

# WACATE

## ワカテ マガジン

### Magazine

#### Vol.26

#### ✿ご挨拶✿

WACATE-Magazine をご覧の皆様、こんにちは。  
WACATE-Magazine 編集部です。

今回の JaSST' 11 Tokyo ではメディアスペースを出したり、WACATE 2010 冬の Test.SSF のデータを出したり、WACATE が「同人誌発行団体」として取り上げられたりw

色々な意味で WACATE をご紹介いただいたシンポジウムになりました！  
とても嬉しいことですね^^



まだ朝や夜は冷え込みますが、  
すでに花をつけているところがありました♪  
まさに立春ですね☆

さあ、JaSST' 11 Tokyo 情報掲載の vol.26、  
はじまるよー！

#### ✿お品書き✿

##### 【特集】

JaSST' 11 Tokyo レポート！  
～これからの「テスト」の話をしよう～

##### 【コラム】

JaSST' 11 Tokyo で論文発表してみた！

##### 【リレーコラム】

ワカテにきく。

##### 【リレーコラム】

Software Test Topics

##### 【雑談すべしやる】

てすバナ語るっ chd!

##### 【連載】

ミュージカルに恋して

##### 【リレーコラム】

WACATE-Blog 出張所

##### 【連載】

源太郎のソフトウェアテスト占い

##### 【あとがき】

#### ✿WACATE Topics✿

JaSST' 11 Tokyo のメディアスポンサーに  
WACATE-Magazine 編集部！

メディアブースで ManiaX を頒布しました！



# -JaSST '11 Tokyo Report-

◆今年も最大級のソフトウェアテストシンポジウムに行ってきた！



読者の皆様こんにちは！WACATE-Magazine編集部です。

今年も行ってきました！JaSST (Japan Symposium of Software Testing) 2011 Tokyo！

今年も本当に目白押しなセッション組みに迷った方も多いかと思います！

私たち Magazine 編集部はセッションに参加された方に協力をお願いしながら、できるだけ内容をお伝えすべく頑張って取材をしてきました！

それでは JaSST' 11 Tokyo レポート！  
はじまるよー！

◆ ◆ ◆ 25日 ◆ ◆ ◆

## ◆オープニング

我らがにしさんが司会の榊原さんに紹介され、JaSST' 11 Tokyo オープニングの挨拶です。NPO 法人 ASTER の説明と業界での活動、JaSST が全国に広がっていることなどを丁寧に紹介。

「わくわくして欲しい。」  
にしさんの発言が心に残りました。

そしてなんと私たち WACATE の紹介もしていただきました。

ただし「ワークショップの運営と同人誌発行団体として…w

どちらかという同人誌発行団体というのが特徴的になっているような気が…w

ともあれ、日本最大級のソフトウェアテストシンポジウム、開幕です。

◆A1:基調講演「Testing Trends and Innovations」：  
Lee Copeland 氏 (Software Quality Engineering)

「[はじめて学ぶソフトウェアのテスト技法](#)」で有名な Lee Copeland 氏の登壇です。

STAR カンファレンスなど、6つのカンファレンスの chair をしている Lee さんは、まず最初に JaSST 実行委員への労いの言葉と感謝の言葉を述べました。

そして日本の印象は「男はカッコよく、女性は美しい！」と。…おべっかが上手ですw

アイスブレイクをしながらも

「国を超えた、ソフトウェアテストのコミュニティを作りたい」

と、そんな熱い言葉を仰いました。

まずはイノベーションの定義から入りテストのトレンドについて、話をしはじめました。

Lee さんは「**テストにベストプラクティスは無い**」と語りました。

そう述べた後、Michael Bolton の「Checking vs. Testing」の話をし、Check と Test は異なる活動であり、check は自動化できる。と説明されました。

Testing は新しいモノを探すこと。

探索であり発見である。学びである。と言い自動化はできず頭の中で起こっている活動だ。だから楽しいのだ、と熱く語りました。

そして優れたテスターはプログラムに対しては酷いやつらだwとジョークも忘れませんw

次に紹介したのは

「[Cloudsourced Testing](#)」一仮想テストチームです。

既にそのサービスを初めている会社について紹介していただきました。

次に紹介されたのは

「[The Weekend Testers](#)」一週末テスターです。

インド発祥のこのコミュニティは、週末になるとオンラインで集まり

皆でテストをし、報告をしあうことにより、技術を研鑽しているのだとか。



つまり、毎週ワークショップをやっている、ということですね。  
…毎週加速できる。これはとても魅力的でした。  
JaSST後の情報交換会でも、これに負けない何かをしたい、ということで大盛り上がりでした。

そして次に紹介されたのは

「Exploratory Testing」—探索的テストです。  
「はじめて学ぶソフトウェアのテスト技法」にも掲載されている探索的テスト。  
探索的テストは「20 Questions」である。James Bachの言葉だそうです。  
探索的テストはなんというか、文章で説明しづらいものです。  
全てのテストケースを予め全て書き出すのは果たして有効か？  
少し動かしてみて、怪しいところを狙う方が欠陥が見つかるのではないか？  
という表現の方がわかりやすいでしょうか。

チュートリアルでは更に深い指導があったようです。僕も行きたかった…orz.

次に agile です。

TDDは日本でもかなり活発になってきました。知っている方、実際にされている方も増えてきたのではないのでしょうか？  
Leeさんは「素晴らしいイノベーションだ。」と述べました。

「私が昔から言い続けたことを Kent Beck 氏は1冊の本と1夜でやってのけた。」と驚愕していました。

TDDのあとは、ATDD(Acceptance TDD)。  
ユーザがテスターと記述したガイドに沿って FitNesse というフレームワークを使い、ATDDのサイクルを進める…

これはちょっとイメージがうまくできませんでしたが、でも、TDDの進化形なのかと思った方は少なからず存在したようです。

その後は教育の話題です。

ジョークを交えながら良書と海外のカンファレンスとワークショップを紹介してくださいました。

私たち WACATE も、いつか紹介されるようなイベントにしたいですね。

海外では、あの Cem Kanar と James Bach が無償で行うブラックボックスのトレーニングを始めたそうです。スゴく豪華です！

他にも仮想化などのツールの話、Testing in the Cloudの話、TPI や TMMi…。  
世界で話題になっている技術の話は尽きません。

そして最後に、Leeさんはこう言いました。

「今日のテストに満足するな！」

そう。ベストプラクティスはないのです。  
こうやって、世の中には新しい技術が生まれます。  
未来を見据えて、イノベーションを起こす。  
テストにもそれが必要なのですね。

(コヤマン)

#### ◆A2:関西 presents テスト采配ワークショップ

「決断！最善の一手」:

角口勝隆氏、亀井浩気氏、新美崇宏氏

テストに割ける工数は限られていて、しかも急な仕様変更があったり、…といったことはソフトウェア開発にはつきものですが、そんなトラブルだらけのテスト計画をワークショップ形式で実際に体験し、実感の伴った知識を得ようというものです。

ところが、セッションが始まる前に何やらテストとは関係なさそうな質問が！

このネタどこかで使い回そうという魂胆があるかもしれないのでネタばらしはしませんが、これって詐欺じゃないですか？

そんな前置きはよいとして、セッション本体は大きく3つに分かれます。

#### 1. テスト観点の抽出

縦に仕様、横に品質特性が書かれた紙を渡されて、交点のセルにテスト観点を記入していく、というもの。こんな形で整理されているなんて、会社では見たことない(だって、仕様書といったら数百ページのワードドキュメントだし)から親切だな〜、と思ったものの、時間は15分。あまりに短い。

チームメンバー4人が「熟議」を重ねながら進めていったので、遅々として進まず。担当分を決めてそれぞれが進めるのもありだけど、それだとチームを作った意味があまりないし、抜け漏れが生じたり、後で観点がそろわなかったりするので、それでよかったか。

#### 2. 優先順位を決める

次は障害の可能性と障害による影響を考慮した優先度の設定。数値にしたからといって客観的になるかというところはないとは思いますが、互いがどう考えているかを簡単に知ったり、

検討した結果を後ですぐに確認できるようにする上では数値化というのは便利なもの。ここでは2人ずつに分かれて作業し、全く違うことを考えているなどと思ったら時々口をはさみ、あとは淡々と進めます。

### 3. 優先順位を再度決定

そして、次は状況変化への対応。市場への出荷の前に、展示会に出さなければならないというありそうな話。一部の品質特性や異常系などの重要性は下がり、変わって「見せる」部分が最優先になることから、優先度に見直しをかける。この部分は私がいた班でも大体合意がとれていたと思う。

途中で他班の、また JaSST 関西で出てきたテスト観点の話がされる。一例として、時報とアラームが同時刻になった場合の優先度とかいった観点が…確かに重要ですね…全然考えられなかった。時間の制約はあったというのはそうだけど、それは他の班も一緒。私が今回一番知りたかったのは、こうした漏れがなく観点を抽出する方法。そういうのは智塾にでも聞くのがよいのか。「銀の弾丸はない」にしろ、その上で何ができるか、実践しながら考えられたのはよかったです。

(保坂)

### ◆B2: テストスキル標準: ASTER/IVIA

WACATE 2010 冬のクロージング講師、辰巳さんが登壇!

実は WACATE 2010 冬の Test. SSF セッションのデータが使われたのは、実はこの会場です。

このセッションについては、次号に追加します! お楽しみに♪

### ◆C2: テスト初心者向けセッション~書籍とめぐる知識の旅~: 菅間 直樹氏、秋山 浩一氏

### ◆D2-1: 「テスト駆動開発のプロセス解析」: 中山 裕貴氏、大月 美佳氏

### ◆D2-2: 「テスト実施における作業容易性に着目したテストケース作成の検討」:

小山 竜治氏  
河野 哲也氏、松木 晋祐氏、加瀬 正樹氏

### ■背景

テスト実装者とテスト実行者が異なる場合に困ったこととして、テスト実装とテスト実施の内容が食い違ったために、テストミスが発生する。

具体的には、「バグがないのにバグがある」と誤った判断をする『過剰ミス』と「バグがあるのにバグがない」と誤った判断をする『欠落ミス』がある。

原因分析すると、テストケースの質に大きく依存されることが判明した。そこで、「テスト実施ミスが少ない」=「テストのしやすさ」に着目し、『欠落ミス』を小さくする取り組みを提案された。

### ■提案内容

テスト実施内容作業を整理したところ、

- (1) テスト実施者が、テストケースを理解する。
- (2) テスト実施者が、テスト対象を動作する。
- (3) テスト実施者が、テスト対象の動作結果を判定する。
- (4) テスト実施者が、テスト対象の動作結果を記入(記録)する。

と分けることができ、前回実施したテストと今回実施したテストの内容で一部が異なる場合、今回実施したテストにおいて、(2)と(3)のフェーズでテスト内容が一部違っていても、前回実施したテストと同じ作業となってしまう。

そこで、以下をポイントとして工夫した。

[1] テストの内容で一部が異なる場合は、フォントの色や太さを変える。

[2] テスト実施手順ごとにチェックボックスを設ける。

[3] 前後のテストケースに対し、色分けを行う。

つまり、テスト実施時に他のテストと違っているところ、または変化しているところを認識させるように仕組んである。

### ■所感

私が関わっているテストの現場でも、テストミスが時々発生しており、どのように工夫したらよいのか悩んでいるところでした。本発表で気付いたことから、現場に合った工夫を実践してみます。また、実践する中で、新たな知見が生まれたら、何らかの形で発表してみようと思います。

(小山さんも仰っていましたが)まずは、小さな工夫から取り組むことが大切ですね。

(都築)



◆D2-3: 「リスクベーステストの考え方と品質表現の実際」:

永田 敦氏

■背景

3つの「お」について語られた。

『Honesty』: 全部テストできない、全部のリスクを洗い出せない、

全てのリスクを取り除けない

『Open』: プロジェクトのルートは? ゴールは?、

ステークホルダの考えがまとまらない、リスクを考えていない

『Optimization』: 最適化(※プロジェクトにおける適応性)

上記3点の要素がないと、出荷時に市場バグが発生するか心配になるし、仮に市場でバグが発生した場合、大きなリスクになる。

■提案内容

リスクを低減するには、ステークホルダとリスクを共有することが大切であるので、リスクベースドテストのアプローチで、残留リスクグラフを用いてプロジェクトに適用した。

縦軸を残留リスク率・横軸を時間軸とした残留リスクグラフをモニタリングして、リスクがどの程度残っているか、変化を捉えることができるように見える化した。

また、テスト結果が全てOKでも、リスクが完全になくなるわけではなく、最低リスクレベルに落ち着くこともポイント。

なお、リスク認識は、MHK(M:モノ作り、H:変化点、K:過去のトラブル)を軸としている。

■所感

私自身、まだまだリスクベースドテストについて、学ぶべきことは多いが、開発部隊やテスト部隊の行く先を示すコンパスの1つとして、細く長く学び、実践してみようと思います。

また、発表スライドとプレゼンテーションは、時間を忘れるほど引き寄せられ、広大な知見の旅となりましたので、開発現場で開発者と共に議論してみます。

(都築)

◆E2: テストツールパネル:

湯本 剛氏

◆A4: 魁!! 智美塾: 智美塾

塾長/二号生/一号生/塾生

実はここにも WACATE 実行委員が!  
こちらについても次号で紹介します♪  
おたのしみに!

◆B4: テストマネジメント:

町田 欣史氏、佐々木 方規氏

◆C4: ライトニングトークス

◆D4-1: 「熟練評価者の知見分析を通じての安定した品質提供への取り組み」:

田中 利典氏

◆D4-2: 「原因結果グラフの分割と影響範囲の局所化に関する考察」:

加瀬 正樹氏

WACATE 実行委員会きってのイケメン加瀬さんのセッションです。

こちらでも、次号にできればレポートを載せたいと思います!

◆D4-3: 「ツールを利用した組み合わせテストの展開」

大谷 和夫氏、久米 智己子氏、中野 隆司氏

◆E4-1: 「UWSC を用いた自動回帰テストの評価」:

増田 隆氏

◆E4-2: 「組み込み RTOS 向けテストツールのマルチプロセッサ拡張」:

金 ハンソル氏、浅見 侑太氏、阿部 真也氏、  
金 承燁氏、金 榮柱氏、金 賢敏氏、  
竹谷 美里氏、木村 貴寿氏、嶋原 一人氏、  
森 孝夫氏、山本 雅基氏、本田 晋也氏、  
高田 広章氏

◆E4-3: 「ソーシャルアプリケーションのテスト法」:

山本 健氏

なかなか全てを紹介することは難しかったのですが、怒涛のように一日目が過ぎました。  
中打ち上げということで行った飲み会でも、基調講演の話などをしていました!

