



テスコンNOW

TEST DESIGN
COMPETITION

大段 智広 (テスト設計コンテスト審査委員)
梁川 貴史 (考えるアシカ)
榎本 光夫 (キヤノンイメージングシステムズ)
田辺 敦也 (キヤノンイメージングシステムズ)
神田 繁良 (パナソニックITS)
下口 侑也 (パナソニックITS)



テスト設計コンテストについて

最初にちょっとテスト設計コンテストの話をさせてください。



TEST DESIGN
COMPETITION

会場質問はDiscordで受け付けます。



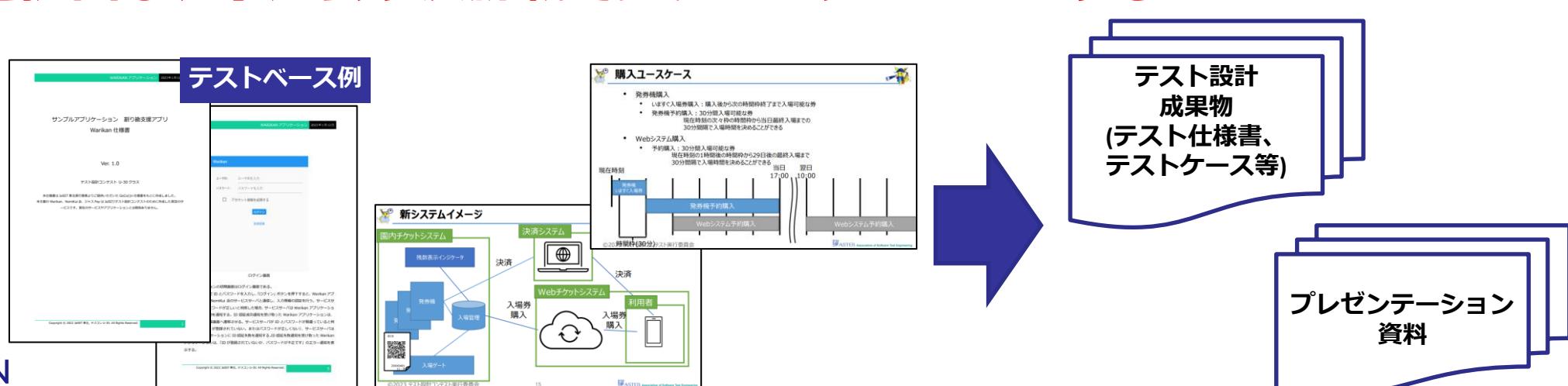
テスト設計コンテストの目的

- ソフトウェアテストを分析設計から行うことを周知し、
ソフトウェアテストエンジニアに対する教育の機会を提供する
- コンテストという形式をとることにより、ソフトウェアテストが創造的な作業
であり楽しいということを経験してもらい、若年層及び初級テストエンジニア
からベテランテストエンジニアまで**テストへの興味を高める**
- ソフトウェアテスト業界における**技術開発を競技を通じて促進する**



