

WACATE マガジン Magazine Vol.37

🍀ご挨拶🍀

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

WACATE が終われば次は JaSST! ということで
JaSST' 12 Tokyo に行ってまいりました!

本号が出る頃には既に JaSST から 1 カ月が経過し、
既に懐かしい気持ちになるかもしれませんが

行けなかった怒涛のセッションたちを
少しでも体験できたなら幸いです!



雪の残る雅叙園

外は雪が残って冷え込んでいましたが
中は熱かったですね。

とゆーワケで今号は JaSST' 12 Tokyo 大特集!!
そして大投稿!

もりだくさん! の
WACATE-Magazine vol.37!
はじまるよー!

🍀お品書き🍀

【大・特・集】

JaSST' 12 Tokyo Report!
セッションレポート
Bj インタビュー
WACAET セッションやってきた!

【特集】

レビュー祭りレポート!

【大・投・稿】

WACATE2011 冬
Best Position Paper 受賞レポート!
テスト設計コンテストやってきた!

【雑談すべしやる】

てすバナ語るっcha!

【リレーコラム】

Software Test Topics

【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

【連載】

今月の STAR☆

【あとがき】

🍀WACATE Topics🍀

JaSST' 12 Tokyo でやらかしてきたよ!

JaSST' 12 Niigata でも
Magazine 編集部がメディアスポンサーです!

大・特・集 JaSST '12 Tokyo Report

既に1カ月以上が経ちましたが、さる1/25~26に目黒・雅叙園にてソフトウェアテストの祭典、JaSST' 12 Tokyoが開催されました。

今回はMagazine編集部もメディアスポンサーということで参加させていただいたこともあり、どかーんと大特集させていただきます！

セッションレポート
BJにインタビューしてきた！
WACATEセッションやってきた！
の3本立てでお送りします！

それではまずはセッションレポート！
始まり始まり～

◆◆セッションレポート◆◆



■A1) 基調講演

「How We Test At Microsoft マイクロソフトでどのようにテストしているのか？」

Bj Rollison 氏 (Microsoft)

まずはJaSST委員と来場者への感謝を述べたBjさん。自己紹介として「私は幼い頃からソフトウェアテスターになろうとずっと思っていました。皆さんもそうですよね？え？違うの？」とおどけてみせ、私の幼い頃は車と女の子が好きでした！とアイスブレイクジョークw

空軍に所属していたこともあり、人類学を学んだこともあるBjさんがPCと初めて関わったのは趣味として触ったのがきっかけだそうです。

仕事としてはWindowsチームに所属し、IEやOffice製品も手がけたとのこと。

●Microsoftではどのようにテストしているか

7部門で合わせて300もの製品をリリースするため、異なる製品と異なる技術を扱っているため、エンジニアプロセスも1つではないそうです。様々な製品があるようにエンジニアプロセスもまた多岐にわたり、世の中の変化に追いつくためにも順応性が必要になってきました。

●Microsoftの製品テスト

Microsoftでは9800人のテスターがフルタイムで働いていますが、社内での開発者とテスターの比率は1:1であったりn:1であったりするそうです。Windows7については約8万テストをそれぞれのビルドに対して自動化されたテストを実施していて、年間で1500万のバグ対応に追われています。日々トリアージュをしながらそれらのバグを対応しているそうです。

単体テストではバグフィックス後に「P0テスト(プライオリティゼロテスト)」といって、他の箇所を壊さないか確認するテストを実施しているそうです。

●Microsoftのテスター雇用の変化

これら膨大なバグに対応するテスターの雇用についてMicrosoftは以前より変化してきているそうです。以前は経験や知識がなくてもテスターが採用されていましたが、「コードが書けない」「レビューができない」ことが問題になってきました。誰でもテストができた時代が終わり、テストはエンジニアリングに立ち戻る必要があると考え直したそうです。その後のテスターに対する面接ではコーディング経験を聞かれていました。

MicrosoftでサスペンドエンジニアをしているとWindows7をサポートしながらXPやVistaのサポートをしないといけないので、保守できるテスターが2000人くらい必要でした。

とはいえ、コンピュータの学位がある若者はデベロッパーの思考が強く、面接する学生にはテスターになるよう説得する必要があったそうです。

エンジニアスキルだけで採用するのではなく、その人の資質なども見て採用をしていたそうです。3年前には海洋生物学者を採用したこともあるようですが、海洋生物とテスト…不思議な取り合わせですね。

●ソフトウェアテスターの価値と組織

バグを検出することも1つの要素ではありますが、それだけではありませんとBjさん。火消し屋のように何度も事象に対して対応していると、次のアプローチに発展しにくく、同じ問題が再発しやすい。ではどのように予防したらよいかを考える高い問題解決能力が求められるようになります。テスターの面接でも自己啓蒙できる人かどうかを聞いたりしていたそうです。

また世の中の的にもそうですが、変化に素早く対応できるアジャイルなメンタリティが必要であり、face-to-faceでのコミュニケーションが取れることが重要であるため、高いコミュニケーション能力も問われているそうです。この場合のコミュニケーションはテストエンジニア同士のみではなく、デベロッパーとテストエンジニア間も指し、会社としてもフラットな組織作りをされていたそうです。

Bjさん曰くテストアーキテクトというポジションがMicrosoftにはあるそうで、ハイレベルでテクニカルな仕事だということです。レビューを書いたり、マネジメントはしません。どういう改善ができるかを検討し、プロセス改善のアドバイスをするのが仕事になります。

テストアーキテクトになるには高度な技術が必要で難しいそうですが、こういう魅力的なキャリアパスがあることが人材の流出を防ぐ1要素になっているということです。

●テストアプローチ

Microsoftでは探索的テストやマニュアル的テストを実施していて、APIの自動化は重要とし、機能的なバグを確認しているそうです。

フィーチャーAPIを作るにはお客様のシナリオを利用し、開発サイクルの中でDog fooding Testを行っています。Dog foodingを通じて何処から直すべきかを考えるそうです。Dog foodingとは犬の餌のこと。味は良くないし、人が食べられたものじゃないけれど、それを毎日食べること！そこから転じて、日々のビルドを自分のマシンに投入して使ってみるということです。利用するユーザーの痛みを感じるためのこのアプローチをそう呼んでいるそうです。(最近の犬の餌は意外といけますよ。薄味ですがw)

●テストライフサイクル

テストには終わりがありません。製品が行き続ける限り永遠に続きます。優先順位をつけたり、分析漏れがあったのはどこかを考える必要があります。テスト後に振り返り(ポストモータム)はしますが、テストの効率は劇的には変わらないです。もっと開発の早い段階で関わって、バグを予防することが大事だと言います。開発の上流工程の改善に貢献する

ことがテストなのだということです。

●テスト効率化

Microsoftのテスターは効率的にテスト業務を実施し改善するために、多くのツールを作成します。Microsoftではチャーンマップ(churn map)を参考にしながら、何時どのテストを実施するか、優先順位を決めてテストしています。

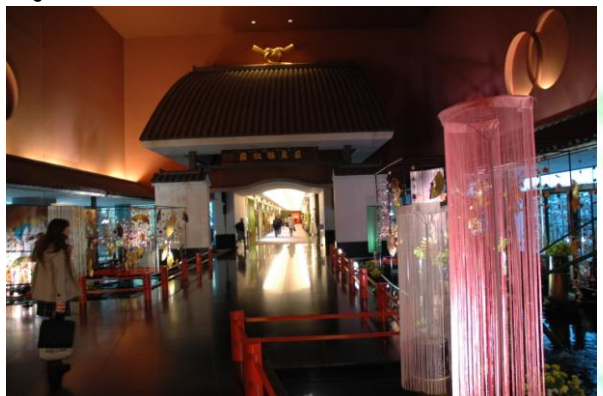
Visual Studioも元々は社内で使っていたツールをUSを通して世の中に提供しています。テスト中に作成したツールが世の中に出せているということは、テストはとても重要な仕事なのだと言えるとBjさんは言います。

●自動化モデル

テストケースをサーバにチェックインしてコードレビューをしています。Test Case Managerが全てのデータを取得し、どういうテストケースがチェックインされたかを見ている。そしてAutomated Results Analysisでテスト結果を確認・分析し、不具合が発生した場合はオーナーシップを持っている人にメッセージを出すようにしています。Real-Time ReportingではリアルタイムでテストにパスしているかNGかを確認しています。これによりチームがプロジェクト全体の品質やプロセス改善に関与することができているのだそうです。

IEのダイアログで異常エラーが発生した場合に、「ログを送信しますか?」というダイアログが表示されますが、送信を押下すると何が裏で起きているかご存知ですか?と会場に質問が。メモリダンプが送信されるわけですが、イメージとしては送信されるとデジタルバグがバケツに溜まっていきます。そのバケツからバグが多く溢れてきたところからエンジニアは対処していく仕組みになっているそうです。そのため、対処して欲しいバグはどんどん送信して欲しいとのことでした。

意外と面倒くさがって送信しないようにしていたりしますが、そういう仕組みになっていたのですねー。



●マニュアルテスト

また Microsoft 以下のようなテストの取り組みをしているようです。

- ・ **Self-hosting** (API を使ってみても感覚的なところは自動化できないのでまず自分で試すこと (ゲームテストなどが該当する))
- ・ **Bug bashes** (シナリオはある1つのフューチャー向けであるといえる)
- ・ **Expiratory Testing** (個々のフューチャーシナリオにわかれている)
- ・ **Customer Scenarios** (カスタマーシナリオを利用した)
- ・ **"Day in the life" Testing** (日々人がどうやって電話を使っているのか等をゲームのように見るシナリオテスト)
- ・ **Beta releases** (ベータリリースしてユーザーからいろんな話を聞く)
- ・ **Friends and Family** (Windows phone を色んな人に使ってもらうためにまず家族に協力してもらったりする。Kinect は NBA の問題もあり Beta テストができず非公開になる)

●Microsoft の実績

- ・ 優秀なエンジニアは離職しやすくその流出を防ぐこと
- ・ 自動化の価値を考えたこと
- ・ デベロッパーとテスターの関係を重要視したこと
- ・ 多くのツールはテスターによって開発されてきたこと (とはいえ、その多くのツールは特許を取得していたりして、紹介できないことが多いが、実に良いツールが多いのですと Bj さんは言います)

●これからの課題

- ・ ソフトウェアの複雑さが増えてきていて、テスターが追いつくにはどうしたらよいかを考える必要が出てきた
- ・ ジョブローテーションをして能力を伸ばす場所が必要であると感じている
- ・ テスタビリティをもっと改善する必要があると感じている。
- ・ Connected Culture に対応する必要があると感じている。最近では多くの製品がクラウドサービスによって連携してきていて、そのテストはより複雑なものに変化してきています。シナリオの中で製品体系やデバイス間のサービスをもっと考えてテストしないといけない時代になってきたということです。

最後に Bj さんは言いました。
ソフトウェアテストはプロフェッショナルである。そしてこれからも様々な変化の中で日々進化し続けなければならないと。

■A2) 智美塾

「テストアーキテクチャ解説

～テストアーキテクチャ設計を実践するには～」

智美塾塾長+塾生一同

JaSSST のレポートを書くなんで初めてで、ちょっとうれしかったりします。

セッションのお話は大きく2つ、「テスト要求分析」「テストアーキテクチャ設計」

「テスト要求分析」とは、テスト観点(テスト対象とテスト目的)を扱いやすい粒度まで分解・体系化して「何を」「どのような目的で」テストするかを明らかにすること。

「テストアーキテクチャ設計」では、用語の解説と、テストアーキテクチャ設計の具体例が主なものでした。

「テスト観点」「テストフレーム」「テストバスケット」「テストアーキテクチャ」この辺りの用語をもう一度整理して、講演資料が公開されたら読み直しをしようと思います。(きっと理解度が上がるはず)

テスト要求分析のお話の中で(テスト要求分析がプロセスの中央にある図が出ていて)「中央にある理由は、テストチームに要求が来てアップデートされていくから。テスト詳細設計に行っても、フィードバックがかかると考えている。」というのがありました。確かにフィードバックがかかるけど、忙しいタイミングなのにいろいろな人からのフィードバックに無駄なものも多くて切り分けるのが大変だと思っていて(自分は振り回されているのかも?)、この辺りを円滑にまわすような仕掛けをまったく考えてなかったことに気がつきました。

そうそう、副題の～テストアーキテクチャ設計って響き、ちょっとかっこよくない?～ですが、ホントかっこいいと、そう思います。

書いた人: なみき

■C2) 初心者向けミニチュートリアル

～僕と契約して、テスト少女になってよ～

「テスト初心者向けセッション

～基礎を固めて次のステップ～」

増田 聡 氏(日本IBM)

中野 直樹 氏(マルチパラダイムシステムズ)

本セッションの目的は以下の2つ。

- ・ テストに関する作業指示がどんな背景で出てくるのかを【理解する】
- ・ 実際に依頼された作業が【できるようになる】

前半を増田さんが、後半を中野さんが説明されました。

○【理解する】編

テストの目的とは何か、テストのプロセスにはどんなものがあるか JSTQB シラバスを用いての解説からスタートです。

テストレベルとタイプのお話では、テストレベルはテスト対象の大きさ（単体、結合、システム、受入 etc）を表し、テストレベルはテストの種類（機能テスト、並行稼動テスト、パフォーマンステスト、セキュリティテスト etc）であると紹介されていました。

ソフトウェアライフサイクルの中にテストサイクルは存在し、どのフェーズでどのテストレベルとテストタイプを考えて選択することが重要とおっしゃっていました。

テストは繰り返し行うことが多いので、テスト自動化ツールなども使うことをお勧めとのことでした。

○【できるようになる】編

こちらでは3つの演習を通して、「テストケースを作る」「テストツールの使い方を知る」「障害報告書を作成する」を体験します。

演習のお題は Web 会議室予約システムです。

◎演習1 「テストケースを作る」

会議室予約の開始時刻の仕様をもとにして、同値はいくつあるか？を個人で考えてみました。

予約当日の0時~3ヶ月以内が開始時刻に選択できます。予約当日を1/25と仮定してワーク開始。

さて、いくつできるでしょうか？

参加者の学ぶ意識が高く、演習中に矢継ぎ早の質問や意見が飛び交い、かなりアツいワークになりました。

◎演習2 「テストツールを知る」

ここでは先ほどの Web 会議室予約システムをシステムテストするにあたり、どんなツールを使ったらよいか、スライドに出てきた様々なツールから選択するものです。性能テストツール、ロードテストツール、ストレステストツール、モニタリングツール、インシデントツール等です。

◎演習3 「障害報告書を作成する」

ここでは閏年の閏日を指定して確定ボタンを押すとエラーになるという事象をもとに、「不具合の概要」と「報告書に含める項目」を書きます。

（何やら WACATE2011 夏の匂いがしますね）

良い報告書とは何か？それは「完全」「簡潔」「正確」「客観的」に有用なレポートとされています。

1,2行で書くのは難しいけれど、できるだけシンプルに且つ伝えるべき内容を的確に書くことが大事です。

バグピンポンにならないように感情では書かないこと、また書いたインシデントは誰にでも理解できるように書くことが重要になります。

初心者としてまずは

- ・どんなテストがあるのかを良く学び、その選択を見極めていくこと。

- ・世の中に溢れているツールを理解し積極的に活用していくこと。

- ・作業対象はソフトウェアであっても、それを作り上げるのは人であり、テスト実施者と製造者が共にソフトウェアを良くして行こう！と意識しながら報告等のやりとりをすること。

が大切なのではないのでしょうか。

■E2) クイズ！ソフトウェアテスト 100人に聞きました2012

JaSST 東京実行委員会

残念ながらレポートは取れませんでした、熱い戦いが繰り広げられていました！

セッション資料を見るとわかるとおり、前回と回答が違う部分があり、時代の流れを感じますね！

■D4) Wモデルとは何か

秋山 浩一 氏(富士ゼロックス)

鈴木 三紀夫 氏(ASTER)

吉澤 智美 氏(日本電気)

モデレータ：西康晴 氏(電気通信大学)

◆Wモデルとは何か

まず鈴木三紀夫さんによるWモデルの講義です。世界で最初にWモデルを提唱したスピルナーのモデルでは、単にV字モデルの右側と左側で対応するテストの計画を前倒しにするだけのものでした。導入の成否は、課題・目的・施策の関係を明らかにして導入ストーリーを作り、プロセス改善として地道に実行することが重要とのことでした。

◆Wモデル適用事例

次に秋山浩一さんによる富士ゼロックスの適用事例紹介です。

まずV字モデルの右側からテストとバグ修正を分離します。すると要求や設計の問題に早めに気づくので自然にV字の左側でテスト設計を行うようになり、最後は設計・テスト工程そのものの改善によってV字の間隔が狭まり、最終的にはダブルV字モデルに至るとのことでした。

◆討論&質問

パネリストによる討論と会場からの質問では、テストの観点を設計に持ち込むことで設計そのものがよくなるという議論が出ました。

セッション終了後、まずは現場の悩みをしっかりと直視するところから始めるべきだなと感じました。

書いた人:mori_ryuji

■B4) テストツールの活用

湯本 剛 氏(日本HP)

松木 晋祐 氏(ACCESS)

東 大輔 氏(日本ノーベル)

山城 裕一 氏(マイクロフォーカス)

金元 隆志 氏(日本IBM)

堀岡 勝 氏(コベリティ)

残念ながらレポートは取れませんでした。なんでもテストツールの小冊子を2012/4月以降に発行するとのことで、そのわくわくする内容の紹介がありました!

