Web.JaSST 2016 Tokyo



株式会社ガイアックス 技術開発部 境野 高義 (さかいの たかよし)













ID: sakaimo

自己紹介

趣味: バンドやってます



趣味: バンドやってます



もう一つの趣味



(本題に入る前に)

「Web業界」と言って イメージするものが みんな違う気がします。

私が関わってるWebについて 共有します

Webの中でもこんなジャンルです

Gaiaxグループ

受託開発事業 インキュベーション事業 ソーシャルサービス事業 グループ内インキュベーション ソーシャルメディア領域 システム インテグレーション シェアリングエコノミー領域 ・コミュニティパッケージ ・投稿モニタリング ・企業向けブログ ・ソーシャルリスニング ・ライドシェア システム ・マッチングサービス 活性化サービス ・学校向けネットいじめ対策 コンサルティング ソーシャルアプリ マーケティング支援 企業内SNS 領域 領域 領域 グループ外インキュベーション ・カスタマーサポート · 社内SNS ・ソーシャル シェアリングエコノミー領域 (対応代行業務) マーケティング ・グループウェア 訪日インバウンド領域 • Webマーケティング 支援 ・デジタルコンテンツ サービス

http://www.gaiax.co.jp/dl/2028/2015-4q_kessan.pdf

Webの中でもこんなジャンルです

Gaiaxグループ ここの話をします ソーシャルサービス事業 ソーシャルメ ソーシャルメディア領域 ディアを中心とした ・コミュニティパッケージ ・投稿モニタリング ・企業向けブログ ・ソーシャルリスニング 活性化サービス ・学校向けネットいじめ対策 BtoBの事業です ソーシャルアプリ 企業内SNS マーケティング支援 領域 領域 領域 ・カスタマーサポート 社内SNS ・ソーシャル (対応代行業務) マーケティング ・グループウェア • Webマーケティング 支援 ・デジタルコンテンツ サービス

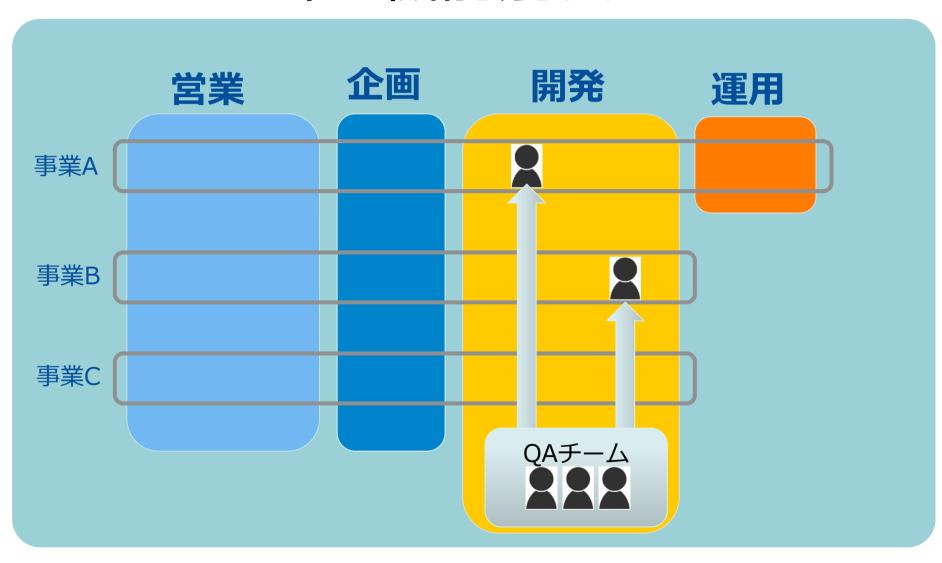
http://www.gaiax.co.jp/dl/2028/2015-4q_kessan.pdf

会社の規模と 組織体制は こんな感じです

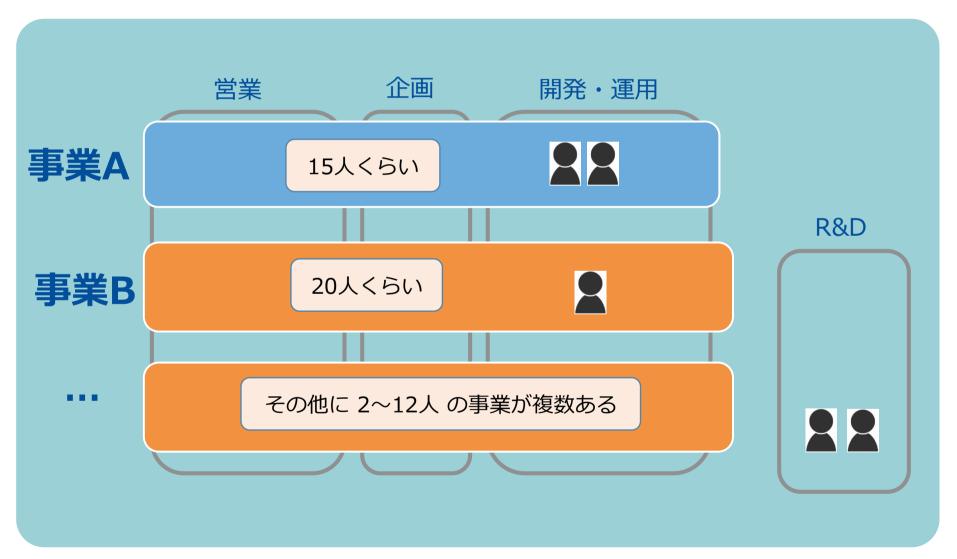
会社の規模

- •従業員数:130名 くらい
- •平均年龄: 33歳<500
- ・10以上の事業

~2014年: 機能別組織



2015年~: 事業別組織



ここから本題

テーマ1

Webのものづくりってテスト計画や 戦略が乏しいと感じますか?その辺 を強化した事例などありますか?

