

# スクラムチームに アウトスプリントで関わる テスターの取り組み事例

JaSST'23 Tohoku

大平祐介

# 本日のアジェンダ

- インTRODクシヨン
- 事例のコンテキスト
- アウトスプリントのテスターとして意識していること
- スクラムイベント内での関わり方
- スクラムイベント外での関わり方
- まとめ

イントロダクション

# 自己紹介

- 所属  
某教育会社  
QAチーム所属 テスター
- 経歴  
某ID管理のパッケージ開発会社で製品導入、サポートやQAを担当。  
現在、某教育会社のQAチームに所属。
- JaSST東北実行委員見習い
- 好きなスクラムイベント  
スプリントレビュー
- 好きな本  
闘うプログラマー
- 好きなプロトコル  
LDAP



テストの街 葛飾



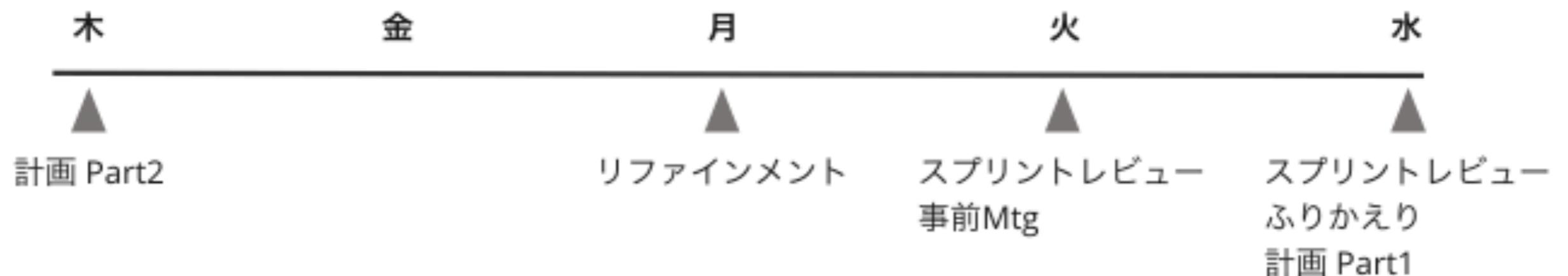
# 発表の概要

- 中年のただのテスターが  
プロダクト開発のスクラムチームと関わった事例です。  
(2年ぐらい)
- 組織構造上、別チームからスクラムチームに関わりスプリント外で  
テストをすることが主業務なため、分類としてはアウトスプリン  
になります。
- 今回は、外からスクラムチームとテストやテスト以外のことで関わ  
った話になります。
- 注意点
  - 素朴理論です。(N=1)
  - Agile Testing のようなカッコいい話はありません ( )
  - ふわっとした話なので、質問や批判をお待ちしております。
  - 撮影OK!

# 事例のコンテキスト

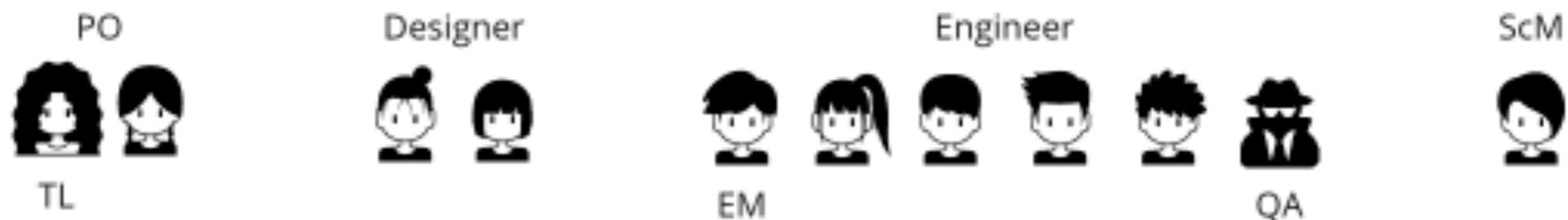
# 担当しているスクラムチーム

1スプリント = 1week



## 🕒 チーム

ざっくりとしたメンバー構成



チームの詳細は「「楽しい!」とチームは強くなる ~専任スクラムマスターの知られざる奮闘~」をご参照ください

<https://www.youtube.com/watch?v=a1cMydlw7Ow&list=PL-bvtmk0kdw7i6kNAs3CIBj350hJSvckT&index=7&t=1342s>

