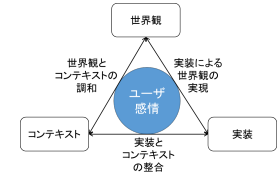


# ゲームテストの世界

## Part2 パネルディスカッション

# パネリストとモデレータがあらわれた



たたかう

こうえんをきく

▶ ぱねるをきく

しつもんをする

なかまになる

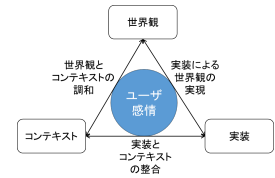
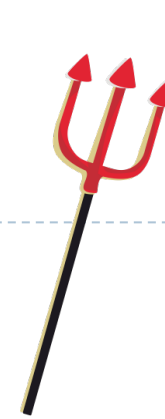
にげる



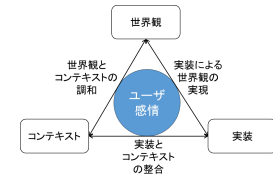
# おはなしするひと：竜騎士

## ▶ 株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネスディビジョン プログラマ 伊藤隆広

- ▶ 国内のゲームデベロッパーにおいてメインプログラマーとして  
コンソールゲームの開発に携わる
- ▶ 2011年にスクウェア・エニックスに入社  
内製ゲームエンジンの開発を担当
- ▶ 現在はアプリケーションの自動テストやデプロイメントシステム  
の構築と運用を行っている



# おはなしするひと：吟遊詩人



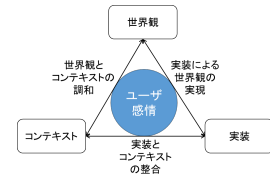
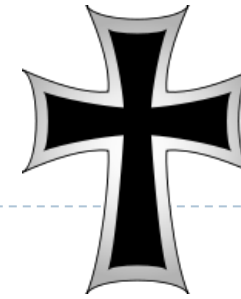
▶ 株式会社セガゲームス  
開発技術部

ビルドエンジニア、QAエンジニア(自称)

粉川貴至

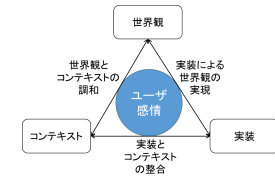
- ▶ 2008年株式会社セガ(当時)にプログラマとして入社
- ▶ Jenkinsを用いたビルド自動化や開発ワークフローの効率化を中心に従事
- ▶ 最近の興味はQAエンジニアリングとテスト効率化
- ▶ CEDEC2011から運営委員としても活動。プログラム(プロダクション分野)/システム / CEDiL ワーキンググループ担当
- ▶ 最近の講演: JaSST'15 Shikoku「テストの視点で見たゲーム開発の流れと品質を支える仕組み」

# おはなしするひと：黒魔道士



- ▶ 電気通信大学 大学院  
情報理工学研究科総合情報学専攻経営情報学コース  
アシスタントプロフェッサー(講師)  
にし やすはる
  - ▶ 小学校2年生から今はなき渋谷会館に通う
  - ▶ 第3者検証企業にてテストのコンサルタントを務めた後、  
現職にてテスト技術の研究開発に従事
  - ▶ VSTePという不思議な魔法を使う
  - ▶ 裏番組で学生さんがゲームのテストの自動化を発表
  - ▶ ISO/IEC JTC1/SC7/WG26でゲームのテストのTR(ガイド)を  
作ろうと目下画策中

# おはなしをきくひと：召喚士



## ▶ 日本電気株式会社 (NEC) 品質推進本部 エキスパート 吉澤智美

- ▶ パソコン、ファミコンの黎明期？に入社。担当はマイクロプロセッサ開発環境の企画・開発・テスト・保守
- ▶ 今は全社の品質向上のお手伝いを遂行中
- ▶ JaSST'06 Tokyo より、実行委員に参画、'11からはCEDECとのコラボ担当も務める
- ▶ テスト設計コンテストの審査・実行委員でもある
- ▶ 社内外の人脈を活かし、いろいろな人を召喚している
- ▶ 趣味は寝ること食べることゲームすることテストすること

# ちょうこうしゃ

たたかう

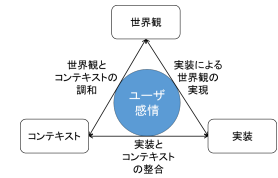
こうえんをきく

▶ ぱねるをきく

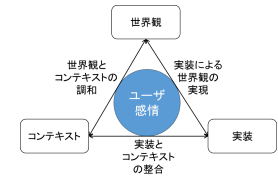
しつもんをする

なかまになる

にげる



# お題



三銃士モデルのいいところを  
話してください



# ちょうこうしゃ

たたかう

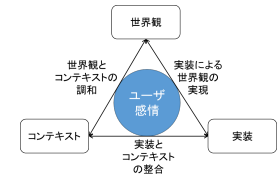
こうえんをきく

ぱねるをきく

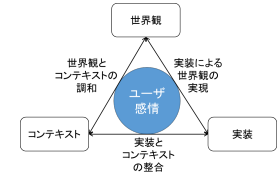
▶ しつもんをする

なかまになる

にげる



## 会場からのクエストタイム



聞いてみたいことがある旅人へ

- 手を挙げて
- 指名されたらお名前を
- ご質問は簡潔に

# さいごに

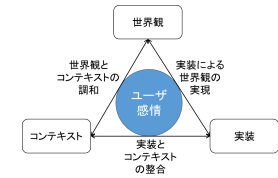
たたかう

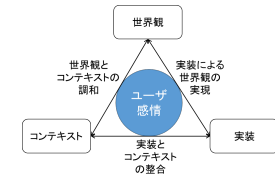
こうえんをきく

ぱねるをきく

しつもんをする

- ▶ なかまになる  
にげる





## ゲームのテスト これから

さて、ここまでの話いかがでしたか？

お話はまだまだ続きます。

- ▶ もっと深掘り、どんどん発展させたい人
- ▶ 三銃士モデルをテストケースに落としてみたい人
- ▶ テストプロセスに興味がある人
- ▶ などなど

パーティに入って一緒に旅をしようと思う勇者の方、  
ぜひ、お問い合わせください

<mailto:aster@query.or.jp>

# ご清聴ありがとうございました

