

テスト設計コンテスト'17 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

チーム ID

S170912001

チーム名

わんだーズ♪

チーム紹介

「わんだーズ♪」は、同じ職場の仲間たち 8 名で構成したチームです。普段のお仕事もテストを担当しています。今回、会社として、テスト設計コンテストに初挑戦！テスコンでテスト技術を身につけ、業務での活用を目指します♪

メンバー：神田繁良、常盤香央里、高山淳、浦秀幸、中角健太郎、原山譲、國廣政嗣、真野禎久

コンセプト

我々がテスコン活動を始めるにあたり、定めたコンセプト

「なあに？なあに？」

自分たちが納得できるまで、自分たちに問いかけながら、テスト開発を楽しみます♪

工夫点

【テスト要求分析の源泉集め】

「仕様」からは分からないが「使用」したら分かる！？ということで、今回のお題の通信カラオケシステムのベース機種を求め、ネット検索や、店舗への電話で大搜索しました。実動作を理解し、画面や遷移仕様を明確にすることで、テスト要求分析の源泉を作成しました。

【不具合情報収集】

全予選を拝聴し、各予選会場で積極的にロビー活動（情報収集）を実行。わんだーズ♪のテスト目的である「サブライヤークレームの撲滅」に向け、ステークホルダー（審査員 & 実行委員）より貴重な情報を入手しました♪

【不具合の擬●化】

不具合を「とある動物」に見立て、テスト戦略を検討しました。「とある動物」を何故捕まえる必要があるのか？実例を調査すると、そこには、おどろきのある世界が広がっており・・・ たくさんの閃き♪が生まれました。

【テスト観点を 2 つに大別】

テスト観点と呼ばれているものを 100 以上列挙し、俯瞰したところ、「入力 = テストの前提条件や操作手順に着目しているテスト観点」と「出力 = テストの期待値に着目しているテスト観点」に大別できることに気づきました！この気づきから、決勝のテスト設計が生まれました♪