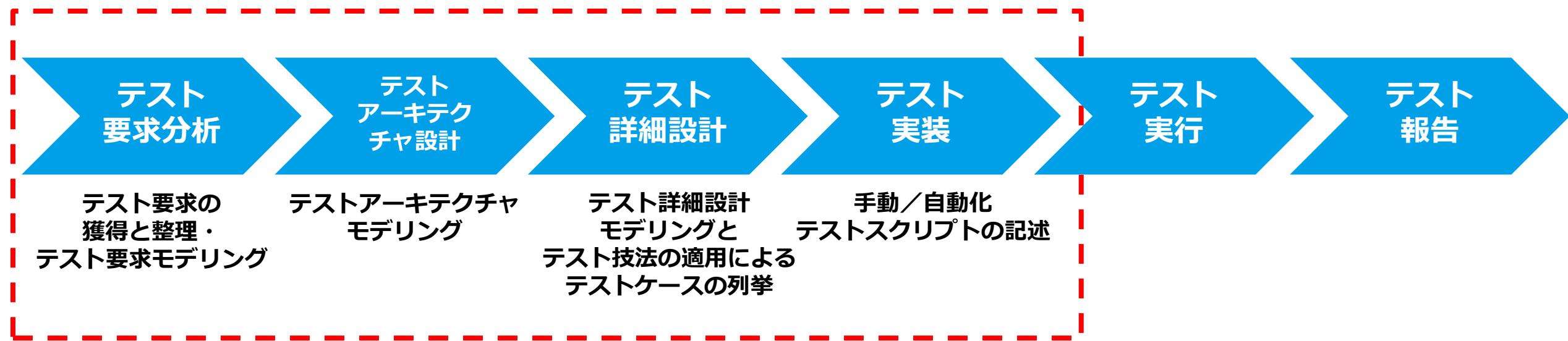
テスト設計コンテストの形式

- 参加者を問わない**OPENクラス**と、
全チームメンバが30歳以下限定の**U-30クラス**がある
 - **テスト設計成果物の良さを競う**コンテスト
△バグ出しコンテストではない
 - 各チームは共通のテストベースに対するテスト設計をおこなって、
成果物を提出し、予選会や決勝戦でプレゼンテーションする



コンテストにおけるテストプロセス

テスト設計成果物を作成するテスト要求分析～テスト実装までが対象



テスト設計コンテスト 審査基準 (OPENクラス)

予選及び決勝戦の成果物審査

No.	審査項目	配点
1	テスト要求分析・テストアーキテクチャ設計点	40点
2	テスト詳細設計・実装点	30点
3	工程一貫性点	10点
4	文書点	20点
5	総合点	20点

計120点

予選及び決勝戦のプレゼンテーション審査

No.	審査項目	配点
1	プレゼンテーション技術点	15点

詳細は[OPENクラステスト設計コンテスト審査基準](#)

歴代表彰チーム(全13回)

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2011 #1	-	【大賞】 【湯本賞】 【にし賞】	-	めいしゅ館 奥村 健二 堀米 賢
2012 #2	-	【最優秀賞】 【審査委員特別賞】	-	TETTAN あまがさきてすとくらぶ
2013 #3	-	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TETTAN 2連覇 Yuki Da RMA
2014 #4	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	T F C K A · R I · Y A MKE98
2015 #5	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	しなてす TEVASAKIplus
2016 #6	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	SASADAN Go しなてす
2017 #7	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	STUDIO IBURI わんだーズ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	でこパン462 SHINNOSUKE
2018 #8	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	てすにやんV3 フワパン
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TBD 新米

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2020 #9	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	セクシーゴリラ 出席番号となり同士
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	一等米 王バーフロー
2021 #10	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 シン・田町補充計画
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	はじめての共同作業 まちがいさがし。
2022 #11	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 2連覇 ジョゼ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	勇往米進 つよつよなりたいはんぺん
2023 #12	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	考えるアシカ 爆裂たまご
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	てす娘び ENQiチルドレン
2024 #13	OPEN	【優勝】	【企業】	AVATES
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	きつつき 1.0 尚文クラブ

登壇者

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2011 #1	-	【大賞】	-	めいしゅ館
2012 #2	-	【優勝】	-	めいしゅ館
2013 #3	-	【優勝】	-	めいしゅ館
2014 #4	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	T F C K A · R I · Y A MKE98
2015 #5	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	しなてす TEVASAKIplus
2016 #6	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	SASADAN Go しなてす
2017 #7	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	STUDIO IBURI わんだーズ
2018 #8	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	でこパン462 SHINNOSUKE
<p>パネリスト① 企業チーム パナソニックITS株式会社 <u>神田 繁良</u> <u>下口 侑也</u></p>				

