

**Programme d'apprentissage  
en milieu de travail**

**Testeur ou testeuse  
de jeux vidéo**

**Carnet d'apprentissage**

EQ-5095-02 (07-2011)

---

**JUIN 2011**

Le présent carnet a été réalisé par le Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications (TECHNOCompétences), en partenariat avec la Commission des partenaires du marché du travail.



**NOUS TENONS À REMERCIER D'UNE FAÇON PARTICULIÈRE LES EXPERTS QUI ONT PARTICIPÉ À L'ÉLABORATION DU CARNET D'APPRENTISSAGE.**

**REPRÉSENTANTS ET  
REPRÉSENTANTES D'ENTREPRISES  
ACTIVES DANS LE DOMAINE DU JEU  
ÉLECTRONIQUE**

Catherine Bourdages  
Conseillère, recrutement  
Babel Games Services  
Montréal (Québec)

Mathieu Fortin  
QAC – superviseur  
Babel Games Services  
Montréal (Québec)

Jean Edwidge Edouarzin  
Testeur  
Bug-Tracker  
Montréal (Québec)

Stéphane Maltais  
Directeur de l'efficacité organisationnelle  
Bug-Tracker  
Montréal (Québec)

Amélie Lajoie  
Conseillère  
Eidos-Montréal  
Montréal (Québec)

Emmanuel-Yvan Ofoé  
Superviseur QA  
Eidos-Montréal  
Montréal (Québec)

Dominique Savard  
Directeur, assurance qualité  
Frima Studio  
Québec (Québec)

**REPRÉSENTANTE D'ASSOCIATIONS DU  
DOMAINE DU JEU ÉLECTRONIQUE**

Sylvianne Pilon  
Directrice adjointe  
Alliance numérique  
Montréal (Québec)

**REPRÉSENTANTE DE LA COMMISSION  
DES PARTENAIRES DU MARCHÉ DU TRAVAIL  
(CPMT)**

Monique Deschênes  
Conseillère  
Direction du développement des compétences et  
de l'intervention sectorielle  
Montréal (Québec)

**REPRÉSENTANTE DE  
TECHNOCOMPÉTENCES**

Geneviève Brouillette  
Gestionnaire de projets, formation et qualification  
TECHNOCompétences  
Montréal (Québec)

**REPRÉSENTANT DU GROUPE ALIA CONSEIL**

François Pouliot  
Consultant  
Alia Conseil  
Québec (Québec)

**REPRÉSENTANTS ET  
REPRÉSENTANTES D'ENTREPRISES  
ACTIVES DANS LE DOMAINE DU JEU  
ÉLECTRONIQUE (Suite)**

Valérie St-Jean  
Chef formatrice, Québec  
Ubisoft Divertissements  
Québec (Québec)

Daniel Sarrazin  
Testeur principal  
Ubisoft Divertissements  
Montréal (Québec)

Olivier-Félix Dupuis  
Aide-formateur  
Ubisoft Divertissements  
Montréal (Québec)

Antoine Lépine  
Responsable des ressources humaines  
Beenox  
Québec (Québec)

## DOSSIER DE L'APPRENTI OU DE L'APPRENTIE

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE \_\_\_\_\_

N° de carnet Emploi-Québec : \_\_\_\_\_

### Notes sur la protection des renseignements personnels

1. Les renseignements recueillis dans ce carnet sont soumis à la Loi sur l'accès aux documents des organismes publics et sur la protection des renseignements personnels.
2. Les renseignements sont recueillis afin d'administrer le Programme d'apprentissage en milieu de travail d'Emploi-Québec.
3. Pour toute information relative à l'accès aux documents et à la protection des renseignements personnels, s'adresser à Emploi-Québec.

