

AIエージェント利用率100%。
生産性10倍、のはずだった……
チームの実測1.1倍から考える、
これからのエンジニアが目を向けるべきこと

2026/8/21

NECソリューションイノベータ株式会社

奥村 泰弘

AIで速くなった実感がある方？



A diverse group of people are seated in an audience, looking towards the left. In the foreground, a woman with curly hair is smiling and raising her right hand. To her left, a man in a plaid shirt is also smiling. Other people in the background are looking in the same direction with varying expressions of interest and engagement. The image has a blue tint.

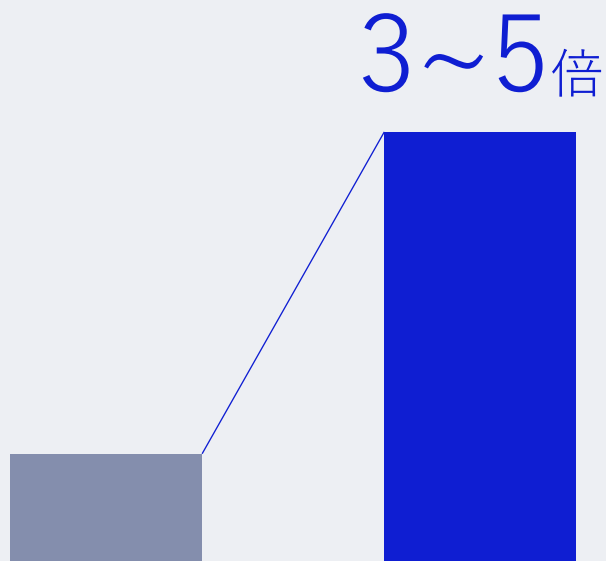
AIで速くなった実感がある方？

では、チーム全体が速くなった実感がある方？

AI導入による個人の生産性は3~5倍。ではチームとしては何倍だったか？

- 個人の生産性はAIを導入することで体感3～5倍にまで増えていました。

個人の生産性(体感)



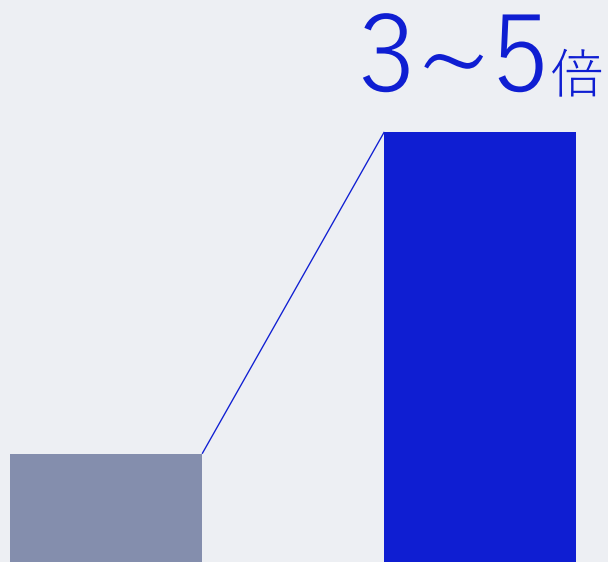
チームの生産性(実測)



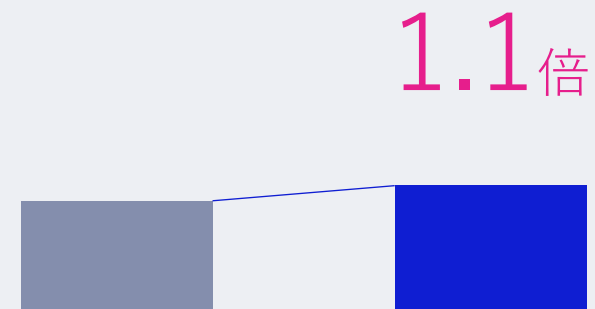
AI導入による個人の生産性は3~5倍。しかしチームとしては1.1倍。

■このギャップはなぜ生まれたのか。

個人の生産性(体感)



チームの生産性(実測)



本日の問い

**なぜ個人の3~5倍の生産性が、
チーム全体では1.1倍にしか変換されなかったのか？**

AI導入の道のり

フェーズ1: 導入期

- 環境整備（ツール選定、ガバナンスなど）

フェーズ2: 利用率向上期

- 啓蒙
- 共有会

フェーズ3: 効果の実感

- 生産性評価/向上

本日の話

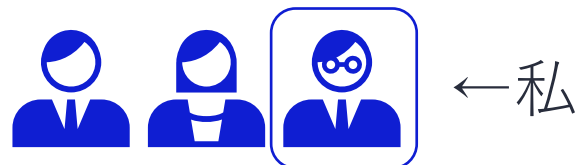
フェーズ4: さらなる飛躍

- AIネイティブ
- AI自動化

私たちのチームのご紹介

14名

PO 3名



SM 2名



Dev Leader 2名



Dev Member 7名



ミッションクリティカルな基盤担当

AIエージェント全面採用



奥村 泰弘

会社名 NECソリューションイノベータ株式会社

所属 ソリューションサービス事業ライン

P F S I 事業部門 デジタルP F 統括部

2013年入社。インフラ構築・運用保守を経験後、クラウド化をきっかけにアプリケーションとインフラを横断するフルスタックな開発の重要性を実感。

以降、アプリ・インフラを含めたアジャイル開発のリーダーとして、利用者数万人のシステムをPJ開始からリリースまでを約3か月で推進した。

現在は、AI-DLC推進プロジェクトにおいてアーキチームのプロダクトオーナーを担当。

生成AIの利活用を通じて、個人の生産性向上だけでなく、チーム全体の生産性を高める開発のあり方を模索している。

A close-up photograph of a white dog, possibly a Golden Retriever, looking towards the left. The dog's face is the central focus, with its dark eyes and black nose clearly visible. In the foreground, the back of a professional video camera is visible, positioned as if filming the dog. The entire image has a blue color cast.

本セッションは、
後日資料配布あります。
※投影Onlyはありません。

「うちのチームでもあるな」
という感覚を持って
帰っていただけたら幸いです。

チームの速度はなにで決まるか？

チームの速さ ≡

チームの速度はなにで決まるか？

チームの速さ ≡

①個人の速さ

チームの速度はなにで決まるか？

チームの速さ ≡

①個人の速さ

&

②速さが効く範囲

チームの速度はなにで決まるか？

チームの速さ ≡

①個人の速さ

&

②速さが効く範囲

&

③フロー効率

チームの速度と要素をパイプを通るボールで例えると・・・

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

①個人の速さ

&

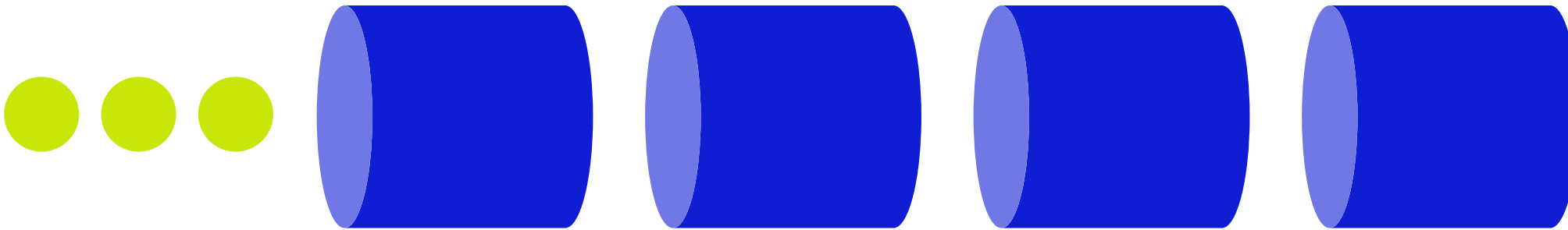
②速さが効く範囲

&

③フロー効率

INPUT

OUTPUT



Process

チームの速度と要素をパイプで例えると・・・

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

①個人の速さ
ボールの速度

&

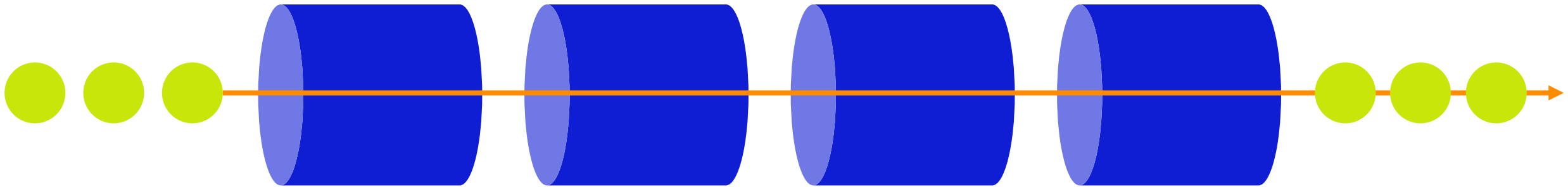
②速さが効く範囲

&

③フロー効率

INPUT

OUTPUT



Process

チームの速度と要素をパイプで例えると・・・

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

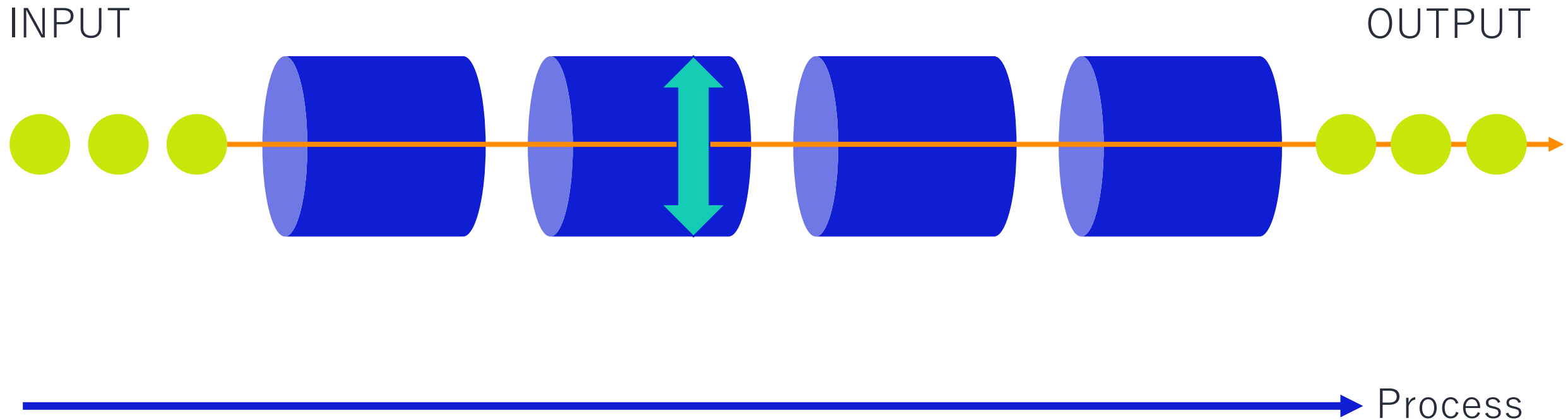
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率



