

Enterprise 2.0 と XML

XML Consortium Week
2008.6.5

リアルコム株式会社
竹内 克志

- 設立：2000年4月
- 事業内容：企業向けパッケージソフトウェアの開発、導入とソリューション、コンサルティングサービスの提供 (Knowledge Management)
- 特徴
 - インターネット上の知識交換サイト KSQUARE で業務を開始。2001年から企業向けへ転換 (Enterprise 1.0)
 - Knowledge Management の観点で集合知の重要性を啓蒙
 - 製品の Enterprise 2.0 へ対応を推進中 (Mashup Portal, Blog)
 - Google Enterprise 全社導入 (Gmail, Google Docsが中心)
 - アメリカの子会社 Realcom Technology, Realcom US とのコミュニケーションでは Skype を利用

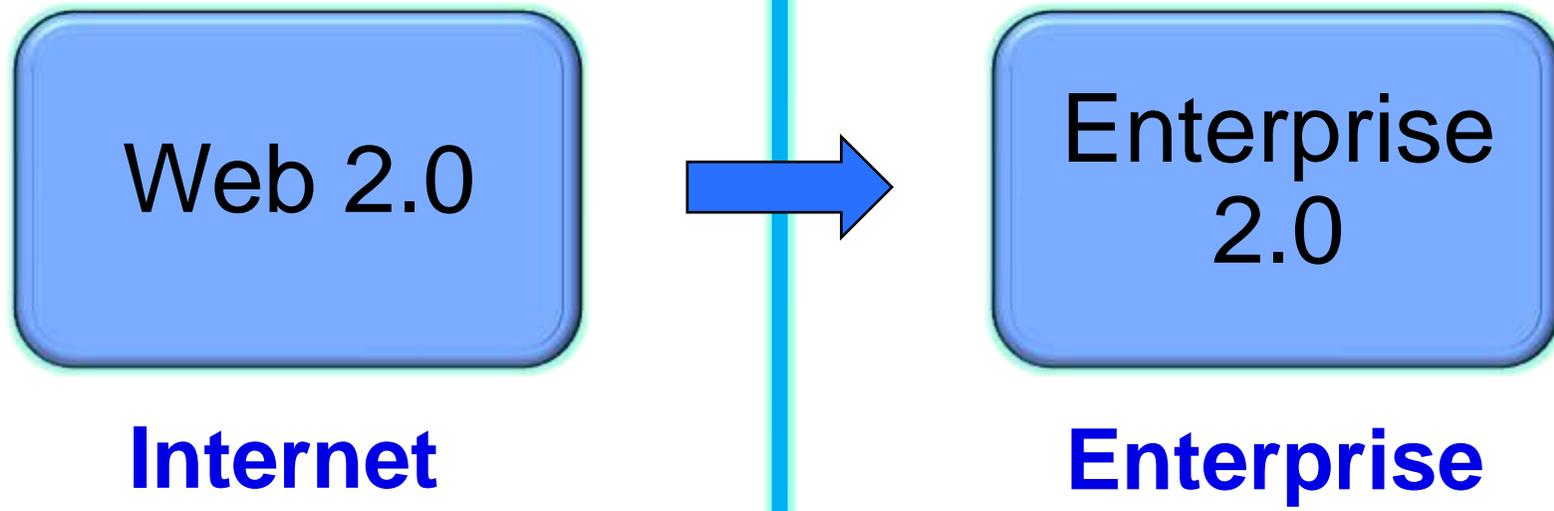


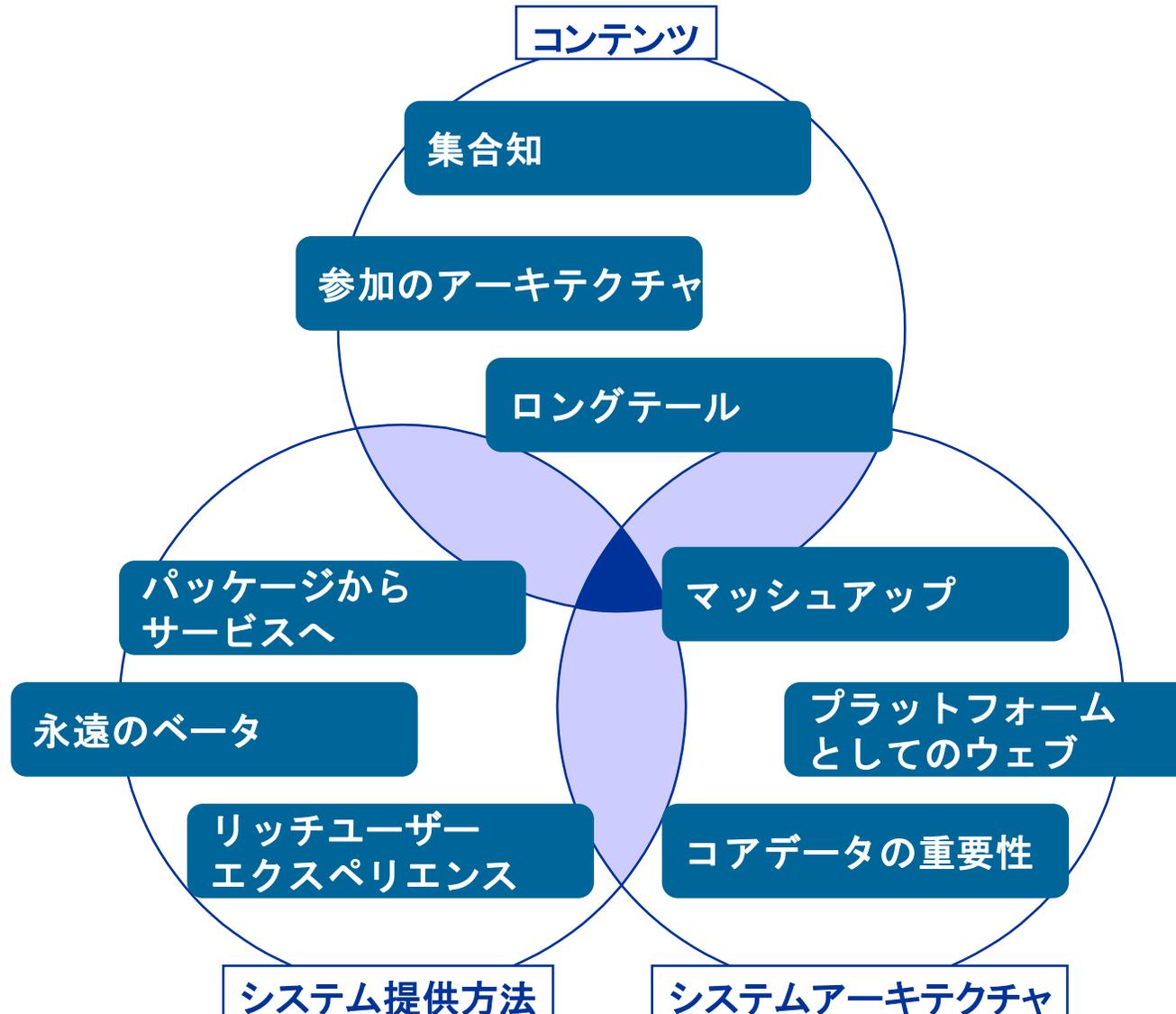
- XML コンソーシアム主催で「Web 2.0 勉強会」が開催されました
- XML コンソーシアムは、「Web 2.0を企業情報システムで生かすための活動をして行こう」と決めました
- 平野副会長の Blog より：
企業の情報システム部門の方とWeb 2.0の話題になると、「セキュリティ」、「責任・保証」、「不完全性」、「オタク中心」などの問題を挙げて「使えない」とか「おもちゃだ」といった意見をお持ちの方がいらっしゃいます

