# DXの進め方について

# DXレポートのまとめ

		2015年時点 (調査時点)	2025年予測 (10年後) 3倍	
利用年数	21年以上	20%	60%	
	11年~20年	40%	_	
レガシーシステム全体の 損失金額		4.96兆円	_	
人為ミス以外の障害発生		79.6	6%	
レガシーシステムが原因の 損失金額		約4兆円	約12兆円	
4.96兆円×79.6% 損失も3倍				

# DXとは?

#### OA開発

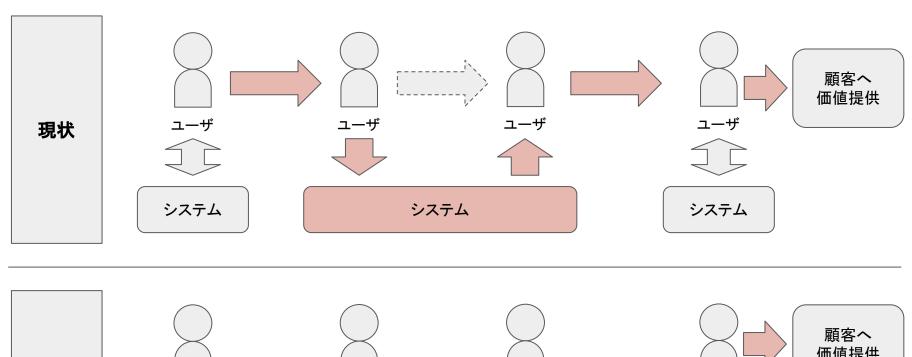
DX開発

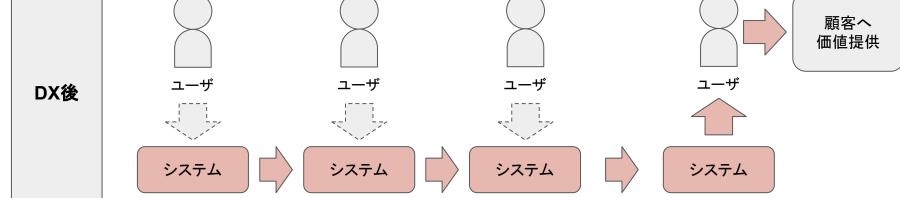
オフィス業務の自動化を目的。 ユーザが業務を行う前提。 業務フローはユーザ主体。



