Agile Japan 2026

2026
11/12
13:00–13:20

AI×アジャイルで、石橋を高速で叩きながら渡る

～電力会社がゼロから築いた会員サイト改善プロセス～



東北電力株式会社
DX推進部
プロダクトオーナー

Ayami Kanazawa
金澤 綾美



株式会社SHIFT
AI企画推進部
AIストラテジスト

Shigeru Hirai
平井 滋

その常識、変えてみせる。 SHIFT

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

本日お伝えしたいこと

「絶対に止められない」と「AIで速く」。どちらも求められていませんか？

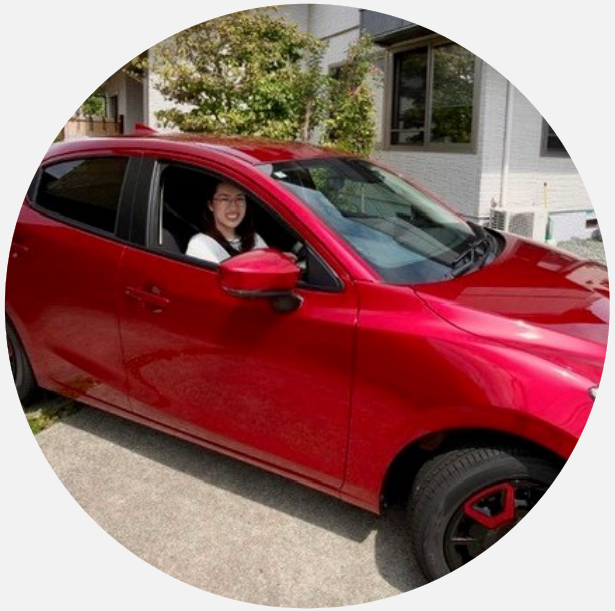
慎重さは、手放さなくていい。
石橋は、高速で叩ける。

今日お話しする3つ

1	**本番で、結果が出た**	改善を続けるプロセスと体制が、社内に残った
2	**発注者が、毎週決める側に**	動くものを見て、その場で決める。変えたのは、作る速さより決め方
3	**支えたのは「人ーAIー人」**	AIの前後に人を置き、「速い」と「壊れない」を両立した

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

金澤　綾美



為せば成る
為さねば成らぬ何事も
成らぬは人の為さぬなりけり

所属

東北電力株式会社　DX推進部　顧客基幹システム推進
プロダクトオーナー

経歴

基幹系システムの開発・保守を経て、2017年に東北電力へキャリア入社。社内システム開発支援、DMP・MAによるデジタルマーケティング基盤整備とデータ活用を推進。現在はアジャイル×AI駆動開発で継続的な顧客価値創出に挑む。

趣味

ドライブ（道の駅めぐり）

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

平井 滋



一緒に走り、

一緒に悩む。

「遅すぎることはない」

所属

株式会社SHIFT　AI企画推進部
AIストラテジスト／アジャイルコーチ

経歴

SI・メーカー系で開発者・PM・エンジニアリング部門長を歴任後、アジャイルコーチとしてSHIFTに参画。現在は既存システム刷新の現場でAI駆動開発の組織導入を支援し、プロセス設計から経営層の投資判断材料づくりまで伴走。

趣味

スノーボード（ゲレンデ＆BC）、山仕事（山林整備、薪づくり）、ランニング、観劇、おいしい食べ物とお酒

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

東北電力グループの契約者向け会員サイト

電気料金・使用量を確認するサイト。トップ画面を中心に、ユーザー導線を改善

約半年

2026年4月～9月

22本

1週間スプリント

東北電力 DX推進部	プロダクトオーナー（発注者）
トインクス 東北電力グループの情報システム会社	開発
SHIFT	AI活用・DevOps支援 アジャイルコーチ

実験環境ではなく、稼働中サービスの本番コードを改修し、本番リリースまで

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ― 「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ―「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

