

# テストイングロールに基づく 人財マネジメントの取り組み

The logo for DeNA, featuring a stylized smiley face icon followed by the letters 'DeNA' in a bold, rounded, sans-serif font.

September 14, 2018

○小林 元樹、河野 哲也、前川 健二、柏倉 直樹  
Quality Management Dept.  
System Management Unit  
DeNA Co., Ltd.

# はじめに

- テストベンダメンバーの急速な増員が起因となり、**技術・マネジメント上のさまざまな問題**が発生してしまいました！

アサインのミス

モチベーションの維持

テストケースの質がばらつく

基礎教育の必要性



# はじめに

- **マネジメント上の問題**に焦点を当てて、2つの問題を取り上げました



## ■ アサインのミス

メンバーのスキルレベルがマッチせず、  
すぐにパフォーマンスを発揮できない



## ■ モチベーションの維持

キャリアアップ・自己成長の実感が得られず、  
モチベーションの維持が難しい

- マネジメント上の問題に焦点を当てて、取り組みを行いました

こちらの問題を解決するために



■ アサインのミス  
メンバーのスキルレベルがマッチせず、  
すぐにパフォーマンスを発揮できない

というものを定義してみた、



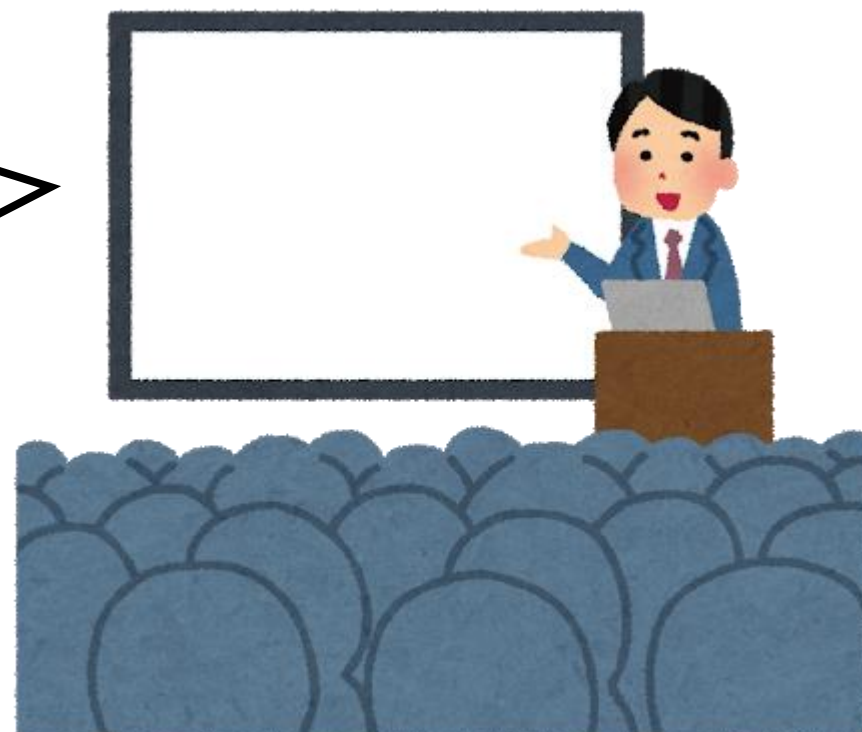
という発表になります。

■ モチベーションの維持  
キャリアアップ・自己成長の実感が得られず、  
モチベーションの維持が難しい

# はじめに

- なんで問題が起こったのか
- マネジメントの問題って具体的にどんなことが起きたのか
- テスティングロールってなんなのか
- 取り組みの評価はどのようにしたのか、そして結果は

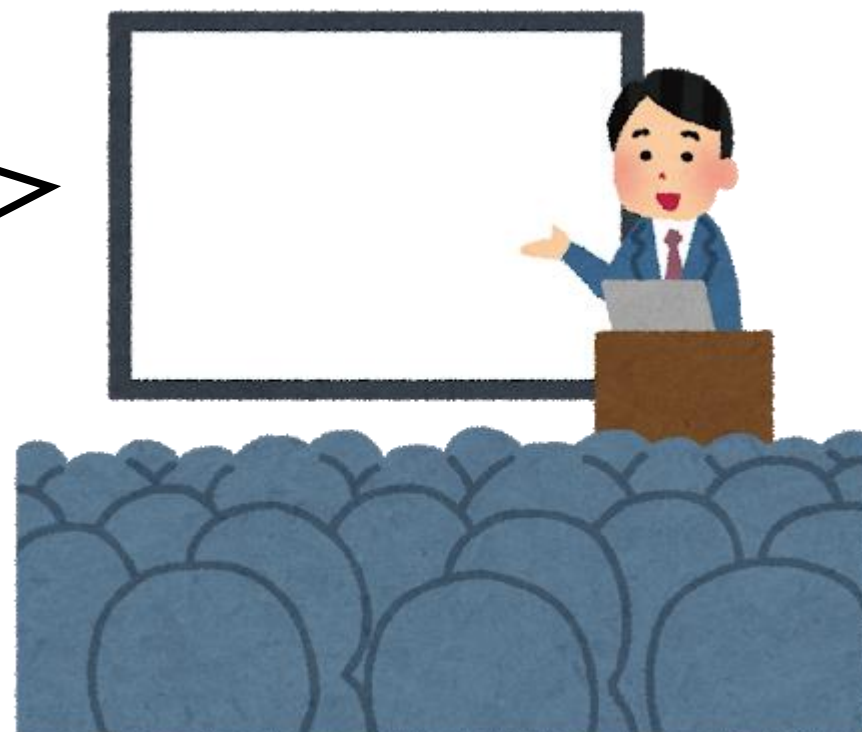
このあと背景から、  
説明させていただきます。



# はじめに

- なんで問題が起こったのか
- マネジメントの問題って具体的にどんなことが起きたのか
- テスティングロールってなんなのか
- 取り組みの評価はどのようにしたのか、そして結果は → **有効性を確認できた！**

