

テスト設計コンテスト OPEN 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。			地域名	東京地域
チーム ID	S270518001	チーム名（ふりがな）	チームシャチ OO（ちーむしゃちまるまる）	

チーム紹介
ソフトウェアテスト・品質保証の実務知見を基盤に、人と AI の協調によるテスト設計手法の実証を目的として参加。「人は必ず却下権を行使せよ」という開発憲章のもと、3 種類の AI エージェントとの高速対話を繰り返しながら、人間が設計判断の最終権限を保持する Human-in-the-Loop 型テスト設計プロセス (THA 手法) を試行した。

コンセプト
【Human Impact を FMEA に変換した、KGI 起点テストアーキテクチャ設計】 機能の網羅ではなく、来園者体験の崩壊を防ぐことを最上位価値として設計した。「入場トラブル件数 0 件/日」を KGI として定義し、システム障害が来園者・スタッフの感情崩壊へ波及するメカニズム (壊れたときの顔) を起点に、FMEA→VRQF→テスト観点→テストケースへ変換するアーキテクチャ起点テスト設計を実践した。

工夫点
① KGI→Human Impact→FMEA→VRQF→TP→TC→ADR の変換経路を設計書内で一貫して可視化し、「なぜこのテストか」をすべての判断に持たせた 5 層トレーサビリティを構築。 ② 残数競合・同期遅延・ハブ停止という分散協調リスクを中心に C4 アーキテクチャを構築し、「Silent Failure／Trust Failure／Recovery Failure」の 3 崩壊類型をスタッフの判断能力を合否基準とする Vibe 検証で設計。 ③ 要求仕様の不備 (ハブ停止時動作・排他制御・切断時規定) を能動的 QA として検出・提案し、楽観ロックおよびフェイルオープン/フェイルクローズの採択を ADR で記録。 ④ 設計判断の妥当性を定量的に示すため、QC7 つ道具を活用。パレート図でリスク集中点 (上位 3 件が全体の 68%) を証明し、管理図で UCL=0.7 秒が EG-220 仕様に対する設計マージンであることを可視化した。 ⑤ 設計判断の再現性確保のため、採択・棄却の全プロセスを ADR-001～006 として記録した。人間が最終判断権を保持する Human-in-the-Loop 型プロセスにより、AI の提案を批判的に統制した。