これまでの開発 ― 石橋を叩いて渡る

企画から稼働まで

3〜4年

大規模な開発では、珍しくない

要件を決めて発注する

↓

完成したものを受け取って確認する

↓ **直せるのはごく一部。満足いく修正は間に合わない。**

気になる点は、次の計画に載せる

電力会社ならではの、安心・安全を最優先とする開発プロセス

その代わり、速さと柔軟性は後回しに

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

なぜ始めたか ― きっかけと、4つの不安

きっかけは、デモを見たこと

自然言語で指示するだけで、
画面がその場で出来上がる。

数十分で

本当に動くものができた。

「開発が変わる」と感じた。

1	AIが書いたコードを、本番に入れていいか	解消
2	毎週のサイクルを、今のルールで回せるか	解消
3	毎週のレビューに、自分の判断が追いつくか	解消
4	社内の承認を、このスピードで通せるか	まだ残る

1〜3は解消しました。4の承認だけが、まだ残っています。

承認だけは、チームの努力では解けませんでした。（後半でお話しします。）

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ― 「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

契約者が実際に使っている画面が変わりました。

4月	5月	6月	7〜8月	9/14
チーム立ち上げ 環境・CI/CD整備	受入条件の運用開始 開発スタート	初機能を完成 外部レビュー開始	外部レビューを継続 実機での操作確認	**本番リリース** **石橋を、渡り切った日**

改善のサイクルが変わった ― 意思決定の単位が、数か月に一度から、週に一度へ

以前

数か月に一度、ドキュメントベースで確認
期待とのギャップに気付きづらかった

現在

毎週、動くものを見て決める
リリースは、決めた改善をまとめて届ける場になった

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

改善を続けられるプロセスと体制が、社内に残った

プロセス
毎週、動くものを見て決め、直す

人
全員が改修内容を説明できる

内製
AIの誤りを社内で止められる

その結果、ユーザーに届いたもの

事業側の評価

指摘　11件すべて対応

事業側レビュー4回でいただいた37件のうち、
対応が必要と判断した11件を、9月14日のリリースに反映

専門家の評価

使いやすさ　41.4 → 59.6点

デザイン診断（TOPページの総合点。5特性×41項目）

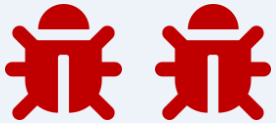
Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

