

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	S230405001	チーム名	テスト DIY
--------	------------	------	---------

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

荻田蓮個人のチームです。全ての成果物を間に合わせる事ができず、申し訳ございません!!!

全体のコンセプト

バージョン管理できるように、全てテキストデータで成果物を作成しました

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

モバイルアプリの単体テスト～システムテストを見られる単位として画面を採用しました

※ 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。

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

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

※ 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。

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

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

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

※ 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、原因結果グラフ法、状態遷移テスト、クラシフィケーションツリー、直交表テスト、ペアワイズテスト、ユースケーステスト、ユーザストーリーテスト、ドメイン分析、エラー推測、チェックリストベースドテスト、探索的テスト、構造ベース技法、その他（その他の技法があれば、この括弧内に技法名を記述してください）

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