

ソフトウェアテストシンポジウム2024 東京 (JaSST '24 Tokyo) プログラム 3/14(1日目)

	Track01	Track02	Track03	Track04	Track05
10:15	10:15~ A0 (15分) オープニングセッション (JaSST Tokyo 実行委員会)				
10:30	10:30~ A1 (90分) Tangible software quality Gojko Adzic				
12:00	休憩 12:00~13:00 (60分) ※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
13:00			13:00~ C2-1 (30分) チームボロジエに対応するQAアプローチのご紹介 赤澤 剛 (タイムミー) 小林 俊光 (タイムミー)	13:00~ D2-1 (30分) 既存プロセスからの脱却と変化に適応するために必要なこと どうま (サイボウズ)	13:00~ E2-1 (30分) チーム単位で保守性を高める：独自指標と向上にむけた実践 平田 敏之 (10X)
13:30	13:30~ A2 (60分) ソフトウェアテストをカイゼンするためのいくつかのアイデア 山口 鉄平 (LayerX)	13:00~ B2 (60分) chocoZAPアプリにおける外部サービスQAの課題と解決策 野本 寿希也 (RIZAPテクノロジーズ)	13:30~ C2-2 (30分) ソフトウェアテスト技術者資格認定組織 (JSTQB) のイベント、認定試験、最新のシラバスについて 大塚 智広 (JSTQB) 角田 俊 (JSTQB) 藤田 泰典 (JSTQB)	13:30~ D2-2 (30分) 最速思考でバクラク品質を1スタートアップのリアルな課題とQAの実績 中野 直樹 (LayerX)	13:30~ E2-2 (30分) 開業リードタイム70%短縮したアジャイルチームでQAがやったこと 山田 善平 (アジャイルウェア)
14:00	休憩 14:00~14:30 (30分) ※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
14:30	14:30~ A3 (60分) Game QA Evolution ~ゲームQAの現状と可能性~ 片岡 真樹 (monoAI technology) 藤田 花火 (ProVision) 二宮 真 (monoAI technology) 花野 剛樹 (アイイー・エヌ・エー) 松谷 雄生 (MIXO) 山崎 友典 (アカツキゲームズ)	14:30~ B3 (60分) QAエンジニアのCOUP I キャリア評価で見える今どきの成長戦略とは？ 伊藤 潤平 (ウイングアーク1 a t) 井岡 良史 (エクスジェンネットワークス) 大野 泰代 (RevComm) 小島 直樹 (Adobe) 後藤 優斗 (Accanture) 滝田 隆 (バイオエンジニアリングテクノロジー) 菅原 晋央直 (グロース・アーキテクチャ&チームス) 三浦 真 (SCSK) 山本 久仁道 (ビズリーチ) 井岸洋輝 (ASTER)	14:30~ C3-1 (30分) How to boost Test Implementation Speed by 10x? Mesut Durukal	14:30~ D3-1 (30分) QA不在のスクラムチームは品質向上の夢を見るか 谷尾 虎之介 (ダイキン工業) 藤崎 武史 (ダイキン工業)	14:30~ E3 (30分) 欠陥を顕微しやすいつプロダクトコンテキストの整理 谷崎 浩一 (ベリサーブ)
15:00			15:00~ C3-2 (30分) 徹底み深システム失敗から学ぶ自動テストの設計プロセス 林 尚平 (AGEST)	15:00~ D3-2 (30分) スプリント内で試験を完了させるには?アジャイル・スクラム開発に参画したQAエンジニアの悩みと対策 渡嶋 豊幹 (サイボウズ)	
15:30	休憩 15:30~16:00 (30分) ※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
16:00	16:00~ A4 (60分) 『ゼロからはじめるゲームテスト』 その軌跡はゼロからはじまった 河内家典 (ゲームテスト研究会) 小林裕子 (KLab) 小林俊光 (タイムミー) 田中剛 (KLab) 船越川原大輔 (グリーン) 菅田直哉 (グリーン) 福米 隆 (グリーン) 安田美穂子 (KLab) 山本くにお (ビズリーチ)	16:00~ B4 (60分) 三社三線のQAのカタチ 菊一 剛久 (東急 URBAN HACKS) 岡部 裕太郎 (東急 URBAN HACKS) 佐々木 千鶴美 (サイボウズ) 赤崎 裕博 (サイボウズ) 岸 晋夫 (テックパン) 水上 貴士 (テックパン)	16:00~ C4 (60分) テスト自動化ツール「TestArchitect」で変わるテストの自動化 松本 信太 (楽天モバイル) 佐々木 ひな子 (AGEST) 青田 剛太 (AGEST)	16:00~ D4 (60分) AI搭載プロダクトの品質保証の現在とこれから 石川 冬樹 (国立情報学研究所) 中村 龍矢 (LayerX) 松浦 隼人 (Authy) 末村 拓也 (Authy)	16:00~ E4 (60分) 「読み取り専用テスト自動化環境」作製のウラミ ~はじめてやすく、つづかやすく、ひろがやすい自動テストってなんだろう?~ 高久和 潤 (ハートランド・データ) 塚原 晋也 (ハートランド・データ)
17:00	休憩 17:00~17:30 (30分) ※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
17:30	17:30~ A5 (90分) トークセッション「JaSSTのはじまりとテストのこれから ~にしきへの道程を込めて」 石川 冬樹 (国立情報学研究所) 浦山 さつき (JaSST東北実行委員会 / Uble) 大西 進規 (ベリサーブ) 片山 龍那 (富崎大学) 藤原 彰 (パナソニックコネク) 佐々木 方雄 (ベリサーブ)				
18:00	情報交換会 18:00~ (最長21:30)				

