Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/25meTEDI004/25
Názov predmetu	playtesting IV.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Samuel Draxler (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Adam Kysler, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Výsledné hodnotenie bude vychádzať z úspešnosti študenta v hodnotených oblastiach.
Študent absolvuje nasledovné aktivity na získanie hodnotenia:
- Podrobný report z playtestingu vybranej hry, ktorý bude hodnotiť tak ako pedagóg, tak aj autori hry
- Tri reporty z vybraných hier z platformy Steam
- Zorganizovanie playtestingu s externými testermi
- Absolvovanie playtestovania v neurolabe

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %›
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %›
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %›
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %›
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %›
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Výsledky vzdelávania

Po absolvovaní predmetu študenti nadobudnú nasledujúce vedomosti a zručnosti:
Vedomosti:
• Porozumejú celému procesu testovania digitálnych hier – od interného QA testovania až po externý komunitný playtesting.
• Budú vedieť vysvetliť, čo je bug, ako vzniká a aký je jeho životný cyklus v systéme na správu chýb.
• Naučia sa rozdiel medzi technickým bug reportom a hráčskym feedbackom, a kedy je ktorý typ výstupu relevantný.
• Oboznámia sa so základnými princípmi hernej analytiky a významom dát pri hernom dizajne.
• Získajú prehľad o metódach ako A/B testovanie a využití focus skupín pri hodnotení hrateľnosti a dizajnu.

Zručnosti:
• Budú vedieť vytvoriť testovací scenár pre konkrétnu hernú mechaniku (napr. manipulácia s inventárom).
• Osvoja si správny spôsob dokumentovania chýb vrátane zaznamenania reproduction steps, videa a verzovania buildu.

• Naučia sa orientovať v nástrojoch na správu chýb (a základných nástrojoch na automatizované testovanie.
• Budú schopní zúčastniť sa externého playtestu a reportovať svoje zistenia cez komunitné kanály alebo platformy ako Steam Playtest.
• Zvládnu základné vyhodnocovanie údajov z hernej analytiky a budú vedieť interpretovať metriky ako miera prechodu levelov alebo engagement rate.
• Dokážu identifikovať a navrhnúť vylepšenia v hernom dizajne na základe získaných dát a spätnej väzby.

Stručná osnova predmetu

Predmet sa venuje témam ako výskum používateľov (user research - UR), používateľská skúsenosť (UX), testovanie použiteľnosti (usability testing) a testovanie softvéru na zabezpečenie kvality (quality assurance - QA) a súvisiace oblasti, ktoré sa vzťahujú na vývoj hier a ich testovanie. Študenti sa oboznámia so všeobecnými prístupmi a technikami prostredníctvom workshopov a účasti na praktickom testovaní aktívnych herných projektov študentských tímov, ale aj externých zadávateľov (partnerské firmy FMK, platforma Steam). Medzi hlavné témy, ktoré budú ozrejmené v teoretickej oblasti patria:
1. Tvorba testovacích scenárov ako napríklad overovanie základnej funkcionality hry.
2. Životný cyklus bugov v hre, reproduction rate a testovanie bugov. Rozlíšenie medzi feedbackom a reportovaním bugu (technické zdokumentovanie chyby).
3. Automatizované testovanie.
4. Analytika – vyhodnocovanie správania hráčov v hre.
5. A/B testovanie.
6. Focus groups a iné výskumné metódy pri dopytovaní hráčstva.
7. Využitie biometrických metód pri testovaní hráčstva.
V rámci praktickej časti predmetu je hlavným cieľom zrealizovať testovanie hier z predmetu produkcia a postprodukcia ako aj praktikum herného vývoja.

Odporúčaná literatúra

• Politowski, C., Petrillo, F., & Guéhéneuc, Y.-G. (2021). A survey of video game testing. arXiv preprint arXiv: 2103.06431. https://doi.org/10.48550/arXiv.2103.06431
• Politowski, C., Guéhéneuc, Y.-G., & Petrillo, F. (2022). Towards automated video game testing: Still a long way to go. arXiv preprint arXiv:2202.12777. https://doi.org/10.48550/arXiv.2202.12777
• Gómez Maureira, M. A., Westerlaken, M., Janssen, D. P., Gualeni, S., & Calvi, L. (2014). Improving level design through game user research: A comparison of methodologies. Entertainment Computing, 5(4), 463–473. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.003
• Paavilainen, J., Korhonen, H., Koskinen, E., & Alha, K. (2018). Heuristic evaluation of playability: Examples from social games research and free-to-play heuristics. In A. Drachen, P. Mirza-Babaei, & L. Nacke (Eds.), Games user research (pp. 257–280). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0015
• Drachen, A., Nacke, L. E., Yannakakis, G. N., & Pedersen, A. L. (2010). Games user research and physiological game evaluation. In R. Bernhaupt (Ed.), Evaluating user experience in games: Concepts and methods (pp. 103–132). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15985-0_4