

## 株式会社日刊スポーツ新聞社

### コンテンツ管理システムを刷新。ニュースメディアの生命線である情報発信スピードを大幅アップ

国内初のスポーツ新聞「日刊スポーツ新聞」の発行をはじめ、nikkansports.com (ニッカンスポーツ・コム) など各種Webメディアを運営する株式会社日刊スポーツ新聞社。インターネットの普及に合わせて新聞業から総合情報産業へその姿を変貌させた。同社は老朽化が進んでいたコンテンツ管理システム(以下、CMS)の刷新を決定。デジタル・デザイナーズ・スタジオが開発したWeb戦略プラットフォーム「BLOCK×BLOCK」をベースに新たなCMSをAWS上に構築した。アジャイル開発によって細かな要望に応えながら開発を進め、ニュースメディアの生命線とも言える情報配信のスピードアップを実現。さらに情報の質を上げるワークフローを取り入れた新システム「Trico (トリコ)」をリリース。サイト反映までのタイムラグを劇的に短縮したことによってメディア編集者を満足させた。

#### お客さまが実現できたこと

- ✓ システムのレスポンスが改善し、記事更新作業がスピードアップした。
- ✓ ワークフロー導入によりこれまで曖昧だった作業分担や役割が明確になり、作業履歴も追えるようになった。
- ✓ これまで見つけ出すことが難しかったメディア事業の課題や、コンテンツ管理システムの問題点を発見できる環境が整った。

#### ▶ お客さまプロフィール



法人名：株式会社日刊スポーツ新聞社  
URL：https://www.nikkansports.com/

住所：東京都中央区築地3の5の10

設立：1946年3月6日  
従業員：340名  
事業内容：日刊スポーツ新聞の発行およびそれに付随する事業

1946年、日本初のスポーツ新聞を刊行。関東、東北、甲信越、静岡を管轄エリアとして地域に根差した幅広い活動を展開しています。新聞倫理綱領に基づき、スポーツなどのニュースを素早く正しく報道することを目指しています。1997年からはインターネット上での情報発信を開始し「総合情報産業」として飛躍し続けています。



## — お客さまの声 —



株式会社日刊スポーツ新聞社  
システム統括本部 次長  
樋渡友樹様

### 「圧倒的なスピードの速さを実現できました」

「長らく大規模なシステム改修に手を付けていませんでしたが、アジャイル開発で自分たちのこだわりをシステムで実現できたと思います。キャノンITソリューションズは当社の要望をしっかりと理解したうえで提案、構築を行っていただきました」

## — 開発パートナー —



株式会社デジタル・デザイナーズ・スタジオ  
代表取締役社長  
金子炎様



伊藤忠テクノソリューションズ株式会社  
流通・EP第1本部  
サービスビジネス技術第4部  
システム第3課 課長  
佐藤賢哉様



## お客さまのご要望

- ▶ 老朽化によって低下したシステムレスポンスを改善したい。
- ▶ これまで曖昧だったメディア更新作業の役割や分担、さらに責任を明確にしたい。
- ▶ ブラックボックス化しているメディア事業やコンテンツ管理システムをオープンにして、メディア事業やシステム上の課題を見つけ出しやすい環境を整えたい。



## 導入前の課題と背景

### 導入から約10年、CMSの老朽化が進む

以前のコンテンツ管理システムは長くお使いだったとお聞きしましたが

「以前のCMSは導入して10年ほど経ち、システム改修も1社に任せきりでした。それで助かる部分も多かったのですが、課題が存在しても気付くことができないのでは、という危機感を持ち始めていました。また、年々システムのレスポンスは遅くなってきてはいるのですが、人がそれをリカバリーするという状況でした。

Webサイトなどのメディア向けのCMSは、メディア事業にとってはいわば中核のシステムに当たりますので、それをすぐに入れ替えようという考えまでには最初は至りませんでした。しかし、システム入れ替えをきっかけにして、新しいパートナー企業さんと共に、自分たちが持っていない考えや発想をシステムの中で実現したいという思いが湧いてきたんです」



## 導入の必然性

### 自社のやりたいことをしっかりと理解し、提案してくれるパートナー企業を採択

どのような経緯で導入パートナー企業を選ばれたのでしょうか

「キャノンITソリューションズは別のネットワーク関連のプロジェクトで取引があり、お声掛けしました。

当社の提案依頼書はかなり細かなレベルまで記載しており、他社はその内容をそのまま実現するような提案でした。しかし、キャノンITソリューションズは当社の要求をしっかりと理解したうえで提案していただき、提案資料も非常に分かりやすく腹落ちできるものでした。また、当社の質問に対して的確に対応し、知識面だけではなくコミュニケーション面でも当社のプロジェクトメンバー全員の評価が高かったです。

