

第52回 カフェ・ソフトウェアクオリティ B面

【ソフトウェア品質 擬人化シリーズ 第3弾?】

# テスターの属性を考える ワークシヨップ

2018年2月15日（木）

トーカー：すずき じゅんいち

# タイムスケジュール

説明	20:00～	10分
グループワーク	20:10～	25分
グループ発表	20:35～	8分
まとめ	20:40～	2分
終了	～20:45	-
	計	45分

# 自己紹介

ソフトウェア業界で30年目（F社）

テスター歴 7年 ... サーバOS、HA製品

QA歴 15年目 ... HA製品、クラウド(IaaS基盤)

社外活動 6年目

## カフェ勉強会

【第1弾】ソフトウェア品質特性（ISO/IEC 25000）を  
擬人化しよう！（2015.7）

【第2弾】ソフトウェア品質特性（ISO/IEC 25000）  
大喜利でSQuaREに親しもう！（2015.12）

# なぜこのテーマ？

テスト技法やツール、品質評価技法、メトリクス、ソフトウェア品質特性。。。

これらは様々なソフトウェアに対応すべく新しいものが開発され、使い続けられているものは磨かれています。

とある懇親会にて

「メトリクスには限界がある。これからは人間系だ！」

ソフトウェアは人が考え(設計)、作る(コーディング)もの。そして、テスター(QA)も人。対象(ソフトウェア)ばかりではなく、それを扱う人間側のことを考えてみよう。

※テーマ名は「テスターの属性」としましたが、  
「QAエンジニアの属性」と拡大しても構いません。

仮に、テストターの属性が明らか (体系、一覧化など) になったら。。。

- その属性とソフトウェア品質特性を対応付けて、テスト対象ソフトや検証目的と相性のよいテストターを割当てることができたら、テストターのストレスが軽くなるのでは？
- 属性を見出すことで、QAエンジニア自身が秘めている光る宝石を見つけてあげることができるかも

# 申し込み時のコメントより

今回のテーマに関して意見交換したいことがありますらご記入ください。

⇒ テスターに向く人向かない人の見分け方。

勉強会のテーマや運営などについて、ご意見・ご提案をご記入願います。

⇒ 新人テスター（新人開発者を含めて）にテストを教えるには、何をどのくらい、どうやって教えたらいいのか？を語って欲しいです。

# テストターの属性について

## 客観的に判断することができるもの

① 経歴

② 認定・資格

# ① 経歴

- 経験年齢
- 経験分野：管理者/基本テスト/システムテスト  
/性能テスト/受入れテスト
- 使用OS、使用ブラウザ
- 携わった製品の分類：Webアプリ、基幹系アプリ、  
基盤ソフト
- プログラミング言語、技法、ツール、技術分野など

## ⇒ 事例

- テスター分析(属性)
  - TESTERA：<https://www.testera.jp/blog/?p=41>
- ソフトウェア開発従事者の属性
  - Developer Survey Results 2017：  
<https://insights.stackoverflow.com/survey/2017>