このあと背景から、  
説明させていただきます。



# 本日の発表の流れ

- 背景・導入（5分）
- 問題点（5分）
- 取り組み内容（6分）
- 取り組みの評価（6分）
- まとめ（1分）

# 目次

## ■ 背景・導入

- DeNAの開発状況
- DeNAのQA状況

## ■ 問題点

## ■ 取り組み内容

## ■ 取り組みの評価

## ■ まとめ



# DeNAの開発状況

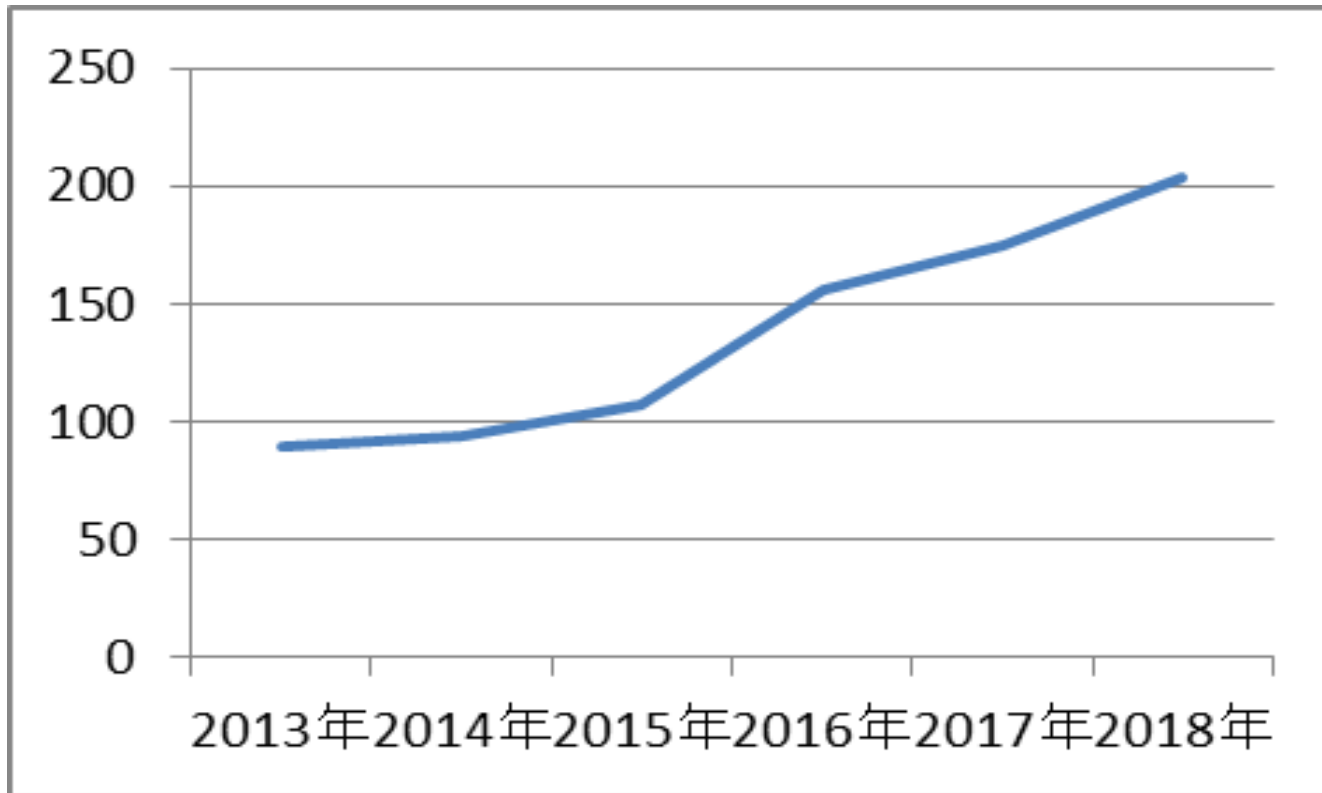
- 今回の発表は、ここ数年で開発数が増えてきている**ゲーム以外**のモバイルアプリケーションやWebサービスを対象としています



- これらの開発プロセスは、ほとんどが**スクラム**や**アジャイル**を取り入れている
- 人命などに関わるサービスは、**ウォーターフォール型**に近い形で進めている
- 開発規模や期間は、プロセスと同様に**サービス毎でさまざま**といった状況

# DeNAのQA状況

- QAのメンバ構成は、規模に応じて1名～10名弱のチーム × サービス数分ある感じ
- 一応内製ではあるが、ほぼ**テストベンダから派遣されたメンバ**で構成されていて、複数のチーム全体を管理する役割（QAマネジャ）をプロパーが担っている状況
- サービスの拡大などに伴い、現在も**QAメンバが急速に増加中**



