

# テスト設計コンテスト'18 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 大阪

チームID S180731001

チーム名 タニタガワ-6

## チーム紹介

ソフトウェアテストを専門とする企業に勤めるエンジニアでチームを結成。

自身のスキルを高めたい者、日常業務ではできない自由な発想を試してみたい者、知らない間にチームに加えられ戸惑っている者。それぞれの思いを旨に優勝を目指し集まった6名。

チーム名はメンバーそれぞれの名字に共通する漢字(谷、田、川)で構成。



## コンセプト

**U.S.A(User Story Mapping States Architecture)とは**

大胆に言えば、製品は“ユーザーの要求に対する解決策”の集まりであるから、“利用時の品質”確認を中心(起点)とするテスト設計手法が不可欠と考えました。

ユーザーの要求の全体像を捉えながら、実装の優先度の合意に導く手段である USM(User Story Mapping)をテスト設計にも利用できると考えました。テスト担当者が参加して USM を行う際に、ユーザーストーリー、アクティビティ、タスクに、Q&A、アイデア、メモというカードを加えることで、テスト設計のインプットとすることができると考えました。

USM を中心(起点)とすることで、仕様書がなくても要求をダイレクトに獲得し、早期にテスト設計を開始することができる上、カードの種別でテストコンテナ(複数のテストをグルーピングしたもの。U.S.A では「ステイト」と呼びます)を分けるといったパターン化したテスト設計が可能となります。

また、それぞれの「ステイト」がカバーする領域を、お互いに補完し合うアーキテクチャを目指し、U.S.A を開発しました。

## 工夫点

- ・USMを要求の全体像を捉える手段に留まらず、テスト設計のインプットを生み出す手段に発展させました。
- ・テスト設計のインプットである「カード」の種別とアウトプット「ステイト」の内容の対応関係を明確化しました。
- ・4つの「ステイト」が独立していながら、相互に補完しあう関係をモデル図で表現しました。