①② 品質 ― 不具合は減り、一発通過は増えた

① 不具合 約4割減

完成した機能10ptあたりの不具合の件数

前半  3.2件

後半  2.0件

1ptあたりでは 0.32 → 0.20件

② 一発通過率 33% → 44%

レビューを一度で通過したストーリーの割合

前半 

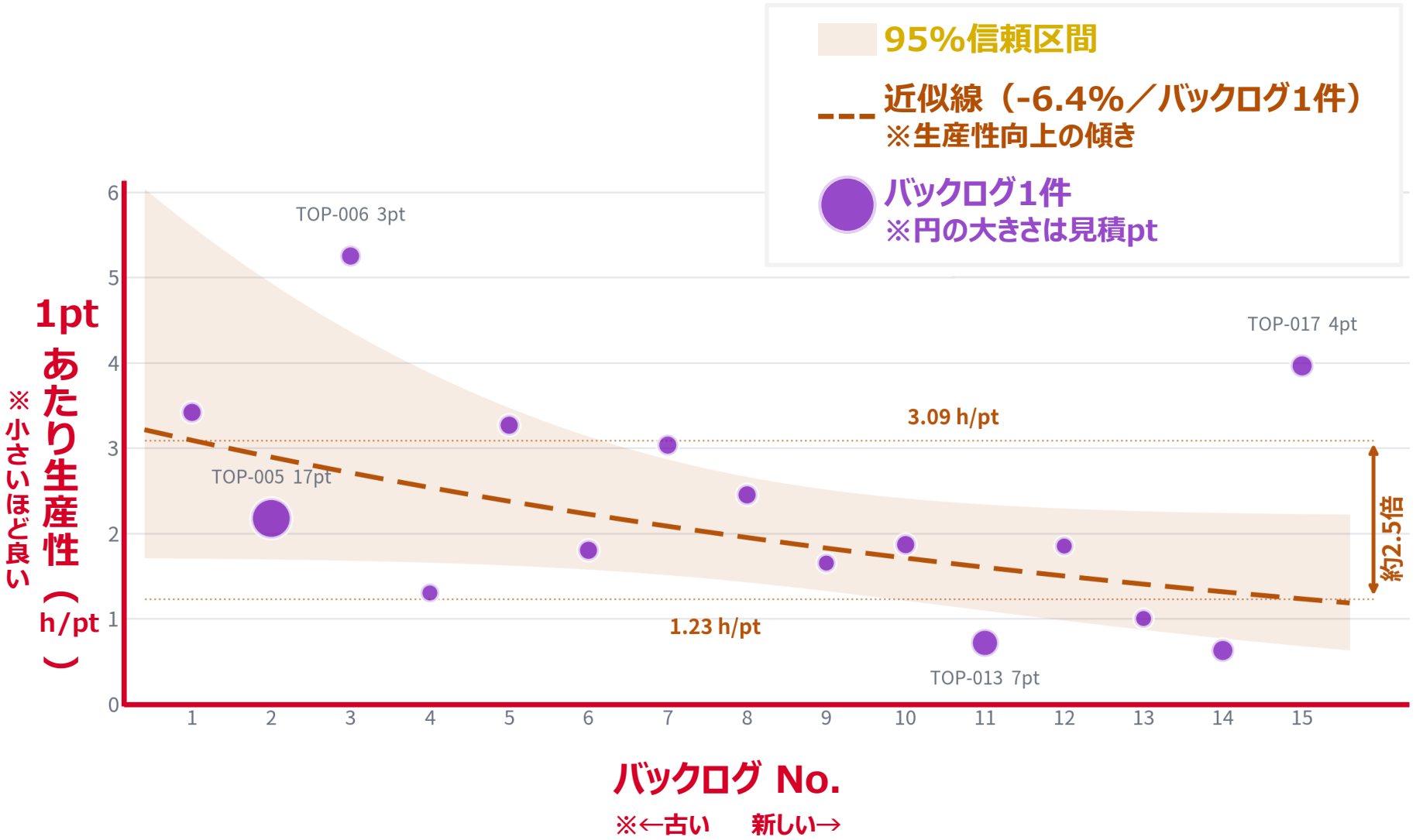
後半 

9本あたり 3本 → 4本
受入条件を先に決める進め方を、チームで続けてきた中で上がった数字

※ pt＝ストーリーポイント。チームが作る前に見積もった機能の大きさ（作業時間ではない）
※ 完成したストーリーを完了順に前半・後半に分けた実測比較。私たち自身が工程を測った値で、AI活用との因果は主張しません。

