



Szkolenie: Game Tester: Start w branży Gamedev

Numer usługi 2026/06/24/165578/3646194

5 000,00 PLN brutto

5 000,00 PLN netto

238,10 PLN brutto/h

238,10 PLN netto/h

233,33 PLN cena rynkowa ⓘ

LABA POLSKA
SPÓŁKA Z
OGRA NICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

- 📄 Usługa szkoleniowa
- 📄 zdalna w czasie rzeczywistym
- 📄 Zajęcia grupowe
- 🕒 21:00 h
- 📅 16.07.2026 do 01.09.2026

★★★★★ 5,0 / 5

1 ocena

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Internet
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
Grupa docelowa usługi	<p>Usługa skierowana jest do osób dorosłych, osób indywidualnych, firm oraz ich pracowników zainteresowanych rozpoczęciem lub uporządkowaniem pracy w obszarze testowania gier. Grupę docelową stanowią osoby chcące wejść do gamedevu, początkujący game testerzy oraz osoby związane z projektowaniem gier, które chcą lepiej rozumieć rolę QA w procesie produkcji. Uczestnik powinien wykonywać lub planować zadania związane z rozpoznawaniem błędów, testowaniem funkcjonalności, raportowaniem defektów, dokumentacją, komunikacją z zespołem oraz rekrutacją w QA. Do udziału nie jest wymagane doświadczenie w gamedevie. Wymagana jest podstawowa obsługa komputera, dokumentów tekstowych lub arkuszy oraz gotowość do korzystania z narzędzi online, w tym Jiry.</p> <p>Szkolenie jest skierowane również do uczestników projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe” WUP w Szczecinie, • „Małopolski Pociąg do kariery” WUP Kraków, • „Nowy start w Małopolsce z EURESEM” WUP Kraków • „Kierunek – Rozwój” WUP Toruń
Minimalna liczba uczestników	2
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	15-07-2026

Cel

Cel edukacyjny

Usługa „Szkolenie: GAME TESTER: Start w branży GAMEDEV” przygotowuje do wykonywania podstawowych zadań testera gier, w tym do rozpoznawania błędów, odróżniania ich od funkcjonalności, wykonywania testów funkcjonalnych i niefunkcjonalnych, raportowania defektów w Jirze, tworzenia zapytań JQL, opracowywania przypadków testowych oraz przygotowania do rekrutacji w QA.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje rolę game testera i proces produkcji gry	rozdziela zadania game testera, zespołu QA oraz innych specjalizacji uczestniczących w produkcji gry.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje etapy produkcji gry, kamienie milowe oraz znaczenie QA w modelu Agile i Waterfall.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Rozdziela rodzaje testów, błędów i narzędzi wykorzystywanych w QA	rozdziela testy funkcjonalne, niefunkcjonalne, compliance, wydajnościowe oraz podstawowe typy błędów w grach.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje zastosowanie Jiry, JQL, dashboardów, TestRail, Xray, Zephyr, Qmetry oraz narzędzi do dokumentowania błędów	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Identyfikuje i opisuje błędy w materiałach testowych	klasyfikuje wykryte problemy jako błąd, funkcjonalność lub zachowanie wymagające dalszej weryfikacji	Analiza dowodów i deklaracji
	opisuje błąd z uwzględnieniem kroków odtworzenia, rezultatu aktualnego, rezultatu oczekiwanego, priorytetu i materiału dowodowego	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Korzysta z Jiry i JQL w pracy testerów gier	przygotowuje zgłoszenie błędu w Jirze zgodnie ze standardem raportowania i cyklem życia błędu.	Analiza dowodów i deklaracji
	buduje zapytania JQL lub filtry pozwalające wyszukać zgłoszenia według wskazanych kryteriów	Analiza dowodów i deklaracji
Planuje i dokumentuje działania testowe	opracowuje przypadki testowe dla wskazanej funkcjonalności gry z uwzględnieniem celu testu, kroków, danych i oczekiwanego rezultatu.	Analiza dowodów i deklaracji
	przygotowuje dokumentację lub raport z testów w sposób czytelny dla zespołu produkcyjnego	Analiza dowodów i deklaracji
Ocenia własne przygotowanie do pracy w QA i planuje rozwój zawodowy w gamedevie.	analizuje swoje mocne strony i obszary do poprawy w kontekście zadań game testera, pracy z dokumentacją i komunikacji z zespołem	Analiza dowodów i deklaracji
	formułuje działania rozwojowe dotyczące przygotowania do rekrutacji, portfolio, CV, zadania testowego lub dalszego rozwoju w QA.	Analiza dowodów i deklaracji