チームの速度と要素をパイプで例えると・・・

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

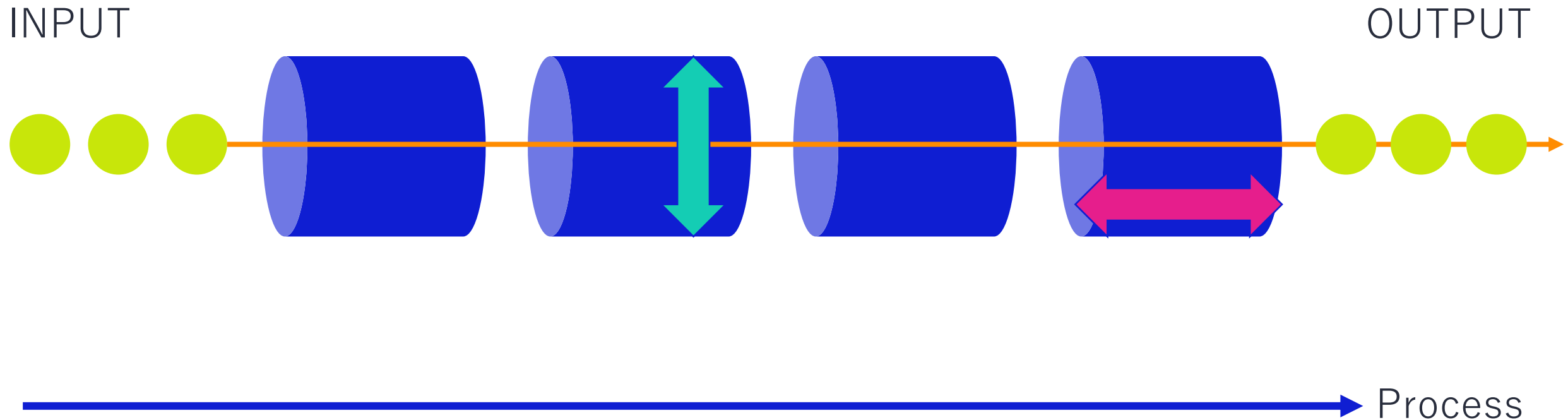
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



AI利用で個人の速さは早くなった

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

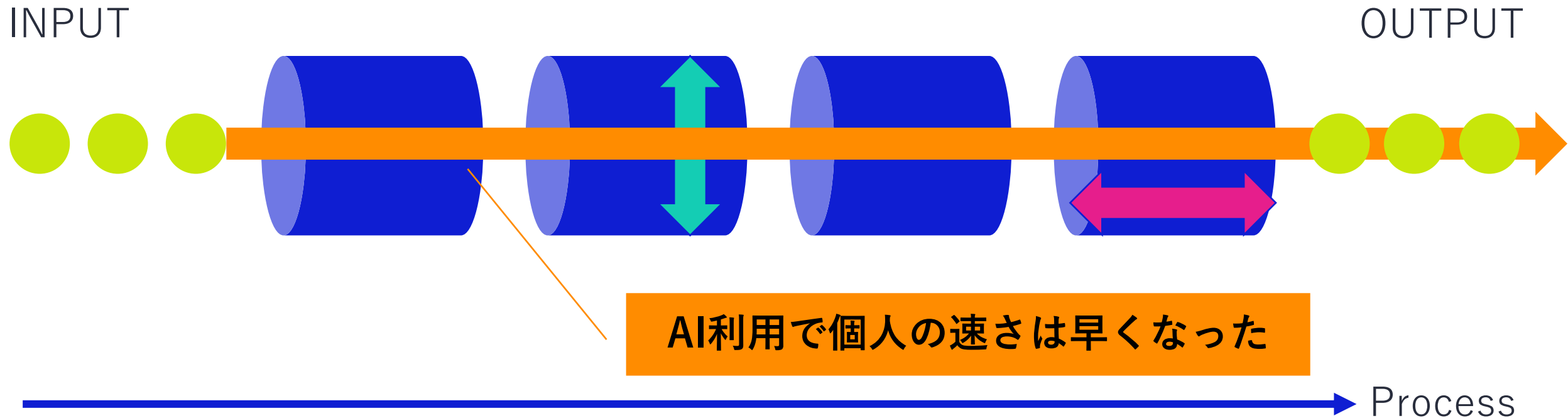
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



AI利用で個人の速さは早くなった

パイプの太さは一定となっているか？

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） $\hat{=}$

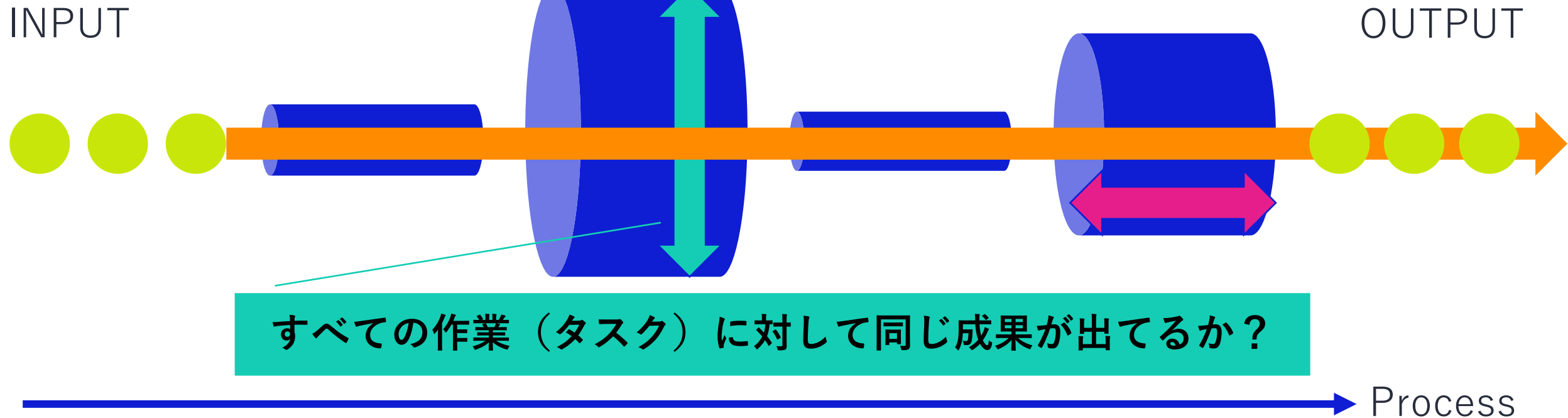
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



パイプの長さは無駄に長くなっていないか？

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） $\hat{=}$

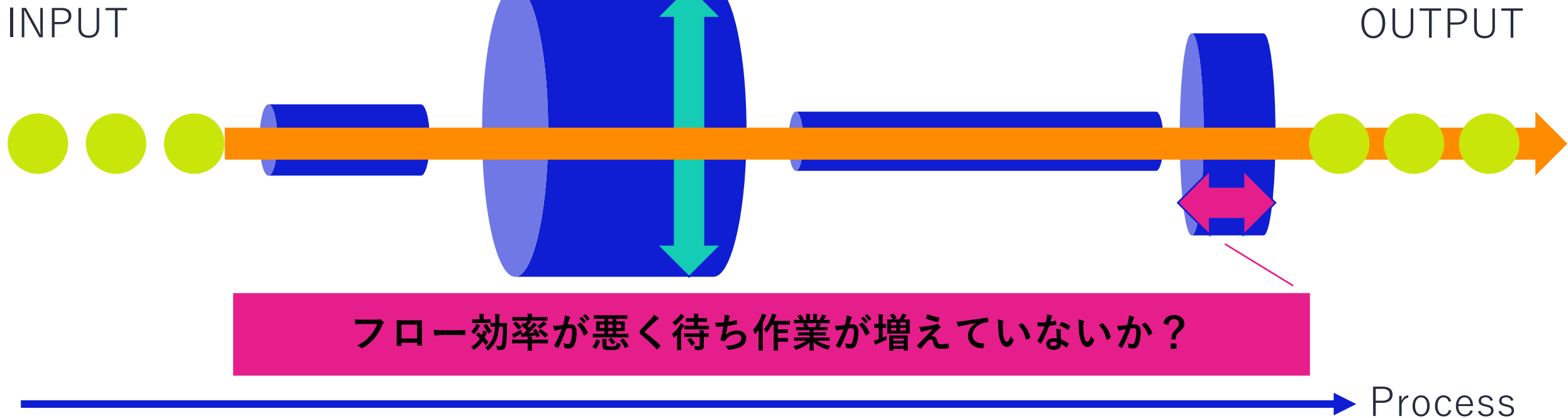
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



フロー効率が悪く待ち作業が増えていないか？

ボトルネック以外を速くしても全体は変わらない

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

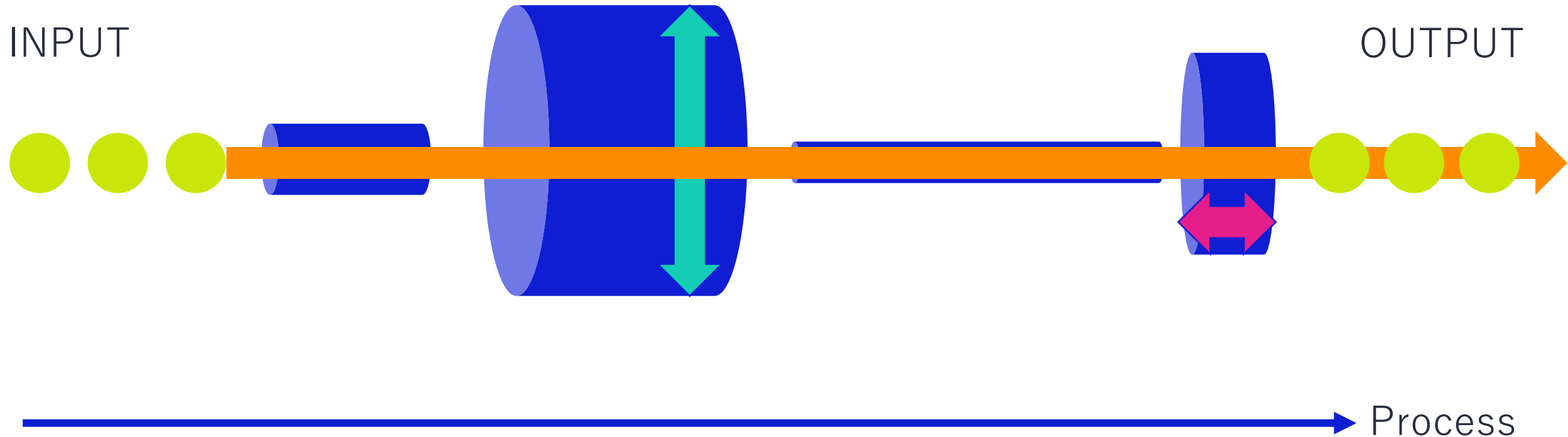
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



