TEST DESIGN COMPETITION

テスト設計コンテスト説明会

テスト設計コンテスト実行委員
秋谷 勤
大段 智広

テスト設計コンテスト 説明会

本日のプログラム

19:00～19:05	開会・運営より諸注意ほか
19:05～20:30	説明
20:30～21:00	質疑応答

※説明パートは延長する可能性がございます

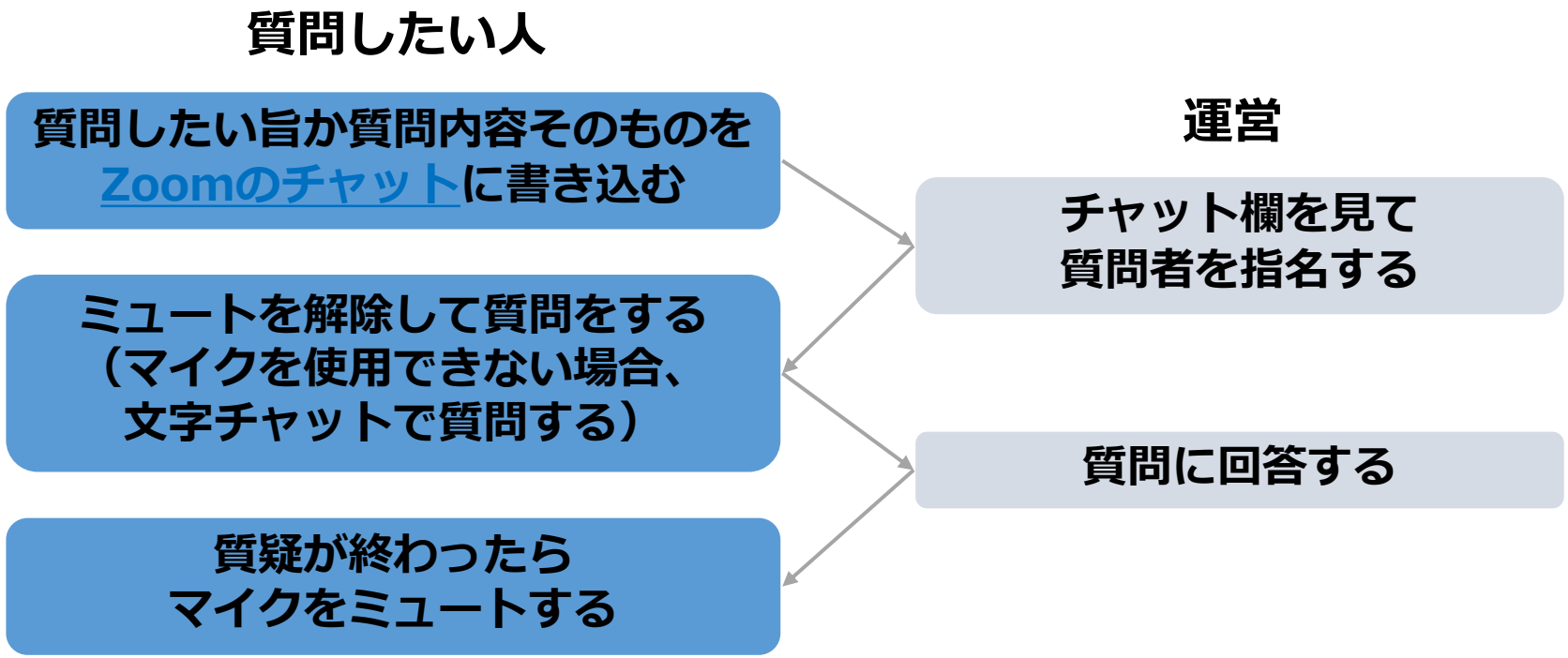
TEST DESIGN COMPETITION

諸注意

- Zoomのログイン情報を他者に伝えることはご遠慮ください
- 説明中は必ずミュートにしてください
  説明者や運営から許可のあった場合のみミュート解除して発言いただけます
- 説明内容に関してSNS等に投稿可能です
  ぜひハッシュタグ #テスコン をご使用ください
  説明者が「ここだけの話」といった場合は投稿しないようお願いします
- 説明内容は質疑のやり取りも含めて運営サイドでレコーディングすることをご了解ください
- 個人的なレコーディングはご遠慮ください

質疑応答について

- 説明終了後、３０分程度の質疑応答を予定しています
- 質問はZoomチャット欄に記述してください



説明内容に関する質問の書き込みへの回答は、随時または説明の最後に行います

説明会運営に関する質問は随時チャットで受け付けます
(視聴環境の不具合など)

TEST DESIGN COMPETITION

終了後のアンケートのお願い

- 説明会終了後に、本説明会に関する
  Webアンケート回答にご協力ください（5分程度）
- アンケートURLはconnpassの申込者向け案内欄にございます
- また、Zoomチャットにも後ほど掲載予定です

TEST DESIGN COMPETITION

自己紹介

秋谷 勤（テスト設計コンテスト実行委員会）

- 普段の業務では、全社のソフトウェア品質向上のための各種活動に従事。過去にはソフト開発に携わり、テストファーストに考えることで開発全体の改善を行ってきた。
- テスト設計コンテストOPEN審査委員長（2023年～）

大段 智広（テスト設計コンテスト実行委員会）

- 普段の業務では、自動E2Eテストの導入支援などQA業務改善。
- 過去には、テスト設計コンテスト(`16～`18)に「てすにゃん」で参加。
- テスト設計コンテストU30審査委員長/実行委員。

TEST DESIGN COMPETITION

目次

1. はじめに
2. テスト設計コンテストの概要
3. U-30クラス
4. OPENクラス
5. より良くテスト設計をするためのポイント
6. テスト設計コンテストをやりきるためのポイント
7. 宣伝
8. Q&A
9. おわりに
10. APPENDIX

はじめに
https://aster.or.jp/testcontest/index.html

対象者と目的

対象者と目的

- 対象者
  - コンテストに参加してみたい方
  - 既にコンテストに参加予定の方
  - 過去にコンテストに参加したことがある方

- 目的
  - テスト設計コンテストの詳細をもっと知ってもらう
    - 参加する上でどこまでやったらいいかを認識してもらう
  - テスト設計コンテストに勝つために、抑えていただきたいポイントを認識してもらう
    - テスト設計コンテストに勝つとしましたが、通常業務等でも提案する場面でも有用な内容です

テスト設計コンテストの概要
https://aster.or.jp/testcontest/index.html

- テスト設計コンテストの目的
- テスト設計コンテストの形式
- テスト設計コンテストの流れ
- 歴代表彰チーム

テスト設計コンテストの目的

- ソフトウェアテストを分析設計から行うことを周知し、ソフトウェアテストエンジニアに対する教育の機会を提供する
- コンテストという形式をとることにより、ソフトウェアテストが創造的な作業であり楽しいということを経験してもらい、若年層及び初級テストエンジニアからベテランテストエンジニアまでテストへの興味を高める
- ソフトウェアテスト業界における技術開発を、競技を通じて促進する