ツールの導入や活用を考えていらっしゃる方は要チェックです!

■E4) ライトニングトークス

～【拡散希望】【緩募】RT いいね!～

「ライトニングトークス

～JaSST10周年記念 替え唄だよ全員集合!～」

司会:和田 憲明 氏(JaSST 東京実行委員会)

今年は10周年ということでライトニングトークスを全部替え唄で!ということで、事前応募した8組によるガチな替え唄合戦!!

「技術者の喜怒哀楽」をテーマに、以下の栄えある三賞を目指して、熱唱するのが今回のライトニングトークスです。

【三賞】

- ・共感賞 (もっとも共感を与えた歌詞)
- ・芸術賞 (エンターテインメント性のあった発表)
- ・歌唱賞 (歌声に思いがこもっていた発表)

会場では色とりどりのサイリウムがひとりひとりに配られ、ミニライブのような観客と出演者の距離がとにかく近い!

観客の期待と出演者の緊張が高まる中でスタートです。

<エントリー順>

1. 「バグルニ世」

(唄:大月美佳さん) (詞:にしやすはるさん)

原曲:「バビル2世」

・トップバッターの大月さんは、バビル2世の曲にのせて、技術者の喜怒哀楽を熱唱。にしさんのダークな歌詞を吹き飛ばさん!と明るく元気に熱唱されていました。

2. 「バグの扉」

(唄:角田真吾さん) (詞:JaSST 東海実行委員の有志)

原曲:松田聖子「夏の扉」

・名古屋弁を交えてオフショアをイメージした一曲。バグの扉を開けて一緒にデバッグして行こうと前向きな歌詞になっています。

3. 「バグを取りつくせ!」

(唄:根本 紀之 さん(メイン) & 上田 和樹 さん(ギター) & 中嶋 信 さん(合いの手) & 小楠 聡美 さん(セリフ))

原曲:愛をとりにどせ!

・いくらテストしても終わらない増えるバグの辛さを歌い上げた、叫びの一曲。上田さんのギターに根本さんがシャウトする。中嶋さんのチャラ男な合いの手に、小楠さんの素敵な笑顔と非情な台詞。
・北からギターを持ってきた! TEF 道の素敵なパフォーマンスに圧倒。小道具のぼてちが飛び出す等仕込みがすごいです! 直前まで歌詞を練っていたとか…。

4. 「現場で現場 GO!GO!GO!」

(唄:こしば としあき さん)

原曲:J.A.M「電車で電車で GO!GO!GO!」

・こしばさんがこれまでに経験してきた現場での実体験を歌っていました。会場との一体感を重視して合いの手の練習から始まり、長めの間奏ではきちんとLTを仕込んでくる綿密さ。流石です!
・全部替え歌と聞いていた出演者は一同にヤラレターと思ったに違いない。

5. 「テストのポリシー」

(唄:野村 絵里 さん) (詞:TURUNE さん)

原曲:「乙女のポリシー」

・頑張るテストへの可愛らしい応援ソングです。
・野村さんの足元にあったバグからは、バカラのバグやあぶり出し文字(?)の小道具も飛び出し、聞くだけでなく目で見る楽しさも♪

6. 「バグが止まらない」
(唄:ちかみんさん)
原曲:WINK「愛が止まらない」

・無茶な納期や溢れるデグレ、バグが止まらないワークプラクティスを熱唱です。この後の和田さんに続く、まさかのWINKコンボ技が発動w

7. 「淋しい推進室」
(唄:和田憲明さん)
原曲:WINK「淋しい熱帯魚」

・現場との距離を感じる推進室のジレンマと淋しさを歌っています。
・会場ではWINKを知らない世代もいたりしましたが、ほぼ全員である振り付けを…これはこれで面白い画になりましたw 一体感重要です♪

8. 「BUG ドッキゅん」
(唄:コヤマンさん(メイン)&ドッキゅん♪
ガールさん(合いの手))
原曲:Club Prince「LOVE ドッキゅん」

・オオトリとして、黒のアフロを被り白い手袋で登場したコヤマンさん。ノリノリの振り付けと共に歌って踊っていました。ほぼ勢い勝負です！
・会場からはカイパン履かないの？の声も。やっぱり正装はカイパンってことですよw

＜受賞結果はこちら＞

【三賞】

- ・共感賞 (もっとも共感を与えた歌詞)
…野村 絵里さん「テストのポリシー」
- ・芸術賞 (エンターテインメント性のあった発表)
…コヤマンさん他「BUG ドッキゅん」
- ・歌唱賞 (歌声に思いがこもっていた発表)
…根本さん他「バグを取りつくせ！」

またJaSSST'12Tokyoのレポートには各組の歌詞もPDFで掲載されていますので、気になる方は是非チェックしてみてください！



■C4) インシデントレポートワークショップ
「WACATEスタイルで話そう、

明日のインシデントレポート☆」
中野 さやか (WACATE 実行委員会)
川西 俊之 (WACATE 実行委員会)
近江 久美子 (WACATE 実行委員会)
上田 卓由 (WACATE 実行委員会)
井芹 洋輝 (WACATE 実行委員会)

こちらは後ほど、実行委員レポートとしてお送りします！

■D5) 不具合情報の活用

「Project Fabre presents
欠陥マスター情報構築ワークショップ
—「悪さの知識」伝承によるバグ予防の為に
バグ情報マスター化実践—」
細川 宣啓氏 (日本IBM)
西 康晴氏 (電気通信大学)
嬉野 綾氏 (ワークスアプリケーションズ)
野中 誠氏 (東洋大学)
原 佑貴子氏 (日本IBM)

こちら残念ながらレポートが取れなかったのですが、「欠陥学 (Defectology)」と名付けて、プロジェクト・ファールが立ち上がったようです！これからの動向に注目ですね。

■A5) テスト設計コンテスト

司会:山崎 崇氏 (JaSSST 東京実行委員会)
審査委員長:湯本 剛氏 (日本HP)

(1)あまがさきてすとくらぶ

＜発表内容＞

- ・「関西だけど東海地区の代表w」というツカミから熱い闘いが開始された！
- ・戦略は、以下3点でテスト方針を決めた。「プロセスをPFDで明確化。」「テストアーキテクチャと要求分析を突き合わせ」「品質目標を安全性から導出。」
- ・キャラができあがっていないという最後のオチ…

＜質疑応答＞

Q:多くのトレーサビリティを管理するのは大変と思うが、工夫しているところはあるか？

A:仕様IDからテストIDを追跡することで、トレーサビリティを確保している。

(2) Yuki Da RMA

<発表内容>

- ・機能要求と非機能要求を合わせてスープカレー表を作成。
- ・要求を整理し、縦軸→統合テスト、横軸→システムテストでまとめた。
- ・安全性について、品質保証の視点と欠陥検出の視点でまとめ、仕様上のリスクを洗い出した。

<質疑応答>

- Q1：統合テストより上のシナリオは手書きだが、抜け漏れのチェックはどうやったか？
A1：スープカレー表に色を塗ってチェックした。
Q2：操作は2つ同時のみか？
A2：操作は3つ同時はありえないと判断した。

(3) Q魂 (きゅーたま)

<発表内容>

- ・替え玉メソッドを考案し、博多とんこつラーメンのスープを「テストケースの目的」、麺の硬さや種類を「テスト条件」、具のトッピングを「操作」に見立てた。
- ・派生機能は音声機能なので、共通部分の抜き出して、テンプレート化した。
- ・発表途中で時間切れになったが、替え玉メソッドのおいしいところを最後のめとした

<質疑応答>

- Q1：一通りのテストケースを押さえた上での考慮しているか？
A1：その通り。
Q2：フィーチャービューの可変点は実際はどうやったか？
A2：考えながら出してみた。

<コメント>

- ・フィーチャービューの発想がよかった。トッピングがわかりにくいかな。

(4) TETTAN

<発表内容>

- ・モデルでの表現がコンセプトで、テスト設計までを愚直にやる
- ・全体を理解するためにDFDを書き、第1~3層までの階層で単体~組み合わせでテスト→第3層で無則のテスト(条件の組み合わせはpairwiseで)整理した。
- ・同値分割図でテスト要素を抽出した・

<質疑応答>

- Q：階層化した図、状態網羅と遷移網羅はどうやったか？

A：条件のものがあれば、条件だなと考慮した。ただし、初めは条件が埋まらない。要素に出てくるもののみで、広い範囲だと要素にでないところもあるかもしれない。

(5) チーム☆N☆テスコミュ

<発表内容>

- ・想定外に対応でき、余裕を持って回避することを「撓(たわ)み」と言い、「可撓性」を考えた。
- ・仕様があいまいだと想定外。きっちり設計していないところなので、動作と機能に着目した。
- ・動作をマインドマップで分析したところ、23%のあいまいな部分を発見した。また、状態遷移図やコミュニケーション図で、状態-状態を書いてみたところ、39%のあいまいな部分を発見した。

<質疑応答>

- Q1：設計テンプレートから更に詳細に進めたか？
A1：はい。観点に対し、テストに落としした。
Q2：トリガーのところはやりやすいか？
A2：智美塾塾生のばんさんのアイデアを流用した！使いやすいです！

<コメント>

レビューに向いていると思いました。

(6) めいしゅ館

<発表内容>

- ・過去1年間をふりかえり、今回は「トレーサビリティをしっかりと確保する！」とした。
- ・計画として、昨年の継承を柱に信頼性と安全性を考慮し、テストケースの塊だけを残さない。
- ・分析として、発散と収束を考慮した。なお、発散は4つの視点(「テスト屋」「開発屋」「組み込み屋」「顧客」とし、収束はテストカテゴリ(「入力」「処理」「出力」)で分けた。
- ・3色ボールペンのルールを、「赤：アクションアイテム」「青：重要なところ」「緑：興味」と変更した。
- ・顧客の視点は、5W2Hをマインドマップでまとめた。
- ・ゆもつよマトリクスを適用し、[1]テストしやすいように機能列を並べ直した。[2]テスト分析マトリクスとテスト設計書を1枚の表にまとめた。理由は、画面切替えによる思考を途切れさせないため。

<質疑応答>

- Q：マトリクスとテスト仕様書を分けているが、見やすさの点ではどうか？
A：見やすさは問題ない。湯本さんのアドバイスで10個に押さえたほうがよいということで、テストカテゴリモデルで10個に押さえるようにした。

<コメント>

明確に物理現象分析を入れたのはよかったが、機能間の関係やテストカテゴリ間については、多対多の関係が書きにくいかもしれない。

(7) 総括

- ・レベルがあがった！差をつけられない！
- ・設計に持ちかけるところに採点対象にした。
- ・甲子園のように47都道府県でやるといいね。
- ・業務外でやってらっしゃったのが素晴らしい！
- ・ものすごく審査が大変だけど、勉強になりました！多くのことを学べたのではと思います。ぜひ、通路にあるパネルのところにコメントなどのフィードバックをお願いします。

書いた人：Masao

■E5) アジャイル開発とテスト

「TDDの守破離 on LIVE」

井芹 洋輝氏 (TDD研究会)
太田 健一郎氏 (TDD研究会)
小笠原 啓氏 (TDD研究会)
安井 カ氏 (永和システムマネジメント)
和田 卓人氏 (タワーズクエスト)
bleis-tift氏 (F# User Group)
中山 裕貴氏 (F# User Group)
和田 憲明氏 (JaSST 東京実行委員会)
天野 勝氏 (JaSST 東京実行委員会)

こちらも残念ながらレポートは取れなかったのですが、基本～応用～飛躍まで、LIVEで凄腕エンジニアの皆さんがTDDを実演している姿を見ることができました。

bleis氏、中山氏といった年齢の若い技術者の圧倒的な知識を見て、たくさんの気づきを得たセッションになったはずです。



■C5) エンターテインメントとテスト

「ホンマでっか!? ゲーム開発現場 ～魅力を作り込む事を最優先にする

開発プロセスとテスト～」

粉川 貴至氏 (セガ)

石畑 義文氏 (セガ)

多田 航氏 (バンダイナムコゲームス)

益 弘和氏 (Ubisoft Osaka)

モデレータ：東 大輔氏 (JaSST 東京実行委員会)

日本最大のコンピュータエンタテインメント開発者向けカンファレンス (CEDEC) とのコラボ企画で、パネリストに粉川 貴至氏 (セガ)、石畑 義文氏 (セガ)、多田 航氏 (バンダイナムコゲームス)、益 弘和氏 (Ubisoft Osaka) に登場してもらい。モデレータを東 大輔氏 (JaSST 東京実行委員会) が担当。ゲーム業界のお話を聴かせていただきました。

◆ゲーム四方山話

ゲームの主流は海外へと移っている。海外における大規模なゲーム開発をハリウッドスタイルとすれば、日本のゲーム開発は職人の住まう町工場スタイルと言えるだろう。エンディングスタッフロールを見ると海外の開発ではプログラマだけで60名はいる。自社(日本)で大規模開発というと10~18名位の規模を指す。

テストは個人やプロジェクト単位で実施されているが、全社的な取り組みはまだみだである。テストツールはあまり使ってない、テストは発展途上で工数が確保されていなかったりする。アクションゲームはテストしづらい。GUIのテストはツールだと透過処理された画像に弱いので自動化が難しい。単体テストにテスト技法を適用してバグを減らしていきたい。

検出されるバグの数は多いが、大半は誤字脱字である。

ゲーム業界で「デバック」と言うと、テストとほぼ同じ意味である。「プレテスト」はゲームのプロトタイプを作成して面白いか判定するテストで、面白ければ本格的に開発が始まる。テスト用語自体も社内統一されているわけではない。

◆ゲーム開発の役割と魅力品質の追求

セッション中に紹介されたのはプランナー、デザイナー、プログラマ、デバッグの4業種でした。

ゲーム開発のメインはプランナー、一日中どうすればゲームが面白くなるかを考えている。ゲーム中の各パラメータを調節したり、自分の想いを企画書や仕様書に込めて関係者に説明しに行ったりする。

ゲーム業界での仕様書は要求定義書に近く、詳細な仕様はプログラマでないと作成が難しいので、プランナーは仕様書を元にプログラマへ自分の想いを伝えていく。

デザイナーはゲーム中で使用する**素材の作成**と、魅力が伝わりやすくなるように素材を**記号化**していくことが主な仕事、最近では**スクリプト**を書いて木から森を自動で作るような仕事も必要になってきた。

デバッグはゲーム中の魅力関連以外の品質に関するテストが主な仕事になる。すべての動作をテストするなど、手動かつアナログな内容が多いのでツール等による**効率化が難しい**上に、下手にツールを使ってバグを見逃す事態は避けたい。

プログラマはプランナーからゲームの説明をヒアリングして詳細仕様書を作成するのと、魅力と魅力以外の品質のバランスを調整するのが主な仕事です。**デバッグとプランナーとの間で挟み撃ち**になるが、それが良い！とのことです。

デバッグは将来的に技術を得てテストエンジニアになって欲しい。またテストエンジニアが活躍できる環境を整えていきたい。

魅力を上げる仕事の効率は変わらないので、**他の作業の効率化で得られた時間をより魅力を上げるために使っていきたい。**

■B2) 論文発表 上流からの品質確保

◆B2-1

「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」

河野 哲也 氏(日立製作所)

◆B2-2

「信頼性分析による品質確保の取り組み」

田中 桂三 氏(オムロン)

◆B2-3

「上流設計工程における未然防止プロセスの提案
—未然防止リストの活用と欠陥の発想—」

大谷 和夫 氏(東芝ソシオシステムズ)

こちらは残念ながらレポートできませんでしたが、たくさんの研究がされていました。

■B2) 論文発表 テストの自動化

◆B2-1

「AUTOSAR_OS に対するテストケースおよび

テストプログラムの自動生成」

風間 佳之 氏(日本電気通信システム)

◇概要

近年の車載システムは、安全性以外にも省エネルギーや環境への配慮等の様々な要求により、高度かつ複雑な電子制御が求められている。

効率化と十分性のために取り組んだ、テストケースとテストスクリプトの自動生成に関する有効性及び今後の課題について、たくさんの気づきをいただいた、ご講演でした。

◇感想

一番すごいと思ったのは、発表された自動化がテストの大原則である、「(前提)条件」「入力」「処理」「出力(後条件)」と紐付いていることにより、独立性の高いテストになっていることであると考察しました。

独立性が高いということは、「汎用性」があり、「再現性」も高く、複数のテストを「組合せる」ことが可能になるということです。

一部のテスト管理ツール、自動化ツールに取り入れられています(ケースとスイート(手順)が分割されている)、テスト設計時に独立性について検討されていないために有効に活用されていない組織が多いのではないかと思います。

初期の自動化として実施しているテストの操作をツールに置き換えてしまう、アプローチをとっている方々が多いのではないのでしょうか？(もちろん私もその一人でした！(^_^)b)

テストケース・テストスイートが数十~数百ステップ単位で管理されている場合、仕様変更時に状況・環境設定のために対象箇所以外のテストを実施しているのではないのでしょうか？

