Agile Japan 2026　Day 1　シルバーLT

速さを、
原理原則で制御する

ファインディ株式会社

及川 法雄





IT業界25年
スクラム、アジャイル大好き
趣味はトレイルラン

経験した役割：スクラムマスター／プロダクトオーナー／エンジニアリングマネージャ／管理職

© Findy, inc.

管理職から
現場に復帰



© Findy, inc.

AIで、
速くなりましたね

© Findy, inc.

AIで、
どこを速くしましたか？

© Findy, inc.

「つくる」部分では？

© Findy, inc.

Findy

いわゆる、
ここ（開発）ですね



企画	要件定義	設計	実装	テスト	リリース

© Findy, inc.

みなさん、
原理原則大好きですよね

© Findy, inc.

リードタイムのうち、
つくる時間はたったの8%である
という話が、
バリューストリームの調査で説明されていました。







48%

8%

44%

作る前
分析・承認・調整

作る

作った後
テスト・承認・リリース

出典：Karen Martin & Mike Osterling『Value Stream Mapping』（TKMG Press、2025年）第3章
数値：Mik Kersten『Output to Outcome』（IT Revolution、2026年）／イラスト：いらすとや

© Findy, inc.

8%だけ見て
突っ込むと、どうなるか

個人で、身をもって体験した話です

© Findy, inc.

Disclaimer

これは実体験と自己責任に基づくストーリーです。
特定の個人や企業を指しておりません

© Findy, inc.

では、開始

© Findy, inc.

ある日の私

© Findy, inc.

AIで作業が速くなったんだから、
何もかも速くなるんじゃないか？
（雑な根拠）



© Findy, inc.



私

工期を
縮めてみよう（無策）

HP　リソース

MP　認知負荷

長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



差し込み

「もう1本、入りますかね。要求（といいつつHOW）が明確なので」



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



私

「できます！」
（即答）

HP　リソース

MP　認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



（何をつくるか
明確だったし、いいか。）

HP　リソース

MP　認知負荷

長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



（よし、納期まで時間もないし、
先に作っておこう。）

HP　リソース

MP　認知負荷

長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

本番前の
お客さんとのMTG

© Findy, inc.