業務フローの改革。
ITのみで業務が完結。
ユーザは確認や新規業務開発を実施。

<u>ユーザ(人間)が業務</u>を行うところから、<u>ITが業務を行う状態</u>に変革することが DX





~結論「必要です」~

DXの必要性について

#### 現状の課題

## 今の選択

#### 選択後の未来

システムの老朽化 複雑化している 改修コストの増大 最新技術を利用できない 調査コストの増加 テスト工数の増加 定期的なEOL対応

など

改修リスクから現状維持 RPAなど周辺で対応

短期的には最適

最新技術で再構築 DXドリブンで対応

短期的には大変

さらなる複雑化改修不能になる

長期的にNG

機動的なビジネス開発 障害の無いシステム

長期的に最良

現状 維持の 結果

DXの 結果

# DXのコストについて

この領域に注目が 集まりがち

## 現状維持

### システム刷新

既存機能構築

すでにあるためほぼゼロ

機能を刷新するため コストは必要

機能増強 エンハンス 古い技術の活用のため 高コスト化する

最新技術を活用可能 低コスト化する

ビジネス対応速度

複雑なシステムのため かんたんな改修が困難 システ<mark>ムを疎結</mark>合して いるため対応が楽

障害対応コスト

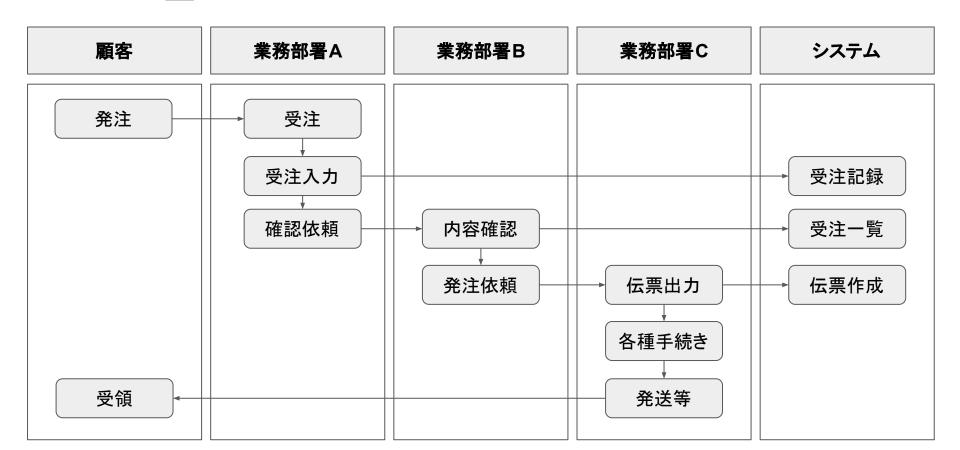
調査が難化 原因究明に時間が必要 システムが<mark>簡素化</mark>するため 調査時間の短縮

# DXの進め方

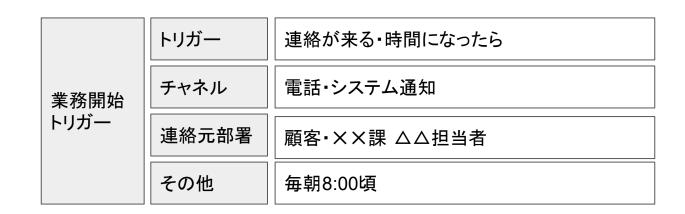
	現時点		向かうべき先
業務面	ユーザ中心の業務	As-Is・To-Be分析をして 業務改革を行う。	IT中心の業務
アプリ ケーション	モノリシック アプリケーション	適宜システムを機能ごとに分離	マイクロサービスアプリケーション
プロジェクト 運営	ウォーターフォールな プロジェクト運営	機動的なプロジェクト運営に変化	アジャイルな プロジェクト運営
IT技術	古いテクノロジー	アーキテクチャを見直し 技術の取り込みを可能に	最新テクノロジー

# AS-IS分析

# AS-ISの整理



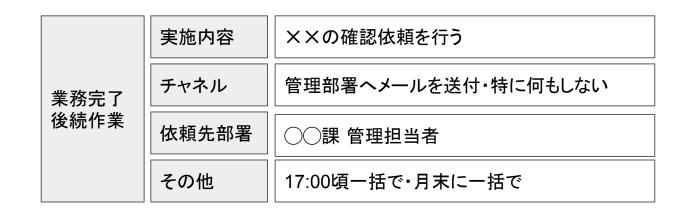
# 業務ヒアリングシート(トリガー)



# 業務ヒアリングシート(実施事項)

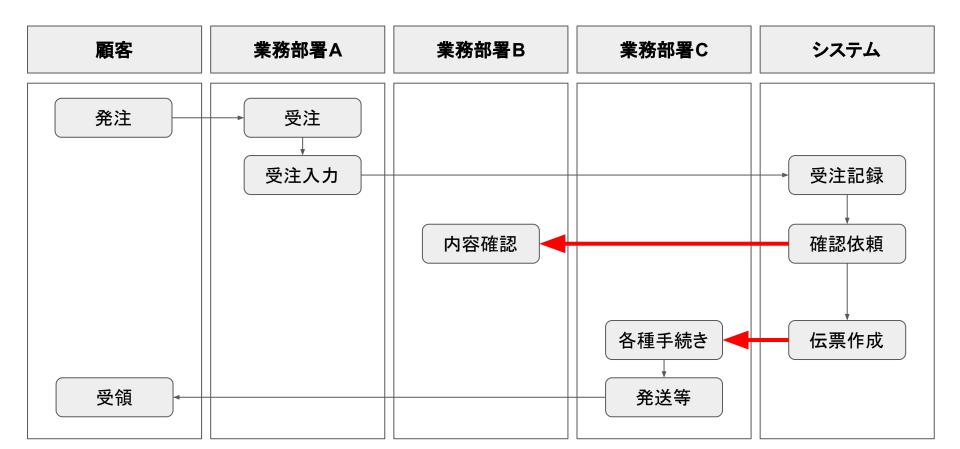
	実施内容	××の入力を行う。
	システム	AAAシステムを利用している
	画面•機能	「在庫確認画面」「注文入力画面」
	目的	○○を管理するため・依頼するため
業務実施 詳細 	業務詳細	先方より連絡を受けたら AAA〇〇画面で在庫確認を行い 在庫に問題がなければ入力行う
	異例時対応	上長に連絡のうえ、顧客へ連絡
	その他	