5年前に比べると、**約2倍!**  
今も増えている。。



## ■ QAの特徴

### - 企画フェーズ

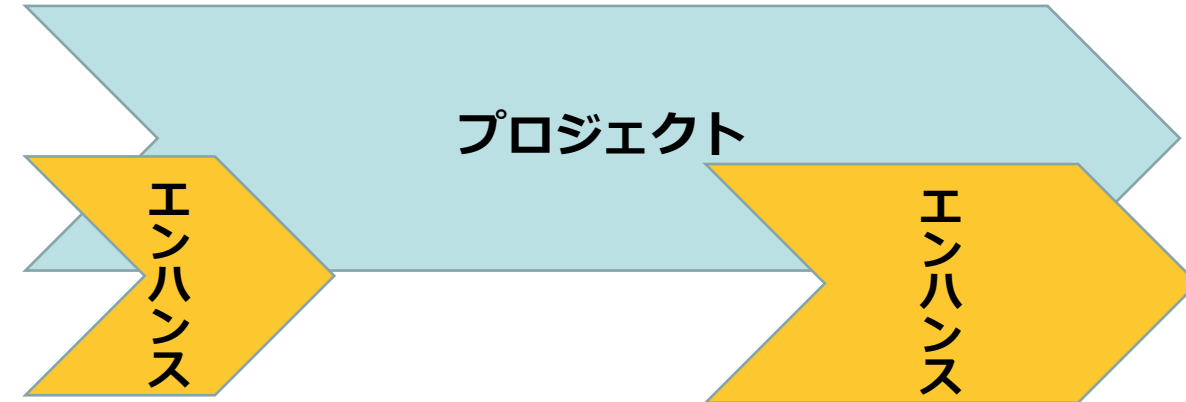
- 機能単位でQAに検証依頼がきて、部分的にテストを行う



☆QAへの検証依頼：定常的に発生

### - 運用フェーズ

- エンハンスの単位でQAに検証依頼がきて、その単位でテストを行う



☆QAへの検証依頼：まちまち

- つまり、QAへの検証依頼の量はプロジェクトの状況によって波がある
- その波による人員数の上下は、内製メンバーのアサイン調整で吸収する必要がある
- そのため、一部QAメンバーは短期で各サービスを行き来するようなアサインが多くなる

## ■ QAの特徴

## サービス拡大に対応するための

- 機能単位でQAに検証依頼がきて、部分的にテストを行う

- エンハンスの単位でQAに検証依頼がきて、その単位でテストを行う

急速な人員の増加

プロジェクト

+

プロジェクト

機能

機能

機能

機能

機能

エンハンス

エンハンス

人員の過不足を補う

☆QAへの検証依頼：定期的に発生

☆QAへの検証依頼：まちまち

短期の業務アサイン

- つまり、QAへの検証依頼の量はプロジェクトの状況によって波がある
- その波による人員数の上下は、内製メンバーのアサイン調整で吸収する必要がある
- そのため、一部QAメンバーは短期で各サービスを行き来するようなアサインが多くなる

# 目次

## ■ 背景・導入

## ■ 問題点

- 問題①
- 問題②

## ■ 取り組み内容

## ■ 取り組みの評価

## ■ まとめ

# 問題①

## ■ 急速な人員の増加 + 短期の業務アサインで発生した問題①

- QAマネージャ間のアサイン調整で**スキルレベルの認識ずれ**が発生しました



# 問題①

- それにより、アサイン先でQAメンバーの**スキルレベルがマッチせず**、すぐにパフォーマンスを発揮できない事例が発生してしまいました



## 問題②

### ■ 急速な人員の増加 + 短期の業務アサインで発生した問題②

- QAメンバがキャリアアップ・自己成長の実感が得られず、**モチベーションの維持が難しい**
- 側面として、全てのQAメンバに対して長期的な育成まで配慮するのは難しい面あり。。