週末テスターみたいな「研鑽の場」が欲しいですね。

◆ ◆ ◆ 26日 ◆ ◆ ◆

## ◆A5: テスト設計コンテスト

### ◆コンテスト概要

「話題沸騰ポット要求仕様書」の要求仕様に基づき、参加者各自の様式、粒度、方式で行った「テスト設計」をご応募頂き、当日はこだわりの点などを簡単に説明して頂きました。

### ◆感想

普段の仕事に直結しそうなセッション内容でしたので、応募者がどのようにテスト設計を行っているのかとても興味深く聞くことが出来ました。作品の内容も様々で、出来映えを競うのではなく個々の参加者がどう考えて設計したのか話を聞くことが出来たので、是非自分の仕事にも取り入れてみたいくなりました。またコンテスト自体は今後も続けていきたいそうですので、次回にでも参加して腕試しをしてみたいです。

### ◆テスト設計に見られた工夫

今回は参加者別の紹介ではなく、全体を見て気になった工夫などを紹介していきます。

#### ・トレーサビリティの確保

最終的な成果物であるテストケースには、通し番号を対象の仕様番号から使用するテスト技法の略号までを組み合わせで作成(AAA-BBB-CCC-Test等)されており、トレーサビリティが分かりやすく確保されていた。

・一つのテストケースで複数の仕様を確認できるよう整理する

・機能数などから工数を見積もる

・暗黙知、不明点、不定点などが何かチェックする

・三色ボールペンを使って仕様書を確認する

・ユーザの利用シーンを考えて仕様を補完する

・テスト分析マトリクスでリスクを考慮してみる

・組み込み開発者の立場から、設計屋の思考(物理現象や想定されるデバイスなどへの考慮)も取り入れてテスト設計する

・ペルソナを考える

赤ちゃんを育てている家庭を想定した場合、粉ミルクを溶かすのに熱湯は不要とする。そのような視点で仕様書をチェックする

・書かれている仕様に対する本当の要求とは何か? を考えてみる

・ユースケースを考え、仕様を補完する

・より少ないテストケースで、より網羅率が高く、より多くのバグが検出できるように設計されているか確認する

### ◆評価時のポイント

・資料を読んで理解できるか、個々の資料の関係が明確か

・体系的で他の人でも再利用可能か

・観点が工夫されているか

(おたべ)

### ◆B5-1: 「使い勝手も品質のうち」:

野村 卓司氏

### ◆B5-2: 「テスト技術に基づく設計書品質定量化のための取り組み」:

朱峰 錦司氏、町田 欣史氏

設計書品質を絶対値で評価をする、という試みでした。以前の指標と一部逆に効果が出たように、割と直感的にできる点が実際にとても有用に思えました。

やはり日本人は「100点満点中〇〇点」というのがわかりやすいのでしょうか。

ちょっと試してみたいと思える事例でした。

(コヤマン)

### ◆B5-3: 「欠陥エンジニアリングの重要性と欠陥メタ情報の定義」:

細川 宣啓氏



どーん!

これぞ日本のレビュークインテット(五重奏)! 中央にいらっしゃるのが我らが細川さんです。 ※なんでもこのクインテットで、今年「何かスゴイこと」をするらしいです!

今回は chat でも仰られていましたが、「未来」の話をする、ということでもかなり注目して聞いていました。



内容は JaSST' 10 Hokkaido の内容とほぼ同様と  
思われていたのですが…

JaSST' 10 Hokkaido よりも格段に進んでいまし  
た。

まずは、皆さんに臨場感を持って聞いていただき  
たいので…と取りだしたのは、なんと白衣！  
まさかの檀上生着替えです(しかも聴診器付き)。  
聴診器はお子さんのオモチャで、今朝持っていき  
うと思ってモメて、ちょっと遅刻されたそうです  
w

さて白衣に着替えた細川さんは、いつものように  
病理学の話から入ります。

欠陥マスターDBの構築と、デモまでは同じだっ  
たのですが…

診断学、というフェーズに入ったときに

「欠陥の形」のビジュアル化

およびそれに対する対処例の蓄積とDB化をして  
いく、という説明をしました。

…これは文章だけだと伝わりにくいかも知れま  
せんが、もの凄いことです。  
思わず、立ちあがってしまいました。

欠陥のエンジニアリングのための未来を、確かに  
見せてくれたセッションでした。

(コヤマン)

◆C5:CEDEC コラボ「ゲーム開発の世界から」:

庄司 卓氏、伊藤 周氏、粉川 貴至氏

◆D5:「ビューティフルテストング」:

大西 健児氏

◆E5:TDD ライブ:TDD 研究会

こちらのセッションでは WACATE 実行委員会の井  
芹さん、近江さんが TDD の大御所と秋山さんと一  
緒に登壇する、というアツイセッションでした!

これも来月レポートできればしたいと思いま  
す!

◆A7:招待講演「はやぶさのミッション完遂に導  
いたソフトウェア開発」:

榎原 弘樹氏

◆感想

はやぶさの快挙については色々なメディアで  
見聞きする機会が多くあり、にわか人工衛星ファ  
ンになった私としては非常に興味のある講演で  
した。宇宙を何年も旅して小惑星からサンプルを  
持ち帰るだなんて、そんな目標だけでも凄いミッ  
ションを完遂した原動力は何処にあるのか、聞いて  
みると「やるべきことをやる」とても真っ当な  
活動を行ってきた結果であることが見てしまし  
た。

講演者の榎原様自身、「普通のエンジニアでもこ  
れだけのことが出来るということをご皆さんに知  
って欲しい」とメッセージを発信され、最後は人  
が重要であると強調されていました。

◆人工衛星のお話

気象情報や災害情報の発信など、生活基盤の一  
部と成ってきていて、現在までに 100 機以上を打  
ち上げた実績と蓄積がある。

人工衛星はハードの構成としては大きくミッ  
ション部と衛星バス部に分かれている。衛星バス  
部が姿勢制御や通信制御など、人工衛星を運用す  
るのに必要な部分で、ミッションバス部が観測機  
器制御など、本来の目的に使用する部分となっ  
ている。またソフトウェアの主な役割としては自動  
制御と自律制御があり、タイマー動作などの決ま  
った制御が自動制御、姿勢やアンテナの制御など  
状況に応じた判断が必要な部分が自律制御とに  
分かれている。

人工衛星をブロック図で見ると、アンテナにか  
メラや送受信機など、携帯電話と作りがよく似て  
いる事が分かる。

◆はやぶさについて

正式名称は第 20 号科学衛星 MUSES-C。MUSES  
シリーズの 3 号機であり、1 号機(ひてん)では主  
にスイングバイとハイビジョンの実験を、2 号機  
(はるか)では大型アンテナを搭載した状態での  
姿勢制御等の実験を行い、3 号機である「はやぶ  
さ」では過去の実績を取り入れつつ、小惑星イト  
カワに向けて各種ミッションを遂行していくこ  
ととなった。

工学実験探査機としての「はやぶさ」の評価は500点満点である。評価の内容は、メーカー(テクノロジー)側としての目標はイオンエンジンの3台同時運転および長期間連続運用(200点満点)とし、宇宙研(サイエンス)側としての目標は自立航法によるイトカワとのランデブーからサンプル入手(300点満点)とした。そして遂には世界初の快挙をなしとげることとなった。

#### ◆人工衛星に対する高信頼性設計の必要性

人工衛星の運用に失敗すると、数十億以上の投資が無駄になってしまう。また海外との競争があり、低コストと高信頼性を両立させることも必要になってくる。

人工衛星はまず打ち上げた後の修理が難しい、また衛星が地球から見て人工衛星が隠れる場合があったり、送受信に時間がかかるなど、通信時間の制約のためマイコンによる自律制御が重要になってくる。ただし高信頼性は「当たり前品質」であり、開発者が素晴らしい働きをしてもなかなか評価されにくいのでモチベーションが上がりにくい側面もある。

システムから単一故障点(ある一点の故障が全体に対して影響を及ぼすこと)を除去するように、分散化、多重化、待機冗長化などの設計を行っていく。

ハードウェアの故障と言った、致命的な不具合を再現する装置なども用意してテストしている。

#### ◆厳しい宇宙環境

発射時などは戦闘機の何倍ものGが加わる。放射線対策を施した宇宙機搭載用マイクロプロセッサの開発には、発射時の振動などにも耐えられるようメカの知識も必要になってくる

宇宙放射線、太陽風、地球磁気圏、太陽フレア、ヴァン・アレン帯など、放射線への対策非常に重要である。場合によっては搭載されたプログラム自体が放射線の影響で化けてしまう。そんな厳しい環境の中でも重要なデータを守る為に、ハードウェア、ソフトウェア両方で放射線対策が必要になってくる。

#### ◆高信頼性システムを実現するための四つのポリシー

##### 1. 最初から正しく作る

・機能面、コスト面、スケジュール面などから見て、テストできない機能は作らない。またテストしやすい機能を作る。

・不良要因を埋め込まないような要求分析や設計手法などを選択する。

・不良を未然に防止するプロセスを確立し、不良がが発生しやすいプロセスを無くしていく

##### 2. 見逃さない

・人工衛星単体としてではなく、データが発生してからそれが現場で利用されるまで、どう使われるか、運用時の状況も考慮してテストする

・試験データのトレーサビリティを確保し、問題が発生した際の分析やフィードバックが確実に行えるよう準備する

・資料は相手に見てもらえる、理解できるように作る

・内にこもって視野が狭まらないよう、民生組込み機器や異業種との技術交流を行う

・客観的に見て分かりやすい設計にする

##### 3. リスクに備える

・人工衛星100機以上の実績と経験を活用してリスクを洗い出す

・万が一不具合が発生しても、その影響が最小になるように設計する

・不具合が発生した場合は迅速に水平展開を図り、教訓を着実に展開・伝承する仕組みを作る

・人工衛星に使用される機器は、宇宙システム機器市場だけでなく、多様でより広い一般市場でも実績を積むことで、機器の信頼性を上げていく

・ユニークな技術を持つ中小企業群との共同開発を行う

##### 4. コンティジェンシ(緊急時)に対応する

研究開発時には小惑星イトカワは多数のクレーターが存在すると予想され、クレーター前提の画像認識プログラムが搭載されていた。しかし実際のイトカワにはクレーターはほとんど存在せず、プログラムを変更する必要が出てきた。

変更の際はテスト可能な機能で設計していき、プログラムでは解決が難しい一部の機能については人力で代用するなどして対応していった。

#### ◆異業種の技術を貪欲に取り入れていく

ソフトウェアテスト技術者交流会などの、異業種の技術をどん欲に取り入れていく。日本には素晴らしいコミュニティが沢山ある!

こんな技術使える? にNGを出さない。はやぶさの画像処理技術には、プラズマディスプレイパネルの検査装置技術などが応用されている。始めから応用が上手く行くことはない、諦めずモノにしたいと言う意欲が重要になってくる。



開発者は世界に目を向けてどんどん活躍して  
行って欲しい。Janglishでも気にすることはな  
い、却って聞き取りやすい場合もある。

(おたべ)

#### ◆A8:振り返りセッション

新しい試みとして、全セッションを振り返るセッ  
ションが設けられていました！  
見れなかったセッションの内容が知れて、とても  
嬉しいですね！  
振り返りをしたので、余計他のところの内容も気  
になりました！

#### ◆A9:クロージングパネル

「これからの「テスト」の話をしよう」

パネリスト：Lee Copeland氏

細谷 泰夫氏

湯本 剛氏

モデレータ：西 康晴氏

タイトルからして「どうなるんだ？」と全く予測  
できなかったクロージングパネル。実際に始まっ  
てみるといきなり会場をにしさんが飲みこみま  
す。

そして、そのままのノリでアイスブレイクを。  
「参加者は問いかけに挙手するというやり方  
です。まずは手を挙げてみましょう。…ふむ。  
手が上がってないのでまずは運動をしましょう。  
両手を挙げて～w」  
会場の雰囲気を持って行くのが本当に上手いで  
す。

これからのテストの話をします。  
私と一緒に考え、新しい発見をしていただける方  
…少な～w  
…ともあれ、会場の雰囲気は砕けたものとなりま  
した。

ここでパネリストからの声を聞きます。

リーさん：

このパネルの結果がどうなるか楽しみです。  
これまでのパネルでは、失望するものも多かった。  
このセッションが素晴らしいものになるかどう  
か、鍵を握るのは聴衆の皆さんです。

細谷さん：

開発者としての意見を言えるかなあと思ってい  
ます。  
でも、どんなことが起こるか予想だにしていませ  
ん。

不安半分、わくわく半分です^^

湯本さん：

僕はテストや自動化からの意見が求められてい  
ると思うのですが、  
にしさんからは「聴衆の皆さんよりいいこと言っ  
てください」と言われていますw

ここから、にしサンデルの白熱教室が始まりました。  
まず、皆さんから質問に答えていただきます。

#### ◆質問1.

テストを省くとリリースが間に合う状況があっ  
たとしたら、そのテストを省いてもよいのよろう  
か？

よくある状況ですね。これに対しにしさんが会場  
に問いかけます。

「よく、リリース優先だからテストを省けと言わ  
れる人は挙手いただけますか？」  
挙手した方の中からにしさんが選んで更に質疑  
応答を行います。

まず刺された参加者は前方中央の女性の方。

もっとテストやりたいと思います？

「はい」

テストを省けという人は、どういう理由を言いま  
すか？

「リリース近いし、だいたいテストできてるから  
省いてもいいよね？」

どう思います？

「もっとテストをした方が良くと思う」

それを伝えたら何て返されますか？

「もういい、と。」

では…

「もういいと言う人、いらっしやいますか？」

…とまさかの質問w

しかし、会場にはいました。次は男性の方。

何故、もういいのですか？

「大きな不具合に直結するものについてはテス  
トが終わったという前提。直しきらずに出すこと  
は実際よくある。やりすぎも感じる。そういう場  
合にも『もういい』と言う。やればやるほど心配  
になる。」

テストをやればやるほど心配になる、と仰られま  
した。

もし部下から一通りやらなきゃと言われてたら何  
と説得しますか？

「組み合わせ試験をやると無限になる。この範囲でいいのだ、と」

範囲とは？

「全要素は一通りテストする。直交は全てやるとキリが無い」

先ほどの女性に聞き直します。

今の答えで納得されますか？

「いいえ。バグの発生が収束されていることが示されていないです。」

議論は次第に白熱していきます。

収束してれば良いという方もいれば、良くないという方もいます。

そして出た意見。収束は、必要条件だが、充分条件ではない。

今まで出たバグの分析をして弱点をみて、それに対する強化テストをしないと安心できないだろう。過去のバグの分析や弱点の特徴を個々のエンジニアに任せて探索してもらう。

過去のバグは組織知にしているか？

問題が出たら、それに付随するモノがある。

それを個人任せにしないでチームとして取り組んでいる組織  
…結構手が挙がる！凄い！チーム内で分析する

ココで細谷さんに話が。

「あれ？細谷さん、内職してます？w」

※もちろんしてません。

細谷さんの現場で具体的にやっていることを紹介していただけますか？

細谷さん：

できてるかどうかはプロジェクトによる。  
反復的な開発をしていると障害分類して弱いところを集中的に攻める。

にしさん：

どうやって分類しますか？

細谷さん：

2つあります。

- ・設計に対してどの機能でどういう障害が出る？
- ・どんな種類の障害が出る？タイミング？データ？そのとき、設計図は見ます。

みなさんの現場ではこういうことができますか？

会場に問いかけます。

テストの立場、開発を知らない人って、どうやって分類するの？

テストケースから考える。「なんとなく」あたりをつける。人で見ることもある。1回は必ずミスするよね、という分析

バグ情報を共有する。次はどういうことをやると似たようなバグが出るのだろうか？という話を朝に行う。テストエンジニアだけのミーティング

ココでリーさんに話が振られます。

コーブランド氏に聴いてみましょう。

ただ考えるだけ？考えるきっかけやポイントがある？

リーさん：

これまでのディスカッションに対する答えとして…興味深い意見が多々あった。

上司がテストはもういい、と言ったらやめるべきか？テストを続ける法的理由、道徳的理由、網羅的理由…があるなら、何を言われようと続けるべきでしょう。

でも上司は上司…高給取りな変わりに意思決定の権利を持つ。

ソフトウェアは納品してもテストは続けることができる！

出荷したらテストを止めるという考え方は間違っているであろう。

不具合の収束を判断の1つとする話について  
たとえ不具合が収束しても、品質はまた別！テストケースが悪いかもしれない。

リスクベースドテスト

テストケースを予めかき、テストケースを即レビュー。テストケースの数、割合ではなく、まだやっていないテストケースのなかでそのテストケースを実施したときのコスト。不具合が見つかった時の価値を天秤にかける必要があるだろう。