# 業務ヒアリングシート(後続業務)

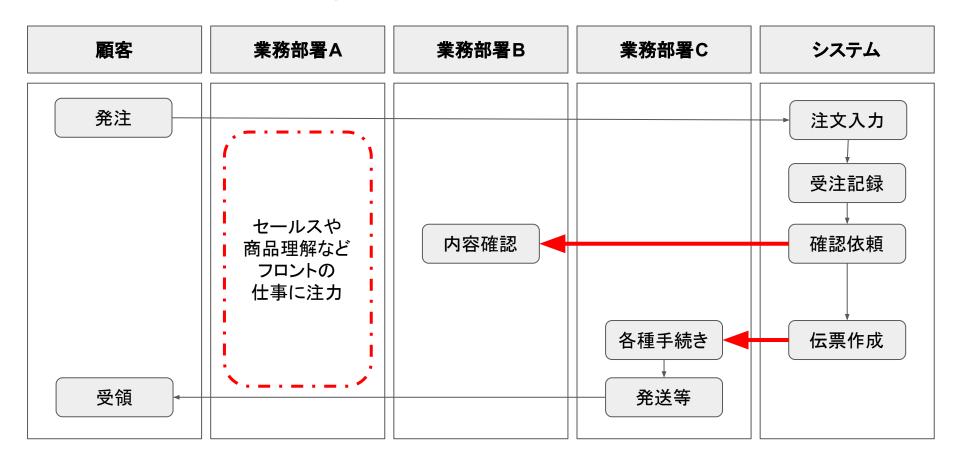


# TO-BE整理

# TO-BEの整理

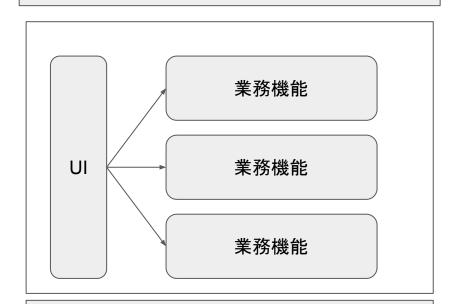


## 完全システム化した場合



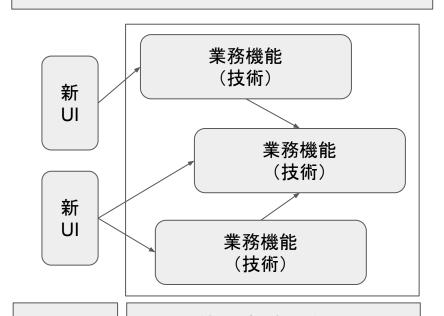
モノリスからマイクロサービス

### モノリシック アーキテクチャ



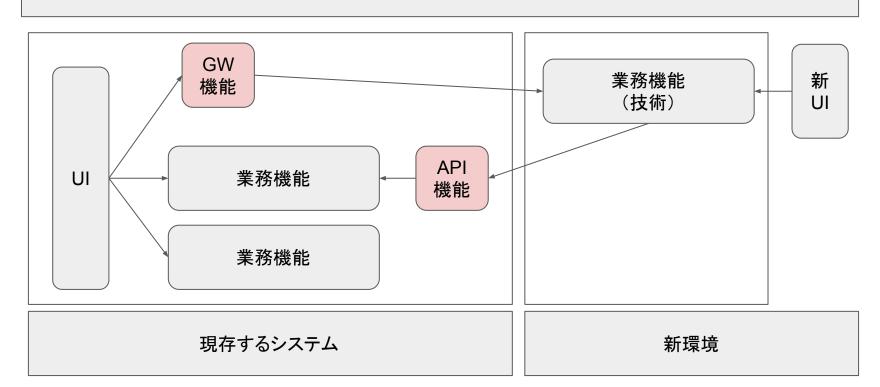
単一の技術 (言語/フレームワーク)