# 目次

## ■ 背景・導入

## ■ 問題点

## ■ 取り組み内容

- 問題の整理
- テスティングロールの定義
- テスティングロールの活用法
  - 活用法①
  - 活用法②
  - 活用法③

## ■ 取り組みの評価

## ■ まとめ

# 問題の整理

## ■ アサインのミス

- スキルレベルの認識齟齬が発生 = **スキルレベルが定義されていない**

## ■ モチベーションの維持が難しい

- 自己成長を実感できるアサインができてなかった = **キャリアの道筋を示すものがない**



これらの問題を解決するために、**テストングロール**を定義し、そのロールに基づいた問題解決に繋がる活用法を3つ考え、実践してみました！

# テストイングロールの定義

※上位ロールは、下位ロールの能力・スキルは持ち合わせている前提

ロール	求められるスキル・能力			
	テストマネジメント	開発とのコミュニケーション	テストエンジニアリング	改善活動
テストマネージャ	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム管理（長期アサイン計画）</li> <li>プロジェクト管理（課題・リスク）</li> <li>プロジェクト予実管理</li> <li>問題点のエスカレーション</li> <li>メンバー評価（四半期毎）</li> <li>勤怠確認（承認依頼）</li> <li>外部稼働計画立案・依頼・調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>事業計画把握</li> <li>チーム全般プロジェクト情報収集</li> <li>人員調整（中・長期的）</li> <li>振返り結果報告フォロー</li> <li>事業部への改善提案</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム内テスト方針（標準）策定</li> <li>チーム全般のプロジェクト管理</li> <li>テスト成果物レビュー管理</li> <li>テスト見積り（チーム単位）</li> <li>品質管理計画策定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>他PJへの情報展開</li> <li>案件振返り結果の活用</li> <li>改善活動管理（プロセス・効率化）</li> <li>品質分析</li> <li>メンバー教育（DeNA業務全般）</li> <li>リーダーサポート</li> </ul>
テストリーダー	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム管理（アサイン調整）</li> <li>プロジェクト（案件）管理</li> <li>プロジェクト（案件）予実管理</li> <li>残業判断</li> <li>外部稼働依頼・調整・進捗管理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクト・案件情報収集</li> <li>人員調整・工数調整</li> <li>進捗報告・テスト結果報告</li> <li>工数報告</li> <li>振返り結果報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進捗管理</li> <li>テスト成果物レビュー</li> <li>テスト見積り（プロジェクト）</li> <li>テスト計画立案（プロジェクト）</li> <li>テスト設計(方針策定)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返りまとめ</li> <li>不具合分析</li> <li>改善活動推進（プロセス・効率化）</li> <li>メンバー教育（プロジェクト関連）</li> <li>TLサポート</li> </ul>
テストエンジニア	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件管理</li> <li>案件予実管理</li> <li>テスター管理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件情報収集</li> <li>工数調整・報告</li> <li>進捗報告・テスト結果報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進捗管理</li> <li>テスト見積り</li> <li>テスト計画立案（案件）</li> <li>テスト設計(観点抽出)</li> <li>テスト実行（ケースを広げ実行）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返り実施（KPT等）</li> <li>CAPサポート</li> </ul>
テスター	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>疑問点確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>テスト進捗報告</li> <li>テストケース設計</li> <li>テスト実行</li> <li>不具合報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返り実施</li> <li>主担当サポート</li> </ul>

図表1 テスティングロールの抜粋

# テストイングロールの定義

- テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

# テストイングロールの定義

- テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）
  - まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った

# テストイングロールの定義

- テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）
  - まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
  - その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた

# テストイングロールの定義

- テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）
  - まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
  - その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
  - 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた

# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
- その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
- 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた

### 1. テストマネジメント領域（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）



# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
  - その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
  - 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた
1. **テストマネジメント領域**（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）
  2. **開発とのコミュニケーション領域**（案件情報収集、工数調整、テスト進捗・結果報告）

# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
  - その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
  - 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた
1. **テストマネジメント領域**（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）
  2. **開発とのコミュニケーション領域**（案件情報収集、工数調整、テスト進捗・結果報告）
  3. **テストエンジニアリング領域**（テスト実行・設計・計画・方針決定、テスト進捗管理）

# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
  - その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
  - 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた
1. **テストマネジメント領域**（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）
  2. **開発とのコミュニケーション領域**（案件情報収集、工数調整、テスト進捗・結果報告）
  3. **テストエンジニアリング領域**（テスト実行・設計・計画・方針決定、テスト進捗管理）
  4. **改善活動全般領域**（QA案件振り返り、改善活動推進、プロセス・業務効率化、品質分析）

# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネジャ内で行った
- その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
- 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた
  1. **テストマネジメント領域**（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）
  2. **開発とのコミュニケーション領域**（案件情報収集、工数調整、テスト進捗・結果報告）
  3. **テストエンジニアリング領域**（テスト実行・設計・計画・方針決定、テスト進捗管理）
  4. **改善活動全般領域**（QA案件振り返り、改善活動推進、プロセス・業務効率化、品質分析）
- その4つの領域を枠組みと定め、そこに残りの業務要素を当てはめて行くことで、QA業務を遂行する上で必要な共通的な技術要素をロール毎で可視化することができました

