

テスト設計コンテスト 説明会 ～ より良くテスト設計をするために ～

テスト設計コンテスト実行委員

佐藤 陽春

吉澤 智美

秋谷 勤

大段 智広



テスト設計コンテスト 説明会

本日のプログラム

19:00～19:05	開会・運営より諸注意ほか
19:05～20:30	説明
20:30～21:00	質疑応答

※説明パートは延長する可能性がございます。

諸注意

- Zoomのログイン情報を他者に伝えることはご遠慮ください。
- 講義中は必ずミュートにしてください。
講師や運営から許可のあった場合のみミュート解除して発言いただけます。
- 講義内容に関してSNS等に投稿可能です。
ぜひハッシュタグ #テスコン をご使用ください。
講師が「ここだけの話」といった場合は投稿しないようお願いします。
- 講義内容は質疑のやり取りも含めて運営サイドでレコーディングすることをご了解ください。
- 個人的なレコーディングはご遠慮ください。

質疑応答について

- ・ 講義終了後、30分程度の質疑応答を予定しています。
- ・ 質問方法はZoomチャット欄を使用した方法に一本化します。
(SNSなどに質問をしても回答できませんのでご了解ください)

質問したい人

質問したい旨か質問内容そのものを
Zoomのチャットに書き込む

ミュートを解除して質問をする
(マイクを使用できない場合、
文字チャットで質問する)

質疑が終わったら
マイクをミュートする

運営または講師

チャット欄を見て
質問者を指名する

質問に回答する

講義内容に関する質問
の書き込みは、
講義後の質疑応答時間
にお願いします。

説明会運営に関する質問
は随時チャットで受け付け
ます。
(視聴環境の不具合など)

終了後のアンケートのお願い

- 説明会終了後に、本説明会に関するWebアンケート回答にご協力ください(5分程度)
- アンケートURLはconnpassからお送りしているメールにございます。また、Zoomチャットにも後ほど掲載予定です。

自己紹介



吉澤 智美(日本電気)

- 普段の業務では、全社のソフトウェア品質向上のための各種活動に従事。テスト設計コンテストでは第一回より審査委員を務める。現在、NPO法人ASTER副理事・テスト設計コンテスト担当理事 兼 お世話係。JSTQB運営委員・技術委員。そのほかテストに関するカンファレンス等運営に携わっている。



秋谷 勤(東海ソフト)

- 組込みソフトの開発に従事。主にアーキテクトを担当。近年品質保証に携わり、開発の視点と品質保証の視点を行き来しながら良い開発を目指している。
JASAアンジャイル研究会(2013年～)
テスト設計コンテスト東海審査委員(2016年～)



大段 智広(テスト設計コンテスト実行委員会)

- 普段の業務では、ソフトウェアテストコンサルティングや開発支援ツール導入支援に従事。過去にはテスト設計コンテスト('16～'18)に「てすにゃん」で参加。JaSST関西実行委員、テスト設計コンテストU30審査委員/実行委員。JSTQB認定Advanced Level テストアナリスト、テストマネージャ。



目次



1. はじめに
2. テスト設計コンテストの概要
3. U-30クラス
4. OPENクラス
5. より良くテスト設計をするためのポイント
6. テスト設計コンテストをやりきるためのポイント
7. 宣伝
8. Q&A
9. おわりに



はじめに

対象者と目的



対象者と目的

- **対象者**

- コンテストに参加してみたい方
- 既にコンテストに参加予定の方
- 過去にコンテストに参加したことがある方

- **目的**

- テスト設計コンテストの詳細をもっと知ってもらう
 - 参加する上でどこまでやったらいいかを認識してもらう
- テスト設計コンテストに勝つために、抑えていただきたいポイントを認識してもらう
 - テスト設計コンテストに勝つとしましたが、通常業務等でも提案する場面でも有用な内容です



テスト設計コンテストの概要

- テスト設計コンテストの目的
- テスト設計コンテストの形式
- テスト設計コンテストの流れ
- 歴代表彰チーム



テスト設計コンテストの目的

- ソフトウェアテストを分析設計から行うことを周知し、ソフトウェアテストエンジニアに対する教育の機会を提供する
- コンテストという形式をとることにより、ソフトウェアテストが創造的な作業であり楽しいということを経験してもらい、若年層及び初級テストエンジニアからベテランテストエンジニアまでテストへの興味を高める
- ソフトウェアテスト業界における技術開発を、競技を通じて促進する