質問の答えとしては

プログラムやシステムのツーリングをする

- ・機能のマップをつくる
- ・何らかの順番で個別に試す(無作為ではない)

機能からのアプローチではなく、出力からのアプローチをしてみた。

- ・テキスト文章・図式



…このように探索的テストのやりかたはひとつじゃないテスターの感覚。この機能が不具合につながった。だからここから始めよう。

リスクベースドテストについて  
コーランド氏は難しいけどね、とおっしゃいましたが、リスクのつけかたって、当たるの?!  
と湯本さんに話を振ります。

**湯本さん：**  
当たるというのはどういうこと？

**にしさん：**  
リスク設定した通りにバグがでたりテスト打ち切っても大丈夫だったりするの？

**湯本さん：**  
・・・難しい質問w  
あたるあたらないでいえば、当たるのでしょうか。  
リスクで大事なものは、その問題が市場で起きたら困るかどうかを考えていること。  
そのテストケースを間引いたらどれだけ致命的なのか

**にしさん：**  
実際リスクベースドテストをやって、出る、出ないが分かる!!という人!

分かる?工夫をするとわかる?

リスクベースドテスト実施している方  
…少ない…

そしてやっぱり永田さんが発言www  
「あたらない^^;当たるかもしれない。そも、そういう質問がおかしい!リスクに基づいて「ここまで考えてこうやった」とは言えるけど、それが、「絶対バグが出ない」という保障にはならない。」

では、どれくらいありそう、というのはあたるの?

過去の経験から最終環境に近いところで網羅的テストをする。あたるかあたらないかについては保障がなかったけど結果は成功。

といったところで、ここまでの議論をにしさんがまとめます。

最初の質問に戻る。  
対立することがある。テストすべき?もういい?

いつまでも対立しているわけにはいかない判定を評価する。  
収束を判断するよりリスクを判断する。

**そのバグがどのくらい致命的か(シビリティ)  
どれだけ考えてテストしたか  
どれくらいの確率で含まれているか**

テストエンジニアが、みんなで考えると、推測の精度が上がる、という意見があった。  
**テストエンジニアの推測を設計側が受けて、設計側設計に立ち返って皆で考えると、さらによくなるのでは?**

これまでの話は、皆さんの意見をまとめているだけ。皆さんは問題解決する力を持っている。もう一回見せていただきたい。

こういったまとめは本当に頭が回る人にしか為し得ない芸当です。にしさんの手腕に驚かされま  
す。  
そしてふたつめの質問に。

**◆質問2。  
正社員テストエンジニアに高い教育投資をし、  
派遣のテストオペレータに単純作業をさせるの  
は公正なことだろうか?**

みんながフラットなとても幸せな現場のかた  
…いる!!

幸せ?  
「はい」  
みな、スキル拳がってる?  
「はい」

・正社員に投資すべし!派の意見。  
派遣の人は長くいるわけではない。いなくなっ  
てしまう。

・エンジニアに投資すべし!派の意見。  
派遣のおねーちゃんやにーちゃんでも、現場でやる人のほうがそりゃいいでしょう。どちらに投資してもよいと思う。研修後に水平展開する場を設けて、みんなで共有することのほうが大事。

研修にいったら資料やまとめを回覧する。でも見ないことがある。  
回覧しても見ない?  
興味が無いと見ない。

テストに興味があるって反応が来たことがある？無いほうが多い。

テストは面白いんだ、素晴らしいんだ、という話をするときに、どんな言い方をする？

「脅すw」  
「とにかくアピールする！聴かれなくても言う！」  
…押してもダメなら押しまくれ！ってコトねw

テストに興味が無いエンジニアに、どうやったら楽しい仕事と思ってもらえるか。

上記についてパネリストがコメント。

リーさん：  
説得する価値があるんでしょうか？  
**興味のない配管工、医療に関心の無い医者雇いたいと思うか？**  
モチベーションを挙げるためにリソースをあげるって？  
この仕事を愛している方がいる。非常にチャレンジングなこと

どこに教育投資すべきか、それを違う視点から見てみる。  
組織としては、こういった技術者に投資すべきか。自己研鑽している人に投資すべきだろう。余暇を使って研究、学習している人を企業はサポートすべきではないか？

自らを磨こうとしていない方には、ムダ。  
組織のリソースは限られているのだから、自らのスキルを磨きたいという人にリソースをつぐべきでしょう。

どうやってコミュニケーションをとるか  
例として、「トイレでテストをする」(Google)  
テスト技術、テスト管理についてニュースレターを発行するようになった。  
それを、すべてのトイレに掲示しているwそれが世界で流行になっているらしい。

回覧については半分は読まないよ。時間が無いんだ。

細谷さん：  
テストは設計手法といってもいいようなもの  
テスト技術を身につけることで開発技術も高度になる。

にしさん：  
若いテストエンジニアに興味をもってもらう工夫は？

湯本さん：  
興味に繋がるようなアプローチ  
見つけるだけでなく、そのままにしたらどうなるのか？まで見せてあげる。  
コンサルタントがやることは、クライアントに愛してもらうようにすること

ここでのにしさんによる2つめの質問まとめ

**大事なことは、みんなで教え合うこと。  
テストの設計によって、ソフトウェア開発技術があがる。**

あと、テストは愛すべき技術だということを伝えよう。**会社から投資しなければスキルアップしないような人ではなく、自分でスキルアップしようとする、モチベーションをあげるような現場をつくる。**

この時間の間、本当に白熱教室のように進めてきた議論が最後には本当に白熱し、そして話が進化していきました。  
最後にパネリストから。

湯本さん：  
テストの仕事はなにか？単純労働だったら苦勞はしないが、実際はそうではない。  
テストはエンジニアリングです。IEEE610にエンジニアリングの定義があります。  
エンジニアリングは、体系的である必要があるのです。定量的に使いなればなりません。

細谷さん：  
開発者とテストのひとが一緒に作業すると、得られるものがとても多いです。  
お互いに学びあって、ソフトウェアをよりよくしていきたい。

リーさん：  
今日は会場の皆さんの素晴らしい意見のおかげで、大変良いパネルになりました。  
ここに呼んでいただき、大変光栄でした。有難うございました。



「みんなで集まって議論をすると、テストへの考え方が変わるのです。」

にしさんは最後にそう言い、マイクを握って発言をした参加者とパネリスト、スタッフの皆さんに拍手をし、クロージングパネルは終了しました。

※後日にしさんは、このパネルについて twitter 上でこんなことを言っていました。

「でもみんなに分かって欲しいのは、ほんの少しかもしれないけど、みんなの力で日本のテストの技術レベルを上げたんだってこと。これって、凄いことだぜ。」と。

#### ◆A10:クロージング

豪華絢爛でお送りした JaSST' 11 Tokyo もとうとうクロージングを迎えました。

恒例の善吾賞およびベストスピーカの表彰です。

#### 善吾賞：きたさん

善吾賞は、ソフトウェア品質向上に寄与する学術的な論文を顕彰するもので、JaSST の投稿論文のみならず、情報処理学会、電子情報通信学科き、FIT、日科技連、日本品質管理学会などで発表された論文を対象に、選出される賞です。

実は JaSST' 09 に投稿したそうです。そのときの査読コメントを参考にし、見事善吾賞に輝きました。きたさんは査読していただいた方にお礼を申し上げたいと、そう話してくださいました。

#### ベストスピーカ：永田さん

ベストスピーカは 2008 年にもベストスピーカ賞に輝いた我らが”WACATE の心を持つオヤジ”こと永田 敦さんでした！おめでとうございませぬ！

チャットでもいくつかお話がありました。今回の永田さんの発表にはとても深い意味があって…。それを知っていたので、聞いていた私も少し涙ぐんでしまいました。

永田さんはいつも色んな方と議論をすることで、よいものを作り上げることができるところが素晴らしいと思います。

最後に、実行委員長の長谷川 聡さんからの挨拶がありました。

「気遣いの人」長谷川さんは深々と頭を下げ、多くのスポンサー様から団体・講演者、実行委員、企画を支えているスタッフの皆さん、自らの意志駆けてくれた各地域の皆さん、会場に足を運んでくださった来場者の皆さんに「みんなで JaSST を作っています。」と告げました。

今日得た話、得たコネクション。これからの現場に持ち帰っての適用、議論を考えて欲しい。

そしてそれをするのは、我々一人一人です。

次のイノベーションを起こしましょう。そのきっかけが JaSST であったら、と思います。と話した後、「有難うございました！」と頭を下げました。

こんなに素晴らしいシンポジウムにしたのは、皆さんが長谷川さんを支え、長谷川さんが皆を支えて、皆が作ってきたのだな、と思いました。

本当に素晴らしいシンポジウムを有難うございました！

今後も日本最大級のソフトウェアテストシンポジウム JaSST から目が離せません！

#### ◆番外編”メディアスポンサー”

今回もメディアスポンサーとしてメディアスペースで Software Testing ManiaX を頒布してきました！

著名人の皆様と JaSST' 11 Tokyo のオープニングの紹介(同人誌発行団体！w)のおかげさまで、たくさんの方に手に取っていただきました！

本当に有難うございました！

でも WACATE はワークショップです！w WACATE 実行委員会は、ワークショップ実行委員会！WACATE-Magazine 編集部はワークショップマガジン編集部です！

書いた人：Magazine 編集部

# JaSST'11 Tokyoで 論文発表してきてみたりした!

ども。WACATEのお笑い担当コヤマンです。

今回はサラリーマンとして本当に仕事しているのか怪しいと評判のコヤマンが論文発表してきてみた、という内容でお届けするコラムですw

いやー。僕はホント笑いが無いと機能しないですね、ということがよくわかりましたー。

以上。

…まあ冗談はさておき、まずはネタについて。

## ◆ネタ出しと参加するまで。

ネタについては智美塾の帰りの食事のときに河野さんとテストケースの実装についての話をしていたことが発端でした。

河「テスト実施してるときにミスって起こる？」

コ「起こりますねー。人によったりしますが。」

河「それテストケースをテキストに作ってる？」

コ「いやいや、色々工夫してますよ。色んな職場行きましたけど色んなやり方があります。」

河「ふむ。テンプレート(IEEE829)あるじゃん？」

コ「あー。僕はExcelでマトリクスにしてしまうので、テンプレートは一部の要素しか使わないですねー」

河「それってどういう理論でやってるの？」

コ「理論というかミスが起こらないようにする改善活動の塊みたいなカンジですかねー。それなりに持論はありますが、理論まではできてないかも。確かに。」

河「ふーん。じゃ論文書こうぜ!決まり!」

コ「は?w」

…とまあだいたいこんなカンジですw

本当はもう少し真面目に話をしている、

河「そもそも、テストの実装についての話ってほとんど事例ないよな。」

コ「無いならやってみっか!」

というノリでした。

ともあれ飲んでる席で論文書きの検討が始まり、気がついたら

「どんな実験して、理論を確認する？」

ということで議論をしていました。

次に、アブストの提出です。

これは僕たちの議論についてのテーマを河野さんが綺麗にまとめてくださいました。

「エラーが少なくするという、何て表現する？」

「作業がわかりやすくして実施しやすい。うん。作業が容易になる。簡易になる。」

「わかりやすくなるの？」

「そうですね。ウチで改善したケースなんかは

「わかりやすい・やりやすい」という意見を聞きますね。」

「ふむ。では表現がいいのかどうか分からないが、【作業容易性】ということだね。」

「まあ、そーですね。」

「よし、んじゃ作業容易性に着目したテストケースの検討!コレでいこう!」

こうして、アブストが作成終了し、採択のための申し込みをしました。

あとは天に任せるのみです。

かなり急ピッチで作ったので練りも少なく、ダメ元でした。

WACATEの準備などをしていたある日、一通のメールが届きました。

JaSST事務局からの「採用通知」

「Oh My God!」

採用されてしまった。。

このあたりでかなり覚悟が必要でした。

よっしゃやっただー!