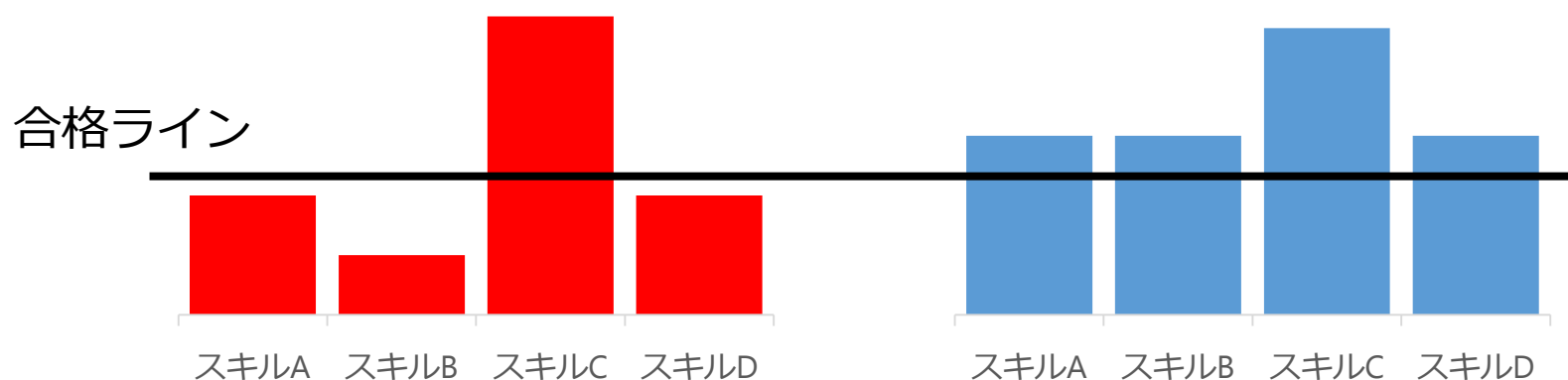


## ②認定・資格

スキルを客観的に判断する認定・資格

- ・テスト技術者資格JSTQB → シラバス
- ・ソフトウェア品質技術者資格JCSQE → SQuBOK

幅広く一定レベルの知識が求められる。



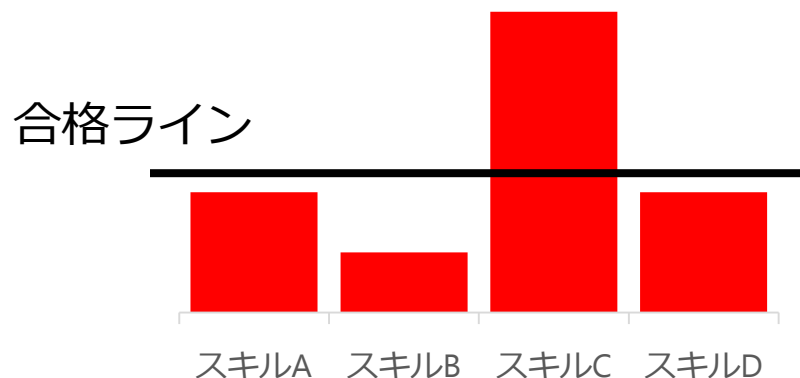
非公式なものとしては現場で作ったスキルマップではかることも。

# とはいえ

プログラマは経験や経歴は重要な人選材料。即戦力。

QAエンジニアに対しては必ずしも重要ではない気が。

- 特定製品の担当一筋、広い経歴はない、経験値は高い
- 資格は持っていない(受験しても受からないだろう)  
けど、アイツは神の手を持っている



こういう人でも  
光るものを  
持っている！

経歴、認定資格ではないもので適性が判断できれば、  
もっと評価される人が増えるのではないだろうか。

※ 経歴や認定・資格を否定するものではありません。

ということで

**みなさんと一緒に考えたいと思います。**

**かたく考えずに、楽しみましょう。**

**ウケねらい歓迎！**

**みなさんの暗黙知を形式知化して  
集合知にするワークショップです。**

# 進め方

- ① グループに分かれます。
- ② すごいテスターを各自、付箋紙に記入(5分)
  - ・周りにいる(ウワサを聞く)エンジニアの秀でた能力
  - ・技やこういうバグを見つけさせたらピカイチ、独特な勘所など
  - ・逆に、他の人は普通にこなしているのに不得意なこと
- ③ 付箋紙を模造紙に貼りグループ内発表(5分)
- ④ グループ内で分類、属性化(命名)する(10分)
- ⑤ グループ代表者が全体に発表(1グループ3分)

個人情報無し！

クセが  
すごい！

オンライン参加の方は、②④をtwitterに投稿してください。ハッシュタグ「#cafe\_swq」を忘れずに！

# 参考資料

## エニアグラム(日本エニアグラム学会)

- <https://www.enneagram.ne.jp/about/summary>
- <https://uranailady.com/fortune/enneagram/relationship2.html>

