Agile Japan 2026 ／ 2026.11.12

AI-DLCへの挑戦

スクラムマスターのAI-DLC実践記録

東京海上日動システムズ株式会社 デジタルイノベーション本部

伊藤 健 ／ 阿部 櫻子

本日の流れ

01 自己紹介・会社概要

02 AI-DLCとは？なぜAI-DLCに挑戦したのか

03 AIと付き合う難しさ

04 スクラムマスターとして何をしたか

05 やってみて分かったこと

01

自己紹介
会社概要



話す人

東京海上日動システムズ株式会社 デジタルイノベーション本部



伊藤 健

スクラムマスター
テニスと猫が好きです



阿部 櫻子

スクラムマスター
今日誕生日です！
(11/12)

ぜひブースに遊びに来て、お話し＆お祝いお待ちしております

東京海上日動システムズは
東京海上グループ※のIT・デジタル戦略の中核を担っています

事業内容

- 東京海上グループのIT戦略を担うシステム会社
- 東京海上グループ情報システムの企画・提案・設計・開発・保守・運用・システム活用支援

設 立

- 1983年9月
- 2004年10月 親会社の合併に合わせてITグループ会社も合併し東京海上日動システムズが発足

社 員

- 1,829名（2026年4月1日現在）
- 平均年齢は38歳

※国内損害保険/生命保険事業、海外保険事業、金融・一般事業まで幅広く展開する東京海上ホールディングス傘下の企業群

東京海上グループのデジタル戦略

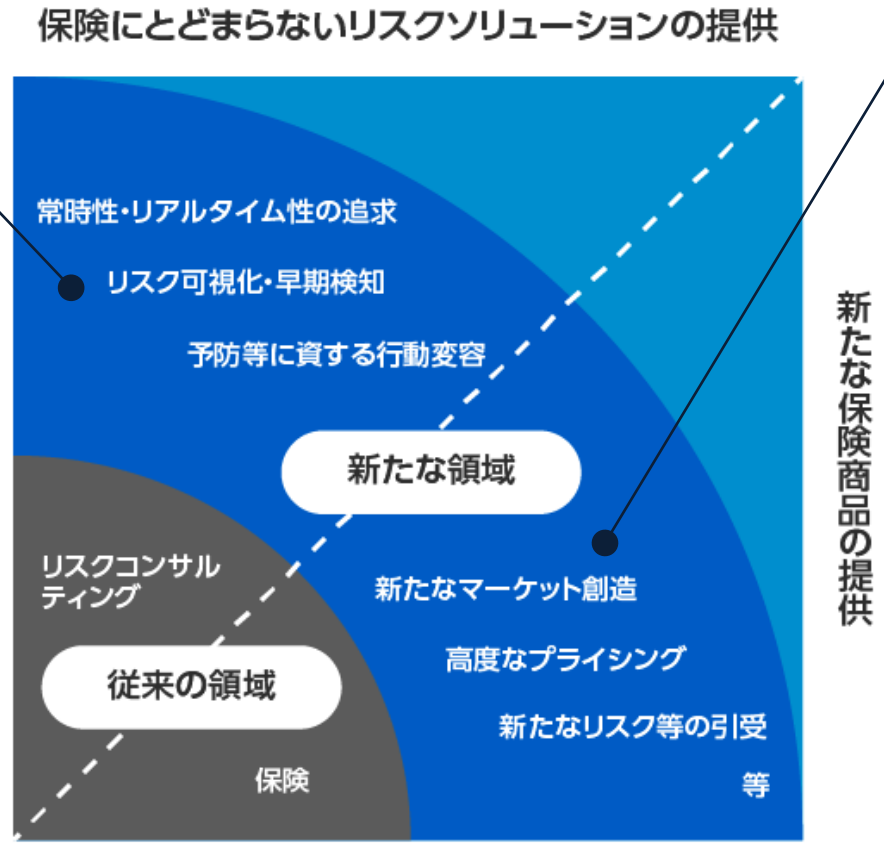
“いざ”を支える存在から “いつも”を支える存在へ（価値提供領域の拡大）

Web

HOKENO

- 生命保険・損害保険について、補償内容や選び方などの基礎知識をわかりやすく紹介
