



JaSSTとCEDECのコラボレーション が生み出したものとその先

CEDEC2014 運営委員

粉川 貴至

(株式会社セガ)

- **Computer Entertainment Developers Conference**
 - CEDECは、ゲームや映像コンテンツなどを含むコンピュータエンターテインメントの開発・研究に携わるプロフェッショナル、および関連するビジネスに従事している方々が一堂に会し、開発技術情報やビジネス情報を公開・共有することで、開発力向上を図るとともに、関連する業界全体の発展を目指すものです。
<http://cedec.cesa.or.jp/>
- 2011年から CESA Developers Conference → Computer Entertainment Developers Conference に
- CEDEC 2013 では、講演者約300人、197セッション、のべ31,660人の受講者

- **Computer Entertainment Developers Conference**
 - CEDECは、ゲームや映像コンテンツなどを含むコンピュータエンターテインメントの開発・研究に携わるプロフェッショナル、および関連するビジネスに従事している方々が一堂に会し、開発技術情報やビジネス情報を公開・共有することで、開発力向上を図るとともに、関連する業界全体の発展を目指すものです。
<http://cedec.cesa.or.jp/>
- 2011年から CESA Developers Conference → Computer Entertainment Developers Conference に
- CEDEC 2013 では、講演者約300人、197セッション、のべ31,660人の受講者
- **CEDEC 2014 は 2014年9月2日～9月4日開催！**
- **3月31日まで公募受付中！**

自己紹介 & アジェンダ



- 2008～2010: 入社～下積み
- 2010: CEDEC初登壇
- 2011: JaSSTで初発表、テスト手法に興味を持ち始める、CEDEC委員としてコラボ企画担当
- 2011～: ゲーム業界(内外)でのテスト・品質関連ツールのコミュニティ活動
- 2013: 海外(北米)のゲーム業界でのアジャイルテストティングの動向に注目

自己紹介 & アジェンダ



- 2008年:株式会社セガ 入社
- CEDEC 2010:初登壇、自動ビルドについて
- JaSST'11 Tokyo:CEDECコラボ企画として上記再演
- CEDEC運営委員に
- CEDEC 2011:コラボ企画「JaSST'11 CEDEC」
- CEDEC 2011:開発ツールラウンドテーブル
- 「ゲーム開発環境勉強会」を発足(社外活動)
- JaSST'12 Tokyo:ゲーム開発者パネルディスカッション
- CEDEC2012:コラボ企画「テスト・ツールまるわかりガイド」
- JaSST'13 Tokyo:ユーザビリティテスト事例
- CEDEC2013:コラボ企画「スマホゲーム時代のためのテスト設計と自動化」
- 最近の動向
- その先

自己紹介 & アジェンダ



- 2008年:株式会社セガ 入社
- CEDEC 2010:初登壇、自動ビルドについて
- JaSST'11 Tokyo:CEDECコラボ企画として上記再演
- CEDEC運営委員に
- CEDEC 2011:コラボ企画「JaSST'11 CEDEC」
- CEDEC 2011:開発ツールラウンドテーブル
- 「ゲーム開発環境勉強会」を発足(社外活動)
- JaSST'12 Tokyo:ゲーム開発者パネルディスカッション
- CEDEC2012:コラボ企画「テスト・ツールまるわかりガイド」
- JaSST'13 Tokyo:ユーザビリティテスト事例
- CEDEC2013:コラボ企画「スマホゲーム時代のためのテスト設計と自動化」
- 最近の動向
- その先

- 「タダで始めるゲーム開発自動化のススメ」
 - Jenkins (当時Hudson) を使った継続的インテグレーション(CI)の話
 - CIに対する反響は大きかった
 - この頃は「テスト=ゲーム開発チーム内での自動テスト」の事しか見えていませんでした
- 同様の内容を JaSST'11 Tokyo で発表
 - CIの話はJaSSTでも好評
 - テスト手法に興味を持ち出した