このあたりで、会社にも発表の許可を取りました。

## ◆仲間との議論と最初の実験

無事採択通知をいただいた後、「どこにフォーカスをするか」などを考慮するにあたり、しんすく松木さんや加瀬さんにも話をし、一緒に議論に加わっていただきました。

し「いやーオフショアの人が結構ミス多くてさー。」

河「へー。んじゃデータ取れる？」

し「ちょっと確認してみるお!」

—数日後—



し「ダメだったお(T-T)」  
こ「Oh My God!」

そんなカンジでドタバタしながらも、会社の方に  
沢山手伝っていただきました。  
結果入力の方法とか実際の現場の話などなど。  
こういったことを確認してみてもいいのでは？  
こんな議論をしながら、実際にはたくさんの実験  
の検討をしました。

発表では  
「欠落ミス」「過剰ミス」というミスに着目した、  
とありましたが  
「怠惰ミス」「アクションスリップ」「記入ミス」  
などなど。  
たくさんエラーの中からわかりやすいものを  
まず選んだ形をとりました。

#### ◆分析と仮説

次は分析と仮説です。

まずは人のミスについての論文を漁り、理解をす  
ることにしました。  
この時点で3種類くらいの論文を読み、論文を見  
てからまず「テスト実施とはどんなものか」を  
考慮することにしました。

テストケースを見てテストをする、と考えたとき  
に

1. テストケースを見る
2. 対象を操作する
3. 見て判断をする
4. 結果を記入する

という動作を行うよね、ということで皆で同意を  
得ました。

次に、各動作においてどのようなミスが発生する  
のか。  
また同時に、テストケースが上記操作に対してど  
のような影響を与えるのか  
について考えることにしました。

このあたりは普段から考えていたので割とすん  
なり意見が出てきて  
どんどん意見が固まっていきました。

ここから、普段どんな工夫をしていて、それに効  
果があるかの測定になりました。

#### ◆実験と論文提出

このとき既に会社での実験はできる状態にはな  
く、河野さんに相談して電気通信大学のにし研に  
頼むことに。

仕事を終わってから電気通信大学に向かい、学生さ  
んに説明をします。  
このとき既に20時。  
全員に簡単な説明をしてからファイルを渡し、実  
施をしてもらいます。

研究で忙しいにも関わらず、学生の皆さんは快く  
引き受けてくださいました。  
全員終了するときには23時を回り、とうとう終  
了です。

あとはこのデータを統計にかけて終了…。  
※このときは既に論文の流れなどは終了してお  
り、あとはデータだけでした。

の日にデータを見ると…  
「統計的に有意ではない」という結果に。

「Oh My God! 僕のやってた改善活動は意味ない  
のかしら! w」

「まあ、数値上には改善がみられるからいいんじ  
ゃね? サンプル少ないし。」

論文の内容も修正が入ることになり、論文提出間  
際までずっとドタバタしながらも  
無事提出できました。幸い、差し戻しはありませ  
んでした。

#### ◆スライドの作成

さて。論文の提出終了=準備終了ではありません。

ここからは当日のスライドの作成です。  
とりあえず論文の内容をざっと見て、スライドの  
流れをさらーっと。

しかし皆さんお忙しい中だったのでそのままし  
ばらくの月日が流れ…  
スライドの提出間近に写真や流れ等を急ピッチ  
で仕上げました。

仕上げた後にはプレゼンの練習をせっせとして  
いました。

そして発表前日…

「今見た! ココとココの表現流れ悪いから変え  
よう!」

ちょwwwwwwww前日wwwwwwwwww

ー そうなのです。  
あのスライド、前日にめっちゃめっちゃ修正かけているのですw

智美塾の準備やスライドの作成、Magazineのメディアスペース対応などをしながら  
夜中はスライドの作成。

…なかなかヘビィな一日でした。

そして当日の朝早くからスライドのレビューを雅叙園の中で実施w

あーでもない、こーでもない。  
結局、雅叙園内でスライドは完成しました。

◆発表  
そして発表です。

発表自体はまあ、昔取ったキネヅカと言いますが、割と得意な方ではあるし  
WACATEでもやってるしー。と思っていたのですが  
さすがに準備不足で雅叙園の第一会場というのは…  
ぶっちゃんキンチョーしました。てか人多い！w

ピリッと張りつめた空気の中、カンペを見て…と  
考えていたのですが  
めくる余裕もほとんどなかったw

でも、前の方から知り合いの皆さんの顔を確認するくらいの余裕はありました。  
見に来てくださった皆さんのおかげで、緊張が和らぎました。

最初に軽いアイスブレイクを入れるのが僕のやり方なのですが  
コレが不発。しかしそこでへこたれないのが僕。  
次はトークでアイスブレイクを仕掛ける！  
…撃沈！w

これは笑いを起こせる雰囲気じゃねえぜ…  
ということで観念し、いたってマジメな発表になりましたw

最初のスライドで「ギャフン！」とか入れたのに、  
クスリともされなかったのが敗因ですw

時間はそこそこ予定通り。  
といっても練習のおかげでそのタイムボックスに入ったくらいで  
会場の方が表示してくださる時間の合図などを見る余裕は  
ほとんどありませんでした。

ーつ、論文というアウトプットを世の中に紹介できた充足感と  
僕と河野さん、松木さん、加瀬さんの想いを届けることができたという  
なんとも言えない高揚感がありました。

#### ◆終わった後

ステージから降りると、次の発表者である永田さんが  
「お疲れ様。」と声をかけてくださいました。

自分の発表が終わって永田さんの発表を見ると、  
なんと自分の発表が稚拙なことかと愕然とし、上には上がいることを見せつけられました。

永田さんの発表が終わると私たちの枠が終了となり、入れ替えとなりました。  
入れ替わるたびに職場の仲間、WACATE参加者の皆さん、  
そして細川さんが声をかけてくださいました。  
「良かったよ。」

社交辞令でも、プロに言われるのは嬉しいものでした。  
細川さんのように上手な発表ができるように精進したいと、強く思いました。

真面目な発表を楽しくわかりやすく。  
そうすることで成長し、更に加速していくことが、  
僕たちWACATEのやるべきことなのかなと。

そんなことを思いながら僕は寸劇の準備に繰り出しましたw

また発表出来るように頑張ろうっと！

書いた人：コヤマン





著者近影

皆様、こんにちは！うえ〇つ☆なのさんからバトンを受けました、同じ東海地区の伊澤@mayonezudaiou と申します。会社は某SIerに勤務(7年目)しており、現在は客先へ派遣契約として常駐しています。業務内容は入社以来組み込み機器のファームウェア開発をしており、現在は車に搭載している ECU のファームウェア開

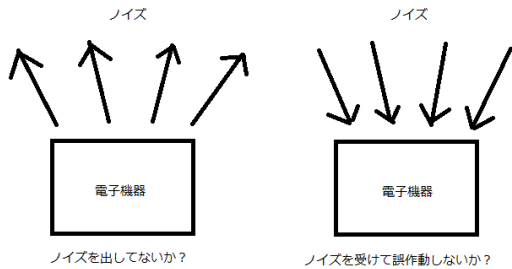
発をしています。具体的には電波系(キーレスエントリーなど)の製品を担当しています。

今回は組みみにちなんだ内容で書いてみようと思います。

現在身の回りにはあらゆる電子機器があります。ある機器からノイズが発生して、別の機器の性能が悪くなる…。こんなことって体験したことありませんか？例えば、ある機器をラジオに近づけたら音にノイズが乗ったとか。これはノイズを出すものとノイズを受けるものが影響しあう範囲内に存在すると発生します。このノイズ障害の発生を抑えるには、

- ノイズを出す機器に対して、ノイズを出さないようにする(エミッション対策)
- ノイズを受ける機器に対して、ノイズを受けても誤作動しないようにする(イミュニティ対策)

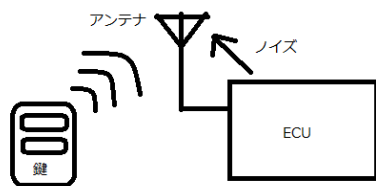
これらの対策をすることが必要です。



さて、私が担当しているキーレスエントリー ECU において、ソフト開発者は以下について測定をしています。

- ECU がキーレス受信周波数(日本国内は 315MHz)付近のノイズを出していないか

これは自身が発するノイズで、自身が受信すべき電波の受信を妨げていないかを確認する意図があります。まさか自身が出すノイズが影響して自身の受信感度が悪くなったらいけませんからね。



なぜ、ソフト開発者が測定するのは、リソースの問題(ハード担当者の方が人手がない)というのとソフトの構造がノイズに影響する可能性があるためです。

え？ソフトがノイズにどう影響するの？と思われるかもしれませんが、一つ例を出します。

```
void MainTask(void)
{
    while(1)
    {
        if(StartRequest == ON) /* ① */
        {
            StartRequest = OFF; /* ② */
            FuncA(); /* ③ */
            FuncB(); /* ④ */
            FuncC(); /* ⑤ */
        }
        else /* 何もしない */ /* ⑥ */
        {
        }
    }
}

/* 1ms に 1 回 コール される */
void CyclicHandler(void)
{
    if(++CyclicCounter >= 10)
    {
        StartRequest = ON;
        CyclicCounter = 0;
    }
}
```

上記構成でソフトを作成したとき、10ms に一度 MainTask は FuncA~FuncC をコールして処理します(処理順番は①→②→③→④→⑤)。

逆に 10ms 中 StartRequest が OFF ならば FuncA~FuncC はコールされません(処理順番は①→⑥→①→⑥→①→⑥・・・)。

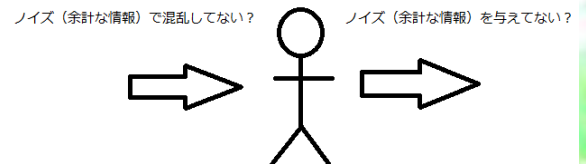
CPU のクロックにもよりますが、高速に同じアドレスに何度もアクセスすることでノイズが発生し、しかも、運の悪いことに(?)受信周波数帯の 315MHz 付近でした。

実際は、そのノイズで著しく受信感度が悪化するということはありませんでしたが、更なる改善を求められていたので対策をしました(⑥に NOP をたくさん入れて特定アドレスへ短期間に集中的にアクセスしないようにしました)。

さて、まとめに入ります。

今回は電子機器のノイズに関して書きましたが、これを「人間」に置き換えます。

- 相手に伝える際に結論だけでなく不要な情報を与えていないか
- 様々な情報に振り回されて必要な情報をとりこぼしていないか



私も身に覚えがある内容です(笑)(このコラムにも不要なノイズ(情報)があったり・・・)人間も不要な情報というノイズを出したり受けたりしないように対策しないといけませんね。そのためには日々勉強しながら考えていかないとはいけませんね!

以上、最後までお読みくださりありがとうございました!

# Software Test Topics

当番：上田卓由 (Magazine 編集部)

こんにちわっす♪  
上田ですっ

気がついたら、もう一月も終わって、2月ですね。  
時の経つのはホント早いものです。  
Software Test Topics を毎月書かせていただいて、もう2年ほどになります。  
毎月情報収集していると、「この月はイベントが多い、この月は少ない」というのがわかるようになってきます。(ちなみに、今月は情報が少ない月っす。。。)

さて、そんな花粉症で頭ぼーっとなったりする時期ですが、お役立ち情報をお届けしていきますー♪♪♪

**【イベント】 JaSST' 11 Niigata~品質を上げるための、個人/組織の体質改善~**  
**JaSST を、新潟から**

日時：2011年2月18日(金)  
シンポジウム 13:00-17:40、情報交換会 17:50-19:00  
参加費：2,100円(税込み)  
会場：万代島ビル 11F NICO 会議室  
(<http://www.nico.or.jp/>)  
主催：特定非営利活動法人 ソフトウェアテスト技術振興協会 (ASTER)、JaSST' 11 Niigata 実行委員会  
申し込み〆切：2011年2月11日(金)

今年から、JaSST に新潟が加わりましたっ  
コンセプトは「品質を上げるための、個人/組織の体質改善」。  
基調講演は電気通信大学の西先生による「テストを軸にしたソフトウェア品質の改善」です。  
申込み締め切りまで、あまり日にちがないのでお早めにつ  
ですわ。

**【資格】 第6回 初級ソフトウェア品質技術者資格試験**  
**そろそろ試験の申し込み開始**

<http://www.juse.or.jp/software/35/>  
開催日：2011年5月28日(土)  
開催地域：東京、大阪、愛知、福岡(予定)  
試験料：10,500円(税込み)  
募集期間：2011年2月21日(月)~4月22日(金)15:00(予定)  
試験の申し込みが今月行われます。

**【PDF】 Quality One**  
**今月は、Quality One**

<http://www.juse-sqip.jp/qualityone.html>  
前号では WACATE の紹介がされていましたね。  
今号ではどのような内容なのですか、楽しみです♪

**【書籍】 デザインのためのデザイン**  
**「人月の神話」から35年ぶりの新刊**

<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4864010048/wacate-22/ref=nosim>

著者：フレデリック・P・ブルックス Jr.  
翻訳：松田 晃一、小沼千絵  
出版社：ピアソン桐原  
ISBN-10：4864010048  
ISBN-13：978-4864010047  
<http://www.pej-hed.jp/washo/3189.html>  
発売日：2010年12月17日  
単行本(ソフトカバー)：416ページ

デザイン(設計)のプロセスについて書かれています。  
後半には、ケーススタディとしての事例がのっていますので、イメージがわかりやすいですね。  
ちなみに「デザインのためのデザイン」の発刊にともなって、「人月の神話」が縦組から横組みに変え、また装丁を新たに刊行されています。

**【書籍】 ソフトウェア管理の落とし穴**  
**管理の落とし穴って、**

<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4894715090/wacate-22/ref=nosim>

出版社：ピアソン桐原  
ISBN-10：4894715090  
ISBN-13：978-4894715097  
<http://www.pej-hed.jp/washo/3226.html>  
発売日：2010年12月17日  
単行本(ソフトカバー)：360ページ

ソフトウェアプロセスや方法論に始まり、ソフトウェアメトリクスや品質保証の内容にもふれられています。

ちなみに、このコーナーでは、書籍やイベントの情報を募集しています。  
例えば、「来月勉強会とか OFF 会とか開催するんだけど掲載してくれない?」といったものでも OK です。開催地も、日本全国津々浦々、どこでもかまいません。  
情報をお待ちしております m(\_ \_)m



# ぽじゃま★パーティー

## てすバナ語るっcha

### ■「そういえば、投稿戦士以外に

WACATE ファンの発信方法ってないよね・・・」

「ないなら創ってしまえばいいじゃない！」

↑ということっ☆

**チャットルームを開設することになりました～**

WACATE-Magazine の新企画として、投稿戦士以外のカタチで読者など WACATE ファンが関われるイベントとかできないかなあ？・・・という案から、チャットで座談会(分科会出張所的なもの)を開催したらいいんじゃないかなあ・・・という話になりました。

だいたい月1回開催で、その都度テーマを決めてみんなで語り合おう！という企画です。チャットの内容は Magazine に掲載します！

### ■ルールは今のところ以下のとおりだよ！

#### 其の壱：

チャットの内容は WACATE-Magazine に掲載される前提です。したがってログを保存させていただきます。もしオフレコの発言がありましたら、その際に明確にしてください！なお、全部オフレコっていうのは受け付けませんっ！！www

#### 其の貳：

テーマに沿った発言をしよう！（できるだけ・・・）  
毎回テーマを決めます。そのテーマから大きく外れないようにご協力願います。  
オーナーが沈黙し始めたらそれは脱線復旧のチャンスを狙っていると察しましょうwww

#### 其の参：

悪口や誹謗中傷の類はダメよ！（冗談は、明らかにネタってわかるようにね♪）

#### 其の肆：

対話とか論議を楽しみましょう。ROM だけ、ひたすら語り続ける、といった一方通行にならないように心がけましょう♪

今回の開催日時(まあ夜です。パジャマパーティーですからw)、テーマ、申し込み方法はこのコーナーの最後に記載します。

オンラインという特性を生かして、各地のテスト大好きな仲間と繋がりたいと思います。皆様の参加をお待ちしております～す！！

今回のテーマは、「WACATE 2010 冬感想」「JaSST 東京・新潟への期待」といった案がありましたが、その場で検討した結果「JaSST 東京に期待すること」となりました。チャットルームに訪れた面々に登壇者・発表者が多く、準備段階のこぼれ話やら実現できなかったおバカな企画まで？！伺える場となりました。ふふ～

### ■第2回♪

本題突入時刻 [21:37:44]

コヤマン：では、JaSST 東京に期待すること、とゆーテーマですが、ちょっと曖昧なので、**JaSST 東京に行く方は、何を求めていくのかしら？**から聞いてみましょうか。