チーム全員へのアンケート

■3つのアンケートを実施（n=13 ※自分を除くチームメンバー全員）



Q1:AIの利用で**生産性が高くなる作業**における生産性は？



Q2:AIの利用で**生産性が変わらないもしくは低くなる**作業の生産性は？

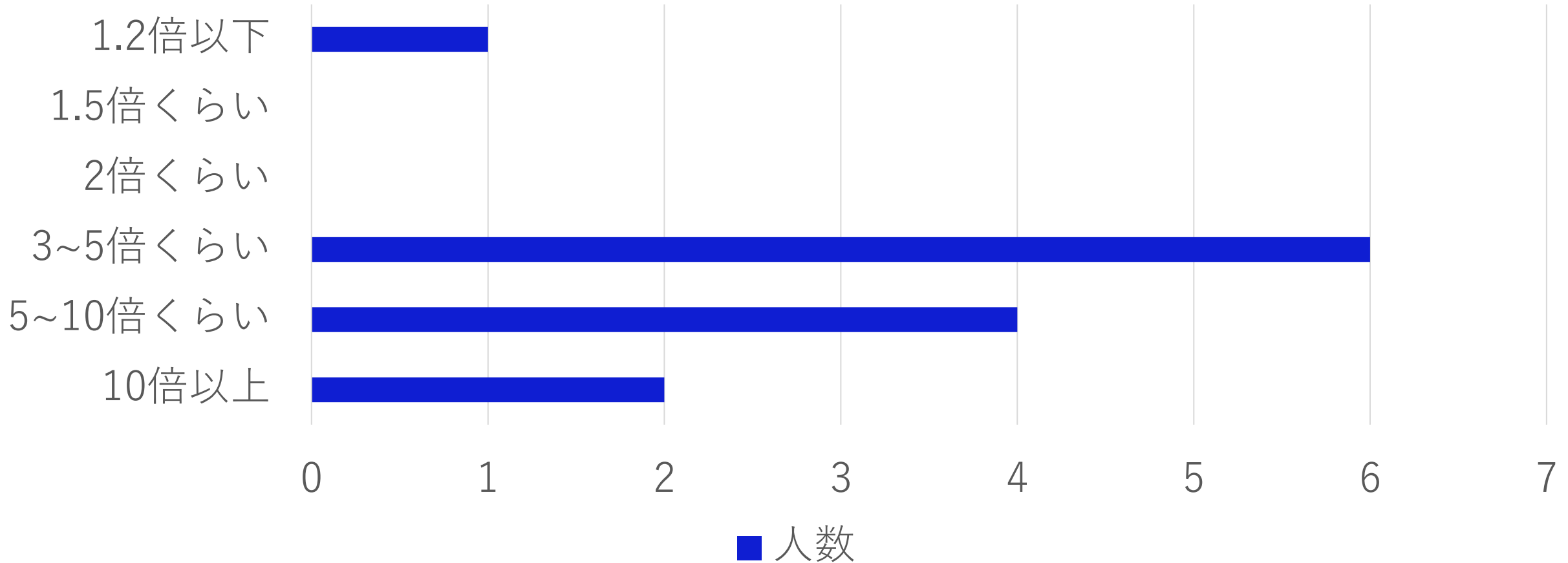


Q3:AIを利用できている**作業の割合**は？



Q1:AIの利用で**生産性が高くなる**作業における生産性は？

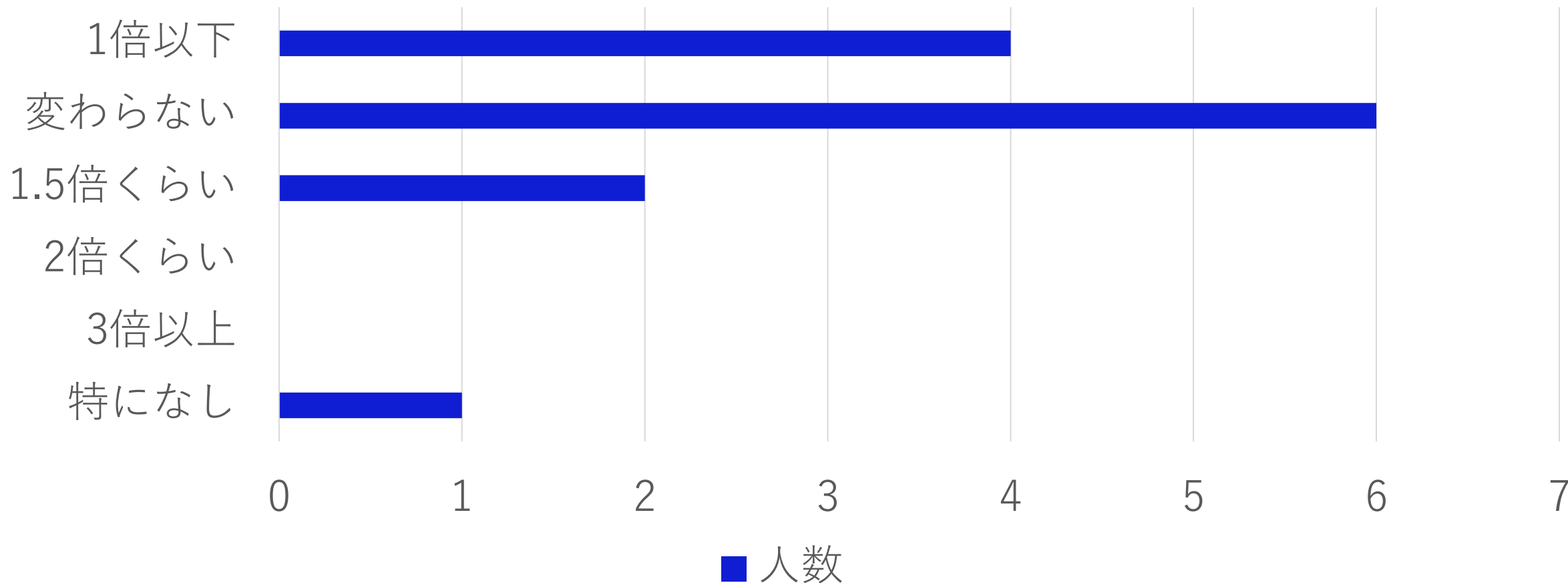
アンケート結果





Q2:AIの利用で生産性が変わらないもしくは低くなる作業の生産性は？

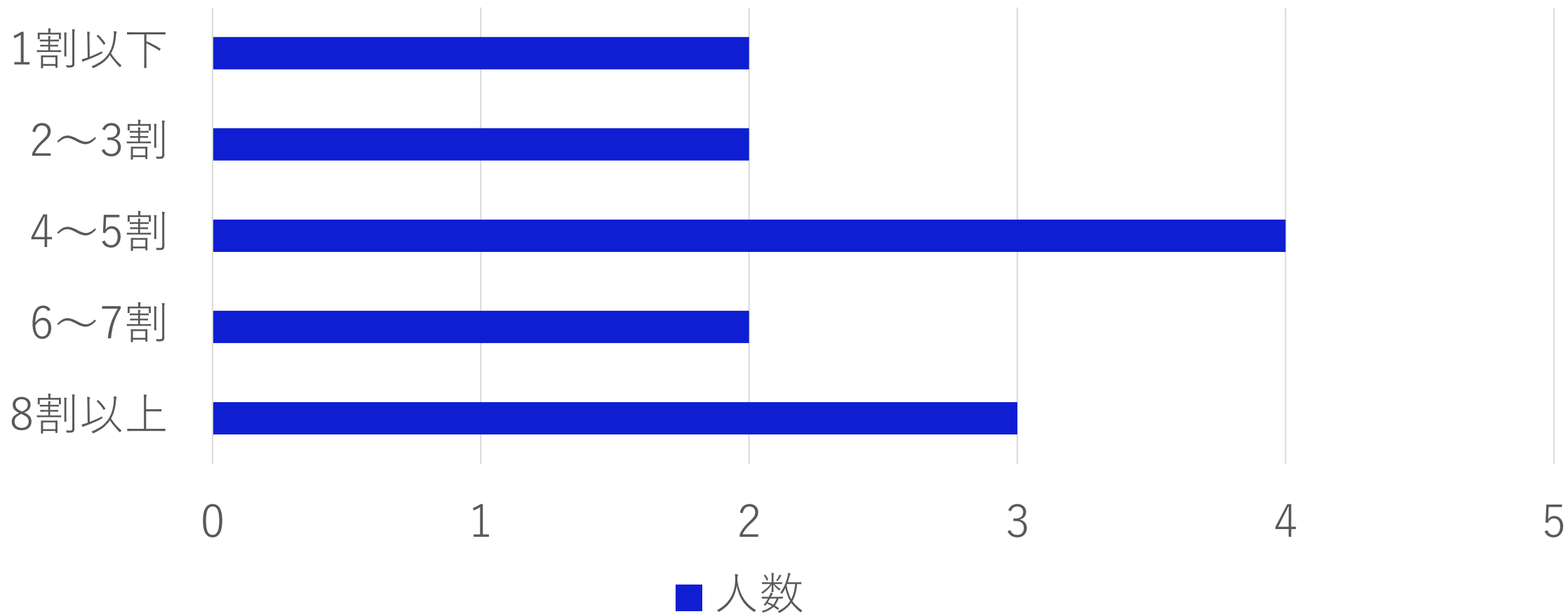
アンケート結果





Q3:AIを利用できている**作業の割合**は？

アンケート結果



1.1倍は「遅い」のではなく「漏れている」のシグナル

1.1倍は「結果」ではなく「症状」でした

個人の改善が全体最適に
変換されていない構造の歪みを
示すシグナル

3つの仮説

なぜ個人の改善がチームの生産性に変換されていないのか？



仮説1（個人の速さが遅い）
使い方が悪い

AIの出力品質が低い
プロンプトが不適切



仮説2（速さが効く範囲が狭い）
AIに任せきれていない

業務全体の中でAIが介入できる割合が
小さい



仮説3（フロー効率が悪い）
浮いた時間がどこかに消えている

個人が速くなっても次の作業まで
「待ち」が発生している

なぜ個人の改善がチームの生産性に変換されていないのか？

Q: 3つの仮説の中で最も対策すべきボトルネックはどれか？



仮説1（個人の速さが遅い）
使い方が悪い

AIの出力品質が低い
プロンプトが不適切



仮説2（速さが効く範囲が狭い）
AIに任せきれていない

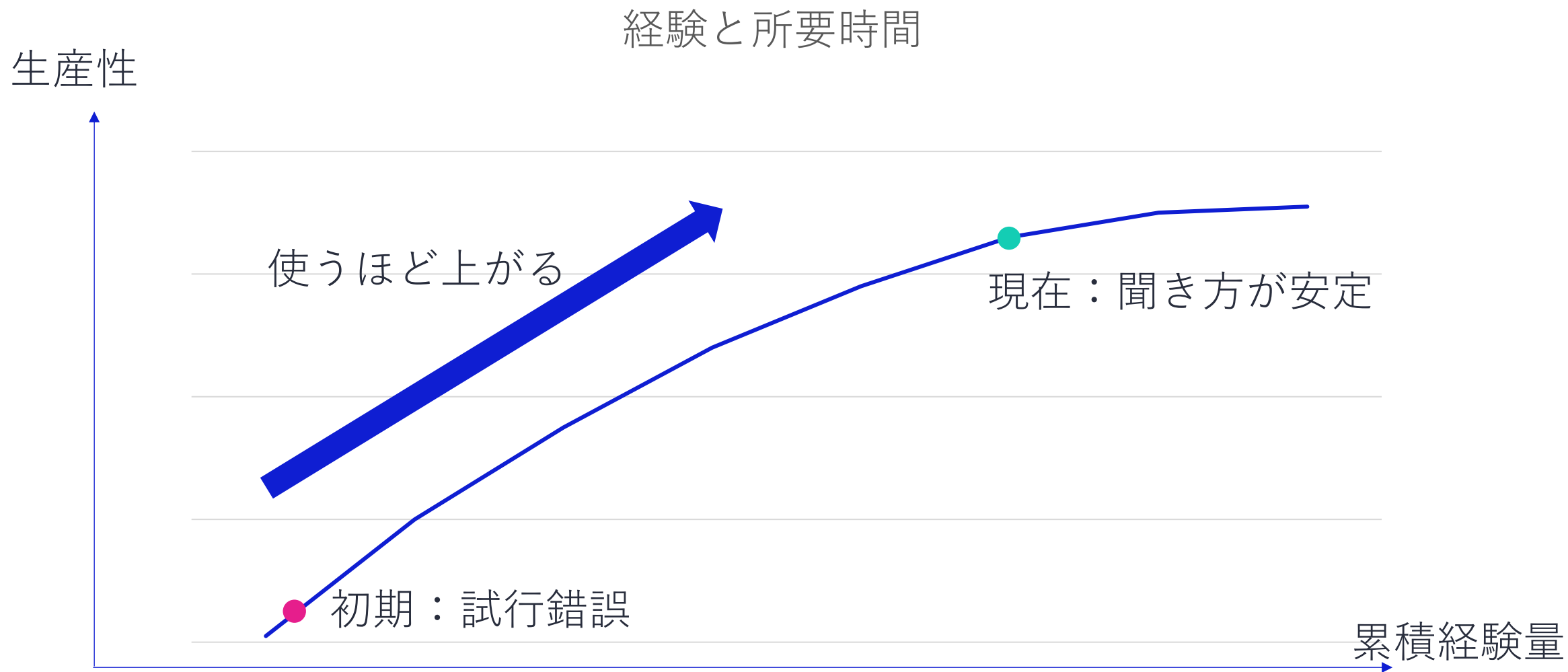
業務全体の中でAIが介入できる割合が
小さい



仮説3（フロー効率が悪い）
浮いた時間がどこかに消えている

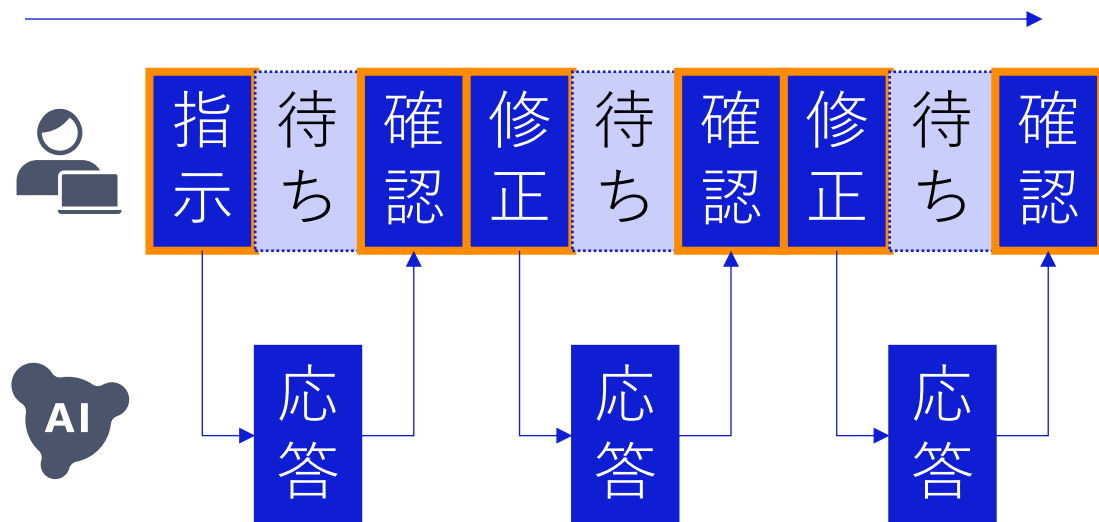
個人が速くなっても次の作業まで
「待ち」が発生している

仮説1は学習で解決される



仮説1の構造上で直すべき問題：チャットモード vs エージェントモード

■チャットモード



- 人間が常に張り付きになる
並列作業ができない

■エージェントモード

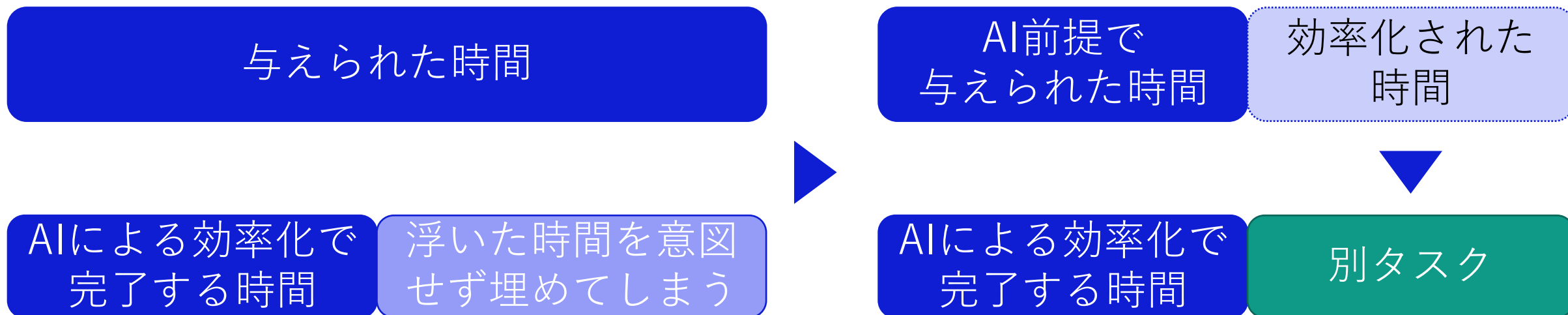


- 人間は別作業に集中
2つ以上のタスクが同時に進む
※ただし最初の指示がカギ

仮説3は仮説2を解消した先の「次の制約」