# テストイングロールの定義

※上位ロールは、下位ロールの能力・スキルは持ち合わせている前提

ロール	求められるスキル・能力			
	テストマネジメント	開発とのコミュニケーション	テストエンジニアリング	改善活動
テストマネージャ	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム管理（長期アサイン計画）</li> <li>プロジェクト管理（課題・リスク）</li> <li>プロジェクト予実管理</li> <li>問題点のエスカレーション</li> <li>メンバー評価（四半期毎）</li> <li>勤怠確認（承認依頼）</li> <li>外部稼働計画立案・依頼・調整</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>事業計画把握</li> <li>チーム全般プロジェクト情報収集</li> <li>人員調整（中・長期的）</li> <li>振返り結果報告フォロー</li> <li>事業部への改善提案</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム内テスト方針（標準）策定</li> <li>チーム全般のプロジェクト管理</li> <li>テスト成果物レビュー管理</li> <li>テスト見積り（チーム単位）</li> <li>品質管理計画策定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>他PJへの情報展開</li> <li>案件振返り結果の活用</li> <li>改善活動管理（プロセス・効率化）</li> <li>品質分析</li> <li>メンバー教育（DeNA業務全般）</li> <li>リーダーサポート</li> </ul>
テストリーダー	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム管理（アサイン調整）</li> <li>プロジェクト（案件）管理</li> <li>プロジェクト（案件）予実管理</li> <li>残業判断</li> <li>外部稼働依頼・調整・進捗管理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクト・案件情報収集</li> <li>人員調整・工数調整</li> <li>進捗報告・テスト結果報告</li> <li>工数報告</li> <li>振返り結果報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進捗管理</li> <li>テスト成果物レビュー</li> <li>テスト見積り（プロジェクト）</li> <li>テスト計画立案（プロジェクト）</li> <li>テスト設計（方針策定）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返りまとめ</li> <li>不具合分析</li> <li>改善活動推進（プロセス・効率化）</li> <li>メンバー教育（プロジェクト関連）</li> <li>TLサポート</li> </ul>
テストエンジニア	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件管理</li> <li>案件予実管理</li> <li>テスター管理</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件情報収集</li> <li>工数調整・報告</li> <li>進捗報告・テスト結果報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進捗管理</li> <li>テスト見積り</li> <li>テスト計画立案（案件）</li> <li>テスト設計（観点抽出）</li> <li>テスト実行（ケースを広げ実行）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返り実施（KPT等）</li> <li>CAPサポート</li> </ul>
テスター	—	<ul style="list-style-type: none"> <li>疑問点確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>テスト進捗報告</li> <li>テストケース設計</li> <li>テスト実行</li> <li>不具合報告</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>案件振返り実施</li> <li>主担当サポート</li> </ul>

図表1 テスティングロールの抜粋

# テストイングロールの定義

## ■ テスティングロールを定義する上で何を行ったか（ボトムアップ方式）

- まずは、QA業務を遂行する上で必要になる業務要素の洗い出しをQAマネージャ内で行った
- その業務要素を整理・分類していくと、似たような要素の集まりができてきた
- 要素の集まりを括っていったところ、4つの領域にまとめることができた
  1. **テストマネジメント領域**（QA案件管理、予実管理、メンバ管理などのチームの管理）
  2. **開発とのコミュニケーション領域**（案件情報収集、工数調整、テスト進捗・結果報告）
  3. **テストエンジニアリング領域**（テスト実行・設計・計画・方針決定、テスト進捗管理）
  4. **改善活動全般領域**（QA案件振り返り、改善活動推進、プロセス・業務効率化、品質分析）
- その4つの領域を枠組みと定め、そこに残りの業務要素を当てはめて行くことで、QA業務を遂行する上で必要な共通的な技術要素をロール毎で可視化することができました



なお、本定義は、我々の部署でQA業務を遂行する上で必要なロールの分け方、およびその業務要素のため、部分的に汎用化されているもののそのまま一般的に広く使えるものではありません



# テストイングロールの活用法

- 活用法として下記の3つを考え、これらの取り組みを約3年に渡って進めた



- QAチーム体制構築

アサイン

- QAチーム体制構築時の最適な人員アサインに活用する



- メンバ評価フィードバック

モチベーション

- メンバ評価に透明性を持たせ、モチベーション維持に活用する



- 自己成長が実感できるサイクル

モチベーション

アサイン

- キャリアアップ・成長を実感できるアサインに活用する

## ■ QAチーム体制構築への活用

- **過不足があるロールを把握しやすくなり**、QAチームの体制構築に役立つ
- **チーム状況の共有がしやすくなる**ことで、最適な人員アサインがスムーズに行える