テスト設計コンテストの形式

- 参加資格を問わない[OPENクラス](#)と、全チームメンバーが30歳以下限定の[U-30クラス](#)があります
- [テスト設計成果物の良さを競うコンテスト](#)
バグ出しコンテストではありません。
- 各チームは共通のテストベースに対するテスト設計を行なって成果物を提出し、予選会や決勝戦でプレゼンテーションします
※U-30クラスは予選でのプレゼンテーション審査はありません。

テスト設計コンテストの流れ

予選まで



予選通過～決勝まで



歴代表彰チーム

開催年	結果	
2011	【大賞】めいしゅ館(東海) 【湯本賞】奥村 健二(東海)、【にし賞】堀米賢(東京)	
2012	【最優秀賞】TETTAN(東京) 【審査委員特別賞】あまがさきてすとくらぶ(関西)	
2013	【優勝】TETTAN(東京) 2連覇 【準優勝】Yuki Da RMA(北海道)	
2014	【優勝】TFC KA・RI・YA(東海) 【準優勝】MKE98(審査委員推薦枠:東海)	
2015	【優勝】しなてす(東京) 【準優勝】TEVASAKIplus(東京)	
2016	【優勝】SASADAN Go(書類選考) 【準優勝】しなてす(東京)	
2017	OPENクラス 【優勝】STUDIO IBURI(北海道) 【準優勝】わんだーず(東京)	U-30クラス 【優勝】でこパン462 【準優勝】SHINNOSUKE
2018	OPENクラス 【優勝】てすにゃんV3(審査委員特別枠) 【準優勝】フワパン(東京)	U-30クラス 【優勝】TBD 【準優勝】新米
2020	OPENクラス 【優勝】セクシーゴリラ 【準優勝】出席番号となり同士	U-30クラス 【優勝】一等米 【準優勝】王バーフロー



U-30クラス

- テストベース
- 提出物
- 審査基準



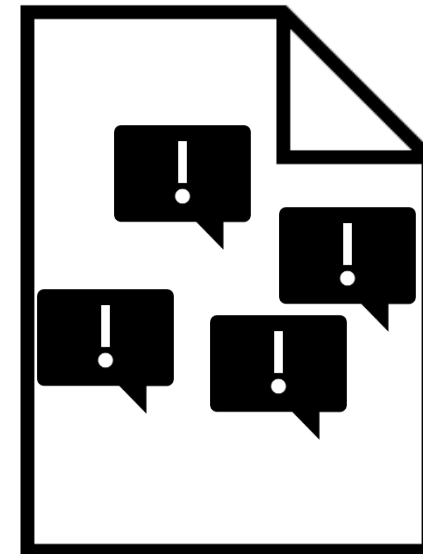
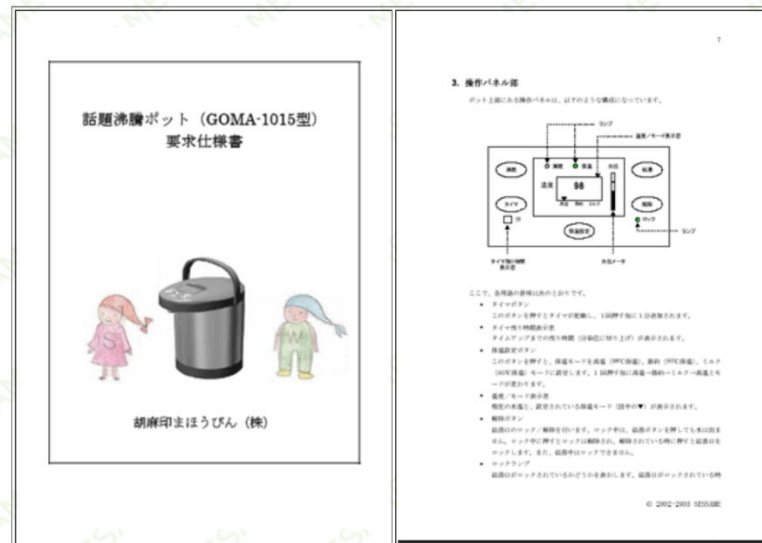
U-30クラス-テストベース