## キャラクターの性格設定一覧(0-material)

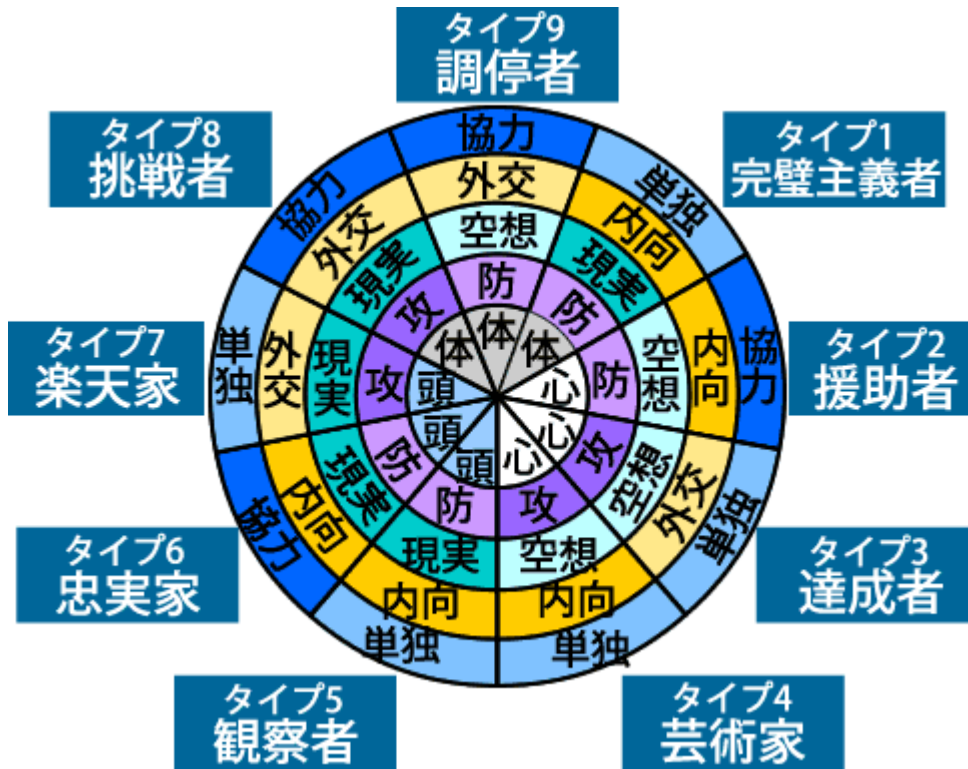
- <http://www.kogarashi.jp/0-material/fantasy/chara.html>

## ゲーム界での属性

- <https://dic.pixiv.net/a/%E5%B1%9E%E6%80%A7>
- <https://wiki.chakuriki.net/index.php/%E3%83%99%E3%82%BF%E3%81%AA%E6%8A%80%E5%B1%9E%E6%80%A7%E3%81%AE%E6%B3%95%E5%89%87>

# エニアグラム

エニアグラムの性格論は、1960年代に作られたもので、1970年代からアメリカで精神医学や心理学の研究者が注目し、研究を重ね、理論を発展させ続けているもので、新しい人間学、心理学として世界各国に広がっています。



- タイプ1 完全でありたい人
- タイプ2 人の助けになりたい人
- タイプ3 成功を追い求める人
- タイプ4 特別な存在であろうとする人
- タイプ5 知識を得て観察する人
- タイプ6 安全を求め慎重に行動する人
- タイプ7 楽しさを求め計画する人
- タイプ8 強さを求め自己主張する人
- タイプ9 調和と平和を願う人

<https://uranailady.com/fortune/enneagram/>

より引用

# 性格の類型（エニアグラム）

日本エニアグラム学会さんより引用

タイプ		説明
1	批評家	理想が高く、自分や物事が完全であることを求め、つねに完璧を目指す。
2	援助者	他人の世話をし、人と人との温かい心のつながりを求め、人を愛そうとする。
3	遂行者	ステイタスを求め、社会的に成功した人生を送ろうとし、目標を達成しようとする。
4	芸術家	自分の感情を味わい、個性的で特別な存在であろうとし、独特の自己表現をする。
5	観察者	知識や情報を求め、自分の周りの世界がどうなっているかを知ろうとする。
6	忠実家	安全を求め、自分を守ってくれるものに忠実であろうとする。
7	情熱家	つねに物事の明るい面を見ようとし、人生に楽しみと満足を求める。
8	挑戦者	強さを誇り、チャレンジ精神旺盛で、自分で自分の世界をコントロールしようとする。
9	調停者	争いを避け、内面の平和と安定を求め、周囲に癒しと平安をもたらす。

# キャラクター性格設定

0-materialさんより引用

No	【基本性格】
1	積極的
2	消極的
3	神経質
4	無神経
5	感情的
6	沈着冷静
7	外向的
8	内向的
9	目立ちたがり
:	:

No	【追加志向】
1	ロリコン
2	マザコン
3	ファザコン
4	シスコン
5	ブラコン
6	異性が苦手
7	同性が苦手
8	同性が好き
9	同年代が苦手
:	:



