

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ТЕСТЫ

**по программе подготовки специалистов среднего звена
по специальности**

**09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности**

Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности

Форма обучения очная

Кострома, 2025

Разработал: Борисов А.С., и.о. директора Института «Высшая ИТ-школа»

Рабочая программа дисциплины Геймплейные тесты разработана:
на основе федерального государственного образовательного стандарта (далее ФГОС)
среднего профессионального образования (далее СПО) по специальности 09.02.10
Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного
Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25.06.2024 г. № 441,
учебного плана основной профессиональной образовательной программы по
специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной
реальности, утвержденного ученым советом КГУ 28.01.2025 г., протокол № 8, год начала
подготовки 2025.

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры Прикладной математики и информатики, протокол № 3
от 17.12.2024 г.

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины: Подготовить студентов к профессиональной деятельности в области тестирования игр, предоставив им знания и практические навыки для эффективного обнаружения дефектов, оценки качества игрового процесса и улучшения пользовательского опыта.

Задачи дисциплины:

1. Теоретические основы тестирования игр:
 - Понимание роли и места тестирования в цикле разработки игр.
 - Знакомство с основными принципами и методологиями тестирования.
 - Изучение различных видов тестирования игр (функциональное, регрессионное, производительности, совместимости, юзабилити, и т.д.).
 - Ознакомление с принципами составления тестовой документации (чек-листы, тест-кейсы, баг-репорты).
2. Практические навыки тестирования геймплея:
 - Развитие наблюдательности и критического мышления для выявления дефектов.
 - Освоение техник анализа и оценки геймплейных механик.
 - Умение проверять баланс игры, сложность, темп, и другие геймплейные аспекты.
 - Навыки использования инструментов для сбора данных и анализа результатов тестирования.
3. Понимание пользовательского опыта (UX):
 - Оценка удобства пользовательского интерфейса и управления.
 - Выявление проблем, влияющих на вовлеченность и удовлетворение игроков.
 - Анализ обратной связи от игроков и умение использовать ее для улучшения игры.
4. Работа в команде и коммуникация:
 - Умение эффективно взаимодействовать с разработчиками и другими тестировщиками.
 - Навыки составления четких и информативных баг-репортов.
 - Опыт работы в команде над тестированием игровых проектов.
5. Самостоятельная работа и развитие:
 - Поиск и изучение дополнительной информации о тестировании игр.
 - Практика тестирования различных игр и жанров.
 - Развитие собственного подхода к тестированию и выработке рекомендаций.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

Знать: Основные концепции тестирования игр; Геймплейные механики и их тестирование; Принципы пользовательского опыта (UX) в играх; Процесс составления тестовой документации; Основы командной работы в тестировании; Инструменты тестирования.

Уметь: Практически применять методы тестирования геймплея; Анализировать и оценивать пользовательский опыт (UX); Составлять качественную тестовую документацию; Использовать инструменты для тестирования.

Владеть: Способность самостоятельно изучать новую информацию и развивать свои навыки.

3. Место дисциплины в структуре ОП СПО

Дисциплина относится к факультативным дисциплинам учебного плана. Изучается в 7 семестре обучения.

4. Объем дисциплины

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы

Виды учебной работы	Очная форма
Общая трудоемкость в часах	24
Объем обязательной части в часах	-
Объем вариативной части в часах	24
Аудиторные занятия в часах, в том числе	12
Лекции	-
Практические занятия	12
Лабораторные занятия	-
Практическая подготовка	12
Самостоятельная работа	12
Форма промежуточной аттестации	Зачет с оценкой

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма
Лекции	-
Практические занятия	12
Лабораторные занятия	-
Консультации	-
Зачет/зачеты	-
Экзамен/экзамены	0,15
Курсовые работы	-
Курсовые проекты	-
Практическая подготовка	-
Всего	12,15

**5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам),
с указанием количества часов и видов занятий**
5.1. Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
7 семестр						
1	Вводное занятие	1		1	-	
2	Разбор основных геймплейных механик	2		2	-	
3	Составление чек- листов для проверки механик	5		2	-	3
4	Анализ сложности игрового процесса	2		2	-	
5	Оценка баланса игры	7		2	-	5
6	Анализ интерфейса и управления	1		1	-	
7	Оценка удобства интерфейса и управления	6		2	-	4
	Всего	24	0	12	0	12

5.2. Содержание:

Практические занятия (Разбор основных геймплейных механик 12 часов):