(1)「話題沸騰ポット」

- テスト対象の要求仕様を記述したテストベース
- NPO法人 組込みソフトウェア管理者・技術者育成研究会 (SESSAME)
「話題沸騰ポット要求仕様書 (GOMA-1015型) 第7版」
<http://www.sesame.jp/>

(2)「ASTER U30 テスト設計コンテスト テストプロジェクト要求補足書」

- 要求仕様を補足するテストベース
http://aster.or.jp/business/contest/doc/ASTER_U30_tdc_supplement_V4.pdf



U-30クラス-提出成果物

項目	名称	説明	ページ制限(最大)
成果物0	テスト開発プロセス及び成果物の全体像を示したもの	テストプロセス全体の流れが俯瞰できるもの	2ページ
成果物1	テスト要求分析の成果物	今回のテストで行うテスト観点の一覧を示したもの	10ページ
成果物2	テストアーキテクチャ設計の成果物	今回のテストの全体像をわかりやすく整理したもの	10ページ
成果物3	テスト詳細設計の成果物	テストケースを実行可能な状態に実装したもの	10ページ
成果物4	テスト実装の成果物	テストケースを実行可能な状態に実装したもの	10ページ
成果物5	アピールシート	各チーム紹介、狙いなどを表現したもの	-
成果物6	プレゼンテーション資料	自チームのテスト設計を説明したもの ※決勝戦出場チームのみ	-

変更点

「当日フロア展示資料」がなくなりました。
理由: 当日に展示しないため

U-30クラス-審査基準(1)

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト妥当性点	20点
2	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	20点
3	テスト詳細設計・実装点	30点
4	工程一貫性点	10点
5	文書点	20点
6	総合点	20点

計120点

決勝戦のプレゼンテーション審査

No.	審査項目	配点
1	プレゼンテーション技術点	15点

U-30クラス-審査基準(2)

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト妥当性点	20点
2	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	20点
3	テスト詳細設計・実装点	30点
4	工程一貫性点	10点
5	文書点	20点
6	総合点	20点

計120点

決勝戦のプレゼンテーション審査

変更点

「テスト妥当性点」を新項目として分けました。
理由: 提示するテストプロジェクト要求に沿った
テスト設計を評価したいため

配点理由

- 提示されたテストベースに沿って、着実にテストを開発したことを説明してほしいために、別の項目として分けています
 - テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点 の一部という位置づけです

U-30 審査基準点				計120点		
テスト要求分析・ テストアーキテクチャ設計点		20点	テスト詳細設計・実 装点	工程 一貫性点	文書点	総合点
● テスト妥当性点		20点				
			30点	10点	20点	20点

- 指定されたテストの目的に対して成果物は妥当か
 - テスト目的に対してどういう方針でテストを作るかを示すと良いでしょう
- 指定されたテストの制約(工数、リソース、テストレベル、テストタイプなど)を満たしているか
 - 工数とテストレベルが書かれているため、テスト見積もりを行ったり、テストレベルに対応したテストケースを作成すると良いでしょう

※テストベース「ASTER U30 テスト設計コンテストテストプロジェクト要求補足書」
にテスト目的やテストの制約が記載されています。

U-30クラス-配点理由

- U-30クラスでは、テスト目的からテスト技法を利用して、テストケースをしっかりと作れるだけでかなり上位に食い込めます！



【NICE TRY!】

- テスト技法を使ってテストケースを作れる
 - ただし、むやみに使うのではなく、効果を考えて使いましょう



【GREAT!!】

- テスト目的→テスト観点→テスト技法を使ってテストケースを上手く説明できる
 - ここまで出来たら、優勝は目前！！



OPENクラス

- テストベース
- 提出物
- 審査基準



OPENクラス-テストベース

- テスト管理ツール“QualityForward”