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2020 #9	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	セクシーコリラ 出席番号となり同士
2021 #10	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	一等米 王バーフロー
2022 #11	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 シン・田町補充計画
<p>パネリスト③ 一般チーム（個人参加） <u>梁川 貴史</u></p>				
2023 #12	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	考えるアシカ 爆裂たまご
2024 #13	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	てす娘び ENQ!チルドレン
<p>OPEN</p>				
<p>U-30</p>				
<p>OPEN</p>				
<p>U-30</p>				

司会進行
テスト設計コンテスト実行委員
大段 智広

テーマ①：コンテスト参加のきっかけ

- 参加クラス、参加カテゴリーは何ですか？
(OPEN/U-30クラス、一般/企業・学校法人)
- 参加にあたってのきっかけは何ですか？
- コンテスト参加の目的/理由はありますか？

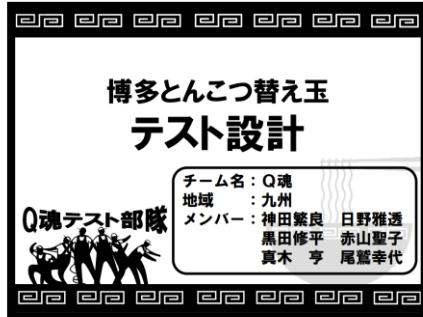
パネリスト①:パナソニックITS

JaSSTでテスコンに魅了され、企業参戦を決意！！後輩たちも継承し、継続参戦中。

2012

2017

2024



北海道の「スープカレー方式」
テスト設計に感化され

有志メンバー@九州を集め
一般チームとして参戦！



テスト設計やテスコンの魅力を社内メンバーに
伝えるため企業チームとして参戦開始！

プロジェクト、プロダクト制約も少なく、純粹にテスト設計を楽しめるテスコン。テスト技術修得に最適！



担当業務外のテスト設計を経験し、テストスキルを向上するために
U30の若手社員で参加

きっかけ

パネリスト②:キヤノンイメージングシステムズ

- ・参加クラス、参加カテゴリーは？ (OPEN/U-30クラス、一般/企業・学校法人)
- ・参加にあたってのきっかけは？
- ・コンテスト参加の目的/理由は？

歴代表彰チーム(全13回)

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2011 #1	-	【大賞】 【湯本賞】 【にし賞】	-	めいしゅ館 奥村 健二 堀米 賢
2012 #2	-	【最優秀賞】 【審査委員特別賞】	-	TETTAN あまがさきてすとくらぶ
2013 #3	-	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TETTAN 2連霸 Yuki Da RMA
2014 #4	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	T F C K A · R I · Y A MKE98
2015 #5	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	しなてす TEVASAKIplus
2016 #6	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	SASADAN Go しなてす
2017 #7	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	STUDIO IBURI わんだーズ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	でごパン462 SHINNOSUKE
2018 #8	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	てすにやんV3 フワパン
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TBD 新米

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2020 #9	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	セクシーコリラ 出席番号となり同士
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	一等米 王バーフロー
2021 #10	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 シン・田町補充計画
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	はじめの共同作業 まちがいさがし。
2022 #11	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 2連霸 ジョゼ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	勇往米進 つよつよなりたいはんへん
2023 #12	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	考えるアシカ 爆裂たまご
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	てす娘び ENQiチルドレン
2024 #13	OPEN	【優勝】	【企業】	AVATES
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	きづき 1.0 尚文クラブ