また上記のようなテストスクリプトは、1つあたりの行数が増大してしまい、同等のテストケースが各スクリプトに存在して、メンテナンスも複雑になると考えられます。

Q&A で、因子・水準の抽出・十分性については、まだ人依存というお話でしたので要件以外で API のどこまで対象とするかが課題になっていると推察され、他業界でも同じような悩みがあると感じられた。

本セッションは、車載システムに関する発表でしたが、今回気付いたポイントは他の自動化や手動でのテストについても、同等の施策が可能だと考えられるので、是非とも自分自身の業務でも活用したいと思います。

◆B2-2

「実機テスト自動化による

テスト効率改善について」

于 澎 氏 (ACCESS)

◇概要

某日本メーカー製の検証用ロボットを用いたテストの自動化において、テストスクリプトの品質向上のために品質特性を用いた設計・評価を行い階層化することによる、改善ポイントの明確がとても斬新な、ご講演でした。

◇感想

とても興味深かったのは、ISO-9126 を用いて、テストスクリプトをソフトウェアとして品質特性で品質を評価していたところでした。個人的には、テストウェアとしての成果物全般でも同じようなポイントがあるのではないかと感じる内容でした。

また、テストスクリプト設計時に階層化することで、各階層でライブラリ化&改善を行われていたことです。階層化により、どこかの階層でどのようなテストが必要なのか分析できるのではないかと感じました。エンブラ系などでは当たり前かもしれませんが階層(アーキテクチャ)毎にスペシャリストがおり、各々の知見をもとにシステムを組み、問題になりそうなポイントを事前に考察していることを、組み込み系でも体系的にできるようになるのではないかと、想像が膨らんでしまいました。

ロボットという利点を生かして一覧のテストが終了するのが、3-4日となっていた。利点でもあるが、リードタイムを短くするためにも、段階的に結果抽出できるとレポート・方向修正等のリードタイムを短くなるのではないかと思います、更なる向上が期待できると、感じました。

ロボットでの自動化における、効率改善のご講演でしたが、テスト設計時のポイントは他のテストでも同等のフレームワークをポイント・目的を替えることで、活用可能と思ひ、様々なテストプロセスのアクティビティが融合する可能性を感じさせる、とても良い刺激を受けました。

◆B2-3

「ウェブアプリケーションにおける

回帰テストの自動化」

藤澤 正通 氏 (ネクスト)

◇概要

不動産業界のウェブアプリケーション開発品質管理専門チームでの、Web ページ開発の複雑化&短納期化を実現させるための、回帰テストの自動化に関しての、ご講演でした。

◇感想

下記の3点を戦略の軸として、進めたとのことでしたが、すべてのテスト自動化に言えると思ひました。

1. 小さくまとめる(重要部分に集中&メンテナンス性も重視)
2. プロセス構築(関連部署との連携)
3. 効果を有効に引き出す(CIの考えを取り入れる)

メンテナンス性を高めるために、IDE で作成したスクリプトのままにしないでレイアウトに依存しない記述に書き換えることで、メンテナンスを最小限に抑えることを実現していました。

また、事例発表された会社では、品質管理部門において、対象 Web サイト新規実装部分のテストではなく、回帰テストの自動化を開発グループとは別に独立しているということは、驚きました。2011年4月1日に発足したばかりの組織にもかかわらず、双方のチームがより効率的に業務を行うために、プロセスを定義して連携していることが、さらに素晴らしいと思ひました。

CI サーバ(Jenkins)を軸にテスト自動化ツール(Selenium)サーバが連携、テストスクリプトリポジトリの三者が連携して、常に回帰テストが行われていおる状態とのことでした。



■A4) 事例発表 テスト設計の技術

◆A4-1

「大規模テストへの PROST!の適用」

市田 憲明氏(東芝)

◆A4-2

「Pairwise テスト導入の効果と課題

—Pairwise は大規模パッケージソフトウェアで効果的に運用できるか—

森山 貴士氏(ワークスアプリケーションズ)

◆A4-3

「組み込みデバイスにおける

テスト方法改善の取り組み

—ハード/ファーム/ソフト動作時の

FuST (Function Slice Test)の推進—

永田 充氏(日本システムウェア)

■B4) 事例発表 テストの改善

◆B5-1

「TOC 思考プロセスを用いたテスト工程の

課題分析と改善」

八木 将計氏(日立製作所)

◆B5-2

「社内リソースを活用した一斉テスト

—社内一斉テストで製品の品質を高めよう!—

高橋 サラ氏(ワークスアプリケーションズ)

◆B5-3

「シミュレーションを活用した

組み込みソフトウェアテストの改善」

千葉 修一氏(アルプス電気)

事例発表についても残念ながらレポートすることができませんでした。

各企業でさまざまな取り組みがされていました。



■招待講演

「ソフトウェア・テストの30年前と30年後」

山浦 恒央氏(東海大学)

山浦先生がソフトウェア業界に入られたのが35年前、この講演では30年前の経験を振り返りつつ、30年後に一般的になると予想する4つの事象について紹介されました。

◆ソフトウェアテストの歴史の—コマ

- ・1964年にOS/360が開発される
工数にして5000人「年」が投入される超巨大プロジェクトだった。
- ・1968年に「ソフトウェア工学」という言葉が生まれる
- ・1975年に「ソフトウェア開発の神話」が発行される
- ・1978年に「ソフトウェアテスト技法」が発行される

ソフトウェア開発が始まった当時は情報処理の本はとても少なく、大型本屋の情報関連コーナーにわずかに置いてあるだけだった。当時の開発対象はメインフレームでPCは一部の人間が趣味で扱うものであった。OSやコンパイラの開発に従事している人物は花形と見られ、軽くて早いOS、ステップ数と利便性を行ったり来たりしながら開発していた。

開発ツールを含めてすべて自前で開発するスタイルだった。これは市販のツールではツール自体に含まれるバグの修正タイミングが開発に間に合わず、品質制御が出来ない理由による。また当時は品質重視の開発スタイルで、納期よりも品質の確保が重用しされていた。

使用できるメモリ容量が少ない時代は、コードの可読性よりもコード量を如何に減らすかが重用視された。1ステップでも短く、1ナノ秒でも速く動くコードをかけることが腕のよいエンジニアの証明であった。

生産性と品質が全然上がらない時期もあった(ソフトウェアクライシス)。小規模開発ならソフトウェアの部品化と再利用が効果を上げた。その後、FORTRANやCOBOLなどの高級言語やサブルーチンや構造化などの技術が導入され、ソフトウェアの品質が向上していった。

◆一般的を予想する4つの事象

30年後に一般的になると予想する4つの事象を紹介する。

1、品質のレベル分け

CMMI レベルや国債の格付けのように、品質も定量化することで顧客が求める品質とその達成に必要な技術や費用の関係が明確になる。そうすれば顧客が求める品質とのミスマッチも減るだろう。

2、応用分野別の品質情報データベースの確立

応用(製品)分野別に、どのように品質制御を行うのか、バグの傾向などの情報をデータベースとして持ち、利用できるようにする。

3、リスク管理をベースにした品質制御プロセスの確立

品質制御にかけられる限られたリソースを、リスクの深刻度をベースに優先順位をつけて割り振っていく。

4、品質のカプセル化

オブジェクト指向の考え方で、品質をカプセル化して中身をテストしないで品質が確保出来ている状態にする。再利用の際にはカプセルの内容を理解しやすい、またはしなくても利用できることが重要になってくる。また常に最新の状態であること。実際に再利用しやすいこと、再利用時の改造量が20%以下でないと再利用のメリットは少ないだろう。

◆変わらないテストの技術

30年前に発行された「ソフトウェア開発の神話」や「ソフトウェアテスト技法」が現在においてもベストセラーである事実は、**ソフトウェア開発やテストの技術がこの30年変わっていない**からだと考える。

◆変わらないソフトウェア開発の生産性

昔はコードの自動生成などの技術で生産性が飛躍的に向上すると期待されていた時代もあったが、ソフトウェア開発の生産性は30年前から変わっていない。平均して1000ステップ/月の生産量である。バグ密度は減っているが、これは高級言語の使用が理由だと考える。

生産性が変わらない最大の理由は、**ソフトウェア開発は順序性を持つ仕事**だからである。要求定義から基本設計、詳細設計など、順を追ってしか作業を進めることが出来ないため並列作業化が難しく、生産効率を上げることが難しい構造になっている。順序性を持つ業種の一つに「小説」があるが、こちらの生産効率も源氏物語が書かれた時代から変わっていない。

ソフトウェア自体の大規模化や実体の無さ、変更の容易性と言った性質がソフトウェア開発をより難しいものにしてている。経験を積むことで作業効率は向上するだろうが、それでもある一定のレベルで頭打ちになってしまうだろう。おそらく今後も画期的に生産効率を上げる技術が開発されることは無いだろう。

◆ソフトウェア開発のパラダイムシフト

ソフトウェア開発の大規模化に伴い「如何にテストするか」から「**如何にテストしないで大丈夫なようにするか**」へのパラダイムシフトが今後重要になってくると考える。今後はより一層開発者とテストエンジニアが協力して、上流工程から品質を向上していくことが重要になってくるだろう。

■クロージングパネル

「ソフトウェアテストの近未来を大いに語り合おうぞ」

BJ Rollison (Microsoft)

山浦 恒夫氏 (東海大学)

西 康晴氏 (電気通信大学)

モデレータ: 大西 健児氏 (ガイオ・テクノロジー)

各氏に今後10年のテストプロセスやテスト技術、テスト組織のあるべき姿などについて、大いに語り合っていました。

◆10年前から見た技術の進化

スマートフォンやインターネットなどに使われるテクノロジーは10年前と比べて大きく進化しているが、**テストの技術はそこまで進化していない**。探索的テストの方法など、10年前から続いている問題もある。またテスト技術と同様、テストに対する認識も変わっていない。例えばマネージャの多くはテストエンジニアに対する評価を欠陥検出数で計っても欠陥の予防数で計ることはない。

◆現在

ソフトウェア製品は大規模開発になり、製品の全てをテストすることはほとんど無理になっている。今後はリスク管理や品質の定量化によるテストの内容や対象に関する選択と集中が重要になってくる。また欠陥の予防が必要になってくる。**開発とテストがより緊密に協力していく必要もある**のではないかと。

◆10年後

10年後に実現したい技術があるなら、現時点は何をどう進化させたいのかを明確にして手を付ける段階である。今後のソフトウェア開発に必要な4つの軸を紹介する。

1、ちゃんと作る

市場で不具合が発生した場合、適切に開発とテストが行われていないと重大な責任問題へと発展するので、開発内容を証明する資料の保管が必要になってくる。

テストそのものがソフトウェア開発同様の「モノ作り」になってくる。ソフトウェアエンジニアリングで起きたことがテストでも起きてくる。

2、早く作る

開発期間はより短納期となり、開発スタイルもスタティックなものから、イタレーション、アジャイル、クラウドなど多様化している。短納期かつ少数精鋭で開発していくにはスキルの向上が必要になってくる。また早く作るには**最初から間違えないように作ることが重要**である。その為にはバグのパターン分析と、何故人は失敗するのかについての分析が重要になってくる。

3、走りながら作る

テストケースの自動生成と実施の完全自動化が鍵である。それに加えてテストの実施結果を分析し、リスクを考慮して使用するテスト技法の選択やリソースの調整など、**人の知恵を加えていく**ことが重要になってくる。

4、人生を作る

これからの製品の価値は体験や感情や感覚など、**人生の豊かさに関連の深い品質特性の重要性が増してくる。**例えば SNS なら個々の機能単位ではなく、全体として利用者同士のコミュニケーションが途切れないことが重要になってくる。動作のサクサク感や、癒しの感覚などが重要になってくる。

◆規格や規制

将来はテスト実施に際して ISO などの**規格に組織的に準拠する必要が出てくるかもしれない。**ただし抽象的な規格の場合は自ら行動して洗練し、関係者同士が win-win の関係になれるよう努力していく必要がある。また Facebook などの SNS の様に国では規制できないものもある。

◆10年後に向けて

開発者とテストエンジニアのコラボレーションが重要になってくる。マイクロソフトでは開発者と一緒に働けたのは良い経験だった。QA は開発者の行うテストを強化することが出来る。業務や業種の細分化を見直す動きは米国でも出始めている。ただし開発者もテストエンジニアもそれぞれ優秀な人材を求めるとなると、業種を分けて募集する形になってしまうのが悩み所でもある。

開発では CMMI などの標準プロセスが確立されているが、テストのプロセスは確立されていない様に見える。今後はテストのプロセスもより重要になってくるだろう。ただし魂の入っていないプロセスでは効果は出ない。良いものを作るには**プロセスの目的を理解していることが重要**である。表面上だけ合わせても効果は出ない。

未知の欠陥の検出は難しい、その理由としては普段我々は欠陥は此処にあるはずだろうと推測してから欠陥検出に適したテスト技法を適用しているからだ。またテストの基本的な技術は変わらないだろうから、技術の応用と経験の蓄積およびテストプロセスを工夫することで見つけられるようになるかもしれない。ツールの進化によっても、より高度なテストの実施や欠陥の検出効率上がるのではないかな。

走りながら作っていくには**如何にテストを実施しなくても問題が出ないように設計していくか**、設計とテストに対するパラダイムシフトが必要になってくるのではないかな。その為にはテストエンジニアは設計の改良に力を発揮する様になるのではないかな。仕様の抜け漏れの確認など、開発者とテストエンジニアが協力して対応していく必要がある。

◆最後に

Alan Kay の言葉を借りると、「**未来を予測する最善の方法はそれを発明することだ**」。JaSST の開催や設計コンテストに智美塾など、技術の発展に対し ASTER は今後も協力していく。現在最もテストの技術が高いのは米国であり、今回は Bj Rollison 氏を基調講演講師として招待させて頂いているが、将来は米国から招待されるレベルを目指して欲しい。

◆◆セッションレポート終了◆◆

今年もとにかく濃い2日間でした。レポートはしきれませんでした。自分が聞けなかったセッションの内容が知れたなら幸いです！

書いた人：WACATE-Magazine 編集部

BJにインタビューしてきました!

な、な、なんと! WACATE-Magazine 編集部は無謀にも、**JasST' 12 Tokyoの基調講演者のBJ Rollison(以下、BJ)さんにインタビューしてきました!** (ほんとに無謀! w)



BJは日本に滞在していた期間に英会話の先生をしていたこともあり、とてもやさしく、笑顔で拙い英語を聞いて、丁寧に答えてくださいました!

なお、英語がダメダメな編集部のヘルプとしてWACATE参加者の飯島さんをお願いしてお手伝いいただきました。それでは、短く拙いインタビューでしたが、BJのメッセージをどうぞ!

編: 今日はお時間を取っていただき、有難うございます。

BJ: こちらこそ、光栄です。

ここで、WACATEとMagazineの説明

この間、担当の拙い英語を優しい目でうんうん頷きながら聞いてくださっており、ときどき「Great!」とお褒めくださいました^^

WACATEとMagazineの説明終了

編: 一では、2つだけ、WACATE-Magazineの記事用に質問をさせていただきます。

BJ: もちろんさ、どうぞ。

編: では1つめ。あなたは日本でも米国でもお仕事をされていますが、

「日本の技術者をどう思いますか?」

BJ: ふむ。そうだね。

まず、日本も米国も、技術者には基本的には変わらないね。技術者は技術者だと思うよ。

世界のエンジニアでも、品質に対する気持ちは同じさ。

ただそうだね、あえて日本の技術者について言うなら…**一つ一つを丁寧に考えることができると思う。**

例えば廊下に掲示してある「テスト設計コンテスト」の資料を見てもわかるとおり日本の技術者はとても詳細にアプローチを考えるのが得意だと思う。

一とはいえ、僕は最もシンプルなものが気に入ったんだけどね(笑)

編: 一それは、いいことですか? それとも悪いことでしょうか?

BJ: そうだね。いい質問だ。例えば、ポットに対しては確かにやりすぎという点は否めないね。

…まああれはコンテストだから仕方ないかも知れないけれど(笑)。

ただ、医療機器やミッションクリティカルなものについては、とても重要なことになると思う。

ソーシャル系のリアルタイムなものについてもシンプルな方がいいとは思うけど、最初から失敗できない、修正コストが莫大にかかるようなものについては日本人の技術者のように、最初から細かく考えられる方がよいだろうね。

編: 一有難うございます。では、2つ目の質問に。

BJ: OK。

編: WACATEは「若い技術者」向けなのですが、

「日本の若い技術者に何か

メッセージかアドバイスをいただけますか?」

BJ: そうだね。「Don't stop learning」

学びを止めないように。

僕の若いときにはあまり本は無かったのだけれど、コンピュータが趣味のようなものだったから、良く雑誌を読んでいたんだ。

でも最近の若いエンジニアと喋っていると、あまり本も読まない。理由を聞いても「仕事だから」と言うんだよね。

テスターがたくさんいたとしても、例えばコードが読めない、というのがわかると、クビにしなければならなくなってしまふ。未来に備えて、本を読んで勉強はしておいた方がよいだろうね。読まないしていると、技術も知識もなくなってしまふ。

編: 日本では法律などであまりクビにならない、という文化があるので、安心しきってしまっているかも知れませんね。

BJ: 昔は一つの企業にいたらずっと同じ企業、というのが当たり前だったみたいだね。

でも、昔よりは会社との関係が希薄になってきたんじゃないかな。

会社を変わるにはスキルが必要だよ。スキルがあってこそ、会社を変わるができるんだ。

編: なるほど。「Don't stop learning」ですね。

BJ: そう。「Don't stop learning」

編: 一今日は私の拙い英語に付き合ってください、本当に有難うございました。

BJ: こちらこそ、有難う!