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

③ 生産性 ― 1ptあたり 3.1h → 1.2h



約2.5倍

1ptを作るのに要した時間

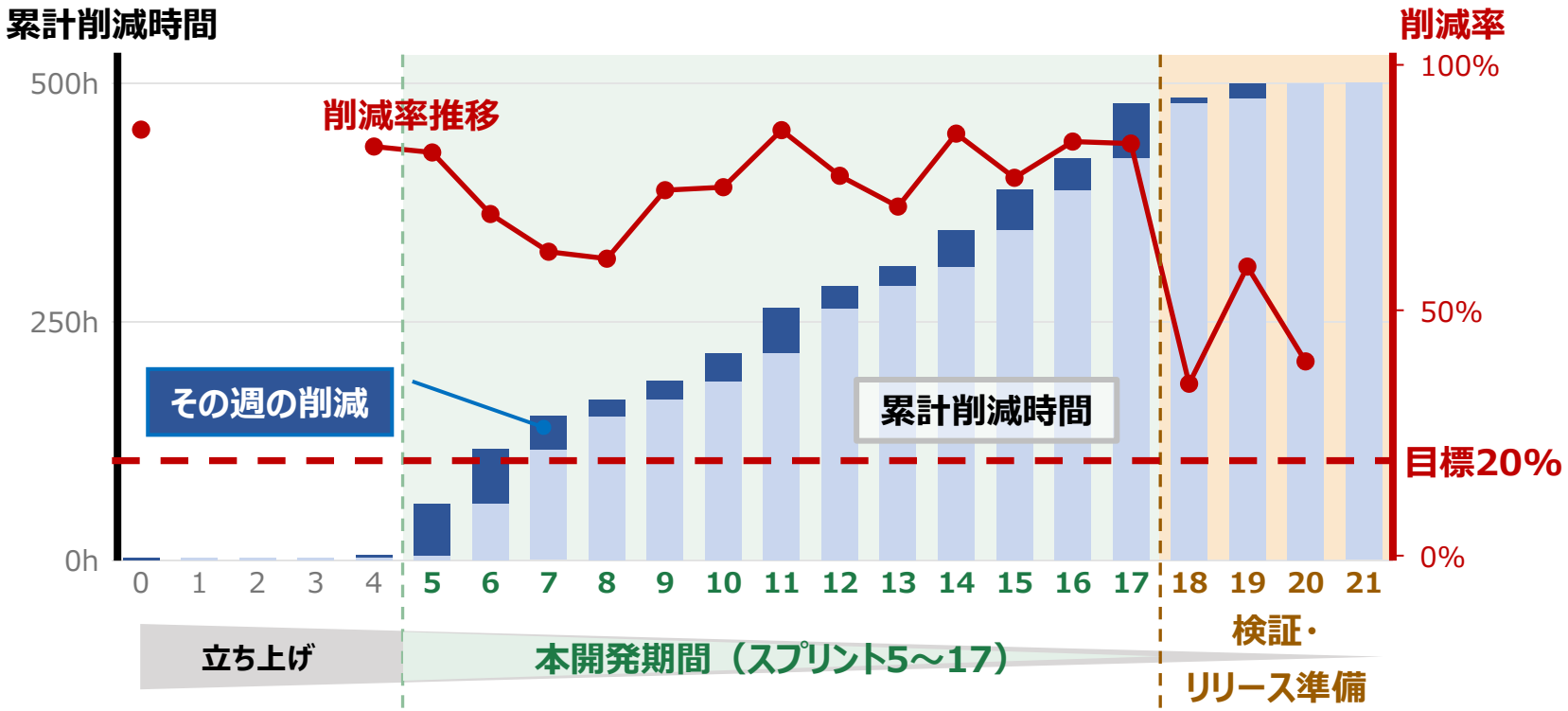
3.1h → 1.2h

完成バックログ15件・近似線

※ 横軸は、スプリントではなく完成したバックログの順。ポイント見積りがもとの数字のため、統計的な有意性は主張しません。

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

④ 工数 ― 開発・実装の工数を約75%削減



約75%

開発・実装工数の削減率

累計 約500時間

最初のスプリントから全チケットで記録

スプリント ｜ 出典：スプリント活動報告（2026年9月16日）開発・実装カテゴリー

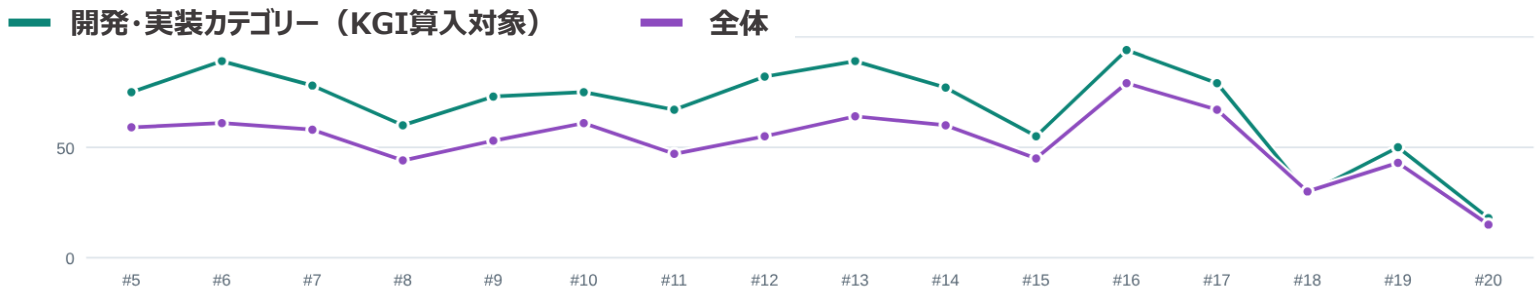
※ 分母の「従来想定時間」は担当者の自己申告見積。対象は開発・実装工程で、要件を決める工程・承認を通す工程には効いていません。