- 「ゲーム開発効率化/品質向上ツール ラウンドテーブル」(CEDEC2011)
 - バージョン管理システム、自動化ツール、バグ・プロジェクト管理ツール、ソフトウェアテストツール
 - このあたりの話題に興味があるゲーム開発者が多く居る事がわかった
 - 個人の社外活動として「ゲーム開発環境勉強会」へ発展

- 海外での自動テスト動向

- 「Automated Testing Roundtable」

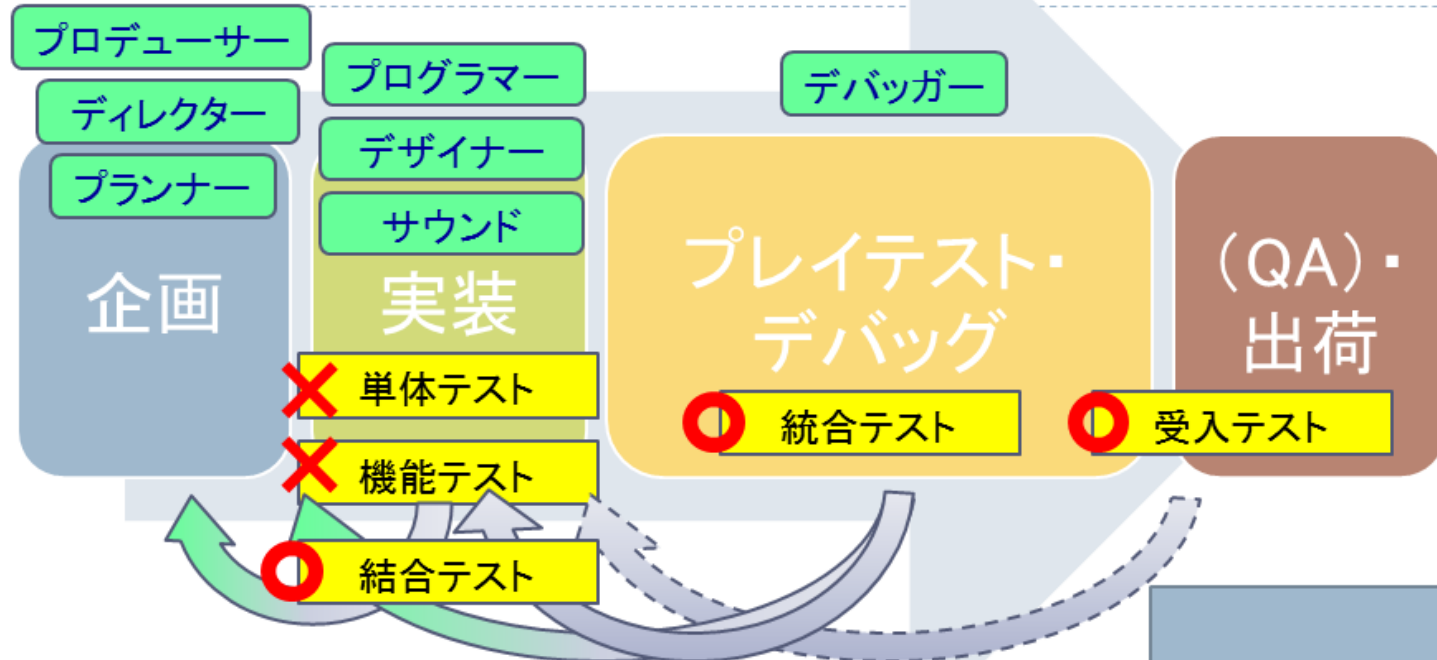
- (Game Developers Conference 2011、アメリカ)

- 「ゲーム業界での自動テストはまだまだ」という意識から、「海外では既にやられているので学ばねば」という意識に
 - 勉強会のテーマとして取り上げ、同様のラウンドテーブルを開催