- 保険の見直し・相談をサポート





モバイル

NAMO

- ルート検索、乗換案内、乗物の手配などをシームレスに完結できる移動サポートアプリ
- 事故に伴う代替交通手段の費用請求



東京海上日動システムズ

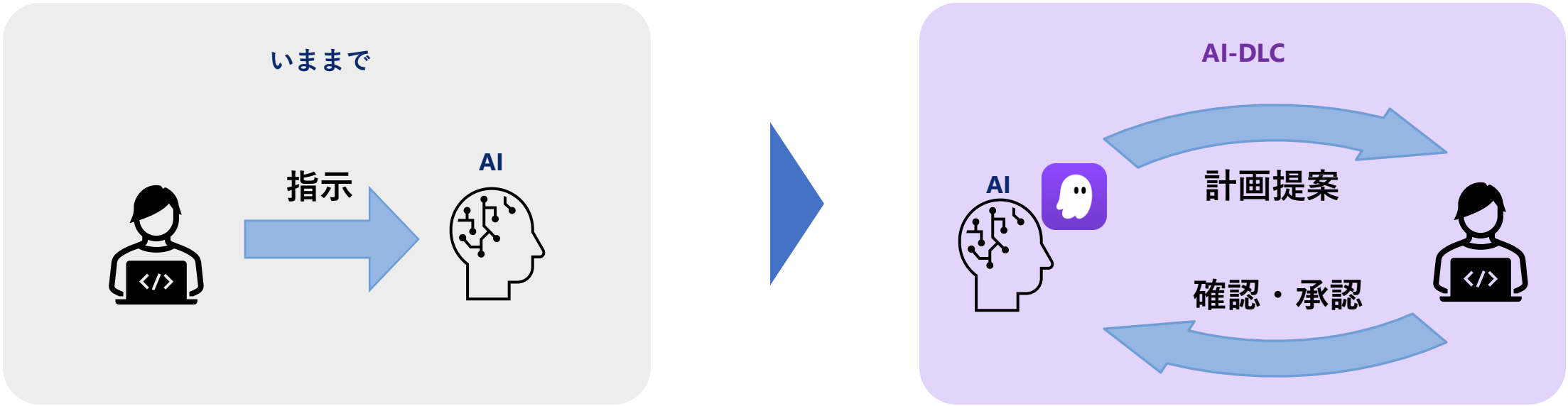
02

AI-DLCとは？
なぜ、AI-DLCに挑戦したのか

AI-DLC とは？

AI-DLCとは ― かんたん解説

AI-DLC（AI-Driven Development Life Cycle）は、**AWS が提唱する**開発方法論。
要件定義から実装・受け入れまでの 開発ライフサイクル全体を、AIを前提に短いスパンで反復しながら進める。
人間の役割は「作業者」から「意思決定者・監督者」へ。



AI-DLCに挑戦した理由

02



東京海上日動システムズは高い開発力を継続して発揮したい



AI駆動開発は時代の潮流だが、金融業界で実践している事例は少ない



技術環境の変化を早期に捉え、AI活用について昨年度から検証をおこなってきた

AIに合わせた超高速イテレーション

1サイクル＝1週間。
定期的なレビューと振り返りを実施するためAcceptanceフェーズを設け、高速な改善サイクルを定義した。

Inception	Construction	Acceptance
やりたいことを要件に	**AIとともに設計・実装**	**条件を満たすか確かめる**
ビジネス要求をAIと対話して整理	Unitに分割	受け入れ条件で検証
ユーザーストーリーに分解	設計・コード・テストをAIが生成	結合・動作を確認
受け入れ条件を定義	並行で開発を進める	1週間の活動を振り返る
用語と前提を揃える	人はレビューして方向づけ	