Aチーム

ロール	人数
テストマネージャ	1
テストリーダー	1
テストエンジニア	3
テスター	6

テスターが  
2人多い。。

テストリーダーが  
1人足りない。。

Bチーム

ロール	人数
テストマネージャ	1
テストリーダー	3
テストエンジニア	3
テスター	2

テスターが  
2人足りない。。

今なら  
テストリーダーに  
少し余裕があるな

**解決！！**





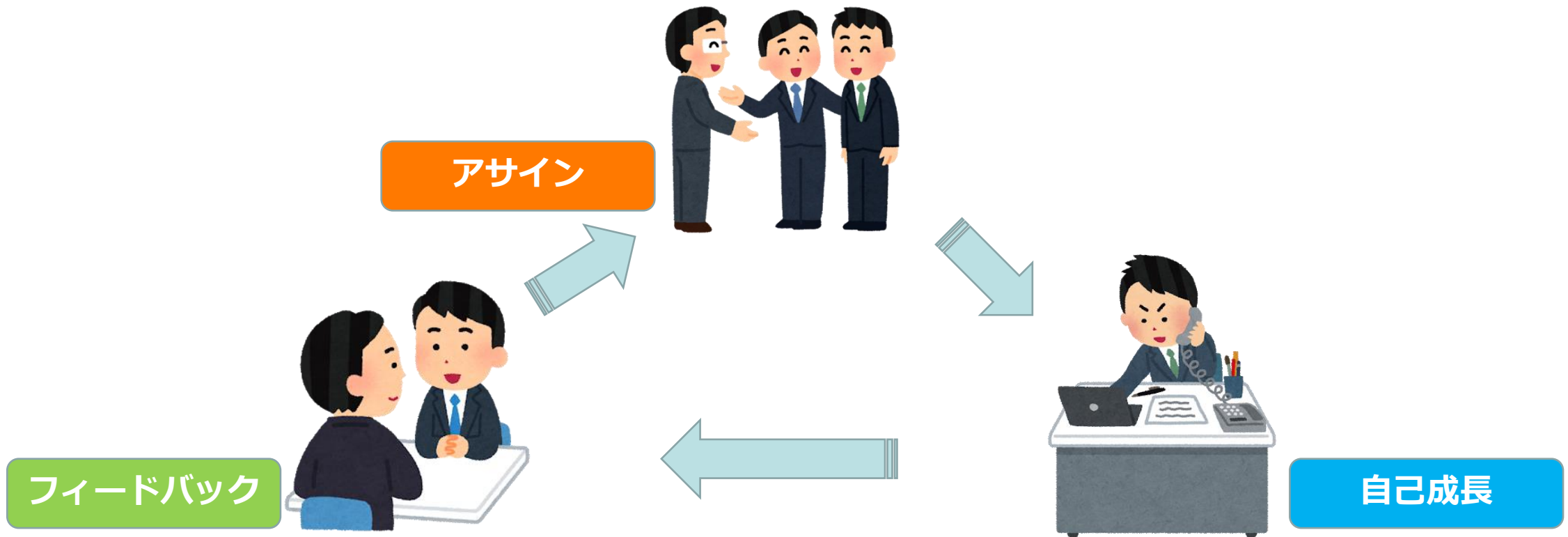
## ■ メンバ評価フィードバックへの活用

- ロール定義を**部署内の共通認識**とすることで、メンバ評価に透明性を持たせ、適切な評価フィードバックを行いやすくなる
- 客観的な評価と**フィードバックを定期的に行う**ことでモチベーションの維持が期待できる



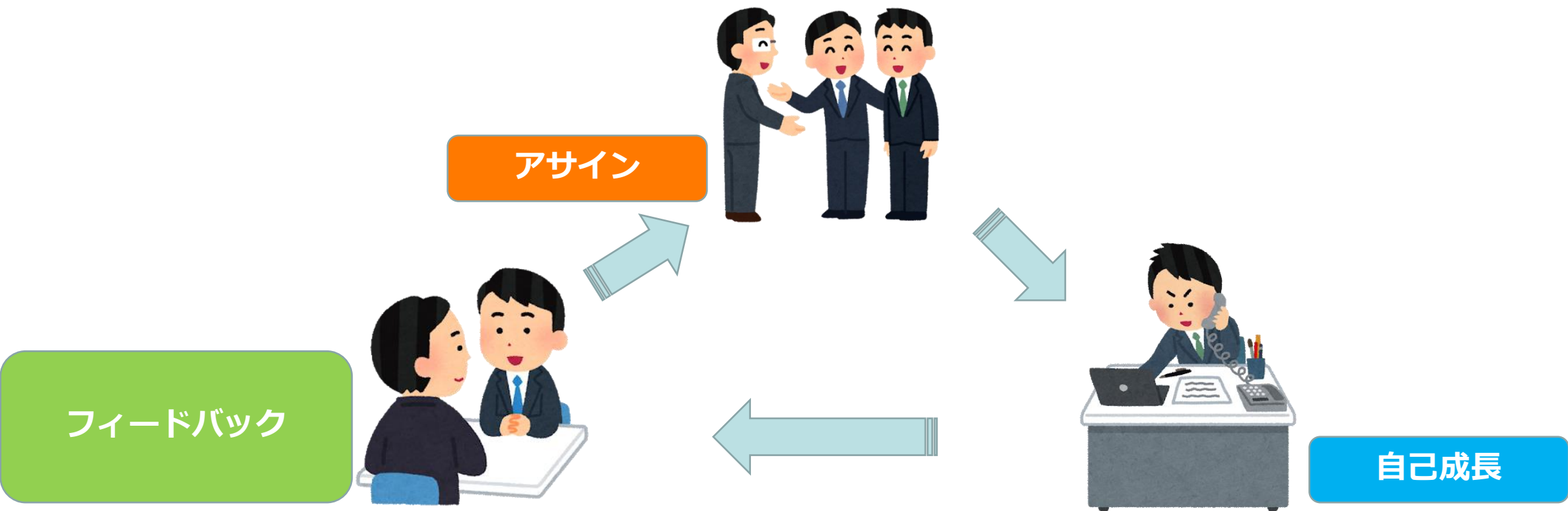
## ■ 自己成長が実感できるサイクルへの活用

- 自己成長が実感できる業務アサインを**当該QAメンバの理解のもと**できるようになる
- 中期的な業務の見通しが良くなり、自己成長・キャリアアップという点で実感が持てるようになる