仕事量は完成のために与えられた時間をすべて満たすまで膨張する

※パーキンソンの法則より



AIに任せきれていない領域を広げることが重要

最大のボトルネック

学習で解決

仮説1（個人の速さが遅い）
使い方が悪い

AIの出力品質が低い
プロンプトが不適切

仮説2（速さが効く範囲が狭い）
AIに任せきれていない

業務全体の中でAIが介入できる割合が
小さい

次の制約

仮説3（フロー効率が悪い）
浮いた時間がどこかに消えている

個人が速くなっても次の作業まで
「待ち」が発生している

インタビューで見えた真因

仮説を基にインタビューを続行



仮説 1, 2, 3 でチームの生産性があがっていない原因は何だと思いますか？

2（適用範囲が狭いこと）が理由だと思います。



仮説2でAIの適用範囲を広げることが今後の改善につながる

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

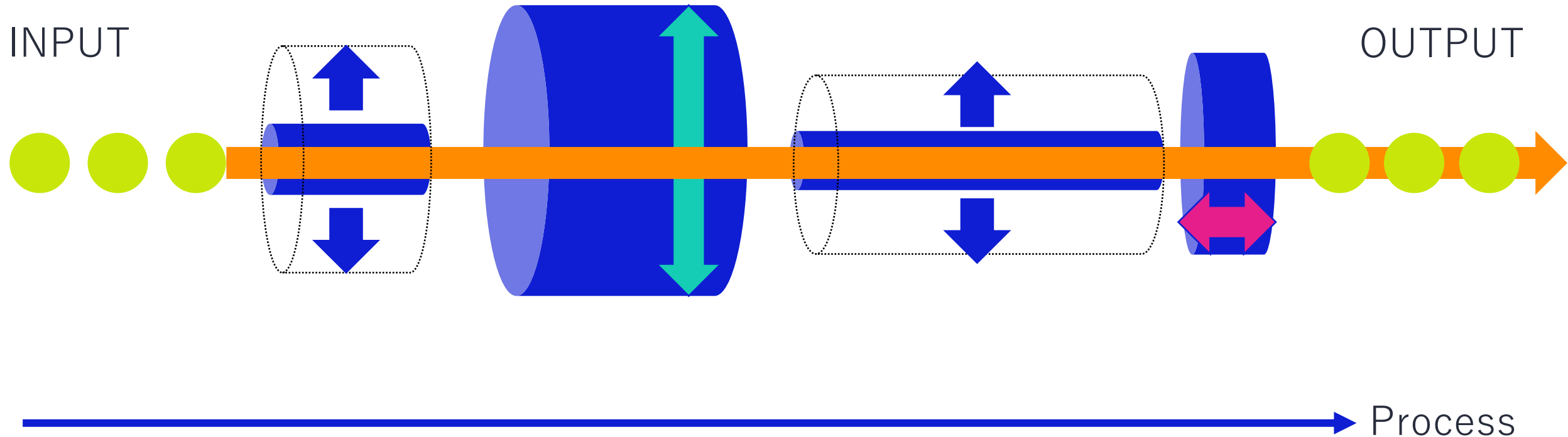
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



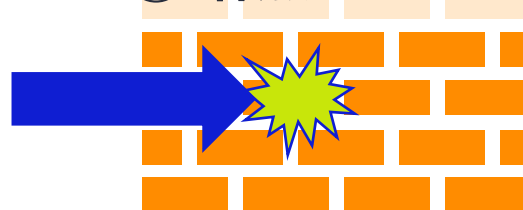
A man with a full brown beard and curly hair is shown from the chest up. He is wearing a blue button-down shirt with a white polka-dot pattern. His eyes are squeezed shut, and his hands are pressed against his forehead, suggesting a state of stress, frustration, or despair. The background is a solid, light blue color.

なぜAIに作業を任せきれないのか？

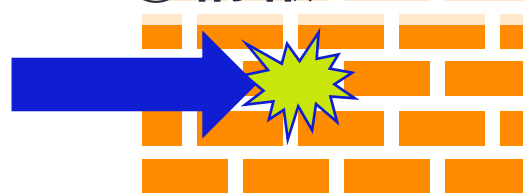
AIに任せられない4つの壁



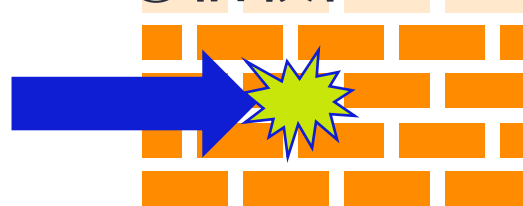
①暗黙知の壁



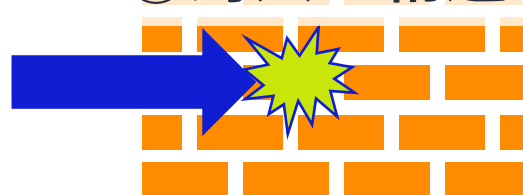
②情報アクセスの壁



③信頼性の壁



④対人・創造の壁



①暗黙知の壁（まだ言葉になっていない知識）

■暗黙知が言語化されていないことでAIに情報が届かない

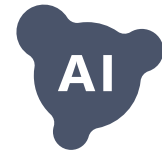
人の頭
会話など
(暗黙知)



