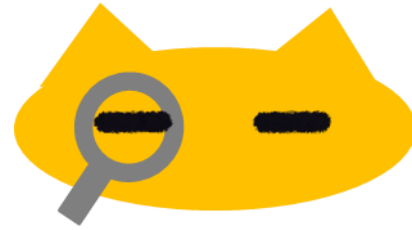


チーム紹介



Qとすにゃん

いわた



なかはら



すはら



えのき

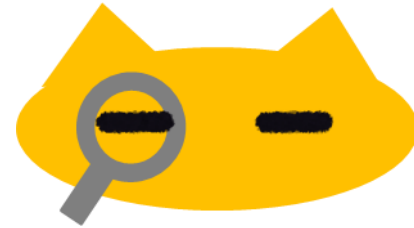


おーだん



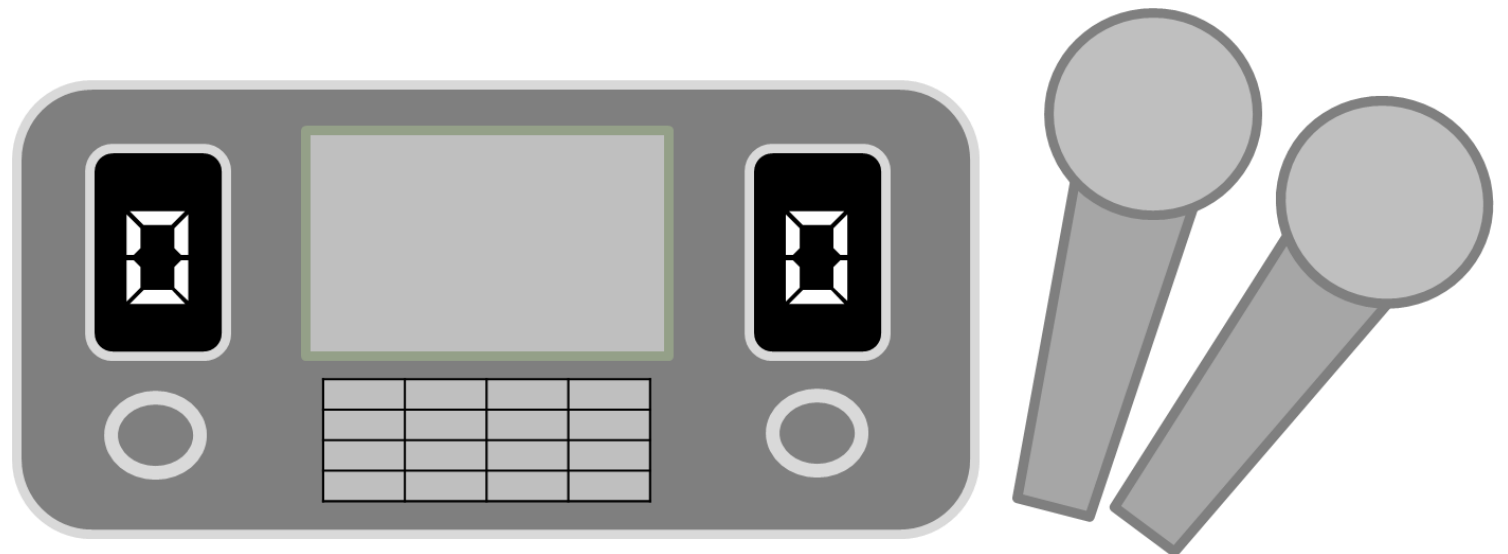
東海(関西)のテスト設計の有志。

テスト開発コンセプト

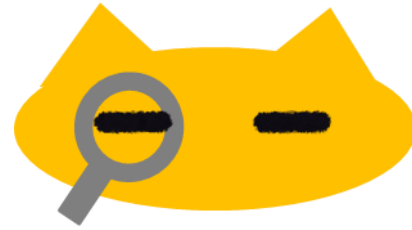