テスト設計コンテストの形式

- 参加資格を問わないOPENクラスと、
  全チームメンバが30歳以下限定のU-30クラスがあります
- テスト設計成果物の良さを競うコンテスト
  バグ出しコンテストではありません
- 各チームは共通のテストベースに対するテスト設計を行なって成果物を提出し、予選会や決勝戦でプレゼンテーションします
  ※U-30クラスは予選でのプレゼンテーション審査はありません

テスト設計コンテストの流れ

予選まで

チュートリアル参加 → 参加エントリ → 成果物作成＆提出 → 予選会（※U-30クラスは書類審査予選のみを実施）→ **予選通過チーム発表！**

- 参加エントリ：**～7月21日**
- 成果物作成＆提出：U-30クラス：8月18日 / OPENクラス：9月1日
- 予選会：U-30クラス：9月中旬結果発表 / OPENクラス：10月4日(仮)開催

予選通過～決勝まで

フィードバック会 → 成果物見直し → 決勝戦参加 → **全国優勝！**

- フィードバック会：※U-30クラスのみ 10月中旬～11月初
- 成果物見直し：U-30クラス：12月8日 / OPENクラス：12月22日
- 決勝戦参加：**2026年1月24日(土)**

TEST DESIGN COMPETITION

歴代表彰チーム(全13回)

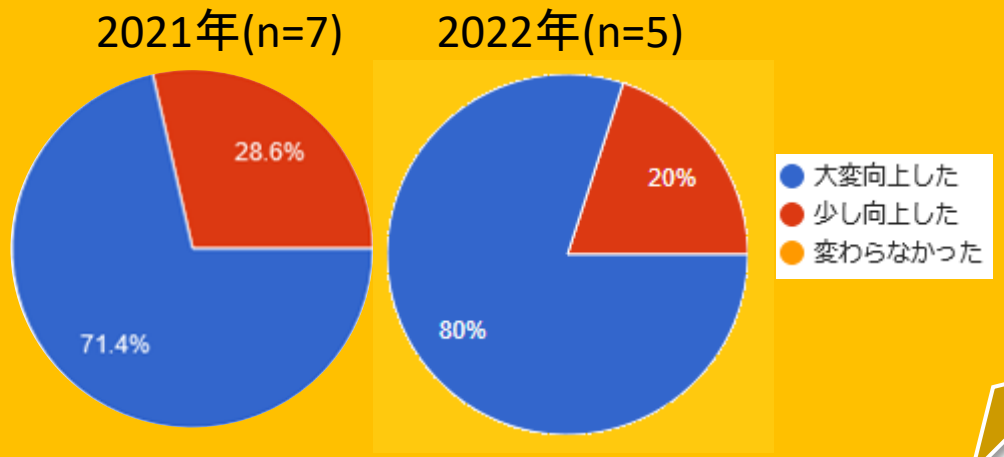
開催年	クラス	結果	参加カテゴリ	チーム名
2011 #1	-	【大賞】 【湯本賞】 【にし賞】	- - -	めいしゅ館 奥村 健二 堀米 賢
2012 #2	-	【最優秀賞】 【審査委員特別賞】	- -	TETTAN あまがさきてすとくらぶ
2013 #3	-	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TETTAN 2連覇 Yuki Da RMA
2014 #4	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	ＴＦＣ　ＫＡ・ＲＩ・ＹＡ MKE98
2015 #5	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	しなてす TEVASAKIplus
2016 #6	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	SASADAN Go しなてす
2017 #7	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	STUDIO IBURI わんだーズ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	でこパン462 SHINNOSUKE
2018 #8	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	てすにゃんV3 フワパン
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TBD 新米

開催年	クラス	結果	参加カテゴリ	チーム名
2020 #9	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	セクシーゴリラ 出席番号となり同士
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	一等米 王バーフロー
2021 #10	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 シン・田町補充計画
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	はじめての共同作業 まちがいさがし。
2022 #11	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆　2連覇 ジョゼ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	勇往米進 つよつよなりたいはんぺん
2023 #12	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	考えるアシカ 爆裂たまご
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	てす娘び ENQiチルドレン
2024 #13	OPEN	【優勝】	【企業】	AVATES
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	きつつき 1.0 尚文クラブ

