

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	S240530001	チーム名	蒼い空と海
--------	------------	------	-------

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 QA 部門の 2 年目の社員で構成されたチームです。
普段の業務では自動車関連の品質サポート業務や WEB 上で動作する採用管理システムの検証を行なっています。

全体のコンセプト

「共有と学び」
チームメンバーは現場でのテスト経験がバラバラなため、各々の現場で蓄えたテストに関する知識を共有しながら、成果物を作成していきました。
また、チームメンバーの中には JSTQB(Foundation Level)の資格保有者がいたため、テスト設計を行なっていく上で迷った点については JSTQB のシラバスを参照しながら進めました。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

- ・テスト計画書に記載したテストの背景に沿ったテスト設計
テストを行う上での背景を定め、そのテスト背景をもとに実施可能なテストケースを作成することで、より現実的なテスト設計を行った。
- ・メンバーの経験を活かした要求分析
3 色ボールペン法とマインドマップを使い、メンバーそれぞれの視点でテスト観点となりうる箇所の抽出を行った。また、仕様書に記載の足りていない箇所のフィードバックを行っている。

※ 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

テストベースに対してマインドマップを使って要求分析を行いました。その後、それぞれのテスト観点に対してどのようなテストを行うかを決定し、テストケースと実装成果物を作成しました。詳細については成果物 0 を参照ください。

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

テストベースに対して洗い出したテスト観点をテストケースやテスト実装成果物にも記載してトレースできるようにしておき、それぞれのテストケースがどのテスト観点についてのテストなのか明確になるようにしました。

※ 全体でA4縦 4 ページに収まるように記述してください。

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

テスト対象の機能/非機能ごとにテストコンテナを指定し、指定したテストコンテナに対して、仕様書に記載の機能または機能テストから考慮可能な品質を保証するのかを明確にするよう心がけました。

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

マインドマップを作成しテストベースの分析を行い、マインドマップから抽出されたテスト観点をもとにテストアーキテクチャ設計を行い、その結果機能面と非機能面からテストを行うようにしました。

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

テストにおいて複数のパターンが考えられるものについては、因子水準表を作成しそこから組み合わせのパターンを全パターン洗い出し、テストの効率化のためペアワイズ法を用いて効率的なテストケースを作成しました。

また、文字数・文字種に指定がある機能のテストについては同値分割、境界値分析を用いて必要なテストケースを最小限になるよう工夫しました。

※ 全体でA4縦 4 ページに収まるように記述してください。

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、組み合わせテスト(ペアワイズ法)

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

特にありません