パネリスト③: 考えるアシカ



これまでに**扱ったことのないテスト対象**に関する関心
「動物園の入場システム」



自分の**実力**を確認するため



ある年の審査員のコメントを見て**「表面だけを見るテスト」**ではなく
「内部構造やアーキテクチャを考慮したテスト」を示そうと一念発起

テーマ②：取り組み、工夫点、成果

- ・コンテストで優秀な結果を残していますが、何か工夫点や、コツはありますか？
- ・コンテスト以外で得られた成果はありますか？

パネリスト①:パナソニックITS

テスト活動の擬○化で発想を広げ、テスト設計を存分に楽しむ♪

わんだーズ

きつつき1.0

「きつつき1.0」のコンセプト

きつつきメソッド
個性あふれるきつつきが様々な角度から**虫(バグ)**を探し出す**きつつく**

テスト担当者の 擬「きつつき」化

要求分析 : バグ分析

起こりそうなバグの洗い出し
バグの前提知識を持つことでバグを効率的にきつつくことが狙い

要求仕様書から簡易的なアプリを作成

Input	テスト設計への影響
要求仕様書	仕様の行間をイメージしてテスト設計する必要がある
アプリ (実際の操作)	利用シーンをイメージしやすい

下記の観点でバグを一覧化する

- 実際に起きたバグ
- 本物アプリで起こりそうなバグ

きつつきPoint : 自作アプリ開発してみた
リリースできてる品質

要求仕様に書かれてない
操作項目をサポートするアプリを作成しました。

スライド操作

テスコン決勝後

テスコンでのアプローチやテストアーキテクチャ設計の考え方を実務でも応用。

優勝したこと、テスト技術者として自信に繋がった。
また、顧客からも称賛いただき、より良い関係も築けた。

パネリスト②:キヤノンイメージングシステムズ

- コンテストで優秀な結果を残していますが、何か工夫点や、コツはありますか？
- コンテスト参加の目的は達成されましたか？

歴代表彰チーム(全13回)

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2011 #1	-	【大賞】 【湯本賞】 【にし賞】	-	めいしゅ館 奥村 健二 堀米 賢
2012 #2	-	【最優秀賞】 【審査委員特別賞】	-	TETTAN あまがさきてすとくらぶ
2013 #3	-	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TETTAN 2連霸 Yuki Da RMA
2014 #4	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	T F C K A · R I · Y A MKE98
2015 #5	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	しなてす TEVASAKIplus
2016 #6	-	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	SASADAN Go しなてす
2017 #7	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	STUDIO IBURI わんだーズ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	でごパン462 SHINNOSUKE
2018 #8	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	てすにやんV3 フワパン
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	TBD 新米

開催年	クラス	結果	参加 カテゴリ	チーム名
2020 #9	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【一般】	セクシーコリラ 出席番号となり同士
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	一等米 王バーフロー
2021 #10	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 シン・田町補充計画
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【一般】	はじめの共同作業 まちがいさがし。
2022 #11	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	テス豆 2連霸 ジョゼ
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	勇往米進 つよつよなりたいはんへん
2023 #12	OPEN	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	考えるアシカ 爆裂たまご
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【一般】 【企業】	てす娘び ENQiチルドレン
2024 #13	OPEN	【優勝】	【企業】	AVATES
	U-30	【優勝】 【準優勝】	【企業】 【企業】	きづき 1.0 尚文クラブ

パネリスト③: 考えるアシカ (1)

テスト要求分析の工夫点(1)

RDRA (Relationship Driven Requirement Analysis) の活用

- システム要件定義のフレームワーク
- 4つのレイヤーをアイコンでつなぐことで、要求からシステムを駆動する情報までの関係を明らかにする

システム価値	システム外部環境	システム境界	システム
<p>システムが実現すべき 価値を捉える</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>要求</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>業務</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>画面</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>アクター</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ビジネスユースケース</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ユースケース</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>外部システム</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>利用シーン</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>イベント</p> </div> </div>	<p>システムがどのように 使われるのかを表す</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>業務</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ビジネスユースケース</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ユースケース</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>外部システム</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>利用シーン</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>イベント</p> </div> </div>	<p>システムとどう関わるかを 明らかにする</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>画面</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ユースケース</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>情報</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>イベント</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>状態</p> </div> </div>	<p>システム化する情報と その情報が取り得る状態を 明らかにする</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>情報</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>状態</p> </div> </div>



