
みよし市デジタル人材育成計画

令和5（2023）年3月
みよし市デジタル化推進室

◇ 目 次 ◇

デジタル人材育成計画.....	1
1. 策定にあたって.....	1
2. 目指すデジタル人材.....	2
3. 人材育成の具体的な取組.....	4
4. まとめ.....	6

参考資料

みよし市人材育成基本方針

みよし市デジタル化推進構想

1. 策定にあたって

(1) 計画策定の背景・目的

国全体で人口減少時代に入っている中で、少子高齢化や新型コロナウイルス感染症対策など多様化する行政課題への対応が求められています。2040年には全国で高齢者人口のピークを迎え、労働者人口の減少が見込まれていることから、本市においても職員が減っても行政サービスの提供水準を維持し、持続可能な行政へと転換していく必要があります。

令和2（2018）年12月に国が「自治体DX推進計画」を策定し、デジタル技術やデータの活用が当たり前となる業務に対応するために、デジタルリテラシーの向上、デジタル技術等の持続的学習、自らの業務をよりよいものに変革していくというマインドセットの習得が求められています。市全体としてもデジタル技術やデータを活用した新たな価値を創造ができる人材の育成が期待されています。

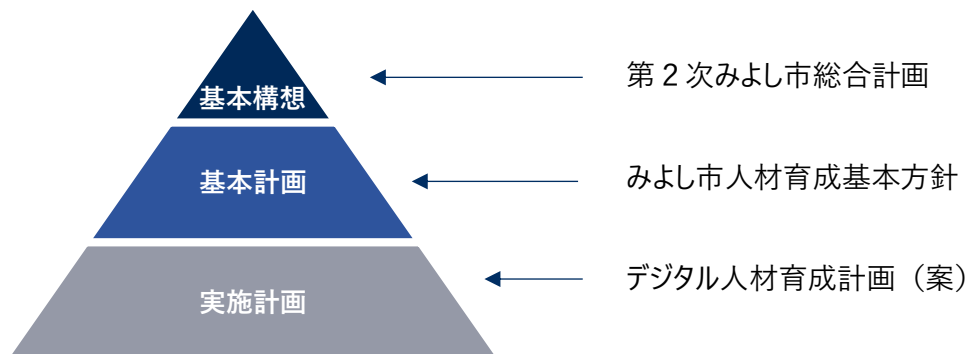
本計画は、本市におけるデジタル人材の育成を計画的・効率的に推進し、全職員が基礎的な情報リテラシーを持ち、デジタル技術やデータを活用することで新しい価値を生み出すことができる人材を育成することを目的とするものです。

(2) 計画の位置付け

本計画は、みよし市人材育成基本方針に規定する「めざす職員像」を実現するために職員に求められる具体的な行動規範「2 豊富な知識・技術・経験を備え、自ら判断、調整、計画立案し、行動できる職員」、「3 社会の変化を敏感に感じ取り、市の将来のために情熱をもって課題解決に取り組むことができる職員」の育成をデジタルの視点から具体化するものです。

また、令和3（2021）年8月に策定した「みよし市デジタル化推進構想」の3つの柱の1つに位置付ける「職員の育成」を具体化するものです。

育成カリキュラムは、デジタル技術等を取り巻く環境や国の指針等の変化に対応できるように、継続的に見直します。



2. 目指すデジタル人材

(1) デジタル人材の定義

単にデジタル技術の知識や操作スキルを持つだけでなく、自らの業務をよりよくしていくマインドを持ち、様々な行政課題や地域社会の課題に対してデジタル技術を含めた最適な解決方法を選択し、最適な場所でデジタル技術を活用することで、新たな価値を創造できる人材と定義します。

(2) 本市が目指すデジタル人材の姿

本市のDXの推進に向けて目指す姿を、以下のとおり設定します。

【目指す姿】

- 全職員が基本的な情報リテラシーを有する
- 全職員が自らの業務に対し、常に変革意識を持ち、困難な課題にも挑戦し続ける姿勢を有する
- 各所属はデジタル技術を活用した業務・サービスを企画し、また簡易な仕組みを内製化できる人材を養成しており、デジタル化推進室や外部の専門家の協力を得ながら自らDXを推進できる
- デジタル化推進室はデジタル技術に関する専門的な知識を有し、大規模プロジェクトをはじめ各所属におけるDXの推進を支援できる

