

テスト設計コンテスト'17 U-30 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。

チーム ID	S171025001	チーム名	OPTiM
--------	------------	------	-------

チーム紹介

株式会社オプティムの MDM 製品をテストするテストチームで、余裕の U30 ちひろとギリギリ U30 みくさんが会社ではきちんと勉強しないテスト設計について初めて勉強してみようという軽い気持ちで参加した初心者チーム。

リーダーのまつもとゆきひろは家庭を大事にするため本コンテストにおいてはレビューのみ担当。

いつもの業務では Web アプリばかりテストするので、ポットという未知の物体のテストをしなければならないということで悪戦苦闘中です。

コンセプト

普段通りの自社製品開発を想定し、他テストチームメンバーは座席のすぐ後ろに、設計・実装チームはすぐ隣の島にいるつもりで、

- 本当に必要な機能は何か
- 製品のターゲットは誰で、どうすればその人たちに使ってもらえるのか

を話し合いながら、普段通りのフローで設計しました。

特に子供がいる環境をメインターゲットにしているということで、安全性を重視し、仕様に関してもおかしいと思われる点についてまとめて、設計・実装チームに渡せるようにしています。

工夫点

- タイマ機能について、以下の理由のため機能の削減を提案しました。そのため、一旦はテスト観点のみ考え、テストケースの作成はしないこととしました。
 - メインターゲットと想定している用途が合致しない。
 - ポットにとって必須でない機能にも関わらず、実装が必要な項目が多く、工数がかかりすぎる。
 - 状態遷移も多いため欠陥が混入しやすいと思われる。
- 要件仕様書のおかしいところ、不明点を質疑応答表にまとめ、それに紐づく観点については、質疑の結果による仕様変更に対応しやすいよう、メモを残しました。
- 小さい子供がいる家庭や保育園、学校での利用について、ユーザーや利用状況を、マインドマップを使って出してみ、それをシナリオに抽出しました。