さらに、他社はいわゆるCMSパッケージを担いで少しカスタマイズして当社の要求に合わせようというソリューションでしたが、今回導入した「BLOCK×BLOCK」は、当社の要求に応じてさまざまな機能を搭載したり作り込ん

だりできるWebプラットフォームだったところも評価が高かったですね」



## 運用の工夫

### 細かい要求にアジャイル開発で対応

アジャイルで開発を進められたそうですが

「当社はここしばらく新しいパートナー企業さんと大規模なシステム開発をしたことがなく、お互いの考えや文化を知らない状態での開発となると多少勇気が必要でした。アジャイル開発なら、最初は多少認識や考え方にズレがあっても、最終的には目指す1点にきれいに集約していけるのではないかと判断しました。短期間のサイクルの中で改修と確認を繰り返して作り上げていくアジャイルの方が実際のモノが見えやすくなるというメリットもあります。

また、1分1秒でも早く情報をアップしたいので、道具やその操作性に対するこだわりも強く、ちょっとしたボタンの配置一つ一つまで検討したい。そうなる则検討にも時間がかかりますので、インターフェース部分は分科会形式で週1、2回詰めて検討するようにし、進捗への影響を抑えながらも、かゆいところに手が届くように細部の検討ができる環境を整えました」

### システム切り替えのタイミングが難しい業務ですね

「業務が止まる深夜の2時間ほどの間にシステム切り替えを行う必要がありました。具体的にはその間に新システム側を本番環境へ設定を切り替えて、朝4時に出勤するスタッフに新システムを使ってもらう、という手順でした。他システムとの連携部分も多かったので切り替え時には想定外の事態も発生すると予想し、プロジェクトメンバー全員が待機していたのですが、不測の事態は発生することなくスムーズに切り替えを完了することができました。

もちろん偶然うまくいったという訳ではありません。移行計画自体は当社主体で立てていましたが、当初用意したのは単純にタスクをリストアップしただけのもの。会議ではプロジェクトメンバーから意見を出してもらい練り直しました。手取り足取りサポートしてもらって、移行時の資料を作り込んだり、何度か夜中にシミュレーションを実施したりするなど、本来の正しい移行ステップを踏むことができたことが、スムーズにシステム切り替え

できた要因だと思います」



## 取り組みの成果

### 情報発信のスピードアップとワークフローを使った業務統制が可能に

新システムは現場へはすぐに浸透しましたか

「まず最初に古い道具の古い習慣から抜け出して、業務のやり方を変えましょう！という前提がありました。しかしどのような組織でも新しい物事に対する一定の反発があります。また、稼働前に2カ月ほど研修を実施しましたが、実際に導入してみると新しい道具にすぐ慣れる人とそうでない人がいます。

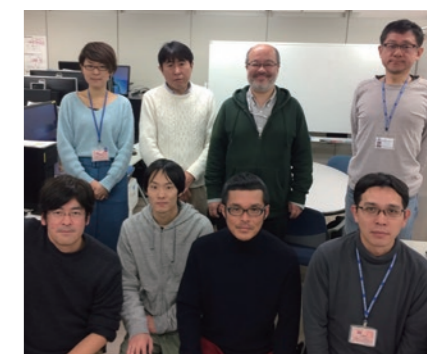
しかしメディア企業である当社は少しでも早くユーザーに情報を届けるのが責務で、そのために必要な道具には強いこだわりを持ちたい。新システムのTricoは、以前のシステムと比較して圧倒的にスピードが速く、ボタンを押すと即座にサイト反映でき、操作が分かりやすい。多少慣れていない人でも満足感を持ってスタートできました」

### 当初、期待されていた「見えない課題」は見つかりましたか

「はっきりとこれが課題だと断定できた訳ではありませんが、メディアの更新作業に『ワークフロー』を採用しました。どのようなやり方が正解なのかが明確にはできなかったのですが、それならば理想のワークフローが実現できるシステムを作りましょう、ということにしました。

メディアの更新作業は、従来は同じ島に座っているそれぞれのスタッフが各自手を上げて担当が決まり、作業が進んでいくというようなフローでした。今回ワークフローを導入したことで、担当者にとっては多少煩わしくなる部分もありますが、例えばスタッフが更新作業完了のボタンを押すと自動的に承認権限を持つ人にワークフローが回ることによって組織内の各スタッフの役割が明確になりました。