- 「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～」
 - ゲーム開発でのテストの位置づけや用語を整理
- JaSST'12 Tokyoのセッションでは
 - アジャイルテストティングなど、ゲーム開発と親和性の高いキーワードに注目

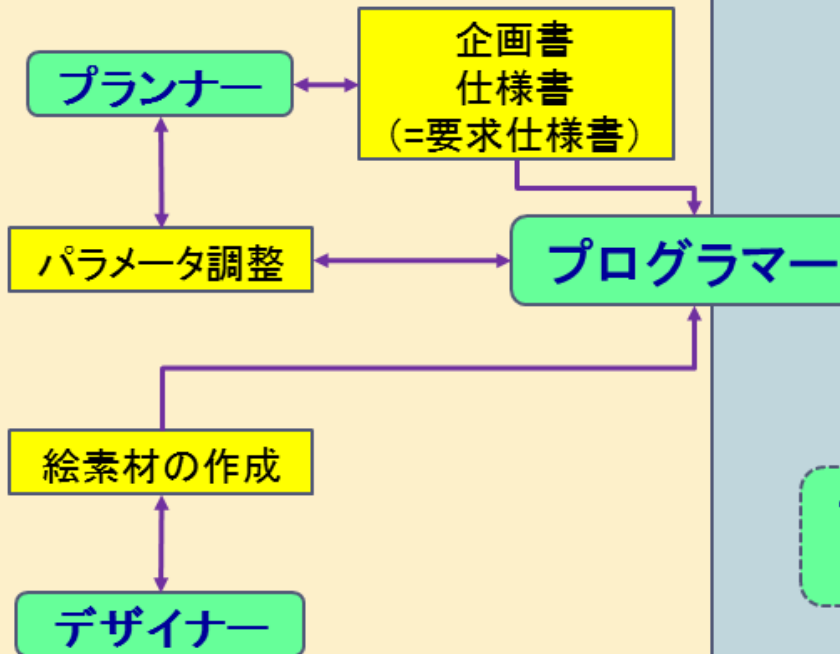
セッション中に議論をしながら
この図が作成されました

全体のプロセスと用語



テスト工程に当てはめてみると...