# マイクロサービスアーキテクチャ

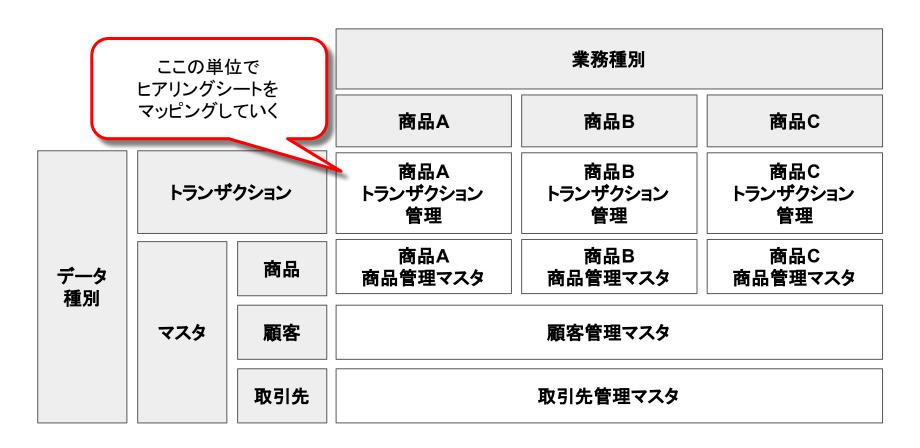


UIは 適宜分離 技術が選択可能な 共通プラットフォーム

## モノリシックからマイクロサービスへの移行方針



## マイクロサービスの単位

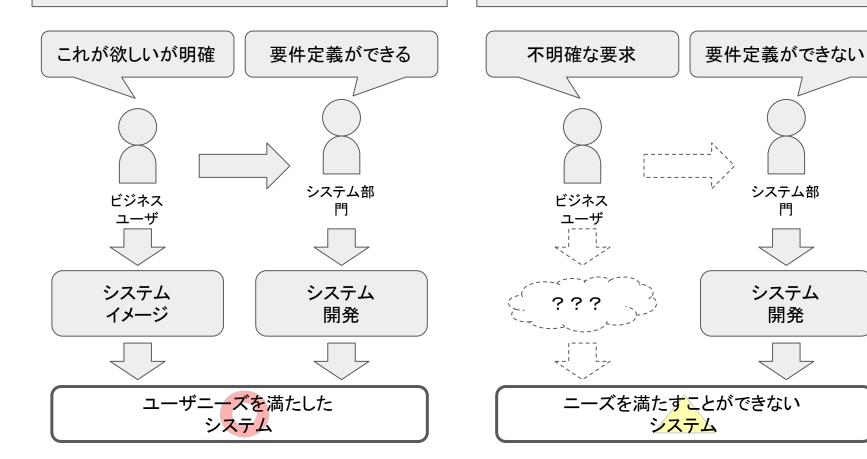


機動的なプロジェクト運営に向けて

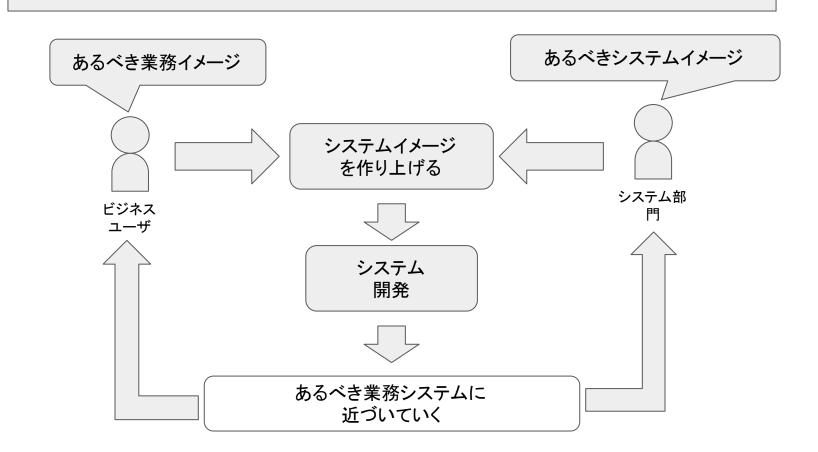
### 以前のシステム開発

#### 現状のシステム開発

開発



## これからのシステム開発



データドリブンな会社へ