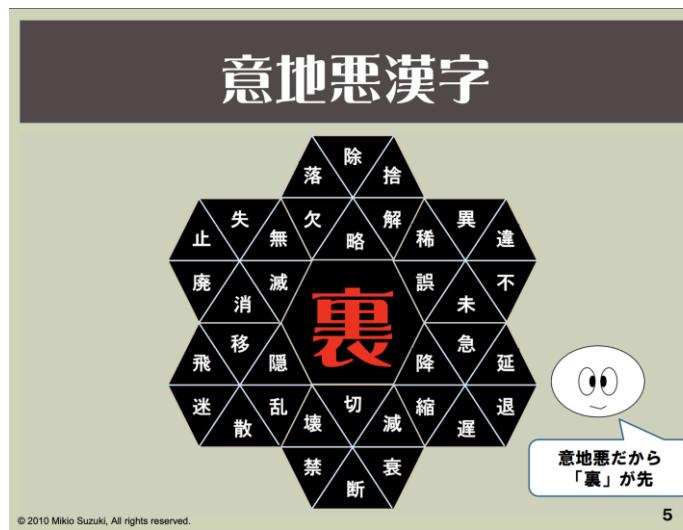
ドメイン知識を持っていないテスト対象システムの理解に役立った

パネリスト③: 考えるアシカ(2)

テスト要求分析の工夫点(2)

LLM(AI)の活用

「意地悪漢字 [*1]」「応用HAZOPガイドワード [*2]」をLLMに与え、多様なテスト要求を獲得することを目指した



着目点		ガイドワード	
振舞いのもの	有無	全く~しない	
	程度	強く	弱く
	速度	急いで	ゆっくり
	持続時間	ずっと	短く(一時的に)
	範囲	余分に	不十分に
	向き	反対に	他に
	種類	違う	
	タイミング	遅く	早く
		同時に	
		別々に	
順序	前に	抜かして	後に
	余分に	繰り返し	反対に
	回数	多く	少なく
振舞いの対象	対象物	違うものに	
	対象物の向き	反対に	
	対象物の量	多く	少なく

ガイドワードになりそうなもの
他にもありそうだよね~
(注: テスコン君の意見ではありません)



「ソロ出場の欠点」 = 「複数人でのブレストができないこと」を補うことができた

*1 鈴木 三紀夫: 意地悪漢字, JaSST2010 Hokkaido

*2: 河野 哲也: ソフトウェア要求仕様における HAZOP を応用したリスク項目設計法, JaSST2012

テーマ③：コンテスト参加を受けての今後

- ・テスコンはソフトウェアテストのスキル教育/技術向上の効果があると感じていますか？
- ・また、他にメリットはありましたか？
- ・自身/社内のソフトウェアテストの教育/技術開発に活かせそうですか？

パネリスト①:パナソニックITS

社内テスト設計コンテスト で若手テスト技術者育成。その後、いざテスコンへ

2025

2026

社内テスコン概要（案）

テストベース	自社(既販)製品 要求仕様(一部機能抜粋)
想定参加者	テスト部門配属の新人
お世話係	テスコン経験メンバー
審査委員	テスト部門 マネージャークラス
審査方法	テスト設計成果物審査 発表内容審査
活動期間	配属後2-3ヶ月想定



お世話係が OPEN クラス参戦

Or / And

新人(2年目)が U-30 クラス参戦



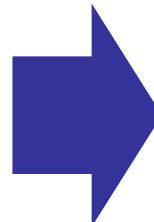
- ・テスコンはソフトウェアテストのスキル教育/技術向上の効果があると感じていますか？
- ・また、他にメリットはありましたか？
- ・自身/社内のソフトウェアテストの教育/技術開発に活かせそうですか？

