

テスト設計コンテスト'23 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

チーム ID S240707001

チーム名 考えるアシカ

チーム紹介

チームメンバーの一人(やな)の出身地が”あしかが”市であることと、生成 AI が話題を呼ぶなど、様々な変化が起きている今、“人間は考える葦である”という言葉を借り、テスト設計について思考し尽くしたいという意味を込め、「考えるアシカ」としました。
なお、メンバーは一人です。

コンセプト

「コンセプトをはじめに決めない」がコンセプトでした。
というのも、今回のテストベースは、実業務のようにスコープが限定されている中で、テスト設計を行うという内容であり、そこには様々なステークホルダの想いが隠されているものと考えました。
着手コンセプトを決めず、ステークホルダの要求に合致するテストをすることがコンセプトでした。

工夫点

1. 思考の発散

ソロでの出場ゆえに、「思考の過程が暗黙的になりがち」であったり、「複数人でブレストをしたときのような思考の発散がしにくい」という課題がありました。

特に、テスト要求を引き出すためのステークホルダー分析においては、テストベースから発散させるには限界がありました。

そこで、ハルシネーション(※1)を許容した上で、ChatGPT によるステークホルダの抽出や、利用者のペルソナの導出を行いました。

これにより、システム開発に携わるステークホルダの立場や、システムを直接利用する利用者の多様な感情を抽出することができ、テスト要求分析に生かすことができました。

※1: AI が堂々と最もらしい嘘をつくこと

2. RDRA2.0 を用いたテスト要求分析

今回、要件定義のフレームワークをテスト要求分析のツールとして利用しました。

システムの目的から、システムに対する要求、入場者が入場に至るまでの動物園スタッフの業務、それを駆動するための情報を一貫性を持って理解することが可能になりました。

現場における”よくある課題”として、仕様書の書き手によって仕様の記載粒度がバラバラという状況がありがちですが、

RDRA で表現した業務ユースケースにより、粒度を揃えることができました。

また、ここで表現した業務ユースケースをテスト要求分析のプロセスに閉じず、テストアーキテクチャ以降の成果物でも共通語として用いることで、テスト設計成果物の見通しがよくなる事を期待しました。

3. テストアーキテクチャ

テストアーキテクチャは VSTeP を参考に、テストコンテナで表現を行いました。

今回のテスト対象は、各サブシステムの機能が相互に連携することにより、利用者の目的が達成されるケースが多くありました。そういったテスト対象に対して機能毎や画面毎に対して闇雲にテスト設計をしてしまうと、似たようなテスト要求を含んだテストがあちこちできてしまい、収集がつかなくなる懸念があったため、テストのコンテキストを念頭に起きながらテストアーキテクチャを表現するよう心がけました。