「狙いの顧客満足とリスクから
テストの量を自律的にコントロールする」

- 【メリット】 : 狙いの顧客満足・リスクの大きさに応じてテストの量を決める
- 【デメリット】 : 狙いの顧客満足・リスク分析の質に依存する



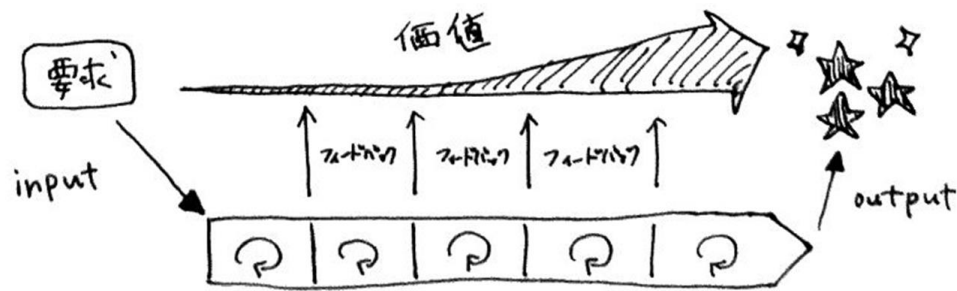
想定する開発体制・プロセス



■適用する開発プロセス

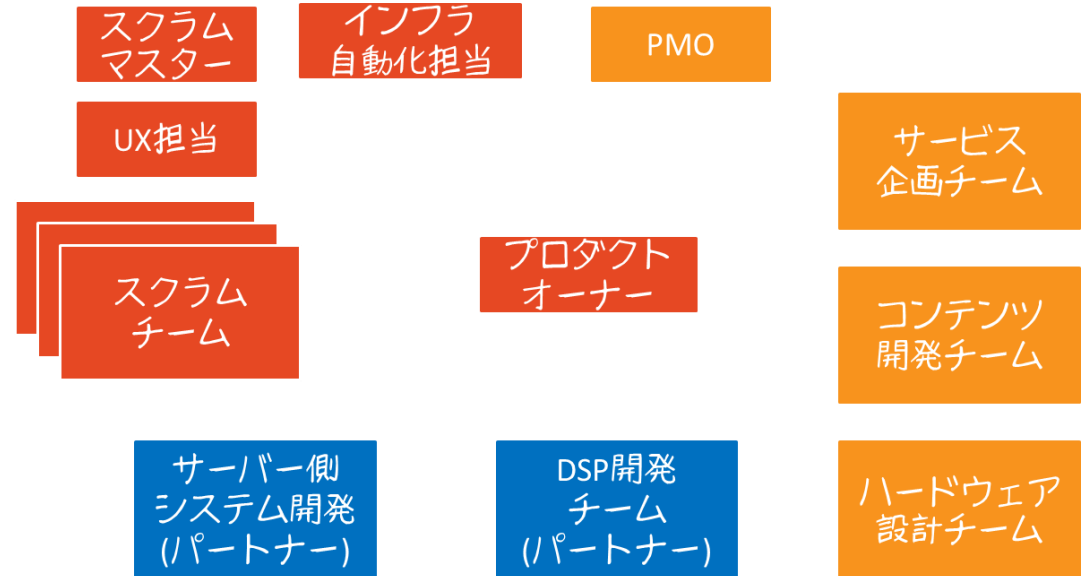
「アジャイル開発プロセス」

