界からの未経験者の受け皿として、IT企業側の理解も必要

・ IT業界未経験者を受け入れていく意識がある企業が、初期段階でも何社かは仲間として必要

→ MIJSはじめIT業界の仲間たちに協力を仰ぎ、準備を整えてから実施することでカバー



**期間・コスト：実現に必要な費用と期間はどれくらいでしょうか。初期リリースとそれ以降など記載ください**

#### ■ マネタイズ概要

<直接>

1. 他業種からの転職希望者からの育成プログラムの受講費としての収入
2. 転職支援サービスでの企業側からの採用支援費としての収入

<シナジー>

3. IT業界、他業界の事業会社側双方の大小さまざまな企業との接点を持つため、ドアノック商材としての販売チャネル網の確立は比較的容易

→ 営業チャネルとして、他商材（通常の人材紹介、業務委託者の紹介、SI、SESなど）とクロスセルして

収入のかさ上げ

#### ■ 費用

<初期>

- ・ 育成プログラム（座学＋演習）準備：300万円、2か月
- ・ 関連アプリ開発（フォロー用アプリ、受講用アプリなど）：500万円、3か月

<ランニング>

- ・ 育成プログラム実施費用（講師費用＋サーバー維持費用など）：200～300万円/月



**未来像：実現したとき、人々がどのように恩恵を受けて幸せになれるか、理想像をお書きください**

1. アスリートはトップ中のトップでないとは食べて行けず、多くは30歳前後でセカンドキャリアを目指すことになる。

しかしその際満足な収入が得られる道が潤沢にあるわけではなく、肉体労働、短期派遣などで生活する方も少なくない。

このような方々は、厳しい市場の中でトップになり切れなかっただけであり、需要堅調なIT業界で基本技能を身につければ

「責任感」「コミット力」「突破力」「後輩への指導・育成」「チームワーク」「規律意識、ホウレンソウ」など、

通常のIT業界の人材を凌駕しうる、人間としての高い素養を有している方は少なくない。

こういった他業界での潜在能力者を、IT業界で受け皿として活躍できる道筋を作り、

一定のコスト・期間はかかる前提で、それを超えた先には、IT業界としてこれまで以上の価値貢献ができる状態を築く

これが今回の最大の狙い。

2. それとともに、セカンドキャリアを選ばざるを得ない方が不安定な低収入に苦しむ人生ではなく、セカンドキャリアにはなったが、高年収までも狙えるIT業界で輝かしい人生を歩める道筋を

多くの他業種に対してもかなえていきたい。IT業界として、不遇な人生を歩む方を大きく減らす貢献ができる。

3. 最後に、IT業界は全業種を支援できる万能性がある。

しかし、IT/デジタルと、そもそも距離が遠い業界へは、十分にITの活用が浸透させ切れていない。

本アイデアで他業界からのキャリアチェンジ組が増えると、結果的にその対象業界へのIT支援についても、自然と進めていけると考える。結果的に、IT業界自体のマーケット拡大にも資すると期待する。

この3つの価値生成は、現在のIT業界では実現されていない未知の価値であり、実現できれば、これまで以上に非連続な発展を描けると考える