BJからのメッセージはいかがでしたでしょうか。

「Don't stop learning。」

とても真摯に質問に答えていただきました。

来年のインタビューまでに気の利いた質問ができるように、もう少し英語を磨いておきます!

書いた人: コヤマン

JaSST'12 Tokyoで セッションやってきた!

■はじめに

みなさま、こんにちわですっ♪♪♪

WACATE 実行委員でございます。

今回 JaSST' 12 Tokyo という貴重な場でセッションを持たせていただきましたので報告す。

その名も

インシデントレポートワークショップ

～インシデントレポート…WACATE、なんて恐ろしい子!～

「WACATE スタイルで話そう、明日のインシデントレポート☆」

開催概要はこちら↓

<http://www.jasst.jp/symposium/jasst12tokyo/details.html#C4>

講演資料はこちら↓

<http://www.jasst.jp/symposium/jasst12tokyo/report.html#plan7>

注) WACATE は恐ろしくない子です。

■ワークショップ概要

WACATE セッションで行ったワークショップはWACATE2011 夏のときに行った「**インシデントレポートの改善**」をテーマにしております。

当然、**一泊二日**で行われたものを**90分**でやりきるの「無理(×)」だけど、中途半端なもので参加者方をガッカリさせたくない!!

ということで、90分という短い時間をあますところなく使って、WACATEらしく、インシデントレポート改善のワークショップをやってきました!!

もちろん、アフロやゴングも持っていったよ ♪

■女性参加率50%!!

WACATE セッションの班構成は各班3名ずつで、9班。

いつものWACATE 本会だと、1つの班に5～6名という構成なので班の人数は半分でした。

さらに、違うところがもう1つ。

それは、女性参加率です。WACATE 本会でも平均20%で、IT業界の集まりの中では多いと言われてはいるのですが、なんと! 参加した方の**半数が女性**という結果になりました (° 彡 °)マジスカ!

(9班あるうち、2つの班は女性だけの女子班! WACATE 本会では女子班が作られたことはありません)

■会場設営

WACATE セッションではグループワークをするため、グループ形式にテーブルの配置を変更します。**JaSSTのセッションでは珍しい(もしかしたら初!?) かもしれません。**WACATEの本会では、テーブルの上にはグループ番号のプレートが置いてありますが、短い入場時間で参加者が迷わずすぐに席につけるよう、グループ番号を書いた三角柱を立てておきました。このグループ番号を書いた三角柱、事前に準備していたのですが、当日、文字が細くて目立たないのでは、とJaSSTの会場担当者からご指摘が…**皆であわてて太字に重ね書き**、(;´Д`)ノ 倒れないように、とテープで貼り付けてくださ

たのも、JaSSTの会場担当の方。いろいろご配慮ありがとうございます! m(_ _)m

各々が準備してきた演習課題を各席に配布し、グループワークで使う付箋は大きめで色の薄いものを選んで、マジックペンはテーブルに写らないように水性かつ目立つ色で太いものを選びます。**大きな字で書いてね**、という思いが込められています。グループ発表はWEBカメラの映像をSkypeで映す方法にチャレンジするので、映り具合をチェック。ネット環境は…E-Mobileはバッチリ、光やUQは全滅w ウラではコンナ準備をしてたんです(´-`)

時間と進め方の確認、照明の当たり具合確認をして、**さあ、WACATEセッションがはじまるよ!**

■セッションレポート

セッションレポートは各々の担当者がレポートします。どぞっ!

■WACATE紹介

壇上には魔物が住んでいます。

ええ、いいわけですがw 司会から振られて壇上に上がった瞬間、ワタクシ凍りましたorz さっきまで(設営のとき)は何度も上がったり降りたりしていた壇上ですが、本番はキーンと緊張が走ってカミ技を披露。**こ、こういったことも経験です(キリッ)**

まあ、これでWACATEは恐ろしい子ではないことが伝わったのではないのでしょうか…(違)

さて、WACATEへの参加経験をお持ちの方にはおなじみの内容で、簡単にWACATEの紹介をしました。これから始まるWACATEのワークショップには、**積極的に参加し、ディスカッションをしてください。**ここは、若手が加速(成長)することを目的とした場です。若手は自分の、ベテランは若手の背中を押してあげてください。そんなメッセージを込めました。

■ミニポジペ

WACATEの本会でおなじみのポジペこと、ポジションペーパー。毎回のWACATEはポジペが無ければ始まりません。それはJaSSTに出張しても同じ。今回は入り口でトランプを受け取って、その番号に従って班を決め、その班の仲間とポジションペーパーセッションを行いました。

ただ、JaSSTでは事前にポジペを書いて集合ということは難しいので、**今回は、参加者の皆さんにその場で書いて頂きました。**え、あのポジペを短時間で、とWACATEに参加された事の有る方は思うかもしれませんが、JaSSTの会場でも書けるように、今回は**テンプレートをアンケート形式**にしてお配りしました。その名も「**ミニポジペ**」です。

カーン。WACATE本会でおなじみのゴングが鳴り響き、その場で記入したミニポジペをもとに、ポジペセッションが始まりました。はじめは固かった会場の空気も次第に温まり、みんながワークに向かう準備が出来たようです。

■インシデントレポート説明

ミニポジベで場が温まった後は、ワークのテーマである**インシデントレポートの説明**です。と、ここまで読んだ皆さん、インシデントレポートといわれて何を思い浮かべましたか？バグ票/障害票、BTS管理/エクセル管理、など、組織により呼び名や管理方法はそれぞれ。この後のワークでは問題のあるインシデントレポートの改善案を検討して頂きましたが、インシデントレポートの問題と聞いて思い浮かべるものだって人により異なるはず。起票するテスト担当者の人、対応を判定するリーダーやマネージャー、デバッグ担当者…立場によっても印象は変わるでしょう。一言「インシデントレポート」といっても**いろいろなイメージや知識、思い**を持たれていることと思います。ワークでは、参加者のみなさんがお互いに持っているものを元に**たくさん意見交換して頂きたい**、と考えました。そこで、このセッションにおけるインシデントレポートの位置づけを共有するだけでなく、普段感じていることや今まで見聞きしてきたことをワークで話題に出していただければと思います。簡単ではありますが説明をさせて頂きました。

■個人ワーク グループディスカッション

インシデントレポートの説明を受けて、本セッションのメインの個人ワークとグループディスカッションのはじまりです。WACATE2011 夏のときと同じように、ワークの内容は「**WACATE 抽選クンのテスト実施時に起票されたインシデントレポートの改善案を考えよう**」というのですが、、時間の関係やら備品の関係やらで全く同じようにすることは出来ません。WACATE 抽選クンは Mac のアプリケーションになっているし、インシデントレポートも、WACATE セッション用に全く別モノになっております（どんなインシデントレポートだったかは、、JaSST' 12 Tokyo の Web ページに掲載されている WACATE セッション資料をご覧ください!!!）

タイムテーブルは下記のとおり

- ・個人ワーク：10分（問題点と改善案の書き出し）
- ・グループディスカッション：25分（各自の成果を持ち寄って、班の成果物まとめ）

・発表：10分（グループディスカッションの成果物発表）
グループディスカッションが25分ということで、議論になるかな？まとめきれぬかな？という不安があったのですが、グループディスカッションが始まると**各班で議論が始まり**、各班に配られたA3用紙に**問題点と改善案のまとめが書き出されていきました**。

アッという間に、グループディスカッションが終わって、各班の成果物発表です

全部の班の方に発表を行ってもらいたかったのですが、時間の関係上3つの班をこちらから選ばせてもらって（これもトランプで!）、成果を発表してもらいました。

班でまとめてもらった成果物はA3用紙です。とても全員に見えるほど大きくはないのですが、、ここは一工夫!!

WebカメラをつなげたノートPCを各班のテーブルに持って置いて、A3用紙を写します。

それをSkypeでプロジェクターにつながっているノートPCに飛ばして、動画をスクリーンに写しました。

■まとめ、振り返り

クロージングパートではワークショップの総括と、おさらいとして良いインシデントレポートを考えるためのヒントについて解説を行わせて頂きました。後者では、インシデントレポートには様々な立場や用途、条件が絡むため、スケールの大きなメリットを実現するためには広い経験と視野が必要だと説明し、今回のワークショップのような議論・意見交換の重要性についてまとめました。

また重要なお知らせとして、最後に次回WACATEの紹介をさせて頂きました。開催予定や開催告知方法の説明の所で熱心にメモを取る方が何人もいました。きっとWACATEの**ガチな勉強会だけと楽しい雰囲気**を実感していただけたのではないのでしょうか。セッションの終わりに各班で互いに名刺交換を始めた姿も、ディスカッションのスタイルの効果かと思うと嬉しいですね(^-^)

WACATEの仲間が更に増えそうです!

■■おわりに

そんな感じで、いつもと雰囲気が違ったりして緊張した部分もあったりしましたが、JaSST' 12 Tokyo という場でWACATEセッションをやってきましたっ♪♪♪

「若手が加速するWACATE」の代表(!)として、アウェイでの登壇経験やアウトプットの一つの形を出せたのではないのでしょうか。今回セッションに参加して下さった方が、WACATE本会に参加するきっかけになっていたり、会社に戻って勉強会をするきっかけになっていたりすると嬉しいですね♪

遠いから・・・宿泊だから・・・高いから・・・自分はいかれないだろうか・・・(´ω`)そういったお悩みを抱えた方が、WACATEの特徴である「ワークショップ」「ディスカッション」を体験できる、体験版のようなセッションとなりました。今回のセッションをきっかけに、もっといろいろな場で「WACATE」をやっていければと思います!!!

書いた人：いせり、うえだ、おうみ、かわにし、なかさや

WACATE2011 Winter Best Position Paper賞

投稿戦士!

受賞Report

みなさんこんにちは。WACATE2011 冬でBPP 賞を受賞しました、ゆにてい(yumiko)です。
あれから2ヶ月が過ぎ、熱い2日間のあとの魔法も消えかかっている頃かと思いますが、ありがたいことに本当に投稿の機会をいただきましたので、しばしおつきあいくださいませ。



まずは2日間マホロバと一緒に過ごしたみなさま、応援してくださったみなさま、マリオチャート分科会を盛り上げていただいたみなさま、ありがとうございました！

あれだけ反響があるとは思わず、受賞の挨拶も戸惑いながらでしたが、また一步成長することができ、心から感謝しています。

■Best Position Paper 賞を受賞した感想

感想は？と聞かれたら、まずは「びっくりした！」が正直なところ。全く予想しておらず、発表された瞬間に思わず「ええー!？」と叫んだり、びっくりしすぎて受賞挨拶ではものすごく緊張したりしたのを覚えています。
終わってからたくさんの方からお祝いの言葉をいただいたときは素直にうれしかったです。
こんなにたくさんの方が興味を持って応援してくれるなんて、と感動したのも受賞のおかげです。

■WACATE で得たもの

以前、Magazine Vol. 33 で投稿させていただきましたが、2回目の冬はそれまでとは比べ物にならないほど大きなものを得ることができました。分科会では自分の考えや想いを伝えてフィードバックをもらい、自分では気づけなかったことに気づくことができました。終わってからもマリオチャートについて質問をいただいたり、レポート記事を執筆するなど、貴重な機会をいただきました。その中でまたたくさんを感じ、考え、悩み、さらに加速するための原動力になっているのは確かです。

■WACATE に対する思い

WACATE をきっかけに世界が変わったと言っても過言ではないくらいなので書ききれないほどありますが、積極的にチャレンジできる場がたくさんあり、いろいろなスタイルのワークを経験してやり方を覚えていけるのがいいところだと思っています。私の場合は社内でテスト技法の研修をイチから作る時に多いに役立ち、成功させることができた大きな要因だと感じています。

■読者の皆様に一言！

夏と冬の2日間に限らず WACATE ライフを思いきり楽しむためにも、ぜひ BPP 賞を狙ってみてください！

まだ BPP セッションなど経験していないこともありますが、受賞してみないと見えない世界がありました。次の加速への大きな原動力になることは間違いないと思います。

あとは、1ミリでもいいので受賞の心の準備をしておいたほうがいいのかもかもしれません(笑)。もし参加を迷っている方はぜひ参加してみてください！
きっと、ワクワクする毎日が始まります☆

「あまがさきテスト君」の

テスト設計コンテスト参戦記

ほえー、テスト設計コンテストってのに参加してきたよ。で、昨日「当日までのテスト君の参戦記っぽいことを紹介しておけ」って Boss に言われた。なので、簡単に紹介するよ。

■参加決定まで

なんか、テスト君の Boss が去年の JaSST' 11Tokyo のテスト設計コンテストを見てきたんだって。とっても無駄にやる気で「来年参加しよう！」って言ってたんだよ。

テスト君も周りのみんなと朝の勉強会に参加していたんで、巻き込まれちゃった…。

で、JaSST' 11Tokai で地区でのテスト設計コンテスト開催が決まった時に「勝手に申し込んでおいたから！」だってさ。まー、仕方ないよね。

■準備

とってもやることが沢山あったよ。テスト技術を学びながら順番に勉強してきたよ。「3色ボールペン法」ってので要求仕様書をみんな読んでみて、「ゆもつよメソッド」って方法を勉強していろいろ試しつつ、「テスト技法」ってのでテストケースを考えてみたんだって。他にもなんか Boss が勝手にネタを持って来るんで、みんなでイチャモンつけながら進めてたよ。最後は、休日に会議室を借りてみんなで集まって合宿したんだよ。一箇所に集まって作業すると、一気に作業って進むんだね。

提出した全資料は 140P 以上もあったらしいよ。みんな「やりすぎ」って言ってた。

展示用の資料は ET ロボコンって大会の提出用資料フォーマットを、コンテスト向けにインスパイア? したんだってさ。やたら密度が高くて審査の人は大変だったんだろうなあ。

■予稿集～発表

JaSST' 12Tokyo の予稿集、テスト設計コンテストの部分ってすごく濃かったよね。

テスト君チームも密度が高かったみたい。でも、他のチームの内容も凄くてガクガクブルブル震えてきちゃった。どこが勝つか分からないくらいの熱い戦いが期待できるよね。

予稿集は戦いの前奏曲だ！ってよくわからないことを言ってた人がいたよ。

発表に向けては、ウチのチームは発表が課題だ！ってみんなが言うから、プレゼンの勉強もしてみたよ。最近「プレゼンテーション・パターン」ってのもあるんだってさ。面白いよね。

■当日

テスト君も 5 回くらい色が変わっちゃうくらい緊張感があふれてたよね。残り 2 分のゴングでドキドキびっくりしちゃったよ。

全部のチームの発表、面白い内容だったよね。

テスト君は「替え玉メソッド」ってのに惹かれてたよ。なんか、美味しそうだね。

Web 掲載資料が公開されたら、みんなでじっくり見てみると良いよね、って話してたよ。

■結果

テスト君のチームは「審査員特別賞」だったよ。基調講演の Bj Rollison って人の本を貰っちゃった。英語ばかりで読めるかなあ…。実はテスト君チームの発表の人は、発表当日が 30 歳の誕生日だったんだよ。「30 代最初の記念になったよ」って言ってたんだ。よかったねっ。

結果発表後、賞状を入れる筒で”ポンッ”ってやって遊んでいたら、周りの人が、〇〇を倒すぞ！とか物騒なことを言って騒いでいたみたい。来年も熱い戦いになるみたいだね。

テスト君は東京までお出かけできたし、いろいろ楽しかったよ。来年もコンテスト、注目だよね！

JaSST'12Tokyo テスト設計コンテスト体験記

はじめましての方もそうでない方も、こんにちは。JaSST'12Tokyoのテスト設計コンテストで、ぐだぐだ発表を繰り広げたチームQ魂の尾鷲です。

なんとこの私めに出場体験記を書いてほしいとのお願いがありまして、(こんな私に)書かせようというWACATE実行委員殿の勇氣に感服し、引き受けさせていただきました。

どうぞよろしくお願ひいたします。

◆ 参加のきっかけ

実は私、JaSST九州の実行委員をやっています。11月のある日、JaSST九州のミーティングへの欠席連絡メールに

「やれることがあれば、仕事をふってください」と書いておいたところ、翌日流れてきた議事録に

テスト設計コンテスト検討：尾鷲

と、まさかのアサインが。ちょ。JaSST'11Kyushuの仕事じゃないし。いや、九州推薦枠という意味ではJaSST九州の仕事か？うぐぐ。

最初は、一緒にやってくれる人がいないしテスト設計をしたことが無いし・・・と踏み出せずにいたのですが、数日考えているうちに、勉強になりそうだし面白そうという気持ちのほうが勝り、