コヤマン：とゆーワケで、JaSST 東京に行く方、挙手！

コヤマン：ノ

しんすく：ノ

らいむ：はあ～い

オウミ：ノ

hiroise：ノ

林：ノ

コヤマン：まあ、ほとんどの方が行くとゆーコトで。僕はまあ、発表とスタッフ対応に行くので、どちらかという**と経験させてもらいに行くカンジ**ですね。

コヤマン：あとは、**基調講演と招待講演、クロージングパネル**がすっごく楽しみ。

コヤマン：皆さんは、どのセッションが楽しみ！とかってありますか？

hiroise：クロージングの超大型対談は超楽しみですねー

しんすく：なんでも、サンデル教授の白熱教室のソフトウェアテスト版をやるとか。6、700人相手に。

林：meetoo

コヤマン：これからの「テスト」の話をしようって**タイトルからしてアツいよねw**

しんすく：もうむちゃくちゃ楽しみですw

林：でし

コヤマン：予習に「正義」の話をしようを買って読んでるもんw

rin2\_：うんうん。**私はDVD見てます(^.^)予習**

しんすく：Youtubeにもけっこうあるから、みんなで観て、西さんのハードルあげようZE！！

コヤマン：ww

林：そうですね。西さん fight！

しんすく：まあ、湯本さんやコーブランドもいるので、陣営に不安は全然ない感じしますね。細谷さんも心強い。

hiroise：うん。開発、テストとうまく網羅してると思います。

しんすく：**だから受講側は超アグレッシブでいいと思う！講師は万全！**

コヤマン：うんうん

林：たしかに

コヤマン：まあ、何するかはよーわからんけど、とにかく面白そうではある。

コヤマン：ときに、**hiroiseさんとオウミさんは二日目、TDDのお話に出るんですね？**

オウミ：はい。

hiroise：はい

コヤマン: twitter で hiroise さんがガッツリレビューを受けている様子が…w

hiroise: 色々大変ですよー でもたぶんこやまんさんと同じw

コヤマン: どっち側と同じなんだろw

hiroise: こやまんさんもこーのさんしんすくさんかせさんとはたから見てすごく大変そうなイメージが。。

しんすく: いや、アレはワ割コヤマンですよ。私ほとんど動いてない^-^;

コヤマン: あれだけのメンツだと、大変そうですね^-^ ; ; ;

hiroise: そうなんですよー。レビューアはすごく充実しています。結構幸運です

hiroise: でも今回、WACATE 関係者の登壇ととても多いですよー。特に実行委員のカバレッジはすごく上がったんじゃないかと

コヤマン: WACATE 関係者のカバレッジは上がりましたねー

(この間になかさやさんとマヨネーズ大王さんが登場!)

しんすく: あ、ぼくきいてみたいことがひとつ

コヤマン: f m f m

しんすく: 2 日目 1 枠が、Dreamstate さん(論文) 大西さん×細谷さん(ビューティフルテスト)、西さん×湯本さん(設計コンテスト)、ゲーム業界コラボ、TDD オールスターズ。とむちゃくちゃな件について。なんだそれ><

コヤマン: うんうん

hiroise: そう! その時間帯ひどすぎですよ><しかもチュートリアルが品質会計という・・・

rin2\_: あ、それは私も思いました。「どれにいけば・・・。どれも見たい」と。

らいむ: どこいりゃいいか、..

しんすく: これひどいですよね!? w

オウミ: 毎年悩みますが、今年もすごいですよね。

コヤマン: この時間帯はオニですよw全部見たいもんw

オウミ: マルチセッションって選ぶ楽しみはあるんですけど、つらいときもある www

hiroise: うまくばらけていたら、どこかの飲みや勉強会で情報共有、な感じですかねー

しんすく: Dreamstate さん、コスプレするっていう説が。

コヤマン: そうそう!

hiroise: ちょ、ますます見たいw

らいむ: まじ! ?

rin2\_: なんと!!

コヤマン: twitter でポロッと発言してたよねw

しんすく: うん。題名が地味だからせめてオレだけでも派手にする、的な。

林: どんなのですか?

しんすく: 会場でのお楽しみ、らしですw 生着替えとか。

しんすく: ね!? 選べないでしょ!!! ???

hiroise: 負けてられんのでうちのTDDのセッションもコスプレやりますか>得にオウミさん指名でw

しんすく: そっちもコスプレ! ?

オウミ: (∩°Д°)ア-きこえなーい >hiroise さん

コヤマン: 僕は礼儀として Dreamstate さんのところに行かないといけないうのかなあw

しんすく: なんの礼儀だよww

オウミ: 海パン※ですか? >礼儀

コヤマン: いやほら、今回塾でちょっとやるじゃないw

しんすく: コスプレ仁義か

オウミ: あ、そちらか…失礼しました >コヤマンさん

マヨネーズ大王: アマレスだったり? w

しんすく: 体育会系仁義か

しんすく: じゃ、大王も行かなきゃじゃん

コヤマン: www

オウミ: あ、よかったですよー。Magazine に載せるときは、海パンの解説も必要そうですね。

マヨネーズ大王: え〜自分 hiroise さんファンですからw

コヤマン: テライケメンですよー。hiroise さん

オウミ: じゃあ、hiroise さんがやれば、TDD でもコスプレ 1 名確定ですね。。

しんすく: アフロで箔が付きましたね。アフロかぶって初めてプラザ系の顔立ちであることに気づきました。アフロ偉大。

hiroise: イケメンじゃないのと、テライケメンとでらべっぴんが最近混同し始めて変な感じですよ><

コヤマン: ww

※「海パン」: 智美塾の最中に突然 N 先生と M さんという方を筆頭に「コヤマン海パン履け運動」という政治的活動が勃発し、コヤマンには何故か「海パンさん」というレッテルが貼られ海パン目当ての twitter のフォローが増えるという珍事件が発生していましたw

#なお塾長の命令により海パンは中止、寸劇となりますw

(ここで北海道から satomiogu さんが参戦!)

satomiogu: 皆さんこんばんわ!

らいむ: こんばんわ

なかさや: こんばんはー

ばんばん: そうか、今回のチャットは北海道から九州まで揃うね♪

しんすく: すげえ

らいむ: ^^

コヤマン: satomiogu さんは、JaSST'11Tokyo はいらっしゃるのでしょうか? ?

satomiogu: 行きます!

マヨネーズ大王: おお!

オウミ: おお! 北海道から参加ですかー

なかさや: すげえ。勢ぞろい。

rin2\_: 殴りこみに?

hiroise: www

しんすく: どなたか、、、懇親会を、、、 w

(そして Dreamstate さん登場w)

しばし、コスプレ談、ネコ耳談に花が咲き・・・

智美塾に北の塾長乱入か?! なあって話にも花が咲き・・・

どっちの塾長にもネコ耳つけちゃえ〜!! と言ったたどか・・・



そしてちょっとチュートリアルのお話にも♪

しんすく: 2日目 1枠に立ち向かうには菅田さんぐらいじゃないと^-^;

ばんばん: **そう、チュートリアル! (菅田さんのチュートリアルは聴くけど) 1日目も本当に聴きたい!!! でも1日目はちょっと難しい;**

しんすく: 探索的テストのチュートリアルってなー!!! コーブランドだしなー。

hiroise: 1日目のチュートリアルは自分も超行きたいです! でも JaSST そのものに参加できずorz

オウミ: 探索的テストは楽しみですねー。しかもコーブランド。

コヤマン: うんうん。1日目のチュートリアル行きたいねー。モロ発表かぶってるんだよねー

hiroise: **コーブランドで、しかも探索的テストですからねー。希少で稀な価値の高さじゃないかと**

オウミ: ああ。。。1日目も結構迷うんですね。

ここでちょっと脱線し・・・

登壇者の皆さんの心境という話・・・準備中のくせに無言を通した登壇者も・・・www

Dreamstate: **逆に、登壇する側の心理/準備の様子はどうか? >発表者 準備万端?**

しんすく: いまさっきまで発表資料つくってましたー (T-T) 万全です。どんとこいです。

コヤマン: 正直、今準備真っ最中w 明日は練習w

マヨネーズ大王: すごい! >万全

hiroise: **同じく発表資料作りこみ注です (T-T)**

Dreamstate: この土日が勝負ってところかな。

しんすく: まさに。

Dreamstate: 登壇者みんな、持って帰ってもらいたいところがたくさんあるでしょ。聴講者にどんな想いを伝えたい? メッセージでも、主張でも、知識でも、どんなものを伝えたいか。

Dreamstate: 伝えたいものが前週に直接聞けるってのは、このチャット参加者の特典かもね。

コヤマン: 僕はもう、シンプルで「考えるきっかけ」を持ち帰ってもらいたくて。で、「みんなでハッピーにテストしようぜ」ってとこですね

hiroise: なるほどー

Dreamstate: 幸せに! ( Be Happy! ) ってのは、一番シンプルで、一番伝えるのが難しいテーマだ。<チャレンジだね。

オウミ: 「みんなでハッピーにテストしようぜ」っていいですねー

マヨネーズ大王: **みんなでハッピーっていかにもコヤマンさんの的ですよね。** いつもみんなのことを考えてそうですね

コヤマン: なんだかみなさんありがとです^-^;

しんすく: **ビューティフルテストは「あ、オレもなんか技法考えてみよう!」とおもって貰えれば嬉しい** (国内外の珍しいテスト技法紹介するので)。ツールパネルはユーザの立場からむちゃくちゃアグレッシブにベンダにツッコむので、現場でもんもんとしてる人にオレだけじゃないんだ! って思って欲しい。**設計コンテストは、ガチで成果物をぶつけ合う場所を提供したい。**

コヤマン: おおー

マヨネーズ大王: 設計コンテストは特に私みたいな開発の人は見ておきたいですね。どんなものができるのか。

しんすく: **普段テストのひとがどんなことを考えてるか、赤裸々に出るのでおもしろいと思います♪** >大王

Dreamstate: **「アツイオモイ」って技術者には絶対必須だしね。**

しんすく: いえす! それないと何やっても。

hiroise: 設計コンテストは面白そうですねー。面子もすごいので、**相当ガチな成果物がでてきそう**

マヨネーズ大王: とうか**テストのプロのアウトプットがみたいですね。** >テスト設計

ばんばん: 設計コンテストはテストの人も見たいですよ

hiroise: 自分のところは、自分の前半講義でまとめとして説明しようと思ってますが、**一番伝えたいのは、実装工程中、テストと開発の人が協力し合えば、すごい相乗効果ができる、というのを伝えたいな**と思ってます。で、その相乗効果の1つとして、TDDの拡張を提案したいなど。

Dreamstate: 「チーム」「コラボ」「リスペクト」あたりがもたらす効果って大きいですからね。>hiroiseさん。

Dreamstate: **技術者のドライブ感 (=疾走感) がどれだけ出せるかが勝負**です。<スピード/スリルのステージで。

コヤマン: TDDの拡張、イメージ的にはスクラムのよーなイメージだなあ、面白そう

hiroise: ありがとうございます。リスペクトは本と大事で、セッションの中で伝えられたと思っています

マヨネーズ大王: **TDDは超楽しみ。私自身まだもやっと思があるので。**

コヤマン: 今回**しんすくさんは大車輪だね**

しんすく: 秋山さんの「若いうちは全部受けろ!」を間に受けまして。

Dreamstate: **「火の車」にならないようにね。** <首回らないしんすく過密すけじゅーる)

しんすく: もうなってるー (T-T) >火の車w

コヤマン: me too.

Dreamstate: だって、登壇のお誘いがあるうちが、**技術者のハナじゃん?**

しんすく: ごもっとも>ハナ <これから無理やりひらかせますw

hiroise: **ぼくも大事にしています。僕の場合は池田さんから教えられました** >「若いうちは全部受けろ!」

しんすく: hiroiseさんも、コヤマンも、むっちゃくちゃだもんね! いま! w

(ここで九州からわっしーさん登場!)

わっしー: こんばんは!

ばんばん: **きたー九州!!**

らいむ: やあ! げんきかい?

マヨネーズ大王: 九州! キタコレ

ばんばん: ちなみにわっしーさんも JaSST 東京くるんですよ〜♪ **ぜひ satomiogu さんとわっしーさんを会わせたい!**

satomiogu: あ、あわせてください(^ ^)ぜひ

この後、噂になってた「海パン」の話が交わされ・・・脱線から戻したいのに戻せなかったかわいそうな会話がコレだ!

コヤマン: ちょっと話を戻したいんだけど、**DreamState さんは、何をもち帰ってほしいのでしょうか??** JaSST 北海道流れの話と見てるんですけどね^^

Dreamstate: 今回海パンを途中で辞めてしまった一人の若いエンジニアに、壇上で堂々とコスプレ生着替えする度胸を見せつけてやりたい。<もち帰ってほしいこと。

hiroise: wwwww

コヤマン: **ちょwwwwwwwwwwwwwwwwww**

なかさや: wwwwwwwwwwwww

らいむ: 度胸!!!

しんすく: wwwwwwwwwww

マヨネーズ大王: wwwww

hiroise: **格好よすぎる><**

マヨネーズ大王: さすが、漢ですねw

しんすく: さすがwwwwww

Dreamstate: **プレゼンテーションとは、お客を楽しませる一種のショーである。**これを途中で投げ出すとは何事か? と。いや、本来「ならばその男の挑戦受けましょう!」っていうのが若手の「ドライブ感」だと思うんだが、いかがかな? >ALL!

Dreamstate: で、少し話はすれたけど、**私のセッションでもち帰ってほしいことは、「未来」です。**<この業界の少し先の未来をもち帰ってほしいな。

コヤマン: おお@@@

マヨネーズ大王: 未来を考える。。。

satomiogu: **未来をもち帰るとか、カッコいい。。。**

らいむ: 楽しみだぁ・・・

マヨネーズ大王: **WACATE で温故知新で JaSST で未来への扉っすか!**

マヨネーズ大王: **Re:JaSST11' 東京が開催されてほしいです。マジ色々なセッションみたいっす**

ばんばん: 振り返り会みたいなので、一部抜粋でもいいから発表してほしいね

しんすく: お、これカッコイイね。Re:JaSST11' 東京

コヤマン: リジャストw

hiroise: **振り返り会あったらぜひいきたいなー。自分も**

しばし、アホな話で盛り上がり・・・w

コヤマン: そういえば温故知新と未来の話が出ましたが  
マヨネーズ大王: うあ

コヤマン: **温故知新は、古きをたずねて新しきを知るので、軸は未来ですぜ**

コヤマン: 視点が、といった方がいいのかな

コヤマン: 未来を見据えて、古きをたずねよう的な。

Dreamstate: うん。それに、**未来を作るのは、いつだって「若い人」だからね。**日本で若い人が作ってく国だから。未来に夢を描ける人が JaSST にたくさん集まってくる。で、個々帰路に付きながら未来を思い描くわけです。**このサイクルというか、「循環」が未来を作り出すこと。**なんかね。。。WACATE とか日本全国で開催される JaSST とかって、若手技術者の「鼓動」のように感じるの。

コヤマン: わかる気がします

しんすく: たしかに、JaSST や WACATE でもらう熱は凄いですね。それで半年持ちます。

Dreamstate: **たった一日の「衝撃」が、日本の全身に血流を生み出して活性あげている気がする。**そういう一拍の鼓動だから、生半可な気持ちで登壇しちゃいかんと思、身が引き締まりますよ。

らいむ: いつも衝撃を受けテンションマックスで持ち帰ります♪

Dreamstate: 「今度はどれだけ衝撃あたえようかな」って、登壇する側も楽しみだし。語るのはちと恥ずかしいけれど、私の登壇する目的、持って帰ってもらおうもう一つのメッセージは、「**いつかあそこへ俺も立ち上。立って発表してみよう**」って思ってくれたらうれしいな。。。<そう思わせたい。

コヤマン: わかります!

