

DevからQAに越境してみた

JaSST'23 Kansai

サイボウズ株式会社

川向 直樹

アジェンダ

- 自己紹介
- 担当製品説明
- キャリア
- チームの構成/開発サイクル
- なぜDevからQAに異動したのか
- 異動後に分かったこと、取り組んだこと
 - 分かったこと
 - できたこと
 - まだできていないこと
 - 一部できたこと
- これから

自己紹介

- 川向 直樹
- サイボウズ株式会社
 - 2011年新卒入社
 - 現在はkintoneチームでQAを担当



開発の知識がなくても
業務に合わせたシステムを
かんたんに作成できる
クラウドサービス



キャリア

- 2011年: 新卒で入社。チームAのDevとして活動
- 2019-2020年: kintoneチーム, チームB,CにDevとして体験入部
 - ※体験入部: 別部署に一時的に参加できる社内制度
- 2020年: kintoneチームのDevに異動
- 2021年: kintoneチームのQAに異動



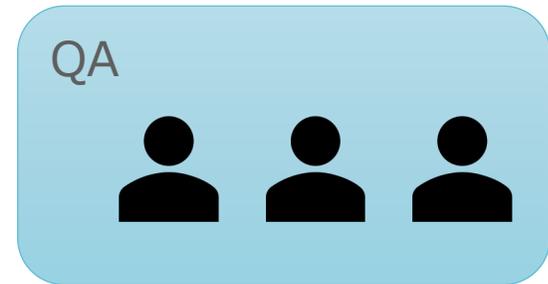
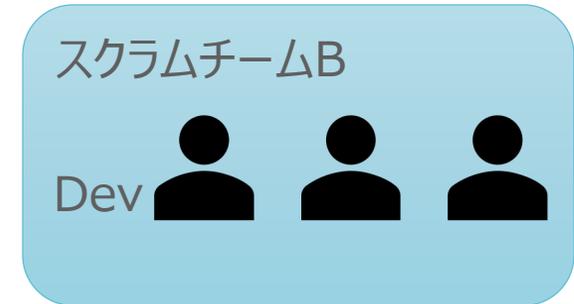
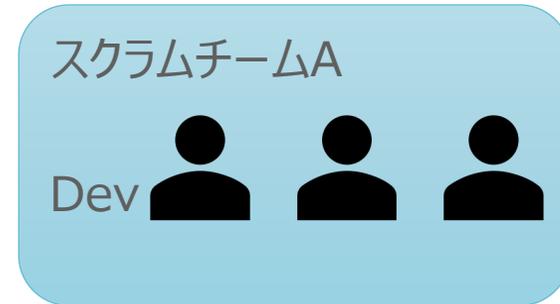
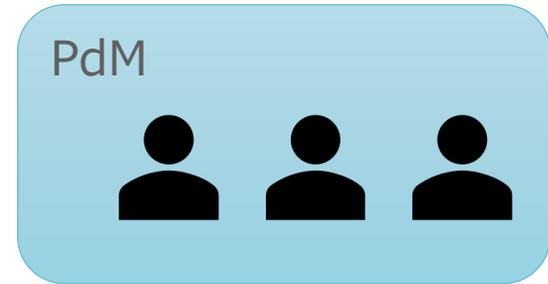
Dev 10年



QA 2年

チーム構成(異動当時)

- プロダクトマネージャー
- スクラムチーム
 - Dev数名で構成されるスクラムチームが複数存在
- QA
 - PBIごとに担当のQAが決まり、PBIを実装しているDevと適時連携する



開発サイクル

- 1週間サイクルのスプリント
 - DevがPBIに着手して実装を行う
 - 実装完了後QAがPBIに対する試験を行う
- 月単位でのリリース
 - リリース前に回帰試験を実施

なぜDevからQAに異動したのか

■ リリースの高速化のため

- 体験入部で参加したチームのCI/CDが効率的でリリース頻度も高くて快適だったので、それを今のチームにも導入したかった
- ツールの導入なども必要だが、QAプロセスにも改善の余地が大きく感じた
- QAに直接参加したほうが変更ができると思った

参考: チームごとのリリースまでの時間の違い

■ kintoneチーム

- 月ごとに大きめのリリース (リリースまでの時間は平均45日)

■ チームB

- 毎日リリース (リリースまでの時間は1日未満)

■ チームC

- マージごとにリリース (リリースまでの時間は1時間未満)

- ※リリースまでの時間: プルリクエストがマージされてから運用環境にリリースされるまでの時間

異動後に分かったこと、取り組んだこと

分かったこと

- 限られた情報をもとに試験設計をしていること
 - QAはDevから伝えられた影響範囲をベースに試験設計している。DevとQAのコミュニケーションが重要
 - 明示的な影響範囲外であっても、過去の不具合などの傾向から追加で試験をしていること。経験が重要
- 複数人で活動する上でも品質にバラつきを作らないためのルールがあること
 - 試験観点が整理されている
 - 過去の試験仕様書の流用がしやすくなっており、過去の試験仕様書が資産として使われている
- Devのときもこういった事があることは知っていたが、実際にQAとして活動することで具体的に理解できた

できたこと(1)

■ 回帰試験の簡略化

- QA側の回帰試験の一部(バージョンアップ試験)がDev側で自動化されていた。それを他のQAにも伝えてQA側の該当試験を廃止した

■ 回帰試験の自動化推進

- 回帰試験は自動化が進んでいるが、仕組みがなくて実装できていないものがある(4630件中3967件自動化済み)
- Dev/QAで手動の回帰試験を見直して類似のパターンで自動化できそうなものを調べて、改善のためのプロジェクトを開始した

■ なぜできたのか?