はい！出まーす！

と返事を出していました。勢いってこわい。でも勢いって大事。

◆ 仲間を求めて

JaSST九州のメールで参加者を募るものの、なかなか集まらず、焼肉と引き換えに会社の先輩に参加してもらったり、さらに先輩の友人を無理やり引き入れたりして、提出物め切の1週間前にしてようやく集まった6人の仲間。横浜2名、福岡2名、熊本2名という遠隔チームがここに生まれました。

で、テスト設計をしたことのある人間はそのうち2名。割と不安。いや、かなり不安。

しかし、そんな不安も吹き飛ばすのがめ切の力。毎日21時から夜中の2時過ぎまでSkypeをつないでテスト設計をやっていくことになりました。

◆ キーワードは替え玉テスト設計

JaSST九州でテスト設計コンテストの話が持ち上がったとき、「博多とんこつ替え玉テスト設計」というキーワードが出てきました。

私の中では「テストケースの再利用」を進めていくつもりだったのですが、影のリーダーは「ユーザ視点に立ったテスト設計」を考えていたため、急きょ2本柱でいくことに。(この安易なソリュ

ーションが、本番の発表で時間が全く足りないという事態を引き起こすわけですが。)

影のリーダー主導のもと、夜な夜な繰り広げられる替え玉談議。盛り上がるユーザーシナリオ。「氷点下の寒空にポット放置→そのまま沸かしてみた」とか「廃油入れと間違えてポットに油入れちゃったTVA°R☆」とか、夜中のテンションでいろんなシナリオを出していったのは良い思い出です。

しかし、ユーザ視点な替え玉テスト設計に力を入れ過ぎるあまり、再利用な替え玉テスト設計は半ば忘れ去られた状態に。私、そっち推しなのに！(笑)

時は師走。残業やら飲み会やらでメンバーが抜けて行く中、残ったメンバー2人と一緒に再利用な替え玉テスト設計を半泣きで考えました。

そして最終日。できあがった成果物。もう後戻りできない！だってめ切り1分過ぎちゃったもん！

◆ 当日の様子

2本柱にしたことで発表時間8分に全く収まらないまま迎えた本番。

・・・やっぱり足りませんでしたorz

◆ 最後に

と、こんな感じでチームQ魂のJaSST'12Tokyoテスト設計コンテストは幕を閉じたのでした。

テスト設計をした1週間はかなりしんどくて、とても楽しい日々でした。実際に自分たちでテスト設計をすることで、他のチームとの違いや良さを意識することができました。そして、テスト設計って難しそう、というところから、もっとうまくやるには？というところへ進めた気がします。

・・・体験記、いかがでしたでしょうか？テスト設計をしてみたい、テスト設計コンテストに出てみたい、と少しでも思っていただけなのであれば幸いです。

では、JaSST'13Tokyoテスト設計コンテストでお会いしましょう！



テスト設計コンテスト参加レポート!



チーム “Yuki Da RMA”

小橋聡美

みなさん、こんにちは！テスト設計コンテスト北海道代表 Yuki Da RMA です。Yuki Da RMA って北海道＝雪のイメージからの名前って思うでしょ？残念、ちがいますよーーーーー！！
Yuki Da RMA = Yuki Da Risk Management Approach から名付けました！そう、今回私たちはリスクベースで話題沸騰ポットを分析してみたのです。なぜなら、ポットは火災ややけどの原因となるから。

私、リスクベースのアプローチは今回初体験だったんです。普段、業務で求められないもので。。。楽しかった～♪

何が楽しかったかって、いつもとはまったく違う視点で物事を考えている自分に気付いたとき、とっても新鮮に思えて楽しかったのです。

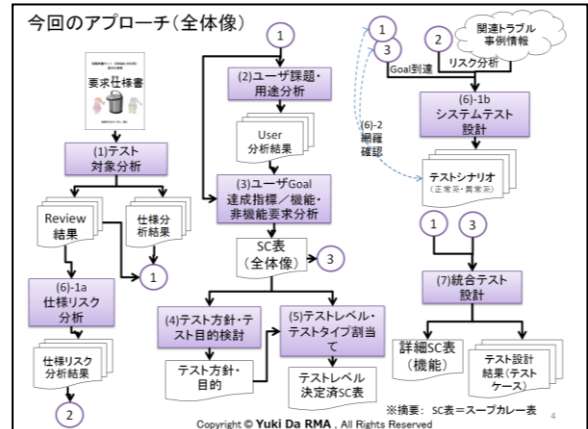
いつもは、「どうすれば、顧客が満足するか？」ということを考えながらテストを作るのですが、今回は「こう使うことで、顧客が危険な目に遭わないか？」ということを考えながら作っていました。

ちょっとした考え方の違いなのですが、この違いで、結果がずいぶん違うものになるんだなあ。。。と、今回改めて気付くことができました。

例えば、ポットの[給湯]ボタンを押したとき。いつもなら、「このボタンを押すと、イライラしない速度でお湯が出てくるか？」ということを考えているところですが、今回は「このボタンを押してお湯が出ることで、利用者がややけどをしなかな？」ということ考えながらテスト設計を進めたわけです。そうすると、確認したいテスト内容もまったく変わってきます。

前者は「出てくるお湯の量が少なすぎないか？」ということを確認することになりますし、後者は「出てくるお湯の量は多すぎないか？」ということを確認しなければなりません。。。当たり前のお話なのですが、普段そんなことを考えたことがなかった私にはとっても新鮮でした。そのことに、改めて気付いたひと冬の経験でしたw

そして、もっとゆっくりあれこれ考えたかったけど、**時間がないっ(´□´;)!!**とにかく急げ!!!と頑張った結果の全体像がこちら。



あっ!というまに月日はながれ、JaSST 東京へ出発。パネルでほかのチームの内容を見ると、なんかどのチームの内容もすごく見えますが(ﾟoﾟ;)/私、大丈夫?・・・ちょっと不安でした。でも、いまさら内容は変えられないので、潔くそのまま発表。ほかのチームの発表を聞いていると、どのチームにもさまざまな工夫がされていて、とっても勉強になりました。

残念ながら、今回は受賞には至りませんでした。ひとまず私たちのチームに足りなかったものを分析して、今後活かしたいと思います。個人的には、今後の業務にも生かしていけたらいいなあと思っています。

また、今回のテスト設計コンテストにおいて、他地域の方々との交流が図れたのもうれしかったです。北は北海道、南は九州まで。普段は、あまりお会いできない方々とテストについて話し合える場があるなんて、とってもステキだなー♪と思いました。皆さんの情熱に圧倒されましたよー。

最後に皆様の発表を聞いていてとても気になったことがあります。

出場した皆さんが設計したテストを行って、話題沸騰ポットを売り出したら、一体お値段いくらのポットになるんでしょうか $\sigma(\cdot w \cdot *)$ 。。

テスト設計コンテストにふたたび挑戦っ!

投稿戦士!

なのっち@チームめいしゅ館

こんにちは！なのっちです(^o^)/
 まだまだ寒い日が続く今日この頃、みなさまいかがお過ごしでしょうか。今回は先日開催された JaSST'12 Tokyo のテスト設計コンテスト(以下「テスコン」)に出場してきたので、そのレポートをさせていただきます。
 来年出場を考えているツワモノがいらっしゃったら是非参考にしてくださいね。

◆テスコンとは？

今年で2回目の開催となるテスコン。
 共通の要求仕様書をインプットとして、出場チームでテスト設計の腕を競うという珍しいコンテストです。
 前回私はチームで出場し見事優勝(エッペン!)。今回は防衛戦という位置づけだったのですが…しっかりタイトルを持っていかれました。
 <やしーっ!(>~<)

◇テスコン◇



◆1年でレベルが大幅アップ!?

今回の大会で印象的だったのがコンテストの大幅なレベルアップ。
 前回私たちのチームが実施して評価をいただいたテストプロセスの遵守や、開発側や非機能要件の視点を盛り込んだテスト分析~設計はどのチームもやっていたし、テスト設計という言葉も珍しいものでは無くなっていました。

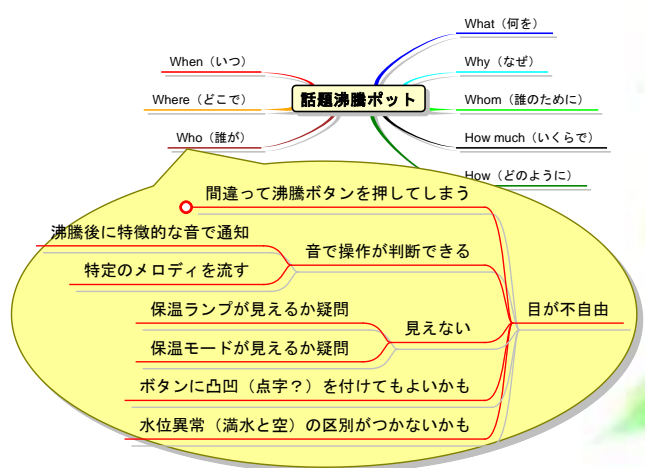
クロージングセッションで西さんが仰っていましたが、昨年の優勝チームがそのまま出場していたら、今回のテスコンでは**ピリ**になっていたとの事…。
 WACATE のように加速し続けるテスト業界をもちろに感じたコンテストでした。

◆自分せに頑張ってみました!

チームメンバが忙しくほぼ一人参加となってしまうテスコンでしたが、前回の課題を改善してテスト設計に挑みました。
 その中でも一番力を入れたのが「非機能テストの何となくからの脱出」
ぶっちゃけ、前回は非機能テストについて完全に思いつき…30分で済ませました(汗)

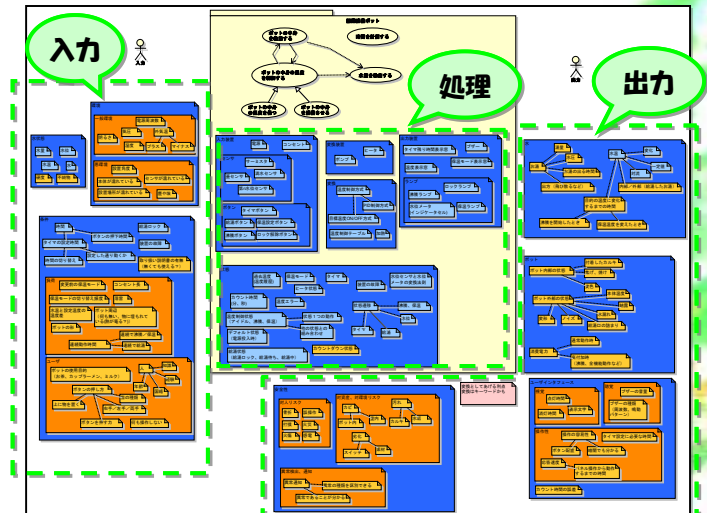
今回は、丁度 HAYST 法を勉強しているところだったので、その知見を応用して6W2Hによるテスト対象物の分析をマインドマップで行いました。

◇6W2Hによるテスト分析◇



6W2H でテスト対象物のあるべき姿を考えた後は、テストの目的にあったテストの観点(テストケースを作る際に気をつける点、テストケースの因子になりえるもの)を抽出し、ラルフチャートを参考にモデルに整理していきました。

◇テストの観点をモデルに整理◇



その結果、非機能テストとして何をテストするのか (What)、どのようにテストするのか (How) を **ゆもつよメソッド**で明確にすることができました (まだまだ改善の余地はありますが・・・)。

◇ゆもつよメソッドで What と How を整理◇



あとは当日のプレゼン！まだまだ修行中の身ですが、1年間修行した成果として自分らしい発表を行い、聴講いただいた方々と共に楽しい時間が過ごせました。

◇楽しいテストの時間◇
(写真がありません・・・)



◆色々勉強になりました

テスコンに出場したことで沢山の学びがありました。

その中でも「チームビルディングの大切さ」は自分にとって大きかったです。

テスト設計と関係なくすみません・・・

今回 WACATE 参加者のチームがいくつかあったのですが、どこもチームの相乗効果を出せていて羨ましかったです(ちくしょー!!!)。

コンテストのための即席チームでは無く、数年かけてソフトウェアテストについて学び合い、お互いに切磋琢磨したからこそできる相乗効果。

自分もこれから時間をかけてそんなチームを作っていくと心に決めたテスコンでした。

◆新時代の幕開け

今までのテスコンは、テスト分析に力を入れて如何にテストの観点や因子を抽出し、マトリクスで整理できるかが勝負のカギでしたが、今回 TETTAN さんが優勝されたことで、その考え方がガラリと変わりました。

TETTAN さんは非機能テストをあえて除外し、マトリクスを一切使わず、モデルを使ってテスト設計を分かり易く表現されていました。

つまり、テストのデザインが評価されたからこそ優勝できたのだと思います(詳しくは JaSST のホームページで公開される資料をご覧ください)。次回参加を考えている方がいらっしゃったら、テスト設計というデザインとは何なのか？1年間じっくり考えてテスコンに挑戦してください。

私も悶々と考えてみます(^_^)；

◆おわりに

テスト設計とは何なのか？何をやるのか？ということは、いろいろな書籍から学ぶことができますが、実際にやってみると中々うまく行きません。

「仕事でいきなり実践はチョット・・・でも試してみたい」という方がいらっしゃったらテスコンに是非参加してみてくださいね。

きっと新しい世界が開けると思いますよ！

私は驚くほど「スバババッ!!!!!!」と世界が広がりました♪(≥▽≤)ウキョー

レビュー祭り

参加Report

さる10月29日、東洋大学にて「レビュー祭り」というイベントが開催されました。主催は細谷さんとしんすくさん。その他、細川さん、永田さん、安達さん、野中さんという豪華な顔ぶれが並びます。

レビューに特化したイベントはあまりないので非常に貴重な体験でした！

◆オープニング：細谷さん

レビューはコーディングしている人、テストしている人ソフトウェアに関わる人ほとんど全てが実施している。

しかし皆やっているにも関わらず

「うまくいっている」と思うことが少ない

自由度が高いのが原因かもしれない

皆で集まって、ということもあるし、きちっと計画して実施するところもあるでしょう。

本日の講演者の皆さんは、レビューの専門家として、さまざまな技術を駆使／発信しています。

レビューの目的によって手法等も変えていかないといけな
い。レビュー祭りをやりたかったのは、レビュー技術の進化／発展のきっかけを作っていけたら、と考えている。

そして前に招かれたレビューエヴァンジェリストの方から
本日の抱負が…全員同時に語られました！

…正しく認識をするには、注視が必要と思います。

というメッセージを提示したうえで改めてご挨拶。

・あだちさん

北海道からやって参りました。

ここに立たせていただいていることは私にとっても夢のようなものです。私も皆さんから教えていただきたいと思います。「またここに来たい」と思ってもらえるようになれば幸いです。

・永田さん

一番年を食っておきながら、一番レビューをやっているという意味では期間が短いです。

レビューってなんなの？ということをごさんと考えたい。

・細川さん

RVW48のセンターですw

言いたいことは3つあります。

・祭りには神輿があります。皆さんで盛り上げてください。

・レビューは地味ですが、楽しくやれるといいです。

・あと8時間以内に到着してほしいですw

・野中先生

ようこそ東洋大学へ。私もここにいることは幸せです。

皆さんと対話しながら、考えていきたいと考えています。

私たちの話を聞くだけでなく、我々はもっと工夫している、ということなど、ノウハウを共有したいと考えています。

エヴァンジェリストの皆さんの挨拶が終わり、
いよいよ、レビュー祭りの開幕です。

◆アジャイルインスペクション

永田 敦氏

・レビューの目的

「ドキュメントの欠陥を発見する」とだいたい書いてある。

こう書いてあると「より多く」と考える。

では、欠陥とは何か？

文書やコードの「正しくない記述」

その欠陥を早く見つけたいのがレビュー

・ドキュメントの欠陥

知識行為：誤りエラー

正しくない記述：欠陥

望ましくない結果：障害

どこまでやったら全ての欠陥を取り除いたと言えますか？

テストと同じ。原則としては全てを取り除くことはできない。レビューも同じ。バグゼロを証明することは難しい。

・左右する要素

ドメイン知識、技術力、経験、文章分析力

観点：開発設計者、テストエンジニア、営業、保守

欠陥を完全にゼロにすることはできない。

でも、致命的な重要な欠陥は取り除きたい。

それにはおおもとの目的が必要。

計画が必要。「今回はどこを除くのか？」が必要。

よくある図があります。

Fault Density Versus Checking Rate: Raytheon 95

→ページあたりのバグ検出率。※1ページに15～30分かけた方が検出率が高い

たとえば要求仕様書のレビューって

A4でどのくらいの量になります？ここで会場の方へ質問。

- ・40pくらいです。
- どのくらいかかります？
- ・2日くらい読んで、そこから対策を考えて…となると1weekくらいですね。
- 1ページにどのくらいかけていますか？
- ・だいたい10分くらいですね。

