



Tester Gier. Autorskie szkolenie łączące teorię z praktyką.

Numer usługi 2024/07/26/163664/2238647

3 000,00 PLN brutto

3 000,00 PLN netto

125,00 PLN brutto/h

125,00 PLN netto/h

21CN RADOSŁAW
SMILGIN

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 24 h

📅 09.09.2024 do 11.09.2024

Informacje podstawowe

| | |
|--|---|
| Kategoria | Informatyka i telekomunikacja / Bezpieczeństwo IT |
| Sposób dofinansowania | wsparcie dla pracodawców i ich pracowników |
| Grupa docelowa usługi | Szkolenie przeznaczone jest dla początkujących testerów oraz osób, które dopiero zaczynają swoją karierę w roli testera oprogramowania. Nie jest wymagana wiedza z zakresu testowania. |
| Minimalna liczba uczestników | 1 |
| Maksymalna liczba uczestników | 10 |
| Data zakończenia rekrutacji | 04-09-2024 |
| Forma prowadzenia usługi | zdalna w czasie rzeczywistym |
| Liczba godzin usługi | 24 |
| Podstawa uzyskania wpisu do BUR | Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0 |

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest :

* Zrozumienie procesu tworzenia gier od pomysłu po gotowy produkt.

* Rozwój umiejętności analitycznych. Testowanie gier wymaga umiejętności analitycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|--|------------------------|-------------------------|
| <p>Wiedza: Zrozumienie fundamentalnych pojęć związanych z testowaniem, takich jak cel testowania, jego znaczenie w procesie tworzenia gier oraz rola testera gier. Poznanie unikalnych aspektów testowania gier, w tym różnorodności gatunków (AFK, MOBA), terminologii branżowej, modeli biznesowych oraz specyficznych wyzwań związanych z testowaniem gier. Zrozumienie etapów procesu testowego, od tworzenia przypadków testowych po zarządzanie defektami. Poznanie różnych technik testowania gier, takich jak testowanie eksploracyjne, testowanie na podstawie specyfikacji oraz testowanie oparte na ryzyku. Znajomość popularnych narzędzi wykorzystywanych w procesie testowania gier, takich jak bugtrackery (np. Jira) oraz narzędzia do zarządzania konfiguracjami.</p> | <p>Pre i Post Test</p> | <p>Test teoretyczny</p> |
| <p>Umiejętności: Umiejętność tworzenia przypadków testowych, scenariuszy testowych oraz planów testów. Zdolność do kreatywnego projektowania testów, które pozwolą na wykrycie różnego rodzaju błędów. Umiejętność przeprowadzania testów manualnych oraz automatycznych. Zdolność do jasnego i precyzyjnego opisywania błędów oraz tworzenia raportów z testów. Umiejętność efektywnego korzystania z narzędzi wspierających proces testowania. Umiejętność skutecznej komunikacji z innymi członkami zespołu.</p> | <p>Pre i Post Test</p> | <p>Test teoretyczny</p> |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|----------------------|------------------|
| Postawy: Zdolność do analizowania informacji i dostrzegania potencjalnych problemów. Umiejętność zauważania nawet najmniejszych odchyłeń od oczekiwanego zachowania. Zdolność do współpracy z innymi testerami, programistami i projektantami. Zainteresowanie grami i chęć tworzenia wysokiej jakości produktów. Zdolność do szybkiego przystosowania się do nowych narzędzi i technologii. | Pre i Post Test | Test teoretyczny |

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

Program

Szkolenie odbywa się w godzinach 9.00-17.00.

Zakres tematyczny

1. Podstawy testowania

- Co to jest testowanie i dlaczego jest niezbędne ?
- Jak zostać testerem gier?
- AFK, MOBA, Nerf'ic, Placeholder, HOTFIX... – czyli branżowy język
- Modele biznesowe

- Premium
- Freemium (free to play)
- Inne

- Ćwiczenia
 - Nie bądź noobem, znajdź pierwszego glitcha testując gry.
- 1. Proces testowy
 - Ćwiczenia
 - Piszemy wartościowy przypadek testowy
 - Tworzymy scenariusz testowy, testując linię fabularną
- 1. Techniki testowania
 - Ćwiczenia
 - Kreatywne projektowanie testów z użyciem technik
 - Przetestuj grę zanim ją zobaczysz
- 1. Zarządzanie testami i ich organizacja
 - Ćwiczenia
 - Tworzymy test plan
 - PS 5, XBOX SERIES X, PC, V-sync, RTX, Antyaliasing i inne – czyli zarządzanie konfiguracją
- 1. Zarządzanie defektami i raportowanie
 - Ćwiczenia
 - „Na ekranie mamy crash” – czyli jak dobrze raportować błędy
- 1. Narzędzia wspomagające testowanie
 - Skuteczne korzystanie z narzędzi
 - Ćwiczenia
 - Bugtracker nie taki straszny, czyli czym są JIRA i inne narzędzia do raportowania defektów?
 - Pakiet Office to nie wszystko, czyli narzędzia wspomagające testowanie

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

| Przedmiot / temat zajęć | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|-------------------------|------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Brak wyników. | | | | | |

Cennik

Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---------------------|--------------|
| Koszt usługi brutto | 3 000,00 PLN |

| | |
|----------------------|--------------|
| Koszt usługi netto | 3 000,00 PLN |
| Koszt godziny brutto | 125,00 PLN |
| Koszt godziny netto | 125,00 PLN |

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Krzysztof Kołodziejczyk

Tester, inżynier oprogramowania, specjalista w obszarze automatyzacji testów. W testerzy.pl zajmuje się dostarczaniem jakości na wielu poziomach i obszarach.

Główny obszar jego działań to: tworzenie testów automatycznych, budowa frameworków testowych, projektowanie i wdrażanie całych procesów testowych dla projektów uwzględniających automatyzację, m.in. dla jednego z największych banków w Polsce.

Trener szkoleń z zakresu testowania oprogramowania i testów automatycznych.

Autor artykułów o testowaniu oraz serii materiałów filmowych na temat automatyzacji testów w Javie.

Posiadane certyfikaty:

ISTQB® Poziom Podstawowy
A4Q Selenium Tester - Poziom Podstawowy
Posiadane akredytacje:

Trener ISTQB® Poziom Podstawowy

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Będąc uczestnikiem szkolenia „Tester gier”, otrzymasz komplet starannie opracowanych materiałów szkoleniowych w formie prezentacji opisującej zagadnienia omawiane podczas szkolenia oraz pełen dostęp do materiałów elektronicznych na platformie edu.ittraining.pl.

Warunki techniczne

Szkolenie odbywa się za pośrednictwem platformy Zoom.

Na szkolenie przygotuj:

- Komputer osobisty z systemem Windows w wersji 8 lub nowszej.

- Urządzenie mobilne z systemem android lub iOS w wersji Android - 8 lub nowszej / iOS – 12.5.5 lub nowszej.

Kontakt



Agnieszka Panek

E-mail agnieszka.panek@testerzy.pl

Telefon (+48) 533 315 222