

かもしれない

テストの現場が楽しくなる

ちょっとした取り組み

(JaSST'10 北海道 ライトニングトークス)

1.0版

北都システム株式会社 長谷川 聰

発表内容

テストの現場が楽しくなるってどういうこと？
ワイワイやること？

私が楽しいと感じる時：

- ・自分たちの仕事に自信を持てる。
- ・自分たちがやりたいようにできる。
- ・自分たちの仕事に価値を感じる。

楽しみたくってどんなことをしたのか？

自分勝手にお話します。

1. 今日のホームラン

DailyMeetingの中で、発見されたバグを紹介！！

ポイント:

- ・ホームラン自体はどうでも良い。
- ・ホームランの打ち方(テスト設計部分)にフォーカスする。



楽しくなるポイント:

- ・テスト設計技術がクローズアップされる。
- ・テスト設計スキルに触れる機会が多くなることで、テスト技術のスキルアップを加速。

自分たちの仕事に自信を持てる！！

2. 設計現場ヒアリング

独立したテストチームが、テスト分析の中で設計者/開発者にヒアリング。

ポイント:

- ・プロダクトの知識吸収。(これはあくまでも目的の一つ)
- ・プロジェクトの弱点判断。(こっちが本線)
- ・あくまでもヒアリング。(聞いたことから判断する)

楽しくなるポイント:

- ・テストベース以外のINPUTにより、攻めるテストの切り口として使える。(欲しい情報が手に入る。)
- ・設計者と事前に話をすることで、テストフェーズでの仕事がやりやすくなる。



自分たちがやりたいようにできる！！

3. トレジャーハンティング大作戦

新たにテストチームに入ってきたメンバーに、自分たちの仕事を説明するときに。

テストのイメージ：

「バグ」を、作ったものの**品質を確保**するために見つけなければいけない**対処的**な活動。



「宝物」を、作ったものの**価値を高める**ために見つけだそうとする**前進的**な活動。



3. トレジャーハンティング大作戦(2)

ポイント:

- ・「バグ」→「宝物」
- ・「テスト担当者」→「トレジャーハンター」
- ・「マトリクス」→「宝の地図」 など。。

楽しくなるポイント:

- ・バグを見つけることの重要性をいつも感じることができる。
- ・宝探しの方法を考えたくなる。(テスト設計への興味)
- ・仕事中に宝探し方法を堂々と話ができる。

自分たちの仕事に価値を感じる！！

まとめ

どれもちょっとしたことですすが、こんなことでも
テストの現場が楽しくなります。

他に「こんなことやっているよ！！」という人が
いらっしゃいましたら、是非ライトニングトークス
で聞かせてください！！

