

Feedback områdesanalys Data/IT

Bakgrund

En av Myndigheten för Yrkeshögskolans uppgifter är att analysera arbetsmarknadens behov av utbildningar inom yrkeshögskolan. Från och med 2020 lanserades en ny modell för regional återkoppling på dessa områdesanalyser. Som regionalt utvecklingsansvarig ska Region Skåne återkoppla i vilken grad de trender som belyses ur ett nationellt perspektiv i MYH:s områdesanalyser har signifikans för Skåne. För denna uppgift har Region Skåne bjudit in representanter från företag, organisationer och branschföreträdare till dialog, nedan presenteras deras regionala återkoppling. Denna summering har sammanställts av Handelskammaren juni 2021.

Intro

Ett brett område som sveper över alla yrkesområden. Det bör påpekas att innehållet och slutsatserna i denna rapport grundar sig på det analysarbete som utfördes innan Coronavirusets utbrott. Vilka konsekvenserna blir på 3–5 års sikt är i dagsläget därför svårt att förutse.

Nedan en kort summering av varje trend, ställningstagande i vilken grad det stämmer för Skåne och kommentar.

För varje trend har branschföreträdarna bedömt om konsekvenserna för kompetensbehovet i regionen blir desamma som de som beskrivs i analysen utifrån nedanstående alternativ:

- Extra viktigt i vår region
- Ja, vi instämmer i beskrivningen
- Ja, men det finns regionala avvikelser
- Nej, vi instämmer inte i beskrivningen
- Vet ej
- Ej aktuellt

Kort summering av samtliga trender i områdesanalysen för Data/IT

Kraven på digital kompetens ökar och differensen mellan efterfrågan och tillgängligt utbud ser ut att bli större framöver. Kompetens inom systemutveckling, molnlösningar eller sakernas internet (IoT) kommer alla att behövas mer av framöver. Även andra kompetenser såsom IT-projektledare, databasutvecklare, webbutvecklare eller individer med IT-säkerhetskompetens är exempel på där efterfrågan ser ut att öka. Utöver alla dessa kompetenser så fortsätter innovationsarbetet kring tekniker som AI, IoT och blockkedjan.

Trender

1. Kompetensbehoven inom techsektorn påverkar digitaliseringen (oförändrad trend)

För några år sedan gick IT&Telekombranschen ut med uppgift om att det var stor brist på kompetens inom it. Myndigheten har prioriterat utbildningsutbudet inom it och utbudet av utbildningsplatser har ökat sedan dess, så även inom andra utbildningsformer. Men nya uppgifter från IT&Telekomföretagen pekar mot en växande bransch med fortsatt brist på rätt kompetens.

Kommentar:

- *Extra viktigt i vår region*

Skåne har ett ökande behov av kompetens som spänner över hela branschen. Detta hänger ihop med behoven av mjukvaruutvecklare och kompetens inom IT-säkerhet. Befintlig kompetens motsvarar inte behoven. Stort behov av att få in fler personer till branschen för att möta det ökande behovet. Att arbeta med mångfald är helt avgörande för företagen för att hitta medarbetare, men detta måste även göras hos utbildningsanordnarna. Flera företag i regionen är stora och har högt anseende vilket gör att personalen stannat länge men nu behövs nästa generation av juniorer för att fylla på med ny kompetens.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *VR*

2. Stora behov av mjukvaruutvecklare (Tilltagande trend)

Mjukvara har fått en central roll i samhället. Veldig mycket av det vi dagligen gör kräver någon form av mjukvara, både inom arbete och fritid. Digitaliseringen påverkar mycket i våra liv och den utvecklingen tog ytterligare fart i och med coronapandemin. Det innebär också att det råder stor efterfrågan på kompetens inom mjukvaruutveckling, ett område där det varit brist på kompetens under ett antal år.

