

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	S250606001	チーム名	IKKA
--------	------------	------	------

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

去年に続き(株)NDKCOM から 2 回目の出場。
今年システム開発を行う部署から 2 チームでており、
私たち「IKKA」は「システム開発 1 課」所属の入社 1 年目～8 年目のメンバーで出場。決勝
進出を目指す。

全体のコンセプト

- ・メンバーの能力向上を目的とし、このテスト設計コンテストを通して、テスト設計について学
び、実務に活かしていく為に参加。
- ・テストレベルごとの責務を明確にし、システムテストでのテスト活動の工数を小さくする。

チームのテスト設計の強み・アピールポイント

テスト実装における物量を少なくすることで、テスト実施にかかる工数低減、保守性の向上
を実現している。

※ 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。
詳細については成果物 0 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

基本方針として、画面名をベースにトレーサビリティを確保できるようにすることを意識している。
ユーザーストーリーからテスト実装までのそれぞれの成果物に番号を振ることでトレーサビリティを確保している。

※ 全体でA4縦 4 ページに収まるように記述してください。

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

テストレベルごとに使用するテスト技法とテスト観点を俯瞰して確認できることで、システムテストにおける確認すべきことに説得力を持たせている。

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

多少過剰なレベルでテスト観点を考えることで、ユーザーストーリーテストで行うべき観点を明確にすることで漏れが出ないようにした。

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

テストアーキテクチャ設計の段階でシステムテストで行うべきテスト観点を俯瞰的に確認し、他テストレベルで行うようなテストは詳細に行わないようにした

※ 全体でA4縦 4 ページに収まるように記述してください。

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、状態遷移テスト、ユースケーステスト、ユーザストーリーテスト、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