狙い：継続的デリバリーと開発者フィードバック

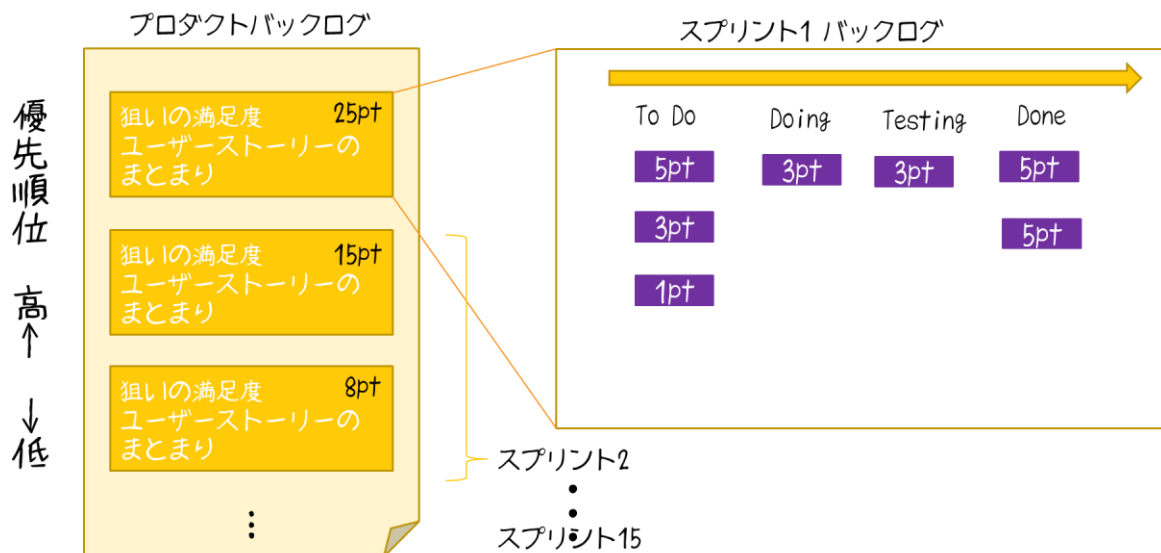


図引用：『わかりやすいアジャイルソフトウェア開発の教科書』 <http://goo.gl/mBV0d>

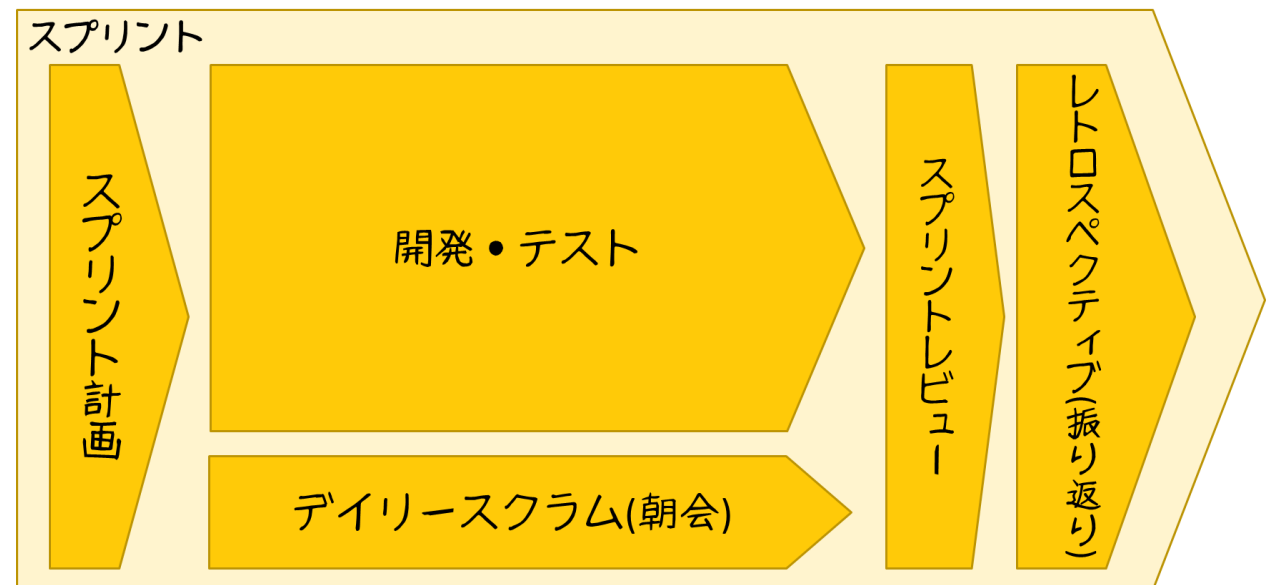
■開発チーム体制



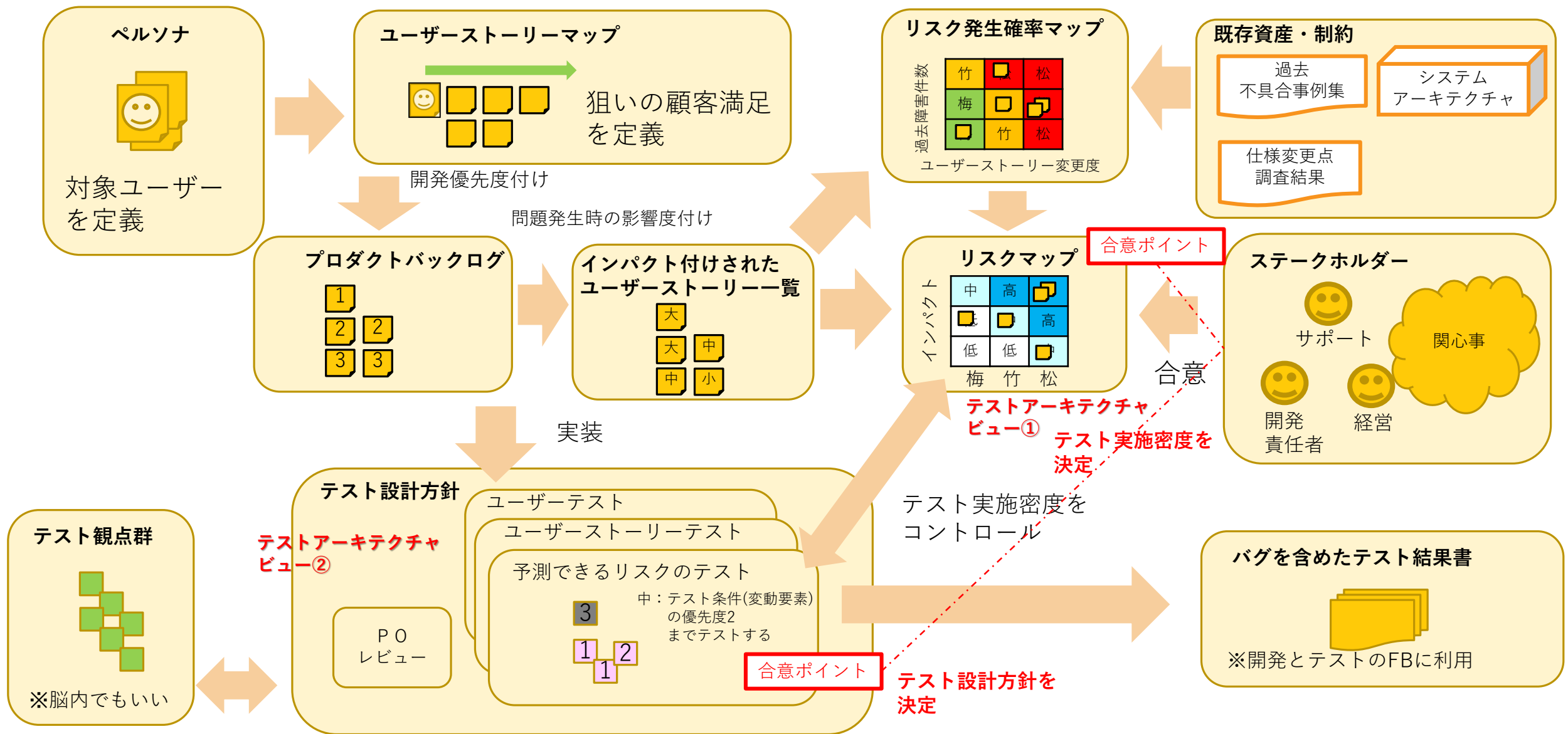
■プロダクトバックログ、スプリントバックログ



