



"Tester Gier". Szkolenie dla testerów oprogramowania.

Numer usługi 2026/05/25/163664/3583913

3 690,00 PLN brutto

3 000,00 PLN netto

153,75 PLN brutto/h

125,00 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

21CN RADOSŁAW
SMILGIN

★★★★★ 4,6 / 5

104 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 24:00 h

📅 02.09.2026 do 04.09.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do:

- początkujących testerów oprogramowania zainteresowanych branżą gamingową,
- pasjonatów gier komputerowych i konsolowych,
- osób planujących rozwój kariery w branży GameDev,
- osób chcących zdobyć praktyczne umiejętności związane z testowaniem gier.

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

28-08-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest nabycie kompetencji do pracy na stanowisku testera gier poprzez rozwinięcie wiedzy z zakresu procesu testowego, technik testowania, raportowania błędów, organizacji testów oraz praktycznego wykorzystania narzędzi wspierających testowanie gier komputerowych i konsolowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Uczestnik definiuje podstawowe pojęcia związane z testowaniem gier.</p> <p>Uczestnik charakteryzuje modele biznesowe stosowane w branży gier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia rolę testowania w procesie tworzenia gier • opisuje podstawowe cele testowania • rozróżnia modele premium i freemium 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje wpływ modelu biznesowego na testowanie gry 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik opisuje proces testowy oraz dokumentację testową w projektach gamingowych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia etapy procesu testowego 	<p>Test teoretyczny</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje elementy przypadku testowego i scenariusza testowego 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik charakteryzuje narzędzia i proces raportowania błędów w testowaniu gier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje rolę bugtrackera 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasady raportowania defektów 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik projektuje przypadki i scenariusze testowe dla gry.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje poprawne podejście do projektowania przypadków testowych dla mechanik gry • wykazuje poprawne podejście do tworzenia scenariuszy testowych dla wybranej funkcjonalności 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje błędy funkcjonalne i wizualne • wykazuje poprawne podejście do opracowania raportu błędu zawierającego wymagane informacje 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik organizuje proces testowania gry w różnych konfiguracjach sprzętowych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • identyfikuje różnice środowisk testowych 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
<p>Uczestnik stosuje analityczne podejście do wyszukiwania problemów w grze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje poprawne podejście do analizy przyczyn błędów 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • ocenia wpływ błędu na użytkownika 	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik organizuje pracę zgodnie z dobrymi praktykami testowania gier.	• wykazuje świadomość prawidłowego dokumentowania wyników testów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	• stosuje dobre praktyki raportowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Szkolenie odbywa się w godzinach 9.00–17.00 w formie online w czasie rzeczywistym.

Uczestnicy otrzymują informacje organizacyjne 3 dni robocze przed rozpoczęciem kursu i konfiguruje środowisko zgodnie z otrzymaną instrukcją.

Szkolenie łączy teorię z ćwiczeniami praktycznymi. W trakcie szkolenia uczestnicy przetestują gry webowe i mobilne dostępne w App Store i Google Play oraz gry w wersji demo na komputer osobisty.

Zakres tematyczny

1. Podstawy testowania

- Co to jest testowanie i dlaczego jest niezbędne ?
- Jak zostać testerem gier?
- AFK, MOBA, Nerfić, Placeholder, HOTFIX... – czyli branżowy język
- Modele biznesowe
 - Premium
 - Freemium (free to play)
 - Inne
- Ćwiczenia

- Nie bądź noobem, znajdź pierwszego glitcha testując gry.
2. Proces testowy
 - Ćwiczenia
 - Piszemy wartościowy przypadek testowy
 - Tworzymy scenariusz testowy, testując linię fabularną
 3. Techniki testowania
 - Ćwiczenia
 - Kreatywne projektowanie testów z użyciem technik
 - Przetestuj grę zanim ją zobaczysz
 4. Zarządzanie testami i ich organizacja
 - Ćwiczenia
 - Tworzymy test plan
 - PS 5, XBOX SERIES X, PC, V-sync, RTX, Antyaliasing i inne – czyli zarządzanie konfiguracją
 5. Zarządzanie defektami i raportowanie
 - Ćwiczenia
 - „Na ekranie mamy crash” – czyli jak dobrze raportować błędy
 6. 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
 7. Walidacja

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Podstawy testowania - prezentacja	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	02-09-2026	09:00	13:30	04:30
2 z 10 -	Przerwa	-	02-09-2026	13:30	14:30	01:00
3 z 10 Proces testowy- prezentacja, ćwiczenia	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	02-09-2026	14:30	17:00	02:30
4 z 10 Techniki testowania - prezentacja, ćwiczenia	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	03-09-2026	09:00	13:00	04:00
5 z 10 -	Przerwa	-	03-09-2026	13:00	14:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 10 Zarządzanie testami i ich organizacja - prezentacja, ćwiczenia	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	03-09-2026	14:00	17:00	03:00
7 z 10 Zarządzanie defektami i raportowanie - prezentacja, ćwiczenia	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	04-09-2026	09:00	12:00	03:00
8 z 10 -	Przerwa	-	04-09-2026	12:00	13:00	01:00
9 z 10 Narzędzia wspomagające testowanie - prezentacja, ćwiczenia	Zajęcia	Krzysztof Kołodziejczyk	04-09-2026	13:00	16:45	03:45
10 z 10 -	Walidacja	-	04-09-2026	16:45	17:00	00:15

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	24:00
w tym suma godzin zajęć	20:45
w tym suma godzin walidacji	00:15
w tym suma przerw	03:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	28:00

Cennik

Jeżeli korzystasz z dofinansowania i usługa stanowi usługę kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego wraz z usługą lub dostawą towarów ściśle związaną z usługami kształcenia zawodowego lub przekwalifikowania zawodowego to możesz mieć możliwość skorzystania za zwolnienia z podatku VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11 marca 2024 r. o podatku od towarów i usług, jeśli usługa w całości jest finansowana ze środków publicznych lub § 3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia

20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień w przypadku, gdy usługa jest finansowana w co najmniej 70% ze środków publicznych.

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 690,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	153,75 PLN
Koszt osobogodziny netto	125,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	24:00

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.

Informacje dodatkowe

Warunkiem organizacji szkolenia jest zebranie grupy min. 7 osób. W przypadku niewystarczającej liczby chętnych szkolenie zostanie przełożone na kolejny termin.

Usługa dofinansowana w min. 70% może być zwolniona z VAT.

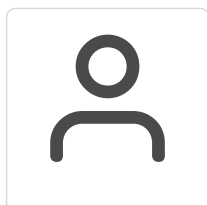
Warunki techniczne

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