

テストエンジニア新人研修

心を掴む時間

～get hooked(心を掴む)施策～

株式会社ZOZOテクノロジーズ

品質管理部

木村 悠

Copyright © ZOZO Technologies, Inc. All Rights Reserved.



ZOZO
Technologies

木村 悠 Kimura Hisashi

経歴:

2010年-

テスト会社にテスターとして入社

2013年-

テストリーダー就任

2015年-

営業所内のセグメント管理責任者に就任

2017年-

スタートトゥデイエ務店(現. ZOZOテクノロジーズ)入社



背景 品質管理部の新設

当社の開発スタイル(当時): 速度重視の開発プロセス

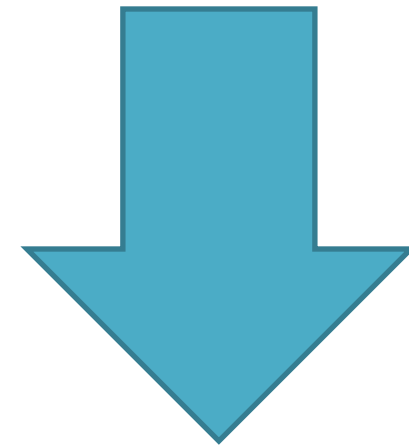
案件拡大=高度化/複雑化



On-time delivery & 品質維持/向上

品質管理部 構成

社員5名のスタート（急造チームで経験値不足）



限られたコストの中で
テスト技術者の配置が急務

MISSION

未経験者を
半年でテストエンジニアにする

6M- 目標

POINT1: 育成のプロセスとゴールを定めておく

STEP ④

STEP ③

STEP ②

STEP ①

1M

2-3M

4-5M

6M-

STEP ①

ENTRY:

テストに必要な情報の取得
テストケースの実行

STEP ②

LOW:

テストケース作成補助
テストの意識強化

STEP ③

HIGH:

テストプランニング
効率的テストの計画、実行

様々な手法で興味を引き、
「覚えたい」という思考に繋げる

「モチベーションマネジメント：
『get hooked(心を掴む)』施策」

1. 学ぶ心を掴む

「OJT&K (On the Job Training & Knowing)」

2. 楽しむ心を掴む

「Recreation on testing」

3. 探求心を掴む

「Exploratory Testing relay」

1. 学ぶ心を掴む 「OJT&K (On the Job Training & Knowing)」

なぜ？？



なぜ必要なの？

どういう結果になるの？

何が目的なの？

キッカケは何？

POINT2: 学ぶ心を掴む為のキッカケを与えること

- ・会社が目指していること
- ・テストチームとして目指していること
- ・テストの役割
- ・こういった成果に繋がるか



2.楽しむ心を掴む 「Recreation on testing」

バグをたくさんあげる→楽しい
目標を持って仕事ができる→楽しい
みんなと意見交換ができる→楽しい

『最優秀バグの表彰』



『最優秀バグの表彰』 ルール

加・手動テストエンジニア 約10名

テスト視野拡大
レポート品質向上

件程度

10数件がノミ

表現力強化
機能強化

最優秀 1件を決定する→表彰 ※推薦者も表彰

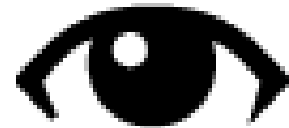