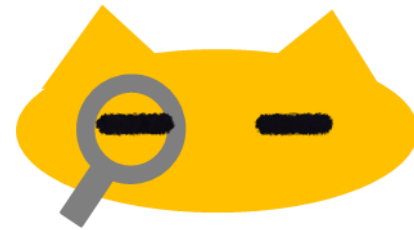
■スプリントのアクティビティ



Q2オにゃん が考えるテストの概要



テストアーキテクチャの作り方



ステークホルダーの特定と関心事(テスト要求)の抽出

テスト対象の品質目標は、下記から数行程度の文章で作成する。

- ①プロジェクト目標
- ②エンドユーザーにとって重要な価値とそれに対するリスク
- ③エンドユーザー以外のステークホルダー(サプライヤー、オーナーやビジネスパートナー)にとって重要な価値とそれに対するリスク

原則は、下記から実施可能か、有効かを考え、立案する。

- ①自分たちのスキル
- ②自分たちの経験・仮説

範囲は、下記から決める

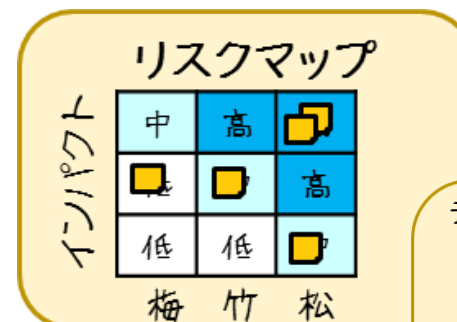
- ①開発リソース
- ②納期

テストで合意したい関心事を示すビューの構築

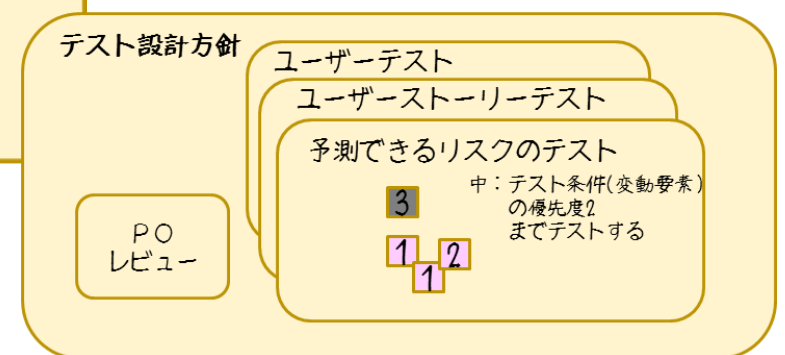
洗い出したテスト要求から関心事を示すビューを構築する。(必要であれば、複数のビューを新たに追加作成する)