TEST DESIGN COMPETITION

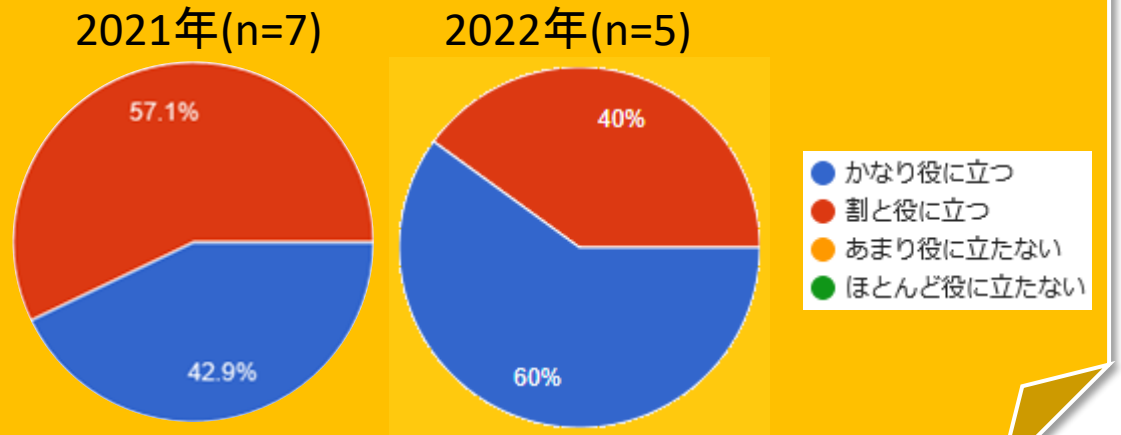
コンテスト参加者の声

テスト設計コンテストに参加してテスト設計のスキルが向上したと思いますか？



7割以上の方が
大きなスキルアップを体感！

テスト設計コンテストの参加は、今後の仕事に役立ちそうですか？



半数前後の方が仕事に
かなり役立つと回答！

TEST DESIGN COMPETITION

開催形態について

- 社会情勢を踏まえてオンライン開催にしていましたが、オンサイトとオンラインのハイブリッドで開催することも検討しています

- 最新情報はテスト設計コンテストの公式サイトをご確認ください

U-30クラス
https://aster.or.jp/testcontest/u30.html

- テストベース
- 提出物
- 審査基準

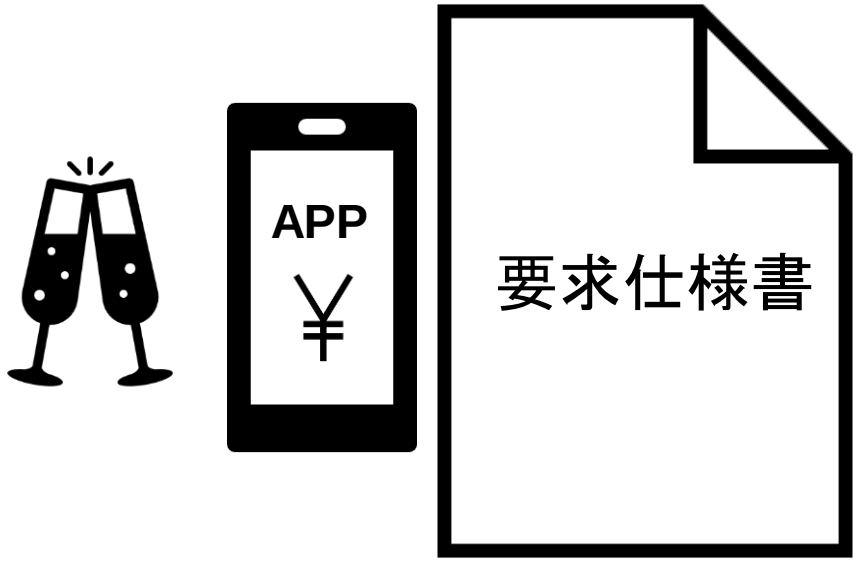
U-30クラス-テストベース

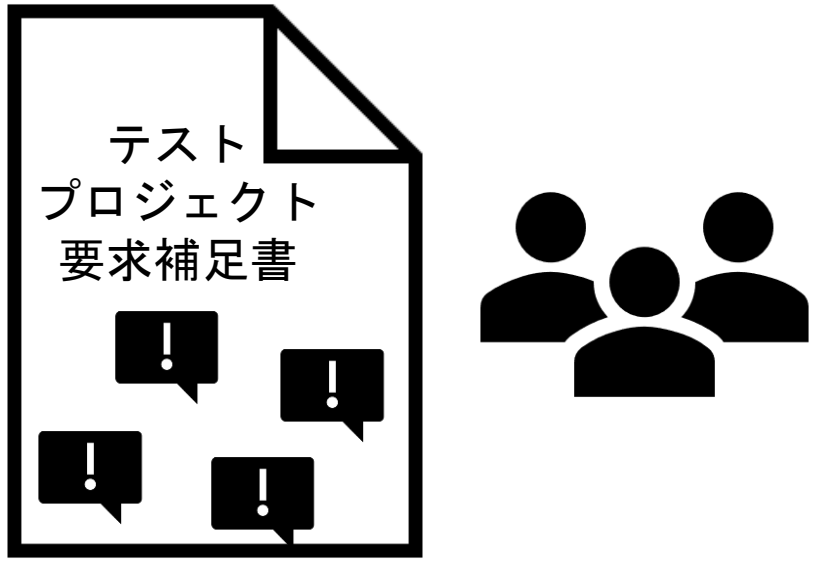
(1)「割り勘支援アプリ Warikan」

- テスト対象の要求仕様を記述したテストベース
- サンプルアプリケーション　割り勘支援アプリ Warikan仕様書
- モバイルアプリケーション

(2)「ASTER U-30 テスト設計コンテスト テストプロジェクト要求補足書2025」

- 要求仕様を補足するテストベース





U-30クラス-提出成果物

項目	名称	説明	ページ制限(最大)
成果物0	テスト開発プロセス及び成果物の全体像を示したもの	テストプロセス全体の流れが俯瞰できるもの	2ページ
成果物1	テスト要求分析の成果物	今回のテストで行うテスト観点の一覧を示したもの	10ページ
成果物2	テストアーキテクチャ設計の成果物	今回のテストの全体像をわかりやすく整理したもの	10ページ
成果物3	テスト詳細設計の成果物	テストケースを実行可能な状態に実装したもの	10ページ
成果物4	テスト実装の成果物	テストケースを実行可能な状態に実装したもの	10ページ
成果物5	アピールシート	各チーム紹介、狙いなどを表現したもの	-
成果物6	プレゼンテーション資料	自チームのテスト設計を説明したもの ※決勝戦出場チームのみ	-

※オンサイト開催の場合、さらに会場フロアに展示する資料の用意を依頼する予定です

U-30クラス-審査基準

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト妥当性点	20点
2	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	20点
3	テスト詳細設計・実装点	30点
4	工程一貫性点	10点
5	文書点	20点
6	総合点	20点

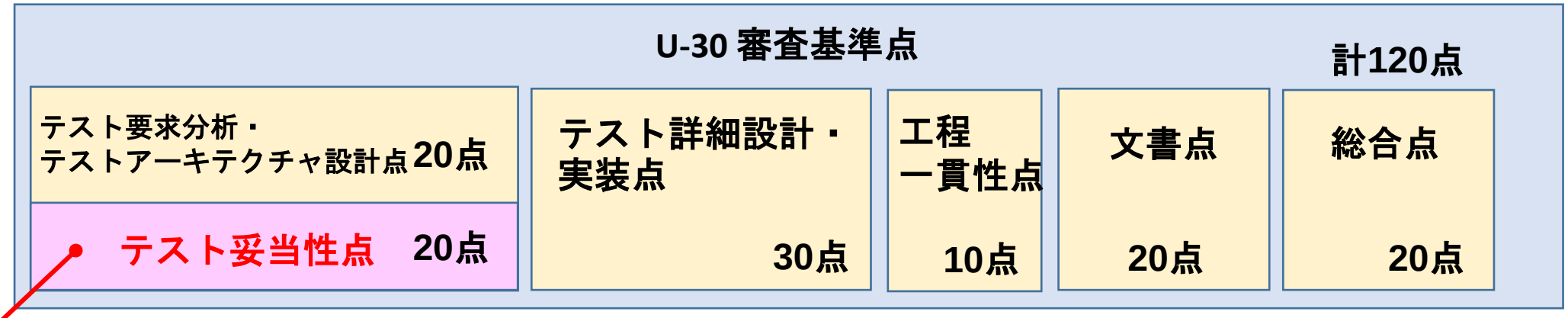
計120点

決勝戦のプレゼンテーション審査

No.	審査項目	配点
1	プレゼンテーション技術点	15点

U-30クラス-配点のポイント

- **テスト妥当性点**
  - **提示されたテストベースに沿って、着実にテストを開発したことを説明してほしいために、別の項目として分けています**
    - **テスト要求分析・ テストアーキテクチャ設計点 の一部という位置づけです**



- **指定されたテストの目的に対して成果物は妥当か**
  - ➢ **テスト目的に対してどういう方針でテストを作るかを示すと良いでしょう**
- **指定されたテストの制約（工数、リソース、テストレベル、テストタイプなど）を満たしているか**
  - ➢ **工数とテストレベルが書かれているため、テスト見積もりを行ったり、テストレベルに対応したテストケースを作成すると良いでしょう**

