

テスト設計コンテスト U-30 クラス – アピールシート

チーム ID	S220404001	チーム名	まちがいさがし。
--------	------------	------	----------

チームの紹介

この項目ではチームやメンバーの紹介、チーム全体の基本コンセプトを記述します。

チーム紹介

Twitter のエゴサーチで知り合った他人同士で構成されたチームです。他人なので普段はそれぞれ全く違う文脈でソフトウェアテストに関わっているメンバーが集まっています。テスト設計コンテストを通じて、「テストプロセス全体を学ぶ」であったり、「チームメンバーを通じてそれぞれのチームにはない考え方ややりかたを学ぶ」ことがメンバー間で共通する目的です。テストプロセスについての理解度や用語の定義がメンバー間で異なっていたため、用語の定義について気を使いながら進めていきました。

全体のコンセプト

「学びながら解釈して作り上げる」

テストプロセス全体を学ぶことに重きを置きました。まずテスト技法を適用してテストケースを作るなど、できるところから手を動かして、テスト設計プロセスや用語に対する理解を深めながら成果物を作っていました。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

テストケースの構成要素の定義を丁寧に行いました。(例:「テストケースの目的」)

テストケース作成時にカバレッジ基準とテストパラメータを明確にできるように気をつけました。

テスト技法を適用することで、テストケースの目的に対して網羅性を持たせたテストケースを作成しました。

要求補足書に書かれたテストの目的の 3 つ目を達成するためにテストベース改善のフィードバック資料を作成しました。ポットの欠陥を指摘するだけでなく、要求仕様書自体の改善につながるように、改善案の列を作成しています。

各成果物がテスト設計プロセスにおいてどのような役割を持っているかを示すために PFD の成果物定義書に「各成果物があることで嬉しいこと」を記載しました。

※ 全体でA4縦4ページに収まるように記述してください。

チームの戦略・方針

この項目では、チームの作業の進め方や成果物の特徴を、設問に従って記述します。他文書（審査対象の成果物など）への参照で記述しても構いません。

プロセスの説明

チームのテスト設計のプロセス（テスト要求分析・テスト詳細設計といったアクティビティと、テストケースといった成果物の関連性）の全体像を、モデル（PFD やアクティビティ図など）や文章で示してください

成果物0で表現しています。

PFDを用いて成果物とプロセスの関係を表現しています。

テストベースからテストケースやテスト手順までのトレーサビリティをどのように確保しているか説明してください

テストベースの要求番号・テストケースの目的・テストケース・テスト手順それぞれのIDに対して紐づく形でトレーサビリティを確保しています。

※ 全体でA4縦4ページに収まるように記述してください。

テストの構造の説明

採用したテストアーキテクチャが一般的なものより優れているポイントを記述してください

スコープを意識しました。
補足書に記載されているテスト目的に紐づく形でテストアーキテクチャを構成しています。

具体的には要求仕様書ベースのテストについて、「仕様書に書かれている内容」がスコープであると明示して、要求仕様書から読み取れない内容についてはスコープ外としています。

テスト実行順序について、ユースケースから導き出した優先度によって決定することで「最も重要なユースケースに関する欠陥を早期に発見する」ことを実現しています。

テストベースに対する網羅性の確保（目的を満たすようにテストベースを網羅する）で、どのような工夫をしたか記述してください

仕様の要求番号にテストケースの目的を紐づけることでトレース可能としています。
テストケースの目的の網羅性は、テスト技法適用による網羅基準設定によって確保しました。

テストベースに対するピンポイント性の確保（無駄なテストを作らない）で、どのような工夫をしたか記述してください

ありません。

※ 全体でA 4 縦 4 ページに収まるように記述してください。

活用した技法や手法の説明

以下のテスト設計技法のうち、今回使用したものを選択してください（記述内容のうち、使用した技法を残し、使用していないものを削除してください。各定義はJSTQBに従います）

同値分割法、境界値分析、デシジョンテーブル、状態遷移テスト、その他（CFD）

テスト設計についての既存の方法論（HAYST 法、VSTeP、ゆもつよメソッドなど）や体系（ISO29119、STEP など）で、今回使用したものがあれば記述してください

ありません。