

# テスト設計コンテスト'16

## アピールシート

※ 全体でA4縦1ページに収まるように記述してください。

地域名

東京

チームID

チーム名

FSTWG

### チーム紹介

B2B ビジネスモデルで、工場(Factory)向け製品の製造を行っている会社の有志メンバーで構成したチームです。ソフトウェアの品質に日々頭を悩ませており、今まで書籍等で学習し改善活動行ってきました。しかし、自前のソフトウェアテストの範疇から脱却できず、ソフトウェアテスト設計コンテストの存在を知りました。ソフトウェアテスト設計コンテスト参加を通じて、テスト全般の技術向上を図りたいと考えています。

### コンセプト

我々は組み込みソフトウェアの開発しており、現在は開発メンバーとテストメンバーが共同で品質向上に取り組んでいます。基本コンセプトは「テストの網羅性と効率性(テストと開発)の最大化」です。加えて、

- ・開発へ思いやりを図り、全体で後戻りが少なくなるようにしてリリースまでの時間を短縮します。
- ・楽しさやワクワクするといった官能的な魅力の評価に立ち向かいます。
- ・「ひらめき」を大切に、ワクワクするテスト設計を実現します。

### 工夫点

#### ■開発への思いやり

- ・モデリング手法を用いて各機能の分解&仕様整理を実施し、仕様の欠点、要望を抽出しました。
- ・開発側の不具合調査の探索範囲を小さくするため、完成すべき順でこまめにテストするアーキテクチャを作りました。
- ・過去不具合から発見の難しいOSの互換性を重視してアーキテクチャ設計に盛り込みました。
- ・機能テストの優先順位を魅力度の視点から行い、納得性の高い手法を生み出しました。

#### ■官能評価への挑戦

- ・製品の魅力を顧客アンケートから作成し、機能の魅力を平面図にマップ化し俯瞰できるようにしました。
- ・人の感性であるワクワク感などの判定難しいテスト手段を数値化できるよう画像認識や心拍数測定など従来のアンケート手法にとらわれない発想で広げました。
- ・採点機能には人の歌声にこだわらず、ボーカロイドにて正確に自動化できるよう効率化を図りました。

#### ■ひらめきの連発

- ・ステークホルダーをライフサイクルから最大限に抽出しました。
- ・テスト対象を複数の視点で捉える「べんべん法」を発明し、求められている品質を出しました。
- ・観点モデリングにて抽象化、階層化することで見えなかった観点を出して網羅性を高めました。