また、多人数で大量の素材を取り扱うために、誰が何をやったのが後になつたら分からないという問題もあったのですが、ワークフロー上で作業履歴を残すこ



株式会社日刊スポーツ新聞社チームメンバー

とで、どこで問題が発生したのか後から検証できるようになりました。

## 成果

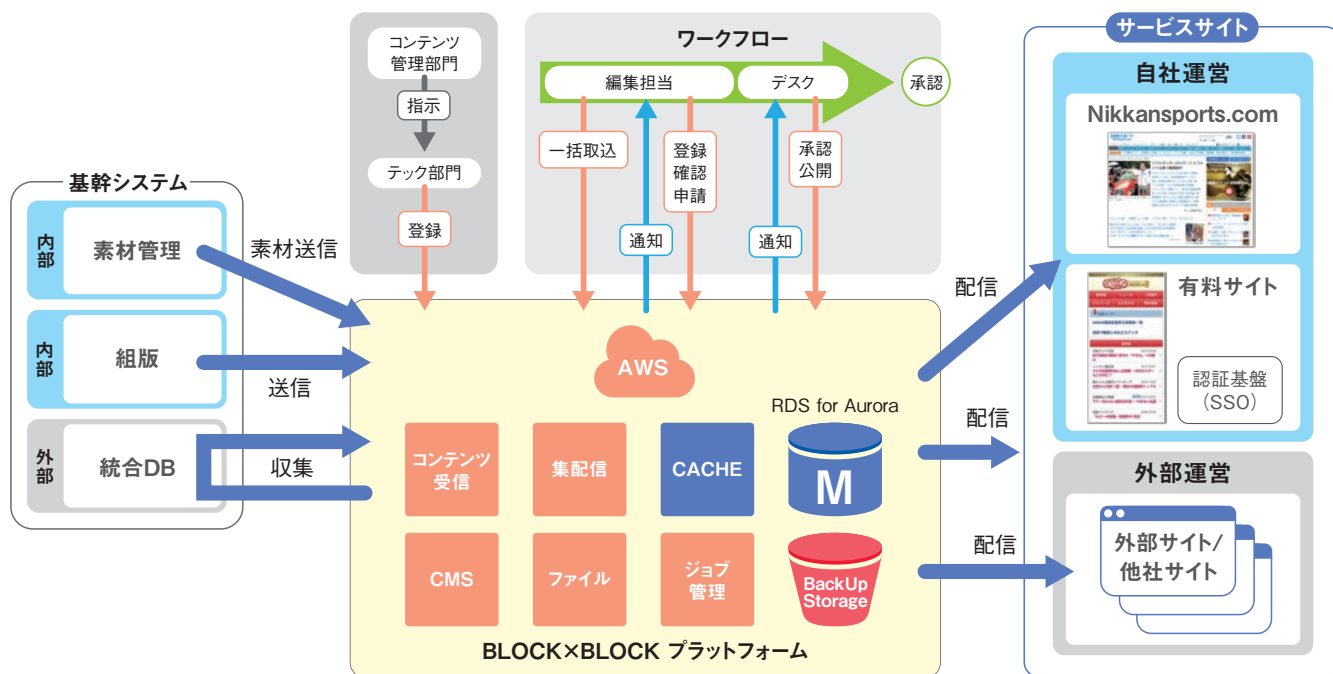
### 将来の展望

**メディア事業にIT部門がより積極的に関与していける環境が整う**

今後のメディア事業とITとの関わりはどのようにお考えですか  
「今回のシステム入れ替えて、メディア業務を担当するメディア戦略本部の業務の中核に、BLOCK × BLOCK をベースとしたCMSが据えられることになりました。メデ

ア戦略本部の業務は、本部内で業務が完結してしまっているためにこれまでブラックボックス化していたところがありました。今回の新システム導入により、私たちIT部門もメディア事業の中核となる業務フローの理解を進めることができました。今後は、メディア業務全体の運用や商品開発などに私たちIT部門も積極的に関わっていきたいと思っています。新しいサービス向けの機能追加などを含めた改修を継続的に行う必要がありますので、キヤノンITソリューションズとこれからも長くお付き合いしたいとプロジェクトメンバー全員が本気で思っています」

## お客様のシステム構成



## Web 戦略プラットフォーム「BLOCK × BLOCK」

「BLOCK × BLOCK」はさまざまなWEBサービスを確実に実現する「SaaS型統合パッケージ」です。これまでバラバラに管理されているサイトや管理機能を共通プラットフォームとして一つのシステムで管理することが出来たり共通プラットフォームを利用する事によりカスタマイズ、フルスクラッチに拘らず低コストで機能の追加が行えます。また、イントラネット構築、運用に必要なさまざまな機能の提供をします。

開発元：株式会社デジタル・デザイナーズ・スタジオ

Home Page キヤノン IT ソリューションズ ホームページ  
[canon-its.co.jp/](http://canon-its.co.jp/)

キヤノンITソリューションズ株式会社

Canon キヤノン IT ソリューションズ株式会社