- QAにこれまでなかったDevの知識/経験を提供できた

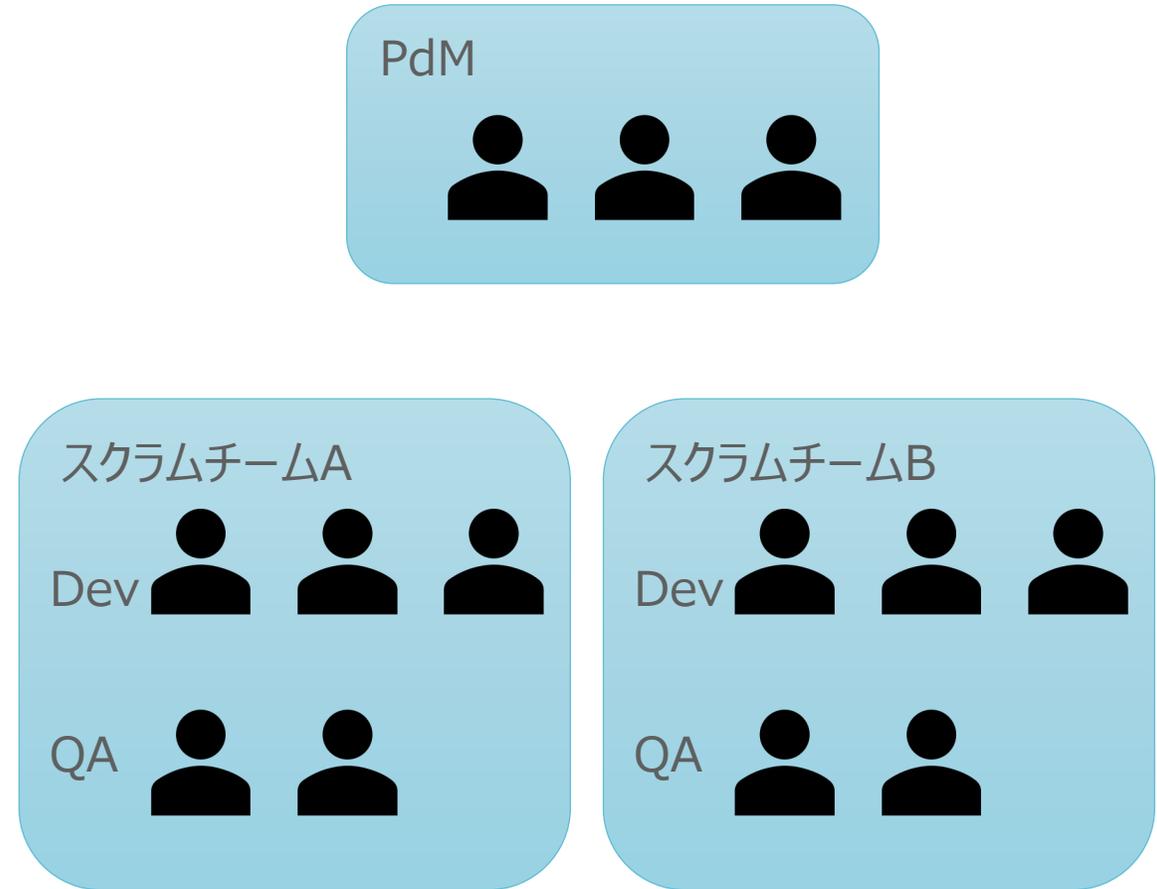
できたこと(2)

■ スクラムチームへのQAの参加

- QA/Devが同じチームになり、メンバーも固定化されるので、両者をまたいだ改善がしやすくなった

■ なぜできたのか？

- 自分が異動したことでQAの人数が増えた
- もともとこの改善を行いたいと考えている人がいた



まだできていないこと

■ kintoneチーム全体のテスト戦略の再検討

- テスト戦略を変更しようとしたが、具体的な改善には至らなかった
- 動機:
 - リリース改善のために、PBIごとに行う試験やリリース前に行っている回帰試験を短縮したかった。そのために、手動試験のテストプラミッドに応じた再構成や、運用環境での試験を行いたかった。
 - まだ試験できていない領域を認識してそれをカバーするための活動を行いたかった

■ なぜできなかったのか？

- QAの現状やこれまで行ってきたことを理解せずに一方的に提案していた。同じ職能にいればその職能のことを自由に変更できるわけではない(越境の有無に関わらず同じ問題)
- 別にkintoneの開発領域をスクラムチームごとに分割する話が進んでおり(*)、全体の戦略を議論するのが難しかった

一部できたこと

■ スクラムの「完了の定義」に試験完了を含める

- 当時はDevの実装完了までが完了の定義に含まれていた
- 試験完了までを含めることでDevからQAまでのプロセスの問題点に気が付きやすくし、改善に繋がった

■ kintoneチーム全体ではまだできていない

- QAだけではなく、DevやPdMにも影響があるので意見の集約が難しかった
- QAは複数のスクラムチームを兼務しており、問題点に気がついても改善する余裕がなかった

■ その後、自分が所属するスクラムチームに関してはできた

- QAの人員が増えてきてスクラムチームの兼務を解除できた
- 関係者が少なく、コミュニケーションを取りやすかった
- これにより、DevがQAの試験の短縮に協力したり、QAがDevの実装中に試験観点を提供して実装漏れを減らすなどの効果が出た

これから

- 所属しているスクラムチームのテスト戦略の再設計に取り組みたい
 - 注力したいこと: Developer Testの比率を高めたり、自動化の促進など
- その後他のスクラムチームにも紹介したい

サイボウズでは
QAエンジニアの仲間を
募集しています！

キャリア採用サイト公開中です！



カジュアル面談も行なっています！