# 担当しているシステム

- ToB向けSaaS
- 企業向けオンライン学習サービスの管理画面WEB
- Ruby on Rails
- エンジニアたちはDHHを信仰している（Railsの話）
  - ”Skinny Controller, Fat Model” 大好き！
  - DHH流ルーティング大好き！
  - Active Recordパターン大好き！
- シンプルなCRUD アプリケーションの維持を心がけている
- テストコードは可読性を大切にしている（大切）



# チームのリリース戦略

- トランクベース開発を採用
- リリースは2パターン
  - ショートトレイン
    - 1スプリントで完結する機能改善
  - ロングトレイン（ここがメイン業務）
    - 顧客影響の大きい、複数スプリントのまたがる機能改善
    - フィーチャーフラグ、ダークローンチを利用している

参照：DevOps 技術: トランクベース開発

<https://cloud.google.com/architecture/devops/devops-tech-trunk-based-development?hl=ja>

# ワーキングアグリメント



アウトスプリントの  
テスターとして  
意識していること

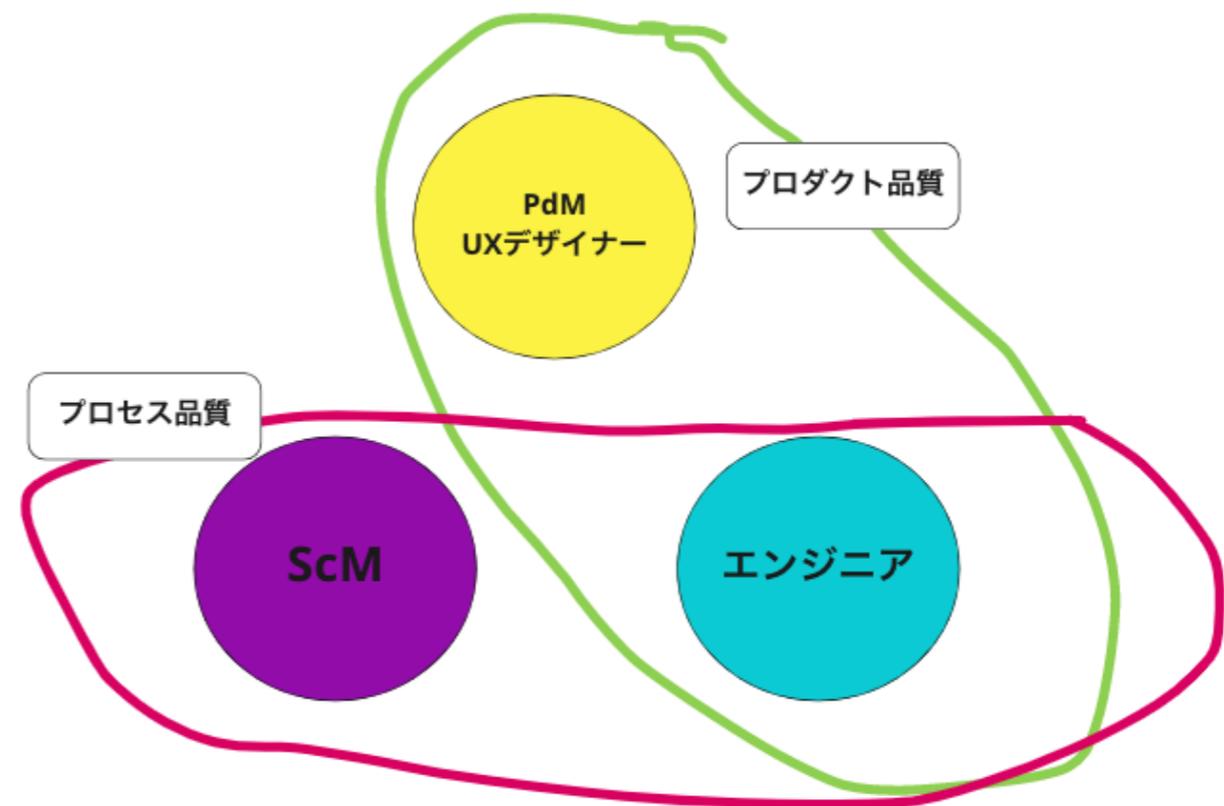
# 意識している2つのこと

- プロダクトのテスターとしてチームと一緒にやる
  - プロダクト品質の「シェルパ」
  - 組織構造上は、プロダクトチーム外からアプトスプリントでの関わりになっているがメンバーとして臨む姿勢を大切にする。
- いいチームでいたい
  - 「いいプロダクトはいいチームから」という信条。
  - いいチームでいるためにも活動をする。



# 意識している2つの品質

- **プロダクト品質**  
全員で品質に取り組めるように、各スクラムイベントでテストのガイドをする。
- **プロセス品質**  
チームのコンディション、開発プロセスの調整をScMと一緒にする。



