

このような課題を感じていませんか？

より早く、より信頼性の高いデプロイを行いたい

新たなカルチャーをどう形成するか？

開発(Dev)と運用(Ops)のより良いコラボレーションを実現したい

プログラム概要

10名~12名推奨の
1日ワークショップです。



1日間コース

対象者

本シミュレーションは、自社のITソリューションの価値を高めたい、あるいは自社のITサービスのパフォーマンスを向上させるためにリーンやアジャイル、ITSMの原則を適用したいと考えている事業部門、開発、および運用に携わるすべての役職の方を対象としています。

または、組織内のカルチャーを形成してより良いコラボレーションを作り出し、結果としてエラーフリーな（エラーの無い）ITソリューションをより素早くデプロイしたい組織も対象です。

本シミュレーションは、以下のようなケースで利用できます：

- » アウェアネスプログラム（意識付け、認知度向上）
- » アセスメントの一部
- » チームビルディング

学習目標

- » 実際の業務環境でどのようにDevOpsを適用するか？
- » SLA要件と、計画したITプロジェクトとの適切なバランスをどのようにして見極めるか？
- » DevOpsが事業に多大な価値をもたらすことができる方法を体験するには？
- » IT部門の効率と効果性をどのようにして高めるか？
- » どうやってチーム内で良いフロー（仕事の流れ）を作り出すのか？
- » どのようにしてDevOps環境の中で活躍できるスキルを育成するのか？
- » ITプロジェクトをより成功させるために、事業側の責任をどのように示すか？

これらの課題を感じていたり、シミュレーションのさらなる情報が必要でしょうか？

お問い合わせは弊社のパートナー様までご連絡ください。

03-5856-5856

japan.info@itpreneurs.com

株式会社 IT プレナーズジャパン・アジアパシフィック
〒102-0083 東京都千代田区麹町 2-3-3 FDC 麹町ビル 5F
お問合せ先：セールsteam

www.gamingworks.nl

The Phoenix Project

GamingWorksがお送りする、DevOpsビジネスシミュレーション

DevOpsについて

今、何が起きているのか

ITの典型的な悪しき活動として、一見テストが行われてすらいらないようなソリューションを開発部門が投げわたし、運用部門はそれを拾い集めて利用しているような現状が存在します。

一方、運用部門は開発部門との間に壁を隔ててデプロイを遅らせたり、また、やれアップデートを行えだの、やれ問題を修正しろだの、アプリケーションが動かないだのと仕事を増やしている現状も存在すると聞きます。

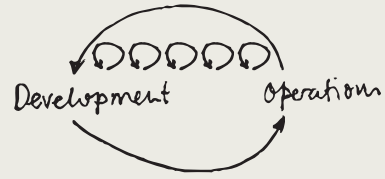
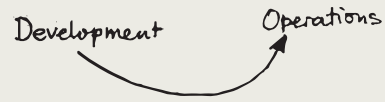
IT部門の抱える課題は、事業全体へのITの浸透や、ソリューションの要求が加速/増加することによって、さらに複雑になりつつあります。結果として、開発と運用の仕事は増え、仕事の流れは滞り、ITプロジェクトは失敗に終わります。経営層は、失った機会と事業運営のリスクに対して不満をこぼすようになるでしょう。

DevOpsの原則を適用し、多大な改善と事業価値を達成するためにこのような課題やチャレンジに立ち向かう組織を描いたのが、Gene Kim、Kevin Behr、George Spaffordの書いた「The Phoenix Project」です。

フェニックスプロジェクトのシミュレーションは、この革新的な書籍をベースに構成されており、参加者自らが書籍の流れを体験できる内容です。

The Phoenix Project





The 3 ways of DevOps

本シミュレーションについて

パーツ・アンリミテッドは現在、問題に直面している。組織の経営状態が芳しくないことを、新聞の報道によって暴露されたのだ。自社の優位性と収益性を保つための唯一の方法が、小売事業をビジネスオーナーとした、ITによって実現する事業変革「フェニックスプロジェクト」である。