今のチーム編成

体制

対面とオンラインのハイブリッドでAI-DLCを実施中

PO

1名

システムズ以外のメンバー

スクラムマスター

1名

進行と改善のファシリテート

テックリード

1名

設計・レビューの要

開発者

4名

AIとともに実装を推進

デザイナー

1名

UI/UXを担当

QA

2名

品質の検証を担当

03

AIと付き合う難しさ

AI-DLCに慣れないと疲れる

苦労した点 ①

- AI-DLCというワークフローを全員が完璧に理解していたわけではなく、どう進んでいくのか不安があった
- AIが生成する大量のドキュメントの内容が正しいか、レビューすることに慣れていなかった
- 要件をその場で決めながら進むやり方に慣れていなかった

→ AIとチーム全員で会話しながら、その場で「要件」「どう開発するか」を決める必要がある。

人間の判断速度が重要。

AIと人間とで学び合う

どう改善したか ①

> **プロジェクトの背景や人間の困っていることをAIに学ばせて、AIの生成物や質問を改善。**
> **そして人間もAI-DLCに慣れるために毎日振り返り。**

1. どのドキュメントからレビューすべきかをまとめたので、効率よくレビューできるようになった
2. AIに作りたい機能の背景を入れることで、割と適切な質問をしてくれるようになった

作る速さが上がるほど、レビューが詰まる

苦労した点 ②

いままで

人が生成する量
＜
人がレビューできる量

AI-DLC

AIが生成する量
＞＞
人がレビューできる量

→人によるレビューがボトルネックとなりAIによる開発を止めてしまう。
レビューできるシニアエンジニアがより重要になる

これまで通り「全てを人がレビュー」は難しい。

レビューを仕組み化

どう改善したか ②

人間だけのレビューだけでなく、AIにもレビューをしてもらい、人間の負担を軽減。

1. コードレビューエージェントが一次レビューを担うことで、人間のレビュー負荷を減らした
2. AIレビュー後、人間のレビュー時に指摘があった事項は、ノウハウとしてエージェントに学ばせた

