

Курс «Тестирование компьютерных игр»

Учебная программа

	Тема	Содержание
1	Введение в GameDev QA	<ul style="list-style-type: none">▪ Место тестирования в процессе разработки ПО▪ Отличия тестирования игр от тестирования софта▪ Типовые заблуждения о работе тестировщика игр▪ Понятия «Тестирование», «Обеспечение качества» и «Контроль качества»▪ Ключевые понятия и термины, используемые при тестировании игр▪ Особенности ролевой структуры в GameDev Умение доносить мнение и проблемы до команды и эскалация▪ Ответственность QA-менеджера, QA-инженера
2	Работа с дефектами: описание и структура дефектов	<ul style="list-style-type: none">▪ Описание и структура дефектов▪ Инструменты для снятия скриншотов/видео▪ Основные ошибки описания дефектов и советы, как их избежать▪ Правила выставления критичности
3	Работа с дефектами: жизненный цикл дефектов	<ul style="list-style-type: none">▪ Жизненный цикл дефектов▪ Системы управления дефектами.
4	Тестирование – какое оно бывает?	<ul style="list-style-type: none">▪ Уровни тестирования (типы по покрытию)▪ Обзор и назначение основных типов тестирования▪ Кроссбраузерное и кроссплатформенное тестирование▪ Методы тестирования (граничных значений, всех пар и т.д.)▪ Тестирование локализации▪ Тестирование юзабилити
5	Тестовая документация и артефакты тестирования	<ul style="list-style-type: none">▪ Тестовая документация: Acceptance Sheet, Test Survey,▪ Check List Test Cases: структура и детализация▪ Тестовая отчетность.
6	Жизненный цикл проекта	<ul style="list-style-type: none">▪ Модели жизненного цикла проекта▪ Цель и этапы тестирования игр▪ Жизненные
7	Игра в разрезе ее составляющих компонентов	<ul style="list-style-type: none">▪ Игровые движки▪ Игровая архитектура▪ Игровая логика▪ Визуальная составляющая игры (рендеринг, 2D- и 3D- контент, UI)▪ Звуковая составляющая игры

Тема	Понятия
8 Игровые механики и тестирование геймплея	<ul style="list-style-type: none"> ■ Что такое «игровая механика» ■ Разбор игры на механики ■ Описание игровой механики тестами ■ Тестирование взаимодействия механик ■ Тестирование пользовательского опыта ■ Монетизация
9 Техническое тестирование	<ul style="list-style-type: none"> ■ Тестирование стабильности ■ Тестирование производительности ■ Проведение замеров памяти ■ Тестирование совместимости ■ Работа с эмуляторами ■ Автоматизация, CI (Continuous Integration): TeamCity, Jenkins
10 Особенности тестирования игровых платформ	<ul style="list-style-type: none"> ■ Социальные сети (интеграция с Facebook, VK, внутренние валюты, нотификации и т.д.) ■ Особенности клиентской и клиент-серверной архитектуры ■ Различия в тестировании десктопных, веб- и мобильных игр ■ Требования к приложениям для iOS и Android ■ Логирование на устройствах под ОС Android, iOS и Windows