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

Dla osiągnięcia celu edukacyjnego zakres szkolenia obejmuje:

Zakres tematyczny:

Moduł 1. Rola game testera i proces produkcji gry

1. Poznaj rolę Game Testera

- QA, czyli Quality Assurance,
- różnice między graniem w gry a profesjonalnym testowaniem,
- zakres obowiązków testera,
- ścieżki kariery: gamedev i outsource.

2. Zajrzyj za kulisy produkcji gry

- roadmapa i jej kluczowe elementy,
- priorytetyzacja zadań w zależności od milestone'u,
- Agile i Waterfall w produkcji gier,
- potrzeby produkcji a potrzeby zapewniania jakości.

3. Poznaj cztery filary gry: Narracja, Gameplay, Art, Tech

- elementy, z których zbudowana jest gra,
- narracja: świat, bohaterowie, konflikty, dialogi, questy i fabuła,
- gameplay: sterowanie, UI, rozwój postaci, AI i interakcje,
- art: level design, environment, characters, audio i oświetlenie,
- tech: kod, silnik gry i specjalizacje QA.

Moduł 2. Błędy, testy funkcjonalne i niefunkcjonalne

1. Zdecyduj – funkcjonalność czy bug?

- definicja błędu w oprogramowaniu,
- rodzaje błędów i analiza przykładów,
- terminologia branżowa przydatna w pracy testera,
- model decyzyjny: błąd, funkcjonalność czy zachowanie wymagające dalszej weryfikacji.

2. Opanuj testy funkcjonalne

- funkcjonalności w produkcji gry,
- testy funkcjonalne i niefunkcjonalne,
- przykładowe testy funkcjonalne,
- specjalizacje w testach funkcjonalnych,
- metoda pozytywna, negatywna i wartości brzegowych.

3. Odkryj testy niefunkcjonalne

- rodzaje testów niefunkcjonalnych,
- analiza przykładów,
- testy compliance, w tym testy konsol TRC/TCR,
- sprawdzanie wydajności,
- klasyfikacje PEGI/ESRB i znaczenie cenzury w grach.

Moduł 3. Jira, raportowanie błędów i praktyka testowania

1. Poznaj Jirę od podstaw

- narzędzia do raportowania i śledzenia błędów,
- podstawowe funkcje Jiry,
- przechwytywanie ekranu i dokumentowanie błędów,
- podstawowe debugi.

2. Zbuguj to!

- struktura zgłoszenia błędu,
- priorytetyzacja błędów,
- dobre praktyki i pułapki raportowania,
- cykl życia błędu od zgłoszenia do zamknięcia.

3. Przetestuj to w praktyce

- rozpoczynanie procesu testowania,

- wskazówki dotyczące szukania błędów,
- live testing,
- analiza przypadku testowego.

4. Zbuduj swoje pierwsze zapytania w JQL

- bazowe filtry w Jirze,
- filtrowanie z użyciem JQL,
- budowanie dashboardu,
- rozszerzone filtry w Jirze, w tym Rich Filters.

Moduł 4. Strategia testów, dokumentacja i organizacja pracy QA

1. Ułóż swoją strategię testów

- struktura testów,
- rozpisywanie przypadków testowych,
- planowanie testów,
- dobre praktyki wykonywania testów.

2. Trzymaj testy w ryzach: dokumentacja, narzędzia, raporty

- prowadzenie dokumentacji testowej,
- programy wspierające organizację pracy,
- narzędzia: TestRail, Xray, Zephyr, Qmetry i nakładki Atlassian,
- raportowanie stanu gry,
- AI w pracy testera: tworzenie zapytań i ograniczenia korzystania z AI.

3. Przeżyj dzień z życia QA

- codzienne zadania testera w perspektywie krótko- i długoterminowej,
- planowanie pracy w skali projektu,
- wyzwania w pracy QA,
- sposoby radzenia sobie z trudnościami.

