



JaSST 2016 Tokyo

**テストマネジメント
パネルディスカッション**

現役テストマネージャに聞け！

小山 竜治 (コヤマン)



発表者

小山 竜治
(コヤマン)
@koyaman2

元ソフトウェアテストワークショップ
(WACATE)実行委員
ソフトウェアテストシンポジウム
(JaSST)実行委員
JSTQB-FL公認トレーナー(JUSE)
自動化研究会コミッター
探索的テスト研究会
ソフトウェアテストの同人誌作成など

テストばかり15年ほど
組込み機器・医療機器・Webサ
ーバ・アプリ・
仮想環境のテスト
自動化戦略など



現在のポジション：TestLead

- ・ 開発中の自社製品における
ローカライズテスト＋機能テスト
- ・ 計画・分析・設計・実装・実行・報告
の全てを担当。
- ※QAベンダに設計・実装・実行をして
いただくこともある。
- ・ 以前は某社で自社製品を計画～設計まで、
あと雑務など多め。

お題:プロジェクトに入ったらまずやることは？

- ・ **テスト対象が生まれた理由探し。**
→ **具体的には製品の存在意義探しをする。**
どんな狙いで作るのか。
これが世に出ると何がハッピーになるのか。
どのような経営判断のもとにこのテスト対象を作るようになったのか。など。
企画書があれば読み、評判なども見る。
→ **理由：一番の「目的」を見つける。**

1つ目のお題

**テスト計画どうして
んの？**



計画立ててる？

・立ててます。

わからないことがわかる。ざっくりした全体像が見える。なんとかなりそうなのか、かなりヤバイのかがわかる。というメリットが大きい。

計画は状況に応じて変化させる。一回作ったきりにしないようにしている。

※骨子はあまり変えないけれど、制約などに対しては柔軟に対応。

うまくいく？

・モノによりますw

**ダメなプロダクトは計画も当然ダメになる。
計画は継続的に実施する。基本的には最終的な見積もりに対して±10%くらいに落ち着く。**

自分たちの責任範囲とそれに応じたアクティビティを把握する必要がある。

例えば、ダメプロダクト相手だと修正と修正確認テストが追いつかないことが多いため、必ず「修正確認テスト期間」を確保するなどの調整。

テストマネージャのアクティビティのカテゴリ

- **計画：**

わからないところをわかるようにする

- **戦略：**

どう割り切るか、どう切り込むかを定める

- **モニタリングとコントロール：**

状況に応じていかに対応するか

- **環境：**

どんな制約条件でうまく進めるかの兵站

- **報告：**

どう伝えるか

個人的定義。JSTQB FL「テストリーダー（マネージャ）の代表的な作業」の箇条書きをまとめたもの。

こだわりは？



- ・こだわっている部分→報告（評価とレポート）。
理由：テストというのは「知る」ための活動なので、知ったことがわからないと意味がない。
テストプロジェクトの状況、プロダクトの品質の状況やバグの状況など、いずれも問い合わせからできるだけ早いレスポンスができるように心がける。
テスト計画をモニタリング&コントロールするためにも、状況が瞬時に見えると、次のアクションを起こしやすい。
なのでできるだけ体系化されたテストが体系化された管理システム上で動くのが望ましいと考える。



2つ目のお題

**理想のテストマネー
ジャ像とは？
そこに向かって何を
しているか？**



理想のテストマネージャ像とは？

・製品のすべてを知るもの

製品品質の状況（強み弱み）、プロジェクトの状況、具体的な動作、複雑な条件の際の動作といったあらゆること。

テストは実証を伴うことが多いため、他のステークホルダよりも、実際に動いたときのことを知る方が良い。

理想に向けて何やってる？：状況

・結果の見える化・ダッシュボード化

できる限りテストの進捗などはパッと見えるように。大きな課題などもパッとわかるように。※第三者がわかるようにすると「見といて。」で済むので一番いい。

今はできていないが、リスク・考えられる損害も見えるようにすると、ステークホルダと調整がしやすくなる（PMと変わらない？）。

理想に向けて何やってる？：モノ

・エビデンス残し

昔はローカルにメモ書きなど。今も一部メモ書きや手書きで残すようにする。

現在は主にRedmineにwikiとして手順書などを残すようにしている。

・実証

知識として知っているだけではダメ。自分で実証する。難しいものでなければパパッと動かして見せることができるようにする。