乏しいかどうか何か比較する

デジカメ(私の前職)と比較

デジカメのプロダクト開発

- 重厚長大 (開発20人、QA30人)
- H/Wがあるので失敗できない
- S/Wもユーザーの手元でアップデート難しい
- ・ 商戦に合わせて出荷が必須 (物流もある)



- プロジェクトの計画を文書化して大人数に共有、周知する必要
- メリット:同じ(ような)ものを量産するのには効率的
- デメリット:プロセスを容易に変更できない

デジカメ(私の前職)と比較

Web(弊社)のプロダクト開発

- 小さいチーム(開発 1~4人、QA 0~2人)
- H/Wは無い
- S/Wのアップデート容易
- リリースも容易



- 文書化よりリリーススピードが大事
- ・ メリット:毎回違うモノ+技術の変化→都度ベストな方法を選択
- デメリット:変化に強いが、属人的ノウハウ(開発も、QAも)

テーマへの回答

- ・計画や戦略が乏しいか?
 - ・デジカメと比べると乏しい(明示的な決め事が少ない)
 - ノウハウがテストする人に依存している
- ・強化した事例は?
 - (人数が少ないので標準化するよりも)属人的でいい
 - その人の強みを伸ばす方向

テーマ2

レガシーなシステムなどで仕様書などのテストベースが乏しい場合のテスト のテクニックがありますか?

事業譲渡(受入テスト)の例

- (数年前の事例ですが…)
- ・まとめて複数のサービスを受け取ることになった
- ドキュメント無し。稼働しているシステムのみ
- サービス例:SNS、ブログシステム
- PC、スマホ、ガラケー画面もある

やったこと

- とにかく全画面、全機能を動かしてみる
- 1サービスあたり2週間x2人でベストエフォート
- ・ 画面一覧の作成
- 各画面、機能の目的を達成できるか確認

バグを出すためではなく、 意図通りに動くことを確認する、がメイン

やってみて

- 「何が正か」が都度判断になるケースは多い
- やったことを記録して「仕様書」として使えるか?
 - 無理だった
 - ・時間との戦い
 - 使えるドキュメントにならない(精度がでない)

今なら

・正常系だけでもE2Eの自動テストを用意したい

テーマ3

リリース判定などでリリース前に意見を求められた際に判断材料が乏しい場合にとる行動やテクニックなどありますか?

考えられる対応

- やばいバグが特定できている場合
 - そのバグだけでも修正する
- 理由はわからないけど不安な場合
 - 機能の目的が達成できるか、だけでも確認する
- リリース後に何かあったときの対応を決めておく
 - 切り戻す、すぐ修正する、ための工数確保しておく、など
- 「リリースしない」判断は事業、チームの状況による
 - 事業のフェーズ、機能の内容、想定される影響

(私の)QAの理想

リリースを止めるのではなく なんとかしてリリースさせる

RSGT2016で聞いた話

従来のSQAの役割





豆蔵 松永さんのお話



http://www.slideshare.net/hiroakimats/devsqa

ここでシビレた!



http://www.slideshare.net/hiroakimats/devsqa

ここでシビレた!



せき止めるのではなくて 滑らかに流れるようにする

http://www.slideshare.net/hiroakimats/devsqa







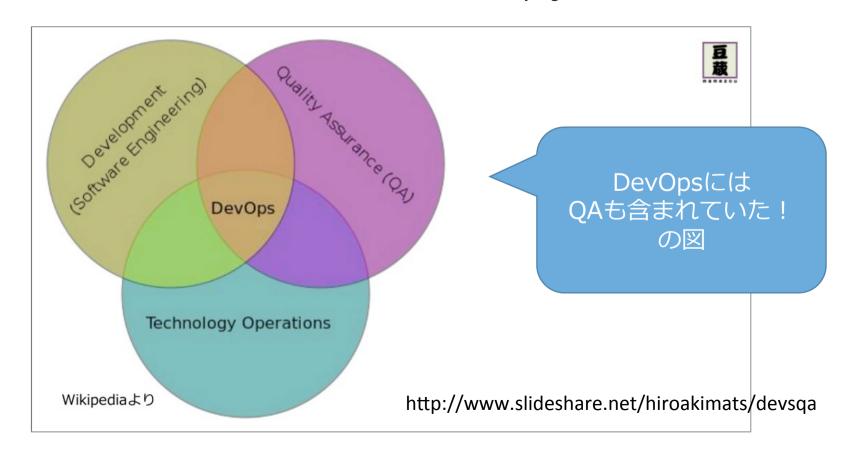
アジャイル時代のSQA





(私の)Web QAの理想

- 出口チェックでは遅い
- フィードバックを素早く返す
- 「テスト」だけじゃだめ → 領域を広げてprj全体が流れるように



テーマへの回答(理想)

判断材料が乏しい状態に ならないように、継続し てプロジェクトの状態を 把握し、行動する