【デジタル人材区分と役割】

人材	主な役割
デジタルマネジメント人材	<ul style="list-style-type: none">■ DX推進の責任者としてリーダーシップを発揮し、DXを推進する。■ プロジェクトのリーダーとして、外部の専門家などの関係者と協力し、プロジェクトをマネジメントする。■ DX推進に必要な人材を指名及び育成する。
デジタル専門人材	<ul style="list-style-type: none">■ デジタル技術の庁内のアドバイザーとして、全庁のデジタル化を推進する。■ 各所属のデジタル技術導入をサポートする。
デジタル推進員	<ul style="list-style-type: none">■ サービス利用者のニーズや課題を把握し、デジタル技術を活用した業務・サービスの企画立案及びサービスの向上のための改善策の立案を行う。■ 企画の具現化に向けて、デジタルアドバイザーや外部の専門家などの協力を得て、デジタル技術の導入などの実装を行う。■ ノーコード・ローコードツールなどを用いて簡易な仕組みは自らが構築・導入する。
デジタル利活用人材	<ul style="list-style-type: none">■ デジタル技術に係る基本的な知識及びスキルを取得し、市民サービスの向上及び事務の効率化を行う。■ 現状業務の可視化及び業務分析を行う。

【区分ごとの人材イメージ】

(1) デジタルマネジメント人材

職	管理職
配置先	各所属
イメージ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 自らがリーダーシップを持って変革を推進していく必要性を抱く。 ■ 組織の現状に課題認識を持ち、組織変革の必要性を感じる。 ■ 年齢や立場など属性に関係なく、フラットに議論し、多様な意見を集約してイメージやコンセプトとして発信する。

(2) デジタル専門人材

職	デジタル化推進室職員
配置先	デジタル化推進室
イメージ	<ul style="list-style-type: none"> ■ デジタル化推進構想に沿った施策推進する。 ■ 国・県、社会からの情報収集ができるように幅広くアンテナをあげておく。 ■ デジタル技術の特定分野における各所属へアドバイスする。 ■ 全庁に関わる大規模なシステム、デジタル技術の導入を行う。 ■ ノーコード・ローコードツールや R P A などを用いた簡単な仕組みの導入を支援する。 ■ 各所属のデジタル技術の導入を支援する。

(3) デジタル推進員

職	主査級、主事又は技師職員
配置先	各所属 1 名程度
イメージ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 従前の方法にとらわれず、新たなことにチャレンジする。 ■ 業務の現状に課題認識を持ち、業務変革の必要性を感じる。 ■ デジタル化の必要性を理解し、デジタル技術を積極的に取り入れようとする。 ■ ノーコード・ローコードツールや R P A などを用いた簡単な仕組みであれば、自分でシステム構築したいと考える。

(4) デジタル利活用人材

職	一般職員
配置先	各所属
イメージ	<ul style="list-style-type: none"> ■ 現状の業務の進め方に改善・変革の必要性を感じる。 ■ 現場で実際にデジタル技術を活用する。 ■ 情報セキュリティを順守して業務を遂行する。 ■ 業務プロセスの可視化を行い、常に見直しを行う。 ■ データ利活用の基礎的な知識を有している。

3. 人材育成の具体的な取組

職員に対して、DXの推進・デジタル化の前提となる基礎知識の習得とともに、デジタル人材の役割や人材イメージを踏まえ、より専門的な知識の習得及びデジタル技術活用能力の向上を図るための研修を実施します。