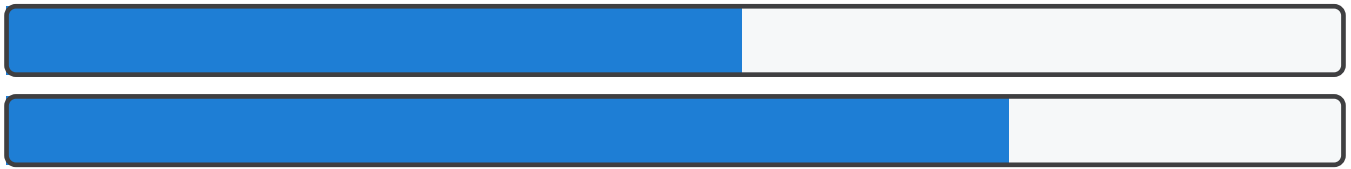


私

「どうですかね◯◯？」

HP　リソース

MP　認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



お客さん

「これじゃなくて
××が欲しかったんですよ」



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

私たち

「え！？（一同）」



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

つくりなおし発生

WHYとWHOを見ていなかった



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

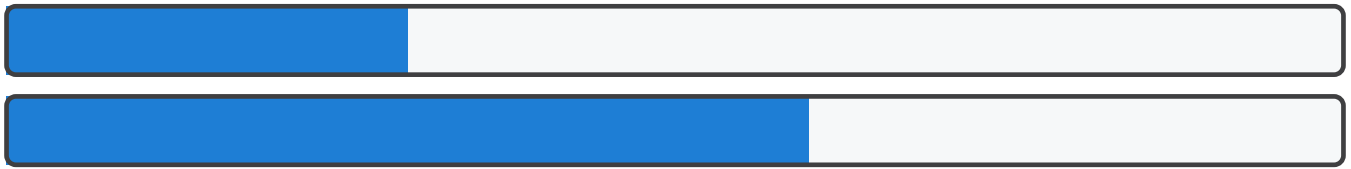


私

よし。
AIで並行作業じゃ。

HP　リソース

MP　認知負荷

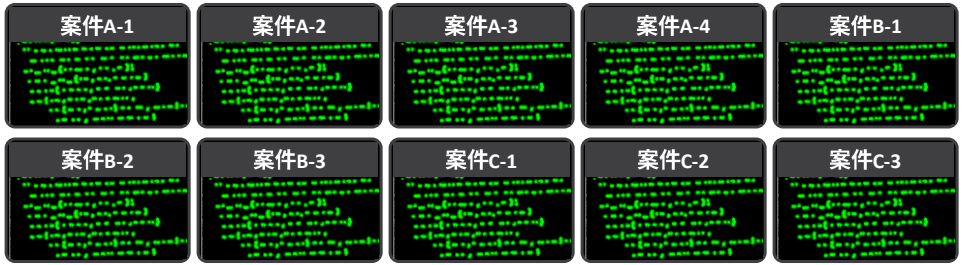


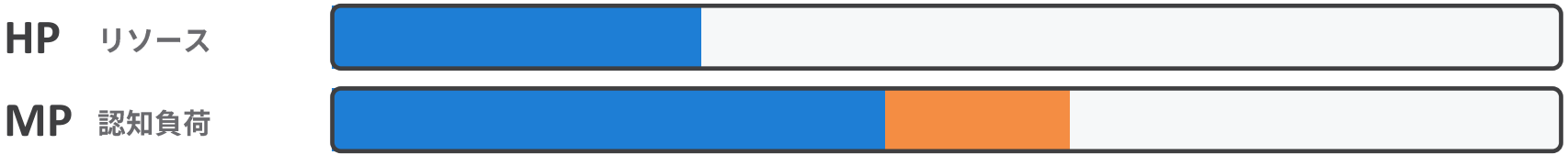
長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

ターミナルを切り替えて、3案件を同時に





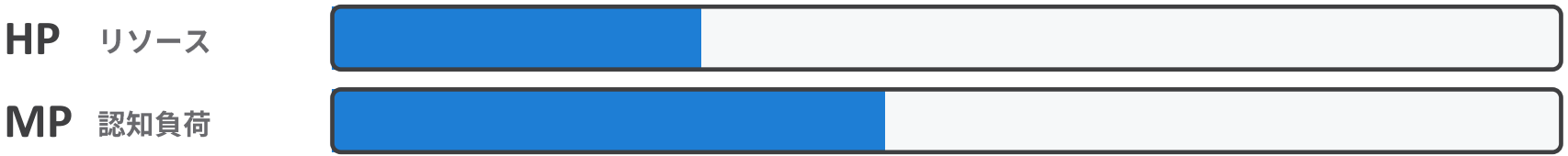


長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

私

「ん？」



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

私

「この画面は、、
なんの案件だっけ？」



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

認知負荷爆発





長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

別の案件の
MTGにて

© Findy, inc.



お客さん

「できたら
◯◯もいれて
ほしいんですけど」

HP リソース

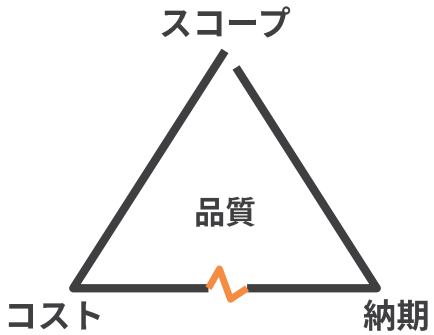
MP 認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

鉄のトライアングルが、壊れそうです





長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

たたみかけるように
天の声

HP　リソース

MP　認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



天の声

「社内レビューを、事前にやりましょう。」

HP リソース

MP 認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.