# スクラムイベント内での 関わり方（日常編）

# スプリントプランニング Part1

## 意識していること

- ・ スプリント終わりのスプリントレビューで何を見せたいかをメンバー全員で認識を合わせる。
- ・ スプリントゴールを明確にする。

## 例

- ・ メンバーがプロダクトバックログの何をやるかに意識が集中してしまっているとき

今回は、スプリントレビューで、どんなフィードバックが欲しいですかね？



# スプリントプランニング Part2

## 意識していること

- ユーザーストーリーの受け入れ条件のブレイクダウンして、テスト設計、実行がある程度できるまで落とし込む。
- スプリントバックログアイテムを細かくする。  
テスト設計や環境準備など

## 例

- エンジニアが、設計や実装に夢中になっているとき

この受け入れ条件が、少し複雑なんでデシジョンテーブルにまとめませんか？



# デイリー（日々の活動）

## 意識していること

- エンジニアがテスト設計、実施するためのガイド
- E2Eテストコード（System Spec）のPRレビュー
- モブプロ参観（ナビゲーター）
- たまに自分もコーディング（GitHub Copilot 頼み）
- たまに自分もテスト設計、実施

## 例

- モブプロ参観（ナビゲーター）の一コマ

specify が、期待動作ぽい  
ので、期待結果をぽく書いてみま  
しょうか。



# スプリントレビューの準備

## 意識していること

- メンバー全員で、プランニングで決めた欲しいフィードバックからアジェンダを考える。
- シナリオ作成やレビューをする。
- 自動テストツールを使った環境準備

## 例

- アジェンダを考えるとき

今回は、参加者に実際に触ってもらうユーザーインタビュー形式にしましょうか。



# スプリントレビューのFB共有会

## 意識していること

- ・ スプリントレビューで感じた雰囲気共有する。
- ・ フィードバックの共有をする。
- ・ フィードバックから改善を考える。
- ・ スプリントレビュー自体をふりかえる