※テストベース「ASTER U-30 テスト設計コンテスト テストプロジェクト要求補足書2025」
にテスト目的やテストの制約が記載されています

TEST DESIGN COMPETITION

U-30クラス-配点のポイント

- U-30クラスでは、テスト目的からテスト技法を利用して、テストケースをしっかり作れるだけでかなり上位に食い込めます！

【NICE TRY!】

- テスト技法を使ってテストケースを作れる
  - ただし、むやみに使うのではなく、効果を考えて使いましょう

【GREAT!!】

- テスト目的→テスト観点→テスト技法を使ってテストケースを上手く説明できる
  - ここまで出来たら、優勝は目前！！

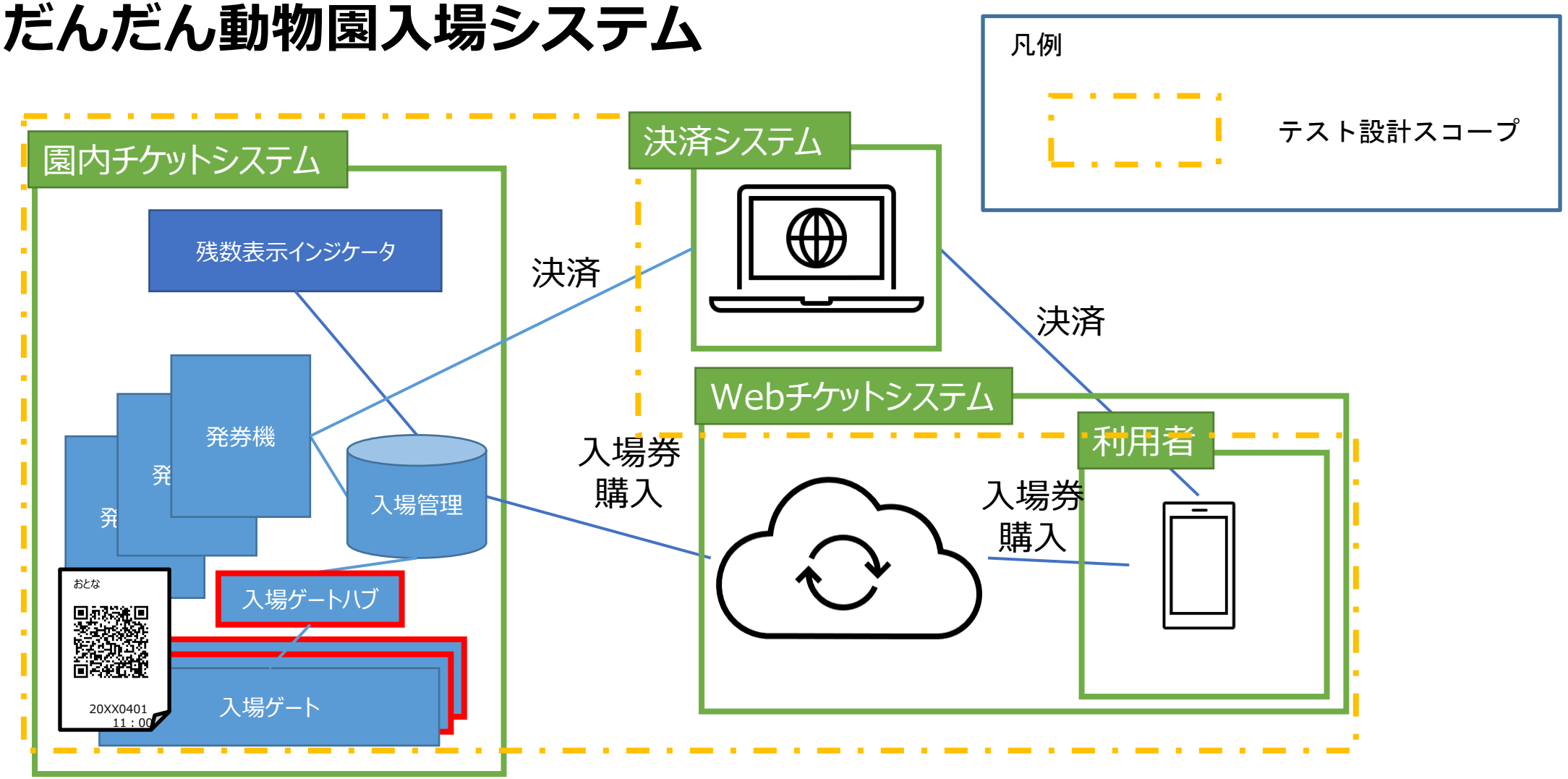
OPENクラス

https://aster.or.jp/testcontest/open.html

- テストベース
- 提出物
- 審査基準

OPENクラス-テストベース

- **だんだん動物園入場システム**



OPENクラス-テストベース

- **だんだん動物園入場システム**

- 5月7日現在のサイト掲載資料は、**2024年度のテストベース**です
  - 2024年度のテストベースは、先程の図の入場ゲートハブがなく、入場ゲートが一つのものです
  - 2025年度のテストベースは、入場者数の更に緩和と、入場をスムーズにさせるため入場ゲートを増加に伴い、テスト要求としては変更点および、リグレッションテストを考えていただくというものになっています
- 更新版のテストベースは申込み開始と共に公開いたします

OPENクラス-提出成果物

項目	名称	説明	ページ制限(最大)
成果物1	テスト設計の最終成果物	テスト設計結果を示したもの ※メインの審査対象	40ページ
成果物2	テスト設計に関わる成果物一式	テスト設計を行う過程を示したもの	制限なし
成果物3	アピールシート	各チーム紹介、狙いなどを表現したもの	制限なし
成果物4	プレゼンテーション資料	自チームのテスト設計を説明したもの	制限なし

※オンサイト開催の場合、さらに会場フロアに展示する資料の用意を依頼する予定です

OPENクラス-審査基準

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	40点
2	テスト詳細設計・実装点	30点
3	工程一貫性点	10点
4	文書点	20点
5	総合点	20点

計120点

予選及び決勝戦のプレゼンテーション審査

No.	審査項目	配点
1	プレゼンテーション技術点	15点

OPENクラス-配点理由

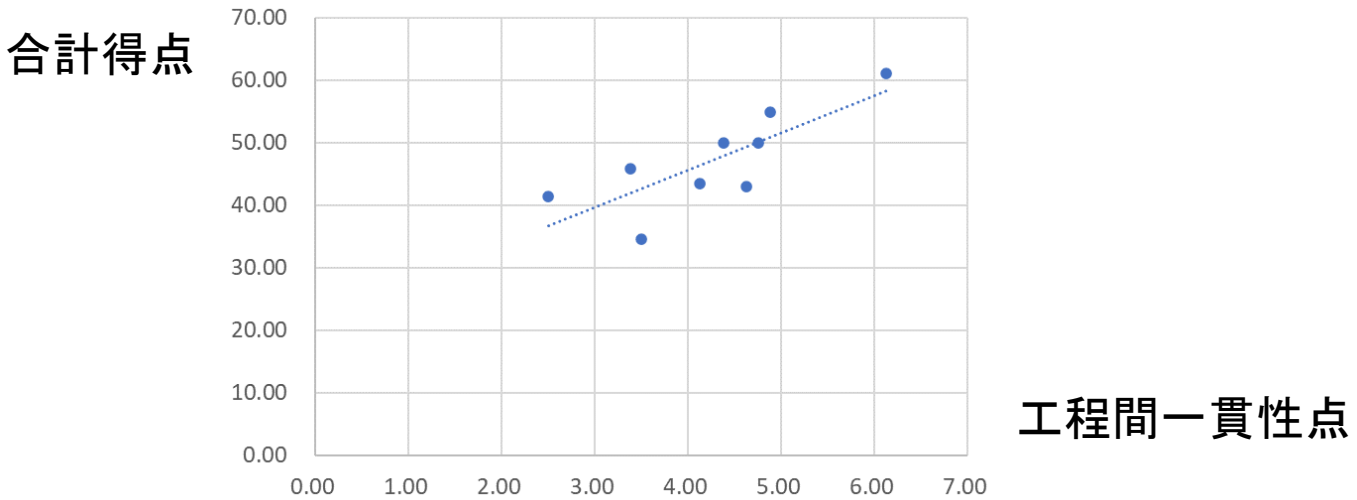
- **重要だと思う点から高い配点としている**
  - **ただし、侮ってはいけない配点がある**