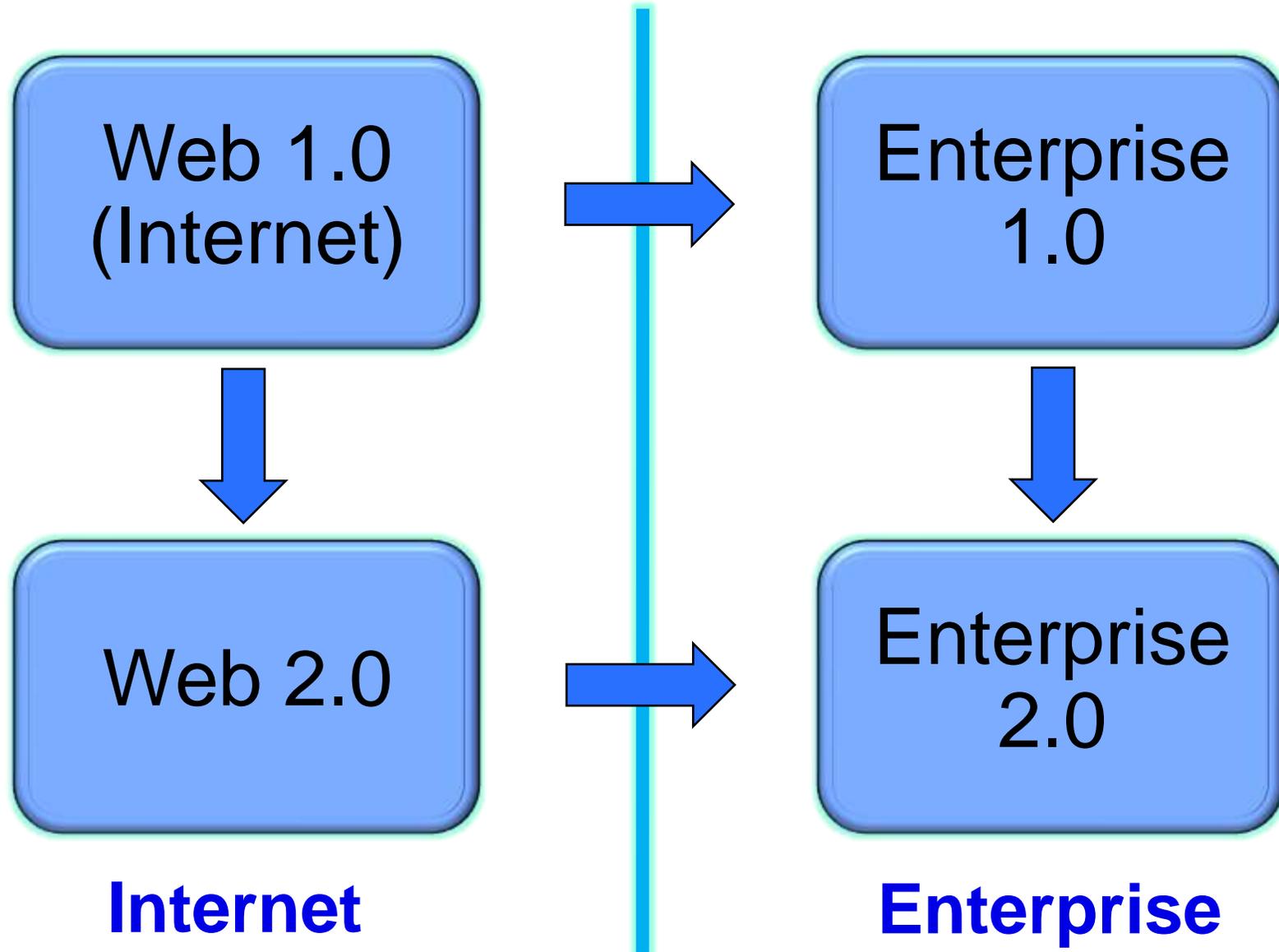
- あれから2年。XML コンソーシアムの思いは、実現されていますか？

- 実現に向かって進んでいますか？

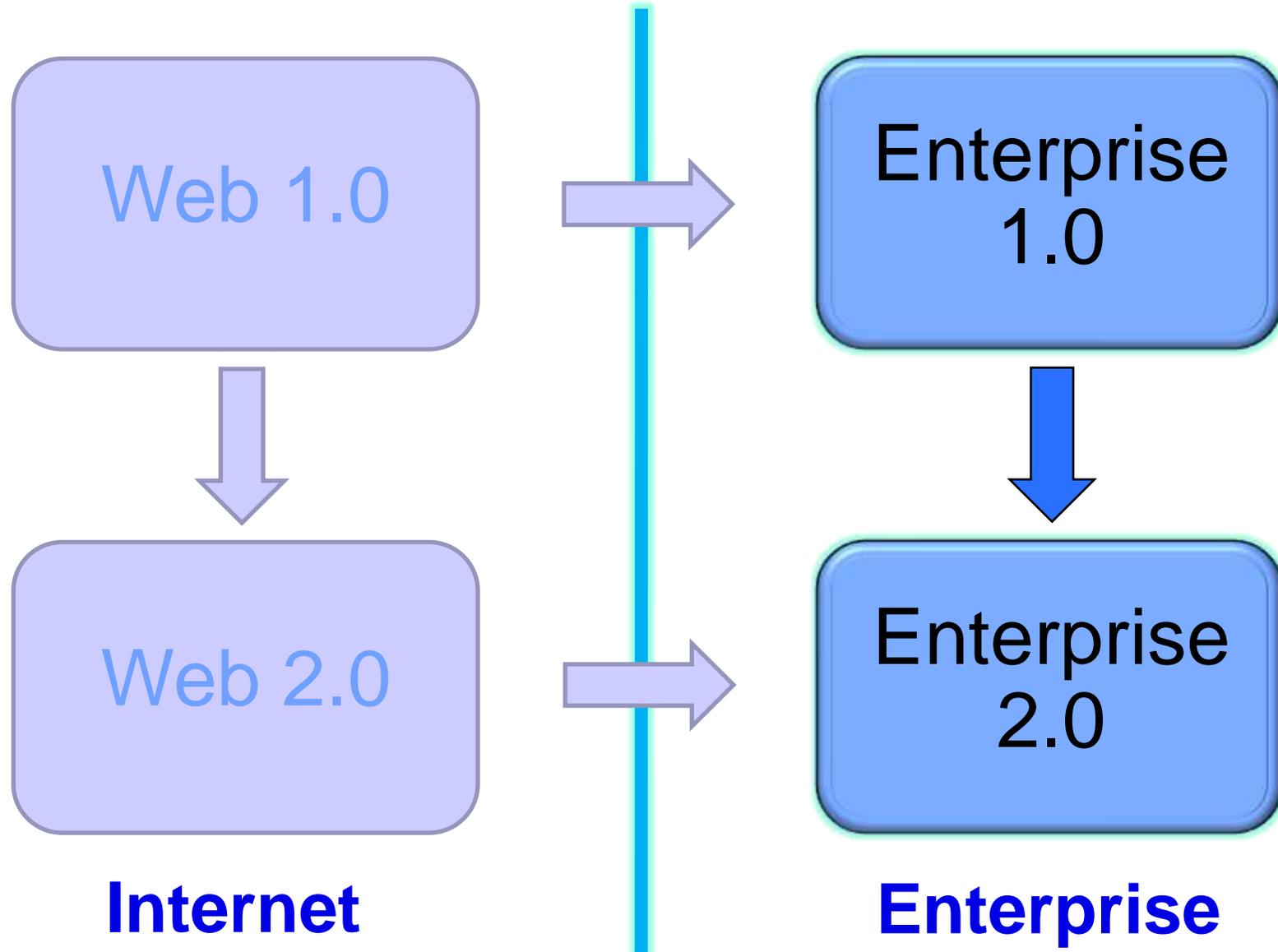
Web 2.0 から Enterprise 2.0 へ







Enterprise 1.0 から Enterprise 2.0 へ



Enterprise 1.0 とは？

- インターネットですでに使われる技術を企業内で利用 (“イントラネット”)
 - Internet Mail (SMTP)
 - Web ブラウザ利用のアプリケーション (HTTP/HTML)

Enterprise 1.0 導入のモチベーション

- 各 PC にブラウザ以外のソフトウェアを入れないことで、PC の管理を強化するとともに、バージョンアップなどの運用コストを削減
- 標準技術を使って、低コストでネットワークを構築
- インターネットへの接続性の向上 (ゲートウェイ不要)
- VPN を使った安価な企業内リモートネットワークの構築

- セキュリティ
 - 外部からの侵入に対応するセキュリティ
 - 内部のアクセス権管理
- 高いサービスレベル
 - 高信頼性、高可用性
- 運用性
 - 使い慣れたプラットフォーム、システムの稼動状況の監視
- 接続性
 - 社内の他のシステムとの連携
- 拡張性
 - 将来の利用状況の変化に対応

- Usability
 - クライアント PC 上で動作するソフトウェアと比べて操作性が大きく劣る
- Network
 - ネットワーク経由でのサーバーアクセスが頻繁に発生するため、レスポンスが良くない
- Performance
 - クライアントの CPU は使われず、サーバー側の負荷が増大
- Productivity
 - 全員に同じ情報を提供することによる、個人の業務効率の低下
- Flexibility
 - 要望の変化に応じての変更が面倒

What is Enterprise 2.0?