テスト管理機能一覧

抜群の柔軟性・拡張性があらゆるテストの現場にフィットします。クリックすると各機能の詳細をご確認いただけます！



テスト資産管理



テスト結果
集計&分析



テスト実行



プロジェクト管理



BTS連携

※株式会社ベリサーブ様のご協力により提供

OPENクラス-提出成果物

項目	名称	説明	ページ制限(最大)
成果物1	テスト設計の最終成果物	テスト設計結果を示したもの ※メインの審査対象	40ページ
成果物2	テスト設計に関わる成果物一式	テスト設計を行う過程を示したもの	-
成果物3	アピールシート	各チーム紹介、狙いなどを表現したもの	-
成果物4	プレゼンテーション資料	自チームのテスト設計を説明したもの	-

変更点

「当日フロア展示資料」がなくなりました。
理由: 当日に展示しないため

OPENクラス-審査基準

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	40点
2	テスト詳細設計・実装点	30点
3	工程一貫性点	10点
4	文書点	20点
5	総合点	20点

計120点

予選及び決勝戦のプレゼンテーション審査

No.	審査項目	配点
1	プレゼンテーション技術点	15点

変更点

なし。例年通りです。

OPENクラス-配点理由

- 重要だと思う点から高い配点としている
 - ただし、悔ってはいけない配点がある

工程間一貫性点(10点)

- 高い配点ではない
 - しかし、一貫性が取れていない成果物は伝わりづらくなるため、各成果物得点が上がらなくなります
- 意識されなくなりがち
 - 工程ごとに担当者を決めて作業をすすめると、一貫性が取れなくなりがちです
お互いの成果物を確認し、方針・目的の一貫性を保つようにしましょう



より良くテスト設計をするための ポイント

- 必要な”力”は、これ！
- 意識すべきことは、これ！
- 届いた審査委員コメントを活用しよう！
- 審査委員に直接フィードバックを貰おう！



必要な”力”は、これ！

- **設計力**
 - **方針の妥当性**
 - 根拠が論理的であるか
 - **手法の適格性**
 - 方針と結びついており、適切な手法を利用しているか
 - **再現性、現実性**
 - 繰り返しできそうか
 - 実際にできそうか
- **伝達力**
 - **伝わらないと意味がない**
 - 今の自分がわかること
 - 未来の自分がわかること
 - 他人がわかること

意識すべきことは、これ！

- 誰に伝えたいのか？
 - ドキュメントの作りはじめてからプレゼンテーション資料作成までターゲットを意識しましょう
- 根拠をちゃんとつなげよう
 - 要求分析コンテストと言われてしまう所以
 - 工程一貫性が重要である理由
 - 根拠の妥当性は意識しましょう
- テストする順番以外のアーキテクチャを考えよう
 - 俯瞰と関連とても大事です
 - アーキテクチャの図が一つである必要ありません

届いた審査委員コメントを活用しよう！(1)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます。

てすにゃん Rev2 殿

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にしていただければ、と思います。

審査委員：A

要求の収集にはとても魅力を感じます。しかし、せっかく収取してきた要求を活かしきれていない点が多々あります。要求を整理できていないためこのようなことが起きてしまっているようです。要求の整理とは単純に一覧で表すのではなく、グループ化したり、優先度をつけたり、要求をきちんと「要求分析」することが必要になります。

現状はアーキテクチャ設計で「要求分析」も行われており、アーキテクチャ設計における価値の表現が薄れてしまっているように感じています。このアーキテクチャ設計は要求をたくさん満たしているから良いものという視点だけでなく、ソフトの品質と同じようにテストアーキテクチャも非機能的(保守性や移植性など)も考慮して良いと表現できるようになると良いと思います。

また、要求が落ちきれているか網羅しきれているかという観点でのトレーサビリティの確保をきちんと行えると強みの要求収集に説得力が増し、さらに良くなると思います。

スプリントを回すようなテストプロセスは良いと思いますが、それに甘えてしまっており、「これは開発の計画にしたがうから」と思考を止めてしまっている点も見えます。これはテスト設計コンテストなので、「開発に任せてられない」ぐらいの気持ちでも良いと思います。

以下のようなコメントを貰うことができます。



テスト設計の強み・良かったこと



テスト設計の弱み・もう少し頑張してほしいこと



審査委員が考える、さらに良くなるための提案



提案するテスト設計に関する参考文献
成果物の不備

・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります。

届いた審査委員コメントを活用しよう！(2)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます。

てすにゃん Rev2 殿

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にしていただければ、と思います。

審査委員：A



要求の収集にはとても魅力を感じます。しかし、せっかく收取してきた要求を活かしきれ
ていない点が多々あります。要求を整理できていないためこのようなことが起きてしまっ
ているようです。要求の整理とは単純に一覧で表すのではなく、グループ化したり、優先
度をつけたり、要求をきちんと「要求分析」することが必要になります。

