

Entrevista

Data: 29/09/2023

Horário: 15h30

Meio: Discord

Gravação: parcial

Motivação da entrevista: Desenvolver uma ferramenta para auxiliar na avaliação de qualidade de jogos para os testers do CEGI (Centro de Estudos em Games e Internet) ao fim do processo da criação de jogos para garantir sua qualidade em design. Focar no processo interno de avaliação de design pelos testers.

Entrevistado

Nome do entrevistado: Guilherme de Souza Sabbado

Função: Coordenador da equipe de Testers.

- Testa e coordena, utilizando metodologias ágeis (Scrum).
- Participa do projeto completo de desenvolvimento do jogo
- Interação com todos os times do CEGI
- Participação direta dentro do processo seletivo.

Perguntas

Descreva o trabalho dos testers dentro do CEGI:

R: É verificado desde o processo seletivo se os testers apresentam um olhar atento, empatia com o usuário e apresentam o tempo necessário para realizar as tarefas. Dentro de suas atividades, há pouco contato com o processo criativo, sendo o primeiro ato feito na primeira versão do jogo. Os testes buscam encontrar erros dentro dos jogos e partir disso é comunicado por meio de uma planilha. Além disso, para auxílio na realização dos testes é necessário utilizar o GDD, documento que contém todas as informações sobre o jogo, e verificar se está coerente. Outro ponto importante citado é que o GDD é um documento que é flexível podendo ter suas informações alteradas de acordo com a necessidade.

A avaliação é feita em quais fases do desenvolvimento do jogo?

R: As avaliações são feitas sempre que há uma nova versão do jogo produzida pelos DEVs.

Normalmente para o coordenador, o teste é dividido em 3 fases, sendo a primeira um teste geral visualizando possíveis bugs, erros visuais e outros problemas. A segunda fase, é uma jogabilidade de início ao fim utilizando da documentação GDD para análise do jogo produzido. Por fim, é realizado

um teste com o intuito de “quebrar o jogo”, utilizando dos comandos em excesso buscando algum tipo de erro.

No entanto, não é definido uma maneira única de realizar os testes sendo feito de forma individual por cada tester(freestyle).

Existe uma avaliação geral ao final do desenvolvimento?

R: Sim, a avaliação geral é realizada pelos próprios testers e depois é aprovada, sendo posteriormente disponibilizado o jogo para o público alvo sem a existência de uma fase Beta para o público. Uma das motivações para a não necessidade de um Beta seria a falta de tempo.

Quantos testers costumam trabalhar na avaliação de um jogo?

R: Atualmente há uma divisão de dois testers por avaliação de jogo.

Eles trabalham em grupo? Existe alguma forma de avaliação colaborativa?

R: O trabalho é dividido em duplas onde um atua como um tester e outro como revisor. Também acontece dos testes serem realizados por pessoas fora do CEGI, para que seja mostrado uma maior eficácia.

Qual a expectativa de tempo para a avaliação?

R: Os testes ocorrem durante as férias e demoram cerca de 1 mês para todo o processo de relação entre testers e DEVs.

Quais são os pontos avaliados pelos testers?

R: Bugs, erros de arte, erros ortográficos, questões de acessibilidade como a coloração.

Quais ferramentas já são utilizadas para facilitar a avaliação do design?

R: Planilhas Excel, Google Drive e Whatsapp para comunicação.

Quais ferramentas não são utilizadas (por custo ou inexistência), mas seriam interessantes?

R: Hacknplan (sugestão de um dos Coordenadores do CEGI), plataforma com integração com GDD, utiliza de metodologia ágil(Kanban).

Falta de uma documentação elaborada para os testers para que haja uma maior eficácia com relação ao tempo.

Quais as maiores dificuldades enfrentadas pelos testers?

R: - Inicialmente a falta de experiência de testers novos.

- Medo de afetar o sentimento das outras equipes por meio de críticas construtivas.

- Acostumar com as builds.

- Maior cuidado com fatores de acessibilidade e erros ortográficos devido aos jogos serem destinados a crianças..

- Falta de opção de colocar print e video da gameplay na planilha.
- Falta de tempo por causa do atraso das builds.
- Demanda de bastante tempo dos alunos para um trabalho não remunerado, com exceção das bolsas dos coordenadores.

Como é feita a comunicação entre os devs e testers?

R: Conversa direta com o programador, utilização de meios como Whatsapp, Discord e comunicação dos erros de forma pontual por meio de planilhas.

O que acontece quando um dev não consegue aplicar as modificações solicitadas?

R: Dificilmente uma solicitação de testers passa por várias builds. Com exceção de projetos que não são possíveis resolver ou quando envolvem várias equipes, neste último caso, o erro é repassado para equipe responsável e não necessariamente para equipe de DEVs.

É possível a gravação do método de avaliação de alguns testers para uma análise mais profunda?

R: Gravações dos processos já foram solicitadas.