未整理
ドキュメント
メモなど

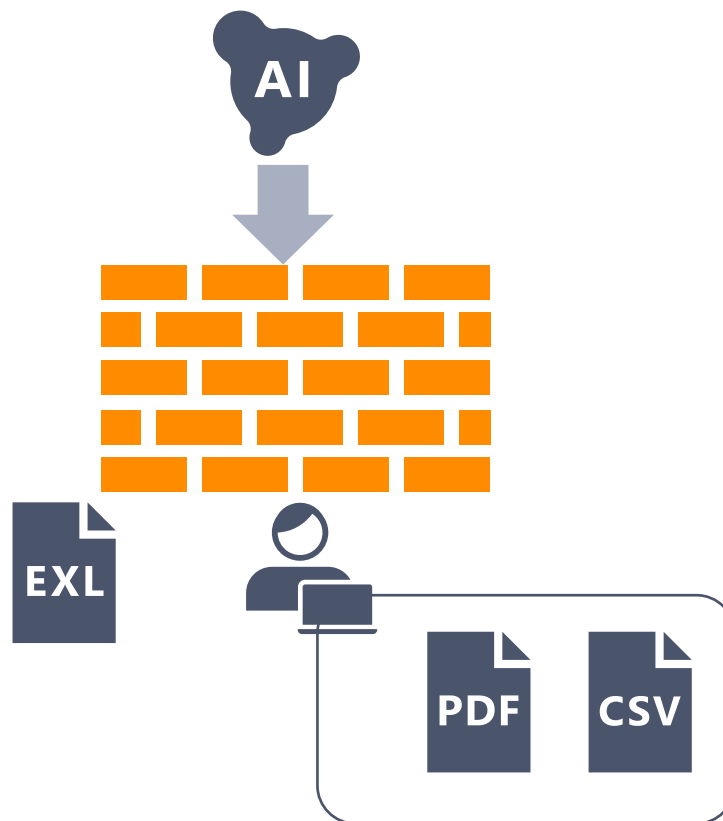


AI-Ready
ドキュメント
Wikiなど



②情報アクセスの壁（言葉にはなっているがAIに届かない）

- Excelやローカルにしか情報がなくAIが利用できない
- チャットや会議の文字おこしなどAIがアクセス出来ない場所にデータがある



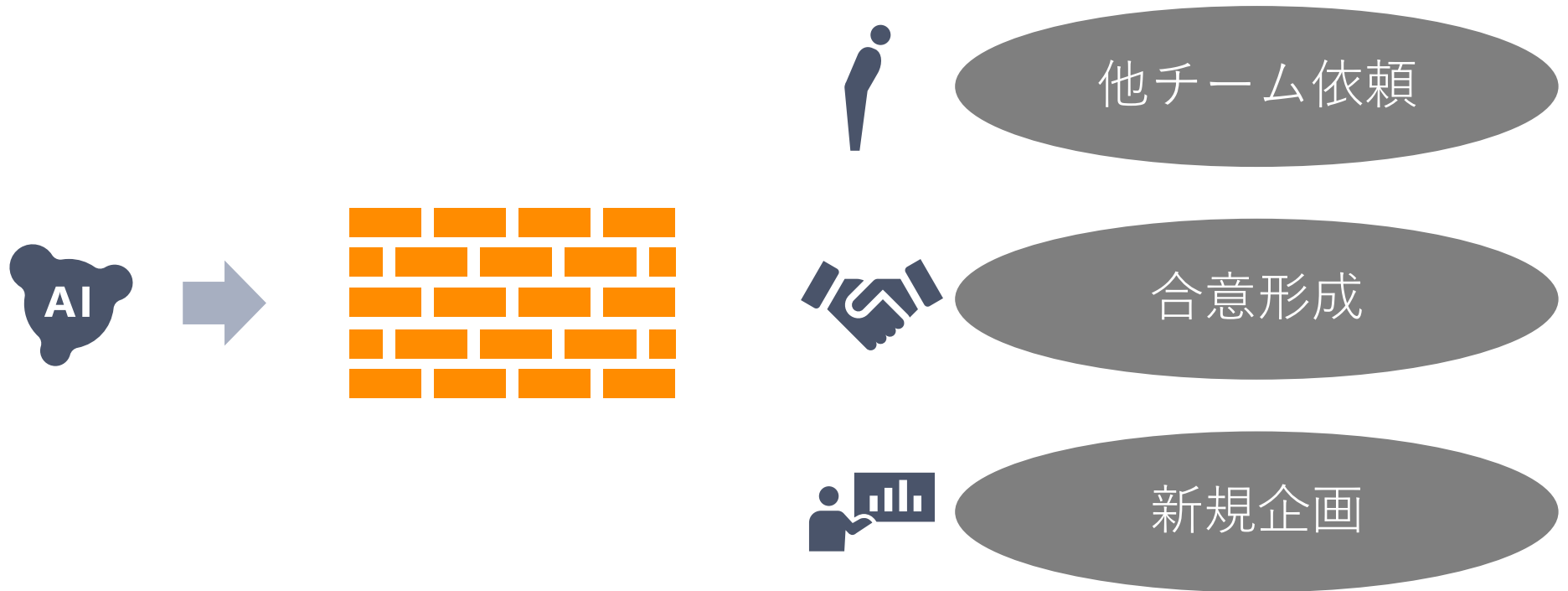
③信頼性の壁（AIの出力を検証するコスト）

- 集めた情報の真偽は人手での確認が必要
- PJ固有領域ではAI出力の検証コストが高い



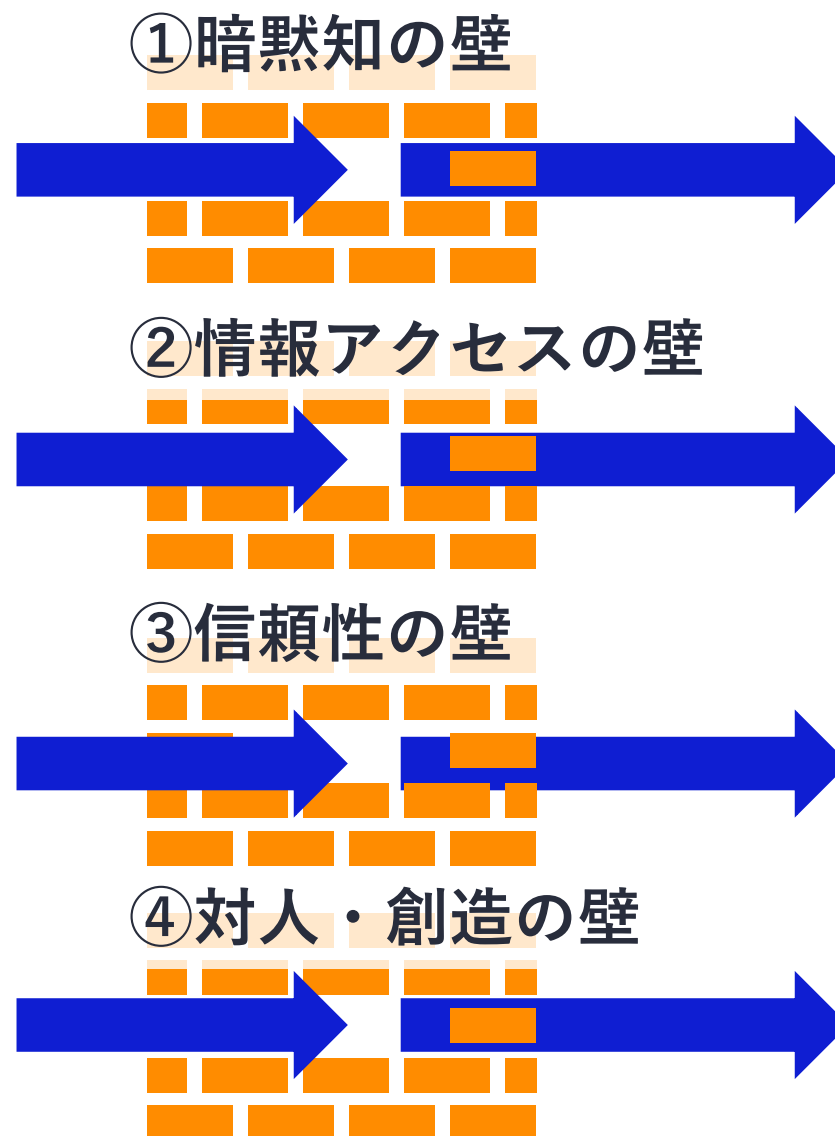
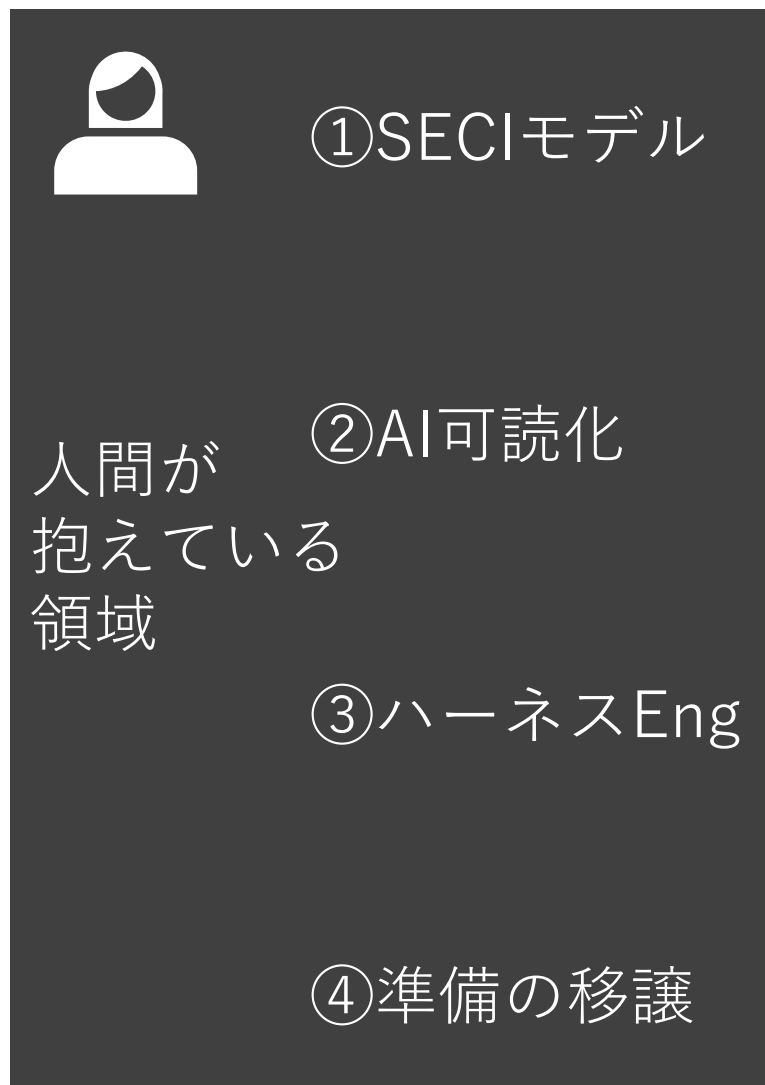
④対人・創造の壁（判断と関係構築は人間の仕事）