ソフトウェアテストシンポジウム2024 東京(JaSST '24 Tokyo)プログラム 3/15(2日目)

	Track01	Track02	Track03	Track04	Track05
10:00					10:00~ E8《120分》 「価値あるソフトウェア」の“価値”ってなあに？
11:00	11:00~ A6《90分》 テストだけで品質は上がらない?! エセ自己顕示化した品質組織からの脱却 藤野 恒太郎 (カカココム) 高橋 裕之 (ビズリーチ)	11:00~ B6《90分》 音楽の世界から学ぶ、ソフトウェア品質 岸上 雅 (NPO東京交響楽団) 藤田 康沙美 (マネーフワード)			安達 賢二 (HBA) 永田 康 (サイボウズ) 吉澤 賢典 (日本電気)
12:00	休憩 12:00~13:00《90分》※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
13:00	13:00~ A7《90分》 遠征知所: QAエンジニアとして日本の品質管理を再考する 池田 晴 (クオリティアーツ) 金子 昌永 (PKS-IA Workplace) 河野 賢也 (ナレッジワーク)	13:00~ B7《90分》 自社の困っている技術を論文にして世の中に広めよう! 論文の書き方講座 (再演) 喜多 健弘 (長崎県立大学)	13:00~ C7-1《30分》 生成AIを使ったテスト駆動の最適化と生産性向上 山本 イアン (LegalOn Technologies)	13:00~ D7-1《30分》 スタートアップのQA採用戦略 大平 裕介 (ログラス)	
13:30			13:30~ C7-2《30分》 生成AIを活用したお客様への声分析の紹介 ~利用時品質向上を目指して~ 狩野 直 (リコーITソリューションズ) 増子 雅 (リコーITソリューションズ)	13:30~ D7-2《30分》 サイボウズのQAエンジニア育成 青島 裕希 (サイボウズ)	
14:00	休憩 14:00~14:30《30分》※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
14:30	14:30~ A8《90分》 テスト管理ツールの向かう先 糸崎 謙司 (株式会社ベリサーブ) 石井 崇 (株式会社SHIFT) 金田 由司 (テックマトリックス株式会社) 鈴木 一裕	14:30~ B8《90分》 Welcome change by GenAI 狩野 直 (ベリサーブ) 藤田 泰介 (ベリサーブ)	14:30~ C8《90分》 「テスト分業」への道 中村 富貴 (SHIFT) 山根 直樹 (SHIFT)	14:30~ D8《90分》 UIからの自動テスト事例公開 滝良 友隆 (ヒューマンクレスト)	14:30~ E8《90分》 AIを駆使した自動テストは統合プラットフォームの時代へ 小田 祥平 (mabl)
15:30	休憩 15:30~16:00《30分》※ Discord上でスポンサーブースや各チャンネルでの交流をお楽しみください				
16:00	16:00~ A9《90分》 自動車のソフトウェア品質に関する現場の試行錯誤 長尾 洋平 (トヨタ自動車)				
17:30	17:30~ A10《30分》 クロージングセッション (JaSST Tokyo 実行委員会)				