

Agile Japan 2025



中部電力ミライズ



MSOL Digital

中部電力ミライズにおける アジャイル先駆けプロジェクトが挑む再出発

中部電力ミライズ株式会社

×

株式会社MSOL Digital

2025/11/14



市場 愛望

中部電力ミライズ株式会社
スクラムマスター兼社内SE



斉藤 りん

株式会社MSOL Digital
スクラムマスター



鍾 涛

株式会社MSOL Digital
開発者

社名	株式会社 MSOL Digital (英名 : MSOL Digital Co.,Ltd.)
設立	2024年1月
代表者	代表取締役 兼 CEO 阪本 幸誠
本社所在地	〒107-6229 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー 29F
事業内容	デジタル変革支援およびアジャイルマネジメントのコンサルティングサービス ・ システムコンサルティング ・ システム開発・システムインテグレーション支援 ・ ビッグデータとデータ分析支援 ・ Digital IT 領域における新規事業開発支援およびコンサルティング ・ 組織改革, 業務改善におけるマネジメントコンサルティング ・ 企業の合併・提携・営業権の譲渡に関する指導およびコンサルティング
従業員数	146名 (MSOL Digital 単体)
グループ会社	株式会社マネジメントソリューションズ 麦嵩隆管理咨询（上海）有限公司 株式会社テトラ・コミュニケーションズ



Brand Purpose

デジタル∞マネジメントの変革力で未来をつくる

Mission & Vision

デジタルとマネジメントのプロフェッショナルとして
顧客・産業・社会の発展に資する
DXエコシステム共創のベストパートナーとなる

Concept

No.1 Business Agile Company

会社紹介 ~中部電力ミライズ~



電力・ガスの販売と 各種サービスの提供

「電力・ガスの販売」という基本的な役割に加えて、BtoB「ビジネス上の課題解決」・BtoC「お客さまの暮らしを豊かに」の2つの領域で、エネルギー事業と相乗効果のある新たなビジネスモデルの構築を行う

