

テスト設計コンテスト'17 OPEN クラス 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	S170829001
--------	------------

チーム名	紙印テスト倶楽部
------	----------

チーム紹介

独りチームです。

テスコンへの参加は五年目で、ここで作成した成果物を元にコミックマーケットにてテスト設計の解説本を頒布しています。主にテスト設計の新しいネタを求めてテスコンに参加しています。

コンセプト

- 本テスト設計の目的は「価値の最大化」です。各ステークホルダにとっての価値が最大となるカラオケシステムの助けとなるテスト設計を実施します。
- 本テスト設計の原理は理解、分解、再構築です。テスト対象を理解し、テスト可能な極小の単位まで分解し、テスト設計し易いように再構築します。
- 本テスト設計の原則は自分や組織や世の中を楽にする事です。掛けた労力よりも得られる効果の方が多くなるテスト設計を心掛けています。
- 開発現場は短納期かつ修正や変更が前提の現場を想定しています。軽量、高速、柔軟なテスト設計にする事で、変化の激しい開発現場に対応します。

工夫点

- カラオケシステムのビジネスモデルを構築することで、各ステークホルダの価値最大化に必要な条件が明確になった
- テストレベルに「ビジネステスト」を追加することで、カラオケシステムが売れる条件についてもテスト可能になった
- Fuji ブロック図を中核とした理解、分解、再構築とその連携を意識したテスト設計とする事で、目標とする開発スタイルや原則に対応したテスト設計をデザインできた。
- 実施するテスト工程を厳選し、極小まで分解したテスト対象に対して各工程を連携させて作業効率を向上させ、各成果物を再利用して工数を節約する事で、軽量高速かつ柔軟なテスト設計が可能となった。
- 開発範囲やテスト状況を俯瞰可能なテストアーキテクチャと、それに連携したテスト実装方法を用いる事で、短納期、繰返し、修正や変更が前提の開発スタイルに対応可能となった。