(1) 研修スキルマップ

スキル		概要	デジタルマネジメント人材	デジタル専門人材	デジタル推進員	デジタル利活用人材	
ソフトスキル	マネジメント	責任者としてプロジェクトを管理、推進し、マネジメントをすることができる。	◎				
	リーダーシップ	組織の枠にとらわれず、プロジェクトを企画・立案し、関係者と連携して業務を進めることができる。	◎	◎	◎		
技術スキル	高度	ネットワーク（上級）	ネットワークに関する高度な知識、技術を持ち、関連する業務を構築できる。		◎		
		アプリ開発（上級）	アプリ開発の高度な知識と技術を持ち、関連する業務を構築できる。		◎		
		システム構築	開発手法（アジャイル、ウォーターフォールなど）を理解し、システム設計ができる。		◎		
		データ利活用応用	データ分析・活用の基礎を理解し、課題設定から政策立案に至るEBPMの一連のプロセスを実行できる。			◎	
		AI活用	AIの基礎を理解し、業務編のAI導入を立案できる。			◎	
		デザイン思考実践	デザイン思考の基礎を理解し、新しいサービス、業務変革の立案等を行うことができる。			◎	
		BPR実践	BPRの知識を取得し、実践することができる。			◎	
		情報セキュリティ対策	システムやネットワークに係るセキュリティを理解し、対策、運用できる。		◎	◎	

	基礎	ネットワーク	ネットワークに関する基礎的な知識を取得している。				◎
		アプリ開発	アプリ開発の基礎的な知識を取得している。				◎
		R P A 活用	R P A の知識を取得し、活用することができる。				◎
		システム企画・調達	施策立案からの確な提案依頼を行い、適切な事業者の選定、契約を行うことができる。		◎	◎	
共通知識	マインド	D X 基礎	D X が必要とされる社会的背景や考え方を理解し、DXに係る基礎的な知識を取得している。	◎	◎	◎	◎
		B P R 基礎	B P R の基本的な考え方について理解している。	◎	◎	◎	◎
		U I ・U X 基礎	ユーザー目線の画面デザイン設計など基礎的な知識を取得している。				◎
		デザイン思考基礎	デザイン思考について基礎的な知識を取得している。				◎
	デジタル活用	I C T 基礎	I C T の種類や特徴など基礎的な知識を取得している。		◎	◎	◎
		情報セキュリティ基礎	情報セキュリティに関する基本的用語、技術、考え方、リスクを理解している。	◎	◎	◎	◎
		O f f i c e 基礎	O f f i c e の基礎的な知識を取得している。				◎
	情報リテラシー	データ利活用基礎	データ利活用の基礎的な知識を取得している。				◎
		A I 基礎	A I （画像認識、音声認識等）の基礎を理解している。				◎
		その他	様々な最新トピックスの知識を取得している。				◎

(2) 人材育成のための研修

人材育成研修は、デジタル人材区分に応じたスキルマップに基づき具体的な研修メニューを設定していきます。また、知識やスキルの取得と合わせて実践する場を提供し、知識やスキルの定着を図ります。

(ア) 知識・スキルの取得

インターネットなどの特性を生かした学習システムであるeラーニングを活用し、いつでもどこでも学べる環境を提供します。また、属性に応じてカリキュラムを変更し、それぞれの属性で身に付けておくべき知識とスキルを一律で取得することができます。

(イ) 知識・スキルの定着

eラーニングで取得した知識・スキルはワークショップで実践の場を提供することで定着を図ります。また、ワークショップでは年齢や所属など多様な属性のグループで行うことで、世代間のギャップを共有理解し、異なる意見や考え方をすり合わせながら、課題解決に向けて様々なアプローチ手法があることを学びます。さらに、令和4（2022）年度から「情報」が高校1年で必修科目となり、デジタルネイティブ世代とそれ以外の情報に関する知識格差が広がることから、より世代間の相互理解が重要になります。

(3) スケジュール

	令和4年度	令和5年度	令和6年度	令和7年度	令和8年度～
行政のデジタル化	集中実践期				
地域のデジタル化	情報収集期				実践期
eラーニング	各年度 100 人実施				
ワークショップ	各年度 100 人実施				

