

# ITアスリート育成研修について

---

令和5年11月10日

JISA 人材委員会



# ITアスリート育成研修の新設について



## 【背景】

現在、世界では、既存産業をより深化させる一方で、新たな価値を生み出すための探索も同時に行う「両利きの経営(オライリー、タッシュマン、2019)」が重視されています。人材委員会では、SIビジネスの課題を抽出し改善や高度化を推進する人材、もしくは、社会や顧客の潜在課題を探索しデジタル技術をいかして解決を牽引する人材をITアスリートとして定義しています。顧客および自社の両利きの経営を支えるために、ITアスリートも「深化と探索の両方のスキル」の獲得を急ぐ必要があります。

## 【研修の狙いと特色】

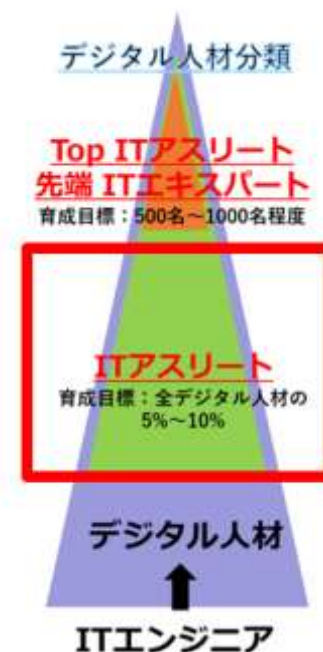
・ITアスリートに必要な**深化と探索の共通の起点**となる、顧客を含むステークホルダーの「**行動や認識を把握する力**」と、ステークホルダーに「**価値を提案する力**」の強化をねらいとし、必要なスキルの**体験的反復練習の機会**を提供します。

・国際標準化が進むイノベーションマネジメントシステム (ISO56002、JIS56002)を基に、業務や組織の分析、課題の探索、価値の提案に関する知識や方法の解説するとともに、**自身の顧客や自社内の業務における実際の課題の発見とデジタル技術を活用する解決策の提案**を行います。

## 【NTCプロジェクトとの違い】

・定員を増員する(100名/年程度)とともに、業務への影響を極力抑えるため、集合・オンライン・自主学習を組合せ、週8時間程度を5週に分散します(合計40時間程度)。

・本研修の修了後は、地域へ出向き課題の探索と解決に取り組むNTCP (National Training Center Project)実習へも進むことを想定し、デジタル人材全体のスキルの高度化を目指します。



**【目的】** 「人々の行動や認識から事実に基づき業務や組織課題の課題を探索するスキル」の獲得による、業務の高度化と変革をめざす両利きのITアスリートの育成。企業間交流による相互啓発。

**【概要】** デザイン思考における一方法であるエスノグラフィを応用し、人々の行動や認識の実態の把握に基づき、業務や組織の分析、課題の探索、価値の提案を実践するための体験的学習。  
(顧客や自社の業務の実態調査、課題の発見とデジタル技術を応用し解決する提案書の作成、受講生同士および受講生の上司によるレビューを通じた参加型デザインの体験)。

**【目標】** 従来業務の深化と新たな課題の探索の両スキルを備えるITアスリートの増員(100名/年)。

**【方法】** 講義(知識と演習)と自主学習を組み合わせ8時間/週×5。

**【対象】** ITアスリートを目指す、システム構築や運用保守等に携わるデジタル人材。

**【講師】** 平田貞代(芝浦工業大学/東北大学)、Japan Innovation Network(国際標準化機構日本代表)

NTCプロジェクトメンター

週	講義	時	自主学習と[成果物]	時
1	<b>第1回 1/9(火)13:00-17:30講義</b> デザイン思考、エスノグラフィの解説、事例紹介、グループ演習	4.5	現場観察/聴き取り調査(個人) [収集データの記録]	7
2	<b>第2回 1/25(木)13:00-17:30講義</b> 現場観察/聴き取りの記録に基づく業務や組織の実態分析法の解説、事例紹介、グループ演習	4.5	業務や組織の分析(個人/グループ) [分析結果の説明書]	3.5
3	<b>第3回 2/6(火)13:00-17:30講義</b> 実態に基づく業務の深化・課題探索・価値の参加型設計、事例紹介、グループ演習、講演1(ISO56002)	4.5	課題探索と価値設計(個人/グループ) [課題や価値の説明書]	3.5
4	講義なし 講師とチューターによる成果物ブラッシュアップのサポート、受講生同士のレビューによる参加型設計	-	最終成果物の制作 [課題探索や価値設計の提案書]	8
5	<b>第5回 2/28(水)13:30-17:30講義</b> 成果物へのフィードバック、講演2(両利きの経営)	4.5	最終成果物を組織長へ提出	0
	所要時間合計	18		22