パネリスト③: 考えるアシカ

出場後の変化

キャリア形成

「テスコン優勝」をきっかけに
名前を知っていただく、
お声がけいただく機会が増えた



今後の展望

テスコンの盛り上げ

今年のテスコン出場へ！

AIのさらなる活用方法の検討をしたい
一方で、ハリシネーションの問題や、
発散が得意な一方で収束が難しい課題も

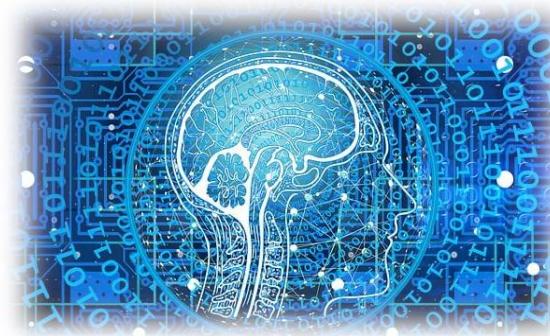


Image: Pixabay

おまけ

審査委員(個人)が考えるテスコンの未来

ソフトウェアテストって、
ワクワクする技術なんだぜ！

※大段自身の草案のため、確定ではないです

- **AI駆動開発**が進んでいく中での
ソフトウェアテストエンジニアのスキル教育やキャリア形成への活用
- 新しいソフトウェアテスト技術開発のチャレンジ・ノウハウ共有の促進
(テスト設計力 + **AI駆動開発ツール活用力**)
 - テスト設計力 ⇒様々なドメインのテスト設計機会を提供する
 - ツール活用力 ⇒ツール活用を促せるような取り組み/仕組みを仕掛ける
- 競技として **【テスト実行】**、**【テスト完了】** 活動も含める
 - その場合、探索的テストなどのテスト技術開発に活かせるかもしれない
 - やはり、テスト対象を触ることでわかることや面白みはあるはず

※大段自身の草案のため、確定ではないです

- **AI駆動開発**が進んでいく中での
ソフトウェアテストエンジニアのスキル教育やキャリア形成への活用
 - 新しいソフトウェアアーティファクト
(テスト設計力) の開発と実装を進める
- テスト設計力 ⇒ テスト用例の作成
- ツール活用力 ⇒ ツールの組み合わせによる効率化
 - 競技として【テスコ】
- その場合、テスト用例の作成と実装の競技
- やはり、テスト用例の作成と実装の競技

こんなテスコンになつたら
ワクワクしませんか？





※大段自身の草案のため、確定ではないです

- **AI駆動開発**が進んでいく中での
ソフトウェアテストエンジニアのスキル教育やキャリア形成への活用
- 新しいソフトウェアアリーナ。
(テスト設計力、ツール活用力)
 - テスト設計力 → テスト用例の作成
 - ツール活用力 → ツールによる自動化
- 競技として【**テスト実行**】、【**テスト評価**】を含める
 - その場合、探索的テストの技術が発揮されるかもしれない
 - やはり、テスト対象を触るところがわかつることや面白みはあるはず



テスト設計コンテスト実行委員募集中です！

- **AI駆動開発**が進んでいく中での
ソフトウェアテスト、デジニアの
教育、AI教育、リニア化への活用
- 新しいソフト開発
(テスト設計力 + AI)
 - テスト設計力
 - ツール活用力 ⇒ツール開発も活用する組みを仕掛ける
- 競技として【テスト設計】、【テスト開発】活動も
その場合、探索開発の活用する人が多い
– やはり、テスト開発することでわかることが面白い
あるはず