令和7（2025）年度までに行政のデジタル化を集中実施する中で、紙中心の考え方からデータ中心の考え方に意識変革します。また、全ての職員が新しい考え方であるDXやその関連知識を取得し、デジタル技術やデータ利活用により地域の新しい価値を創造できるように育成を行い、令和8（2026）年度以降に実践期を迎える地域のデジタル化では、職員が知識や技術を生かして地域の経済発展、社会的課題の解決を図れるように計画的に育成します。

4. まとめ

DX（デジタル・トランスフォーメーション）は、新しい考え方であることから、その実践にはDXの基礎知識や関連する知識の学びが必要となります。また、DXは単にデジタル技術の導入ではなく、デジタル技術を入が使いこなし、課題解決とともに新たな価値を生み出すための変革を起こす職員の意識改革が非常に重要です。進展が著しいデジタル技術、庁内外の環境変化に対応できるように人材育成を継続的に実施しながら、本市のデジタル化推進、DX推進を進めていきます。

用語集

ページ	用語	説明
1	自治体 D X 推進計画	デジタル社会の実現に向けて策定された「デジタル・ガバメント実行計画」（令和 2 年12月25日閣議決定）に基づく自治体向けの参考資料として総務省から発表された資料。自治体が重点的に取り組むべき事項・内容を具体的にまとめたもの。
1	デジタルリテラシー	パソコン、スマートフォン、タブレットといったデジタルデバイスやソフトウェアなどのデジタル技術等を利用するに当たって必要とされる知識や能力。
2	D X（デジタル・トランスフォーメーション）	進化した I C T を活用することで、人々の生活をより良いものへと変革させるという概念。
2	ノーコードツール	ソースコードの記述なしに直感的なドラッグ＆ドロップの操作のみでアプリや W e b サービスが開発できるツール。用意されたパーツを配置するだけで簡単にシステム構築ができる。
2	ローコードツール	少ないコードとビジュアル的な操作で開発ができるツール。最小限のコードで開発できるため、素早くアプリケーションを開発することができる。
3	R P A	Robotic Process Automationの略。人間がコンピュータ操作にて行う作業を、ソフトウェアによる自動的な操作により代替するもの。
4	アジャイル	『すばやい』『俊敏な』という意味で、反復（イテレーション）と呼ばれる短い開発期間単位を採用することで、リスクを最小化しようとする開発手法の一つ。
4	ウォーターフォール	一つひとつの開発工程を完了させて進めていくシステム開発モデル。各工程を確実に終わらせるので手戻りは生じず、大規模な開発でよく用いられる手法。
4	E B P M	Evidence Based Policy Makingの略で、統計や業務データなどの客観的な証拠に基づく政策立案。
4	A I（人工知能）	Artificial Intelligenceの略。人工的な方法による学習、推論、判断等の知的な機能の実現及び人工的な方法により実現した当該機能の活用に関する技術（官民データ基本法第 2 条第 2 項）。
4	B P R	Business Process Reengineeringの略。既存の組織やビジネスルールを抜本的に見直し、利用者の視点に立って、業務プロセス全体について職務、業務フロー、管理機構、情報システムを再設計すること。
5	U I	ユーザーが W e b サービスやサイト、アプリケーション、ソフトウェアを利用する際に触れる接点。

5	U X	ある製品やサービスとの関わりを通じて利用者が得る体験およびその印象のこと。使いやすさのような個別の性質や要素だけでなく、利用者に対象物の出会いから別れまでの間に生まれる経験の全体が含まれる。
5	デザイン思考	デザインしたサービスやプロダクトの先にあるユーザーを理解し、仮説を立て、初期の段階では明らかにならなかった第二の戦略や代替する解決策を特定するために問題を再定義する、一連の問題解決の考え方。
5	I C T	Information and Communication Technologyの略。通信技術を活用したコミュニケーション。
5	O f f i c e (Microsoft office)	マイクロソフト（Microsoft）社のソフトウェア製品のひとつで、ワープロソフトや表計算ソフトなど、オフィスで利用することの多いソフトウェアを一つにまとめたパッケージ製品。
6	eラーニング	パソコンやタブレット、スマートフォンを使ってオンラインで学ぶ学習形態。