魅力

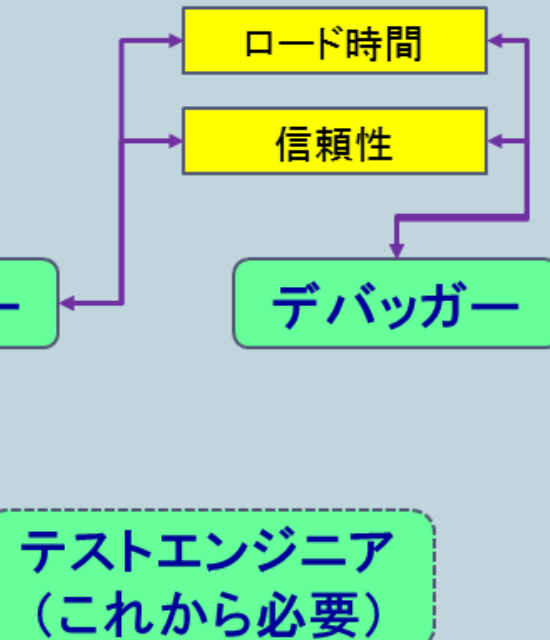


関係



機能

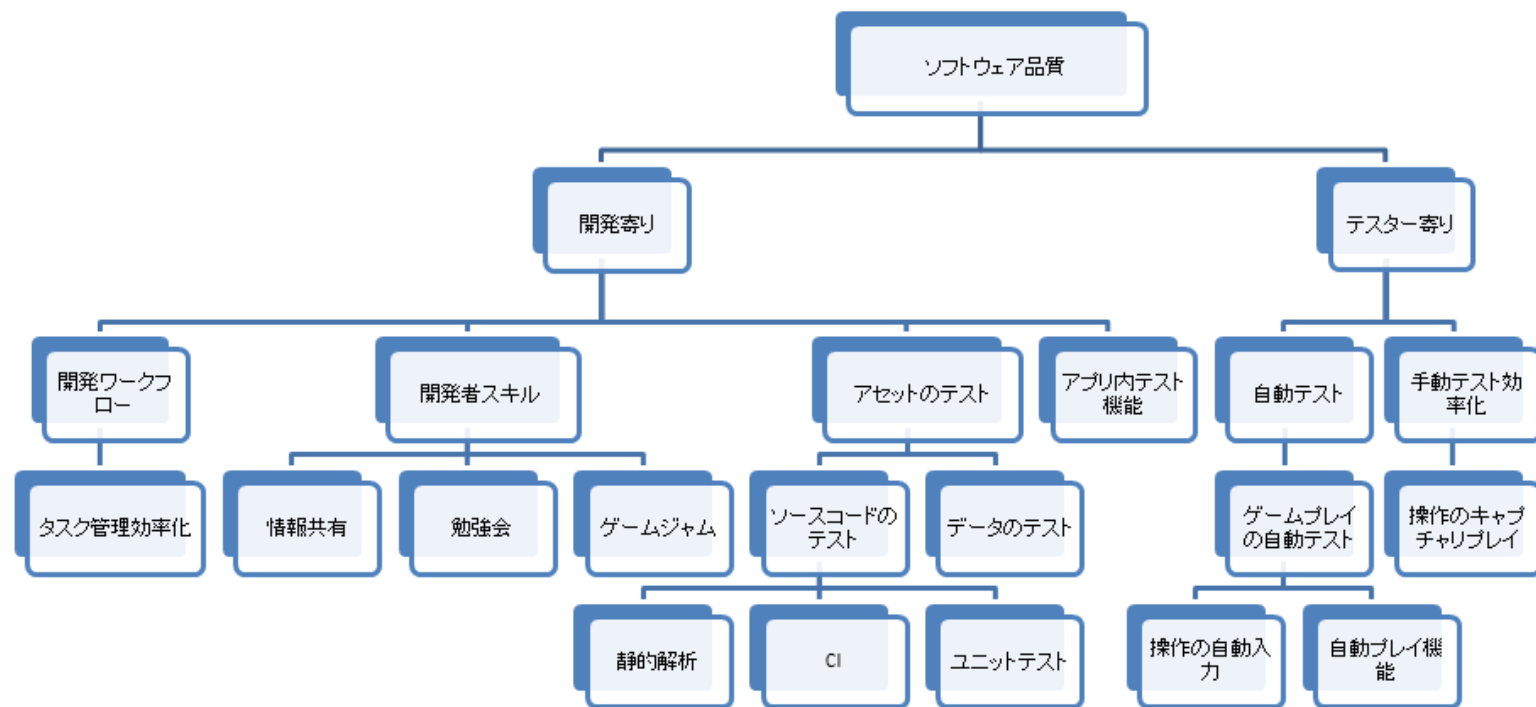
品質



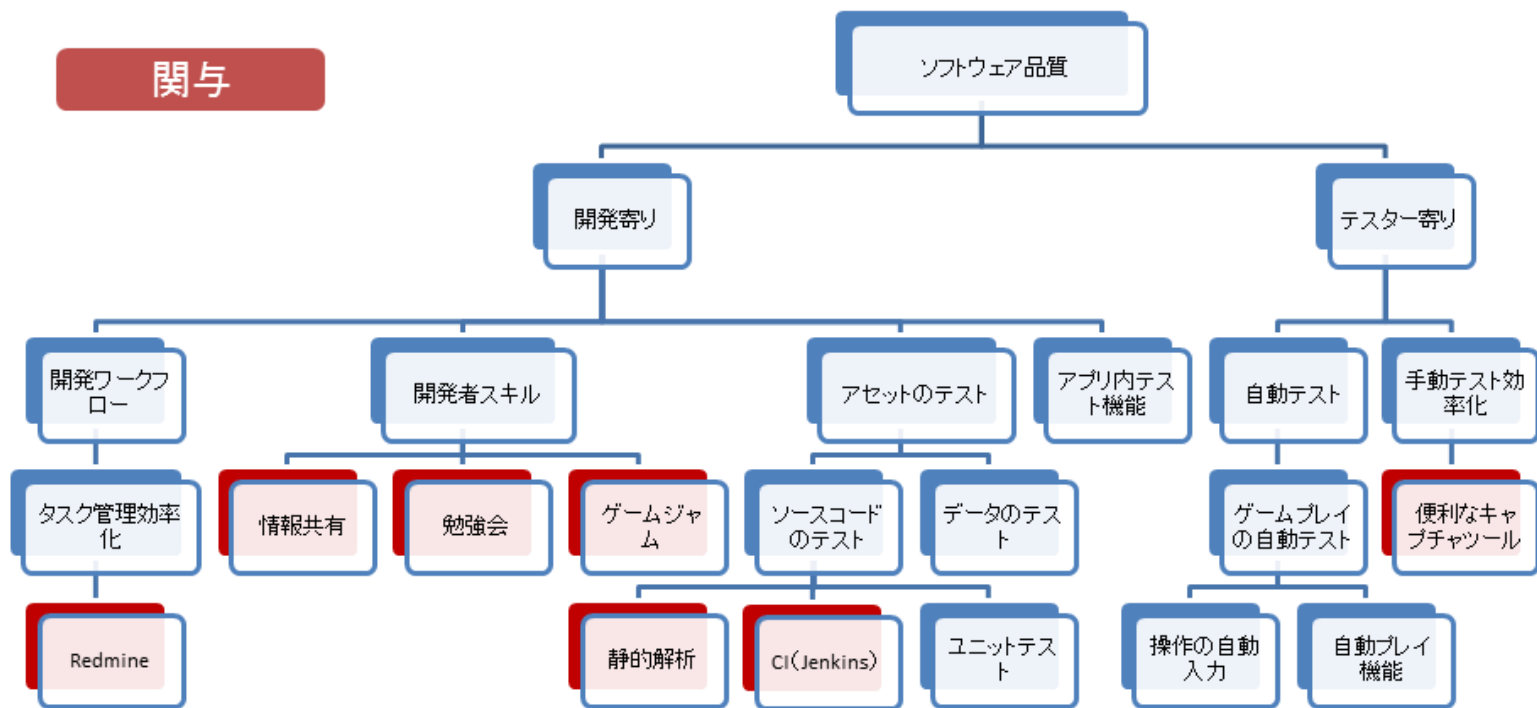
セッション中に議論をしながら
この図が作成されました

- ゲーム開発者間での自動化ノウハウの普及
 - モバイルプラットフォームとゲームエンジンの普及が関連
- アジャイルテストティング
 - 「QAサミット」
(Game Developers Conference 2013、アメリカ)
 - アジャイルテストティングと自動化がホット！
 - 「QAエンジニアという役割について考える」
(CEDEC2013)
 - 80名程度の開発者がラウンドテーブルに参加

資料: QAエンジニアの仕事範囲?



資料：ソフトウェア品質について



事前に用意した資料です。粉川の現在関わっている仕事をソフトウェア品質の視点で階層化してみました

- モバイルを中心にこの流れが加速
 - サービス主導で素早いリリースの繰り返し
 - オープンなソリューションとの相性
 - IT業界からの人材の流入
- テスト技術・人材の需要
 - 手動テストは高度に専門化されている
 - 開発を加速・安定させるためのテスト技術（特に自動テスト）に大きな需要

JaSST × CEDECでもっともっと良い
コラボレーション効果が起こると
思っています