

障害対応力向上ゲーム Sランカー ファシリテーション用資料

システム障害対応の教科書
サポート資料

Sランカーについて ファシリテート資料

〔運営・ファシリテート〕 全体プレイ時間目安 40～50分程度

参加者を5～7名ずつのグループにします。各グループでインシデントコマンダー 1 名を決めてもらいます

他のメンバーは作業担当になります

まず、インシデントコマンダーだけを集めて、[評価一覧](#)を渡します。そして、このワークショップのゴールを説明します

[ゴール「ポーカーでできる限り強い役をつくる」](#)

ゴールはインシデントコマンダーだけに伝え、他のメンバーに知られないようにします

1回目＜10分程度＞

ゲームを説明してください。 5分程度

5分以内にリリースしてゲームを終えるよう指示してください5分経過したらゲームを終了します

ここで、インシデントコマンダーは種明かしとして障害対応のゴールをチームに伝えます

2回目＜10分程度＞

ゲームの説明をしてください、チャットルームに入るように指示をしてください 5分程度

5分以内にリリースしてゲームを終えるよう指示してください5分経過したらゲームを終了します

3回目＜10分程度＞

ゲームの説明をしてください 3分程度

5分以内にリリースしてゲームを終えるよう指示してください5分経過したらゲームを終了します

ふりかえり＜10分程度＞

各グループで振り返りを実施します 10分程度

必要に応じて、ファシリテーターからこのゲームの狙いを解説します