Enterprise 1.0

- Hierarchy
- Friction
- Bureaucracy
- Inflexibility**
- IT-driven technology / Lack of user control
- Top down
- Centralized**
- Teams are in one building / one time zone
- Silos and boundaries
- Need to know
- Information systems are structured and dictated**
- Taxonomies
- Overly complex**
- Closed/ proprietary standards**
- Scheduled
- Long time-to-market cycles**

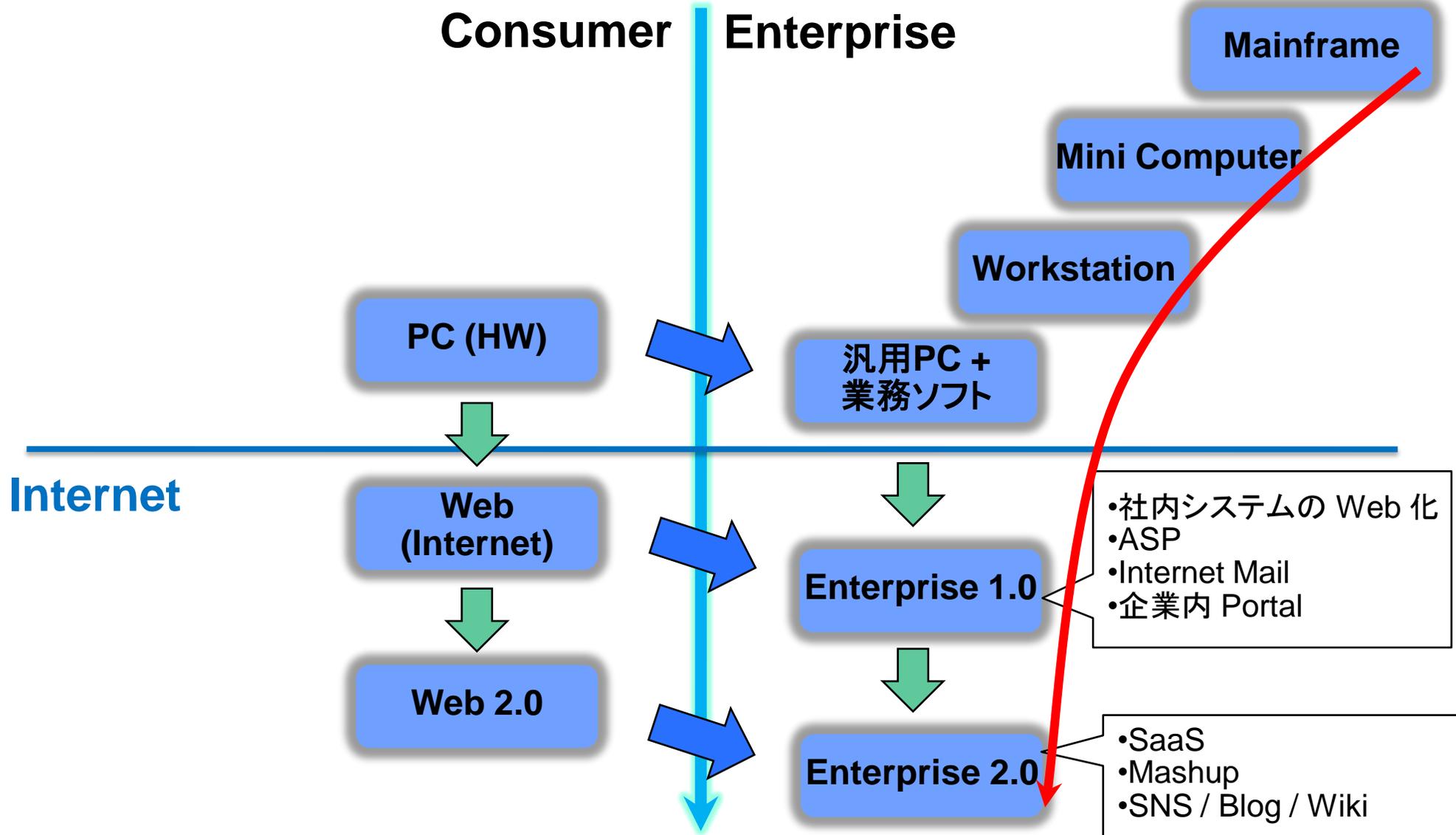
Enterprise 2.0

- Flat Organization
- Ease of Organization Flow
- Agility
- Flexibility**
- User-driven technology
- Bottom up
- Distributed**
- Teams are global
- Fuzzy boundaries, open borders
- Transparency
- Information systems are emergent**