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

速さと引き換えに、品質を落とした形跡はない

AI活用率

完了チケットに占めるAI活用の割合／全期間　全体 54%　開発・実装 70%

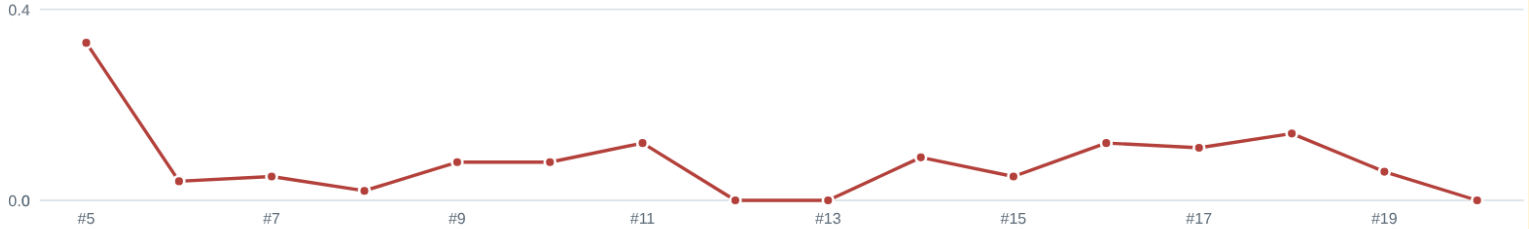


約7割

開発・実装チケットのAI活用率（全期間）

実装起因の不具合密度（件/pt・3SP移動平均）

AIが主に担う実装工程に起因する不具合、上のAI活用率と同じスプリント軸



ほぼ横ばい

実装起因の不具合密度
0.13 → 0.13 件/pt

出典：品質ダッシュボード（2026年9月9日生成）⑨ AI活用率と実装起因不具合の密度

AIの活用が進んでも、実装の品質が悪化した形跡はない

件数が一桁のため、因果・有意差は主張しません

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ―「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

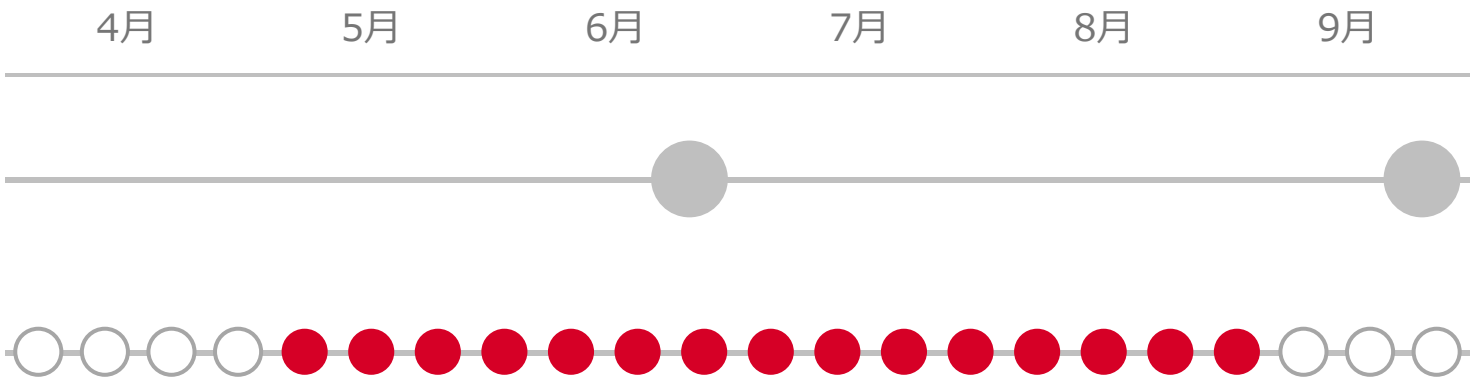
05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