工程間一貫性点(10点)

No.	審査項目	配点
1	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	40点
2	テスト詳細設計・実装点	30点
3	**工程一貫性点**	**10点**
4	文書点	20点
5	総合点	20点

OPENクラス-配点理由

- 「工程間一貫性点」は高い配点ではない
  - しかし、一貫性が取れていない成果物は伝わりづらくなるため、
    各成果物得点が上がらなくなります
- 次第に意識されなくなりがち
  - 最初は工程一貫性を意識していても、工程ごとに担当者を決めて作業を
    すすめると、一貫性が取れなくなりがちです
    お互いの成果物を確認し、方針・目的の一貫性を保つようにしましょう



OPENクラス-アドバイス

- アピールシートをうまく使おう
  - アピールシートは成果物の中で唯一テスト対象のコンテキストを意識しないで作成することができる物です
  - アピールシート自体に得点はないですが、成果物1の補助として使用している審査員はいます

アピールシートを活用し、
チームの狙いと成果物の一貫性をつくろう！！

より良くテスト設計をするためのポイント

- 必要な”力”は、これ！
- 意識すべきことは、これ！
- 届いた審査委員コメントを活用しよう！
- 審査委員に直接フィードバックを貰おう！

必要な”力”は、これ！

- 設計力
  - 方針の妥当性
    - 根拠が論理的であるか
  - 手法の適格性
    - 方針と結びついており、適切な手法を利用しているか
  - 再現性、現実性
    - 繰り返しできそうか
    - 実際にできそうか
- 伝達力
  - 伝わらないと意味がない
    - 今の自分がわかること
    - 未来の自分がわかること
    - 他人がわかること

意識すべきことは、これ！

- 誰に伝えたいのか？
  - ドキュメントの作りはじめからプレゼンテーション資料作成まで誰に何を伝えたいのか意識しましょう

- 根拠をちゃんとつなげよう
  - 要求分析コンテストと言われてしまう所以
  - 工程一貫性が重要である理由
  - 根拠の妥当性は意識しましょう

- テストする順番以外のアーキテクチャを考えよう
  - 俯瞰と関連がとても大事です
  - アーキテクチャの図が一つである必要ありません

届いた審査委員コメントを活用しよう！(1)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

てすにゃん Rev2　殿

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にしていただければ、と思います。

審査委員：A
要求の収集にはとても魅力を感じます。しかし、せっかく収取してきた要求を活かしきれていない点が多々あります。要求を整理できていないためこのようなことが起きてしまっているようです。要求の整理とは単純に一覧で表すのではなく、グループ化したり、優先度をつけたり、要求をきちんと「要求分析」することが必要になります。
現状はアーキテクチャ設計で「要求分析」も行われており、アーキテクチャ設計における価値の表現が薄れてしまっているように感じています。このアーキテクチャ設計は要求をたくさん満たしているから良いものという視点だけでなく、ソフトの品質と同じようにテストアーキテクチャも非機能的(保守性や移植性など)も考慮して良いと表現できるようになると良いと思います。
また、要求が落ちきれているか網羅しきれているかという観点でのトレーサビリティの確保をきちんと行えると強みの要求収集に説得力が増し、さらに良くなると思います。
スプリントを回すようなテストプロセスは良いと思いますが、それに甘えてしまっており、「これは開発の計画にしたがうから」と思考を止めてしまっている点も見えます。これはテスト設計コンテストなので、「開発に任せてられない」ぐらいの気持ちでも良いと思います。