Dreamstate: それが年寄りの仕事だと思うから。

しんすく: **テスト界はカッコいいオトナが多いのがよいですね。**

コヤマン: まだまだお若いので、頑張ってもらわないとですけどw

hiroise: 確かに。より主体的に深く参加する人が増えて、学びあえたら自分もとてもうれしいです

しんすく: 憧れモデルを形成しやすい。

Dreamstate: かつこ良くはないけど、みなやんちゃだよな。

そしてベストスピーカー賞受賞の永田さんも、話題になってましたよ☆

Dreamstate: **個人的には、ソニーの永田さんを応援しにくよ。**<本人曰く「技術者人生全てを賭してリベンジマッチ」だそうです。

コヤマン: D2-3 ですか?

ばんばん: 1 日目 2 枠も悩ましいですね。発表も聴きたいけどパネルも聴きたいし・・・リスクベースドテストをちゃんと知りたいて方には永田さんの発表はおススメかもしれないですね。聴きたいけどどうしようかまだ悩みなんです。**リベンジマッチって、知る人ぞ知る、な話ですよな。**



Dreamstate: 道に迷って、すごく技術者としての悩みを抱えて、一つの技術で苦しんだので、その道の第一人者を訪ねてアメリカまで行って、すーっとすーっと第一人者の人と時間を過ごして、今回の発表内容を半年近く練り上げてきた。

コヤマン: そういういきさつがあったんだ。。。永田さん

Dreamstate: 本気だよ。彼の今回の登壇は。

マヨネーズ大王: 永田さんすごい。。。

林: さすがですね

コヤマン: カッコいい

しんすく: 永田さんのまっすぐ冷めない情熱みたいなものはいつも感動します

しんすく: Dreamstateさんとまったく違うタイプのカッコよさ

Dreamstate: 負けられないシーンって、人生に1~2度くるじゃない。その覚悟を持った技術者って、やっぱりかっこええやん。

hiroise: そうですね。永田さんにはすごい情熱を感じます

コヤマン: 智美塾の帰り、1hくらいずっとリスクベースドテストの話してたなあ…そういえば

hiroise: どんどん技術を身につけて、第一人者レベルまでもっていったる

林: ですね

satomiogu: 私も、永田さん応援に行きます。WACATEのとき、帰りの電車で盛り上がっちゃいました。すごいアツい方でした。

ばんばん: 永田さんは(初めてお目にかかった)3年まえからすーっとあんなですよwww

マヨネーズ大王: WACATEの夜も同じ部屋だったのはとっても有意義だったな>永田さんとトーク

コヤマン: 僕らから見たら皆カッコいいですよ

Dreamstate: うん。いつも背負ってるリュックサックからはみ出してるもん。情熱が。

コヤマン: リュックwwwww

しんすく: うまいw > リュックw

hiroise: 永田さんのような年齢の方、仕事関係でもちらほら見ますが、永田さんほどアグレッシブな人は滅多にいないと感じています

コヤマン: うんうん。あの年齢であの熱さはホント稀少。

わっしー: 熱い人ってかっこいいですね

林: ですね

Dreamstate: わかります

しんすく: あと永田さんは同年代には超嗜み付くけど、若者相手は必ず一旦飲み下してくれる。

Dreamstate: 嗜み付き！わかるわかる

しんすく: ですよー！西さんや吉澤さんには、なにそれさっぱりわかんないってwでも僕らの時は「うんうん。でも、こういうときどうなの？って口調が違う

Dreamstate: どっちがいい？<同年代と同じように嗜み付き合いしてみたいか、やはり若手として優しく接してもらいたいのか。

しんすく: いあ、どっちって訳ではないっすね。どちらもとても真摯に接してくれてる感じです。

コヤマン: 永田さんだと、貫禄があるから下の世代に対して凄く気を遣ってると思います

hiroise: 難しい問題です。

コヤマン: たぶん、永田さんがその方が有意義な議論ができることを知っているんだと。

hiroise: だだほんとに個人的に利己的な理想を言えば、伸ばす方に嗜み付いてもらうのがいいかもしれません

Dreamstate: そういう意見もあるよね。<怒られて叩かれて、いつかそういう人とバトルできるようになりたい。>

hiroise

しんすく: うん、どっちもだと、思うー。オイコラで叩いて伸ばしてくれる方もいるし、うんうんって聞いてくれて自信を付けさせてくれる人もいるし。

Dreamstate: 「いつか超えたい」って思わせる人と、「そのままいてください」って人というよね。

しんすく: ひっじょーにバランスいい。

コヤマン: 僕は結構、対等に扱ってくれる方が好きだったりしますね

しんすく: いえす

マヨネーズ大王: 真摯さが大切。。。と

わっしー: 私はその人に慣れてないうちは優しく接してほしいです。すぐ萎縮するんでwで、経験と自身がついてきたころに嗜み付いてほしい・・・

Dreamstate: 勉強になります。(メモメモ....ちなみに、その距離感って、地域性もあるんだよ？(笑))

コヤマン: 地域性もあるんですねー

しんすく: じゃ、永田さん→湯本さん→Dreamstateさん→西さんだ。>わっしーさん

satomiogu: 私も、わっしーさんに同感です。気が小さいので。。。

hiroise: やっぱり難しいですねー。師匠であって欲しいという感情もあって、バランスが難しい

Dreamstate: いろんなタイプの「背中の見せ方」があるからね。

ばんばん: わたしはレベルが低いので対等になれないというほうが正しいです^^;

Dreamstate: 実はばんちゃんと私は同世代で、タイプは逆だなあ。。。って思ってみてますよ>ばんちゃん

コヤマン: ばんちゃんは、すごーくやさしいんです。言葉が。

ばんばん: え？それは知らないだけですヨ奥さんw「うちの子(=チームメンバー)」になってみたらわかるかも・・・www

マヨネーズ大王: なんか棘がある言い回しですねw

コヤマン: 丁寧にピンポイントで指摘をくれます。

Dreamstateさんと逆かどうかはわかりませんがw

Dreamstate: 細やかな気遣いを普段から発揮されているから、俺WACATEとかにお邪魔した時、気遣いなしの傍若無人ぶりで見られる。

コヤマン: うんうん

Dreamstate: 同世代でキャラかぶらないようにしてるよ。いつも。

コヤマン: いやいや、Dreamstateさんの気遣いもハンパねっす。

Dreamstate: えっと。。。夜中に前夜祭に現れて、実行委員室で「海パン履けよ」ってある人をリンチしたりする「お気遣い」？



hiroise: wwwwww

コヤマン: うんwそれはノーサンキューww

hiroise: そういえばあれで実行委員のほとんどが寝不足にwww

ちなみに、実行委員が寝不足なのはこの日に限ったことではございませんw

参加者同様、実行委員もつつい語りあかしてしまうんですよ~(そしてふりかえりの時、いいんちょに「早く寝ろ」と怒られるw)

この後ちょっと愚痴モード脱線をして^^ ;  
女性陣のキャラの話題から各地のJaSSTの話へ...

Dreamstate: 各所、例えばWACATEとかTEF道とかに、名物的なキャラ立ちの女の人がいるのって、すごいなあーって思うよ。)

しんすく: Σ(°д°||| たしかに!

コヤマン: 女子部のキャラ立ちっぷりはホントすごいですよね。

satomiogu: 私、キャラ薄いと思います( )\_(<

しんすく: おーい

コヤマン: いやいやいやw

Dreamstate: プレゼンの最中に、「まあ、なんということでしょう!」って台詞は、俺のプレゼン辞書/語彙にはない。

ばんばん: いやいやいや、あの「なんということでしょう」はなかなか言えませんよ。本当にモデレートかすごいと思いました。北海道のワークに見習って九州頑張ろうって思ったんです。そういえば。

satomiogu: あれは、たまたま。。。ほぼ強要で(笑)

Dreamstate: 自覚ないから稀いのさ。

マヨネーズ大王: 私も薄い・・・

コヤマン: マヨネーズ的な人はおっぱいキャラでおk

マヨネーズ大王: 私の場合いつも懇親会で都築さんを心配するキャラでいこうかと

コヤマン: ww

わっしー: 私も薄い・・・

コヤマン: わっしーさんはお会いしたことはありませんが、しっかり海パンの事を覚えていてネタにできるあたり、大丈夫だと思います!

わっしー: あ・・・ありがとうございます!

らいむ: JaSST九州くればあえるよ>わっしー

しんすく: やっぱキャラたってる??>らいむ

らいむ: うん!

しんすく: さすがー

Dreamstate: 一度いかなっきゃいけませんね。>九州

マヨネーズ大王: 九州か・・・

コヤマン: 次は行きたいですね。九州。

わっしー: いや、女性が少ないですわね

らいむ: 興味津々な子やわあ

satomiogu: 九州行ったことないので、行ってみたい!

わっしー: ぜひ九州へいらしてください!

らいむ: 九州いいよお!北海道にも負けません

しんすく: 縦断ですね!

マヨネーズ大王: ひさしく行ってないな>九州

コヤマン: こうやって、キャラが立っている人達がたくさん発表して憧れモデルを形成して、どんどん日本が良くなると素敵ですね^^

らいむ: すてき

しんすく: 日立や NEC の本当に基盤な方々が第1世代、西さん、Dreamstateさん、湯本さん、いわゆる僕らが今追っているのが第2世代、で、僕ら今若手って言われてる人達がたぶん第3世代だと思うので、次ですね!第4世代。超楽しみです。

ばんばん: 九州は各地(各県)で開催してどんどん輪が広がっているようですね。そういう点で他の地域とは違った魅力があります。

Dreamstate: 今このチャットで起きてることって、地域ごとに他地域で受けた刺激を、取り入れ、工夫して、別の地域に影響を「与えたい」という欲求でしょ。これって凄いことだね。

林: すごい

コヤマン: 確かに、地域の違う人たちが、何らかの形で想いや知識を共有できるのってスゴイことですよ

Dreamstate: しかも、かならず「やりかえしてやる」って燃えるところが凄い

コヤマン: JaSSTが全国で行われることの意義というか。

ばんばん: あと、学生さんの活躍すごい>九州

Dreamstate: そうなんだ!それすごい!

ばんばん: 各地といえ、今回も関西の出張ワークがありますね。JaSST'10Kansaiに行けなかった人は関西の雰囲気味わえる絶好のチャンスだよ♪おんなじように各地の出張枠があったら面白いなあ

しんすく: あー、関西ありますね!決断の1手!

らいむ: 出張枠おもしろそ

Dreamstate: おお。すごいね。出張ワーク

ばんばん: その出張ってなにも東京に限らず、各地で開催されたら楽しい

しんすく: うんうん、交互に交流戦を。せっかく全国なんだし。

Dreamstate: 昔、一度関西にて発表したことがあるのよ。聴衆がアツくてね。

ばんばん: M崎先生みたいな滑り芸ではなくて?w

なかさや: (笑)<M崎先生

Dreamstate: あ。M崎先生の滑り芸プレゼンは、唯一真似できない芸当です。

わっしー: 気になります、滑り芸

コヤマン: そこ食いつくかwww

なかさや: 滑ろうと思っても滑れないですからねえ?

Dreamstate: "天井"や"滑り返し"など、複雑な滑り芸が随所にちりばめられる、恐ろしく完成された芸当です。

わっしー: おおおおおお!ますます気になる・・・

ばんばん: わっしーさん、関西にいっか九州にM崎先生呼ぶか、どっちかにしたらよいのではないかなwww

Dreamstate: あ。喜んでくると思う。

わっしー: その手が!



コヤマン: M 崎先生を九州に呼ぶはかなりいい提案ですね  
^^

Dreamstate: 地域色というか、参加者の「色」って凄く差があるの。あるよね？

ばんばん: はい。地域ごとに色はあります。

らいむ: そう思います

ばんばん: でも何色かって言われましてもですねwww

わっしー: いろんな地域の JaSST に行ってみたいなあ

コヤマン: 2年連続全国行脚のばんちゃんはスゴイよね

Dreamstate: うん。全部制覇って並じゃない

ばんばん: あーたまたま暇な人だったんでwww

hiroise: 確かに。これだけ数が増えているのにすごいと思います。

なかさや: それもなかなか真似できませんく全国行脚

コヤマン: 場所によって違う色を肌で感じたいなあ

らいむ: 全国行脚したいなあ

ばんばん: 全国行脚は正直おススメです。それも2巡りするとですね、やっぱり知り合いが増えるわけですし。はい。

らいむ: 四国と東海だけいけてない。。

なかさや: 四国と九州にいけてない。。

コヤマン: 新潟増えましたしねw

らいむ: ただT E F 東海に入会したので、東海は今度絶対行く

ばんばん: あ、九州の人は東海おススメです。もちろんその逆も。車繋がりで点でも。

なかさや: 九州も車なんですか？

Dreamstate: 多いよ。

らいむ: WACATE で東海のかたがたとお会いし、かなり刺激を受けました

マヨネーズ大王: ぜひ来てください>らいむさん。といって私も JaSST10 東海は参加できなかったですが orz

コヤマン: マヨネーズな人は車の仕事してますもんね。

しんすく: それで東海行けなかったのは残念だったねー(T-T)

