

# 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	S260703002	チーム名	Niiro-T
--------	------------	------	---------

## 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

◆チーム名：Niiro-T ◆メンバー：鈴木 広沢

Niiro: 私たちは、新潟出身なので、新潟の多彩な魅力(自然、文化、食、雪、海)を「色」に例え、2人の個性がその色をさらに鮮やかにするという意味を込めた。

T: "Test"を"Training"中の"Team"という意味

### 全体のコンセプト

要求補足書をもとに利用分析を行い、以下 4 つをシステムテストの方針(コンセプト)とする。

- ・ユーザーの利用場面に重点を置いて操作性を保証する
- ・ユーザー操作に基づくシステム品質の確認をする
- ・具体的テストケースの作成まで落とし込む
- ・テスト成果物を資産化して管理する

### チームのテスト設計の強み・アピールポイント

各工程についての強み、アピールポイントは以下である。

#### ■テスト要求分析

・利用分析の結果から、ユーザーの利用場面に重点を置いた操作性を保証するようにしたこと。

・マインドマップを活用して、品質特性からテスト観点を洗い出しており、テスト観点的網羅性が高い。また構造的に整理したことで俯瞰しやすくなっていること。

・利用分析から導出されたシステムテストの方針が、各成果物に一貫して反映されており、テスト計画全体の整合性が保たれている。

#### ■テストアーキテクチャ設計

・テスト対象機能とテスト観点をマトリクスによって表現することで、各機能をどのテスト観点で評価するかを俯瞰できる。また、テスト対象機能とテスト観点的の抜け漏れがないことを確認できる。

・テストタイプを 4 つに分類することで、以下のように各テストタイプに応じた、多面的なテストができる構造となっている。これにより、テスト活動全体の網羅性と効率性を両立した設計が可能となっている。

機能テスト: 機能の正確性をテストする

シナリオテスト: ユーザー視点に沿ってテストする

パフォーマンステスト: 性能の安定性をテストする

ユーザビリティテスト: ユーザーの操作性・視認性をテストする

※ 全体でA 4縦 4 ページに収まるように記述してください。

#### ■テスト詳細設計

・テストの抜け漏れをなくしつつ効率的に実装に落とし込めるように、デシジョンテーブル、境界値分析、同値分割法を用いて条件分岐やテストパターンの重複を考えた。

・テスト観点からテストケースまで ID で関連性が追えるようになっている。

#### ■テスト実装

・すべての手順書で前提条件、実施手順、判断条件を明確に記載し、専門的な知識が無くてもテストを実行できるようにしている。

・ローテーションや引継ぎに対応するため、誰が行ってもテストが可能であるレベルまで落とし込んで作成している。

## 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

チームのテスト設計プロセスの全体像を PFD で記述した。  
→ Niiro-T\_成果物 0\_テスト開発プロセス.docx を参照

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

テスト設計全体に対して機能 ID を軸にして体系的に結び付け、トレーサビリティを確保している。

### 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

一般的なテスト設計では機能テスト中心になりがちだが、本設計では操作体験や性能面まで含めた多面的な品質保証が可能である点。

※ 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

品質特性に基づく観点の構造化、機能との対応関係のマトリクス化、テストタイプによる分担により評価対象の抜け漏れを防止した。

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

洗い出したテスト観点の中から、システムテストの目的や方針に照らして必要な観点のみを選定した。また、各観点に対して最適なテストタイプ（機能・シナリオ・パフォーマンス・ユーザビリティ）を割り当てることで、過剰なテストや重複を避けつつ、目的に合った検証を実施した。

※ 全体でA 4 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、デシジョンテーブル、ユースケーステスト、探索的テスト、その他（ペルソナ、PFD）

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

- ・品質特性および品質副特性(ISO/IEC 25010)
- ・マインドマップ
- ・