※大段自身の草案のため、確定ではないです

やってやってもいいよ！
という方は大段まで！



【ご連絡】テスト設計コンテスト成果物展示

【告知】テスト設計コンテスト'25

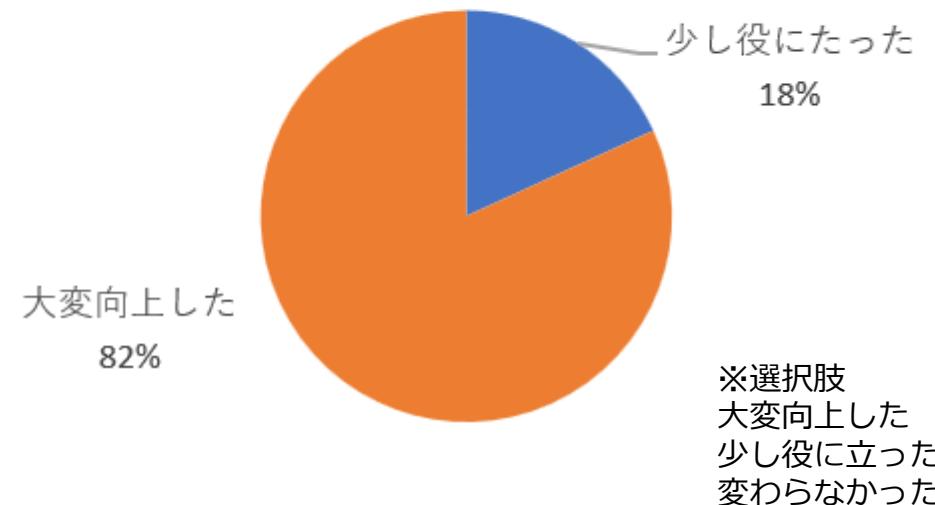
今年もやります！

テスト設計コンテスト参加のメリット！

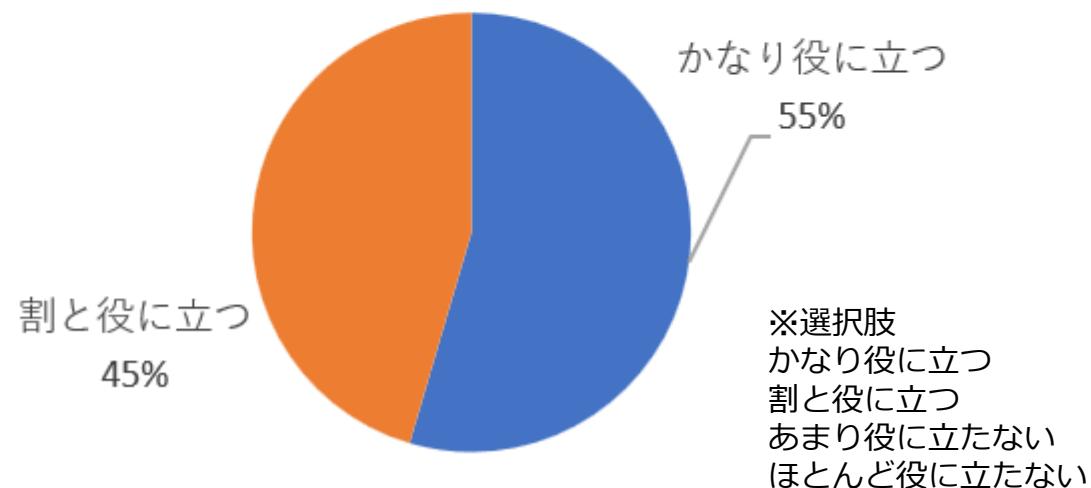
- **テスト設計経験豊富な審査委員からのフィードバック**
 - U-30クラスは提出したテスト設計成果物に対してフィードバックします。
 - OPENクラスはさらにプレゼンテーションについてもフィードバックします。
 - 予選会後に、審査を担当した全審査委員からのフィードバックコメントシートが届く。
- **他チームのテスト設計成果物から学ぶ**
 - どのチームも同じテストベースを扱う。
 - 自分たちが一度テスト設計をしたテストベースなので、他チームのテスト設計成果物を見たときの学びが深い。
- **企業または学校法人参加の場合は、プレゼン審査時のロゴ使用やHPなどの広報媒体に利用可能**
 - コンテスト参加者、イベント聴講者にテスト技術への取り組みをアピールできます。