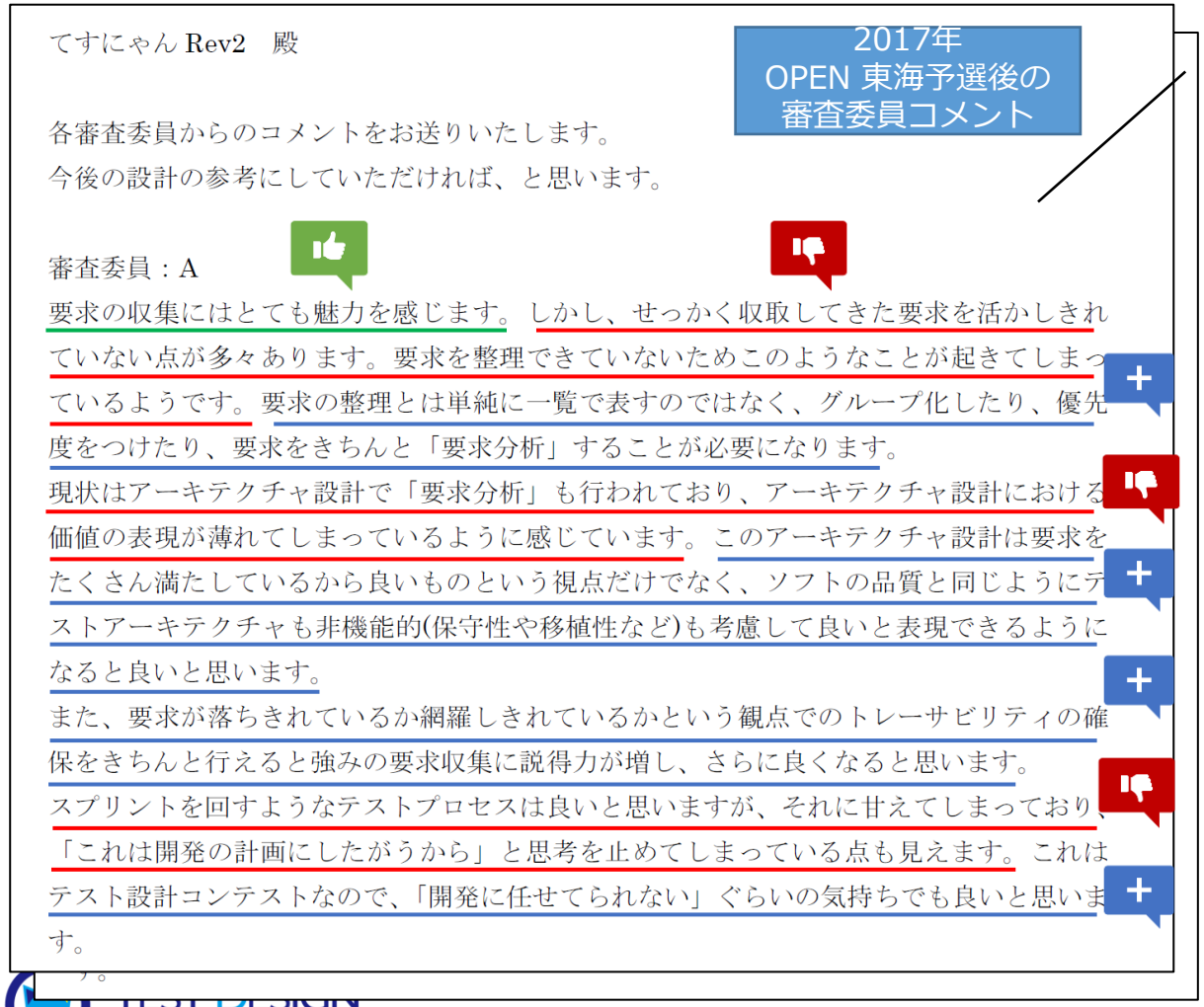
このようなコメントを貰うことができます

- テスト設計の強み・良かったこと
- テスト設計の弱み・もう少し頑張ってほしいこと
- 審査委員が考える、さらに良くなるための提案
- 提案するテスト設計に関する参考文献
- 成果物の不備
  - ・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります

届いた審査委員コメントを活用しよう！(2)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます



てすにゃん Rev2　殿

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にしていただければ、と思います。

審査委員：A

要求の収集にはとても魅力を感じます。しかし、せっかく収取してきた要求を活かしきれていない点が多々あります。要求を整理できていないためこのようなことが起きてしまっているようです。要求の整理とは単純に一覧で表すのではなく、グループ化したり、優先度をつけたり、要求をきちんと「要求分析」することが必要になります。
現状はアーキテクチャ設計で「要求分析」も行われており、アーキテクチャ設計における価値の表現が薄れてしまっているように感じています。このアーキテクチャ設計は要求をたくさん満たしているから良いものという視点だけでなく、ソフトの品質と同じようにテストアーキテクチャも非機能的(保守性や移植性など)も考慮して良いと表現できるようになると良いと思います。
また、要求が落ちきれているか網羅しきれているかという観点でのトレーサビリティの確保をきちんと行えると強みの要求収集に説得力が増し、さらに良くなると思います。
スプリントを回すようなテストプロセスは良いと思いますが、それに甘えてしまっており、「これは開発の計画にしたがうから」と思考を止めてしまっている点も見えます。これはテスト設計コンテストなので、「開発に任せてられない」ぐらいの気持ちでも良いと思います。

このようなコメントを貰うことができます

- テスト設計の強み・良かったこと
- テスト設計の弱み・もう少し頑張ってほしいこと
- 審査委員が考える、さらに良くなるための提案
- 提案するテスト設計に関する参考文献
- 成果物の不備
  - ・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります

届いた審査委員コメントを活用しよう！(3)

予選・決勝後に審査委員コメントが、複数の審査委員分送られます

2017年
OPEN 東海予選後の
審査委員コメント

てすにゃん Rev2　殿

各審査委員からのコメントをお送りいたします。
今後の設計の参考にしていただければ、と思います。

チームに参考文献として読んでおいてほしいのは, Disciplined Agile Delivery, Automotive SPICE, SAFe などの種種のアジャイル体系や、リスクマネジメントプロセスである。引用せよ、真似せよという意味でなく、参考。今回のテストマネジメントプロセスと成果物体系がテストとしてどういう質をどういう時間軸で提供できるかを定義できる可能性を感じている。ステークホルダや情報に対する関係性の持ち方、リリース・コントロールの仕方で参考にした上で利用できるのであれば引用、使えないなら定義すれば良い。

(成果物の不備関連のコメントは割愛)

このようなコメントを貰うことができます

- テスト設計の強み・良かったこと
- テスト設計の弱み・もう少し頑張ってほしいこと
- 審査委員が考える、さらに良くなるための提案
- 提案するテスト設計に関する参考文献
- 成果物の不備
  - ・用語のブレ、記述ミス、参照ミスなど

※審査基準毎のコメントではなく、総評コメントになります

届いた審査委員コメントを活用しよう！(4)

参加チーム目線では、以下のような嬉しいこと、困ったことが起こります

1. 自分たちのテスト設計の強みがわかる
2. どこを改善すればいいかわかる
   - 改めて指摘されることで後押しにもなる
3. 知らなかった知識や知見を得られる
   - 次に取り組むべき方向性が得られる

1. コメントされていることが理解できない
   - 現状、理解するための知識が足りていない
   - 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない
2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない

届いた審査委員コメントを活用しよう！(5)

参加チーム目線では、以下のような嬉しいこと、困ったことが起こります

1. 自分たちのテスト設計の強みがわかる
2. どこを改善すればいいかわかる
   - 改めて指摘されることで後押しにもなる
3. 知らなかった知識や知見を得られる
   - 次に取り組むべき方向性が得られる

1. コメントされていることが理解できない
   - 現状、理解するための知識が足りていない
   - 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない
2. コメントされているどれを改善すればいいかわからない

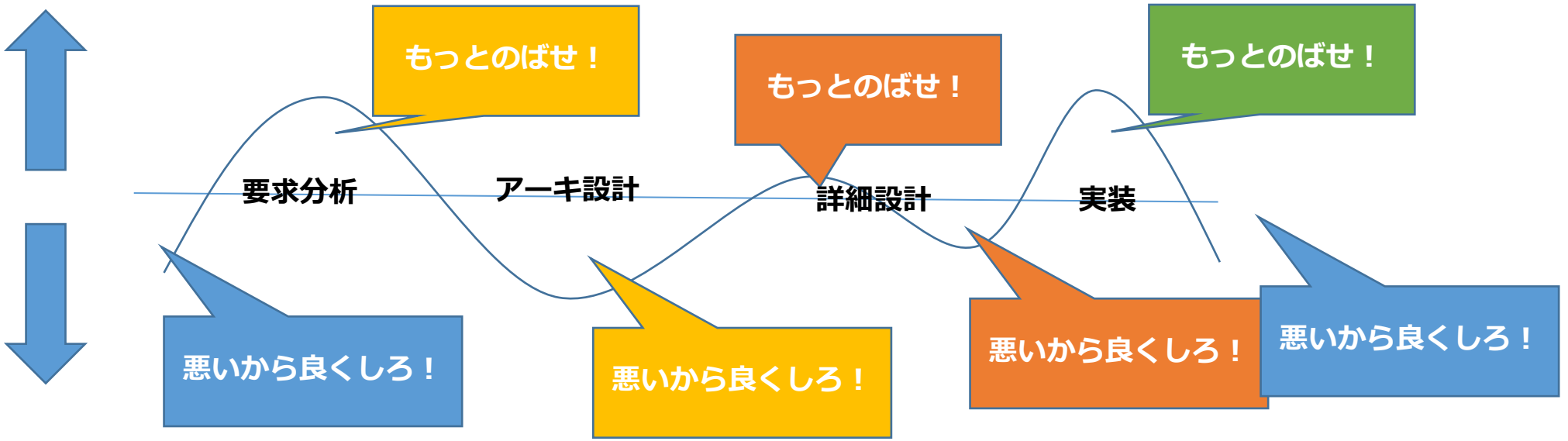
届いた審査委員コメントを活用しよう！(6)