1ページに1～2分だと、ぺらぺらめくるだけで欠陥を発見できない。1ページに15～30分くらいかけないと、出ないというデータもある。

でも、早く出さないといけない、とされている。

どこでそれらを削減するのかとすると、レビューとテストから時間が削られていく。

プレッシャーがかかり、どんどん短くなり、最終的に読み合わせになり、形骸化する。

→レビューって役に立たない、となる。儀式になる。

やはり目的は出していきたいが、限界がある。

レビューの場合の欠陥予防はできないか？と考えた。

高品質のドキュメントをあらかじめ作ろう。

The Prevent Do not Clean Principle

はじめからよいものを書いてもらう、というプロセスを考える。

Agile Inspection Iteration

サンプリング→インスペクション→ロギング
→修正→サンプリング…

と回す。

・プロセス

インスペクタを決める

ルールを決める

欠陥密度のしきい値を決める

実施時間を決める

ドキュメントをサンプリングする

インスペクタにルールなどの説明をする

サンプルをインスペクションする

ログをとる

メトリクスを分析する

欠陥密度がしきい値より低い場合、次のプロセスに進む
欠陥密度がしきい値より高い場合、ドキュメントの質の改善のために差し戻す

指摘したのに修正していただけないことはありませんか？

→ドキュメントを書く人の質があがるのか？

どうやって直してもらうか、が肝心。

受容して、影響を与えて、直してもらおう。

Respect & Influence

直してもらうのが難しい。

インクリメンタルレビュー。

最初の1ページからレビューを始めてしまう。

アジャイルインスペクションは単独で実施するよりも

組み合わせて実施することを推奨している。

◆細谷 泰夫氏

アジャイルインスペクションには違和感ありませんか？

・ドキュメントの品質にばらつきがあるので、そこでサンプリングして大丈夫なのか？

・既に包括的に見る観点に持ち込めないのでは？

私がSPIで発表した内容はレビュー技法を使い分けましょうという話です。

アジャイルインスペクションだけでは誤りが取れない。

最後に包括的に見ましょう、とおっしゃられていましたが
アジャイルインスペクションで取るべき指摘、他のレビュー技法で取るべき指摘がある。

仕様書の作成工程

書き始めから書き終わりまでに何をすればよいのか

仕様書の作成序盤にはアジャイルインスペクションが有効。

A機能を書いた時点でアジャイルインスペクションを見る

その中ではB機能、C機能にも通じるもの「ドキュメントの内部品質」を見る。

アジャイルインスペクションの目的

・文書様式：ルールにそっているか？ルールそのものが適切か？図表の凡例、キャプションがついているか？

・曖昧性：多義分になっていないか？言葉の定義があるか？

・論理性：論理の網羅性

・一貫性

・記載レベル：記載の範囲、深さ、粒度

・不明確：定量化

・記載ミス：明確な指摘

組織的なアジャイルインスペクションの実施

プロジェクト内でやる？組織でやる？

プロジェクトに依存する観点と依存しない観点がある。

レビュー観点：

・プロジェクトに依存する⇒プロジェクト内のレビュー

・プロジェクトに依存しない⇒プロジェクト外のレビュー

1度に1件だけ、指摘を受け入れるかどうかはレビューイが決める、とした。

直近の10回分の分析結果。ほとんど修正する。

ルールに従ったレビューをしていくと、コミュニケーションが取れる。

新人もベテランも内部品質の観点では同じレベルの指摘をフラットに出せるようになった。

1日目が指摘、2日目がMtgというやり方でやっている。

レビューは歯磨きのようにするとよい、という細川さんのご意見にしたがってみた。

強制的に直させないので、継続性が高い。

アジャイルインスペクションは理解不足だと、アジャイルインスペクションだけでやってしまう。

それだけだとどうまくいかなことが多い。

組織的な習慣としてやっていくことで人の質が変わる。

私はそこに魅力を感じている。

三ヶ月くらいやったときに、どういったことを書くときに気にするようになったか？をヒアリングした。

・曖昧さの削減

・定量化すべきところを定量的に

というマインドになった。

◆レビューチェックリスト自慢、っん？

野中 誠氏、細川 宣啓氏、安達 賢二氏

チェックリストを使わない派の安達さんと使わないと怖くない？派の細川さん、中立派？の野中先生でチェックリストについての議論でした。

チェックリストが有効だと言われているが、それさえあれば効果が上がるという簡単な話ではない。

チェックリストを活用して良いレビューを行うには？

というテーマに応じて様々な意見が飛び交いました。

キーワードをいくつか紹介します。

・チェックリストの観点

安全性、妥当性、利用シナリオの網羅性、仕様と要求の整合性、ビジネス価値との整合性、目的と手段の整合性

・飯塚先生の「出来る技術者の頭の中」

キーワードに着目して、それを書いて渡したところ、反応が良かった。

※アフォーダンスを使ったチェックリスト

- ・いわゆる**目的の欠如**はよくある。
 - ・チェックリストを汎用化させるとドメイン知識は関係なくなる。
 - ・**欠陥は無いか、ちゃんとしてるか、問題は残っていないか**とよく記載されているが、**どう確認するの？**
 - ・**顧客満足を獲得できるか、要求をもれなく実現できているか**とも記載されているが、**どう実現するの？**
 - ・誰かが作ったものってちゃんと見るか？身にしみないから難しい。**自分で作る必要がある。**
 - ・組織標準などの誰かが定義したメトリクスなどは受身で考えない人、指示待ちのメンバーが増える。
 - ・作業の目的、リスクから見る。**その成果物の利用者や作業依頼者の立場などを変えて考えてみる。**
- 青森恐山イタコ法。パースペクティブレビュー
- ・新人社員をしつけレベルでよいのであればアリだが、**トップアスリートが考えていることを書きだすとキリが無い。**
 - ・チームの中にある「**標語**」を作るのは有効。
 - ・自分が同じミスを繰り返さないようなチェックリストは必要と思う
 - ・チェックリストってリストなの？キーワード集なの？
 - ・極端な外れ値などはレビューしようがない。
 - ・**チェックリストを使う価値が無いものをまず外す。**
- チェックリストを利用するのは、嗅覚を養うため。
- ・レビューの**観点を継承する**
 - ・チェックリストの**使い方と使う側の側面がある。**
- 魂を込めて書いても、次の次の人には伝わらない。

実にさまざまな話が出てきたので書ききれませんでした。チェックリストとは？ということを考えさせられる議論でした。

○まとめ

見落とす可能性が高いもの、過去に大きな失敗をしたものについては何らかの言語化が必要。

※リストかどうかはともかく、言葉として確認するには必要。

またチェックリストにはテラリングが必要。

レビューの前に先立って使う。レビューそのものはチェックリストの使用後。チェックリストの記入はレビューそのものではなく、準備段階。

○確実に効果があるチェックリスト

社内の捺印リスト、致命的なダメパターン

○絶対あってはいけないチェックリスト

これだけに従っていればOKなのよ、というチェックリスト。

組織標準は守るべきものではなく、超えるもの。

自分のところのチェックリストをレビューすると良い。

なぜ自分が使えないのか。なぜ使いこなせないのかを考える。という言葉が印象的でした。

◆ガイドを用いたサンプリングレビューワークショップ

細谷 泰夫氏

とあるお題に対して参加者チームが作成した仕様書を別の参加者チームがガイドを参考にレビューを行う、というワーク。

各チームで作成する仕様のバリエーションが多彩で楽しめるワークでした。

機能は入力、処理、出力という構成になっているとわかりやすい。これをガイドに使ってのレビューワーク。マッピングに苦戦しました。

○まとめ

- ・サンプリングレビューは有効
 - ・プロジェクトメンバー以外でのレビューが有効
 - ・レビュー全体を俯瞰して目的に応じたレビュー方法を組み合わせる
 - ・レビューで得たい効果を得るための方法を設計する
 - ・どのレビューを誰ができるかを意識すると、レビューのチャンスが増える。
- レビューアとして「こう思う」「仕様の伝達を妨げています」という提案／指摘をする

★★ここでレビュークインテット (RVW48?) の最後の一人、森崎先生が登場！

◆クロージングパネル

モデレータ：野中 誠氏

パネリスト：細谷 泰夫氏、細川 宣啓氏、森崎 修司氏、
安達 賢二氏、永田 敦氏

モデレータ野中先生の本日のお話。

レビュー手法の比較。レビューの分類はいろいろある。

どうも、実施形態の分類になっており、目的指向での分類になっていない。今日は、どちらかという指指向での話をしたと思っています。

レビューをする人たちの状況に応じたDo/Don'tが整理されていない(たぶん)

レビュー手法を有効活用するTipsは？

作成序盤、作成終盤、公式レビュー

- ・欠陥の種類はいくつかある。

Evolvability defects: 発展性欠陥

構造、視覚的表現、ドキュメンテーション

Functional defects: 機能性欠陥

これらを効果的に取り除くように私たちのレビューの質を向上させたい

→私たちのレビュープロセスを進化させたい

あの人たちにレビューをさせたい

→あの人たちを引き上げたい。

今日のレビュー対象の議題は…

会場の声を受けて「要求定義書のレビューの進化について」

以下のようなキーワードが出ました。

- ・横文字とか3文字略語の手法が出てくると飛びつくが、がっつくせいで良い手法なのにダメ、というレッテルを貼られてしまう
- ・チェックリストを使わずに「この作業の目的ってなんだっけ？」とヒアリングすることで気づいてもらう。
- ・レビューは自由。妄想力。想像力を働かせる。思考→連想の連続になる。

- ・レビューは原理原則に立ち戻るべき。なんのためにレビューをするのか。

→こんな技法があるから、など形から入るとうまくいかない。途中で飽きてくる。

- ・目的と立場を明確にする。

- ・レビュー屋さんはお医者さんのようなイメージを持っている。

優秀なお医者さんになるのか、健康に気を遣う、病気にならない社会を作る人になるのか、

どちらになりたいのかを明確にしていきたい。

- ・レビューは目的ではない。レビューをすることを目的にしてはいけない。

早く家に帰ったり、幸せになることではない。

- ・レビューをうまくやるには「いろいろやってみる」

このバグがトレンドです、というような活動が良い。それが現場のレビューの質の向上につながる。

- ・レビューは自由。型にはめたレビューはやらないでほしい。

- ・レビューにも銀の弾丸はない。いろんな手法を組み合わせる。

ある観点には有効なことが別の観点でも有効というわけではない。

- ・今見ている誤りだけを見つけるのがレビューではない。

組織の成熟度を上げることだったりレビューをする事自体、スキルが必要なのでその訓練をする。

- ・レビューイのスキルも大事。

指摘のいいところをうまく吸収してよい修正をしていくスキル

- ・チェックリストの論文によると、欠陥は場所と種類で管理する必要がある。

- ・このチェックリストで確認できるものを定義して合意する

ある程度汎用性をもたせる

○合意の仕方

- ・わかってもらえるまで、やる。

「わかってもらえるまで、やり続けますからね」と先に言っておく。

- ・開発メンバーと合意することと企画と合意することとは違う

・マクロな視点とミクロな視点がある。

学術的に言うと、Ronald Radiceの黒本 (Software Quality Cost) をおすすめしている。

・みんなでわいわいやっているうちになんとなく安心できる。

Fear Control (=不安の制御) ができる。

○過去の失敗の取り込み

・苦勞した点を皆で考えて繰り返していくことが前向きになる

・一番タチが悪いのは、自由度が高いこと。

小さな失敗を利用して、それをきっかけにしてやっていく

・大失敗をしないように、あるサイクルで振り返りをする。

ある作業をする「狙い」を教えてもらう。

・この機能は他人が担当するから知らないとなりがちだが、それが自分だったらどうするか、を考えるのが重要。

妄想力が必要。妄想力がある人間を育てるのに感受性が必要。

○感想

議論自体はさまざまな方向に飛んでいきましたが、一つ一つが大変参考になるものでした。

中でも私の心に残ったのは

レビューやテストをものすごい技術力をもっと行くと

「ちゃんとやらないと」「ああなりたい」のどちらかになる。品質エンジニアの育成はとても少ない。「凄み」を打ち出していきたい。

品質は皆の責任だ、ということを常にマネージャが伝えていく。という言葉でした。

こんなイベントが無料で開催されたことに感謝です。

次回に期待ですね♪

書いた人：コヤマン

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☆

だいたい月1回の割合で、チャットルームを開設していま
〜す♪

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。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！

ロ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、全部オフレコってというのは受け付けませんっ！！www

其の弐：

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♪

次回の開催日時(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、毎回全国各地のテスト大好きな仲間と繋がり、賑やかに語ってます♪皆様の参加をお待ちしております！！

まず、11月の回に参加して下さったみなさん、ゴメンナサイ>人< イベント続きで編集作業が間に合いませんでした・・・参加特典☆ナイショの回になっちゃいました。まあナイショってことでw

今回のテーマは、「最近のイベントに参加した感想、内容などを聴かせて！」ということだったのですが、、最初に集まったメンバーが諸事情により聴講していない?!という

状況でして^^ ; 「これまでに自分が聴講してきたなかで、おススメな人、もっと話が聴きたい人」となりましたー。

■第3回♪

スターティングメンバー：しんすく、なかさや

編集部員：いのみ、コヤマン、ばんばん

本題突入時刻[2012/02/17 22:35]・・・テーマについては、先に説明したとおり・・・当初予定していたテーマで話が開始できぬままこの時間w

ばんばん：では、「これまでに自分が聴講してきたなかで、おススメな人、もっと話が聴きたい人」というテーマにします？

コヤマン：まあ、聴講した、しないに関わらずでもよいかなー

しんすく(け)さん：ソフトウェアテストや品質に限定します？(素朴に質問)

コヤマン：あえてしない方向がいいです

ばんばん：これまで、っていうのは、ここ2カ月くらいの間に限定しちゃうと、他にいるのによって思っちゃったりするかな、と感じたので。

なかさや：ゴソゴソ。。。

しんすく(け)さん：ソニックガーデンの倉貫さん。

理由：彼の経営はIT業界のあり方を変えかねない、のとプログラマの生き方と一緒にソフトウェアテストのあり方も一緒に考えてみたいから。

なかさや：JaSST10年誌を参考資料に取り出してみたw

しんすく(け)さん：あ。アジャイルテストの人の話ききたい。細谷さん、永田さん。

しんすく(け)さん：ぼくのたーん、おわり。

コヤマン：なるほど。

ばんばん：アジャイルテストの人の話を聴きたい、という理由は？

しんすく(け)さん：アジャイルはキャズムを超えたと思う。今後否応なく主流になると考えると、その中でテストエンジニアがどういう役割を担うべきか考えたいから。少なくとも、短いイテレーションプロセスの中で出来上がったものをテスト、ではこのリズムが維持できない、のは実プロジェクトでやってみて実証済み。では、どうやるか？そのためのスキルに過不足はないか？考えたい。

コヤマン：なるほど。アジャイルテスト、、増田さんは実践されてるのかしらん、と少し気になっている

しんすく(け)さん：おお、増田さんいいね。

コヤマン：聞いてみたいんだよなー。増田さんの話。

しんすく(け)さん：やってる、ならそれ。やってない、ならテストマネジメントの話でいい。

コヤマン：アジャイルテストについては見ると、今の日本の会社の組織体だと、プログラマや開発チームに所属し

ていないと厳しいのではないかなーと、でも、それだけだとやはり足りないから、イテレーションのある程度のところで一回見ないと厳しいよなーと

コヤマン: 細谷さんの ManiaX の記事とか、そういう感じの。

しんすく(け)さん: ふむ

しんすく(け)さん: それを内部でやるか外部でやるかは、まだ議論の余地がありそう。

コヤマン: うん

しんすく(け)さん: 品質の確定ってやつねー

コヤマン: クライテリア?ではない?

しんすく(け)さん: どの時点のクライテリア?イテレーションごとの?

コヤマン: その「品質の確定」と言っているものは、そういうイメージ?と。

しんすく(け)さん: あー。細谷さんのグラフでいうと、どこか任意の1点を「定める」感じ。

しんすく(け)さん: で、それはクライテリアなのか、厳密に定義されたイテレーションごとの DONE の積み重ねなのかは不明。

コヤマン: なるほど。

しんすく(け)さん: ただ、厳密に定義されたイテレーションごとの DONE ってホントか?と思う。ストーリーの結合、はあるはずで、どこかにシステムテスト必要なはずなのよ。

コヤマン: うんうん。

しんすく(け)さん: それをいつやるのか?いまのアジャイルは見切れてないと思う。もしかしたらそれはプロダクトオーナー側かもしれんけどねー

コヤマン: f m

しんすく(け)さん: ストーリーを組み合わせたら製品って出来上がってるんですか?ってというのは訊いてみたいですね。

コヤマン: 顧客とのやりとりなのかなー

しんすく(け)さん: ありそうなのはそこ。

コヤマン: アジャイルって、簡単に表現すると、顧客が欲しいものをできるだけ早く見せる状態にする、ということはどうするか、ということ突き詰めている手法とって

コヤマン: となると、やはり顧客と決めるのが本質なのかな、と。

しんすく(け)さん: 最後のは同意。アジャイルの表現はやや異議あり。

コヤマン: あー、ちょっと表現悪いかも。

しんすく(け)さん: 異議: ほしいものが顧客にもわからないからこうですか?こうですか?あ、最初はそうだったけど、いまちょっとこういうのも欲しいのですか?とどこでいつまでやりますか?って感じ。変化を擁護する。

コヤマン: うんうん

しんすく(け)さん: アジャイルは英単語としては、俊敏、だけど、プロセスとしては変化を擁護できるようにする、のが第一義と思う。

コヤマン: 顧客と一緒にブラッシュアップするイメージ、ね

しんすく(け)さん: うん。だから、はやくやる、のがアジャイルと思ってるみたいへん。

コヤマン: うん。それをするために、早く見せる、返報性

も早い、という意味でアジャイル、という単語なのかなーと思ってた

コヤマン: 決定、反映、検討、返報性、が。みたいなイメージ。

しんすく(け)さん: んー。少なくとも、アジャイルマニフェストにそういう意味はないかな。イメージはそんな感じだけだね。

コヤマン: お、そういやろ覚えだ。>マニフェスト orz.