AIは覚えている。人間は忘れる

苦労した点 ③

成果物が大量に増える

要件・設計・コード・テスト・TODOが
常時増える

**AIが覚えていてくれると
無意識に期待する**

書き留めて納得し、
他のことをしている間に忘れる

**人が管理しきれない
メンテナンスが大変**

ドキュメントが陳腐化し
初歩的な不具合が出る

**人間同士の認識がずれ、
AIが誤った前提で生成する**

間違った認識で
後で手戻りになる

色んなルールを作った

03

どう改善したか ③

人間の物忘れと、AIの古い情報参照を防ぐルールを決めてワークフローを実施。

1. 整合性チェックを実施した
2. ワークフローで必ずTODOチェックするようにした

04

スクラムマスターとして、何をしたか

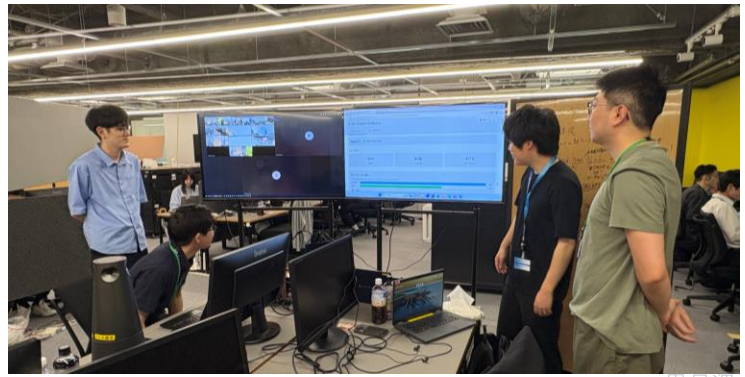
目的に合わせた、最適な表現を

? 量が多いドキュメントも、人間が見やすく工夫したい





#	ID	タイトル	種別/カテゴリ	内容/概要	優先度	ステータス	関連Unit
1	BL-unit4-extra-006	お客様がメールアドレスを変更した場合、古いものも削除されずに残る	改善	画面上で説明や注意を促す対応が必要。	Medium	未解決	Unit4
2	BL-unit4-extra-005	利用停止請求したユーザーが既に配信済みのメールからオプトイン登録した場合もメール配信は復活しない制約がある	改善	画面上で説明や注意を促す対応が必要。	Medium	未解決	Unit4
3	BL-unit2-extra-006	メール認証を全体設定画面の直前で実施するように変更する	改善	これまでは個別設定画面の直前で実施する前提となっていたが、個別設定画面は認証なしで可能という前提のもと、認証認可の処理を書き換える。	Medium	未解決	Unit2
4	BL-unit2-extra-005	メール認証の送り先の妥当性を個別DMへのデータの存在を持って確認する	セキュリティ	クエリストリングにメールアドレスを入れる方法だと改ざんのリスクがある。そのため、申告したメールアドレスが正式なものかを確認するために個別DMにお客様IDとメールアドレスの組み合わせがあるかを問い合わせる必要がある。	High	未解決	Unit2
5	BL-unit1-extra-006	コードマスタのD4 Glu化	機能追加	DISTID を分解法則（parseDistId の固定長分解）に頼らず、D4 Glue に保管されているマスタデータを参照して distType/sender/cust/category 等を取得する方式へ切り替える。切り替え時期は 2026年7月中旬ごろを目標とする。 将来 CMP 側で採番ルールや桁数が変わると固定オフセットのパースが破綻するため。	High	未解決	Unit1