■他チーム依頼、お客様との合意形成、新サービス企画などには任せきれない



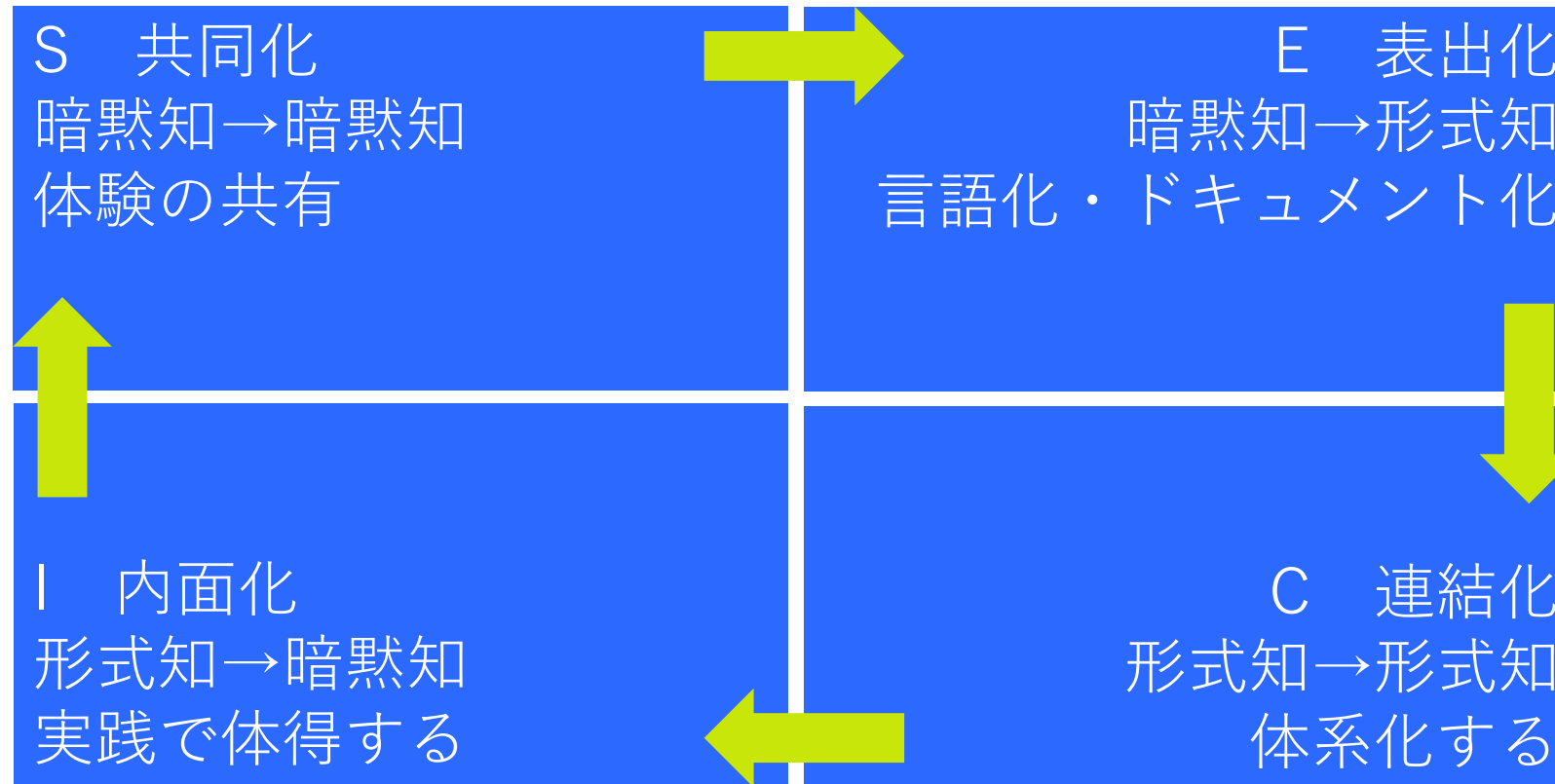
処方箋 適用範囲を広げるアプローチ

4つの壁には4つの処方箋で対応



(参考)SECIモデルとは

- 野中郁次郎さんが提唱した組織における知識創造のプロセスモデル
- 暗黙知と形式知を循環させて組織の知識を増やす



①暗黙知→形式知化：AI時代のSECIモデル

■AI-Ready化していく（AIの形式知化する）ことが重要になる

S→Eボトルネック

人が得意



S 共同化
暗黙知→暗黙知
体験の共有



I 内面化
形式知→暗黙知
AIが媒介



E 表出化
暗黙知→形式知
言語化
ドキュメント化

E→Cボトルネック



C 連結化
形式知→形式知
AI-Ready化



AIが得意

S→Eのボトルネック（暗黙知→形式知）をどう解決するか

■現在は人の頭の中や会話としてしか残っていない状況

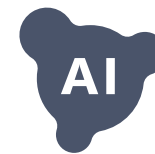
人の頭
会話など
(暗黙知)



未整理
ドキュメント
メモなど



AI-Ready
ドキュメント
Wikiなど



リモート全盛のワークスタイルを活かし、会議記録から形式知を増やす

■ リモート会議を録画/録音した内容をテキスト化しドキュメントを増やす

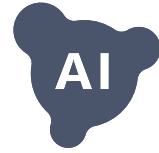
人の頭
会話など
(暗黙知)



テキスト化



未整理
ドキュメント
メモなど



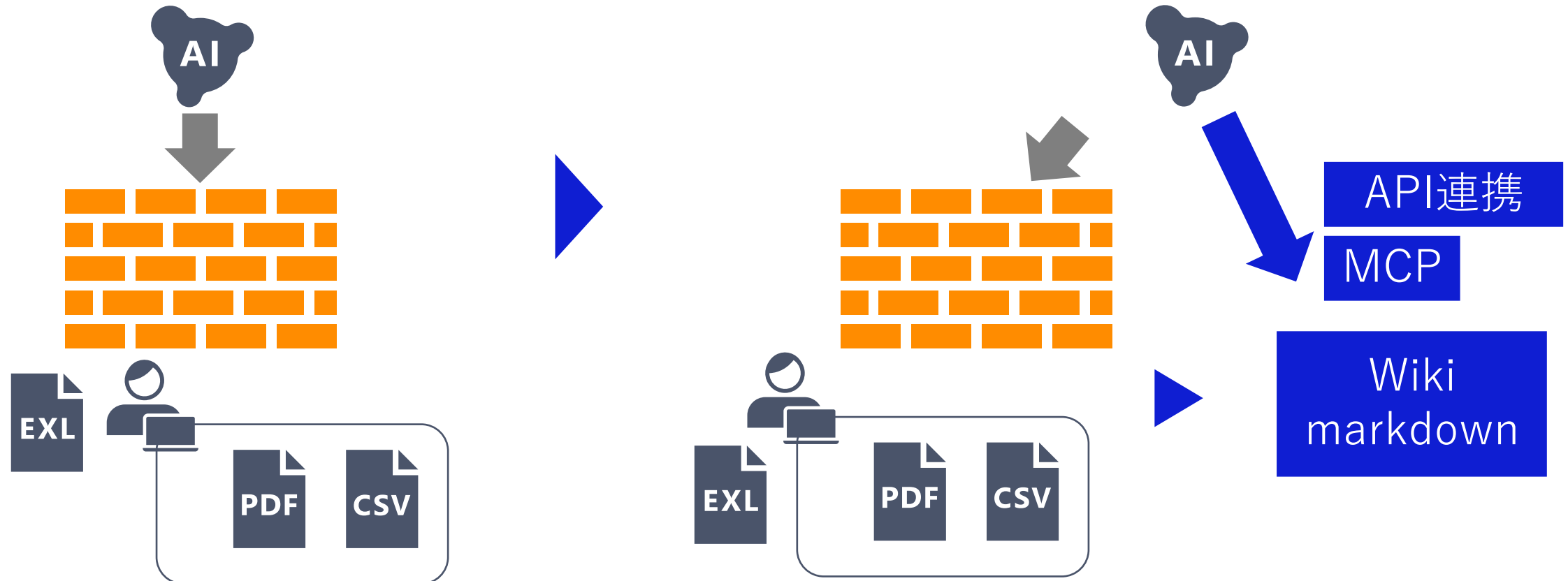
AI-Ready
ドキュメント
Wikiなど



②情報のAI可読化 (AIが読めない情報は存在しない)

■人間が読めるでは不十分。AIも読めるが新基準

- 保存場所をAIが参照できる場所に変更するところから始める
- Excel→MarkdownもAIが変更してくれる



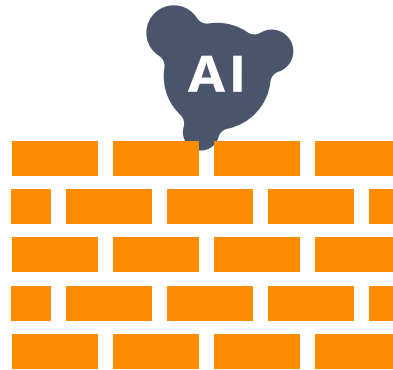
③ハーネスエンジニアリング（AIの出力を安定・制御する）

- PJ固有のルールの事前注入（ガードレール）
- 自動チェック機構（AIの出力を別のAIが検証）
 - ・レビュー用のスキルを使う（様々な観点からチェックする）

プロンプト入力
+ ガードレール
(Steering)



