

デザイナー志望の学生が ソフトウェアテストの 世界から学んだこと



北九州市立大学大学院 山崎進研究室
山田 麻里衣（まりまり）

自己紹介

- 北九州市立大学院 M2 山崎進研究室所属
やさしいデザイナー まりまり (@YamadaQuality)
- やさしいデザイナーとは・・・

使いたいと思う人が
使いやすく、
親しみやすいと感じられる
デザインができる人

関わる全ての人を
幸せにできるサービスを
世界中に届けることが
できる人

チームのみんなが
楽しく働けるように、
チームをデザインできる人

お話すること

1. テストの世界に飛び込んだ「きっかけ」
2. ソフトウェアテストの世界での「学び」
3. ソフトウェアテストの世界への「貢献」
4. まとめとこれからのこと

お話すること

1. テストの世界に飛び込んだ「きっかけ」
2. ソフトウェアテストの世界での「学び」
3. ソフトウェアテストの世界への「貢献」
4. まとめとこれからのこと

コミュニティ参加のきっかけ

- 1年前のJaSST'16Kyushu（宮崎）への参加を「**プレゼンの勉強になりますよ**」と担当教員に勧められたこと
- 本会 & 懇親会で顔を覚えていただけで、その後もTwitterで交流を続けることができた

お話すること

1. テストの世界に飛び込んだ「きっかけ」
2. ソフトウェアテストの世界での「学び」
3. ソフトウェアテストの世界への「貢献」
4. まとめとこれからのこと

コミュニティ参加を通して 気付いたこと & 私の学び方

- テスト技術者とデザイナーは似た視点を持っているのではないかと気付いた
- デザインとは違う分野といえど、似た部分が多いテストの世界から、デザイナーとして活かせる学びを見つけて取り入れてきた

ソフトウェアテストと デザインの似ているポイント

- ① 感情や体験に直接的に関わる
- ② 文化を根付かせる過程と目指す先
- ③ 課題に対する取り組み方

似ているポイント①

～感情や体験に直接的に関わる～

- ユーザーの感情・体験を直接コントロールするデザイナーと、それを確かめるテスト技術者
- やることが違うだけで、見ている点は同じ

似ているポイント②

～文化を作る過程と目指す先～

- 文化のないところに根付かせるのが大変「テストって大事だよね」「UXって大事だよね」
- 目指すのは「当たり前になること」
- 開発チームとのコミュニケーションがうまくいくと仕事がまわりやすいため、「コミュニケーションをいかにとるか」もよく課題になる

似ているポイント③

～課題に対する取り組み方～

- 「まずは問題を分析しよう！」という仕事への取り掛かり方が似ている
- 全体と部分を切り替える視点を持つこと（ズームイン・ズームアウト）

似ているポイントから得た学び

- ① 感情や体験に直接的に関わる
→ **テストする人たちはどこを見ているのか**
- ② 文化を根付かせる過程と目指す先
→ **デザイナーとしてテスト技術者や開発チームといかにコミュニケーションを取ると良いのか**
- ③ 課題に対する取り組み方
→ **問題をどのように分析するとよいのか**（テスト技術者の皆様の問題分析のノウハウはすごい！）

お話すること

1. テストの世界に飛び込んだ「きっかけ」
2. ソフトウェアテストの世界での「学び」
3. ソフトウェアテストの世界への「貢献」
4. まとめとこれからのこと

JaSST'17Tokyo前の

テスト分析とテスト設計勉強会にて登壇

- 自分の話の何がテストに関係あるのか分からないまま、いつもどおり発表
- すると「テスト分析でいうところの工程は〇〇だよ！」など、こちらが意図を伝えなくても色々気づいて学んでいた
- 自分にとっての当たり前を人に話すだけで、相手に学んでもらえることもある

お話すること

1. テストの世界に飛び込んだ「きっかけ」
2. ソフトウェアテストの世界での「学び」
3. ソフトウェアテストの世界への「貢献」
4. まとめとこれからのこと

まとめとこれからのこと

- 自分に関係ないように思える分野でも、学べること・貢献できることはきっとある
- 私自身、テストコミュニティの皆様からより良いデザイナーになるためのヒントをたくさんいただいた
- 何が自分の学びになるのか、何が誰かの役に立つのかは、案外やってみないと分からないんじゃないか
- 社会人になっても学び続けて、業界に貢献できるデザイナーになりたい