電力・ガスの販売



BtoBソリューション



BtoCサービス



AI・アジャイルカンファレンス2025

中部電力グループ初のIT部門交流イベント

登壇者は30名超、参加者は中電グループ5社で役員含む300名超



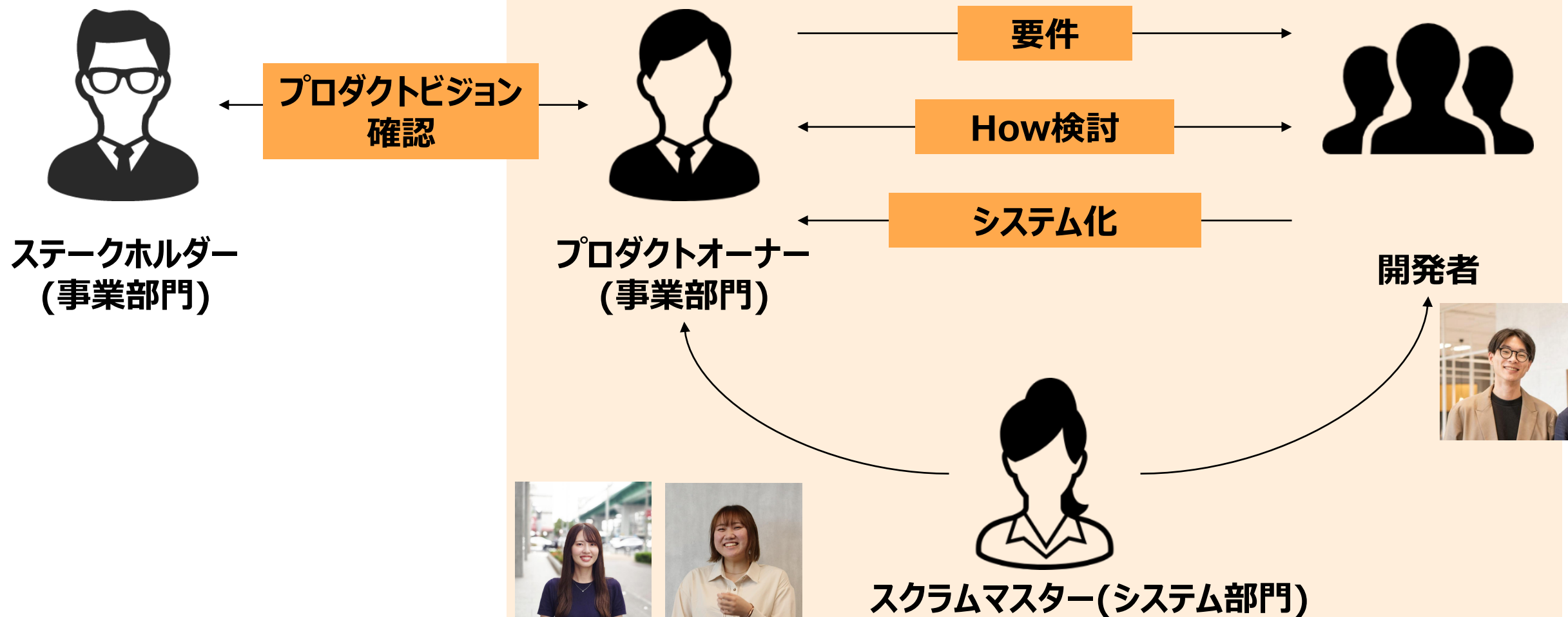
カンファレンス参加者の集合写真

役員を交えたディスカッションの様子



セッションの様子





効率的な要件消化のための 環境づくり

システム化したいことが山積み



プロダクトオーナー
(事業部門)

やることが多く大変



開発者

さらなる価値創出に向けた 土台づくり

システム化対応が一通り終了
次にやりたいことの準備フェーズに移行



プロダクトオーナー
(事業部門)

これから何していくんだろう



開発者

効率的な要件消化のための 環境づくり

システム化したいことが山積み



プロダクトオーナー
(事業部門)

やることが多く大変



開発者

さらなる価値創出に向けた 土台づくり

システム化が完了したら、次にやりたいことが多行



プロダクトオーナー
(事業部門)