運用部門のVP(バイスプレジデント)は、IT部門全体を任せられ、「フェニックスプロジェクト」を確実に成功させるよう、指示された。しかしながら、彼は対処しなければならぬ仕事量に忙殺されていた。課題、追加機能、プロジェクトによる膨大なバックログをこなさなければならぬのだ…。

あなた(参加者)は、パーツ・アンリミテッド社の従業員です。小売事業担当であったり、HR担当であったり、またはCFOなどの役割でプロジェクトを進めます。ある時は運用部門のVPとして、または、ひとつのIT部門を率いる人間として役割を与えられます。

あなたは、ITの課題を解決するために、さまざまなアクションをとります。例えば改善の提案をしたり、課題そのものに取り組んだり、アプリ開発をしたり、運用管理をしたり、アプリケーション開発を進めるメンバーを管理したりなどです。

あなたに求められているのは、このリアリティのあるシミュレーションに対して、DevOpsの原則を活用し、適用していくことです。シミュレーションは4回のラウンドに分けられ、あなたは決められた時間内に「フェニックスプロジェクト」のITプロジェクトとその課題に挑み、完了させなければなりません。しかし、注意してください。ビジネスというものは常に新しいアイデアや要求が発生しますし、自身でコントロールできる範囲外の案件なども発生し、あなたを妨害しようとしてきます。

シミュレーション

本シミュレーションは、パーツ・アンリミテッドのドラマチックな状況を伝える新聞記事の報道から幕を開けます。

ラウンド1

ラウンド1は練習のような内容です。参加者のチームはいくつかのプロジェクト、機能や課題を与えられ、最小限の工数でそれらに対応していきます。

ラウンド2

チームに対して営業部や経理部、HRなどのユーザーからITに関連したインシデント報告があげられ、膨大なバックログと対峙することになります。仕事量が一気に増え、皆が忙しくなりますが、業務の全容、何に対処すべきか、何故行わなければならないのか、対処しないと何が起きてしまうのかは明確になっていません。ITサポートは、合意されたサービスレベルでサービスを提供できておらず、事業側からはインシデントを速やかに解決し、サービス中止によって起こるビジネスインパクトの抑制を求められています。

いくつかのインシデントの解決には開発部隊の手助けが必要です。しかしながら、開発部隊は新たな開発プロジェクトにリソースを完全に取られてしまっています。一方、開発部隊は、すべてのビジネス機能を実装しプロジェクトを終わらせることに大変苦労しています。事業側の要求に対してチームのリソースが限られているのもありますが、誰も事業側の優先度を把握できていないのです。また、新規アプリケーションとシステムに重大なビジネスインパクトを引き起こす問題をテストチームが多数発見しました…。

これらの課題に対処するため、チームはデリバリーチェーン全体にフロー(仕事の流れ)を構築しなければなりません。エンドツーエンドのチームとしてコラボレーションしながら、相対する業務の要望を管理し、ボトルネックの発生や遅延、差し戻しによるやり直しの無いチェーンを確立する必要があります。

チームは、カンバンや付箋、そしてなにより良好なコミュニケーションを活用して業務を管理していかなければなりません。

この活動によりチームは、DevOps用語で言う「第1の道」を経験します。

「実務に第1の道を適用することで、既知の不具合を下流にそのまま流すことを防げたり、局所最適化を行って全体を悪化させることも防ぎ、常にフローを改善することを意識できるようになります。」

ラウンド1終了後、振り返りを行います。何が起きたか、何がうまくいったかをディスカッションします。もちろん、何に対して改善が必要か?という点もです。ディスカッションを通じて、DevOpsとの関連性を知り、DevOpsの原則をどのように業務に適用し、改善できるかを把握します。チームには、次のラウンドで学んだことを反映できる時間が与えられます。

