

Kiroをつかったエンジニア ハッカソンをやってみた

株式会社毎日放送 コンテンツ戦略局 プラットフォームビジネス部

村嶋 優吾



村嶋 優吾

2021年4月入社 (6年目)

- > 2021.6～：DX推進部（開発系）
- > 2023.7～：放送運営センター 送出担当（マスター）
- > 2026.7～：プラットフォームビジネス部

「私は、手を
全く動かしていません」

本日は「参加者」ではなく、「運営側」からの目線でお話します

ハッカソン開催の背景



きっかけ

放送業界の技術系職種での開発の気運が高まっていること



目的

開発業務と関わりが少ない部署の人への開発機会の提供
(社内開発人口増加のための「入口」)

ハッカソンの概要



テーマ：生成AIを使った開発

短い開催期間であっても「動くもの」をアウトプットするために、生成AIを活用した開発に挑戦しました

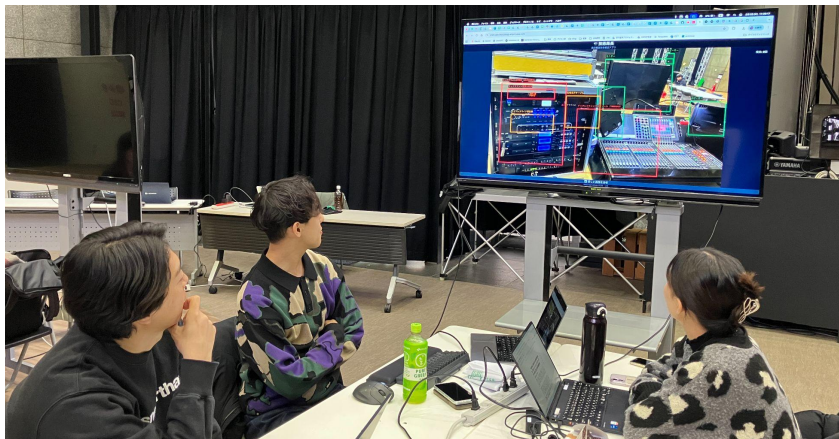
開催期間：2026.2.4 - 2026.2.5

2日間

参加者：技術職 若手社員

12名

(3名×4チーム)





社内フロー

すでにAWSの精算フローが社内で確立されていたため、追加の事務コストが極めて低かった



直感的なIDE

ターミナルでの複雑な環境構築や英語コマンドでの操作が不要で参加者層にマッチしていた



“仕様駆動開発”

Kiroが「仕様を言語化しながら開発する」設計思想であること
(放送局の技術職は「仕様の言語化」を求められる業務も多いため)

2日間のアウトプット



作成したシステム	要約
解説放送制作支援アプリ	読み込んだ動画の「画変わり」や「無音区間」の検出・可視化することで解説放送制作を支援するシステム
テロップジェネレーター	放送用のテロップをWebで手軽に生成するシステム
新人研修システム“Quest-ion” ★ハッカソン後も継続開発中	新人向けの部署内研修の内容を効率的に復習するためのシステム
技術局長AIアプリ	触るときに注意が必要なケーブルや機器を判別する画像から判別するシステム
野球中継におけるWebGLの活用	甲子園の浜風をWebGLで可視化するシステム

etc.

示唆①：急がば回れ



仕様を固めたチーム

手戻り少

すぐ手を動かしたチーム

手戻り多発

※「手戻り」の指標:エラー件数・エラー解消に向けて人間が手を動かした回数・方針転換の回数

→ 早く手を動かしたくなる気持ちを抑え、「仕様の言語化」に集中するべき

示唆②：評価の壁



「実装」は簡単に、しかし「評価」が困難に

実用化に持っていけるか？

🛡️ セキュリティ設定

権限・通信・データ保護の設定は適切か

🕒 テストの網羅性

テストに漏れはないか

🛠️ トラブルへの備え

運用中に問題が起きたときの対応策を事前に用意できているか

⚠️ 担保できない場合のリスク

「なんとなく不安が拭えない」

「自信を持って送り出せない」状態に陥る

ボトルネック

- ① 評価するための知識・経験の不足
- ② 生成AI開発の構造把握の難しさ

→ 実装コストが減った分、成果物を正しく評価できる「リテラシー強化」を重点的に行うべき



📄 Kiroは良い入口

開発初心者でも、プロトタイプのデプロイまで到達。ハッカソン後も1チームが継続開発中

🚀 自社の改善点と次なる伸び代

「設計(仕様の言語化)」と「評価」の事前強化ができれば、短期間開発でも完成度向上が可能