私

（レビューは大事ですが、締切が1週間前倒しだ。）

HP リソース

MP 認知負荷



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

HPもMPも、
残りわずか



長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

トドメ（Finishing Blow）

ピーーーーーーーーーーーー
（人生の一大事）発生

© Findy, inc.

（スーン・・・）



HP リソース

MP 認知負荷

長さはイメージ（実測ではありません）。このコマで減った分はオレンジ

© Findy, inc.

（慌てても、しかたない。）



© Findy, inc.

（とりあえず、瞑想しよう）



© Findy, inc.

メタ認知発動



© Findy, inc.

頭の中の
マイリトルスクラムマスターが、
原理原則を話しはじめた。

© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『集中しろ』

抱えるほど、コンテキストスイッチが増え、待ちが伸びる

© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『優先度を決めろ』

スクラムガイド（2020年）：プロダクトバックログは、順番に並べられた一覧

© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『計画しろ』

© Findy, inc.

（けっこう手きびしいな）



© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『MVPはなんだ。』
『受け入れ要件をかけ。』
『スコープの増大を食い止めろ。』

準備完了の定義（Definition of Ready）：スクラムの共同考案者ジェフ・サザーランドらが広めた実践

© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『完了の定義はなんだ』

完成の定義（Definition of Done）：スクラムガイド（2020年）

© Findy, inc.

ゲボァ。



© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『心と身体の
バランスを整えろ』

© Findy, inc.

（急にやさしいな）



© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『身体を動かせ』

© Findy, inc.

（フィジカルも、
大事なのね。）



© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『瞑想も続けろ』

© Findy, inc.

（心と身体は、
繋がってるんだ。）



© Findy, inc.

その後

© Findy, inc.

無事に案件が完了し、
納期に間に合いました。

© Findy, inc.

（ふりかえろう）



© Findy, inc.



私

「マイリトルスクラムマスター、ボトルネックは、なんですか？」

© Findy, inc.



リトルスクラムマスター

『AIで可視化しろ』

© Findy, inc.

つくる部分の6割は、つくりなおしでした



講習資料のコミット 1,299 本（2026-07-16〜11-09）のうち、件名で仕分けられた 712 本の内訳（実測）。確認・引継ぎは検査 54 本と引継ぎ 90 本の合計

© Findy, inc.

問題は、8%の外にもあった

	作る前　48%	作る　8%	作った後　44%
問題	HOWだけ見た （WHY・WHOなし）	3案件を同時並行	追加の要求を、 交渉せずに受けた
何がおきたか	「これじゃない」 → つくりなおし	コンテキストスイッチ増大	スコープ増大 締切の前倒し
解決策	計画する MVP・受け入れ要件を決める	集中する 優先度を決める	スコープの増大を食い止める 完了を定義する
全体	心と身体を整える		

数値：Mik Kersten『Output to Outcome』（IT Revolution、2026年）。問題・出来事・解決策の割り当ては、登壇者の体験の整理

© Findy, inc.

学び

© Findy, inc.

学び

原理原則は
困ったときの
よりどころになる。

© Findy, inc.

学び

AIは、
強みも弱みも増幅する

DORA（2025年）：AIの主な役割は増幅器。組織の強みも弱みも大きくする

© Findy, inc.

だから、
制御が必要

© Findy, inc.

速さを、
原理原則で制御する

© Findy, inc.

現場の私には、
問題が問題に
見えませんでした。

© Findy, inc.

管理職の私には、
現場の具体が
見えていませんでした。

© Findy, inc.

だから、
第三者の目が要る

© Findy, inc.

開発資本

Speed・Quality・Control

開発投資が最大化する
プロダクトへ



© Findy, inc.

AI Accelerate

by Findy Team+

現場も管理職も経験したエンジニアが、
技術・組織構造・文化に通じる
プロフェッショナル集団として
コンサルティングを行うサービスです。

© Findy, inc.

当社「新」ビジョン

人とAIで、
つくる力を進化させる。

© Findy, inc.