ラウンド3

このラウンドで参加者はさらに難解な課題に挑みます。CFOが提起したSOX法404条のコンプライアンス問題を、何がなんでも解決しなければなりません。

また、給与が支払われないかもしれないという事態が発生し、実現してしまった場合、労働組合を巻き込んだ問題や新聞の見出しにもなってしまう可能性があります。そんな状況の中、フェニックスプロジェクトには深刻な遅延や課題が発生しており、さらには経済紙の報道した収益予測によって小売事業部門はだんだんと心配をつのらせています。小売事業部門は、このプロジェクトが第一優先であると考えています。

これらの新たな課題とは別に、前のラウンドから引き続き持ち越しているであろうバックログや機能要件があり、これらも速やかな対応が求められています。その他にも、HRから求められている新しいプロジェクトがあり、参加者は決められた時間内に実装を求められています。ITサポートはSLAに対応できていない問題が発生しており、もはやIT部門全体は限界に近い状態です。果たして、チーム内でフローを作るだけで本当に楽になるのでしょうか?

このラウンドで、参加者はフローをどう活用するかを学び、デリバリーチェーンにフィードバックループを組み込めるようになります。プロセスのフローがよどみ無く流れるように、参加者は顧客からのフィードバックを必ず聞きとり、その内容を改善に用いなければなりません。チームの動きは徐々に改善して、結果として収益も株価も上がっていくことでしょうか。ラウンド終了後には再度レビューを行い、DevOpsの原則に基づきながら、最終ラウンドを最高のものにするために、どの改善を施せるかを模索します。

この活動によりチームは、DevOps用語で言う「第2の道」を経験します。

「実務に第2の道を適用することで、すべての顧客(内部・外部いずれも)を理解して対応できたり、フィードバックループを短縮して増やし、必要な箇所にナレッジを適用できるようになります。」

ラウンド4

最終ラウンドはもっとも重要な回です。運用と開発のチームが最後の活動を綿密に計画します。あとは適切な優先度と、正しい判断を行っていけば問題はありません。この段階でチームは、サイクルの終わりにテストを行うのではなく、細かなフィードバックループをフローの要所に組み込み、導入することを学ばなければなりません。



このゲームは、DevOpsの「すべきこと、してはいけないこと」を模索する、すべての企業にとって最高のスターティングポイントです。また、チームだけでなく管理職も参加することで組織のDevOps採用スピードを高められる可能性があります。DevOpsに成るための道のりで、“必ず通るべき道”だと思います!

- Sogeti / Dave van Herpen

この方法を取ることでチームは、それがどんなに重要なプロジェクトであっても、ほどこした変更が許可されず作業のやり直しをさせられて、結果としてプロジェクトに遅延が発生させてしまう、といったリスクを減らせるようになります。

この活動によりチームは、DevOps用語で言う「第3の道」を経験します。

「第3の道は、2つのことを育成できるカルチャーを形成できます。継続的な実験。リスクを取って成功と失敗の両方から学び、繰り返すことと実践することがDevOpsをマスターするための条件であると理解することです。」

すべてのラウンドが終わったあと、全員で振り返りを行います。何を学ぶことができたでしょうか? 実際の業務に戻ったときに何が活用できるでしょうか?

DevOpsについて

DevOpsでは、「3つの道」という概念があります。DevOpsのプロセスや手順、プラクティスおよび規範的なステップを構成する価値や哲学を表しています。

第1の道は、仕事や部門における特定のサイロのパフォーマンスとは対照的に、システム全体のパフォーマンスに焦点を当てています。これは開発や運用などの部門レベルの規模から、デベロッパーやシステム管理者などの個人レベルまで適用できます。

第2の道は右から左へ流れる、フィードバックループを作るお話です。フィードバックループを短縮して増やすことで、必要な改善が継続的に反映できるようにすることは、ほぼすべてのプロセス改善活動のゴールと言えます。

第3の道は、2つのことを育成できるカルチャーを形成できます。継続的な実験。リスクを取って成功と失敗の両方から学び、繰り返すことと実践することがDevOpsをマスターするための条件であると理解することです。

