



## エンタープライズ・グリッド・アライアンス (EGA)

設立：2004年4月20日

### アジェンダ

- エンタープライズ・グリッド・アライアンス(EGA) – EGAとは?
- EGAのスコープと目的
- メンバーとしての参加について
- EGAの技術的な戦略とアプローチ
- 設立時のワーキング・グループ
- 次のステップ



## EGAとは?

- エンタープライズ・グリッドのソリューション開発に焦点を当てた、業界をリードするベンダー企業、ユーザ企業のコンソーシアム
- 501 (c) (6)に基く非営利法人
  - 参加者相互の利益のために組織された
- オープンで独立しており、特定のベンダーに偏らない中立な組織
  - 関連する合意事項を履行し、会費を支払うことにより誰でも参加可能 - 入会に関する障壁はない
  - 複数の参加レベルが用意されているので、参加組織はビジネス・モデルや技術へのそれぞれの関連性に応じて参加が可能
  - 特定の企業がコンソーシアムで力を持つことはなく、参加組織はそれぞれ1票の投票権を持つ
- 簡単な会則とルール
  - 成果はロイヤリティフリーで技術コミュニティに提供



## EGAの技術的スコープ: グリッド・コンピューティング =

- 企業内でのコンピューティング
  - 公営企業と民間企業
- 企業データ・センター間およびその内部でのコンピューティング
  - デスクトップ・グリッドではない
- 信頼性のある標準化された企業コンポーネントの使用
  - ネットワーク、アプリケーション・サーバー、データ・ベース、サーバー・コンピューター、ストレージ、管理フレームワーク
- 企業法人内および企業法人間でのコンピューティング
  - 信頼性と安全性
  - 動的に定義される仮想企業ではない
- 企業アプリケーション用のコンピューティング
  - 商用アプリケーション(ERP,CRM, BI)、技術系アプリケーション(ポートフォリオ・シミュレーション)



科学計算やアカデミックな研究のためのグリッドではない

## EGAの目的

- 相互運用性のあるソリューションを通して、オープンなグリッド環境への移行を奨励し加速すること
  - 仕様
    - 既存の仕様の承認とサポート
    - コンポーネント仕様の収集と調査
    - 必要に応じた、新しい仕様の定義
  - エンタープライズ・グリッド用ソフトウェア / ハードウェアのコンポーネント間の相互運用性テストの仕組み
  - 相互運用性のデモンストレーション
  - ベスト・プラクティスのドキュメント化
- 実際的で実現可能な短期的利益の提供
- エンタープライズ・グリッド・コンピューティングの採用における問題や阻害要因の解決
- グリッド・コンピューティング市場の成長促進

## 参加レベル

- スポンサー会員
  - 理事会への参加資格
  - 委員会への参加および委員長を務めることができる資格
  - EGAの成果物の承認に関する投票権
- コントリビューター会員
  - ワーキンググループへの参加および主査を務めることが可能
  - ワーキンググループ内での投票資格
- アソシエイト会員
  - ワーキンググループへの参加が可能
  - 年間を通じた会議やイベントへの出席が可能

## 設立時の参加企業

- 理事会
  - EMC、富士通・シーメンス・コンピュータズ、ヒューレット・パッカード、インテル、NEC、ネットワーク・アライアンス、オラクル、サン・マイクロシステムズ
- スポンサー会員
  - AMD、Ascential Software、Optena、Paremus
- コントリビューター会員
  - Cassatt、ノベル
- アソシエイト会員
  - シスコ、Citrix、Enigmatec、Force 10 Networks、TopSpin、Data Synapse

## 技術的戦略

- フェーズ毎の問題への取り組み
  - 12～18ヶ月毎に新しいフェーズを開始
- 個々のフェーズでの作業
  - 既存技術や標準仕様が利用可能であるかどうかの判断
  - 概念の検証、デモの開発、ソリューションの調査
  - 関係する業界団体への要件の伝達
  - 必要に応じた仕様やリファレンス・モデルの開発
- 3つのフェーズ
  - 1: コア機能: 単一の企業内での商用アプリケーション
  - 2: 取り込みと拡張: 複数の企業にまたがる技術アプリケーション
  - 3: 統合と完成: “ユーティリティとしてのコンピューティング”の出現
- 短期間で、企業内でのグリッド技術の迅速な採用に貢献する実証的な成果物を作成

## フェーズ1: コア機能

- 企業向けのコアな商用アプリケーションに限定
  - 技術的グリッド・アプリケーションではない
  - すべての企業に適用可能
  - 基本サポートが現時点で可能であることを検証し、オープン性を保証する、必要とされる仕様の使用を推奨するか、開発を行う
- 単一企業内での機能に限定
  - 企業にまたがる機能ではない
  - ある1つのデータ・センターに焦点をあてるが、他のデータ・センターとのやり取りは含む。その場合、最初は他のデータ・センターが利用できることを目指し、その後、負荷の均等化や協働処理を目指す
  - ある1つのデータ・センター内でのベンダー間の相互運用



## フェーズ2: 取り込みと拡大

- 技術グリッド・アプリケーションのサポートの取り込み
  - 商用アプリケーションがリソースを必要としないときに技術グリッド処理ができるようにする
  - 時間外の処理が行えるということで、さらなる技術グリッド・アプリケーションの開発が促進される
  - アプリケーション・タイプ間の境界が徐々に消えて行く
- 複数データ・センターのサポートの他組織への拡大
  - サプライ・チェーンや取引アプリケーションのようなメッセージ送受信アプリケーション
  - アプリケーション間でのWebサービス呼び出し
  - 企業間グリッドの相互運用開始



## フェーズ3:統合と完成

- 企業内および企業間のグリッド・コンピューティングの統合
  - 単なるメッセージ送受信ではない、真の意味での協働処理
  - 動的な処理能力の追加:仮想的なデータ・センターの拡張
  - 最終的なオンデマンド処理能力の実現
- すべての企業アプリケーションのサポートの完成
  - すべての構成でサポート、データ・センター内でサポート、そしてデータ・センター・プロバイダーへの処理依頼でもサポート
  - エンタープライズ・グリッド間での相互運用の完成
  - 最終的な“ユーティリティとしてのコンピューティング”モデルの出現



## 設立時のワーキンググループ

- リファレンス・モデルWG
- コンポーネント・プロビジョニングWG
- データ・プロビジョニングWG
- ユーティリティ・アカウントニングWG
- グリッド・セキュリティWG



## EGA始動後の活動

- 活動の開始と加速
  - 変化の原動力としてのEGAを業界内でマーケティング
    - 参加会社のパートナーや顧客の勧誘
  - EGA内での技術活動:
    - 設立時のワーキンググループへの参加と活動の開始
- リエゾン
  - 他のコンソーシアムや標準開発機関とのMOU(覚書)の交渉
    - 知的財産権の保護や交流の仕組み
  - 協力関係を結ぶ団体の候補
    - DMTF, GGF, OSDL, SNIAや他の団体(例えばW3C, Oasisなど)
- 地域サブ委員会の設立
  - EGA理事会が原則として承認済み
  - EUと日本からの提案待ち
  - 他の地域(例えば南北アメリカ)は将来設立の可能性