現状はアーキテクチャ設計で「要求分析」も行われており、アーキテクチャ設計における
価値の表現が薄れてしまっているように感じています。このアーキテクチャ設計は要求を
たくさん満たしているから良いものという視点だけでなく、ソフトの品質と同じようにテ
ストアーキテクチャも非機能的(保守性や移植性など)も考慮して良いと表現できるよう
なると良いと思います。

また、要求が落ちきれているか網羅しきれているかという観点でのトレーサビリティの確
保をきちんと行えると強みの要求収集に説得力が増し、さらに良くなると思います。

スプリントを回すようなテストプロセスは良いと思いますが、それに甘えてしまっており、
「これは開発の計画にしたがうから」と思考を止めてしまっている点も見えます。これは
テスト設計コンテストなので、「開発に任せてられない」ぐらいの気持ちでも良いと思いま
す。

以下のようなコメントを貰うことができます。



テスト設計の強み・良かったこと



テスト設計の弱み・もう少し頑張してほしい
こと



審査委員が考える、さらに良くなるための
提案



提案するテスト設計に関する参考文献
成果物の不備

・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります。

届いた審査委員コメントを活用しよう！(3)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます。

てすにゃん Rev2 殿

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にいただければ、と思います。



チームに参考文献として読んでおいてほしいのは、Disciplined Agile Delivery, Automotive SPICE, SAFe などの種々のアジャイル体系や、リスクマネジメントプロセスである。引用せよ、真似せよという意味でなく、参考。今回のテストマネジメントプロセスと成果物体系がテストとしてどういう質をどういう時間軸で提供できるかを定義できる可能性を感じている。ステークホルダや情報に対する関係性の持ち方、リリース・コントロールの仕方
で参考にした上で利用できるのであれば引用、使えないなら定義すれば良い。

( 成果物の不備関連のコメントは割愛)

以下のようなコメントを貰うことができます。



テスト設計の強み・良かったこと



テスト設計の弱み・もう少し頑張してほしい



こと



審査委員が考える、さらに良くなるための



提案

提案するテスト設計に関する参考文献

成果物の不備

・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります。

届いた審査委員コメントを活用しよう！(4)

参加チーム目線では、以下のような嬉しいこと、困ったことが起こります。



1. 自分たちのテスト設計の強みがわかる
2. どこを改善すればいいかわかる
 - 改めて指摘されることで後押しにもなる
3. 知らなかった知識や知見を得られる
 - 次に取り組むべき方向性を得られる



1. コメントされていることが理解できない
 - 現状、理解するための知識が足りていない
 - 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない
2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない

届いた審査委員コメントを活用しよう！(5)

参加チーム目線では、以下のような嬉しいこと、困ったことが起こります。



1. 自分たちのテスト設計の強みがわかる
2. どこを改善すればいいかわかる
 - 改めて指摘されることで後押しにもなる
3. 知らなかった知識や知見を得られる
 - 次に取り組むべき方向性を得られる



1. コメントされていることが理解できない
 - 現状、理解するための知識が足りていない
 - 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない
2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない

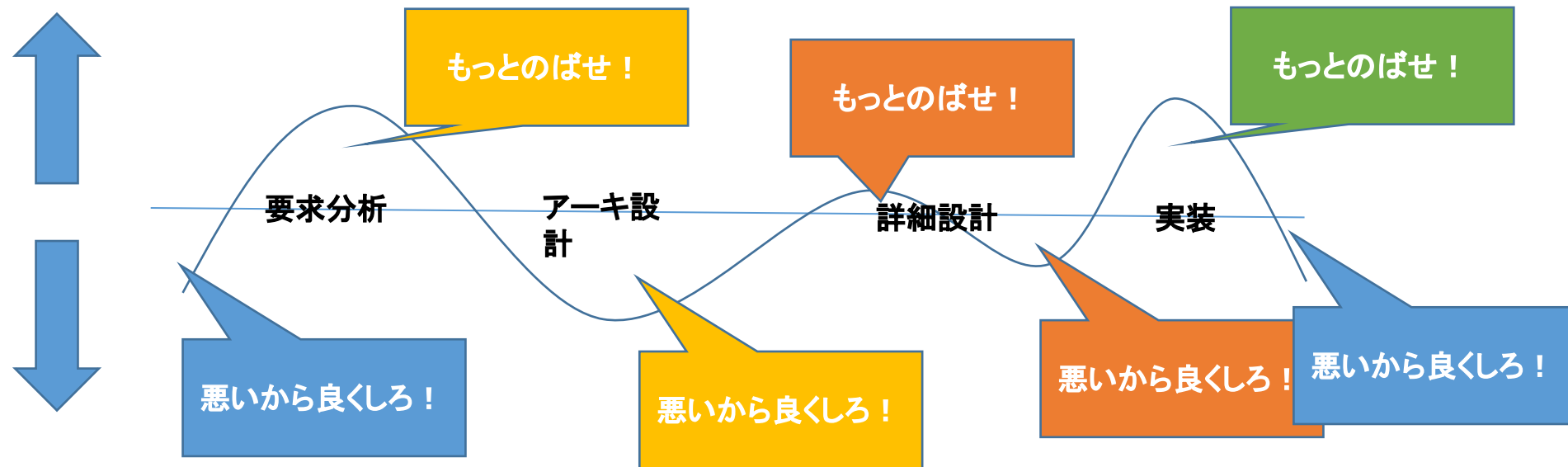
届いた審査委員コメントを活用しよう！(6)

1. コメントされていることが理解できない

- 現状、理解するための知識が足りていないと感じる場合
 - コメントされている用語、概念、手法を調べてみましょう
 - ✓ 周りの詳しい人に聞いてみる
 - ✓ 書いてありそうな文献を読む
- 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない場合
 - 提案されている手法がわからない場合は、理解するための知識が足りていないと感じる場合と同じ
 - 自分たちで手法を提案・試行錯誤しながら、チームで議論して作り上げていく
 - ✓ 自分たちのテスト設計に合わせたプロセス、仕組み、工夫を考える

届いた審査委員コメントを活用しよう！(7)

2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない
- ・ 審査委員は様々なので、各々が大事に思うコメントも様々です



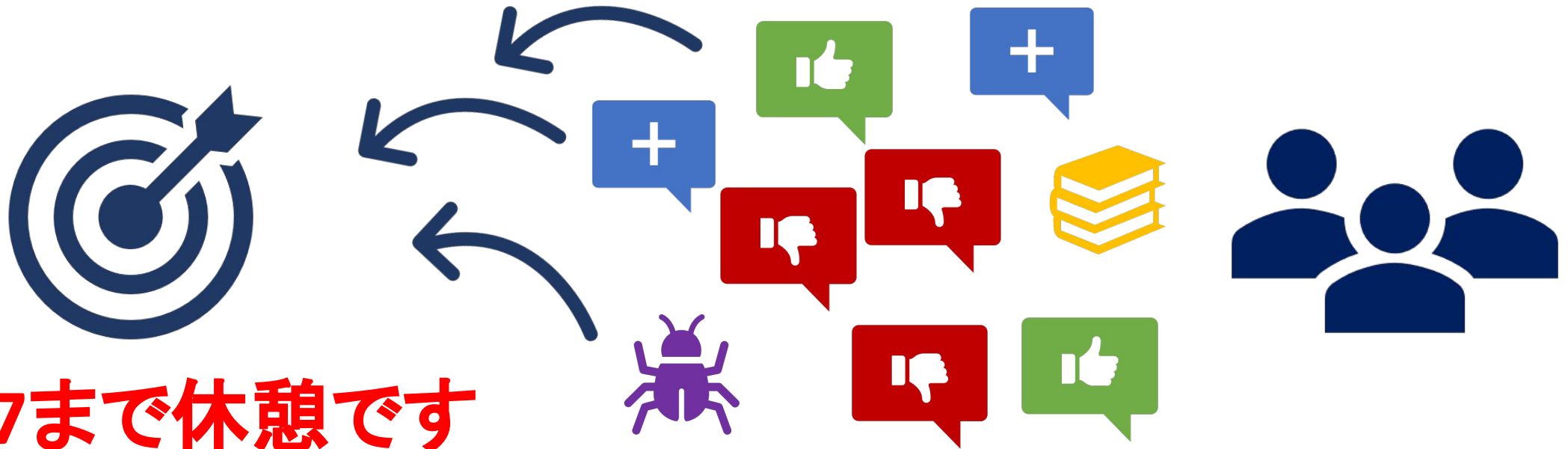
様々なコメントをする 審査委員たち



届いた審査委員コメントを活用しよう！(8)

