

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	S230411001	チーム名	welding
--------	------------	------	---------

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

同じ会社の同期で新卒 2 年目のチームです。普段はロボットシステムの開発をしています。

全体のコンセプト

「実践しながら、学ぶ」

2 人も学生時代には、制御理論系の研究室に所属していたので、皆さんと比べてソフトウェア開発の知識や経験が乏しいです。テスト設計の知識を学びながら成果物を作成することに重きを置きました。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

スマートフォン・タブレットのアプリのシステムテストという目的に沿った、テストを設計することを心がけました。レビューが短時間で効率よくレビューできるよう、テストの構造を理解しやすくするためにトレーサビリティを重視して各プロセスの成果物を作成しました。

※ 全体でA4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

Welding_成果物 0_001_成果物全体観とPFD図で示しています。

まずテスト観点を羅列し、次にアーキテクチャ設計で体系的な構造に観点を組み替えました。その後アーキテクチャの上流からテストコンテナを設計し、テストケースに落とし込みました。

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

テストベースに対して要求分析を行い、各要求に対してIDを付与しました。このIDに紐付くように、テストケース等にもIDを付与する仕様にすることでトレースを可能にしました。またテスト手順に目的を併記することで内容のトレースをしやすくなっています。

※ 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

新規開発アプリであり、不具合件数が未知数であるため、各要求を重要度で分類し、重要度ごとに複数回に分けてテストを実行できるようにしました。複数回に分けることで、不具合があった場合、開発者にフィードバックができるので、修正して再度テストするという流れが期待できます。また一般的なユーザーストーリーからのテスト観点の抽出に加え、観点の重要度を考慮しました。

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

テストベースに記述されたアプリの画面の遷移を全てテスト対象とし、更にユーザーストーリーからもテスト観点を抽出しました。

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

製作するテスト手順を要求に沿った形にし、不明点がある要素はテストベースへのフィードバックに記載しました。

※ 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。

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）

テスト詳細設計のプロセスで同値分割法、境界値分析、状態遷移テストを使用しました。

またテスト観点整理のプロセスでユーザストーリーテスト、ユースケーステストを使用しました。

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

今回のテスト設計に適した方法がどれかわからなかったため、既存の方法論は活用できませんでした。今後は実際の開発に役立てられるかどうかを軸に検討していきたいと思えます。