Moduł 5. Rekrutacja do pracy game testera

1. Przygotuj się do rekrutacji na Game Testera

- przegląd ofert pracy i miejsc poszukiwania zatrudnienia,
- portfolio i CV testera,
- rozmowa rekrutacyjna,
- zadania testowe stosowane w rekrutacji.

Walidacja

Łączna ilość godzin: 21 h zegarowych w tym: 8h teoria, 12,5h praktyka, , 0,5h walidacja

Warunki organizacyjne

1. Szkolenie grupowe; maksymalna wielkość grupy: 30 osób
2. Szkolenie obejmuje: wykład interaktywny, ćwiczenia praktyczne, analizę przykładów, pokaz narzędzi, studia przypadków.
3. Usługa jest realizowana w godzinach zegarowych – 1h=60min
4. Usługa realizowana w formie zdalnej w czasie rzeczywistym
5. Szkolenie realizowane jest w formule 21 spotkań szkoleniowych oraz walidacji trwającej 30 minut na zakończenie ostatniego dnia. Ze względu na długość pojedynczych spotkań, przerwy nie są planowane.
6. Warunek ukończenia: Uczestnik bierze udział w zajęciach przez minimum **80% czasu trwania szkolenia**.
7. Walidacja jest wliczona w czas trwania usługi i odbywa się na zakończenie ostatniego dnia szkolenia.
8. Metody walidacji efektów uczenia się: Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie, Analiza dowodów i deklaracji

Organizacja walidacji:

1. Walidacja efektów uczenia się zostanie przeprowadzona na zakończenie ostatniego spotkania, w czasie wskazanym w harmonogramie usługi. Czas trwania walidacji wynosi 30 minut i jest wliczony w całkowity czas trwania usługi.
2. Walidacja zostanie przeprowadzona zdalnie i obejmie:

- test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie w zakresie efektów dotyczących wiedzy
- analizę dowodów i deklaracji w zakresie efektów dotyczących umiejętności i kompetencji społecznych.

1. Walidacja zostanie przeprowadzona z zachowaniem rozdzielności funkcji procesu szkoleniowego i procesu walidacji

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 15 Poznaj rolę Game Testera – miniwykład interaktywny, rozmowa na żywo, czat	Zajęcia	Matylda Knapek	16-07-2026	18:00	19:30	01:30
2 z 15 Zajrzyj za kulisy produkcji gry – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, ćwiczenie online	Zajęcia	Matylda Knapek	21-07-2026	18:00	19:30	01:30
3 z 15 Poznaj cztery filary gry: Narracja, Gameplay, Art, Tech – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, rozmowa na żywo	Zajęcia	Matylda Knapek	23-07-2026	18:00	19:30	01:30
4 z 15 Zdecyduj - funkcjonalność czy bug? – case study, ćwiczenie identyfikacji błędów, czat	Zajęcia	Matylda Knapek	28-07-2026	18:00	19:30	01:30
5 z 15 Opanuj testy funkcjonalne – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, ćwiczenie online	Zajęcia	Matylda Knapek	30-07-2026	18:00	19:30	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 15 Odkryj testy niefunkcjonalne – miniwykład interaktywny, analiza przykładów, rozmowa na żywo	Zajęcia	Matylda Knapek	04-08-2026	18:00	19:30	01:30
7 z 15 Poznaj Jirę od podstaw – pokaz pracy w narzędziu, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Matylda Knapek	06-08-2026	18:00	19:30	01:30
8 z 15 Zbuguj to! – ćwiczenie praktyczne online, case study, zgłaszanie błędów w Jirze	Zajęcia	Matylda Knapek	11-08-2026	18:00	19:30	01:30
9 z 15 Przetestuj to w praktyce – ćwiczenie praktyczne online, live testing, rozmowa na żywo	Zajęcia	Matylda Knapek	13-08-2026	18:00	19:30	01:30
10 z 15 Zbuduj swoje pierwsze zapytania w JQL – pokaz pracy w narzędziu, ćwiczenie praktyczne online, Q&A	Zajęcia	Matylda Knapek	18-08-2026	18:00	19:30	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 15 Ułóż swoją strategię testów – warsztat online, ćwiczenie projektowania przypadków testowych, chat	Zajęcia	Matylda Knapek	20-08-2026	18:00	19:30	01:30
12 z 15 Trzymaj testy w ryzach: dokumentacja , narzędzia, raporty – miniwykład interaktywny, analiza dokumentacji, ćwiczenie online	Zajęcia	Matylda Knapek	25-08-2026	18:00	19:30	01:30
13 z 15 Przeżyj dzień z życia QA – symulacja online, analiza scenariuszy pracy, dyskusja moderowana	Zajęcia	Matylda Knapek	27-08-2026	18:00	19:30	01:30
14 z 15 Przygotuj się do rekrutacji na Game Testera – miniwykład interaktywny, analiza przykładowego testu rekrutacyjnego, Q&A	Zajęcia	Matylda Knapek	01-09-2026	18:00	19:00	01:00
15 z 15 -	Walidacja	-	01-09-2026	19:00	19:30	00:30