出力



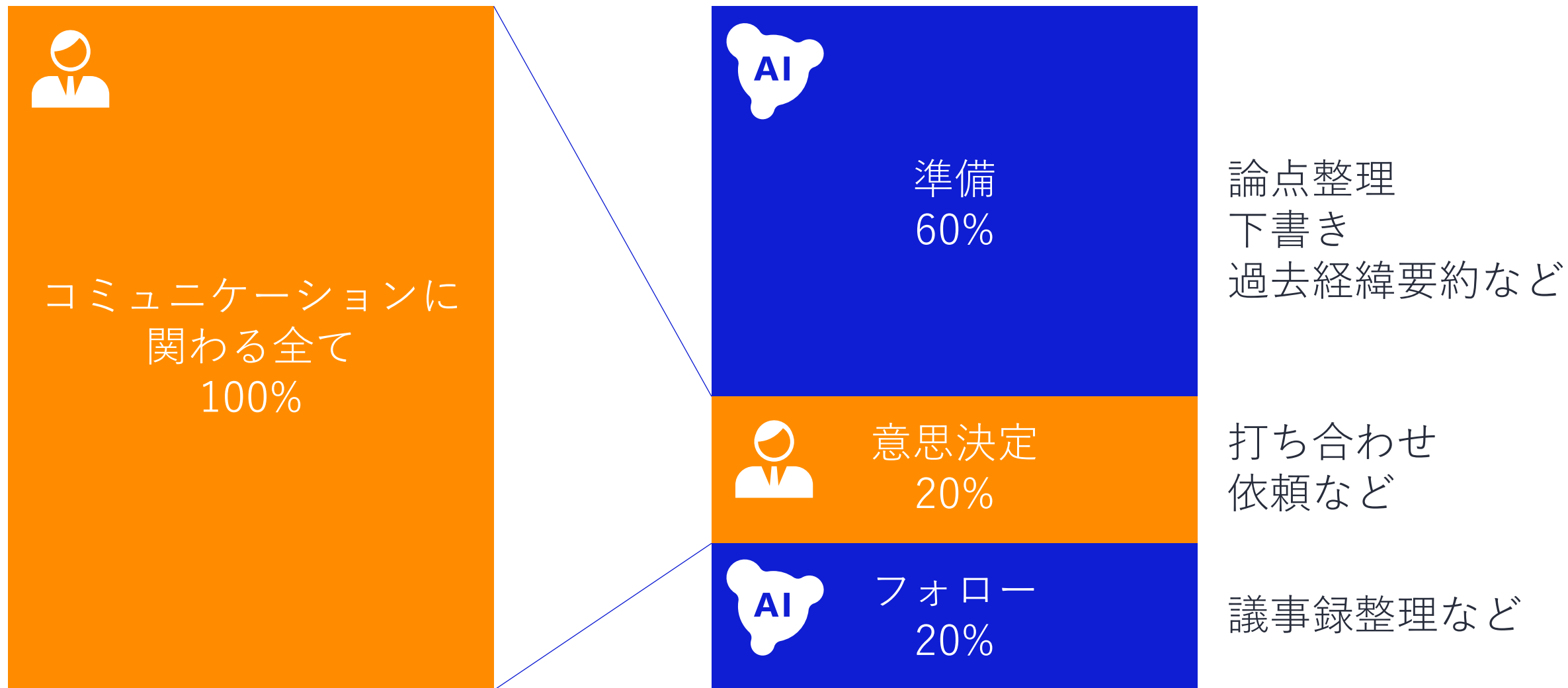
AIによる検証
速く/漏れも減らせる

最終チェック



時間コスト減

④AIが準備し、人間が決める（役割分担を設計する）



適用範囲が広がった先に待つ、次のボトルネックは？

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） ≡

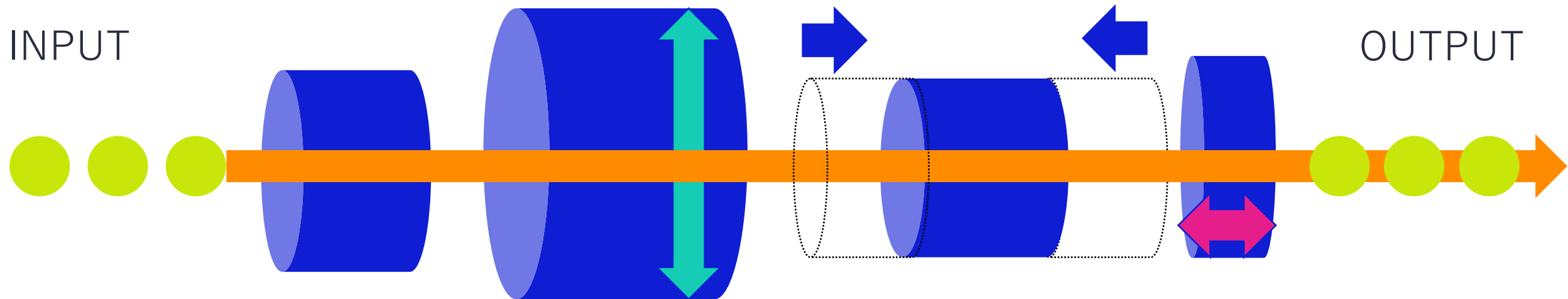
①個人の速さ
ボールの速度

&

②速さが効く範囲
パイプの太さ

&

③フロー効率
パイプの長さ



→ Process

フロー効率を上げないと早くなった分の時間が溶けていく



タスクAを
人がやるときの時間

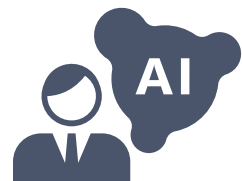
タスクBを
人がやるときの時間

フロー効率を上げないと早くなった分の時間が溶けていく



タスクAを
人がやるときの時間

タスクBを
人がやるときの時間



AIによる効率化で
完了する時間

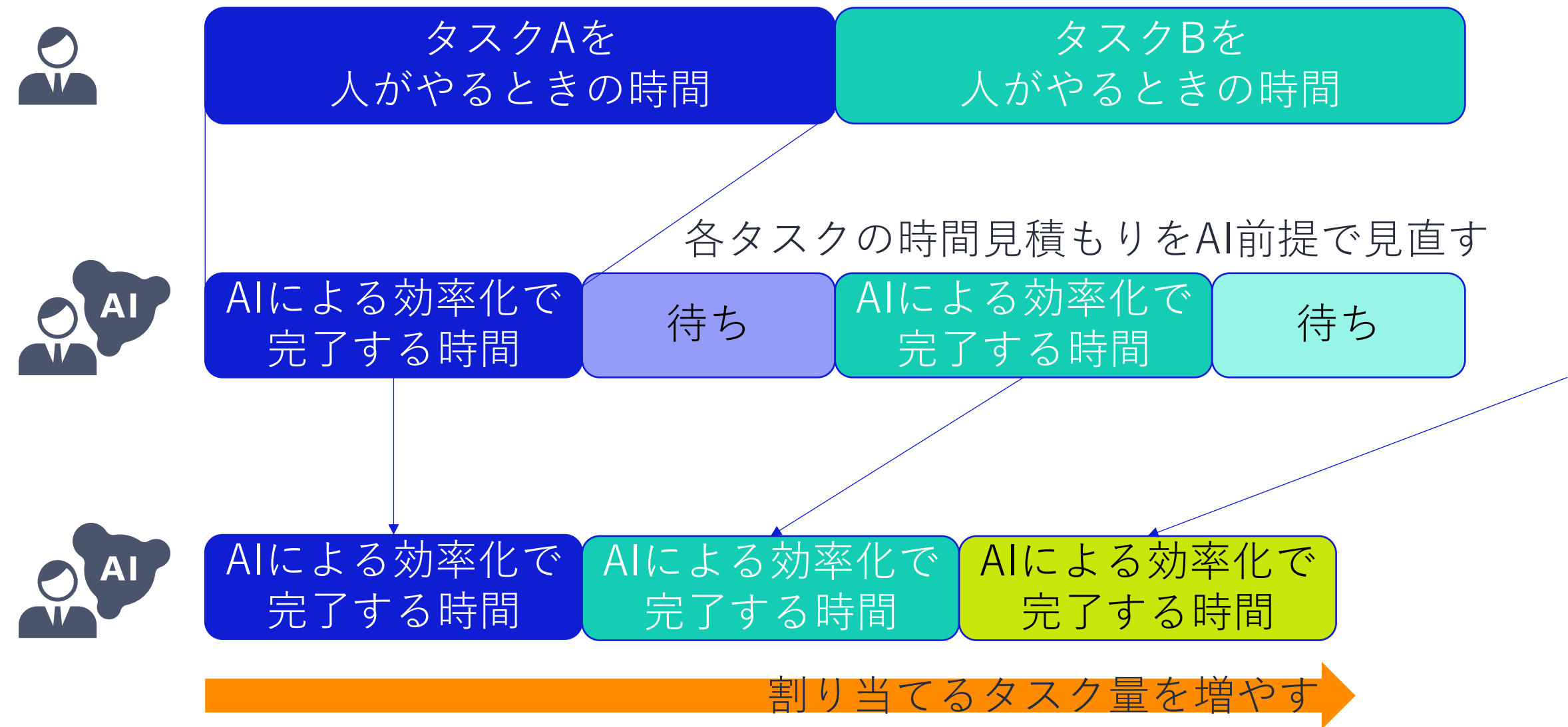
待ち

AIによる効率化で
完了する時間

待ち

各タスクの時間見積もりをAI前提で見直す

フロー効率を上げないと早くなった分の時間が溶けていく



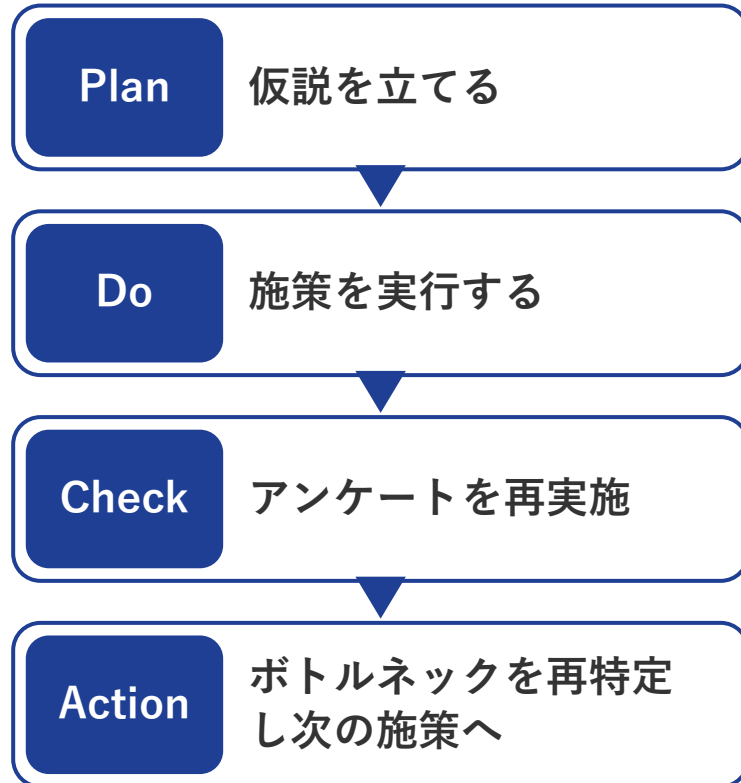


一度立ち止まって再スケジュールを

継続的評価のサイクル

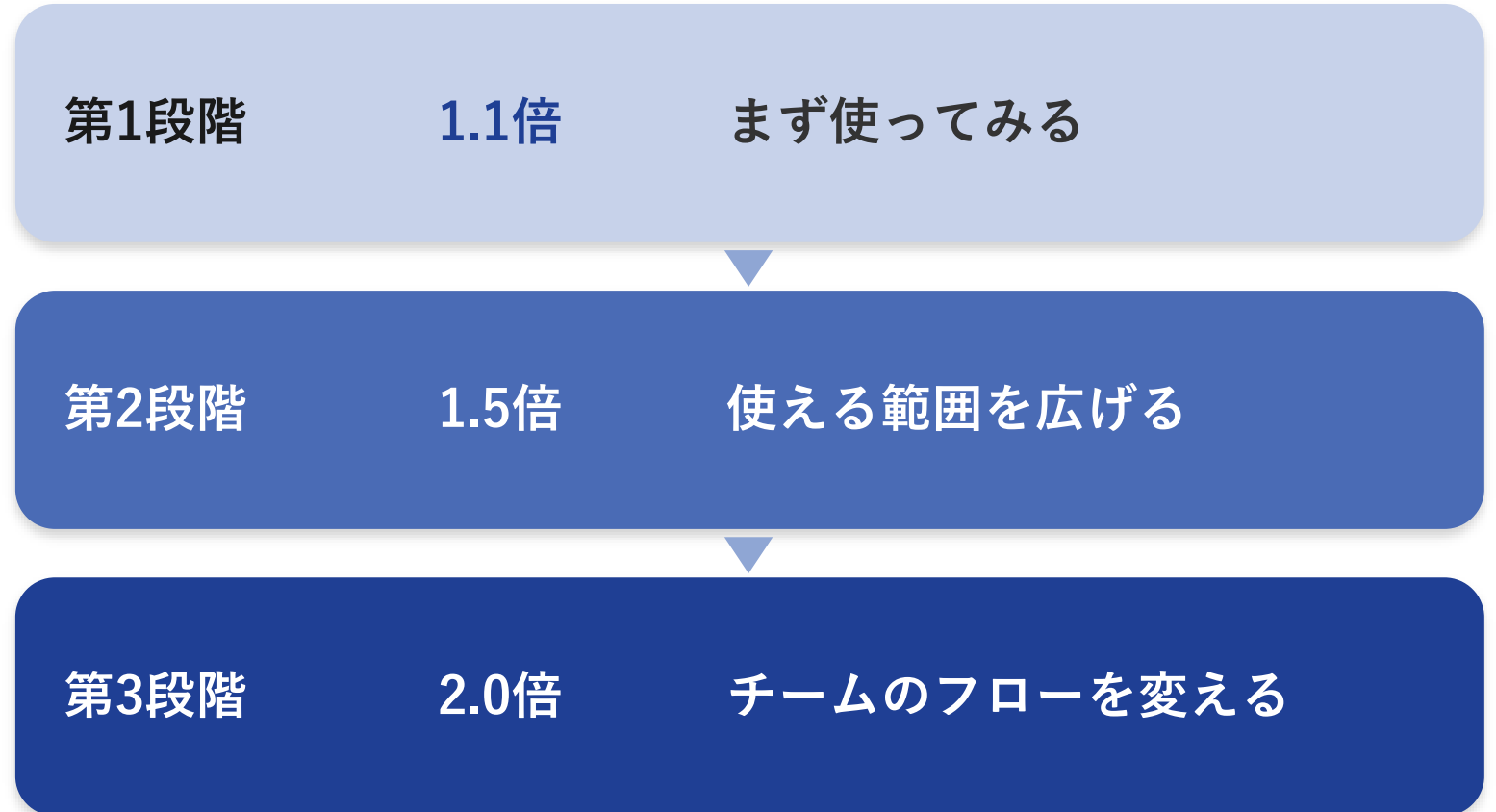
継続的評価

改善サイクル (PDCA)