- Folksonomies
- Simple**
- Open**
- On Demand
- Short time-to-market cycles**

Enterprise 2.0 Conference Web Page より (June 9, - June 12 @Boston)

ITプラットフォームの進化 Consumer vs Enterprise



管理中心からユーザ中心への揺り戻し

管理中心

Mainframe Application

Enterprise 1.0

Mini Computer Application

Client / Server Application

Enterprise 2.0

Networked PC Application

Standalone PC Application

システム管理体制

ユーザ中心

- Enterprise 1.0 での課題の解決
 - Ajax の利用で使いやすさを改善することで、生産性を向上
 - ネットワークアクセスを最適化して、ネットワーク負荷の軽減
 - クライアント側でできる処理をクライアントで行うことで、サーバー負荷の軽減
 - Mashup の利用を前提にすることで、アプリケーション分散が行いやすくなる ⇒ 負荷分散
 - 要望の変化に応じて柔軟に対応できる「ポータル」の導入
 - 全員に同じシステムを提供する発想から、個人別に最適なシステムを提供する発想への転換
- Enterprise 2.0 での新しい価値
 - “Social” という概念の導入と利用
 - SaaS という利用形態 (On-Demand)

- 定型データから非定型データへ
 - XMLDB : フレキシブルなデータの格納
 - Enterprise Search : 非定型データの検索
- Flow としての情報の利用
 - RSS : 新しい情報の獲得
- 業務フローから知識フローへ
 - SNS : 人と人をつなぐことによる知識の流通
- 全社集中システムから個人向けのシステムへ
 - Ajax : 自由度の高い画面レイアウト
- アプリケーション間の簡単な連携
 - REST : 簡単なデータ連携
 - RSS : 簡単な summary の取得
- Social 技術を取り入れた社内のコミュニケーション強化
 - Blog, SNS, Wiki : エンドユーザ主体の情報発信; 情報を通しての人と人のつながりの構築; 専門家の発見