Kommentar:

- *Extra viktigt i vår region*

Skåne har en stor mängd innovationsbolag, här drivs många projekt och vi har en stark Life Science industri. Behoven av mjukvaruutvecklare är enormt, företagen rekryterar från andra branscher för att behoven är så stora och kompetensen är snarlik. Flera av de stora företag som har deltagit i branschdialogen berättar att de omorganiserar arbetet och anställer egen personal nu istället för som det var tidigare att ha det utlokaliserat. Kraften i regionen är veldig stark och det pågår ständiga utvecklingar för att öka detta ytterligare. Nordeuropeiska STRING-regionen, som Öresundsregionen kommer att vara centrum av, kommer att påverka behoven av kompetensen ytterligare.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *Mjukvaruutvecklare*
- *Projektledare inom IT*

3. IT-säkerhet — nyckelkompetenser i det digitala samhället (Tilltagande trend)

Allt fler tjänster och produkter i samhället erbjuds digitalt. Men utvecklingen kan också göra verksamheter sårbara för cyberattacker. Sårbarheten kan exempelvis uppstå i mobila enheter, molnlagrad information, sakernas internet eller genom riskfyllda beteenden hos anställda. Ett område där det finns stora behov av att öka it-säkerheten är transporter med uppkopplade och självkörande fordon. Ett annat är vård, omsorg och hälsa där medicinteknisk utrustning, appar, journaler och andra system genererar stora mängder data. Även inom industrin ökar riskerna när graden av uppkoppling ökar och angrepp kan leda till allvarliga konsekvenser i produktionen. Ett angrepp kan äventyra hela verksamheten och leda till stora kostnader. Den snabba utvecklingen med nya digitala affärsmodeller i kombination med eftersatta investeringar i it-säkerhet och kompetensbrist inom området gör organisationer till potentiella offer för cyberattacker.

Kommentar:

- *Ja, vi instämmer i beskrivningen*

Skåne har ett stort behov av IT-säkerhetsspecialister. Det finns inte kompetens i regionen utan företagen söker i hela världen efter personal. Samtliga roller inom IT-säkerhet behövs, även utvecklare. De flesta företagen brister inom IT-säkerhet generellt och de flesta företagen arbetar för att åtgärda detta men kompetensbristen försvårar arbetet. Behovet hade mildrats något om fler YH-flex platser och fler korta YH utbildningar hade beviljats för att kompetensutveckla på ett effektivt sätt.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *Specialister*
- *Utvecklare*

4. Artificiell intelligens kommer att påverka många branscher och yrkesroller (Tilltagande trend)

Det talas mycket om artificiell intelligens (AI). Tekniken har potential att kunna effektivisera och utveckla olika typer av repetitiva arbetsprocesser, vilket i sin tur innebär att arbetsuppgifter som idag utförs manuellt istället skulle kunna utföras med hjälp av ett AI-system. En mängd olika yrkesroller kommer att påverkas och förändras. För att kunna hantera den nya tekniken kommer det sannolikt att behövas både utbildning av befintlig personal och anpassning och utveckling av befintliga yrkeshögskoleutbildningar.

Kommentar:

- *Extra viktigt i vår region*

Behovet finns av specialister men inte enbart eftersom AI är brett. En bredare förståelse för hur det fungerar och hur det ska implementeras i de flestas roller och områden behövs. Utbildningarna hinner inte följa utvecklingens takt och här är ett stort gap i behov av kompetens inom området. Denna kompetens är väldigt viktigt i Skåne eftersom vi har många utvecklingsföretag i regionen. Även behov av mångfald inom detta område så att man utvecklar tekniken så att den utvecklas för alla variationer i befolkningen. Om inte företagen hittar kompetensen i regionen flyttas kontoren och produktionen till andra områden eller länder.

Även för den skånska industrin kommer detta påverka mycket och här finns ett stort behov av kompetens. AI kommer att påverka samtliga branscher men vid olika tillfällen. Många branscher förstår ännu inte hur detta kommer att påverka dem eller att de ens kommer att ha detta behov om fem år. För små och medelstora företag börjar AI bli viktigt. De börjar förstå vilken nytta de kan ha av AI och börjar fundera på hur detta kan implementeras i deras verksamhet.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *Machine learning*
- *IoT*
- *Business intelligens*

5. Spelbranschen är i fortsatt stort behov av rätt kompetens (Händelse)

Svenskutvecklade spel fortsätter att öka i popularitet. Mer än var åttonde person på jorden har spelat ett svenskt dataspel. Den svenska dataspelsindustrin omsatte drygt 24 miljarder och sysselsatte nästan 6 000 personer i Sverige under 2019. De senaste årens expansion av smarta telefoner har i kombination med en molnbaserad infrastruktur lett till en kraftig ökning av mobila spel. Nya teknologier driver nya sätt att spela, betala och engagera sig i spel. Branschens tillväxt förväntas fortsatt hålla en hög nivå, vilket för svenska spelutvecklare innebär en fortsatt hög efterfrågan på personal med rätt kompetens. Yrkeshögskolan har prioriterat specifika utbildningar mot spelbranschen och ökat antalet platser på dessa. På tre till fem års sikt är det rimligt att utbildningsbehoven ligger kvar på denna nya nivå.