POINT3:とにかくバグを見せるべし

その他企画

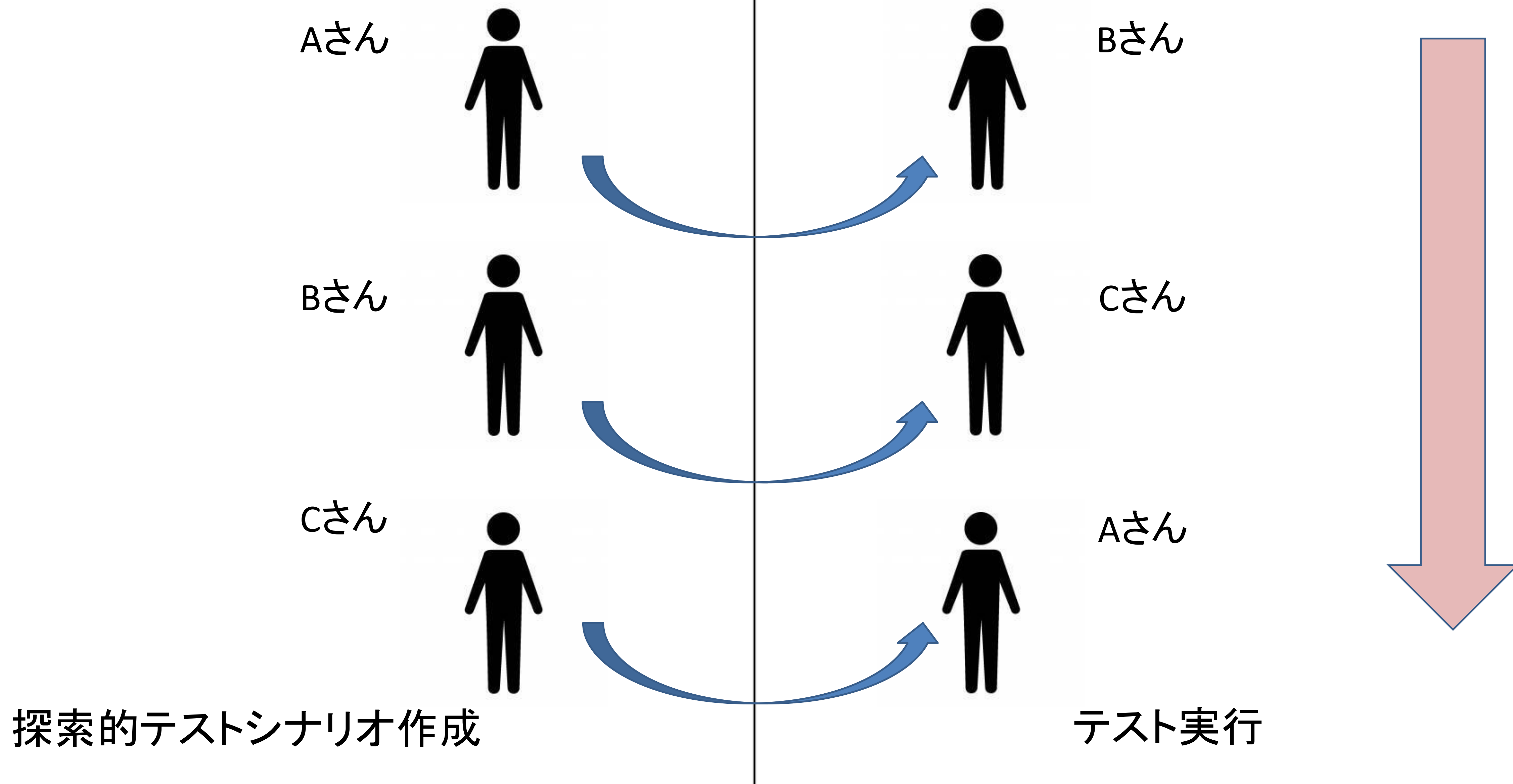
『JSTQBクイズ』 ……テスト基礎知識

『ダブルQ&A』 ……プロジェクト進行体験、静的段階での気づき強化

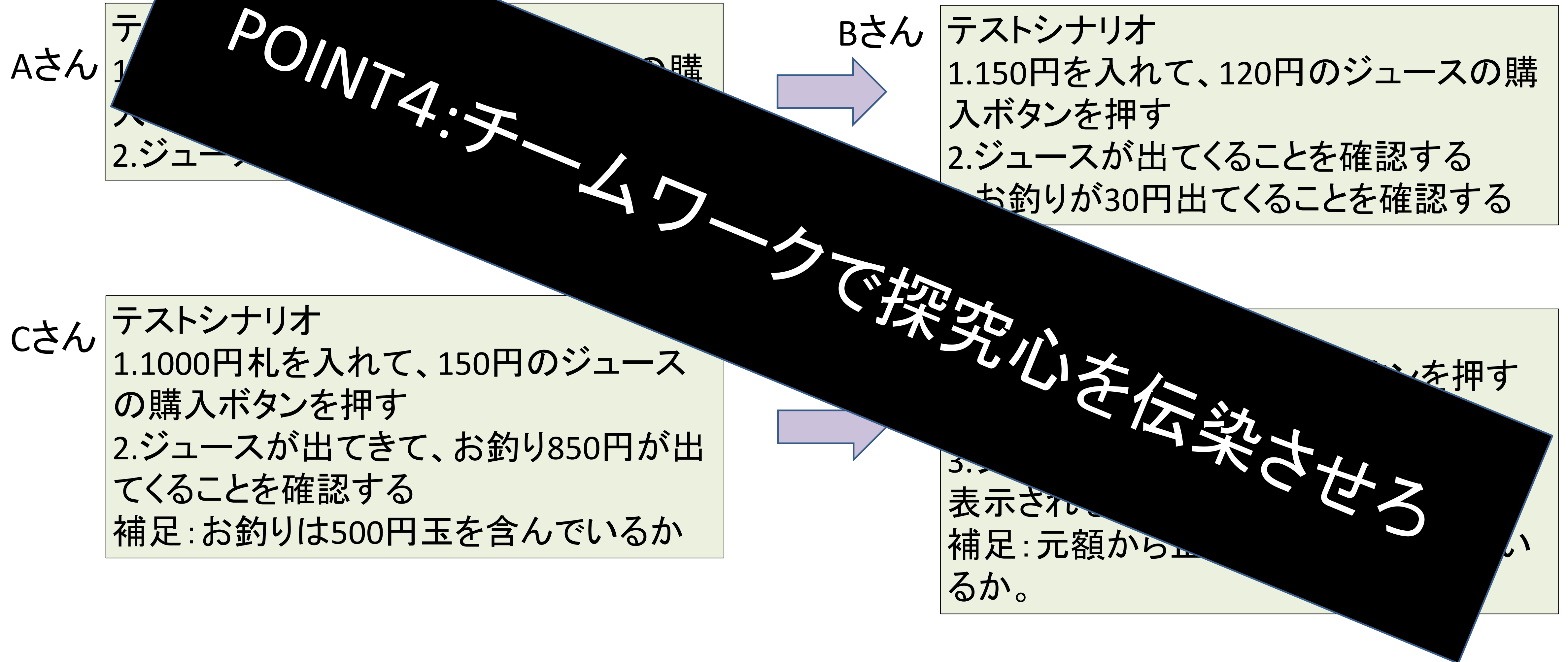
3.探求心を掴む 「Exploratory Testing relay」

テスト仕様書通りの手順での視点→ 

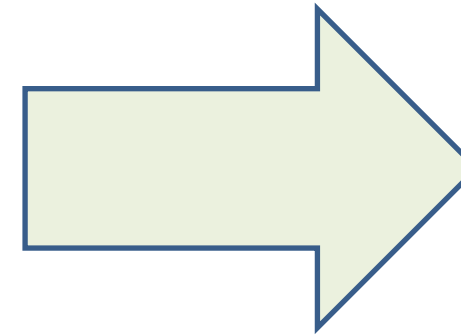
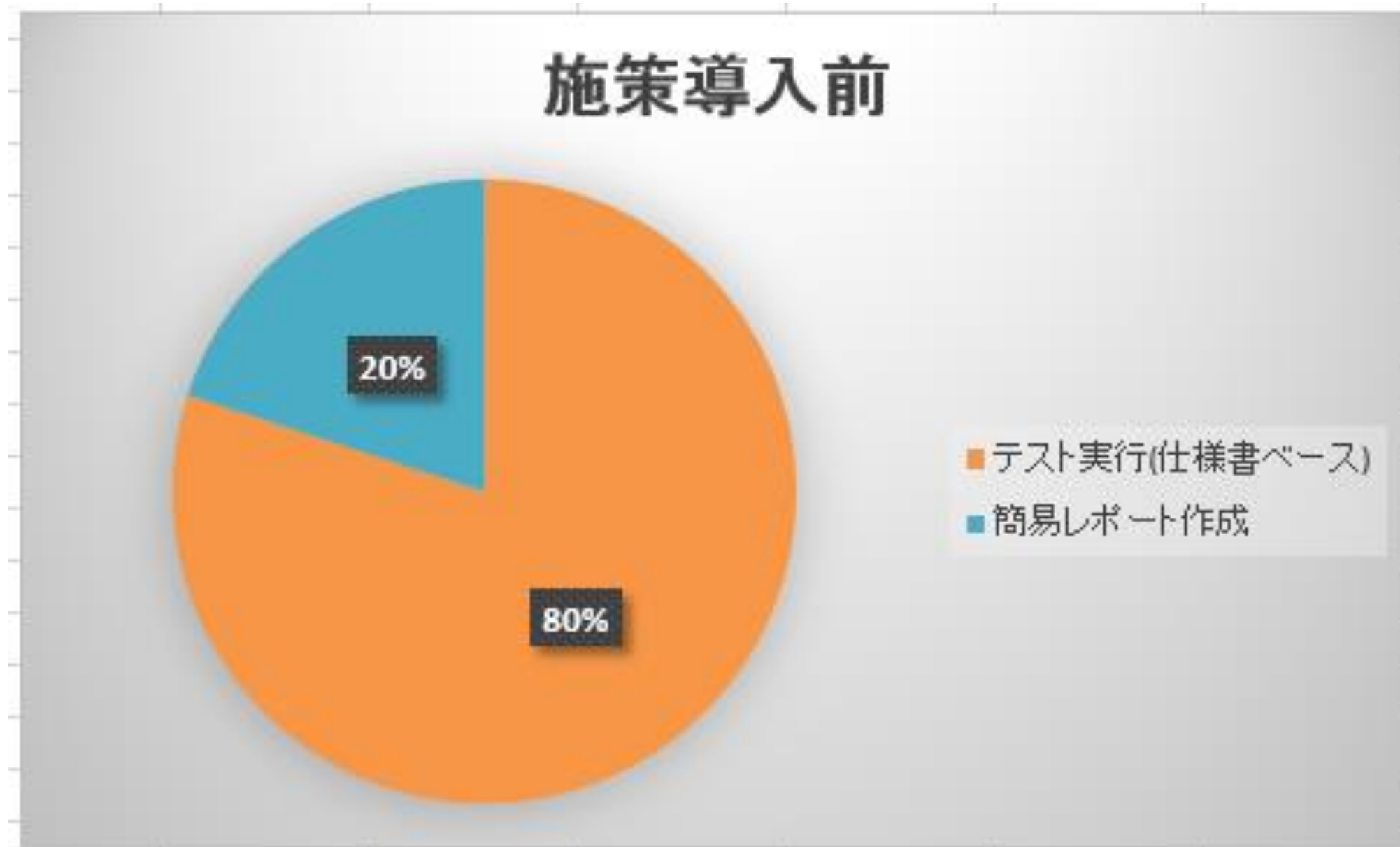
探索的テスト実行による視点→ 



