## 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?

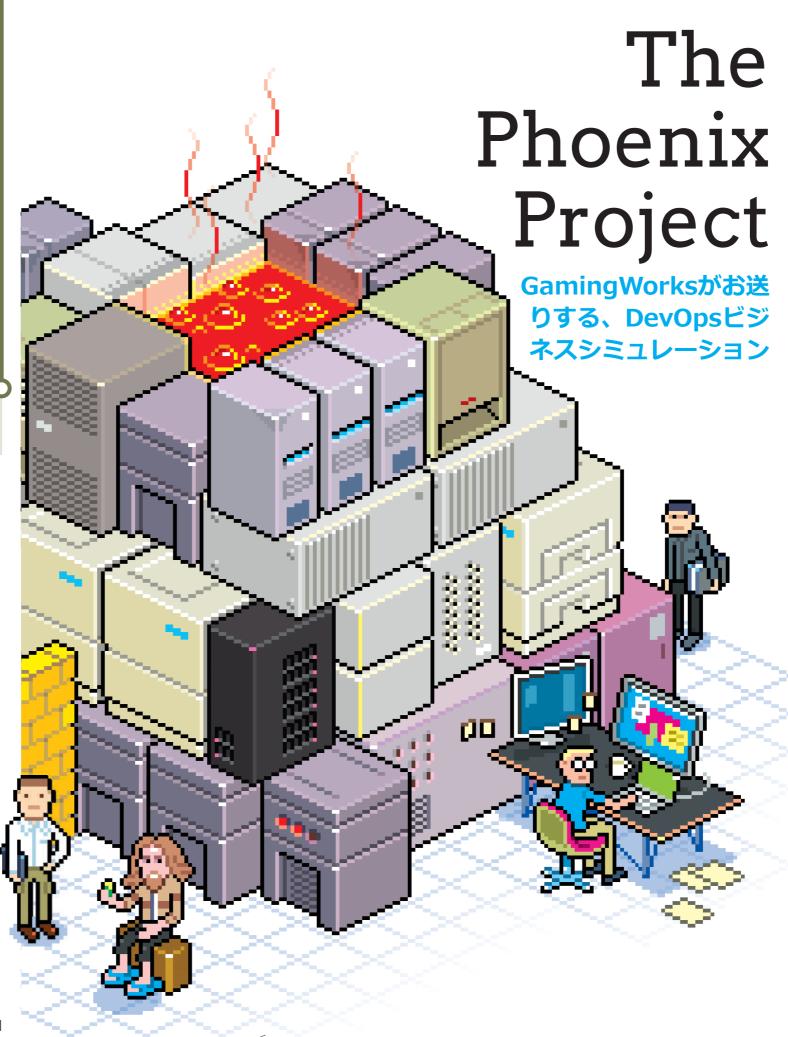
# これらの課題を感じていたり、シミュレーションのさらなる情報が必要でしょうか?

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。

**(1)** 03-5856-5856

apan.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:セールスチーム



# 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、 ー見テストが行われてすらいない 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。

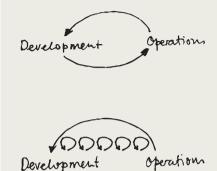
DevOpsの原則を適用し、多大な 改善と事業価値を達成するために このような課題やチャレンジに立 ち向かう組織を描いたのが、 Gene Kim、Kevin Behr、 George Spaffordの書いた 「The Phoenix Project」です。

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 門全体を任され、「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ない仕事 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 ればならないのだ…。

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 VPとして、または、ひとつのIT部門を率いる

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

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 ベ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

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



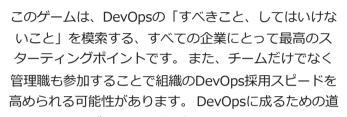
このラウンドで参加者はさらに難解な課題に挑 みます。CFOが提起したSOX法404条のコンプ ライアンス問題を、何がなんでも解決しなけれ ばなりません。

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 エ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。チームの働き 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。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



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によってチームは、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を発生 させてしまう、といったリスクを減らせるよう

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。

になります。

「第3の道は、2つのことを育成できるカルチ

ヤーを形成できます。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? 実際の業務に戻ったときに何が活用で きるでしょう?

# 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 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