1. コメントされていることが理解できない
   - 現状、理解するための知識が足りていないと感じる場合
     - ➢ コメントされている用語、概念、手法を調べてみましょう
       - ✓周りの詳しい人に聞いてみる
       - ✓書いてありそうな文献を読む
   - 提案に対して、具体的にどうやって改善すればいいかわからない場合
     - ➢ 提案されている手法がわからない場合は、理解するための知識が足りていないと感じる場合と同じ
     - ➢ 自分たちで手法を提案・試行錯誤しながら、チームで議論して作り上げていく
       - ✓ 自分たちのテスト設計に合わせたプロセス、仕組み、工夫を考える

届いた審査委員コメントを活用しよう！(7)

2. コメントされていることのどれを改善すればいいかわからない

- 審査委員は様々なので、各々が大事に思うコメントも様々です

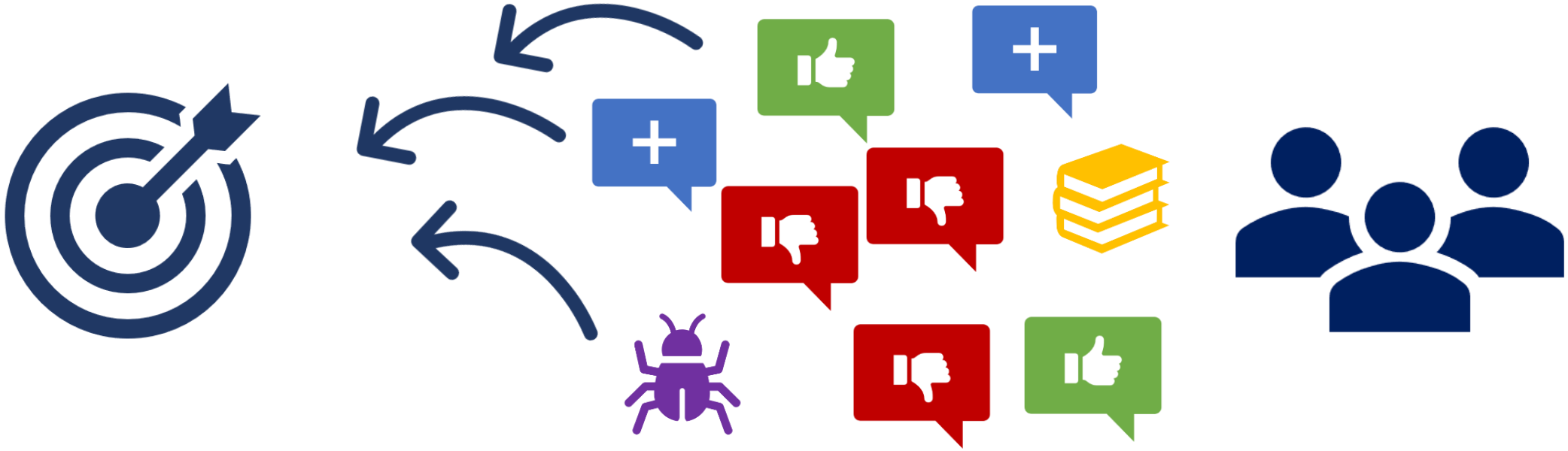


様々なコメントをする 審査委員たち

届いた審査委員コメントを活用しよう！(8)

2. コメントされていることのどれを改善すればいいかわからない

- 全部はできない！！！
  - 変更につられて影響がある箇所に注意しましょう
- 取捨選択、優先順位を考えよう
  - 自分の中で取り込みやすいものを選んで改善してみてください
  - 今の自分たちのテスト設計を少しでも良くできそうなものから取り組んでみてください



審査委員に直接フィードバックを貰おう！

- 審査委員からのフィードバックは、審査委員コメントだけじゃありません！実は、予選、決勝当日にもらうことができます！

- チーム審査時
  - ただし、この時はプレゼンテーションの質疑5分間のみのため、審査委員からのフィードバックのみ

- 懇親会
  - 実はここが狙い目！！
    - この時だけは、審査委員に直接聞きたいことをじっくり聞くことができます！

テスト設計コンテストを
やりきるためのポイント

テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！

TEST DESIGN COMPETITION

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！

あなたのテスト成果物は、

「伝えたいだれか」の「嬉しい」ことがあるはず…

「嬉しい」ことをチームのゴールとして合意して、文書化できればいつでも活動を振り返ることができます

例えば…

- **こんなバグは出したくない**
  - **ex.基本機能、デグレ**
- **ちゃんと動くことを保証してほしい**

2.活動の計画はしっかり立てよう！

コンテスト活動は、申し込みから考えると、実はそんなに時間がない

- チームで議論していたら、あっという間に時間が経過するなんてことも…

投入できる時間を考えて逆算して活動しましょう！

- **予選まで　　：約3か月(エントリ締め切りからだと1か月)**
- **決勝戦まで　　：約1～2か月(予選結果発表から決勝提出まで)**

予選まで

～7月21日　U-30クラス：8月18日 OPENクラス：9月1日　U-30クラス：9月中旬結果発表(のみ) OPENクラス：10月4日(仮)開催

予選通過～決勝まで

※U-30クラスのみ 10月末～11月初　U-30クラス：12月8日 OPENクラス：12月22日　2026年1月24日(土)

TEST DESIGN COMPETITION

3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！

特にテスト設計コンテストではテスト要求分析のみで時間切れになってしまうことがあります

・これは、実はソフトウェア開発でもよくある問題です

まずは自分の扱いやすいテスト要求を一つ取り上げて、テストケースまで作ってみましょう

何度も試行していけば、自分のできる範囲を徐々に広げることができます

例えばこんなやり方で進めると良いです

1. その人が明確にやりたいテストがある場合
   - 一人が成果物のたたき台を作る

2. みんなでやりたいテストを作り上げていく場合
   - みんなで、成果物のたたき台を一緒に作る

テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！

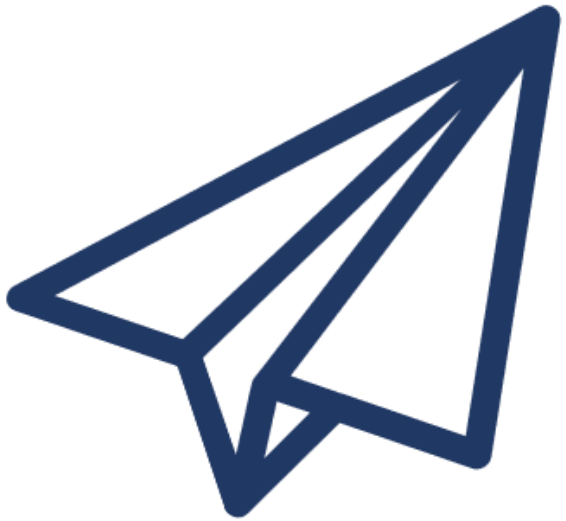
よくある悩み

え、やりきれなさそう？
このままだと出せないって？

そんなときは…

答え

途中でもいいから
出してみましょう！！



4. 途中でもいいから出してみましょう！！

あなたが成果物を出せば、その時の自分の力を出し切ったことになります。どんな出来でも構いません。まずは、出してみましょう！

- 「テスト設計コンテスト」の目的は、参加チーム皆さんの技術力が上がることです
  - 第三者からのコメントは、通常のテスト業務でも有効なものです
- 審査委員からフィードバックをもらって、次のテスト設計に活かせばOK！

