

## Силабус «Тестування ігрових застосувань»

№	Назва поля	
1.	Назва факультету	- Факультет комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	<b><i>Тестування ігрових застосувань</i></b>
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції -30, Практичні – 10, Лабораторні – 20, Консультації – 10, Самостійна робота – 90, Сем. контроль - Залік
8.	Графік вивчення дисципліни	8, весняний семестр
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Game-дизайн; - Вступ до ігрової аналітики; - Проектування та балансування ігрового процесу; - Розробка ігрових застосувань.
10.	Анотація дисципліни	<p>Дисципліна входить до циклу Ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають теоретичні та практичні особливості тестування ігрових програмних систем. На практичних роботах закріплюються методики різних рівнів тестування ігор. Лабораторні роботи присвячені тестуванню ігор розроблених на дисципліні «Розробка ігрових застосувань».</p> <p>Блок 1. Методики тестування. Змістовий модуль 1. Основні принципи тестування ПЗ. Тема 1. Основні показники процесу QA Тема 2. Цілі і задачі, що впливають на вибір тестів Тема 3. Матриця видів тестування Змістовий модуль 2. Принципи мануального тестування. Тема 4. Переваги, етапи та методології ручного тестування додатків Тема 5. Тестування на основі дій Тема 6. Метод прогресивного Гейзенбага Блок 2. Принципи тестування ігрових додатків Змістовий модуль 3. Тест-кейси Тема 7. Мнемоніка БМВ для пошуку граничних значень Тема 8. Навантажувальне тестування Тема 9. Mind map замість тест-кейси Змістовий модуль 4. Формування тест-плану, та робота з ним Тема 10 Тест план. Тема 11. Планування юзабіліті-тестування. Тема 12. Automated QA System Змістовий модуль 5. Плейтестинг Тема 13 Плейтест</p>

		<p>Тема 14. Чим ігрова статистика відрізняється від даних плейтестов</p> <p>Тема 15. Майбутнє тестування</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>K01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.</p> <p>K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>K05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>K06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>K07. Здатність працювати в команді.</p> <p>K10. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.</p> <p>K13. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного забезпечення.</p> <p>K14. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення, включаючи проведення моделювання (формальний опис) його структури, поведінки та процесів функціонування.</p> <p>K17. Здатність дотримуватися специфікацій, стандартів, правил і рекомендацій в професійній галузі при реалізації процесів життєвого циклу.</p> <p>K20. Здатність застосовувати функціональні та міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення.</p> <p>K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>За результатом вивчення дисципліни студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основи тестування;</li> <li>- методи тестування ігрових застосувань;</li> <li>- принципи тестування ігрових додатків;</li> <li>- методи тестування ігрового досвіту та ігрової концепції;</li> <li>- методи тестування ігрових ідей;</li> <li>- методи тестування ігрових задовольень;</li> <li>- методи тестування ігрового процесу;</li> <li>- принципи тестування сюжету гри та ігрової стилістики;</li> <li>- методи тестування ігрових персонажів та середовища</li> </ul> <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тестувати ігрові застосування;</li> <li>- тестувати ігрові додатки;</li> <li>- тестувати ігровий досвід та ігрові концепції;</li> <li>- тестувати ігрові ідеї;</li> <li>- тестувати ігрові задоволення;</li> <li>- тестувати ігрові процеси;</li> <li>- тестувати сюжет гри та ігрові стилістики;</li> <li>- тестувати ігрових персонажів та середовища</li> <li>- створювати тест-кейси;</li> <li>- створювати баг-репорт</li> <li>- створювати тест-план</li> <li>- робити автоматизоване тестування.</li> </ul>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Необхідний обсяг знань для отримання позитивної оцінки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основи тестування;</li> <li>- методи та принципи тестування ігрових застосувань;</li> <li>- методи тестування ігрового досвіту та ігрової концепції;</li> <li>- методи тестування ігрових ідей;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- методи тестування ігрових задовольень;</li> <li>- методи тестування ігрового процесу;</li> <li>- принципи тестування сюжету гри та ігрової стилістики;</li> <li>- методи тестування ігрових персонажів та середовища</li> </ul> <p>Необхідний обсяг умінь для отримання позитивної оцінки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тестувати ігрові застосування;</li> <li>- тестувати ігровий досвід та ігрові концепції;</li> <li>- тестувати ігрові ідеї;</li> <li>- тестувати ігрові задоволення;</li> <li>- тестувати ігрові процеси;</li> <li>- тестувати сюжет гри та ігрові стилістики;</li> <li>- тестувати ігрових персонажів та середовища</li> <li>- створювати тест-кейси;</li> <li>- створювати баг-репорт</li> <li>- створювати тест-план</li> <li>- робити автоматизоване тестування.</li> </ul>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних робіт та відповідей списування та наявність плагіату, як акту шахрайства в студентських роботах, фабрикацією та фальсифікацією результатів під час навчання за дисципліною.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку ігрової індустрії базуючись на досягнення сучасних практик та досліджень, з урахуванням рекомендацій представників ігрових компаній.</p>
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті українські та іноземні інтернет джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету
16.	Розробник силабусу	Старший викладач кафедри ІІ Новіков Юрій