例 自動販売機の購入テスト



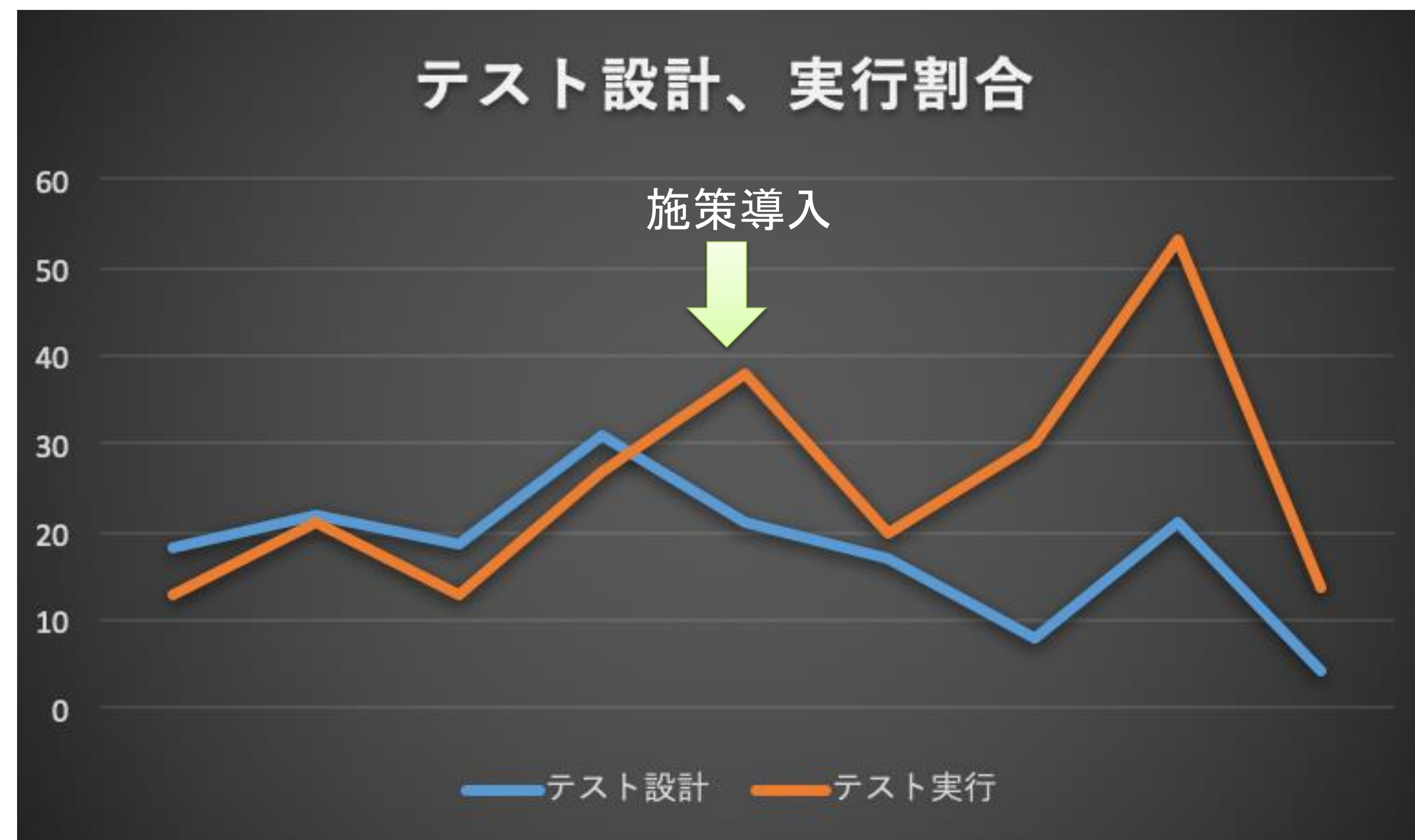
効果1



効果2

テスト設計→実行の効率化

※注
縦軸単位は工数

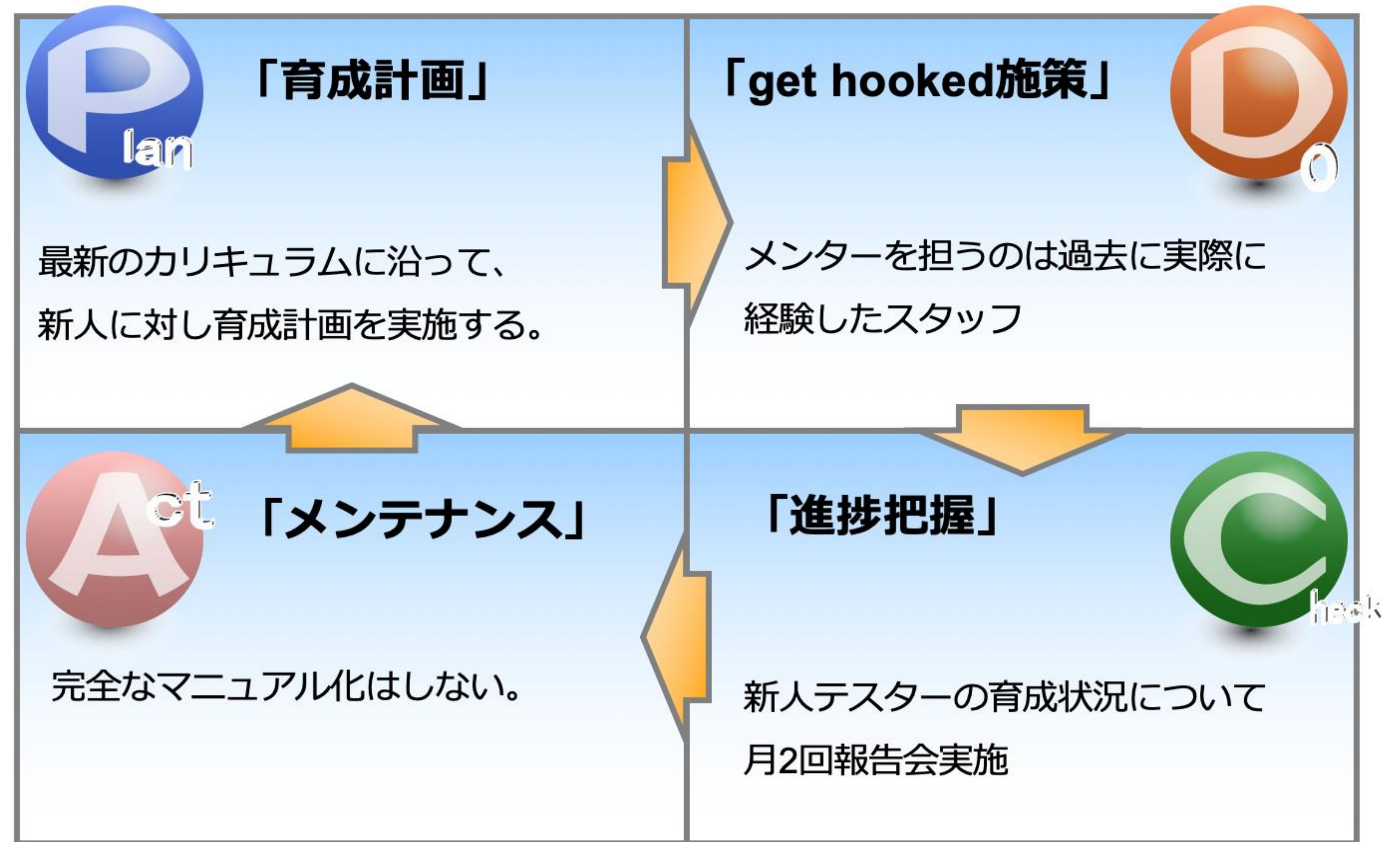


テストの本質が身につく事で、テスト設計に費やす時間が削減でき、欠陥偏在などの観点も取り入れ効率的なテスト実行が可能になった。

効果3

施策運用サイクル介入

このサイクルを施策体験者で運用できるようになる



今後の展望

1年2年といった長期的な施策も考えていきたい

まとめ

重要ポイント

POINT1:育成のプロセスとゴールを定める

POINT2:学ぶ心を掴む為の情報を伝える

POINT3:とにかくバグを見せるべし

POINT4:チームワークを探究心を伝染させる