Reboot

いくんだろう



開発者

1

ビジョンの希薄化

2

技術負債が招く役割間の対立

3

チームのサイロ化

持続可能なチームマネジメントができていなかった

Rebootした3つのポイント



1

ビジョンの希薄化

プロジェクトのビジョンの変化をチームで再確認する機会がなかった。
それにより、価値を考えることなく目の前の作業を消化するだけになってしまっていた。

1

Whatではなく、Whyを共有

紹介する施策

インセプションデッキの見直し・更新

Reboot

ステークホルダーと対話し、プロダクトのビジョンを再確認



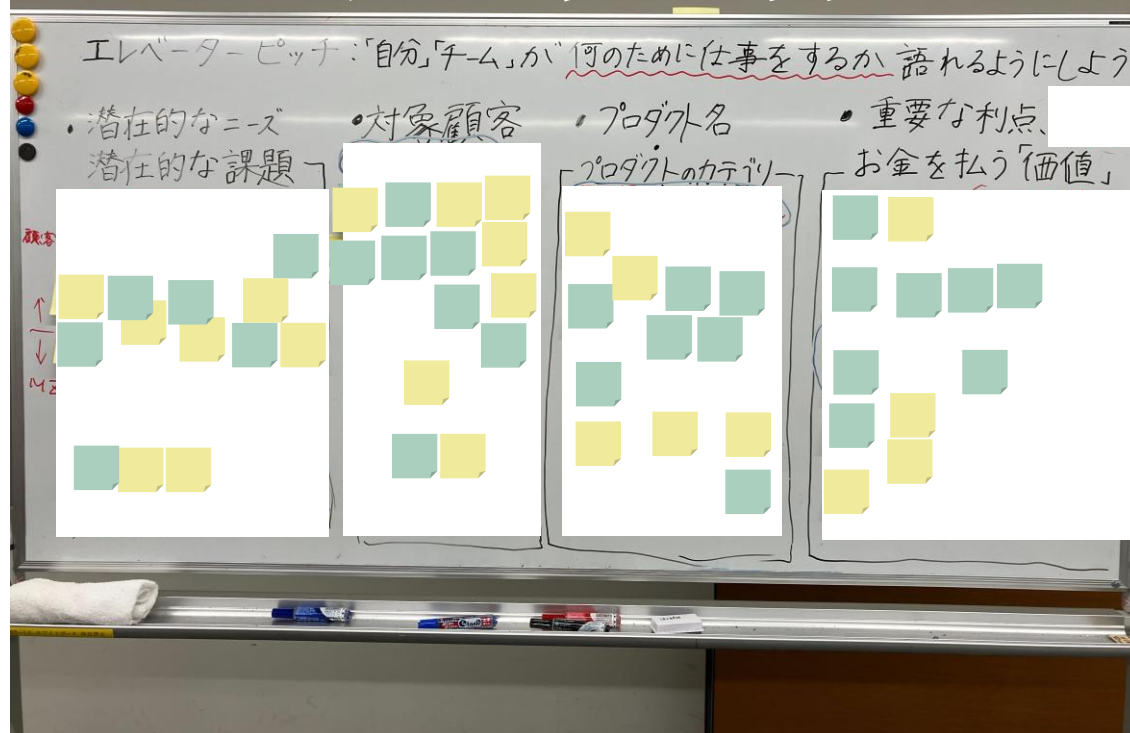
チームで共通の目的に向かって協働する土台が作れた

お客さまの価値のために大事にすることを認識合わせ

エレベーターピッチ

エレベーターピッチ: 「自分」チームが「何のために仕事をするか」語れるようにしよう

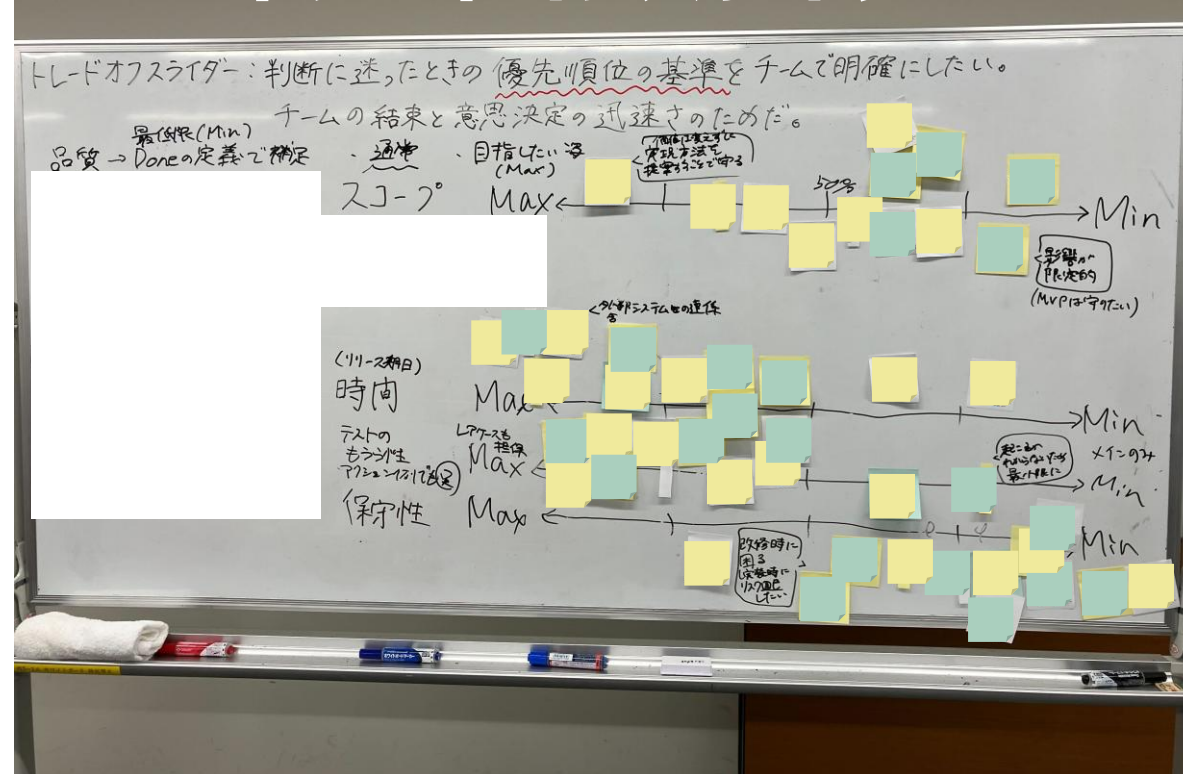
- 潜在的なニーズ
- 潜在的な課題
- 対象顧客
- 重要な利点
- プロダクト名
- プロダクトのカテゴリ
- お金を払う「価値」