毎週、動くものを見て決める側に

より、そう、ちから。東北電力　その常識、変えてみせる。SHIFT

毎週水曜、動く画面を見る → **良し悪しを、その場で言う** → **次の1週間で作るものを決める**



※ イメージ。白丸は準備期間（4月の立ち上げ／8月末以降のリリース準備）で、判断の場はなかった

石橋を叩く間隔が、数か月から1週間になった

得たこと

一回の判断が、軽くなった

戻るのは1週間分。「違う」ではなく、
「もう少し、こうしてほしい」で足りる

引き受けたこと

問われるのは、私の「決める速度」

私が1週間迷えば、チームは1週間止まる
発注者の仕事が、要件を渡すことから、毎週決めることに変わった

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

★ もう一つ変えたのが、決め方 — 関係者との合意形成の進め方

これまで

デザイン説明	確認期間（1週間）	直す	再確認	…

2〜3週間かかることも珍しくない。その間、開発は止まる

今回

その場で意見 → その場で直す **30名規模・1回のレビューの中で完結**



事業側のメンバー30名ほどに一度に集まってもらった（外部レビュー4回のうち2回）　※ 長さは目安

チームの中でも同じ　アイコンも、画面を見ながら「これはどうか」と言い合い、その場で決めた

効いたのは、作る速さより、決め方を変えたこと

同じ動くものを一緒に見て決めるから、「こんなはずじゃなかった」が起きにくくなった

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ― 「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

AIは速いが、曖昧さ・副作用・網羅に弱い。そこを、アジャイルの規律で抑えた

AIの弱点	補う、アジャイルの規律
指示が曖昧だと、平然と間違ったものを作る	**完了の定義／受入条件** スコープを狭め、何を満たせば合格かを、作る前に文字にする
既存コードへの副作用に気付かない	**技術プラクティス（自動テスト・CI）** 触る前に安全網を張る。見た目の差分まで検知する
網羅性を、自分では担保できない	**検査と適応（スプリントレビュー）** 毎週、人が価値の観点で合否を判断する

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

アジャイルの弱点を、AIの速さが補った

逆に、アジャイルだけでも回らなかった。毎週のサイクルは、AIの速さが支えた

アジャイルの弱点		補う、AIの速さ
1週間では、毎週「動くもの」を出すのが重い	→	**実装が数時間〜数日で終わる** 毎週必ず、動く画面をレビューにかけられる
関係者との合意形成のラリーに時間がかかる	→	**その場で形にして、その場で直す** 2〜3週間のラリーが、その場に変わった
テスト観点の網羅が、人の記憶と経験に頼りがち	→	**詳細AC（Gherkin）をAIが構造化** 観点の抜けを、人の記憶に頼らない