ドキュメントやバックログを可視化

仕様書・ワイヤーフレーム　POとの仕様合意

進捗確認ダッシュボード　状況をその場で共有

Backlogツール　TBD事項を整理する

早く振り返り、速く改善する

? AIもチームの一員と考えて、どんどん効率化していきたい



開発速度に負けず毎日振り返りして、改善の機会を増やした

毎日 17:00〜

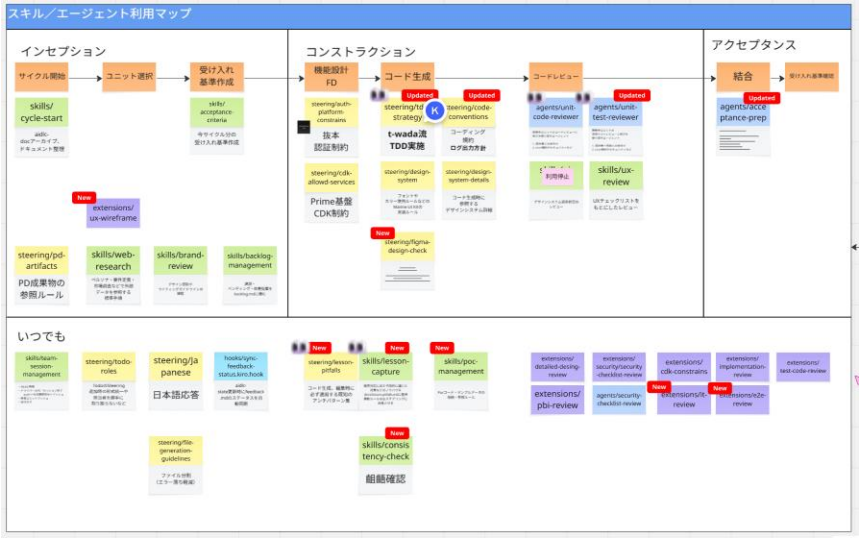
その日の気づきを出し、
次の日には改善

Acceptance

フェーズの振り返りを実施し、
次の週には改善

隔週

AI-DLCチーム横断で
状況と工夫を共有し、
隔週で改善



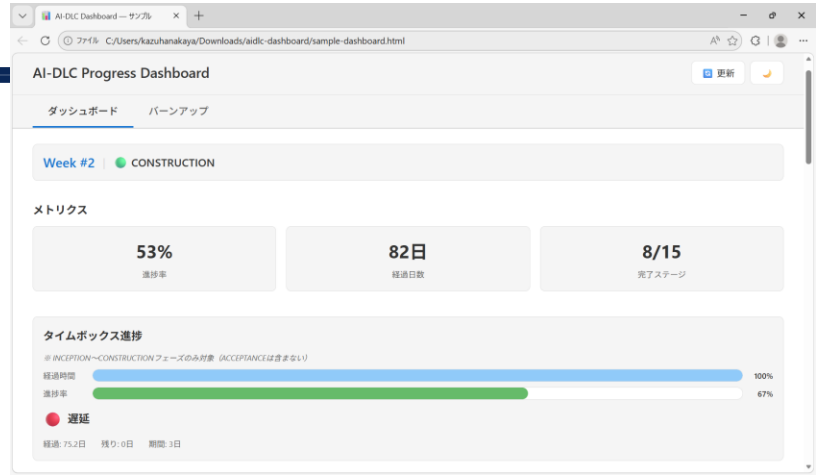
チーム全員の現在地を確かめる

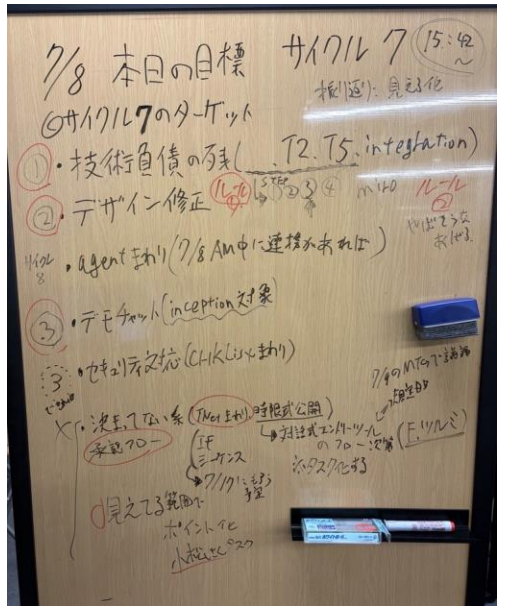
? 自分たちの現在地が見えない、AIに何を聞けばいいかも分からない

早く、簡単にわかるようにした

ホワイトボードやダッシュボードで目標・工程・休憩時間を
可視化し、自分たちが今何をしているかを常にわかるようにした

AIにどういう内容を聞くべきかも最初の頃は記載した





意外と手書きが達成感ある

スクラムの基本に立ち返ることが大切だった

04

1 **見える化する**

現在地・TODO・要件を、チーム全員が見える形にする

2 **振り返って改善する**

毎日ふりかえって、その日のうちに仕組みへ反映する

3 **目線を合わせて全員で会話する**

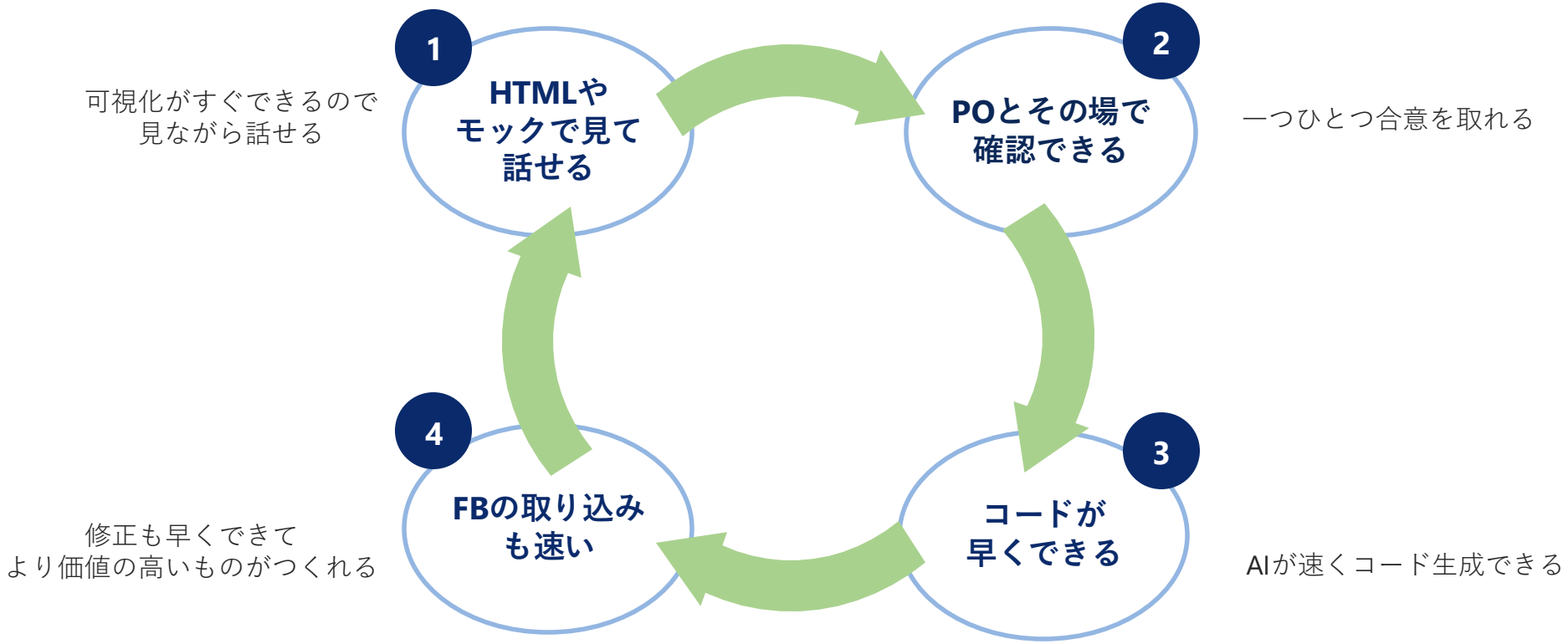
PO・開発者・AIの三者でたくさんコミュニケーションを取る

05

やってみて分かったこと

フィードバックを、その場で聞ける

05



可視化がすぐできるので
見ながら話せる

一つひとつ合意を取れる

修正も早くできて
より価値の高いものがつくれる

AIが速くコード生成できる

ドキュメントも動くソフトウェアも！全員ですぐ確認、すぐフィードバック