## 例

- ・ フィードバックの共有のとき

ビジネスサイドの  
意見が気になったので、  
どこかで深掘りしましょうか



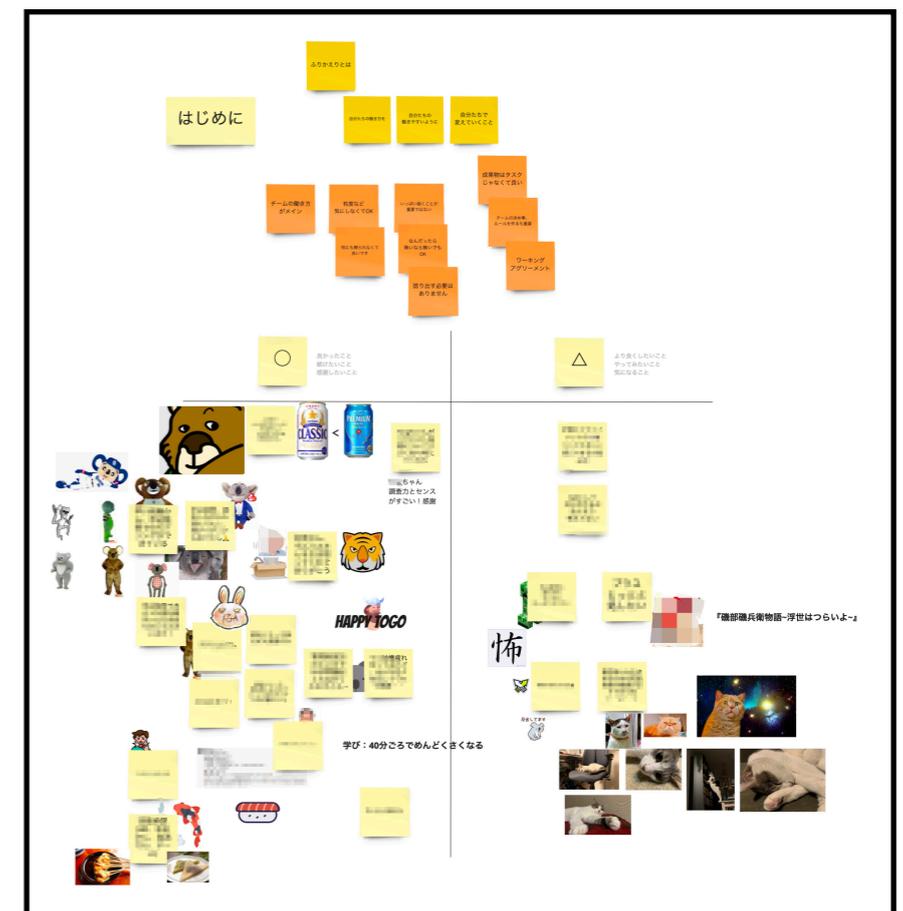
# ふりかえり

## やっていること

- ・ ○/ △（プラス/デルタ）で実施
- ・ ファシリテーターはScMとQAのどちらかが担当
- ・ 参加者の場合
  - ・ 積極的にチームのいいところを話す
  - ・ 困っていることを素直に話す
  - ・ プロセスで気になっているところを話す