例えば…以下のような状態でも全然OK！

1. テスト要求分析の一部しかできていない
   ➤テスト要求分析のフィードバックを貰う

2. テスト要求分析～テストアーキテクチャ設計まで
   ➤テスト要求分析～テストアーキテクチャ設計のフィードバックを貰う

テスト設計コンテストをやりきるためのポイント

1. 作ったテスト成果物がもたらす「嬉しいこと」を文章化しよう！
2. 活動の計画はしっかり立てよう！
3. 小さくはじめて、まずは手を動かすところから！！

やりきれなさそうでも…

4. 締め切りがすべて！途中でもいいから出してみましょう！！

GOOD!

TEST DESIGN COMPETITION

成果物提出で守ってほしいこと

例年、成果物提出時にトラブルが発生しています
提出前に必ず下記の内容を実施してください

1. 成果物に不足がないか確認しましょう
   - 審査に必要な下記の成果物がしっかりすべてが揃っているか
     - U-30：成果物0～4
     - OPEN：成果物1～4

1. 成果物のページ数を守りましょう
   - 下記の成果物にはページ制限があります
     - U-30：成果物0～4
     - OPEN：成果物1

2. ファイル名称の付け方を守りましょう
   - 下記のようなルールがあります。
     - U-30：<チーム名>_成果物<0～6>_<成果物カテゴリ内の固有ID>_<内容を表す名前>.<拡張子>
     - OPEN： <チーム名>_成果物<1～4>_<成果物カテゴリ内の固有ID>_<内容を表す名前>.<拡張子>

3. 提出期限を守りましょう
   - 遅れの程度によっては減点対象となります

より深くテスト設計を知るために

- YouTubeチャンネル
- チュートリアル
- 関連 JaSSTイベント

YouTubeチャンネル

ソフトウェアテストに関する情報やコンテストに関する情報を配信していますので、ぜひご活用ください

ASTERソフトウェアテストチャンネル

ソフトウェアテストに関する情報はこちら！
（オンラインセミナー動画など）

テスト設計コンテストチャンネル

テスコンに関する情報はこちら！
(過去のチュートリアル動画など)

TEST DESIGN COMPETITION

チュートリアル

ソフトウェアテスト設計のチュートリアルを今年も開催予定。
どなたでも無料ですので、是非ご参加ください！

5月24日 19:00～
テスト設計チュートリアル
ちびこん編 ’25

6月4日(水) 19:00～
テスト設計チュートリアル
テスコン編 ’25

チュートリアルのイベント告知情報はこちら！

TEST DESIGN COMPETITION

Q&A

Q&A

例
- コンテストに向けた進め方（予選、決勝）
- テスト設計コンテスト実行委員会への相談やお願い事 など

過去のQ&A
- こんなことを聞いてよいのかわかりませんが、成果物提出までの作業工数の目安とかございますでしょうか。
  - てすにゃん：オンライン+たまに対面で600H
  - しなてす：対面で100H
    - 参加者のレベル感もあります。議論したり、勉強する時間が多い場合もあります。
    - 活動の計画を立てて掛けられる時間を想定してすすめられると良いと思います。
- ページ数の指定はありますが、ページサイズの指定はありますか？
  - 明確にはないです。印刷時に見えればよいです。
- 「成果物は第三者に見せる」はチーム外の人でもよいのでしょうか？レギュレーション違反にはなりませんか？
  - レビュー、フィードバックを貰う想定であれば問題ないです。
- 参加チーム人数は1～8名までです。
- 参加するときの名前は実名必須でしょうか
  - 年齢など確認するわけではないですが、明確な理由がなければ実名がのぞましいです。

おわりに

テスト設計コンテストをより良く企画・運営行うために、
参加者のみなさまからの要望やご意見を広く頂きたいと考えています
是非、下記までご連絡ください

テスト設計コンテスト実行委員会
tdc-query@tdc.npoaster.jp

終了後のアンケートのお願い

- 説明会終了後に、本説明会に関する
  Webアンケート回答にご協力ください（5分程度）
- アンケートURLはconnpassからお送りしているメールに
  ございます。また、Zoomチャットにも後ほど掲載予定です

おわりに

説明会へのご参加、ありがとうございました

Webアンケートの回答にぜひご協力ください。

テスト設計コンテストへのエントリー受付は、
U-30クラス、OPENクラス共に下記期日まで！

2025年7月21日（月）

皆様の挑戦をお待ちしております！

TEST DESIGN COMPETITION

以上で終わりになります
ご清聴ありがとうございました

TEST DESIGN COMPETITION

APPENDIX

- ソフトウェアテストに関する参考図書

ソフトウェアテストに関する参考図書（１）

「ソフトウェアテスト技法ドリル―テスト設計の考え方と実際」

Amazonページより引用

- テスト技法について詳しく解説している本です

ソフトウェアテストに関する参考図書（2）

「ソフトウェアテスト技法練習帳 ~知識を経験に変える40問~ 」

Amazonページより引用

- その名の通り、テスト技法を使いこなせるようにするための問題が詰まった本です
- この書籍の問題を解いていくことで、テスト技法を用いたテストケースの作成スキルを磨くことができます

ソフトウェアテストに関する参考図書（3）

「[改訂新版]マインドマップから始めるソフトウェアテスト」

Amazonページより引用

- ソフトウェアテストの各フェーズにマインドマップを適用しながら、考え方やノウハウを実例と共にわかりやすく紹介している本です
- テスト設計コンテスト チュートリアルと同様のテスト開発の流れをつかむことができます

ソフトウェアテストに関するサイトまとめ

- テスト設計コンテスト

  https://aster.or.jp/testcontest/

- Youtube テスト設計コンテストチャンネル

  https://www.youtube.com/channel/UC1PyUStzUZimQuqGoR1KUJQ

- ASTERソフトウェアテストチャンネル

  https://www.youtube.com/channel/UCKNO4SmQ7KRs4i2v_fLmCfA

- JSTQB 認定テスト技術者資格

  https://jstqb.jp/

  - Foundationレベルシラバス

    https://jstqb.jp/syllabus.html#syllabus_foundation