Kommentar:

- *Extra viktigt i vår region*

Skåne och särskilt Malmö har ett högt anseende i spelbranschen och lockar till sig både bolag och personer som vill arbeta inom spelbranschen. Men utbildningarna räcker inte till behovet av kompetens. Spelbranschen i Skåne har femdubblats i antal anställda de senaste tio åren (och mer sett till antalet företag!) men utbudet av utbildningsplatser inom YH har inte följt samma utveckling. Regionen har idag 74 spelutvecklingsbolag med runt 1200 heltidsanställda, ej inräknat frilansare, konsulter och serviceleverantörer. Malmö satsar på att bli Europas ledande spelstad. Behovet och utvecklingen av spelbranschen fortsätter och ökar ännu mer än det beskrivna i trenden. Företagen expanderar utomlands eftersom kompetensen inte finns i Sverige och Skåne. Det finns en utmaning med att det bara finns en YH-anordnare som utbildar inom detta i Skåne, och antalet platser täcker inte behovet i regionen. Tre spelutbildningar på BTH stoppas i höst pga. lärarbrist, vilket påverkar skånsk kompetensförsörjning. Spelutvecklare rekryteras till andra branscher eftersom kompetensen även kan användas av andra företag. Massive var tidigare den enda större arbetsgivaren i branschen i regionen men nu finns det ytterligare fyra andra bolag i betydande storlek, samt flera mindre studios som vill växa.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *AI*
- *Mixed reality*
- *AR*
- *Design*
- *Användarvänlighet*
- *Spelprogrammering (alla sorter)*
- *Technical Artist*
- *Animation*
- *VFX Artist*
- *Tech Animator*
- *3D artists*

Allra störst är behovet av VFX Artists och Animatörer, samt alla sorters programmerare

6. IT-infrastrukturens kompetensbehov (Oförändrad trend)

I detta avsnitt tar vi upp området IT-infrastruktur och de kompetenser och yrkesroller som behövs för den typen av arbetsuppgifter. Det handlar både om verksamhetens itinfrastruktur och den externa infrastruktur som till stor del utgörs av telekomsektorn. Den interna IT-infrastrukturen blir allt mer komplicerad och avancerad och det ställs allt högre krav på driftsäkerhet. Denna utveckling kräver i sin tur kompetens, vilket framgår av rapporten IT-kompetensbristen (2020). Men kompetens behövs även för den externa delen av IT-infrastrukturen.

Kommentar:

- *Ja, vi instämmer i beskrivningen*

Vi instämmer i beskrivningen. Saknar 6G perspektivet i trenden då mycket av innovationerna och utveckling mot 6G redan görs i Skåne.

Kompetenser eller yrkesroller med särskilt stort behov:

- *Azure Cloud Engineer*

Övriga kommentarer:

Diversitetsfrågan är genomgående under branschdialogen och behöver belysas. Branschen behöver rekrytera från samhällets alla delar och mångfald är en förutsättning för att få tillräckligt många personer som vill arbeta i branschen. Det är viktigt att säkerställ att man får mer mångfald och inkludering till utbildningarna eftersom det är helt avgörande för företagens rekryteringsmöjligheter i framtiden.

Exempel identifierade bristyrken möjliga att utbilda för inom YH

- IT-specialist- molnlösningar
- IT-projektledare
- Utvecklare databas och analys
- Business Intelligence-analytiker
- IT-Säkerhetsstrateg
- Digital strateg
- AI-projektanalytiker (driver förutsättningar för AI-projekt)
- Cloud Architect/IT-specialist- molnlösningar
- Webbutvecklare inbyggda system (till exempel kopplat till bilar)
- Webbutvecklare
- IT-specialist - sakernas internet (IoT)