社内セキュリティポリシー

既存の利用形態を想定したセキュリティポリシーでは対応できない

Enterprise 2.0 対応のセキュリティーポリシーを策定

システム負荷

使われ方がわからないのでシステムのサイジングができない

スケーラビリティの高いシステムの導入

重要な情報を社外に出すわけにはいかない

SaaS を利用すると、情報漏えいの危険性が高まる

暗号化技術の利用や社外に情報を出すことを前提のポリシー

サービスレベルが規定できない

外部サービスを Mashup するとシステム全体の安定度がコントロールできない

**有用度と安定度の優先順位の明確化・代替手段の用意
ユーザへの十分な説明**

どの時代にもある改革の阻害要因

1980年代

Unix システムでは、メインフレームレベルの安定度は保証できない

1990年代

インターネットメールでは、安定したサービスが提供できない

社員のインターネットへのアクセスは禁止

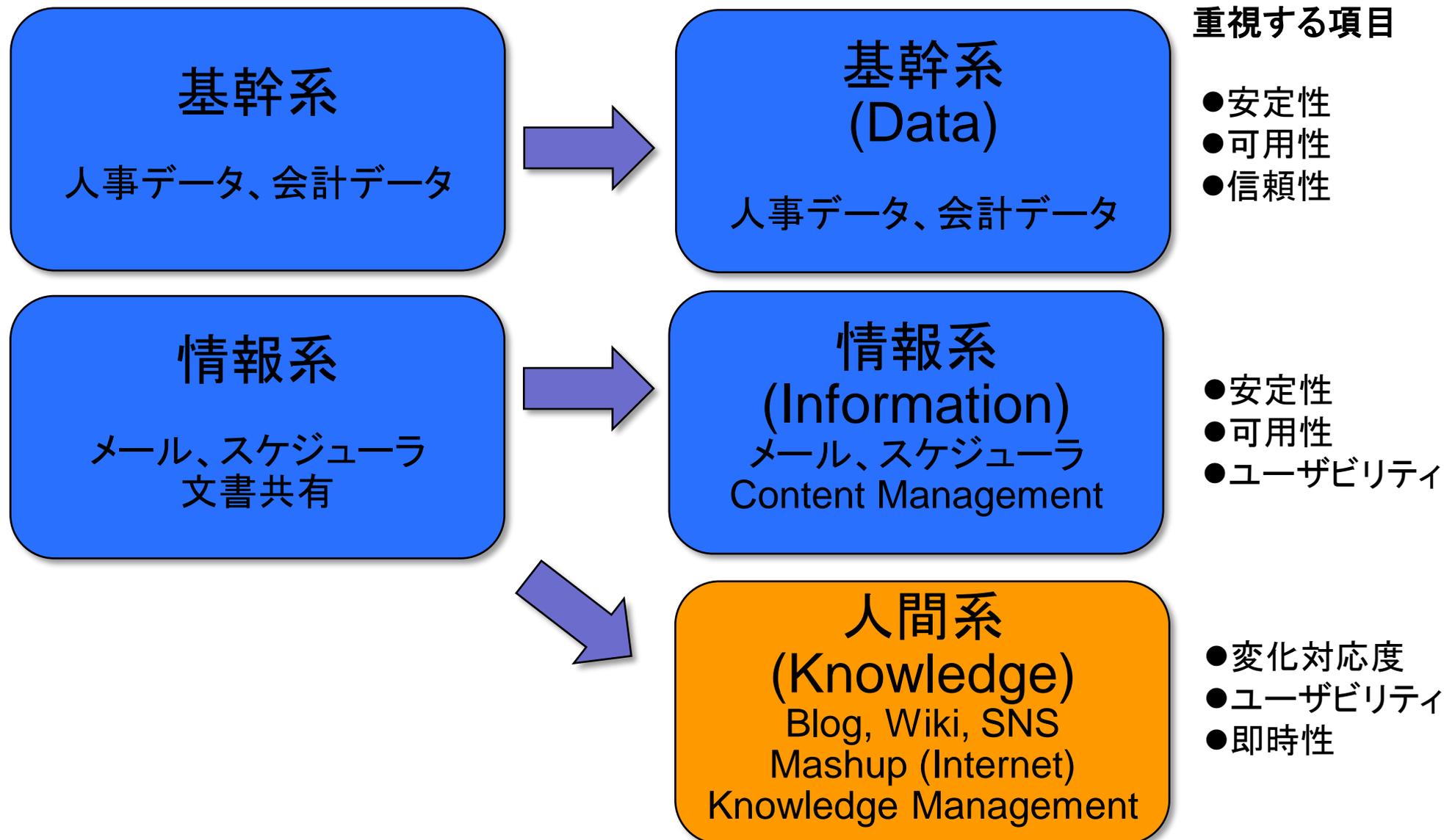
PC は、安定性およびセキュリティの問題がある

2000年代

IM (Instant Messaging) の社内での利用は禁止

- これまでアクセスが難しかった情報へのアクセスを実現
 - 社内基幹系データの利用
 - 社外データの利用
- 容易なアプリケーション開発
 - データ形式、アクセス形式が統一され、アプリケーションを簡単に開発できる環境が整備される
 - ユーザによるアプリケーション開発 (Lotus Mashup など)
- 簡単なコラボレーション環境
 - SNS, Wiki, Blog
- 情報の量から、情報の質への意識変革(情報アクセスの効率性)
- 教育コストの削減
 - インターネットアプリケーションに似たユーザインタフェース
 - 直感的でわかりやすいユーザインタフェース

Enterprise 2.0 を実現するためのシステム分類



基幹系、情報系、インターネットデータの利用

基幹系
(Data)

人事データ、会計データ

情報系
(Information)