順番が大事。規律を先に置いてから、AIを入れました

この組み合わせを、この取り組みの中でゼロから編み出し、「型」に仕立てました

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

やり方① 受入条件（AC）を2階層で持つ

上の階層　価値の条件 ― 人が決める

ユーザーにとって何が実現できれば良いか
チームが起草し、POが判断する

下の階層　詳細な条件 ― AIが網羅する

上の階層をもとに、AIが詳細な受入条件（Gherkin）を生成
シナリオテストのもとになり、観点の抜けを人の記憶に頼らない

33% → 44%

レビューを一度で通過したストーリー

前半 ✓✓✓○○○○○○

後半 ✓✓✓✓○○○○○

9本あたり 3本 → 4本（p8の再掲）
受入条件を先に決める進め方を、チームで続けてきた中で上がった数字

価値は人が決め、網羅性はAIが埋める

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

やり方② 毎週、判断できる状態にする

動く画面 ＋ 受入条件の充足状況 → **毎週おなじ形で、POに渡す** → **判断が、1週間で完結する**

修正した指摘 25件は、すべて翌スプリントまでに解消

同じスプリント内	9件
翌スプリント	16件
2スプリント以上	0件（持ち越しなし）

出典：品質ダッシュボード（2026年9月9日生成）手戻り解消リードタイム。修正対応した指摘が対象

判断を、毎週の作業にした

決める材料を毎週そろえることが、速さを止めない条件です

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

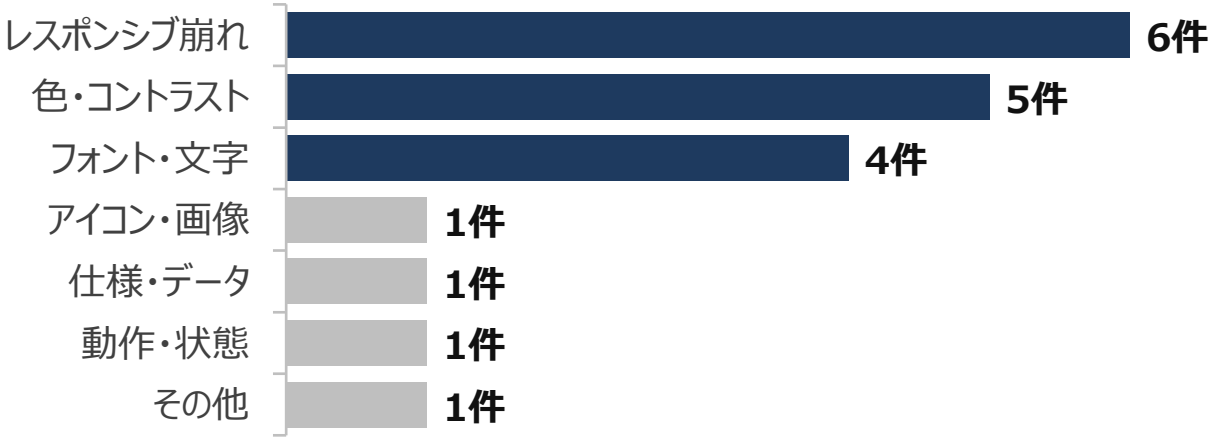
やり方③ 触る前に、三層の安全網を張る

VRT※ 見た目の差分 | **E2E 操作の導線** | **Unit 部品の振る舞い**

※Visual Regression Test

既存コードに触る前に張り、「壊していないこと」を毎回、自動テストが確認する

見つかった不具合19件は、どんな壊れ方だったか



出典：品質ダッシュボード（2026年9月9日生成）混入箇所分析

約8割（15/19件）

が見た目の崩れ

（レスポンシブ・色・フォント）

→ **この観点を、チェックに足した**

- VRT＋AIによる画像チェックの観点
- デザインコードレビュー
- 実機確認の観点

本番リリース後の不具合 0件

2026年9月16日時点

人が叩く前に、自動テストが毎回叩く

不具合の分類は実測。打ち手の効果はこれから測る

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

人：価値の条件を決める

受入条件 上の階層（やり方①）

AI＋自動テスト：作る・網羅する・毎回叩く

受入条件 下の階層 （やり方①）／ 三層の安全網（やり方③）

人：動くもので判断する

毎週のスプリントレビュー（やり方②）

この3つがそろうと、「速い」と「壊れない」が両立する

どれか1つでも欠けると、AIの速さは、そのまま手戻りと停滞の速さになる

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

01 これまでの開発と、なぜ始めたか／始める前の不安

02 9月14日の本番リリースと、達成した成果

03 すぐ気付いて、すぐ直せる ― 毎週決める側になって起きたこと

04 なぜこの結果を得られたか ―「人ーAIー人」のサンドイッチ構造

05 まだ越えられていない2つの課題／持ち帰っていただきたいこと

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