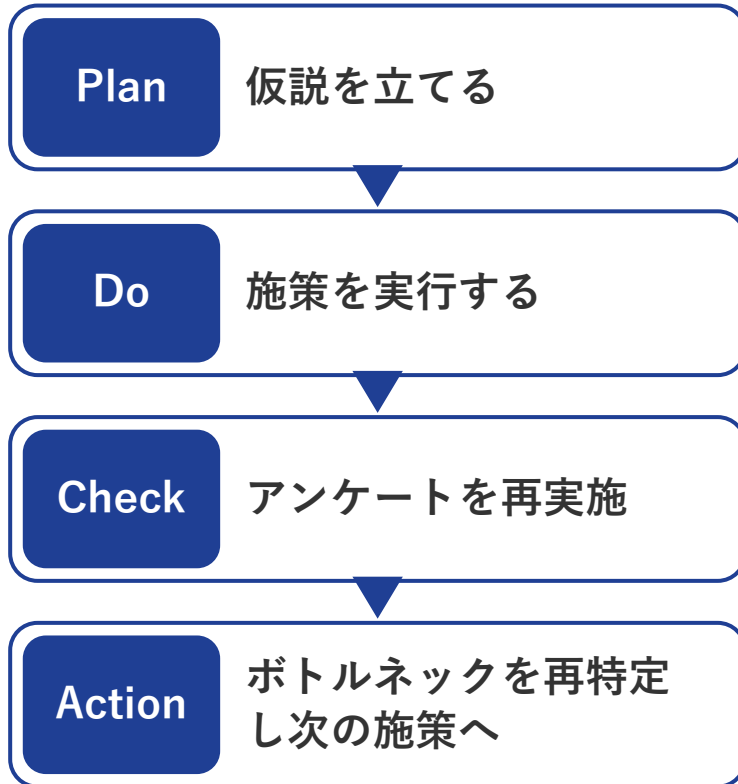
小さく回して、着実に伸ばす

生産性向上のロードマップ



継続的評価

改善サイクル（PDCA）



ロードマップ
1.1倍 → 1.5倍 → 2.0倍

3つの仮説ごとの取り組みと結果

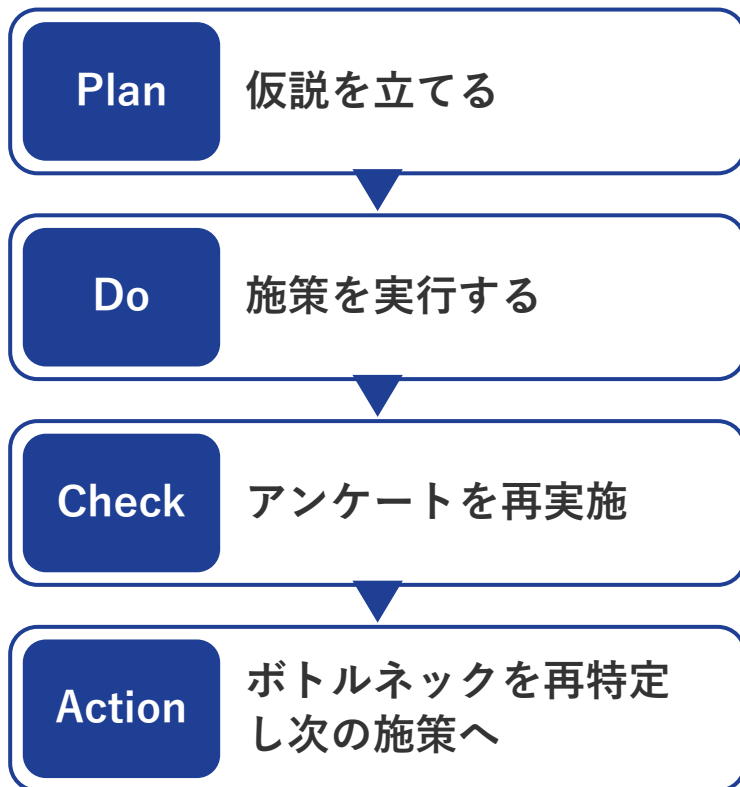
① 個人の速さ

② 速さが効く範囲

③ フロー効率

継続的評価

改善サイクル (PDCA)



ロードマップ
1.1倍 → 1.5倍 → 2.0倍

3つの仮説ごとの取り組みと結果

① 個人の速さ

施策 (Do)

- エージェントモード化

② 速さが効く範囲

施策 (Do)

- 録画／録音
- ドキュメント保存方法の変更
- Skills／Steeringの整備

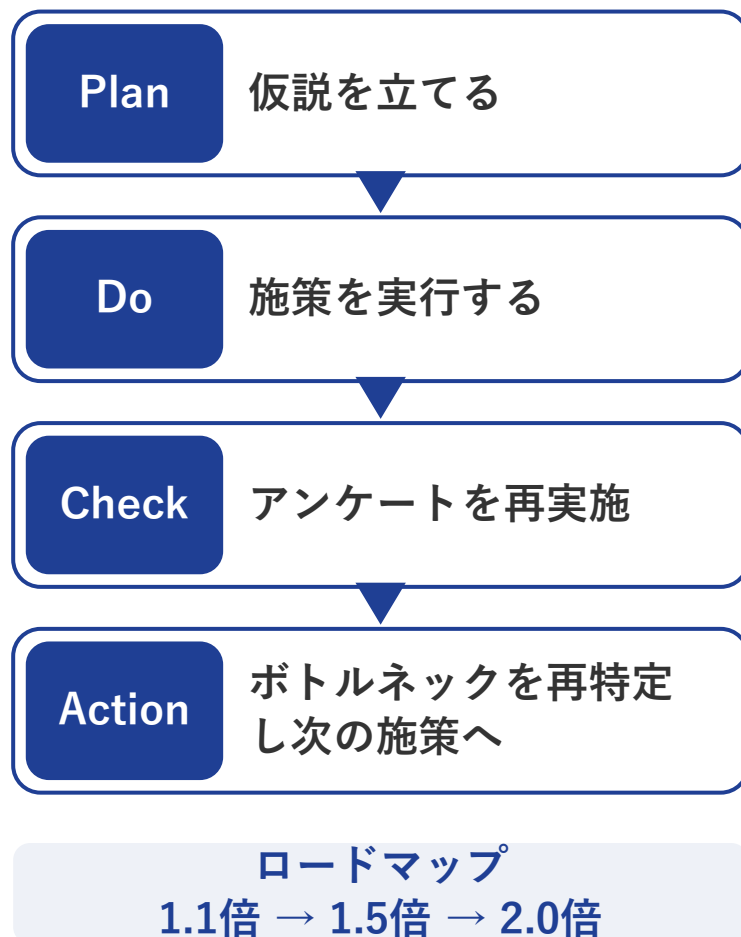
③ フロー効率

施策 (Do)

- (今後の施策)

継続的評価

改善サイクル（PDCA）

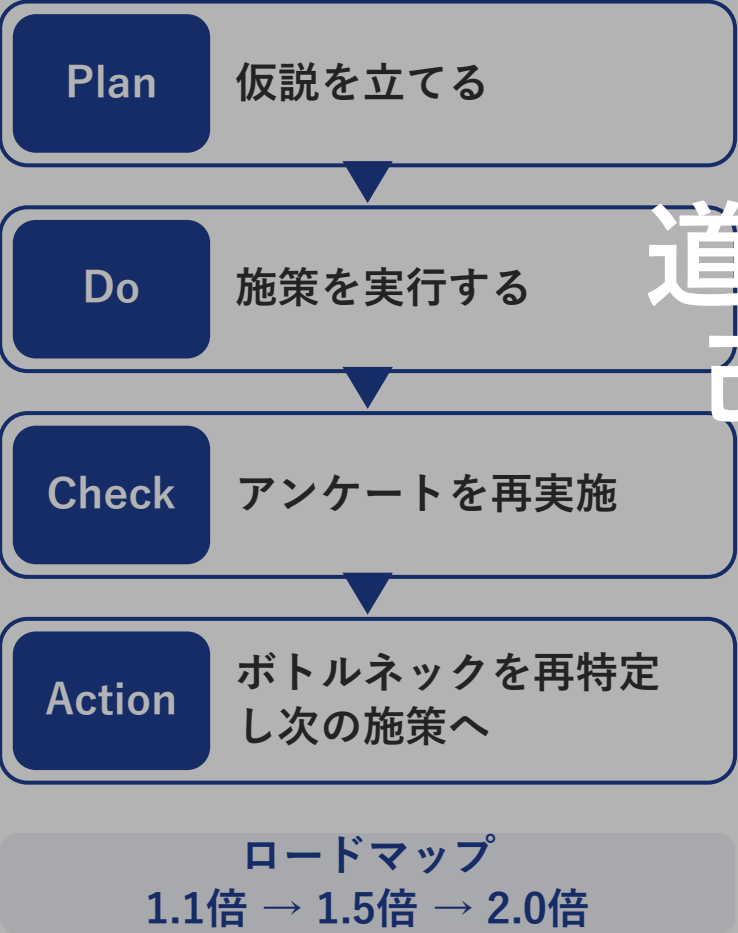


3つの仮説ごとの取り組みと結果



継続的評価

改善サイクル (PDCA)



3つの仮説ごとの取り組みと結果

① 個人の速さ	② 速さが効く範囲	③ フロー効率
施策 (Do) ● エディットモード化	施策 (Do) ● 録画／録音 ● ドキュメント保存方法の変更 ● Skills／Steeringの整備	施策 (Do) ● (今後の施策)
結果 (Check) ● 最大生産性 ◎ ● 最小生産性 ○	結果 (Check) ● 範囲 ○	結果 (Check) ● これから測定

道半ばの状態ですが
改善の兆しあり！

これからのエンジニアが目を向けるべきこと

これからのエンジニアに求められるもの

チームの速さは、この3つの視点に分解できる

1

個人の速さ
ボールの速度

2

速さが効く範囲
パイプの太さ

3

フロー効率
パイプの長さ

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量）＝ ①個人の速さ × ②効く範囲 × ③フロー効率

これからのエンジニアに求められるもの

それぞれで「求められるもの」が変わる

1 個人の速さ
ボールの速度

求められるもの

AIを利用して3～5倍の生産性へ

2 速さが効く範囲
パイプの太さ

求められるもの

AIを利用できる範囲を増やす

3 フロー効率
パイプの長さ

求められるもの

チーム全体のフローを考える

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量）＝ ①個人の速さ × ②効く範囲 × ③フロー効率

これからのエンジニアに求められるもの

明日から、この行動で差がつく

1

個人の速さ
ボールの速度

求められるもの

AIを利用して3～5倍の生産性へ

明日からのアクション

- AIをどんどん使ってAIでのエンジニアリングを学習する
- エージェントモードで利用する

2

速さが効く範囲
パイプの太さ

求められるもの

AIを利用できる範囲を増やす

明日からのアクション

- 暗黙知を形式知に変えるサイクルを回す（会議録画から）
- AIがアクセスできる場所に情報を格納する

3

フロー効率
パイプの長さ

求められるもの

チーム全体のフローを考える

明日からのアクション

- AI利用前提でタスクの時間を見積もる
- AI前提のタスク時間でタスクを割り当てる
- 立ち止まって再スケジュール

チームの速さ（パイプの中を通るボールの量） = ①個人の速さ × ②効く範囲 × ③フロー効率

いつかを、 いまに、 変えていく。

すべては、いつか実現したい未来を描くことから始まる。

NECソリューションイノベータは、
お客様価値を最大化するシステムインテグレータとして、
まだ見ぬサービスを生み出すバリュー・プロバイダとして、
めざす未来をともに描き、創っていきたい。

いつかを、いまに、変えていく。

私たちは常に挑戦していきます。



NEC

\Orchestrating a brighter world

NECソリューションイノベータ

NEC120年以上の歴史は、挑戦の歴史。

「より良いものを追求する」という思いで、

テクノロジーにできることをひとつずつ増やしてきた。

国家の安全を守ること。社会のすみずみまで便利にすること。

一人ひとりの今日を笑顔にすること。未来の当たり前を創ること。

それでもまだ、ゴールじゃない。

社会の課題が、どんどん複雑になっている今こそ、

ダイナミックなイノベーションが必要だ。

個性豊かな仲間が必要だ。

だから、私たちは共創する。多様性を掛け合わせて、

テクノロジーの可能性を広げ、

社会の可能性も、あなた自身の可能性も広げていく。

この世界を、もっと頼もしく、誰もが輝く場所にするために。

この先の未来が、もっと楽しみになるように。進もう。

あなたと未来、 高鳴るほうへ。