- ・構築したテストアーキテクチャビュー
 - リスクマップビュー : テストの厚み・量を合意
 - テスト設計方針ビュー : テストの設計方針を合意

リスクマップビュー



テスト設計方針ビュー



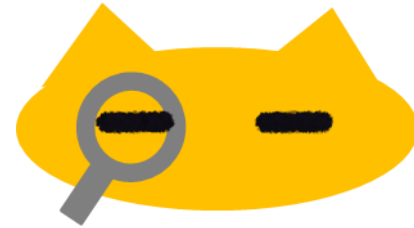
ステークホルダー・開発関係者で合意するまで繰り返す

テストアーキテクチャ評価

下記の観点でテストアーキテクチャを評価する

- ① アーキテクチャがステークホルダーの関心事(テスト要求)をより多く満たす
- ② アーキテクチャの実装に実現可能性がある

てすにゃんREV2テストアーキテクチャ



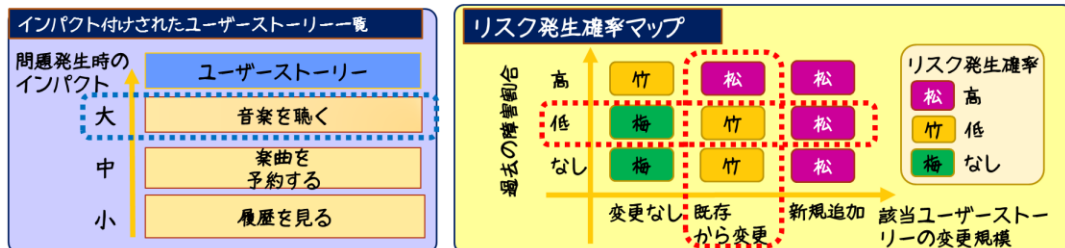
リスクマップビュー

テストの量をコントロールするために、テスト実施密度を合意する

リスクマップ導出方法

事前条件

- ユーザーストーリーの変更規模=「既存からの変更」
- 「音楽を聴く」の過去の障害割合=「低」レベル



※プロダクトバックログからインパクトをつけたもの

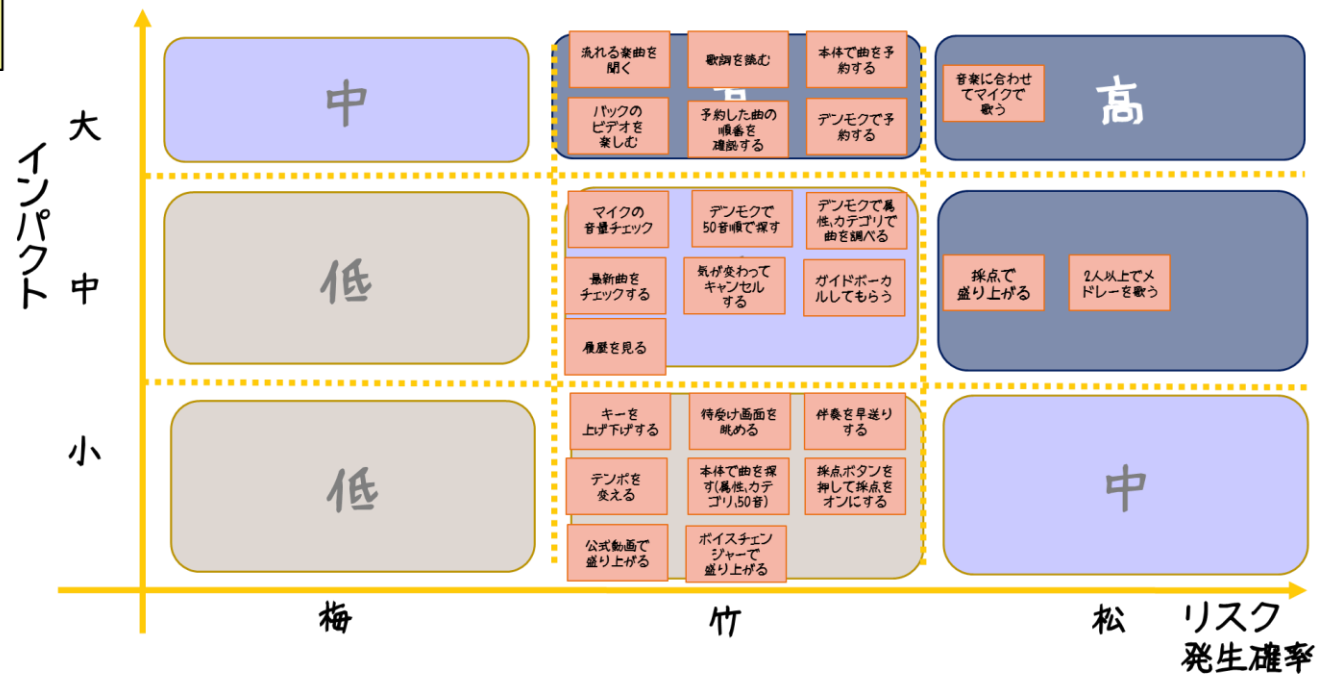
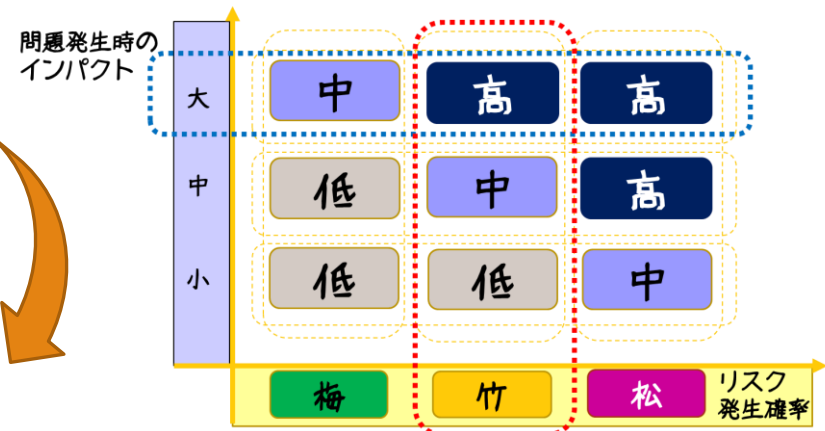
①「音楽を聴く」の問題発生時のインパクトは大