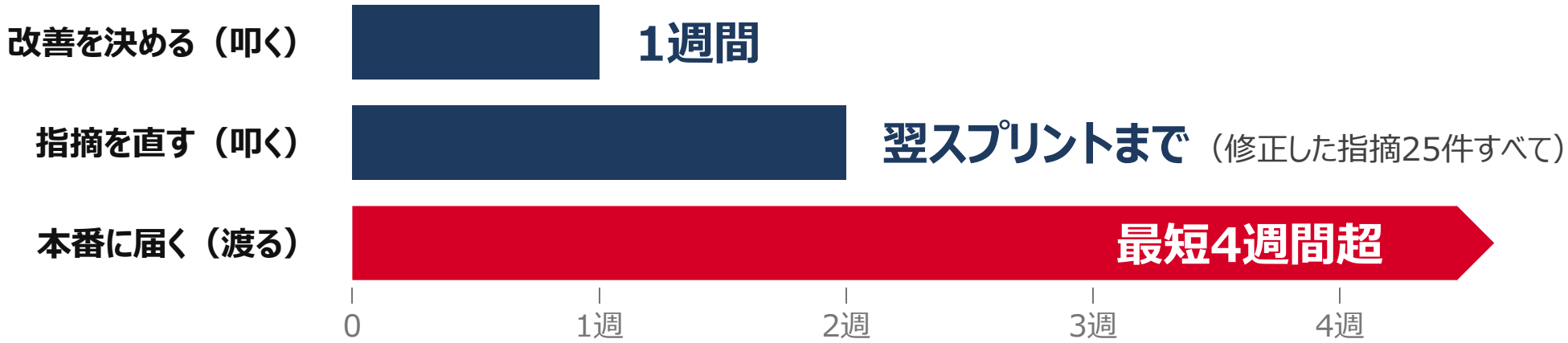
叩く速さは変わった。渡る速さは、まだ

変わったこと ― 叩く速さ

判断は、数か月に一度から毎週へ
実装は数時間～数日で終わる

変わらなかったこと ― 渡る速さ（課題①）

速くなったのは開発の工程だけ
リリース承認の工程は、従来のまま



止められないサービスを守る仕組み
仕組みそのものには理由があり、チームの努力では短縮できません

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

まだ越えられていない、2つの課題

叩く速さは変わりました。でも、まだ越えられていない課題が2つあります。
どちらも、会場のみなさんのご経験やお考えをぜひ伺いたいです。

1 渡る速さ ― 承認プロセスのリードタイム

毎週決めても、本番に届くまで最短4週間超。みなさんなら、どう短くしますか。

2 広げ方 ― この型を広げる担い手

ほかのチームや部署へ広げる担い手が、まだ決まっていない。どう確保しますか。

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

こんな方へ

AI開発内製化を進めたい方・AI駆動開発を導入したい方へ

AIを入れる前に、AIを挟む「人」の側を用意する

人：価値の条件を決める

受入条件を2階層で持つ
人がL1を決め、AIがL2を埋める

**AI＋自動テスト：
作り、網羅し、毎回叩く**

触る前に安全網（VRT＋E2E＋Unit）を張る

人：動くもので決める

毎週、動くものを見せ、POがその週のうちに決める

AIを先に入れて、人の判断を後から足そうとすると、速く壊れるだけになる

AIを入れても、アジャイルは要らなくならない。AIが速いほど、規律が要る

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

持ち帰り② 渡り方を、選べるようにする

こんな方へ

規制産業・大企業など、統制が厳しくAI開発に手を出しづらい方へ

社内で言われたこと

「本当に月に1〜2回のペースでリリースして、品質が保てるの？」

「プロセス的に、マッチしていないのでは？」

もっともな指摘です。慎重さと手順は、お客さまの安心を支えてきた文化。だから、全部は変えませんでした。

しっかり叩いて、着実に渡る

これまでの進め方が合う橋は、そのまま

高速で叩きながら、渡る

今回は、会員サイトのトップ画面の改善から

橋ごとに渡り方を選べば、最初の一歩は踏み出せる

全部をアジャイルにしなくていい。どちらの渡り方でも、石橋は叩く

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

告知

ハイブリッド開催
（麻布台ヒルズ＆オンライン）



ご予約はコチラ▼

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

石橋を、高速で叩きながら渡る。

AI開発内製化を進めるなら

AIの前後に「人」を置く ― 人ーAIー人のサンドイッチ

統制が厳しいなら

渡り方を選ぶ ― それが最初の一歩になる

叩く速さは変えられた。次は、渡る速さです。
質疑・休憩時間に、ぜひ「2つの課題」についてお聞かせください。

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.

ご清聴ありがとうございました

SHIFTブースにて

アンケート回答完了画面を
ご提示頂きますと、
ノベルティをプレゼント！



本セッションの感想をお聞かせください！

より、そう、ちから。
東北電力

その常識、変えてみせる。
SHIFT

Copyright SHIFT Inc., All Rights Reserved.