コンテスト参加者の声(効果)

テスト設計コンテストに参加してテスト設計のスキルが向上したと思いますか？



テスト設計コンテストの参加は、今後の仕事に役立ちますか？



集計期間：2021年~2023年

集計対象：OPENクラス予選出場者、n=11

テスト設計コンテストの流れ

予選まで



~7月下旬締切

OPEN 9月初旬締切
U-30 8月下旬締切

OPEN 10月頃
U-30 9月下旬頃

予選通過～決勝まで



フィードバック会

成果物見直し

決勝戦参加

1月下旬頃

ご参加お待ちしております！

予選まで



~7月下旬締切

OPEN 9月初旬締切
U-30 8月下旬締切

OPEN 10月頃
U-30 9月下旬頃

予選通過～決勝まで



チュートリアル

ソフトウェアテスト設計のチュートリアルを今年も開催予定。
どなたでも無料ですので、是非ご参加ください！

<https://aster.connpass.com/>

6月中(日程調整中) 19:00～
テスト設計チュートリアル
ちびこん編 '25



チュートリアルのイベント告知情報は[こちら](#)！

6月中(日程調整中) 19:00～
テスト設計チュートリアル
テスコン編 '25



YouTubeチャンネル

ソフトウェアテストに関する情報やコンテストに関する情報を配信していますので、ぜひご活用ください。

ASTERソフトウェアテスト チャンネル



ソフトウェアテストに関する情報は[こちら](#)！
(オンラインセミナー動画など)

テスト設計コンテスト チャンネル



テスコンに関する情報は[こちら](#)！
(過去のチュートリアル動画など)

テスト設計コンテスト実行委員募集中です！

- **AI駆動開発**が進んでいく中での
ソフトウェアテスト、**ビニアの** **AI教育**、**リニア化**の活用
 - 新しいソフトウェア開発
(テスト設計力 + AI)
 - テスト設計力
 - ツール活用力 ⇒ツール開発も活用する組みを仕掛ける
 - 競技として【テスト設計】、【テスト開発】活動も
その場合、探索開発のためのツール開発も活用するなど、面白い
– やはり、テスト設計力があることでわかることが面白い
- やってやってもいいよ！
という方は**大段まで！**
-

ご清聴ありがとうございました！

ソフトウェアテストって、
ワクワクする技術なんだぜ！

Appendix

Appendix : テスコン要素技術マップ[®]

テスコン要素技術マップ(決勝出場チーム) Ver.2025.03.19

テスコン要素技術マップ [®] (決勝出場チーム)		OPEN U-30	提案 技術	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
カテゴリ	技術名			#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	
テスト開発手法	NGT /VSTeP	13		■	■	□	□	■	■	■	■	□	■	■	■	■	
	ゆもつよメソッド	12		□	■	■	□	■	■	□	□	□	■	□	□	□	
	『派生』スープカレー表(SC表)	2	★		■	■	■										
	『派生』替え玉メソッド	1	★		■												
	HAYST法	3			□		□						■				
	Fujiメソッド	2	★								■	■					
	テストカタマリー	1	★							■							
	User story mapping States Architecture	1	★							■							
	リスクベースドテスト	2								■						■	
テスト要求分析	対象ドメインの理解	ペルソナ法	6			■			■	■	■	■			■		
		ステークホルダー分析	10					■	■	□	■	■	■	■	□	■	
		『派生』アンチユーザ分析	1											■			
		ベンチマーク調査／業種別分析	1										■				
		実機調査	2						■	■							
		業界研究(ネット資料、業界白書など)	3						■	■	■						
		SWOT分析	1											■			
		業務分析	2										■		■	■	
		プロダクト要求の収集/整理	USDM	5		■		■	■	■	■						
		(テスト観点)マインドマップ		12		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	