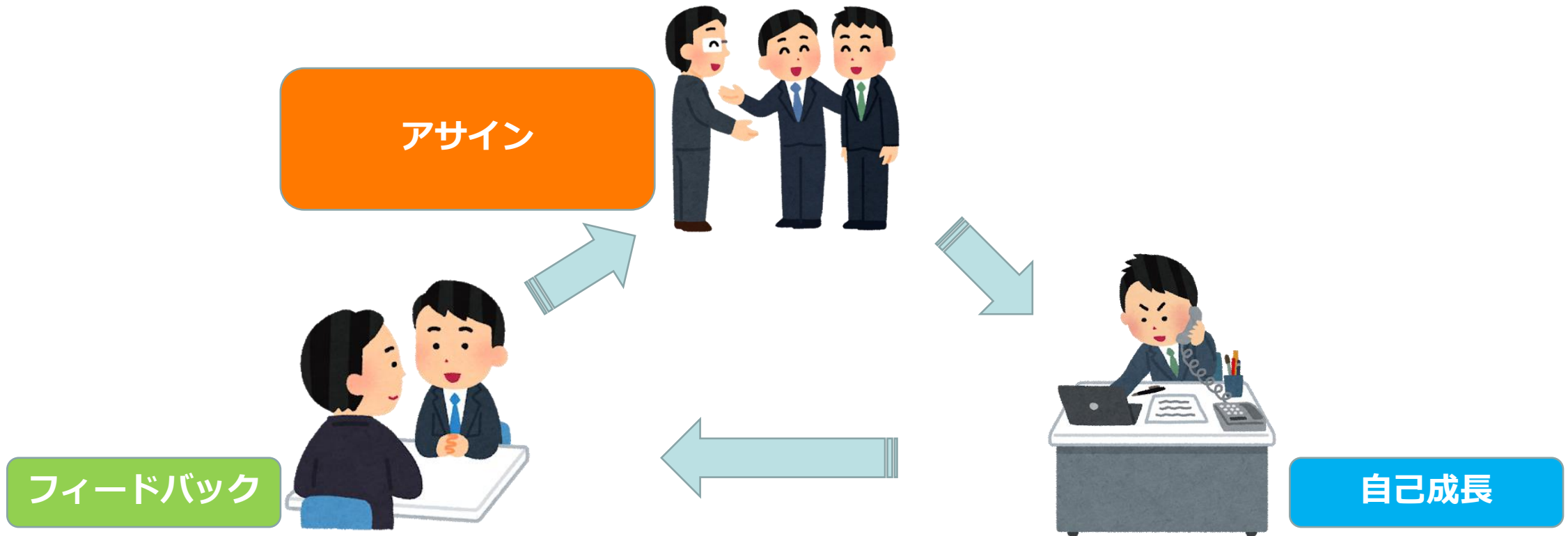
## ■ 自己成長が実感できるサイクルへの活用

- 自己成長が実感できる業務アサインを**当該QAメンバの理解のもと**できるようになる
- 中期的な業務の見通しが良くなり、自己成長・キャリアアップという点で実感が持てるようになる



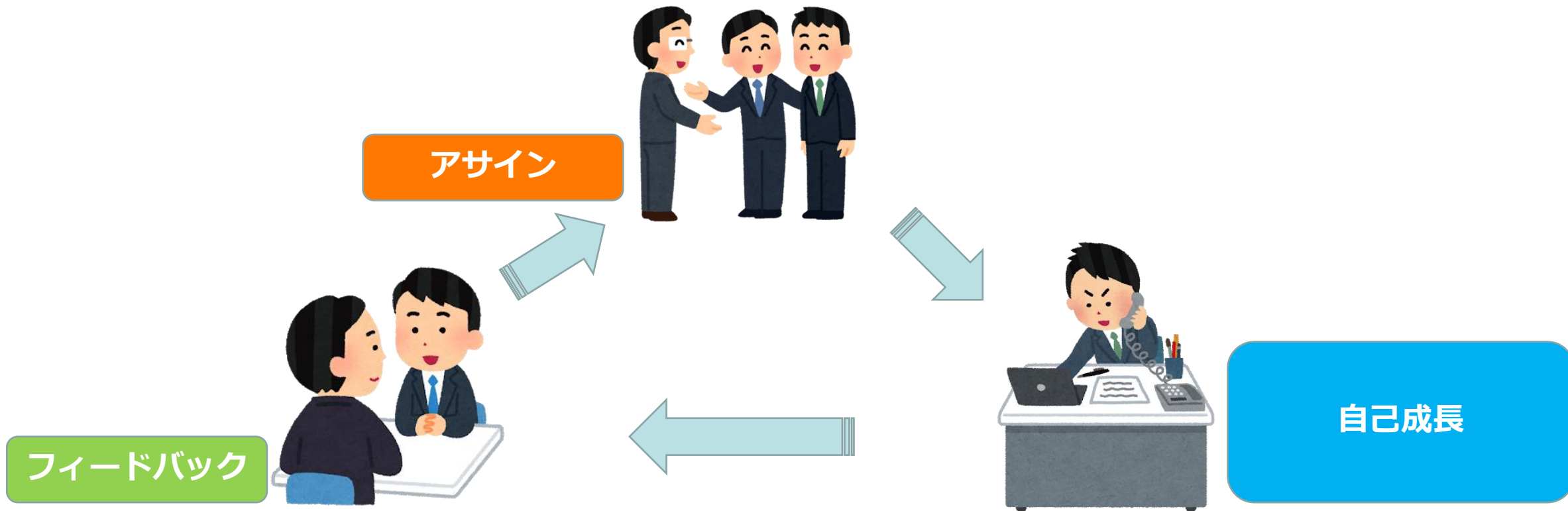
## ■ 自己成長が実感できるサイクルへの活用

- 自己成長が実感できる業務アサインを**当該QAメンバの理解のもと**できるようになる
- 中期的な業務の見通しが良くなり、自己成長・キャリアアップという点で実感が持てるようになる