マヨネーズ大王: はい

なかさや: 東海だけアウェイを感じましたw 関西も北海道も気にならなかったのに。

ばんばん: あ、そうか、なかさやさんは組込みな人じゃないよねそういえば。

マヨネーズ大王: 今年は特にそちらの色が強かったですね>JaSST 東海

なかさや: はい。組み込み未経験ですwアウェイ感は組み込みとエンブラのの違いのせいです。

マヨネーズ大王: 愛知ってIT系コミュニティでは組込みがあまりいません。しかしテスト系はほとんど組込みという。。なぜ？

Dreamstate: エンブラもあるにはあるよ？組み込み多いけど。<開発者もテスターも

しんすく: 組み込みでテストが流行るのは、やっぱり「数が出るから」かなー。

マヨネーズ大王: というか名古屋に来てるなら飲みに行きたいです。。

コヤマン: 組み込みって、あまり外に出ないイメージがあるんですよね。開発の人が。

マヨネーズ大王: たしかに外にはでないですね。今の技術でもなんとかできますし

しんすく: あー、たしかに。WEBの華やかさと対極って感じ

わっしー: あ、たしかに。外に出ない人おおいかもしれないです

コヤマン: だからじゃないかなあ

らいむ: そのイメージある

マヨネーズ大王: どんどん出てきてほしいですけどね。

コヤマン: うんうん

しんすく: でも、「出る数」だったらWEBも変わんないとおもうんだけどなー。<組み込み

Dreamstate: いろんなとこ出てって暴れてほしいわ。「組み込みぢゃ！道をあけーい！」みたいな大手振って。

マヨネーズ大王: www

コヤマン: ww

しんすく: あー。たしかに捜査4課ってイメージあるw

マヨネーズ大王: 組み込みでも色々ありますけどね。たとえば組み込みLinuxとかVxWorksとか使うものから、アセンブラでゴリゴリしてるのとか

コヤマン: 組み込みはもうなんつーか、電気とか機械とかとのバランス調整が難しいというイメージ

hiroise: 組込屋、数はいますけど分野がバラバラですからね。。

マヨネーズ大王: たしかにハードとの協調は重要です。Webの人だとそれがデザイナーさんとの関係になるのかな？よくわからないけど

Dreamstate: ハード知識とソフト知識の境目も完全に分別されていないけど、でもチームが分かれていて、お互いがお互いを意識しながらチーム同士で協力してるよね。

組込み系: WEB系の話にずれたついでにエンジニアの「華」について議論が交わされました。。。これも脱線しているのですが、面白いから載せちゃうっ！

hiroise: あとウェブなんかではごろごろいて勉強会やイベントで活躍している若手のスタープレイヤーがいないのが寂しい>組込

しんすく: それhiroiseさんじゃんw

マヨネーズ大王: たしかにw>組込み界の王子hiroiseさん

コヤマン: hiroiseさんはスタープレイヤーだねw

hiroise: 僕は全然小物です。ほんとです

マヨネーズ大王: 頭も☆w

しんすく: よし祭り上げよう。

Dreamstate: 「華のあるエンジニア」ってのは、自然発生ではだめでな。みんな、[俺スタープレイヤーになりたいんだけど]って周囲に押し上げてもらうか、ものすごい美人で天然で北海道から押し出されて東京で猫耳着けるかしか方法ないんだわ。「お前、この地域背負って世界にでろ」と周囲に言われる(言わせる)といいんじゃない？

コヤマン: なるほどー

しんすく: ううむ、その二択かあ。

わっしー: なんとという二択

satomiogu: . . .



なかさや: まあ、なんということでしょう。  
コヤマン: 納得した。  
しんすく: 納得した。  
マヨネーズ大王: 世界ですか！  
オウミ: なるほど。  
コヤマン: こんなときだけ協調性高いwwwwww  
hiroise: まさにアイドルスターですね！  
Dreamstate: で、東京でもカメラ持った猫耳娘が「猫耳娘の座は渡さない！」とか、他流試合/武者修行の様相で。こうやって交流がはかられていくわけですね。  
オウミ: …？  
しんすく: 素晴らしい。  
なかさや: じゃあ、九州からウサミミ乱入もありってことですね？  
しんすく: ありますね  
Dreamstate: ないす提案>なかさや  
マヨネーズ大王: スバ、ラシイ  
コヤマン: 完璧だ。  
Dreamstate: (すげえ団結力)  
ばんばん: ウサギも買いにいこうかなあ・・・たぶん資料できたらwww  
しんすく: アフロと猫耳とうさみみで。  
コヤマン: ww

オウミ: 空気読まずに…、「華」ってなんなんでしょう？  
「華」があると何がいのだろう。。。  
コヤマン: スタープレイヤーの持つ、「華」とはなんぞや？  
マヨネーズ大王: ひきつける魅力的キャラ、カリスマ性、ネタを隠し持っていそうな雰囲気、美しさ。。。とか？  
オウミ: 敢えて極論書きますけど、「スタープレイヤー」は必要なんですか？  
ばんばん: きっとポジペと一緒に、見た目と中身両方で勝負ってことでしょうかね  
しんすく: うん、いたほうがいい。とおもう。  
コヤマン: なんというか、たぶんアイドル的な存在なんだよね  
Dreamstate: じゃ、わかりやすくその質問に答えるね。  
コヤマン: シンボルというか  
しんすく: なんちゃーか、こう。ランドマークっていうか。  
Dreamstate: この今日チャットに参加している人で、「おれ(私)、いつかは日本のスタープレイヤー/エースになりたい」って思う人。手を挙げて。  
しんすく: /  
わっしー: はいはい！ />  
コヤマン: 2番目/  
らいむ: /  
hiroise: ぼんやりですが/  
コヤマン: 皆アツいなあ  
Dreamstate: なれるか？なれないか？の問題ではなくて、なれるなら日本のエースになりたい。。。って思うこと自体はおかしくなくて、なった後に、日本をどうしたいか？まで描けるエースになれるといいな。  
しんすく: なるのが決定しているの、いまなぜなっていないのか？何が足りないのか？って前向きに考えられるです。

しんすく: … (日本をどうしたいかまで) 考えてなかったーorz  
コヤマン: うん。僕は日本を品質の国にしたいですね  
Dreamstate: すげえ。なるのが決定している。>そう思えるならなれる！  
hiroise: あ、忘年会で教えてもらった自信ファーストですね！>しんすくさん  
しんすく: そうそう！>hiroiseさん  
コヤマン: 既に成っているのだけれど、技術的に。そして、それに関わっている人間が、自信をもって仕事ができるようにしたい。  
しんすく: コヤマンのが具体的。  
ばんばん: エースになるつもりはないけど、プロジェクトにかかわる人がみんな1つの方向に向けてお互いを尊重してよいものが作れる、そういうプロジェクトを増やすことにちょこっとでも関われば嬉しいな、とは思っています。  
オウミ: でも、ぼんやりとでも方向性ないと、エースは難しいんじゃないですか？ぶれませんか？「エース」がよくわからない。。。 (汗)。読解力なさすぎるのかな自分。  
なかさや: 私はリベロとか  
オウミ: んーでも、リベロのエースがいてもいいような。  
satomiogu: リベロが一番重要だと思います。  
ばんばん: 私は引っ張る側じゃなくてサポートする側なんですよね。  
オウミ: サポートのプロ、この人がサポートしたら安心！って人。  
しんすく: ここで大事なのは エース = 良い じゃないとこだね。全員フォワードだと成り立たん  
コヤマン: うんうん、エースの定義が少し違うと思う。  
ばんばん: エースはやっぱ惹きつけるものがあると思いますよ。そういう人がプロジェクトにいるのってとても大事だと思います。  
なかさや: 一番はセッターだと思います。でも、リベロあつてのセッターで、エースで・・・エースあつてのチームで・・・  
しんすく: 「日本一」「世界一」ってことだね。  
satomiogu: 拾えないと、繋がらないですから。  
オウミ: ポジションの話ではない？  
Dreamstate: そうそう。エースは、ポジションの名前じゃないでしょ。アタッカーでもセッターでも。  
オウミ: でも、目立つ人=エースって感じに見えたのですよ。  
Dreamstate: (例えばバレーボールなら) あるチームとこれから試合することになって、チーム全体、もしくはそのエースから、ぜーって一勝たせてもらえなさそう」「勝負すること自体が無謀なのかも！」って思わせる雰囲気がでたりする人がエースなんだと思う。「こいつがコートたったら、負けるはずがない。」と周囲に思わせる人。「登場と同時に会場がわく人」  
コヤマン: サッカーとかだと、チームによってエースもポジションも違うんだな  
satomiogu: それ、わかります！  
しんすく: それだーそれ。それになりたいって話ですね。  
オウミ: んー。。。だとすると、プレイヤーである必要はあるのですよね？ >登場と同時に会場がわく



マヨネーズ大王: でも強い人=エースとは限らないですよね。。。なので、ポジションも関係するのかなと思った次第。

Dreamstate: **ボールに絡んでいる時間が短くても、[いると盛り上がる]**

コヤマン: うん。監督がそうである場合もあると思いますよ

Dreamstate: **そだよ。<強さだけではエースにはなれないと思う。<必要条件だけど。**

オウミ: 監督や、プロジェクトの裏方ですんごい安心感与えてくれる人だっていると思うのです。

Dreamstate: だって、現場で走ってない、引退した人/椅子にすわってる人の講義聞きたい?

オウミ: あーわかりました。

なかさや: いま、第3世代、第4世代が目指すエースは、監督ではなくプレイヤーとしてですよ?

Dreamstate: 説得力ある? <例えば登壇するとしたら。

オウミ: 恐らく、Dreamstateさんの仰るプレイヤーという言葉が、私のイメージと違ったのですね。

Dreamstate: **現場はしってる=プレイヤーって意味ね。**

しんすく: 現役の監督ってことだと思ってお。

マヨネーズ大王: 監督が目立つうちは残念だけど、強くても華がないチームってことですよ

Dreamstate: **あー。メンバー変わってもあの監督なら強いチーム。。。ってのは、メンバーが弱いじゃん。**

マヨネーズ大王: 監督がしょぼくても種目によってはメンバーが引っ張るケースもあると思う。「監督は点を取ってくれない」の法則だね。

コヤマン: **なりたいビジョンの定義はok、かな? >エースプレイヤー**

しんすく: 「周りがなんとなく影響されちゃう現役の超上げやつ」ですね。

Dreamstate: 「おまたせ!」って登壇した瞬間に、オーラがでまくって、(脳内で)BGMがががん鳴って。。。ってなってるような、そういう理屈じゃねえなあ。。。って周囲に思わせる

しんすく: ああーw すんごいイメージわく>BGMが鳴る

Dreamstate: そんな人になりたいって思うよ。いつか。

なかさや: 十分なってますって>Dreamstateさん

コヤマン: BGM鳴る、はわかる気がしますw

マヨネーズ大王: でもなりたくてもなれないと思う。エースには。もしくは一段レベルを落とした世界へ行くしか。

しんすく: 十分なってます

Dreamstate: **いや。なれるよ。想い描いて、望み続ければ。走ることを辞めなければ、必ず。**

コヤマン: **難しいと思うけど、視点を変えればエースはたくさんいると思うよー**

Dreamstate: **あ。それもある。「この分野の」ってのはあるとおもうし。ちなみに、自分では周囲に「こいつになら勝てる」と思われていると思っていますよ。<まだオーラが出てない。たりない**

コヤマン: **自分では特別ではないと思っけても、ある視点から見ると特別に見えるもんです**

らいむ: 「まず願うこと」からすべてが始まる

しんすく: **次に自分を信じることね>らいむ**

マヨネーズ大王: **なんというか生まれ持ったものがありそう。少なくとも競技力だけではエースにはなれないと思う。ただ仕事とかだとまた別なのかな?。。。と今までのスポーツの中をみて思ったことです。**

Dreamstate: **全然別だと思ふ。<仕事では、苦勞した経験量と蓄積した知識量。スポーツだったら、「好きか?」もはいるでしょ。仕事でも同じだと思ふ。「この仕事好き?」っての。**

マヨネーズ大王: **好きは重要ですね。**

Dreamstate: **うん。**

コヤマン: **好きこそもの上手なれ、ですね**

Dreamstate: **もうこの技術や仕事やってるときの俺、天才!」って思えるようなスキな仕事に巡り会えるか?仕事に惚れ込めるか?は大切。多分、JaSSTに登壇するような人って、みんな「俺、この分野大好き!」っていう大好き自慢に近いものがあると思ふよ。俺の好きなこの分野の仕事、みんなも知って!みたいな。**

コヤマン: **大好き自慢ww**

オウミ: **まるで運命のような。>巡り会えるか**

Dreamstate: **運命の人。。。って思う時あるよ。<どんなに大変でも、嫌いになれないんだもん。**

コヤマン: **好きじゃなきゃ、面白くなきゃ、いちいち数百人の前で喋りませんもんねーw**

マヨネーズ大王: **泥臭いこととか好きですね。どうやったら少しでも処理速度が速くなるか?そういううちまましたもの**

hiroise: **その通りだと思います。エースになるのはやっぱり厳しい道で、好きで誇れるように進めないとも過酷なしょうね。。**

しんすく: **でも、あんまりシリアスじゃなくていいと思ふー**

マヨネーズ大王: **細かいところが好きですね**

しんすく: **西さんに「どうしてこの分野に進んだんですか?」ってきいたら、まあ酒の席だけど「うーん。成り行き」って。えー**

コヤマン: **僕も聞いたw**

しんすく: **いったよね!?w**

オウミ: **あ、その答え、直接聞いてみたいwwww**

Dreamstate: **俺もなりゆきだよ?なったわけじゃない。<品質エンジニア**

しんすく: **えええええええー**

コヤマン: **きっかけは、ですよ?きっかけは、成り行きで、気がついたら…みたいな。**

オウミ: **いつの間にか、運命のヒト(?)が近くにいたという…? >なりゆき**

Dreamstate: **うん。なりゆきというか、気がついたら。。。自分のキャリアって、ほとんど考えたことないんだよ。今も。**

hiroise: **エンジニアの成長って、環境ドリブンみたいなどころもあるんでしょうね。自分のいる環境で伸ばしやすい分野があって、そこを活用する人がどんどん伸びるイメージ**



Dreamstate: うん。それを「場が人を育てる」っていいですね

マヨネーズ大王: 成り行き駆動成長? w場が人を育てるといのはわかる気がします

しんすく: それで Dreamstate さんみたくなるのか。。。

Dreamstate: あとは、上司、仲間、ライバル、そういうものの巡り合わせ。

しんすく: まったくだ

コヤマン: 環境が人を育てるのは、真だと思います。人間だって、生まれてきた環境でかなり影響受けますからね。

hiroise: 確かに! 人はとても同意です

マヨネーズ大王: そして成長した人が良い環境を作り維持していくのですね

なかさや: 人! 同意!

ばんばん: ええ、環境は大きいです。環境と言うか、周囲の人

マヨネーズ大王: そういう意味では環境を壊すことも大切なのかな?

オウミ: まあ、環境って与えられるばかりではないと思いますが。

Dreamstate: じゃあ、逆に、「他人に良い影響を与えられる人になりたい。。。」って想いも持つでしょ>ALL

しんすく: いえす

コヤマン: 常に。

しんすく: てゆかかなり低レベルなところにそれあります。

hiroise: 確かに。逆の方向で申し訳なく思うことも多々あります

Dreamstate: 人に影響与えたいから、ああいふ4~500人くらいの場所に登壇して、好き勝手しゃべるわけです

マヨネーズ大王: 相互作用重要?

