

チーム ID	S260715001	チーム 名	最後の砦ブラザーズ
--------	------------	-------	-----------

## 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
<p>QA は一般的に最後の砦と呼ばれることがあります。</p> <p>若手の我々も今は 2 人で最後の砦の役割を果たすのが精一杯ですが、将来は 1 人で立派な最後の砦になりたい、そんな思いから生まれたチーム名です。</p> <p>以下メンバー紹介。</p> <p>岡田健嗣:アジャイル大好きな若手 QA。鋭い視点でチームを引っ張る。</p> <p>山本修己:QA への熱意は若手イチ。高いコミュニケーション力で、Question Asker としての一面も持つ。</p>

全体のコンセプト
<p>最後の砦ブラザーズは、以下の 4 つを全体コンセプトとしました。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. シフトレフトによる品質向上</li> <li>2. ユーザー価値の最大化</li> <li>3. 属人化の防止とテスト品質の均一化</li> <li>4. 合意した目標値を達成することを非機能テスト観点に据える</li> </ol>

チームのテスト設計の強み・アピールポイント
<p>コンセプトに対応した、次の 3 つの点が強み・アピールポイントです。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. シフトレフトによる品質向上 <p>仕様から、不足していると思われる機能や、合った方がよさそうな機能について、先に議論の訴状に挙げることで、より早い段階での品質向上を実現する(仕様への提案エクセルファイルの作成)</p> </li> <li>2. ユーザー価値の最大化 <p>ユーザーストーリーとして仕様からユーザー価値を明確化した。これにテストもマッピングすることで、機能提供を迅速に行うことができる(ユーザーストーリーマッピングの作成、テスト観点ファイルなどへのユーザーストーリーID の付与)</p> </li> <li>3. 属人化の防止とテスト品質の均一化 <p>テスト観点からテストケースへは横並びで記載を行い、テストケースからテスト実装へは ID によってトレーサビリティを確保し、誰が見てもわかるテスト作成を心掛けた。テスト実装を相互にレビューし、「誰がテストしても同じ手順になるか」という観点でチェックを行った。</p> </li> </ol>

4. 合意した目標値を達成することを非機能テスト観点に据える

目に見えない非機能要件を数値化することで見落としがちなアプリケーションのリリース後(ユーザが使って初めて発覚する)に発生しうる弱みを見つけることを意識した。目標値は、POが~~い~~いる設定としてテスト計画で定義。

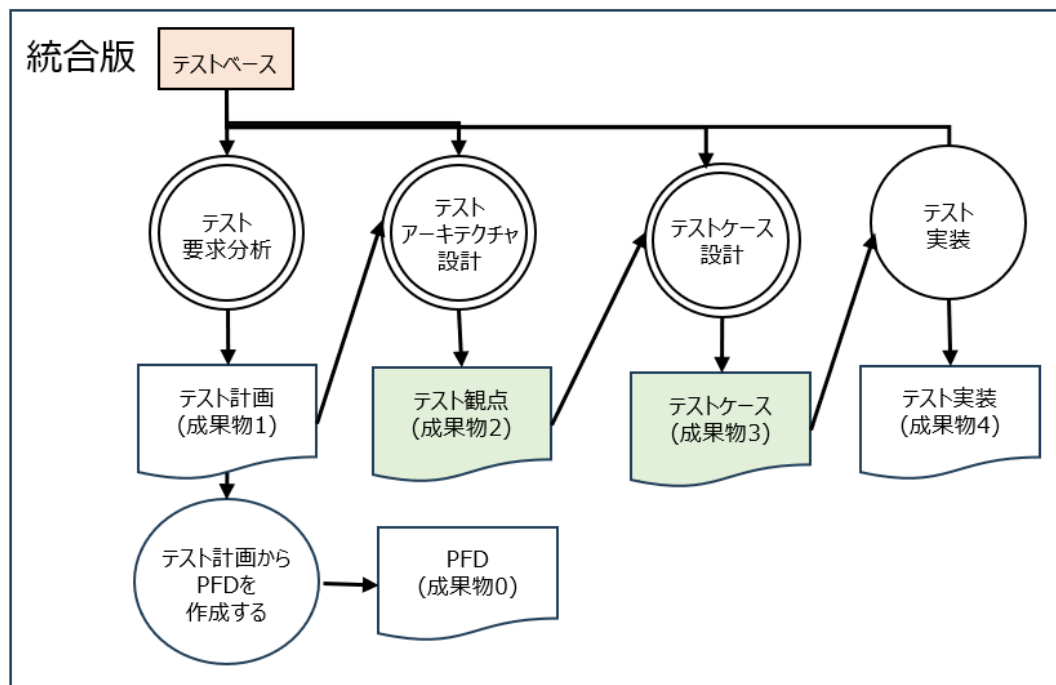
## チームの戦略・方針

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

指定された成果物を作成するための大まかなプロセスは下記の PFD の通りです。  
子プロセスをもつプロセスの中身まで記載した、詳細版の PFD については成果物 0 の PFD を参照してください。



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

テストアーキテクチャ設計

IN: テストベースの仕様書

OUT: テスト観点

仕様書に記載の画面(機能)単位でコンテナを作成することで追跡可能にしました。

テストケース設計

IN: テスト観点

OUT: テストケース

テストコンテナを作成した単位である画面とサブ観点(表示/入力/処理)をキーとして活用しました。

テスト実装

IN:テストケース

OUT:テスト実装

テストケース ID を付与し、IN/OUT 双方に紐づけました。

そのため、どのテスト実装がどのテストケースに対応しているか一目瞭然です。

## 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

- 1)ユーザー目線でのストーリーの重要性を明確化しテストの優先度を定義するためのユーザーストーリーマッピング
- 2)プロジェクト全体でのテスト実行のバランスを考慮するアジャイルテスト4象限

これらを組み合わせることで、相補的に短期間で有効なテスト設計ができると考えています。

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

### テストアーキテクチャ設計

IN:テストベースの仕様書

OUT:テスト観点

仕様書に記載の機能単位で観点を作成しました。また、機能内のサブ観点を表示/入力/処理の3つ作成し観点の網羅性を確保しました。

### テストケース設計

IN:テスト観点

OUT:テストケース

テストコンテナを作成した単位である画面とサブ観点(表示/入力/処理)をキーとして活用しました。

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

・テスト計画時点で、テスト作成の前提や、制約、リスクと考えられる項目などについてまとめ、チームメンバー間で認識合わせを行った。その結果、今回の対象となるテスト範囲を明確にし、リスクと考えられる部分には手厚くテストを実施できるようにした。

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、状態遷移テスト、ユーザストーリーテスト、探索的テスト
--

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
---