2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない

- 全部はできない！！！！
 - 変更につられて影響がある箇所に注意しましょう
- 取捨選択、優先順位を考えよう
 - 自分の中で取り込みやすいものを選んで改善してみてください
 - 今の自分たちのテスト設計を少しでも良くできそうなものから取り組んでみてください



20:17まで休憩です

審査委員に直接フィードバックを貰おう！

- 審査委員からのフィードバックは、審査委員コメントだけじゃありません！
実は、予選、決勝当日にもらうことができます！



- チーム審査時

- ただし、この時はプレゼンテーションの質疑5分間のみのため、審査委員からのフィードバックのみ



- 懇親会

- 実はここが狙い目！！
- この時だけは、審査委員に直接聞きたいことをじっくり聞くことができます！



テスト設計コンテストを やりきるためのポイント



テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！
4. 成果物は、必ず第三者に見てもらおう！



1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！

あなたのテスト成果物は、

「伝えたいだれか」の「嬉しい」ことがあるはず...

「嬉しい」ことをチームのゴールとして合意して、文書化できればいつでも活動を振り返ることができます。

例えば...

- ・こんなバグは出たくない
 - ex. 基本機能、デグレ
- ・ちゃんと動くことを保証してほしい



2. 活動の計画はしっかり立てよう！

コンテスト活動は、申し込みから考えると、実はそんなに時間がない。

- ・ チームで議論していたら、あっという間に時間が経過するなんてことも...

投入できる時間を考えて逆算して活動しましょう！

- ・ 予選まで : 約**1**か月(4月上旬～5月上旬、5月末)
- ・ 決勝戦まで : 約**3**か月(5月上旬、5月末～8月下旬)



3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！

特にテスト設計コンテストではテスト要求分析のみで時間切れになってしまうことがあります。

・これは、実はソフトウェア開発でもよくある問題です

まずは自分の扱いやすいテスト要求を一つ取り上げて、テストケースまで作ってみましょう。

何度も試行していけば、自分のできる範囲を徐々に広げることができます。



例えばこんなやり方で進めると良いです。

1. その人が明確にやりたいテストがある場合
 - ・ 一人が成果物のたたき台を作る
2. みんなでやりたいテストを作り上げていく場合
 - ・ みんなで、成果物のたたき台を一緒に作る

4. 成果物は、必ず第三者に見てもらおう！

自分のやりたいことが伝わっているかを知るには、第三者に見せるのが一番です。

- ・ 特に、「これやりました！ あれやりました」の羅列だと、あなたのやりたいことはなかなか伝わりません



テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！
4. 成果物は、必ず第三者に見てもらおう！



**え、やりきれなさそう？
このままだと出せないって？**

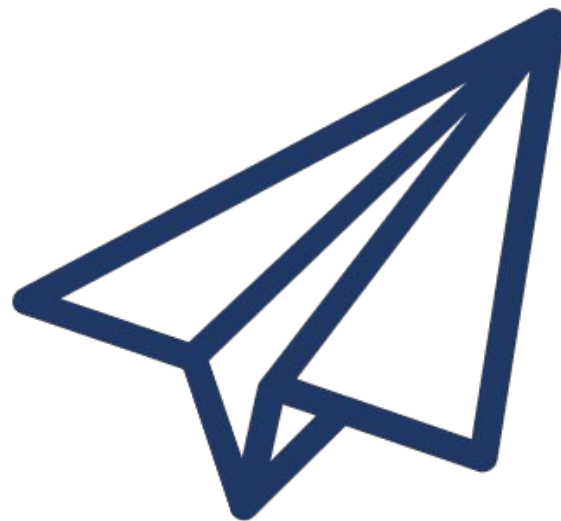


そんなときは

...