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	21:00
w tym suma godzin zajęć	20:30
w tym suma godzin walidacji	00:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	28:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	238,10 PLN
Koszt osobogodziny netto	238,10 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	21:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Matylda Knappek

Matylda Knappek – Open World QA Lead w CD PROJEKT RED, specjalistka QA z ponad 15-letnim doświadczeniem w testowaniu gier i oprogramowania. Specjalizuje się w organizacji testów, testach funkcjonalnych, pracy z dokumentacją, raportowaniu błędów, procesach QA oraz testowaniu na wielu platformach, w tym PC, konsolach i aplikacjach mobilnych. Doświadczenie zdobywała m.in. w Testronic, gdzie zajmowała się organizacją testów oraz testami funkcjonalnymi. Pracowała przy tworzeniu gier Cyberpunk 2077, Cyberpunk 2077: Widmo Wolności oraz Wiedźmin IV. Jest

magistrem Wydziału Informatyki i Ekonometrii SGGW oraz posiada certyfikat ISTQB Foundation Level. W 2026 r. prowadzi szkolenie z zakresu testowania gier, Jiry, raportowania błędów, przypadków testowych i przygotowania do rekrutacji w QA.

Osoba prowadząca usługę ma kwalifikacje i doświadczenie zgodne z tematyką usługi zdobyte w ostatnich 5 latach przed publikacją usługi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Organizator zapewnia następujące materiały dydaktyczne: dostęp do nagrań i materiałów z kursu przez okres 2 lat od zakończenia szkolenia.

Na życzenie uczestnika dostawca usługi dostarczy materiały zapewniające dostępność.

Informacje dodatkowe

Uczestnik, dokonując zapisu na usługę, oświadcza, że usługa rozwojowa odbywa się poza godzinami pracy lub w dni wolne od pracy. Warunkiem otrzymania zaświadczenia jest próg obecności na poziomie 80%.

Organizator zapewnia dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami podczas realizacji usług rozwojowych zgodnie z Ustawą z dn. 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2022 poz. 2240) oraz „Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027”. W przypadku potrzeby zapewnienia udogodnień prosimy o kontakt: +48 534 853 079, paulina.lukawska@l-a-b-a.pl przed zapisem na usługę.

Zawarto umowy z Wojewódzkimi Urzędami Pracy w:

- Szczecinie w ramach projektu „Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe”.
- Krakowie w ramach projektów „Małopolski Pociąg do kariery” i „Nowy start w Małopolsce z EURESEM”.
- Toruniu w ramach projektu „Kierunek – Rozwój”.

Warunki techniczne

Usługa realizowana jest w formie zdalnej w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Zoom.

W celu prawidłowego udziału w szkoleniu uczestnik powinien posiadać:

- komputer lub laptop z dostępem do Internetu (zalecana prędkość min. 10 Mb/s),
- aktualną przeglądarkę internetową (np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge),
- sprawny mikrofon oraz kamerę, co zapewni możliwość dwustronnej komunikacji i właściwego nadzoru nad przebiegiem usługi.
- możliwość odbioru dźwięku (głośniki lub słuchawki),
- dostęp do poczty elektronicznej w celu otrzymania linku do szkolenia.

Dołączenie do szkolenia następuje poprzez kliknięcie w link przesłany przed rozpoczęciem zajęć. Link aktywny jest przez cały okres trwania usługi zgodnie z harmonogramem.

Uczestnicy otrzymują linki 5 h przed usługą.

Kontakt



PAULINA ŁUKAWSKA



E-mail plukawska1006@gmail.com

Telefon (+48) 534 853 079