フィードバックループを加速させて、より価値の高いインクリメントを生成できる

AIを挟むほど、人と話す時間が増えた

05

	始める前の想像	実際に起きたこと
ふりかえり	頻度は変わらないだろう	**毎日ふりかえるようになった**
POとの会話	AIが間に入るので減るだろう	**AIとの議論のために全員で対面のワークが増え、会話も増えた**
会話の中身	人間からAIへの仕様の伝達が中心	**何を作るかの判断を、AIも一緒に決める会話になった**

AIを加えたチーム全員で議論し、納得して進めることができる

人間同士のコミュニケーションが減ると思っていたが、対面でもオンラインでも各ロールが常に協力し合う

AIで、楽にならなかったこと

05

	始める前の想像	実際に起きたこと
拘束時間	AIに一任できる	**Inceptionを終わらせるために、2日間POも拘束されている**
テスト	AIですべて自動化できる	**一部自動化にチャレンジできているが、人間も引き続きテスト中**
記憶力	—	**ドキュメントをまとめても、先週決めたことが思い出せない**

すべてが人間の思い通りになるわけではないし、頼りすぎはよくない

AIに任せすぎず、どう使いこなすかを考える必要がある

スクラムマスターは不要にならない。役割も変わらない

05

	AIが代替した	AIが代替しなかった
作業	ドキュメントの作成	—
意思決定・認識合わせ	—	「これでいいか」をAIと人が合意できるよう促す
学習・振り返り	意見の整理・進行の補助	議論する場を作る・何を改善するかを決める
チームづくり	—	コミュニケーション促進・チームビルディング

チーム内の対話の場を作り、改善サイクルを回し続ける

AIが代替したのは作業だけで、学び・意思決定・改善は、これからもチームの仕事

これから、大事にすること

05

AIを使うと

はやい！わかりやすい！

ただし！

頼りきりだと人が考えなくなるリスクも。
使いこなす前提を忘れない。

結局はAIと人間同士の

コミュニケーションが必要

チームとして働くことは変わらない。

だからこそ、スクラムマスターも進化しよう。

ご清聴ありがとうございました