

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▪ Жизненный цикл игры
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 игры▪ Различия в тестировании десктопных, веб- и мобильных игр▪ Требования к приложениям для iOS и Android▪ Логирование на устройствах под ОС Android, iOS и Windows