

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	S240601001	チーム名	ENQi チルドレン
--------	------------	------	------------

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

入社 1 年目～7 年目の計 7 名で構成。

<チーム名の由来>

ENQi は、Evolution for 'NDKCOM software Quality improvement' の略で、我々が所属する株式会社 NDKCOM の社内プロジェクトである「ソフトウェア品質についての改革活動をする」一環として本コンテストに参加することとなり、若手として出場することから ENQi にチルドレンをつけた。(ちなみに「エノキ」と読み、弊社社長「榎 一弘」にもかけている。)

全体のコンセプト

開発経験 1 年目が 4 名と知識・経験に乏しいメンバーが多く、開発経験者もテスト経験はないメンバーで構成されているため、読み手はもちろんのこと自分たちも理解しやすいシンプルな資料作りを心掛けた。併せて、テスト設計に関する知識を深めながら各成果物を作成することも意識した。

また、要求補足書にも記載がある通り、工数を小さくするため、テスト手順等を細かすぎないようにすることを意識した。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

開発部門の要求(Warikan 仕様書・要求補足書)を分析し、ディスカッションを通して画面遷移図にアプリの動作等をまとめ直すことで、全員の認識をすり合わせた。

テスト観点図では、開発経験者の知見や参考文献(ASTER, テスト設計チュートリアル テスコン編'21/西 康晴, テスト観点に基づくテスト開発方法論 VSTeP の概要(ダイジェスト版))等を参考に多角的に抽出することができた。

これらのテストベース分析フェーズで作成したものを軸に、ユースケース図(関連情報パターン含む)やテストケース等についてもディスカッションを繰り返しながら作成することで、一貫性がとれたものとなっている。

※ 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

プロセスの全体像を PFD で記載した。

成果物 0「ENQi チルドレン_成果物 0_成果物全体像と PFD」参照。

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

抽出したテスト観点を大観点・中観点・小観点到分けたうえで、テストケース一覧でそれらの各確認事項に対してそれぞれ ID を付与した。

また、読み手の読みやすさを意識し、この ID だけでなくテストケース一覧で記載した確認内容等をテスト手順一覧でも記載することで、トレーサビリティを確保した。

新たな要件やテストケースが増えた場合は、該当するテスト観点的 ID 群の末尾に追加する方法で対応するようにした。

※ 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

ひとつ前のフェーズで作成したテスト観点図をもとにテストコンテナを作成することで、シンプルで見やすいものができた。そのため俯瞰して全体を確認することができた。

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

自分たちで作成した画面遷移図やテスト観点図などを活用して網羅性の確保に努めた。画面遷移図では、画面間の遷移とその結果を確認しながらテストケースを作成し、各画面の動作を網羅的に確認することができた。テスト観点図では、テストすべき項目が明確に視覚化されているため、抜け漏れを防ぐことにつながった。

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

計算パターン等は複雑になることが予想されたため、デシジョンテーブルで整理し効率的なテストが実施できるようにした。

また、参加メンバーの知識・経験などを各成果物の作成段階で活かすことで、無駄のないテストが抽出できるように心掛けた。

※ 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)

デシジョンテーブル、状態遷移テスト、ユースケーステスト、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

VSTeP、ISO/IEC9126