

QAもスクラムも 初めての私が成長するために取り組んだこと

2024年06月21日 JaSST'24 Kansai

株式会社チームスピリット
三木 美乃里



- 自己紹介
- チームスピリットについて
- 開発の前提条件
- QAとスクラムを経験する前の意識
- 実装が完了した後にテストする
- 決められた仕様をテストする
- 失敗から学び、取り組んだこと
- まとめ

三木 美乃里

- 株式会社チームスピリット
 - QAエンジニア
 - 兼任：スクラムマスター
- キャリア
 - 2019年：Sler 入社
 - 開発手法_ウォーターフォール
 - 職種_開発者
 - 2022年：チームスピリット 入社



チームスピリットは働く人が毎日使うバックオフィス製品を提供し、そこから生まれる「ワークログ」の活用を通じて組織改善の一手をつくるクラウドサービスです。



効果

- ハイブリッドワーク対応で従業員の生産性向上
- これまでの作業の手間や時間を圧倒的に短縮
- どこにいても働き方の見える化が可能
- 働く人が本来の仕事に集中できる余裕を創出

ゴール

お客様のイノベーションの創出支援



働く人たちに利便性を提供する
チームスピリットの製品ラインナップ

チームスピリット 勤怠

大手優良企業様の豊富な導入実績で安心。
最新の法令対応や働き方の変化に
素早く対応します。

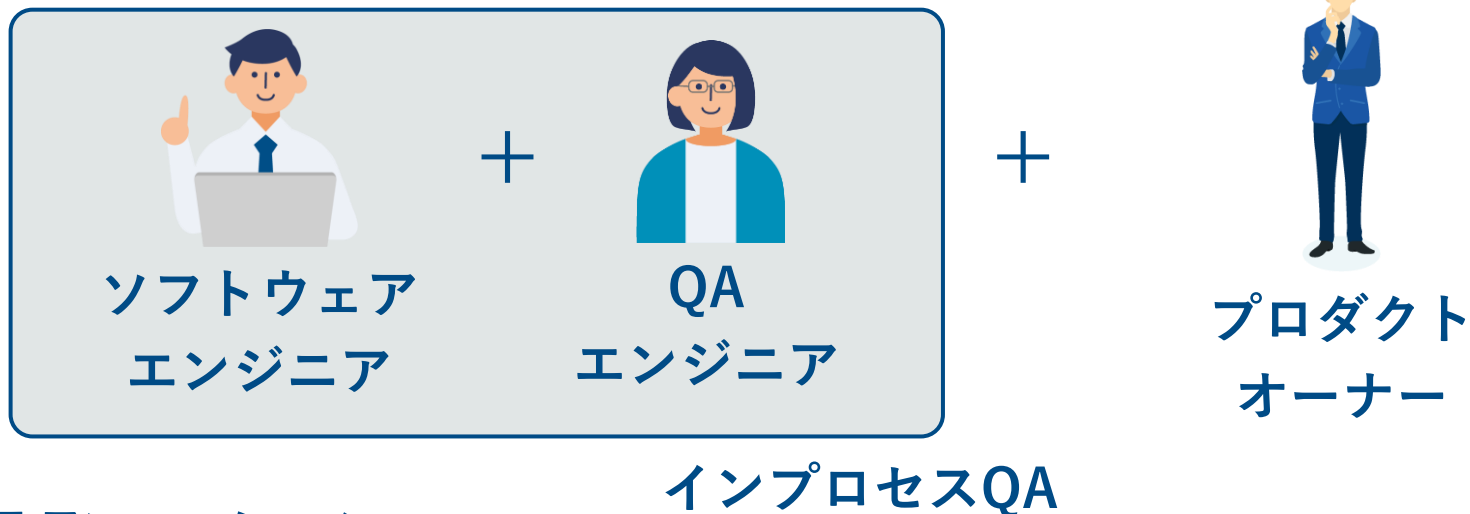
チームスピリット 工数

多彩な工数登録方法で入力の手間を大きく
削減。勤怠データと連動し、勤務時間と一
致した正確な工数情報を取得します。

チームスピリット 経費

チームスピリット経費は電子帳簿保存法・インボイス
制度に標準対応。立替精算から請求書払い
まで幅広くご利用いただけます。

チーム構成

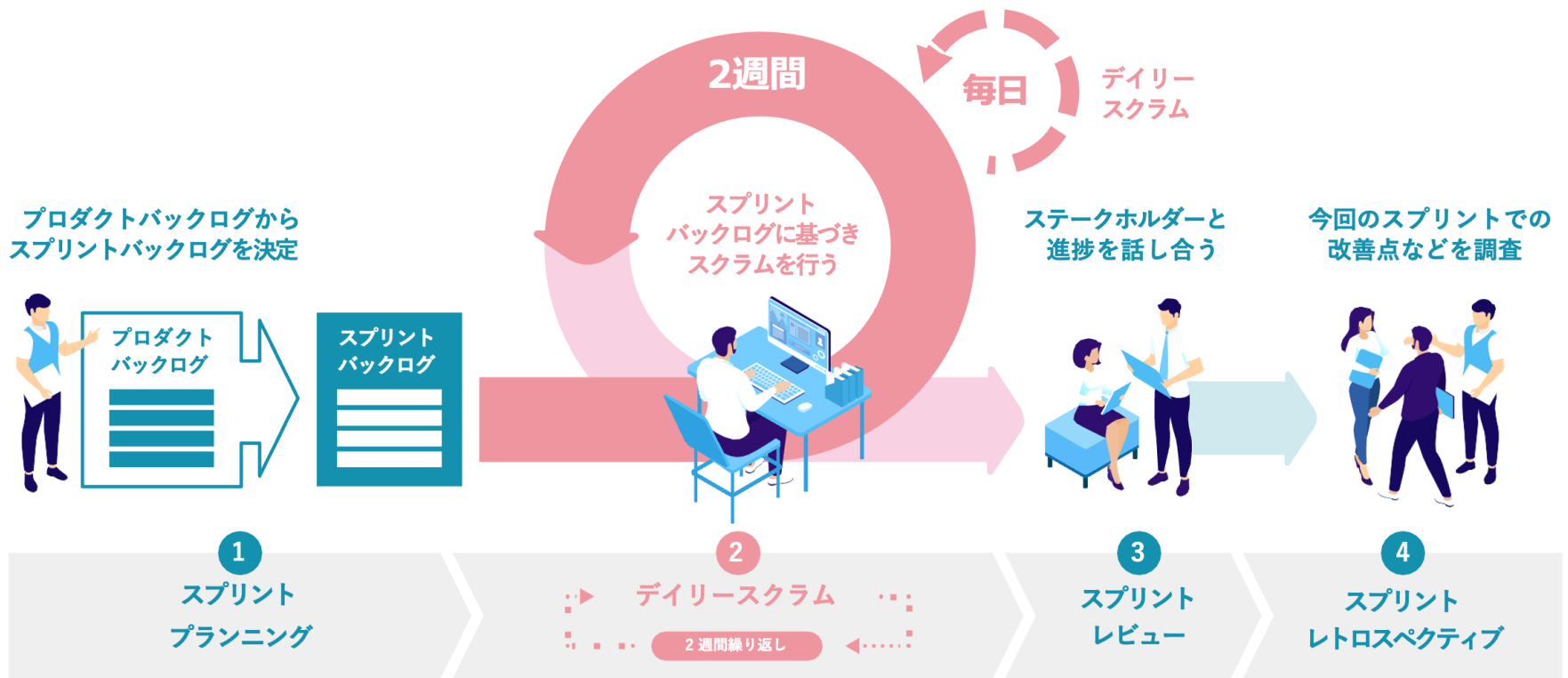


開発スタイル



- スクラム開発
- 2週間スプリント

開発フロー



実装が完了した後にテストする

決められた仕様をテストする

失敗

- 不具合検出が遅れたため工数超過・スケジュール遅延発生



とある開発の予定と実績

- 予定：1週 3日 3時間
- 実績：3週 2時間 5分

※ テスト実施に入るまでは予定通り

失敗

- 不具合検出が遅れたため工数超過・スケジュール遅延発生



とある開発の予定と実績

- 予定：1週 3日 3時間
- 実績：3週 2時間 5分

スプリントを超過...