## ファシリテーターで気をつけていること

- ・ 全体の声を聞く
- ・ 掘り下げる
- ・ 関係作りにフォーカス



# スクラムイベント外での 関わり方

# コミュニケーション

- メンバー全員と1on1をする
- 飲み会に参加する
- チャットコミュニケーション

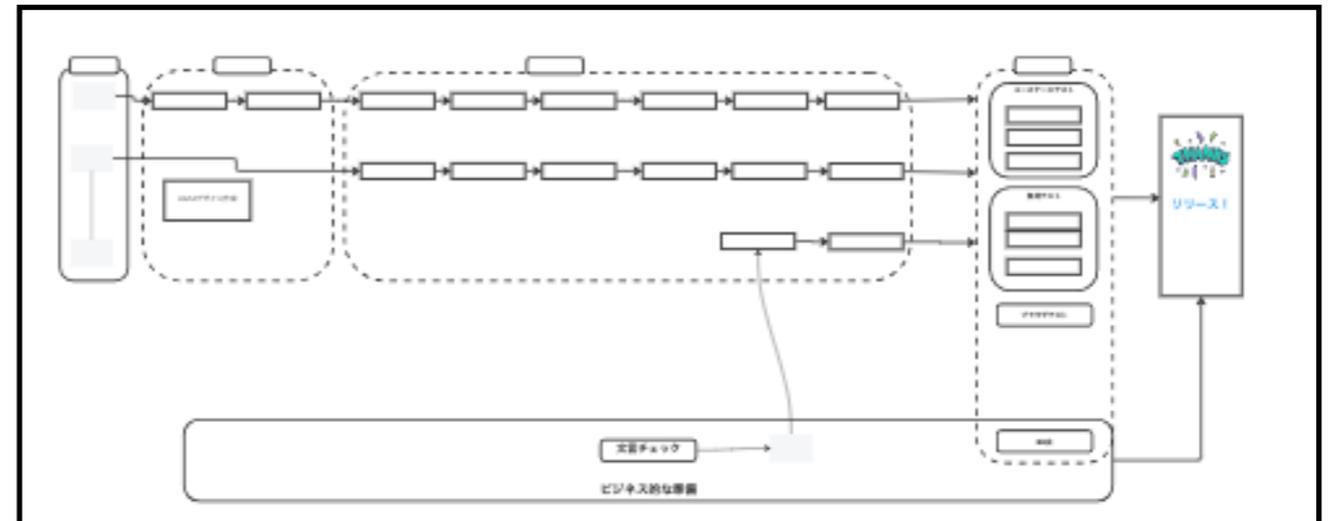
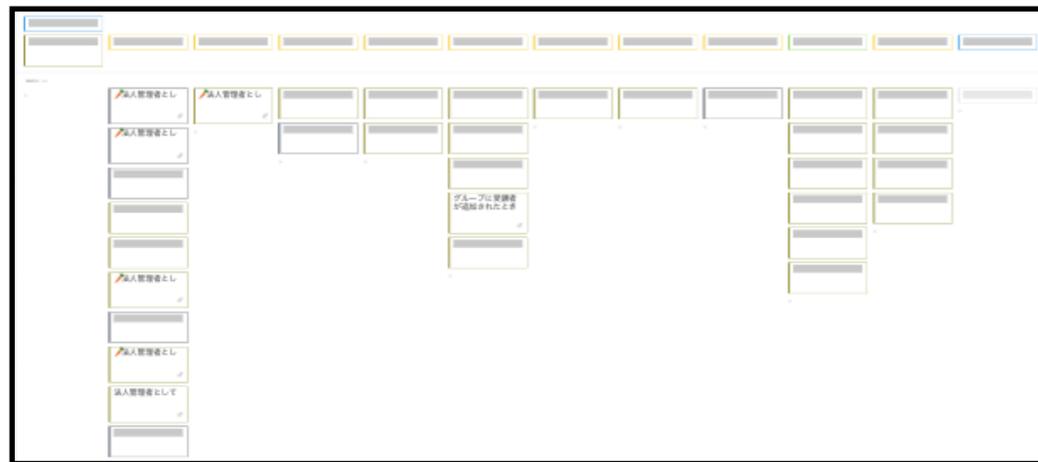


コミュニケーションの詳細は「テスターがスクラムチームに溶け込むためにした幾つかのこと」をご参照ください  
<https://youtu.be/Uf7HnjozuYw?list=PL-bvtmk0kdw6jUmsmacbe3E5bgJaUxw1z&t=11269>

# 全体の認識合わせ（メイン業務）

ロングトレインでリリースする場合

- なにをどのように作っていくか認識を合わせる
- ユーザーストーリーマッピングを雑に書いて話してみる
- リリースまでのプロセスを雑に書いて話してみる
- 



# テスト設計&実施（メイン業務）

ロングトレインでリリースする場合

- ・ スプリント外で必要なテストを設計、実施する。
- ・ リファインメントで共有して、メンバーにレビューしてもらう。
  - ・ ユースケーステスト
  - ・ 負荷テスト
  - ・ SLO、アラート確認テスト
  - ・ マニュアルテスト
  - ・ チーム対抗バグバッシュ会