- Вводное занятие: Знакомство с курсом, целями, задачами и методологией (1 час).
- Функциональное тестирование:
 - * Разбор основных геймплейных механик (2 часа).
 - * Практическое применение (2 часа):
 - * Составление чек-листов для проверки механик.
 - * Поиск дефектов и составление баг-репортов.
- Тестирование баланса и сложности:
 - * Анализ сложности игрового процесса (2 часа).
 - * Практическое применение (2 часа):
 - * Оценка баланса игры.
 - * Предложения по улучшению сложности.
- Тестирование UX и юзабилити:
 - * Анализ интерфейса и управления (1 час).
 - * Практическое применение (2 часа):
 - * Оценка удобства интерфейса и управления.
 - * Составление рекомендаций по улучшению UX.
- Самостоятельная работа (12 часов):
 - Разработка тестовой документации (3 часа):
 - * Составление чек-листов и тест-кейсов для конкретной игры (выбирается студентами или предоставляется преподавателем).
 - Тестирование выбранной игры (5 часов):
 - * Применение полученных знаний и навыков для тестирования игры,

сфокусировавшись на геймплейных аспектах.

- Составление отчетов (4 часа):

* Подготовка отчета о проведенном тестировании, включая найденные дефекты, предложения по улучшению и личные выводы.

5.3. Практическая подготовка

Код, направление, направленность	Наименование дисциплины (модуля)	Количество часов дисциплины, реализуемые в форме практической подготовки						
		Всего	Семестр 5					
			Лекции	Пр.зан.	Лаб.р.			
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности	Геймплейные тесты	12	-	12				

6. Методические материалы для обучающихся по освоению модуля

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№	Название раздела, темы	Содержание	Методические указания	Часы	Формы контроля
1	Вводное занятие				
2	Разбор основных геймплейных механик				
3	Составление чек- листов для проверки механик	Составление чек- листов и тест-кейсов для конкретной игры (выбирается студентами или предоставляется преподавателем).		3	Проверка выполненных работ
4	Анализ сложности игрового процесса	Применение полученных знаний и навыков для тестирования игры, сфокусировавшись на геймплейных аспектах		5	Проверка выполненных работ
5	Оценка баланса игры				Проверка выполненных работ
6	Анализ интерфейса и управления				
7	Оценка удобства интерфейса и управления	Подготовка отчета о проведенном тестировании, включая найденные дефекты, предложения по улучшению и личные выводы		4	Проверка выполненных работ

6.2. Тематика и задания для практических занятий

1. Вводное занятие
2. Разбор основных геймплейных механик
3. Составление чек-листов для проверки механик
4. Анализ сложности игрового процесса
5. Оценка баланса игры
6. Анализ интерфейса и управления
7. Оценка удобства интерфейса и управления

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий (отсутствуют)

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (отсутствуют)

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная:

1. Купер А., Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер. - 4-е изд. - М.: Питер, 2022. - 720 с. - (Для профессионалов) - ISBN 978-5-4461-0877-0.
2. Норман Д., Дизайн привычных вещей / Д. Норман ; пер. с англ. А. Семина - 4-е изд. - М.: Питер, 2021. - 384 с. - (МИФ. Креатив) - ISBN 978-5-00169-609-4.

б) дополнительная:

1. Круг С., Не заставляйте меня думать! Веб-юзабилити и здравый смысл / С. Круг. - Бомбора, 2021. - 256 с. - ISBN 978-5-699-91492-0
2. Шнайдерман Б., Плезант К., Искусство создания интерфейсов пользователя / Б. Шнайдерман, К. Плезант. - М.: Лори, 2012. - 592 с.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информация о курсе дисциплины в СДО:

Элемент «Лекции»

Элемент «Практические занятия

Элемент «Самостоятельная работа»;

Элемент «Список рекомендуемой литературы»;

Элемент «Промежуточная аттестация»;

Элемент «Обратная связь с обучающимися».

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL:<http://vsegost.com/>

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>
2. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Класс визуализации № Б-104, количество посадочных мест – 25.

Оборудование:

Маркерная доска – 1 шт.,

13 – Персональные компьютеры HP

12 -Ноутбук HP ElitBook 850 G8

Демонстрационная система

Помещение для самостоятельной работы. Мультимедийный компьютерный класс, аудитория №101, количество посадочных мест 50.

Оборудование: 24 персональных компьютера HP, 28 - Ноутбук HP ElitBook 850 G8

Демонстрационная система