②「音楽を聴く」の変更規模が「既存からの変更」で、過去の障害割合は「低」レベルなので、「竹」が導出される

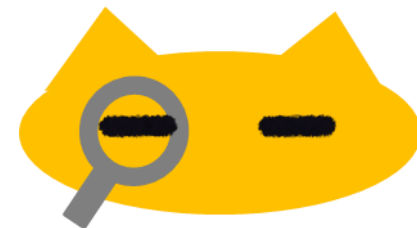
凡例

テスト実施密度

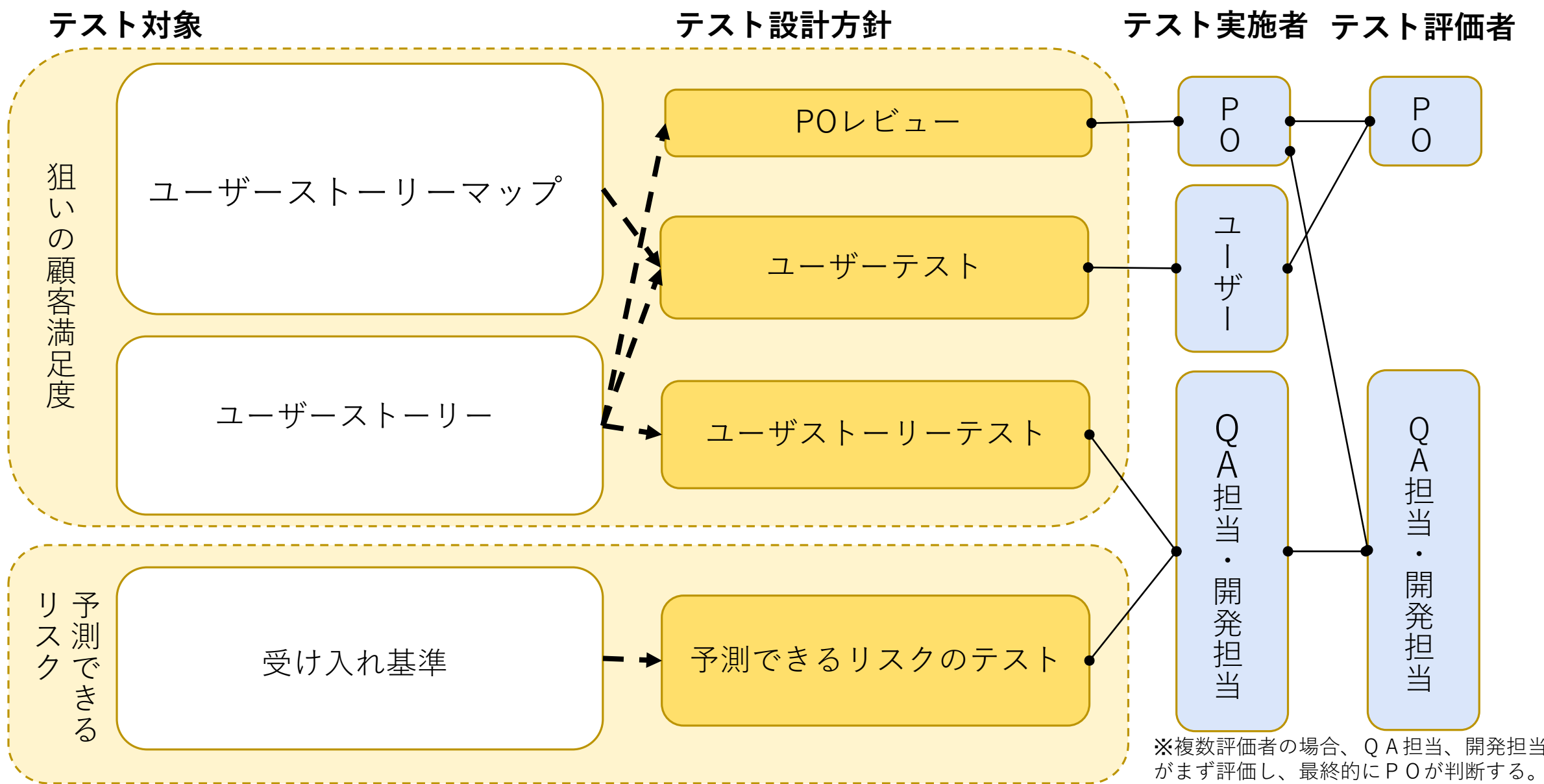
- 高** リスク優先順全部
- 中** リスク優先順位 高、中まで
- 低** リスク優先順位低だけ



てすにゃんREV2テストアーキテクチャ

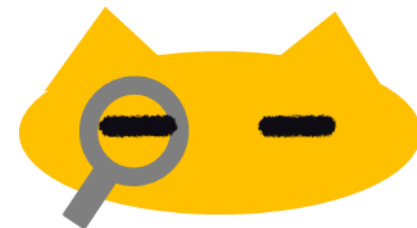


テスト設計方針ビューー **テストすべきことに対応するために、テスト設計方針を合意する。**



※複数評価者の場合、QA担当、開発担当がまず評価し、最終的にPOが判断する。

てすにゃんREV2テストアーキテクチャ



テスト設計方針ビュー **テスト要求に対応するために、テスト設計方針を合意する。**

項目	内容
ユーザーテスト	<p>ユーザビリティテストと同義（参考：アジャイル・ユーザビリティ）。狙いの顧客満足を満たしているかをテストする。ユーザーにタスクを実施してもらい、観察を通じてフィードバックを得る。</p> <p>3つの観察ポイントは以下。</p> <ol style="list-style-type: none">1. ユーザは独力でタスクを達成できたか：効果2. ユーザは無駄な操作をしなかったか、戸惑わなかったか：効率3. ユーザは不安や不満を感じなかったか：満足度
POレビュー	<p>ユーザストーリーテストが完了したものについてプロダクト・オーナーが狙いの顧客満足を満たしているかをレビューする。製品のビジョンとターゲットユーザーが満足するかを元に判断する。</p>
ユーザストーリーテスト	<p>ユーザストーリーの「狙いの顧客満足」と「受け入れ基準」を満たしているかを確認する。</p>
予測できる リスクのテスト	<p>ユーザストーリーの「受け入れ基準」から予測できるリスクについて、仕様、構造観点を抽出して確認する。</p>