※ テスト実施に入るまでは予定通り

失敗

- 不具合検出が遅れたため工数超過・スケジュール遅延発生



とある開発の予定と実績

- 予定：1週 3日 3時間
- 実績：3週 2時間 5分

※ テスト実施に入るまでは予定通り

スプリントを超過...

テスト工程まで待たずにできることをやる

失敗

- 利用者が混乱する仕様をリリース直前まで気づけなかった

とある インボイス制度対応 にて

リリース直前に
改修することに...

- 機能によって表記のブレが存在する…
 - [適格請求書発行事業者登録番号], [登録番号]など
- 何のための項目か分からないものが…

失敗

- 利用者が混乱する仕様をリリース直前まで気づけなかった
とある インボイス制度対応 にて
- 機能によって表記のブレが存在する…
 - [適格請求書発行事業者登録番号], [登録番号]など
- 何のための項目か分からないものが…

リリース直前に
改修することに…

仕様通りかだけでなく仕様が利用者にとって
価値があるかもテストする

失敗

- 不具合検出が遅れたため工数超過・スケジュール遅延発生
- 利用者が混乱する仕様をリリース直前まで気づけなかった



なんとかしたい

失敗

- 不具合検出が遅れたため工数超過・スケジュール遅延発生
- 利用者が混乱する仕様をリリース直前まで気づけなかった



取り組んだこと

- ソフトウェアエンジニアと一緒に設計作業
- プロダクトのドメイン知識のキャッチアップ

改善したいこと

- テスト工程で検出していた不具合を減らしたい

ソフトウェアエンジニアと一緒に設計作業

- 一緒に設計する時間を作る
 - 仕様について質問する
 - 曖昧な仕様を、誤解がなく明確な仕様に
 - その場でパターンなどは図、表で表現する

改善したいこと

- 根本的な仕様の改修が発生しないようにしたい

プロダクトドメイン知識のキャッチアップ

- 機能自体の理解を深める
- 法令対応の際には法令自体の勉強
- 経理やテクサポなど社内の詳しい人と会話する

効果

- チーム内で開発内容の共通理解ができた
- 不明瞭な仕様が減少し、テスト観点を導きやすくなった



テスト工程以降の不具合が減少した

BEFORE

実装が完了した後で
テストする

決められた仕様を
テストする



AFTER

テスト工程まで待たずに
できることはやる

仕様通りかだけでなく
仕様が利用者にとって
価値があるかもテストする





WE ARE HIRING!