

# Utrzymanie jakości w grach komputerowych

GD/QA

**Czas trwania: 2 dni**

Jak testować, raportować błędy i poprawiać jakość gier komputerowych

## Cele szkolenia

---

- Testowanie gier
- Poznanie najbardziej popularnych metod przeprowadzania testów, ich rodzaje oraz jakie informacje dostarczają
- Omówienie metod katalogowania i zgłaszania błędów oraz kroków potrzebnych do ich odtworzenia
- Testy A/B, jak powinno się je przeprowadzać i jak analizować wyniki takich testów
- Przeprowadzenie sesji QA specjalnie przygotowanej gry

## Zalety

---

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

## Dla kogo?

---

- 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

## Wymagania

---

- Znajomość rynku gier komputerowych



## Program

---

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