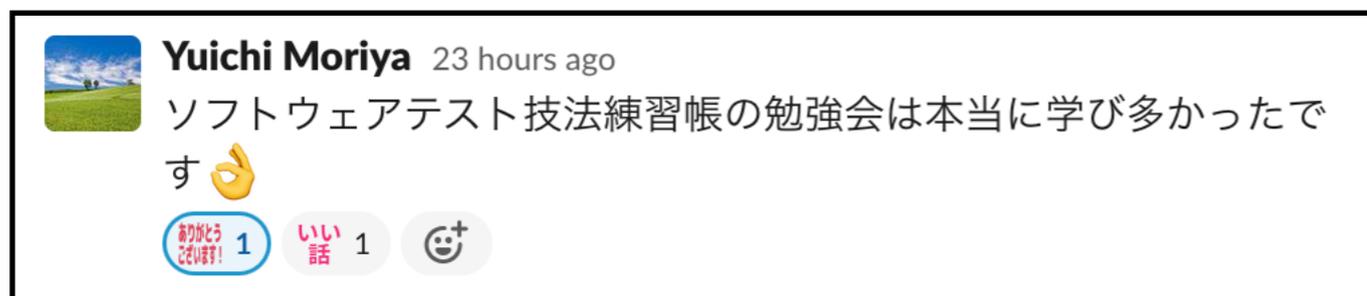


# メンバーと勉強会

テストに関して共通認識の醸成

ソフトウェアテスト技法練習帳を元にテスト技法を練習する会

- その日にやりたい章を選んでやる
- 時間割 (30分)
  - どの章をやるか (5分)
  - 各自もくもく (15分)
  - 答え合わせ (5分)
  - ふりかえり (5分)
- 勉強するだけではなくコミュニケーションの場
  - エンジニアの思考を覗く



# チームビルディング

チームの状況に合わせてScMと相談しながら、チームビルディングのワークショップの設計する。  
だいたい、半年ごとぐらいに実施。

## 実施例

- ドラッカー風エキササイズ
- デリゲーションポーカー
- ワーキングアグリーメント



# ドラッカー風エクササイズ

## 狙い

お互いの相互理解のための土台づくり。

## やり方

以下の質問をホワイトボードツールに付箋で回答して発表する。

- 自分の得意なこと（もしくは好きなこと）
- どのようにチームに貢献するか？
- 自分が大切に思う価値はなにか？
- 自分の地雷
- 他メンバーからの期待（自分の予想）
- 他メンバーからの期待（現実）