しんすく(け)さん: ウチがこれからはアジャイル経営だ!って言ってて戦慄した。

コヤマン: 顧客の定義がわからん^^;社内も顧客も、なイメージなのかな

しんすく(け)さん: 旧態然とした発注者、でないのは確かだね。システムを必要とする人、でしょう。あ、要件決められるひと。かな。

コヤマン: なるほど。要件決められるひと、はいい表現だね

しんすく(け)さん: うん。定義と優先度を決定できるひと。

コヤマン: しっくりきた。

しんすく(け)さん: 少なくとも SCRUM の文脈においてはこれで鉄板。

コヤマン: f m

コヤマン: まあ、念のためまとめると、これからアジャイル時代が来ることが予測されるので、アジャイルテストの話ができる人の話が聞きたい、と。僕も全く同意。

しんすく(け)さん: いえす。

コヤマン: さて。話を聞いてみたいひと、います?

しんすく(け)さん: つぎつぎー

なかさや: **鈴木三紀夫さん**。

コヤマン: f m。鈴木さんのどんな話?

なかさや: んーと、視点を換えることを、上手に話せる人、って思って。

なかさや: 視点って言うのは、作ることと使うこと。設計・開発の人の視点と、テストや要求、ユーザの視点。

コヤマン: なるほど。まあ作る側は…こないだもそーゆー話になったね>しんすくちゃん

なかさや: ん?

コヤマン: 作るので精いっぱい。

しんすく(け)さん: うん。作るときにいちいち、この API ほんとに動くかな?とか考えてられない。

コヤマン: 製品レベルで、と言いたいのだと思うけど

しんすく(け)さん: うん。結局はそこに影響でるのよ。> API レベルでも

なかさや: そこじゃない。使うのはユーザでしょう?何かをしたくて、システム(ソフトウェア/製品)使うので、その「したい」ができなきゃ、なのね。

しんすく(け)さん: f m

なかさや: だけど、開発さんはこういうことが「できます」って言うの。できるできないじゃなくて、どうやって使うの?って言う。どうやったら、その機能をそう使えるの?みたいな。

しんすく(け)さん: それは習得性の問題?

コヤマン: あるいは、見た目の見やすさ・デザインといった、使用性?

しんすく(け)さん: 9126 でいう、ユーザビリティの観点が欠けてる、からそこを？鈴木三紀夫さんに話して欲しい？なのかな。本線に沿うと。

なかさや: ユーザビリティって、使い勝手だと思ってるんだけど、、、

しんすく(け)さん: 使用性: 理解性、習得性、運用性、魅力性、他

なかさや: どっちか言うとマニュアル的なほうかな。

コヤマン: ???

しんすく(け)さん: じゃ、最初の3つだね。

なかさや: でもね、あのね、品質特性の言葉で、いままとめて欲しくなくて

しんすく(け)さん: じゃー、自分でモデルを定義してくれ。それききたい。や、もやもやしたもの、を人に伝えるには、何かしら代わりに表現する仕組みがあるのよ。それをモデルといってるだけ。僕は 9126 に現時点では激しく同意なのでそれで例えてるー。(魅力性ってなんだよ！って文句はあるけど

なかさや: 9126 がやや曖昧なところがあるから余計にそれでまとめて欲しくない。

しんすく(け)さん: うん。あるね。他に代替がねえ^^;や、だから、なかさやモデル、でもいいわけよ。それききたい。

なかさや: 目的。なにかしたいのか。たぶん、要求定義の話をしてるのかもしれない。でも、今作ってるソレ、誰がどういうふうにするの？って話。

ばんばん: あ、話がちょっと戻ってきたかも

この間に、第3バイオリンさん、hiroiseさん、参戦！

なかさや: 既に設計されたものを作って、設計に従ってテストすると、機能面しか意識されなくて、それがどうやって、どんなデータが入ってくるのか、入ってくる可能性があるのか、ユーザはどんな人だから、どんなことをしかねないのか、そういうのがモレちゃう。

しんすく(け)さん: ふむ。どんなことをしかねないのか？をどこで担保するのか？ってのはなし？

なかさや: 担保じゃない。ユーザを知ってますか？って話。

しんすく(け)さん: 知ってんじゃない？

なかさや: 運用ルールでカバーするかもしれない。

しんすく(け)さん: や、逆に。誰が知ってるの^^;??

なかさや: 業務システムは少なくともほぼ見えるよ。ユーザ

なかさや: あとは人間工学とか統計的な話とかになっちゃうかもしれないけど。

第3バイオリン: ふーむ、いわゆる非機能要件をどうやって定義するか、って話でしょうかね？

しんすく(け)さん: あ、それ否定された^^; >さんちゃん

第3バイオリン: え、違うの??

コヤマン: んーと

なかさや: なんでみんなすぐにマルっと用語でまとめちゃうのー><w

しんすく(け)さん: 共通理解のためだよ>用語でまとめちゃう

コヤマン: 作ってる人と話しても、ユーザが使うパターン

が検討しきれていないことが多いので、作っている人の視点と、使う人の視点が違うということを経験さんにうまく話をしてほしい、って感じ？

なかさや: コヤマン正解

しんすく(け)さん: で、俺が思うにまだ指摘は代表的な品質モデルの域を出てない。から、それで代替できそう。なので出した。ただ、本線に沿えばコヤマンのまとめあっていると。思う。

なかさや: でもね、違うことはわかっても、それを本当に変えるのって、なかなかできないんだとおもう。人に寄るけど。

しんすく(け)さん: 鈴木さんに話を聞きたい理由、は理解&同意。

hiroise: すんません。「ユーザが使うパターン」ってパターンランゲージ??あるいはユースケースですか？

コヤマン: 今のコンテキストだと、ユースケース、かな>hiroise

しんすく(け)さん: もっと言うと、視点の話だったね>hiroise

第3バイオリン: 多分、ユースケースのアクターに繋がってる丸の中に何を入れるか、の話ですよ。(あの丸のことなんて言うんだっけ?わからん^^;)

コヤマン: あのO、ユースケース...だと思おうユースケース図の話、だよな? UMLの

第3バイオリン: はい、そうです! 昔、ちょろっとやっただけなので^^;

コヤマン: 今、ゴソゴソとUMLの本で確認したw

ばんばん: あ、じゃ、話をすこし戻していいですか？

何で視点を換えることを上手く話せるのか?ということについて・・・

視点を換えることを上手く話せる、っていうのは、要求の世界にいるからなんだと思うんです。要求工学の演習をしたときに、いろんな役割を考へて分析を行う、ということをやりました。要求を抽出するには、そのシステムに関係する様々な役割を考へる。そういうことを繰り返していると自然といろんな方向からみるようになるのではないかな?と思うのです。視点を換えることをうまく話せるのは、そういう習慣がついていっしやるからなのかな、と個人的には思っています。

なかさや: 鈴木さんについて、ですね。ありがとうございます。

ばんばん: で、(チャットの)裏で要求工学の演習資料を探して復讐・・・じゃなくて復習しました。様々な視点を持てるというのはいいですね。

第3バイオリン: 開発だけ、あるいはテストだけ担当していると、どうしてもその部分の視点から広がらないことが多いですからね。どうやって視点を広げるか、それが問題です。

ちょっと前から、Masaoさん初参戦！

コヤマン: マサオオウ〜

しんすく(け)さん: なりゅー。

Masao: きましたよ〜ん

さらに、きんぐさん参戦！こちらも初登場！！

きんぐ：おぼんです

いのみ：こんばんはー

第3バイオリン：きんぐさん、こんばんは。

きんぐ： **ポイチャで盛大に闘ってるかと思ったら文字戦なのですね**

Masao：きんぐさん、こんばんわー

hiroise：こんばんは

ばんばん： **そうです。なぜならこれは Magazine に載せるからです**

きんぐ：！

きんぐ：把握

ばんばん：おっと、そうでした、初参加の皆さんがおられますね。いったんここでルールを流します。

しばしルール説明のお時間♪

ばんばん：あ、そういえば **JaSST 新潟、清水さんの XDDP のお話**は初めて聴くので楽しみです♪初めてなのかよっ井って突っ込みがはいりそうですが^^；

第3バイオリン：はい、変な言い方ですが、2100円で清水さんのお話が聞けるのは、とってもお買い得です。事例発表も素晴らしい内容です！

コヤマン：そういえば、清水さんが直々に XDDP の話って、初めてかも

第3バイオリン：実は私もそうなんです。

なかさや：SQiPのハーフデイチュートリアルで聞いたー

Masao：2010年12月に名古屋でCESTがあって、清水吉男さんのお話を聴講しておりました。

ばんばん：で、次、この人の話が聴きたいって言いたい人は？

きんぐ：このまえ復習会でもちよいといいましたが、**野中先生の実データ分析のアプローチのお話を、いっかい腰据えてきてみたいなーと**

コヤマン： **キャサリン...**

きんぐ：もはや聞き飽きてる方もいるかとおもいますがw

しんすく(け)さん：理由plz

ばんばん：そうですね。なにかその話を聴きたい背景とかってありますか？

きんぐ：企業でR&Dしてる立場なので、現場さんでなんかお試してデータとって分析とって、みたいなことをよくやるわけですが

コヤマン：fm

きんぐ：明確な目的や仮説があって、それを検証するというのはまあわりかしやりやすいのですが、**明確なゴールがない状態でとりあえずいろいろデータなんでもいただいて、そこから何かおもしろい特徴を見いだすとか、そういう答えのないような分析**(とっていいのかわからない微妙ですが)というものを専門家は**どうアプローチ(統計技法テクニクとか)するんだろう、と。**

コヤマン：なるほど。実は以前(WACATE 夏の)テーマの候補に挙がった「火消し」ってのに似てるかなーとか。現場に入って、どんなデータを取って、どういう視点でこねくり

まわすか、的な

きんぐ：個人的にはリアルタイムな火消しでなくても、後追い分析でもいいと思ってはいますが近いと思います

コヤマン：なるほど

Masao： **予防のための他山の石って、大切と思う。なので、メトリクスで傾向を飽きる程見るのは、習慣にしたいですね。**

なかさや：それ、**東海の小池さん**は？方向がちょっと違うのかしら？(ちゃんとお話を聞いたことないからわかんないけど)

コヤマン：東海の小池さんも、Rでの解析とか得意ですよ

きんぐ：Rの勉強会とか開催されてた方でしたっけ？

コヤマン：そそ^^

Masao：はい。以前、TEF 東海のメトリクス勉強会でもRはいいよなーとおっしゃっていました。

きんぐ：細川さんがよく出す魚群探知機みたいなのもRでがりがりやってるんでしたっけ

コヤマン：そーなんだー 知らなかったw

しんすく(け)さん：や、MSOfficeで出来る範囲だったと思うー だからみんな俺もできるかもって思う。そこがすごい。

コヤマン：そういや、そんなことも言ってたね

第3バイオリン：高価なツールやソフトを買わなくても取り入れられるってことですね。

Masao： **精度の問題もあるけど、Excelから取り組んでみるのもはじめの一歩**ですね。東海の小池さんもExcelが商売道具とおっしゃっていました。

しんすく(け)さん：うん。だから発想だけの勝負。あれは心底おもしろい、と思いました。ギジュツとはまた別の価値ですね。

コヤマン：細川さんはヤバいね。

しんすく(け)さん：な？おもしろいだろう？っていう。ああいうスタンス好き。

Masao：うんうん、引き込まれたっす。

きんぐ：**そこの目のつけどころが、豊富な経験にもとづく野生的な部分もあれば、ある程度データに対して正攻法で試行錯誤して見えてくる部分もあるのかなーという淡い期待が背景なのかな**

コヤマン：なるほど。

しんすく(け)さん：うん、そこを淡くもちながら純粋に表現を愉しめる感じですね。もちろん技術者としてギジュツに憧れる気持ちもあります。

第3バイオリン：最初のテーマに戻りますが、**細川さん**のお話は、もっともっと聞きたいっていつも思いますね。

ばんばん：第3バイオリンさんが、細川さんのお話をもっと聞きたいのは、どういう話なのかしら？

第3バイオリン：まずはやっぱり、**プレゼンそのものも引き込まれてしまいますし、バグ管理やメトリクスのお話も、リアルに悩んでいるところなので。**

第3バイオリン：いつかJaSST新潟に細川さんを呼びたいんですよー。**新潟のエンジニアに細川さんを紹介したい。**みんな絶対ビックリしますよ！

ばんばん：インフルエンサーですよ、細川さんは。

コヤマン: うんうん

Masao: まさに、化学変化!

コヤマン: にしさんも凄いわね。インフルエンサとして。きんぢ: 実は**にしさん**、モデレーターとしての場でしか見たことがないので、一度**独壇場モード**をみてみたいです

Masao: JaSST Tohoku で拝見したいですね!

コヤマン: ISSRE のにしさんはマジかっこよかった。

コヤマン: JaSST Tohoku あるいは ZUNDA? だったけ? w

ばんばん: ZUNDA は勉強会なので w

コヤマン: そっか。勉強会の名前だったか^^; ZUNDA

第3バイオリン: 去年の JaSST 新潟の基調講演がにしさんでした。参加者の方の何人かが、参加の動機について「にしさんのお話が聞けるから」とおっしゃってましたね。

しんすく(け)さん: よどみがないのだよわね。にしさんの話は。

ばんばん: はい。前回の新潟の基調講演もよかったですね。

なかさや: 三位一体はともかく w (注釈: WACATE 2009 夏モーニングセッションでの話)、私も改めてにしさんの独壇場みたい。

しんすく(け)さん: 確かに独壇場ききたい。

ばんばん: いま、しんすく(け)さんの、「独壇場いきたい」に空目 w

しんすく(け)さん: なんなら行きますよ!! w

コヤマン: 実はしんすく(け)さん独壇場を聞いてみたい

しんすく(け)さん: **きつといろいろささるぞーw**

Masao: 1つ1つがハッとさせられました。(私は、弊社の親会社主催のやつで生にしさんを拝聴しておりました)

第3バイオリン: あのときお話していた「フォローシップ」について、最近ようやく理解したという...1年かかった。

ばんばん: そうそう、高カイズン戦略!

コヤマン: うんうん

第3バイオリン: (理解したから実践できるとは限らないんだが)

Masao: (次に繋がる改善のトリガーになるのではと思います。)

ばんばん: いますぐになにかが変わらなくても、そのうち繋がったり、気付いたらやっていたり、、するものなんじゃないかと^^

第3バイオリン: そうなんですよね。講演とか勉強会で聞いた話って、たいがい本当の意味で理解するのに1年以上かかるんですよ。

ばんばん: 私は今日、ずーっとチャット見ながら復習大会してますよ w

コヤマン: 僕もさんちゃんのコラム見てた w

第3バイオリン: えええ? ?

コヤマン: 去年の新潟の、にしさんの話^^

コヤマン: hiroise さんやいのみさんやマサオオオは、「この人!」っています?

hiroise: あ、すでに出ている名前に含まれてますわー

いのみ: うー。今のところ、この人! って明示的にはないです。

hiroise: 出てない人なら**池田さん**とか

コヤマン: おおー、いけどん^^

Masao: あ、被ってしまいましたが、池田さんですね

コヤマン: おお、人気高い! いけどんさんにどんな話が聞きたいのでしょうか? ?

日付変更線を越えて、この日誕生日な mayonezudaiou さん、参戦!

みんなからの「おめでとう」の嵐が!!

しばし中断後、話は戻ります w

コヤマン: 解説すると、「いろんなイベント行ったけど、どんな人の話をもっと聞きたいって、こんな人おススメよ!」がテーマです

mayonezudaiou: **名野さん**いいですよわね~

ばんばん: 池田さんのどんな話が聴きたい?

Masao: 池田さんの半端ない活動力に至る道しるべ

コヤマン: 深いなー

しんすく(け)さん: 深いなー

ばんばん: すごく熱い想いを持っていますよね。

Masao: つい先日、SQUBOK で諸々調べたとき、池田さんが各所で執筆されているのに気付いて、先の先を行っているところで、「すごーい」と思う反面、「おらたちも負けとれん」と自分のモチベーションに火が付いたりとか。

Masao: また、テスト部隊創設間もない頃に、【マインドマップから始めるソフトウェアテスト】を拝見して、勇気付けられました。ある意味。

コヤマン: あれは良書だよわ

ばんばん: 池田さんの話、私は、品質保証の話も聴いてみたいなあと思ってます。

コヤマン: そのころは?