# ゲーム界での属性

四大元素系	火属性 水属性/氷属性 土属性/地属性 風属性 エーテル属性/霊属性/星属性
陰陽系	光属性/聖属性/日属性 闇属性/邪属性/月属性
五行系	火属性 水属性 木属性 金属性 土属性
無属性系	無属性 物理属性/物属性 魔法属性/魔属性
物理系	斬属性 打属性 突属性
その他	雷属性 毒属性 音属性 雲属性 時属性

引用元(一部並替え)

<https://dic.pixiv.net/a/%E5%B1%9E%E6%80%A7>

# 例えば

- タイミング障害をよく見つける  
→ **神属性**
- 決められた手番を愚直に確実に淡々と進められる  
→ **忠実属性**
- トーカー(私)の場合は。。。

# トーカーの特殊能力

大量なログからエラー箇所を誰よりも早く見つける

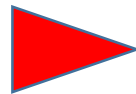


※画像はイメージです。

# 属性名

## スクロールゲーム属性

# 動きを面で把握することができる



**グループワークを始めてください**

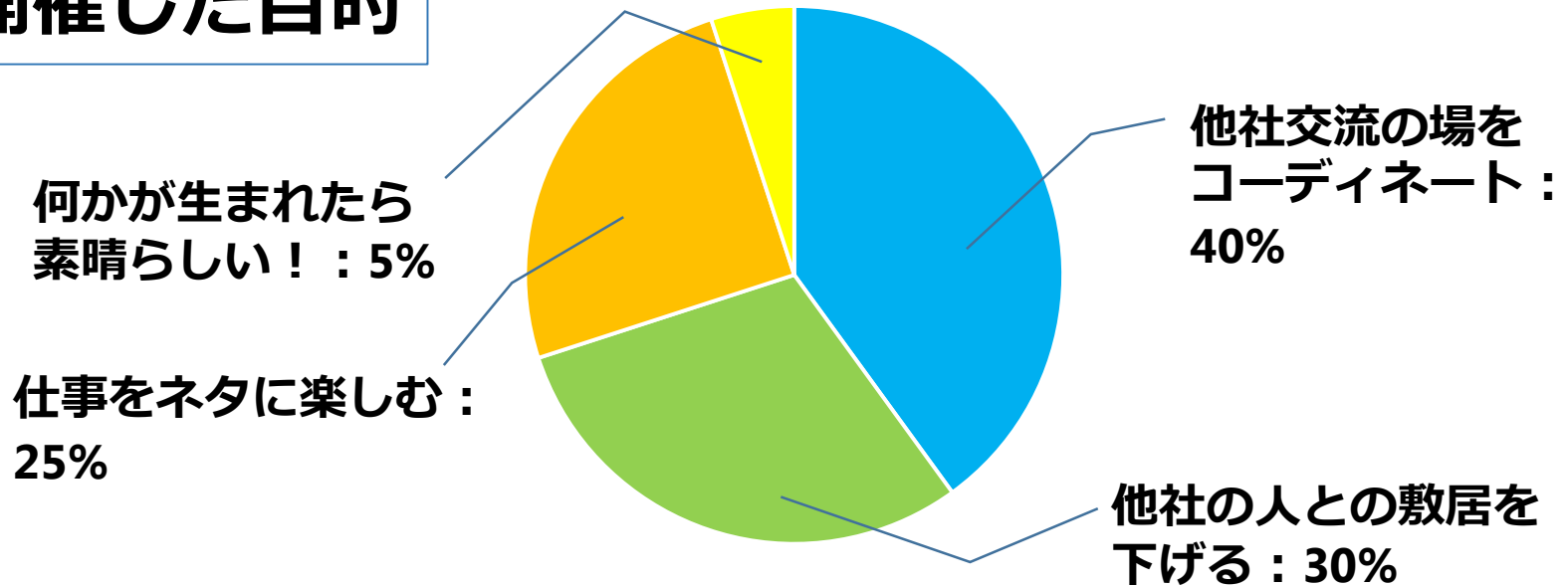
**所要時間：25分**

# 全体発表

**1グループの発表は 3分**  
**質疑コメントは 1分**

# まとめ

## 開催した目的



みなさんが楽しんでいただけたら、この勉強会は成功です。

みなさんに上げていただいた「すごいエンジニア」や「属性名」をまとめ、共有したいと思います。



# おわり

お疲れさまでした。

今後もカフェ・ソフトウェアクオリティを  
よろしくお願いします。

この発表資料は後日、カフェ・ソフトウェアクオリティ公式HPで公開しま  
す。

<https://cafe-swq.jimdo.com/>