ばんばん: そうですね。発表するということは何かを伝えたいということですね。

しんすく: うん、伝わってほしいがないと響かないですね

Dreamstate: うん。発表って、最初は「伝えたい」ってところから始まるけど、慣れてくると「影響を与えたい」になるし、「変えたい」になる。プレゼンが欲張りになっていくんですね。

マヨネーズ大王: 伝えたい思い・・・

hiroise: 特に実行委員はそういう気持ちがとても強くありますよね。すごく強烈な印象を持ちました>影響を与える

コヤマン: WACATE 実行委員会は、影響を与えてしまうという点もはらんでいますからね。

しんすく: 伝えたい ★いまここ 影響を与えたい 変えたい

Dreamstate: うはは。発言欲求5段階みただな。

しんすく: 伝えたい 影響を与えたい ★会社ではここ 変えたい

オウミ: そういう怖さがありますね。実行委員会に限らず、どの発表でも同じですが。その怖さがあるからこそ得るものもあるんですけど。

コヤマン: うん。伝えて初めて得られるものもありますしね。

オウミ: そうですね。そして、覚悟決めた方が、伝え方も違う、気がします。>伝えて初めて得られるもの

コヤマン: うん。覚悟重要。

オウミ: これで大丈夫か?とか覚悟足りてるか?とか、ぐるぐるしちゃうことも多いですけど。これはこれで。

しんすく: どんな影響でもどんな表現でも受け取って変わるのほどこまでいっても本人次第と思う。もちろんいい影響に越したことはないけど。

しんすく: なので、実行委員はそこ気負うんじゃないくて、おもいきり熱意をぶつけるだけでいいと思うー

マヨネーズ大王: 私の知ってる人も、あえて知らない分野だから・・・という理由で勉強会の発表担当者になる人もいますね。発表するからには勉強しようという。。

オウミ: それ、いいですね! >発表するからには勉強しよう。知らない分野じゃなくても、ちょっと背伸びしてみるとか。応用できそう。

・・・そんなわけで実行委員やってみない~? これを読んでいるアナタ!! www

ここまでで [0:30:44]

・・・また日付変更線超えちゃったねwww

この先もチャットルーム変えて朝までナマ討論していた方々もいらっしやっただようですよwいやはやアツい!

#### ■参加方法と次回予告だよ

#### □チャットに関する要件は以下の通りです♪

・Skypeのチャット機能を利用します(ボイス通信は使いません!)

・グループに参加していただきますので、コンタクトリストにない人が含まれるチャットに参加できるように設定してください

・チャットに表示される名前を、Magazineに掲載してよいハンドルネームに設定してください

次回開催は・・・

## 3/4(金) 22:00~ chat 開始!

21:55にはパジャマに着替えてskype前集合♪  
テストのお話しましょう♪

#### ■参加申し込みは以下の方法で!

=====

WACATE-Magazine 編集部のチャット窓口

(magazine-chat@wacate.jp) に

「てすバナ参加希望」という件名で

以下の情報を添えてメールしてください。

- ・名前
- ・Skype名(アカウント名もしくは登録アドレス)
- ・チャットで語りたくないこと

=====

皆様のお申し込みをお待ちしております☆

今回のチャットルームオーナー: コヤマン



# 池田暁の

## ミュージカルに恋して。

[第二十五幕]2011年明けましておめでとうございます！

### ■JaSST' 11 Tokyo も終わりましたね

今回も二日間盛り上がりでした。テスト好きな方々の熱気はすごく、ひと月が経過した今でも振り返り会が企画されたりと動きが続いているようです。

さて、1日目の出来事です。情報交換会でたくさんの方とお話する機会があったのですが、そのなかで「Magazineのミュージカルの記事、いつも楽しみにしています！」との言葉をいただきました。というわけで、単純な私は気を良くして今月も書いてみるのでした。(^-^)

### ■2010年を振り返る、後半編

前回に引き続いて、今回2010年後半について取り上げてみます！

\* \* \*

### ■7月

7月引越しを決行しました。せっかくの引越しということなので、ずっとどうにかしたかったオーディオ環境を一新。ぐぐっと音が良くなったので、既に所持していたDVDとかを観まくり。音質とか音場が向上すると臨場感のレベルが全然違いますね。ほんと満足でした。(^-^)

この月は夏休み恒例となってきたピーターパンを観劇。玲奈ピーターの楽を観に行ったのですが、ダイナミックなフライングに興奮でした。

### ■8月

待ちに待ったエリザベートが開幕。2010年版はエリザベートはダブルキャスト、トートはトリプルキャストでした。三ヶ月好演ということで既刊も長いので、月一くらいで観劇ということにしました。この8月は、まずは前回公演のキャストを中心にということで、朝海・山口を選択。朝海は前回公演と比べて”どっしり”しており、成長を伺わせました。山口トートは相変わらずの歌唱で良かったです。この月はまだ引越しのダンボールに囲まれる生活、しかも空調がなく、死にそうになってました。(^-^)

### ■9月

井上芳雄10周年記念コンサートに通い詰めの一ヶ月でした。東京公演は10日間なのですが、そのうち6回足を運んだのはさすがにやりすぎたと思ったのですが、やはり生の臨場感というものはいいもので、どの回も満足でした。回替わりゲストも豪華で、とても楽しかったです。この講演は彼にとっては10周年ということなのですが、そういったときに区切りのイベントを行えることの幸せや、区切りをつけること自体の大切さを教えてもらったような気がしました。

### ■10月

この月は観劇はなし。人生初の非常勤講師ということで筑波大学で博士課程向けの講義を行って来ました。このとき、つかみトークのところで、多少ですがミュージカルネタを折り込み、うまくいった…と思います。(^-^)

### ■11月

待ちに待った11月は「モーツァルト！」です！とても気になる演目だったのにもかかわらず、今まで一度も観劇したことがなかった演目でしたので、当日が待ちきれませんでした。あと、私がまだ若かった頃、高橋由美子にはまっていたこともあり、久しぶりに彼女を見ることができるとあって、そりゃもう静かな盛り上がりは大変なことになったわけです。(^-^)

ということで初日に観劇。ちょこっとバタバタしているところもありましたが、ライブCDを聞き込んでいたこともあり安心して観劇できました。その一週間後、ふらりと劇場に寄ってみたら追加席が発売されており、都合二回観劇。一部のキャストのアレさではありますが、何回観ても飽きが来ない演目だなと思いました。

### ■12月

12月は一条ゆかり原作の「プライド」の千種楽を観劇…の予定だったのですが、WACATE2010冬とかぶってしまい、チケットを無駄にしまいました。あとから感想を聞くと、笹本・新妻のデュエットはとて良かったらしく、無理矢理にでも行けばよかったと激しく公開しました。(TT)その代わりではないですが、先月に引き続きモーツァルト！を観劇。香寿たつきの歌声に癒されたのでした。

### ■2010年後半を振り返って

2010年後半はめずらしく観劇していない月があったものの、9月は同演目に6回も通っていたりと、多少はペースがあがりました。後半にもなると、翌年の演目の情報も出ますし、その情報に一喜一憂していたように思います。それから、WACATE2010冬では実行委員長を交代しましたが、できるだけ口を出さないようにと我慢する辛さを観劇が紛らわせ、支えてくれたように思います。

\* \* \*

### ■終わりに

2月は届かなかったラブレターコンサートに足を運ぶ予定。ゾロも時間を作ってなんとか！そして、春には徐々に観劇オフなんかを企画したいと考えてます。決めしだい、こちらで告知しますね。お楽しみに！<終>



# WACATE-Blog

# 出張所

## ■今年初の実行委員会。



都内某所にて。  
今年初の実行委員会が開催されていました。

今回のテーマは  
「WACATE 2010 冬 振り返り！」

ちゃんと皆で「振り返り」してるんですよ！w

けっして畳の上でゆったりとお茶したりしてる  
ワケではありませんwカプlico食べたりアイス  
食べたり…はしてますけどw  
僕はシュークリーム食べてましたけども！

まあ、写真のようにちょっと和やかに、でもとても真面目に振り返りを実施してます。

KPT を使って振り返りを行いながら今後の  
WACATE のやり方をどうするか、皆で知恵を絞って  
考えます。

実は毎回新しいチャレンジをしている WACATE 実行  
委員会なのですが、次回に向けて新しいチャ  
レンジの項目も決まりました！  
それはもちろんまだ秘密なのですがw

今回学んだ教訓をいかに活かすか。  
どう今までのプロセスに対策を盛り込めるのか。

こういったことは職場の改善活動などと全く同  
じです。

さて、一体次はどのようなテーマになるのか。。。  
今から僕たち実行委員も楽しみで仕方ありません！

## ■とちゅうワケで。

てなワケで今後、WACATE-Blog 出張所は WACATE  
実行委員の近況の他、次の WACATE に向けての動  
きなどを紹介できる範囲で公開していこうかと思  
っています。

WACATE、または WACATE 実行委員会に興味を持  
った方は是非、[magazine@wacate.jp](mailto:magazine@wacate.jp)などにご連絡を  
いただければ幸いです。

## ■次の WACATE に向けての近況

現在の次の WACATE に向けての活動は以下です。

### ◆実行委員会ネタ

- ・ JaSST' 11 Tokyo で働いた！
- ・ JaSST' 11 Tokyo でメディアスペースやってきた！
- ・ 年明けてからの第 1 回 WACATE 実行委員会あーんど新年会やってきた！
- ・ WACATE 2010 冬 振り返りをオンラインで鋭意実施中！→オフラインで実施！
- ・ Magazine 掲載用、JaSST' 11Tokyo Report 作成！（これがリリースされる時には終わっているはず！w）
- ・ WACATE 2011 夏に向けてのテーマを各自妄想中！

### ◆WACATE ネット

- ・ 「次回日程」・「場所」が仮決定！（詳しくは後ほど正式に告知します。）
- ・ まだ上記以外は何も決まってません！w

### ◆その他活動ネタ

- ・ Software Testing ManiaX 残務処理実施中！
- ・ JaSST' 11 Niigata にメディアスポンサーとして取材に Go!

…とこんなカンジです！

書いた人：コヤマン



# 開運

源太郎の  
ソフトウェアテスト占い

※「ソフトウェアテスト占い」とは…  
日本の伝統的な暦で知られる気学(九気性)をもとに、日本古来の統計学とソフトウェアテストで培った時代の統計学を組み合わせ考察された占いである！(笑)

	生まれ年	2月の運勢
一白水星	S38/S47/S56/H2	本月は、兌宮にかいしているため、実りの月となるであろう。今まで努力を怠らなかつた者は、その成果が形となって現れる月になるであろう。自分の手腕を存分に発揮するのも良い。ただし出入りの大きい月となるであろう。
二黒土星	S37/S46/S55/H1	軽はずみな行動は慎むべし。月盤で暗剣殺を受けているので、気を引き締めて物事にかかると肝要。先を見据えて十分に計画を練るべし。転換期の前の準備期間と心得よ。
三碧木星	S36/S45/S54/S63	先月に比べると停滞気味の運気となるが、失敗を恐れず自信を持って行動せよ。ただし周囲の状況を冷静に見極めることが肝要、今月は離宮にかいしているために、熱しやすくさめやすい傾向がある。病気・盗難に注意すべし。
四緑木星	S35/S44/S53/S62	本命星と相剋となるも月盤・年盤に同会している星がともに相性が良いので、運気の低迷が底をついた感があります。坎宮にかいしているために愛情・酒には、気をつける必要がある。特に愛情問題では自制心を忘れぬように。自己を見詰め直し、誠意を持って接することが吉となる。
五黄土星	S34/S43/S52/S61	一時の損得勘定で物事を投げ出さないことが吉。人生は簡単に割り切れるものではない。定位盤で坤宮にかいしているため、地道な努力が必要とされる。「継続は力なり」と心得よ。
六白金星	S33/S42/S51/S60	運気は決して良くはないが、立ち止まる事無く、勇気を持って前進してよし。決して楽な道ではないが大きな成果が待っている。年盤で五黄殺を受けているので、注意すべし。
七赤金星	S32/S41/S50/S59	目上の人からの助言は素直に聞き入れよ。ただし他人の甘言には注意が必要。乗せられるとひどい目に会うこともある。巽宮にかいしているため、いろいろなものと縁が結ばれるので、良縁・悪縁の見極めが肝要。
八白土星	S31/S40/S49/S58	今月は、本命星となり中宮にかいして運気も好調だが、諸事停滞し、なかなか成果が上がらない月となるであろう。しかし悲観せずにつければ、時間はかかるが結果すると心得よ。諦めぬ心が肝要なり。
九紫火星	S30/S39/S48/S57	今月は、運気が上々だが、坎宮にいるために独断専行してしまいそうになるので注意すべし。もともと頭の回転が早いために先を急いでしまいがちだが、急がば回れ。周囲に相談して策を練り直した方が、良い結果となるであろう。

月盤 二黒土星			年盤 七赤金星		
南			南		
五黄殺			五黄殺		
東	7	3	5	西	7
6	8	1	6	8	1
2	4	9	2	4	9
暗剣殺				暗剣殺 歳破	
北			北		

## お知らせ

2月28日(月)にWACATE-Magazine vol.27 発行します!(たぶん)

次号の特集は「JaSST' 11 Niigata Report!!」を予定しています★

# 来たれ! 投稿戦士!

WACATE-Magazine では“ソフトウェアテストや品質に関する記事”を常に募集中です。  
**来たれ! 投・稿・戦・士!!!**

WACATE-Magazine はボランティアベースで発行されています。したがって原稿料は出ません。※ノーギャラです。  
投稿いただいた原稿の掲載可否、掲載時期については編集部で決定させていただきます。  
特定の商用ツールやサポートなど営利色が強い原稿は原則として掲載いたしません。  
レイアウトなどは全て編集部で行います。また、特に戻り確認などを行いません。  
単なる論文は掲載しません。紙面の雰囲気を読んだ、イイ感じな文体や内容をお願いします。  
公序良俗に反すると思われるものについても掲載しません。

以上を了解した上で、覚悟完了! の方はWACATE-Magazine 編集部「[magazine@wacate.jp](mailto:magazine@wacate.jp)」まで、是非ご連絡ください。  
折り返し、担当より要綱をご連絡いたします。  
楽しい、そして役に立つ紙面にするため、是非ご協力いただければ幸いです♪

## ☆その他、WACATE-Magazine では以下の情報をお待ちしています☆

- 書籍情報(オススメ書籍情報も可)
  - イベント情報(ソフトウェア/品質/テスト関連)
  - 勉強会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連ならなんでも)
  - オフ会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連)
  - デザート情報(甘いものならなんでも。イカス! やつで。)
- などなど、お待ちしております♪



### 編集後記

## ★★★ WACATE 実行委員募集中 ★★★

いいんちょ★知ってた? 風邪とか引いてるときにチョコ食えると悪化するんだよ~?  
(含まれる鉄分がウィルスの好物らしい…△)  
きたー★2月といえばヴァン=Aレン帯デーですよね(´Д`)  
よえ世★2011年も、もう一ヶ月たっちゃいましたねえ  
あたべ★いよいよスキー準指導員検定本番した。  
コヤマン★WACATE 2011 夏に向けてそろそろ始動です! 次何やろかー†  
ばんばん★東京にも1日くらいどか雪が降ったらいいのになあ…☆  
あらかみ★JaSST 2011 Tokyo お疲れ様でした。。次は新潟ですね♪

### ★あくづけ★

2011/02/10(thu)はっこ  
WACATE-Magazine へんしゅつ  
[Magazine@wacate.jp](mailto:Magazine@wacate.jp)  
<http://wacate.jp/Magazine/>