ばんばん: 品質保証の立場というのは、かくあるべき、という、芯をしっかりと持っているの。技術も勿論なのですが、心構えという点でお話を聴いてみたいです。

コヤマン: なるほど。

KEN さん参戦、今夜は時間が経つにつれどんどん賑やかに w

きんぢ: 具体的な人じゃなくて申し訳ないのですが、テスト技法的部分では risk based test に深い知見をもった方の経験事例、考えとかをきいてみたいなー、とふと思いました

mayonezudaiou: risk based test だど。。永田さん?

第3バイオリン: それ私も思いました>永田さん

KEN: 事例ってどっかで発表されてたっけ? リスクベース

きんぢ: そういえばおとしの JaSST はベストスピーカーとっていたような記憶がもりもりと蘇ってきました

Masao: そうそう、5WCSQ

mayonezudaiou: 2011 の JaSST 東京でベストスピーカー賞だったような?

第3バイオリン: そうそう! >JaSST 東京

Masao: 2011 年でしたわ

コヤマン: ナガアツさんはそうですね

コヤマン: ZEN 形式でリスクベースドの話をされました w

きんぢ: ちょっと発表資料みてこよう

なかさや: 2011 って、リスクベースドテストの話のときー?

コヤマン: そそ

なかさや: 雪山登山だw

Masao: 3つの「お」でしたわ

mayonezudaiou: 2011 といえばコヤマンさんも発表してましたね。テストケースの改善でしたっけ?

コヤマン: あいw

Masao: 拝聴しておりました

KEN: 何で、リスクベースドテストに興味があるの?

きんぢ: あー、単純にやらんとなー、という認識からです。いわゆる世に言うテスト技法というので愚直に設計書からテスト項目だしてると基本的に多くなるので、ある程度工学的に妥当そうな間引きをしたくなる年頃です。

コヤマン: fm

第3バイオリン: 間引きの根拠、って大事ですよ。

なかさや: 何テストのお話ですか? フェーズ? レベル? タイプ?

Masao: バグのにおいを工学的に

mayonezudaiou: 間引きという単語はあまり使わないほうがよろしいかと。。

きんぢ: あー、そこむずかしいですね、自分のやり方前提ではなしちゃってるな...

きんぢ: おう、なんでかどぐぐって見たら隠語的な部分あるのですね。優先順位付けです

第3バイオリン: あ、間引きというよりも、優先順位付け、という言葉のほうがいいかもしれませんね。

KEN: リスクベースドテストの勉強がしたいの? 実践事例が聞きたいの? どのレベルなのかね。私も不勉強ですけど。

KEN: リスクベースドテストって工学的に分析してたっけ? ?

きんぢ: ちょっと汎用用語があやしいので伝わらなかつたら申し訳ないですが、やりたいこととしてはテストシナリオ? わりと粒度としては細かいレベルのテストの項目がどかつと出ている状態から

mayonezudaiou: リスクベースドテストではないですが、組込みとかだと FTA とか作ったりして、どの事象がトップレベルでやばいのか洗い出しますね

きんぢ: それらになんらかのメトリクス (というほどたいそうなものでなくてもいいので) でもって優先順位付けして、あとはできる文をやりましょう、的な。

きんぢ: で、たぶんそういうのは正解なんてないでしょうから、お勉強というよりかは事例をみて、あー、そういうふうに優先順位づける考え方があるのかー、ふむふむと input する機会がほしい感じです

なかさや: メトリクスを乗せるなら、過去のプロジェクトから原因分析と傾向分析をして、でやすいところや、重要とされたところを優先順位あげる、という考え方もありますね。

きんぢ: 世に言うエラー推測、というやつですかね。エラー推測についても、どういうプロセスでどういう様式でみなさんためこんでいくのか、とても興味深いですね。

きんぢ: とまあ、そのへんの技法の実践のお話をきくきかいいがあるとうれしいなーと思った次第です

第3バイオリン: そのエラー推測の疑問については私も同感です。そういうのって、個人の暗黙知みたいな感じになりがちなので、そこを共有する仕組みにも興味あります。KEN: きんぢつ> Wonil Kwon 「リスクベースドテストの実践 - ケーススタディをベースに」 ASTER-2008 ASTA カンファレンス報告 <http://bit.ly/zdVODm>

KEN: リスクベースドテストって FTA/FMEA の簡易版だってテキサスの大きいオジサンが言ってた。でも、なんでそれが優先順位付けの話になるのか未だによくわかってない。mayonezudaiou: リスクといっても色々だと思う。人を殺す可能性があるとか、億単位のお金が流出する可能性があるとか。。あと機会損失?

きんぢ: ですね、リスク自体風呂敷広いですし、それによって算出方法も全然違いますね。具体的にこのリスクってというのが整理できてないです。

Masao: リスクって、ざっくり考えると、金額的なところと時間的なところでしょうか?

mayonezudaiou: 資料を見ると複雑度や新規開発度とかもありますね

KEN: 開発ドメイン毎に違うんじゃない? >まさお

Masao: うーん、確かに...もったいない度が定義できるのでしょうか...

mayonezudaiou: ソフト構造がひどくて修正するのにリスクがあつたりとか? w

第3バイオリン: 修正することで新たなバグを作りこんでしまう、というのはリスクといえばリスクですよ。数値化するのが難しいリスクだとは思いますが。

KEN: ざっくりだとプロダクトリスクとビジネスリスクの2つみたいですわ。

Masao: はい。

mayonezudaiou: まあ、そういう内部的なものは開発者側の負けでもありますねw > 構造的複雑で修正がリスク

なかさや: 人が死ぬとかお金とか時間とかはビジネスリスク、新たなバグを作り込むのはプロダクトリスク、ですかね?

ばんばん: 「このひとおススメ」って一言を、言っていない方、一言どうぞ!!

mayonezudaiou: この人の講演はイイね! でしたっけ? 個人的には平鍋さんがよかったかと

KEN: 古畑さんです。本質から話を切り出すのでハツとすることが多いです、プレゼンもうまいです。

ばんばん: 古畑さん、お目にかかったことと、SIG でご一緒させていただいたことはあるのですが、講演をまだ一度も聴いていないのです。という理由で私も聴きたいです。ただ、何が聴きたい、というのが明確になっていなくて^^; 申し訳ない限り、あ、教育の話聴いてみたいかな。SIG がそういうテーマだったのもありまして。

Masao: JaSST'10 Tokai でしたっけ?

ばんばん: はい。そうです^^ SIG の話。

ばんばん: さて、ではここらでいったんしめますね。みなさんいろいろお話いただいてありがとうございます^^ 議論ではないのでまとめはしませんが、ちょこちょこ脱線しながら濃いお話ができたと思います^^

なかさや: はーい。お疲れ様で☆
Masao: こちらこそ、貴重な時間をありがとうございます。
mayonezudaiou: お疲れ様です
ばんばん: (なんとなくお気づきかと思いますが、オーナー
反応がありませんwww)
なかさや: (気付いてましたw)
Masao: (あ、相違やw)
きんぢ: きづかないふりをしていました
ばんばん: (ばかやろ-www)
第3バイオリン: そういえばw
Masao: (お疲れだったと推測
mayonezudaiou: 返事がない。。。ただのし〇ば〇のようだ。。。
いのみ: お。お疲れ様でした。オーナーが寝落ちてパター
ーンもあるんだw
第3バイオリン: お疲れ様でした。飛び入り参加でしたが、
みなさんの話の輪に入れて楽しかったです。ありがとうございます。
なかさや: 26時。おやすみなさーい ノシ
きんぢ: ㄴ
Masao: おつかれさま〜^^::;

[1:59:50]ほとんど2時www

このあと更に1時間ほどおしゃべりは続いたのでしたw

■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・・・すみません;3月はばたばたしてまして
ー・・・イベント続き、夏の準備にも追われ・・・^^;
4月になっちゃいます。て、花見シーズンかこれ?!wま
あ花見しながらでも参加してくださいヨw

4/7(土) 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)
- ・チャットで話りたいこと

=====

皆さん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

Software Test Topics

当番：小山 竜治 (Magazine 編集部)

こんにちはwコヤマンです。

もう WACATE2011 冬から 2 カ月、JaSST' 12 Tokyo から 1 カ月が経つのですね。。。時の流れは速いもんです。そんな速い時の流れに乗り遅れないように、今旬な話題をお届けします！

【イベント】 JaSST' 12 Niigata

<http://www.jasst.jp/symposium/jasst12niigata.html>

ソフトウェアテストシンポジウム 2012 新潟

開催日：2012 年 3 月 16 日 (金)

参加申込み切：3 月 9 日 (金)

Magazine 編集部が今回もメディアスポンサーということでレポート潜入予定の JaSST' 12 Niigata!

今回は WACATE2011 冬に遊びに来てくださったシステムクリエイツの清水 吉男氏が基調講演！ということで決定しました！

タイトルは「XDDP による品質と生産性の同時達成」ということで、昨年の事例に引き続き、XDDP のお話が聞けます！また事例発表は「ジェットエンジン」ということで、今年も新潟が熱くなりそうな予感がします！

要チェックですよ！

【勉強会】 テスト設計コンテスト負け犬の会～別に勝ちたいわけじゃないから

<http://kokucheese.com/event/index/28701/>

日時：2012 年 3 月 24 日 (土) 10:30~17:30

会場：中央生涯学習センター

(愛知県刈谷市総合文化センター内)

<http://www.city.kariya.lg.jp/hp/menu000301600/hpg000301590.htm>

参加費：500 円

募集人数：25 名

なんと、JaSST' 12 Tokyo で話し足りない！とコンテスト参加者が一念発起。もう少し詳しいテスト設計の内容を発表しあう、という会です。

JaSST' 12 Tokyo 当日言えなかったあんなことやこんなことを聞けるかも知れません。次回参加を考えている方も、先人たちの成果物をよく見るチャンスですね。

※東京サテライト、関西サテライトもあるようです。

東京：<http://kokucheese.com/event/index/29392/>

関西：<http://kokucheese.com/event/index/29690/>

【勉強会】 初心者向け PFD 勉強会

<http://atnd.org/events/25571>

日時：2012 年 3 月 14 日 (水) 19:00~21:00

会場：NHN Japan カフェ

(東京都品川区大崎 2-1-1 ThinkPark Tower 23F)

<http://www.nhncorp.jp/company/map.html>

参加費：無料

募集人数：48 名

WACATE2011 冬の復習会のときに生まれた一言から勉強会の開催が決まりました！

Process Flow Diagram の勉強会です。

なんと、提唱者の清水さんが来てくださるかも知れないということで、迷っている方は是非！

【セミナー】 ソフトウェアテストのコスト削減と品質向上セミナー

<https://www.ashisuto.jp/seminar/?id=6779>

日時：2012 年 3 月 21 日 (水) 13:30~17:00

会場：アシスト市ヶ谷本社 1F セミナールーム

<http://www.ashisuto.co.jp/ojt/place/ichigaya/index.html>

講師：湯本 剛氏 (日本 HP)

村井 和也氏 (三菱電機情報ネットワーク株式会社)

参加費：無料

基調講演として湯本さんがご講演されるとのことでご紹介。開発総コストを効率的に削減するためのポイントと題してテストの効率化をお話してくださるようです。無料で聞けるようなので、興味のある方は是非！

【書籍】 継続的デリバリー

信頼できるソフトウェアリリースのためのビルド・テスト・デプロイメントの自動化

<http://amazon.co.jp/o/ASIN/4048707876/wacate-22/ref=nosim>

著者：David Farley, Jez Humble

翻訳：和智 右桂, 高木 正弘

出版社：アスキー・メディアワークス

ISBN-10：4048707876

ISBN-13：978-4048707879

発売日：2012 年 3 月 14 日

価格：3,990 円

名著として名高い “Continuous Delivery” (<http://amazon.co.jp/o/ASIN/0321601912/wacate-22/ref=nosim>) の和訳本です。

すでに読書会も計画されているようです！

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

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(2月5日~3月5日)
一水星	S38/S47/S56/H2	本命星の影響と次宮に会していることから、 運気は停滞気味 となるであろう。無理に動かずに、いま一度 周囲を見渡し見直し行うことが吉 なり。出来る限り 基礎固め をすることが今後の運気を向上させると心得よ。いまは、 焦りは禁物 なり。
二黒土星	S37/S46/S55/H1	今月は、環境も整いつつあり、 運気は上昇傾向 になるであろう。ただし、まだまだ 無理な行動は禁物 なり。本来の位置である坤宮に会うことで、 コツコツと地道に努力すること による成長が期待できる月と心得よ！ 善行を積むことも吉 なり。
三碧木星	S36/S45/S54/S63	年盤・月盤ともに本命星と相克のため、 運気は引き続き停滞気味 であろう。ただし、震宮に会うことにより、先月とは打って変わり、 流れが早くなる であろう。滞っていたことも スムーズに動き出す が、 注意して進むべし 。 短気は損気 と心得よ。
四緑木星	S35/S44/S53/S62	今月は、 運気は低迷 しているが、 控えめな行動が吉 となると心得よ。ただし、巽宮に会していることにより、 遠方よりの縁から思いもよらぬ吉報 も入ることもあるであろう。 迷いも多い時期 なので、 目上のものに相談することが吉 と心得よ。
五黄土星	S34/S43/S52/S61	中宮に会して年盤の本命星と相生のために、 運気は好調 なれど 強すぎる運気は、周囲を傷つける 可能性があるため、 控えめな行動が運気を呼び と心得よ。万事、順調に発展するが、 我を通すとすべてが急転 するので注意すべし。 腹八分目が吉 なり。
六白金星	S33/S42/S51/S60	今月は、本命星と相生のため、 運気は好調 なり。乾宮に会し、 自己中心的になる 傾向があり、 プライドが高く負けず嫌い にな本質が出るでこともあろう。 周囲と相談し、より堅実・着実に 一歩一歩進めることが、大きな喜びにつながると心得よ。
七赤金星	S32/S41/S50/S59	運気は好調 なれど、 調子に乗りすぎずしないことが吉 なり。本来の愛嬌が良い部分が強く出る月となる、さまざまな 縁を結ぶには良い月 となるであろう。ただし多弁になりすぎるところもあるので、 「口は災いの元」 を忘れずに控えめな発言を心得よ。
八白土星	S31/S40/S49/S58	年盤・月盤ともに本命星と相生のため、 運気は好調 なり。ただし艮宮に会しているため、 心変わりしやすい暗示 があるので、注意すべし。 現状維持に努め、金銭・知識を蓄えることが吉 。さまざまな誘いにのると、すべてが 中途半端になる と心得よ。
九紫火星	S30/S39/S48/S57	月盤の本命星と相生のために、 運気は上昇傾向 にあるが、年盤の本命星と相克なので、 大きな動きは控えるべし 。 短期な目標を達成 するには、良い月となるでしょう。ただし 「文書」「契約」「印鑑」の取り扱いには、注意 すべし。

月盤六白金星				年盤六白金星			
南				南			
東	4	9	2	東	5	1	3
	3	5	7		4	6	8
	8	1	6		9	2	7
北				北			

◆今月のチェックポイント！
今月から年盤が「六白金星」中宮の年となります。「六白金星」は、「宇宙」「天」であり、「父親」「頭」「施し」などの意味があります。「父親」の気質をもっているために、頭領運をもち「活動的」「寛容」「奉仕(施し)」を忘れなければ運気にも恵まれるでしょう。ただし「天」の星ゆえに**プライドが高く負けず嫌いな傾向**がありますので**「独断」**で物事を進めたり、「賭け事」に手を染めると、**大きな損失を招く**こともあります。万事控えめに、一歩引いた視点で物事を大局的に見つめることが、吉となる1年です。今年のラッキーカラーは、**「白(プラチナゴールドも含む)」**で一点突破です！

今月のSTAR★

◆ねぎらいモード

WACATE2011 冬や JaSST' 12 Tokyo で頑張った実行委員向けに、スター☆がねぎらいのお言葉をかけてくださいました。

最近は何作も入ったようです。

フォー!とか言いそうですね。言いませんでした。



そして人生初のバーニャカウダを食べて…



変身です。

ご自身もなかなか休まらないのにも関わらず皆さんをねぎらう気持ちを忘れない我らがスター☆



キックオフもして、次のWACATEも動き出す…かも。

書いた人：コヤマン

❁お知らせ❁

3月31日(土)にWACATE-Magazine vol.38 発行します!(たぶん)

今回は「JaSST' 12 Niigata Report!」をお送りします。

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、特に戻り確認などは行いません。
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」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♪



来たれ
次世代の
戦士達よ!!!

WACATE実行委員募集中♪

★★★ WACATE 実行委員募集中 ★★★

編集後記

いのみん★テスト占いが当たってて怖い。
今度はJaSST'12Niigataですね。楽しんで~(お留守番。泣)
ヨネセ★JaSSTでWACATEセッションやってきたよー♪
あてべ★スキーのインストラクターデビュー!
技術論と指導論は別物なのですよ。キッ
コヤマン★気が付いたら三月ですね。今年は花粉が少なめらしい♪
ぼんぼん★ふ、もうすぐ酒の陣だぜっ☆(←JaSST そっちのけかよwww)
あらかみ★今回のテスト占いは、今年一年の話があるので、お見逃しなく♪。

★あくづけ★
2012/03/07(wed)はっころ
WACATE-Magazineへんしゅろ
✉Magazine@wacate.jp
<http://wacate.jp/Magazine/>