## ■ 自己成長が実感できるサイクルへの活用

- 自己成長が実感できる業務アサインを**当該QAメンバの理解のもと**できるようになる
- 中期的な業務の見通しが良くなり、自己成長・キャリアアップという点で実感が持てるようになる



# 目次

- 背景・導入
- 問題点
- 取り組み内容
- 取り組みの評価
  - 問題点と解決策のサマリ
    - アンケート詳細
    - アンケート結果（選択式）
    - アンケート結果（自由回答式）
- まとめ

# 問題点と解決策のサマリ

## ■ 問題点

- スキルレベルが定義されていないことでメンバのアサインミスが発生
- 自己成長を実感できるアサインができないことでメンバのモチベーションに影響あり

## ■ 解決策

- スキルレベルを示すテストイングロールを定義
- 前節で紹介したロールの活用法（QAチーム体制構築・業務アサイン・ロール評価）を実践

## ■ 有効性の確認

- 問題に対して有効性がどの程度あるのかを確認するためにアンケートを実施しました
- アンケートの内容は、選択式と自由回答式の項目を用意しました
  - 選択式を定量評価、自由回答式を定性評価として扱います

# アンケート詳細

## ■ アンケート回答者

- QAマネージャから4名を選出し、QAメンバの各ロールから偏りが出ないように18名を選出

## ■ 選択式のアンケート項目

【QAマネージャ向け】：1～3（低～高）の選択

- ロールの定義はQAメンバの配置替え（チーム編成）に役立っているか？
- ロールの定義はQAマネージャ間のコミュニケーションで共通言語として役立っているか？

【QAメンバ向け】：1～3（低～高）の選択

- ロールの定義があることによってキャリアアップ・自己成長に役立っているか？
- ロールの定義があることによって自身のモチベーションの向上・維持に役立っているか？

## ■ 自由回答式のアンケート欄

- ロール定義があって良かったと思うこと
- ロール定義の改善して欲しい点



# アンケート結果（選択式）

- QAマネジャ：有効に働いていることが確認できた
- QAメンバー：2以上の評価が多く概ね有効に働いていることが確認できた

回答者	質問	低い<評価>高い			評価平均値	回答者数
		1	2	3		
QAマネジャ	QAメンバの配置換え（チーム編成）に役立っているか	0	0	4	3	4
	マネジャ間のコミュニケーションで役立っているか	0	0	4	3	
QAメンバ	キャリアアップ・自己成長に役立っているか	2	8	8	2.33	18
	モチベーションの向上・維持に役立っているか	2	9	7	2.28	

## ■ 結論

- **問題①・②（アサイン・モチベーション）**  
**に対して、本取り組みが有効的に働いたと言える**

# アンケート結果（自由回答式）

## ■ QAマネジャ回答

### - ロール定義があって良かったと思うこと



- メンバに求めている役割や目指して欲しい役割の目安にできる
- アサイン計画時などにメンバの力量を表す共通言語として利用できる
- メンバの評価が客観的に行える
- 評価内容の透明性が増したことでフィードバックがしやすくなった

### - ロール定義の改善して欲しい点



- 現時点では特になし

## ■ 結論

- **選択式に続き、QAマネジャが抱えていた問題に対して有効に働いていることが確認できた**

# アンケート結果（自由回答式）

## ■ QAメンバ回答

### - ロール定義があって良かったと思うこと



- ロール毎に求められている責務が把握しやすい
- 自身の今のレベルと目指すべきレベルが把握しやすい
- 自身の足りていないスキルがわかる
- 教育対象のメンバーに役割や目標を説明しやすい

### - ロール定義の改善して欲しい点



- もう少し具体的な業務まで落とし込んであるとよりわかりやすい
- 担当する案件や所属するチームでロールの難易度が変わる
- 何かに特化した能力がある人の評価に利用するのが難しいと思う

## ■ 結論

- **選択式に続き、QAメンバに対しても概ね有効に働いていることが確認できた**
  - 改善して欲しい点であがってきた内容については、検討中のステータス

# 目次

- 背景・導入
- 問題点
- 取り組み内容
- 取り組みの評価
- まとめ

# まとめ

## ■ 問題点

- 急速に人員が増えたことでアサインとメンバモチベーションの問題が発生した
- 問題の原因は、スキルレベルの未定義とキャリアの道筋を示すものがないことだった

## ■ 取り組み内容

- 解決策としてテストイングロールの定義を進めた
- テストイングロールの活用法を3つ示し、これを約3年間運用した

## ■ 取り組みの評価

- 実際に運用しアンケートを行った結果、一定以上の有効性を確認できた
- ただ一部の検討課題が残ったので、そちらは今後の課題とする

## まとめ

ということで、この取り組みでは、

### ■ 弊社で発生したマネジメントの問題に対して、

- 急速に人員が増えたことでマネジメントの問題が発生した
- 問題の原因は、スキルレベルの未定義とキャリアの道筋を示すものがないことだった

一定の有効性が確認できました。  
運用は継続していこうと思います。

### ■ 取り組み内容

- 解決策としてテスティングロールの定義を進めた
  - テスティングロールの活用法を3つ示し、これを約3年間運用した
- 取り組み自体にはまだ改善点もありますが、  
同様の課題に取り組んでいる方の

### ■ 取り組みの評価

- 実際に運用しアンケートを行った結果、一定以上の有効性を確認できた
- 何かの参考になれば幸いです！



ご清聴ありがとうございました