答え

**途中でもいいから
出してみましよう！！**



5. 途中でもいいから出してみましょー！！

あなたが成果物を出せば、その時の自分の力を出し切ったことになります。どんな出来でも構いません。まずは、出してみましょー！

- 「テスト設計コンテスト」の目的は、参加チーム皆さんの技術力が上がることです
 - 第三者からのコメントは、通常のテスト業務でも有効なものです
- 審査委員からフィードバックをもらって、次のテスト設計に活かせばOK！



例えば...以下のような状態でも全然OK！

1. テスト要求分析の一部しかできていない
➤テスト要求分析のフィードバックを貰う
2. テスト要求分析～テストアーキテクチャ設計まで
➤テスト要求分析～テストアーキテクチャ設計のフィードバックを貰う

テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！
4. 成果物は、必ず第三者に見てもらおう！

やりきれなさそうでも...

5. 締め切りがすべて！途中でもいいから出してみましよう！！



GOOD!

成果物提出で守ってほしいこと

例年、成果物提出時にトラブルが発生しています。

提出前に必ず下記の内容を実施してください。

※審査に影響が出ることがあります。

1. 成果物に不足がないか確認しましょう
 - 審査に必要な下記の成果物がしっかりすべてが揃っているか
 - U-30: 成果物0～4
 - OPEN: 成果物1～4
2. 成果物のページ数を守りましょう
 - 下記の成果物にはページ制限があります
 - U-30: 成果物0～4
 - OPEN: 成果物1
3. ファイル名称の付け方を守りましょう
 - 下記のようなルールがあります。
 - U-30: <チーム名>_成果物<0～6>_<成果物カテゴリ内の固有 ID>_<内容を表す名前>.<拡張子>
 - OPEN: <チーム名>_成果物<1～4>_<成果物カテゴリ内の固有 ID>_<内容を表す名前>.<拡張子>



宣伝

- YouTubeチャンネル
- 勉強会(予定)



YouTubeチャンネル

ソフトウェアテストに関する情報やコンテストに関する情報を配信していますので、ぜひご活用ください。

ASTERソフトウェアテスト チャンネル



ソフトウェアテストに関する情報はこちら！
(オンラインセミナー動画など)

テスト設計コンテスト チャンネル



テストコンに関する情報はこちら！
(過去のチュートリアル動画など)

勉強会(予定)

- 4月下旬～5月中旬頃(2回程度を実施予定)
 - 「テスト設計技法 もくもく会」
 - 対象者
 - テスト設計コンテストに初めて参加する方
 - テスト設計コンテストでテスト設計技法の適用に悩む方
 - 概要
 - 参考図書を題材としてテスト設計技法を用いたテストケースの作成を行います。
 - 当日はテスト設計コンテストの審査委員がテスト設計技法の適用に関するお悩み相談もお受けします
 - 注意:
審査委員は、コンテストのテストベースに関するなテスト設計方針の組み立てやテスト設計技法の適用のフォローは行いませんのでご注意ください。
- 参考図書
 - 「ソフトウェアテスト技法ドリルーテスト設計の考え方と実際」
 - 「ソフトウェアテスト技法練習帳～知識を経験に変える40問～」



connpassのグループASTERで、
近日中に募集予定。
<https://aster.connpass.com/>





Q&A



Q&A

例

- コンテストに向けた進め方(予選、決勝)
- テスト設計コンテスト実行委員会への相談やお願い事 など

おわりに

テスト設計コンテストをより良く企画・運営行うために、
参加者のみなさまからの要望やご意見を広く頂きたいと考えています。
是非、下記までご連絡ください。

テスト設計コンテスト実行委員会

aster-tdc-query@qualab.jp

おわりに

説明会へのご参加、ありがとうございました

Webアンケートの回答にぜひご協力ください。

テスト設計コンテストへのエントリー受付は、
U-30クラス、OPENクラス共に下記期日まで！

2021年4月19日（月）

皆様の挑戦をお待ちしております！

終了後のアンケートのお願い

- 説明会終了後に、本説明会に関するWebアンケート回答にご協力ください(5分程度)
- アンケートURLはconnpassからお送りしているメールにございます。また、Zoomチャットにも後ほど掲載予定です。



以上で終わりになります。
ご清聴ありがとうございました。