メール、スケジュール
Content Management

インターネット

中間・非定型データ

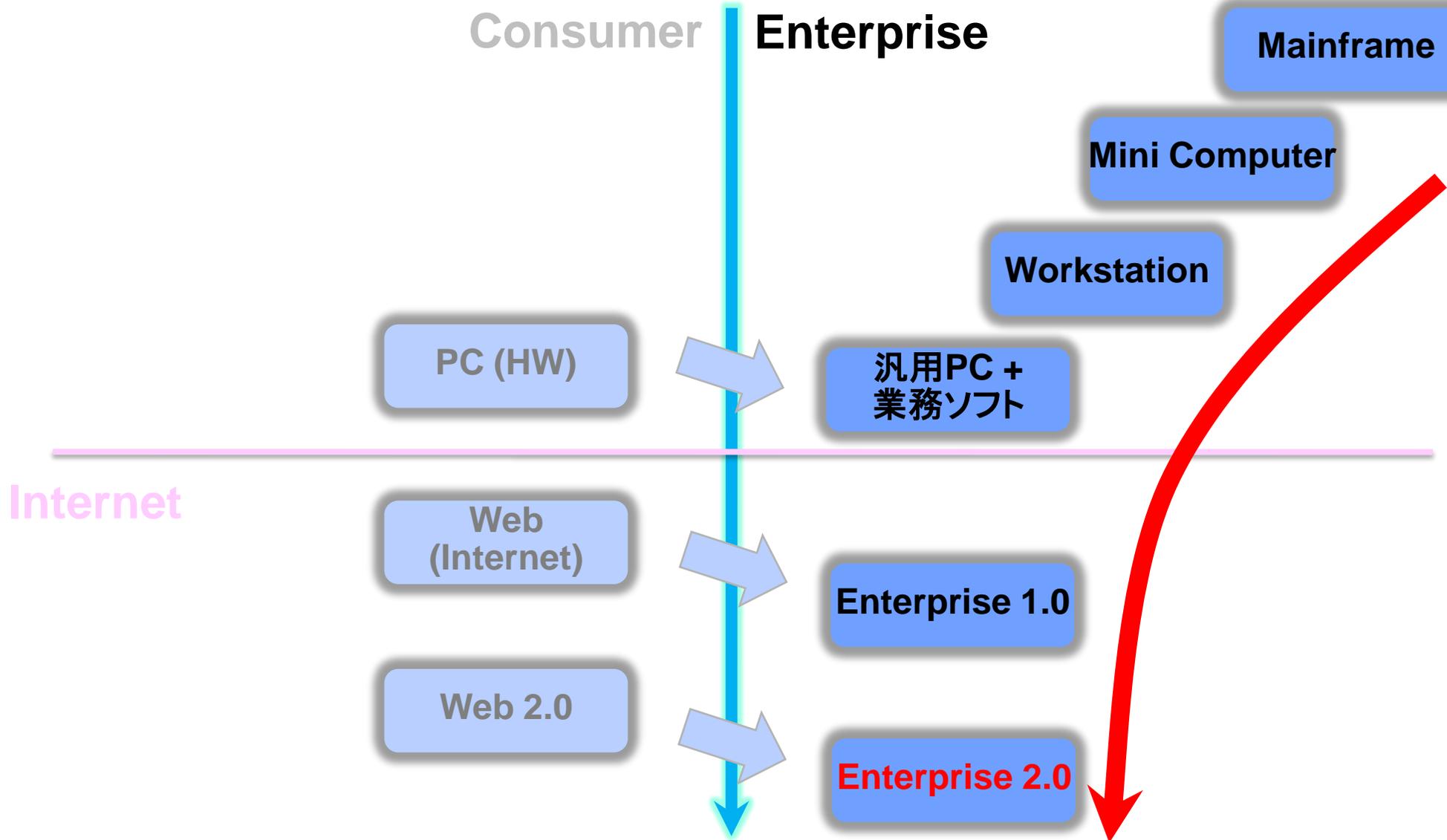
XML
Database

人間系
(Knowledge)

Blog, Wiki, SNS
Mashup (Internet)
Knowledge Management

エンドユーザ管理の領域

Enterprise 2.0 は時代の必然



- エンドユーザ主体の情報アクセス
 - 簡単なアプリケーション開発
 - IT 部門とエンドユーザの役割の再定義
 - Personalization (必要なもの、使いやすさは個人ごとに異なる)
 - 情報の組み合わせが新しい価値を生む
- 「エンドユーザ主体」を可能にする技術、考え方
 - 柔軟なデータ構造
 - 変化対応性
 - 代替手段

} XML 技術
- Social
 - 集合知による情報価値の定義
 - 情報だけでなく、人(専門家)を見つける

- 企業内データへの社外からのアクセス
 - 有用な社内データのセキュアな公開
 - CSR に関する情報
 - 社員の電話番号、メールアドレス企業間知識データ連携
- 企業内システムとインターネット上のシステムの融合
 - インターネット情報の企業内利用 + 企業内情報のインターネットでの利用
- 関連会社、協力会社の間での知識共有・情報検索

Enterprise 2.0 は...

- 必要かどうかではなく、必然
- 導入するかどうかではなく、いつ導入するか
- いかに規制するかではなく、いかに有効利用するか
- 「IT部門 vs エンドユーザ」ではなく「IT部門 x エンドユーザ」

Enterprise 2.0 の価値

- 個人の生産性の向上
- 情報の有効利用による会社価値の増大
- “Social” という概念の導入による、人中心の IT
- Enterprise 2.0 以降へつなげるための一歩

ありがとうございました