

Kod szkolenia: **GD/QA**

Tytuł szkolenia: **Utrzymanie jakości w grach komputerowych**

Quality Assurance in Video Games

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach, które chciałyby poznać lepsze sposoby na testowanie własnych gier lub planują rozpoczęcie pracy w branży QA gier komputerowych.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia dowiemy się jak testować gry. Poznamy najbardziej popularne metody przeprowadzania testów, ich rodzaje oraz jakie informacje dostarczają. Omówimy metody katalogowania i zgłaszania błędów oraz kroków potrzebnych do ich odtworzenia. Dowiemy się też na czym polegają A/B testy, jak powinno się je przeprowadzać i jak analizować wyniki takich testów. Każdy z uczestników w części warsztatowej będzie miał okazję przeprowadzić sesję QA specjalnie przygotowanej gry.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie pozwoli każdemu uczestnikowi pozyskać wiedzę wystarczającą do rozpoczęcia stażu na stanowisku junior QA.

Wymagania

Znajomość rynku gier komputerowych.

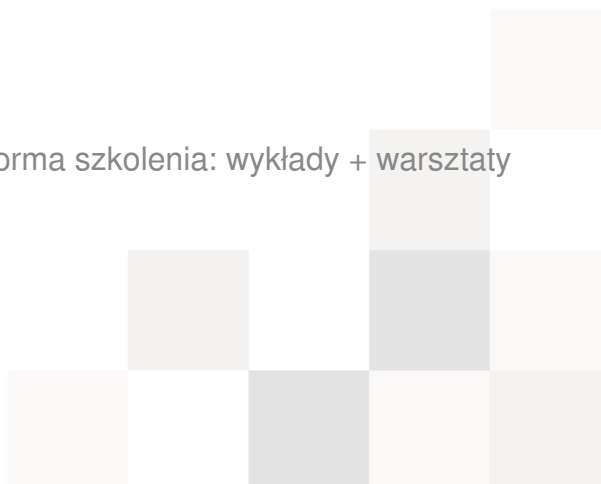
Specjalne wymagania techniczne

Pakiet MS Office lub Google Drive.

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 2 * 8 godzin (2 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty
Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:



1. Jakimi wyróżniamy typy testów w grach komputerowych,
 - Testy funkcjonalności,
 - Testy użytkowników,
 - Testy wydajności,
 - Testy regresji,
 - Testy lokalizacji,
 - Idle Testy,
 - Alpha i Beta testy,
2. Reportowanie błędów
 - Logi konsoli,
 - Numer rewizji,
 - Screenshot,
 - Priorytet,
 - Kroki reprodukcji,
3. Oprogramowanie wykorzystywane w QA,
 - Issue trackers
 - Wewnętrzna dystrybucja,
 - Crash report tools,
 - Analityka,
4. Testy na ludziach,
 - Jak przeprowadzać testy na użytkownikach,
 - Testy na różnych grupach,
5. A/B testy,
 - Czym są A/B testy,
 - Jak przeprowadzać A/B testy,
 - Analiza wyników testów,
6. Warsztaty z quality assurance.