トレードオフスライダー

トレードオフスライダー: 判断に迷ったときの優先順位の基準をチームで明確にしたい。
チームの結束と意思決定の迅速さのためだ。

品質 → Doneの定義で精査
スコープ
Max ← → Min
時間
Max ← → Min
テストの
もろさ
保守性
Max ← → Min



判断基準が明確になり、意思決定がスピードアップ

2

技術負債が招く役割間の対立

業務要件に追われ、技術負債に計画的に取り組めず、後回しに。
技術負債解消のための対話を諦めてしまっていた。

2

技術負債と向き合える環境づくり

紹介する施策

技術負債解消・技術改善[※]を議論する場の創出

Reboot

※技術負債解消・技術改善

開発を効率化することでDevの意欲を回復することを目的に、コードを書き換えたり書き直したりする「リファクタリング（＝技術負債解消）」だけではなく新しい技術を取り入れるための調査や作業（＝技術改善）も併せて取り組んだ。

Devが技術負債・技術改善を管理し、チームで優先順位を検討

Before

環境が整備されていない

- 管理・相談する機会の不足
- マインドセットの不足
- 透明性の不足

技術負債の蓄積

悪循環

開発の非効率

Devの意欲低下

After

不足を補う環境づくり

- 技術負債・技術改善をDevが管理できる仕組み
- チームで計画的に技術負債解消・技術改善の優先順位を検討できる仕組み

“お客さまの価値”を共通の判断基準として
再定義

業務要件と同じ基準でDev・POが対話

実施する作業は全てバックログに入ること
で透明性が担保される

チーム全員が優先順位に納得できるように

- リリース作業効率化
- 変更能耐うるプログラミング言語への書き換え
- 結合テスト自動化・効率化



3

チームのサイロ化

目先の効率を重視したことで、
チームのコミュニケーションが希薄になっていた。
その結果、チーム内で知識の属人化が進んでいた。

3

コミュニケーション機会を創出

紹介する施策

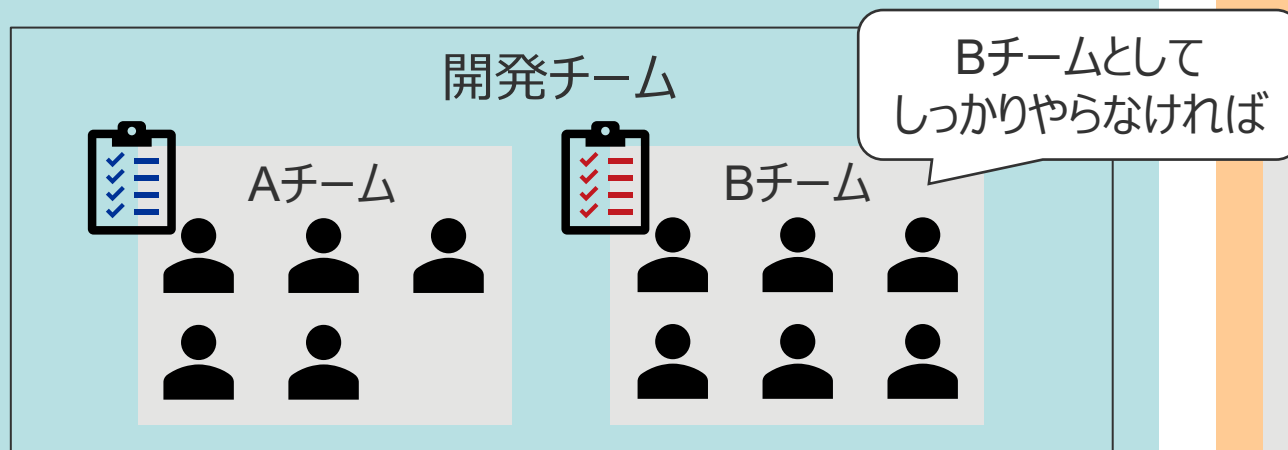
- ・クロスファンクショナルな取り組み
- ・対面作業日の開催



Reboot

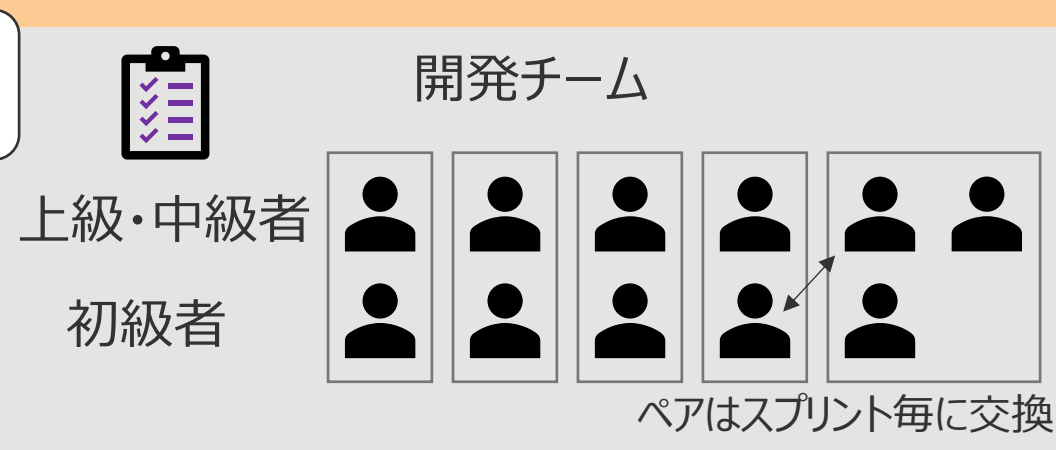
モブワーク・ペアワークを取り入れて会話のきっかけを創出

Before



- ◆ 開発チーム内で、チームが2つ**独立**した状態
- ◆ 共有時間だけでは
他チームのことを**把握**しきれない
- ◆ チーム間で**スキル**に差がある

After



- ◆ プロジェクト全体の要件を把握する必要があるため、Devが情報を**主体的に共有**ようになった
- ◆ 様々な経験ができるため、**スキルが向上**した

シナジー効果で、よりよいプロダクトの価値に

対面作業日の開催

気軽にコミュニケーションできる場を創出

チーム全員が集まれる場所がなく、
毎日リモートで作業していた

ペア・モブワークでコミュニケーション
のハードルが下がる



(スクラムマスター)
もっと活性化
したい！

不定期で対面作業日を開催



1

Whatではなく、Whyを共有

2

技術負債と向き合える環境づくり

3

コミュニケーション機会を創出

持続可能なチームに向けて前向きに取り組み続けます

**「Reboot」は終わりではなく新たな始まり
今日から一つでも、新しい挑戦を始めよう**