

テスト設計コンテスト'22 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

S230302001

チーム名

イイですと

チーム紹介

普段はソフトウェアの検証に携わっています。

テスト設計コンテストには 2018 年に初めて参加しました。

今回はすべてのステークホルダーがイイと思えるテスト設計を目指したいと思って参加しました。

メンバーはまた一人ですが、がんばります。

コンセプト

2018 年はテスト設計の中心に DMM(機能分析表)を取り入れました。しかしながら、DMM では 8 つという制約があるため、設計において必要な機能を十分に表現するという観点では不十分なものでした。

今回(2022 年)のモデルでは、テスト対象アプリのドメインに知見を有していたことから、これを最大限に活かすために DMM を活用しました。具体的には、これまでのテスト業務経験を基にしてテスト対象アプリを利用する際の勘所を 8 つに絞るために使用しています。

ストーリー

「製品を開発・販売・利用まで開発と QA が関係するステークホルダーと共創してプロジェクトを進行していく。現在のプロジェクトのテスト活動は仕様ベースのテストケースベースドテストが中心であるため、不具合の検出はテスト担当者任せになっていた。これに経験ベースのテスト技法である探索的テストをうまく取り入れることで、さらに効果的かつ効率的に不具合を取り除き、プロジェクトを成功へと導いていく。」

工夫点

・DMM を勘所分析表として用いることで8つに絞った勘所を探索の切り口に使用しています。これは探索的テストを行う目的を読んだ際、直感的にストーリーを意識しやすくする狙いがあります。

・テスト要求モデルをシステム特性に基づいたテスト条件(テストコンディション)の流れで表現しました。前回はテストタイプに基づいたテストアイテムの流れで表現しましたが、開発規模が大きくなるほどモデルが煩雑となり、俯瞰しにくくなることもあり、この点を改良したものです。システム特性図と呼んでいます。これにより、システム特性(≒テスト種別)ごとにコンディションを整えてから次のテストへ移行することが伝えたい相手にはっきりと示すことができます。