# デリゲーションポーカー

## 狙い

お互いの責務に対して、認識の齟齬を解消するため、「誰が」「何を」「どのレベルまで責任を持つのか」を明確する。

## やり方

- ・メンバーが議論したいタスクを出す
- ・意思決定者と認識されている人と他のメンバーで権限委譲についてカードで表明
- ・カードの数値を元にディスカッション



# ワーキングアグリーメント

## 狙い

チームの暗黙知、目指したいものなどのチームの空気感を残す。

## やり方

- いままでのふりかえりを元にチームらしさを言語化する
- 目指したいものを言語化する
- 言語化したものからワーキングアグリーメントを決める

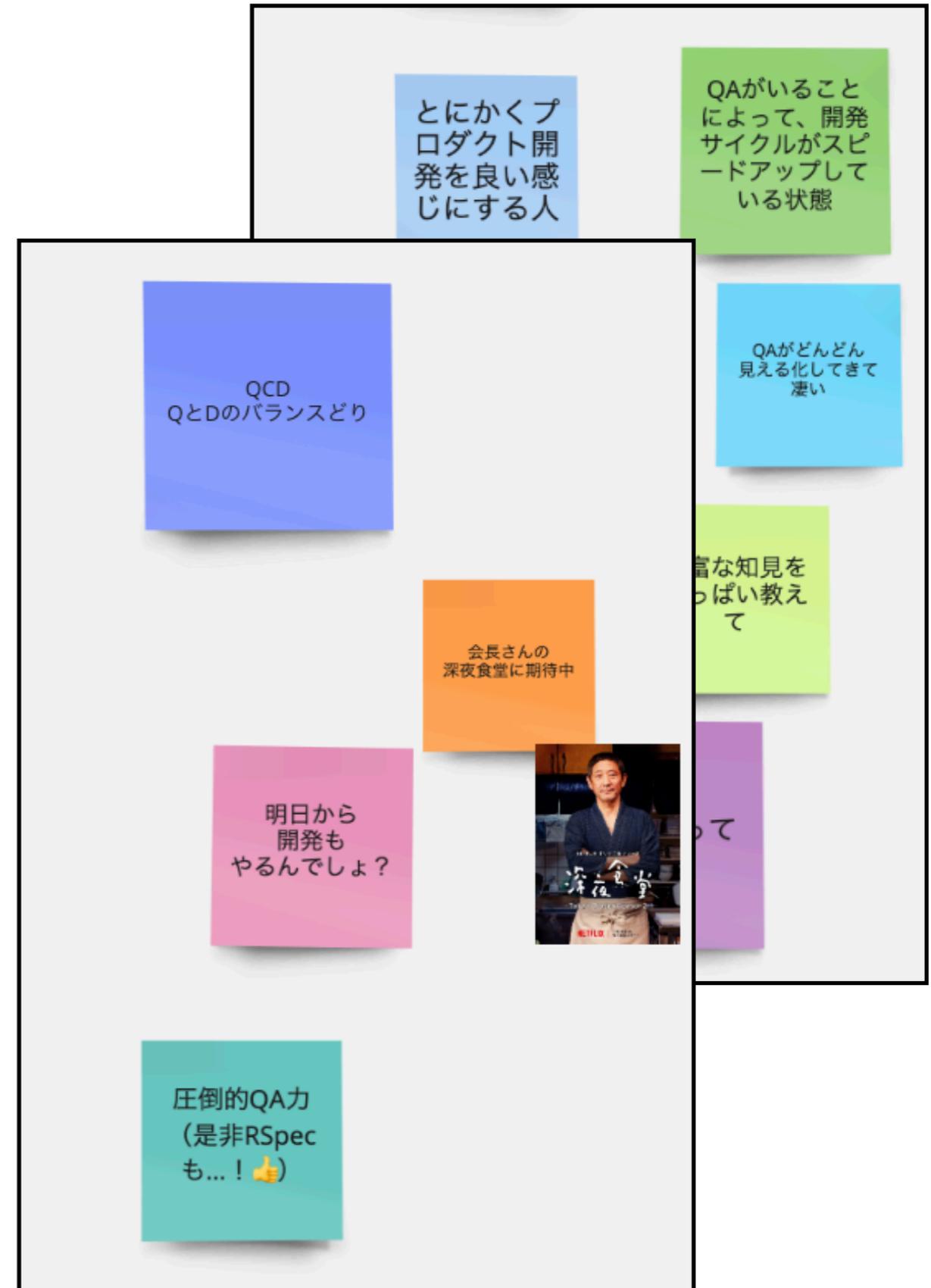


ワーキングアグリーメント : <https://www.agile-studio.jp/post/apm-working-agreement>

まとめ

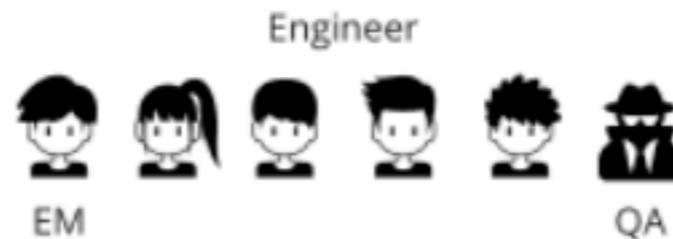
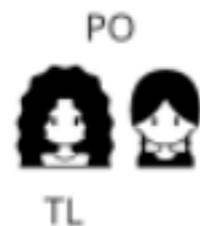
# 今のところ大きき不具合は0

- プロダクト品質はみんなでき向かい合おうと楽しい。
- そのために、プロセス品質（チームの品質）をよくする
  - 品質をメンバー全員でとりくめる仕組み、雰囲気作りをする。
  - 状況に合わせて、プロダクト品質、プロセス品質をよくするアプローチをみんなでき考え続ける。
- がっつりテスト以外にも、いろいろやれることはあるかも



# チームに感謝

「みんな、ありがとう」



# EOF

発表の機会をいただき、ありがとうございました。