---

# Table des matières

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Présentation.....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>Certificat de qualification professionnelle.....</b>             | <b>3</b>  |
| <b>Définition du métier.....</b>                                    | <b>5</b>  |
| <b>Module 1 Être capable de se préparer de façon proactive.....</b> | <b>9</b>  |
| <b>Module 2 Être capable d'effectuer les tests dans le jeu.....</b> | <b>17</b> |
| <b>Module 3 Être capable de rapporter le bogue .....</b>            | <b>23</b> |
| <b>Module 4 Être capable de réaliser les suivis requis .....</b>    | <b>31</b> |
| <b>Annexes .....</b>  | <b>37</b> |
| <b>Plan individuel d'apprentissage.....</b>                         | <b>39</b> |
| <b>RENSEIGNEMENTS SUR L'EMPLOYEUR .....</b>                         | <b>40</b> |

---

## Présentation

Le présent carnet comprend les modules d'apprentissage en entreprise pour le métier de testeur ou testeuse de jeux vidéo.

À l'aide de ce document, les apprentis et apprenties pourront acquérir et faire reconnaître la maîtrise de leur métier sous la supervision de personnes qui l'exercent déjà avec compétence. Ainsi, tout au long de l'apprentissage, les compagnons et les compagnes d'apprentissage pourront évaluer l'exécution des tâches du métier par les apprentis et apprenties et vérifier leurs habiletés par rapport aux compétences visées.

L'engagement à poursuivre les objectifs du Programme d'apprentissage en milieu de travail est confirmé par la signature d'une entente. La réalisation de chaque module n'est pas soumise à une durée déterminée, et l'apprentissage de chaque tâche peut être fait dans l'ordre qui convient le mieux à l'entreprise.

Des suggestions quant à la progression dans le métier sont incluses dans le *Guide d'apprentissage*.

C'est par des signatures au moment jugé opportun que l'on attestera la maîtrise des compétences. Le signataire autorisé ou la signataire autorisée par l'entreprise devra aussi confirmer la maîtrise des compétences.

Ce carnet comprend également le plan individuel d'apprentissage, qui sert à établir la liste des compétences à acquérir. On trouvera des renseignements plus complets à ce sujet dans le *Guide d'apprentissage*.

### ≡ IMPORTANT ≡

**Il appartient aux apprentis et apprenties de prendre soin de ce carnet, car c'est l'unique document où sont consignés les détails de leur apprentissage.**

---

## Certificat de qualification professionnelle

Le certificat de qualification professionnelle a pour but d'attester la maîtrise du métier de testeur ou testeuse de jeux vidéo et de reconnaître que le ou la titulaire est une personne qualifiée.

**La maîtrise des compétences pourra être attestée lorsque l'apprenti ou l'apprentie maîtrisera tous les éléments de compétence de chacun des modules et qu'une évaluation aura été faite, par le compagnon ou la compagne d'apprentissage, sur la base des conditions et critères d'évaluation indiqués.**

Emploi-Québec délivre un certificat de qualification professionnelle à la personne qui maîtrise toutes les compétences contenues dans ce carnet d'apprentissage et, sur demande, une ou des attestations de compétence à la personne qui maîtrise une ou plusieurs de ces compétences.

## Définition du métier

Le métier de testeur ou testeuse de jeux consiste principalement à réaliser des tests afin de détecter et de signaler (rapporter) des bogues dans un jeu électronique. Il implique la réalisation de tests sur différentes plates-formes multimédias, PC ou Macintosh, Internet, consoles de jeu des fabricants (ex. : Nintendo Wii, Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3), et cellulaires. Ces tests visent principalement la navigabilité et la jouabilité d'un produit.

Le testeur ou la testeuse vérifie aussi si les bogues détectés se répètent dans les différents niveaux du jeu ou dans ses différentes versions. Pour effectuer ce travail, il lui faut suivre un protocole précis de vérification des bogues. Une matrice de tests lui sert à vérifier si le jeu fonctionne de manière adéquate et à n'oublier aucun des tests à réaliser. Enfin, le testeur ou la testeuse communique les résultats de son travail aux développeurs et aux intervenants techniques ou artistiques en rédigeant des rapports de bogues.

Les entreprises de jeux électroniques du Québec travaillent souvent pour des clients situés dans différents pays, ce qui nécessite une compétence linguistique de la part des testeurs ou testeuses de jeux. Cette compétence s'exerce principalement par la rédaction de rapports de bogues en langue anglaise, à la demande des développeurs. D'ailleurs, la présence de l'anglais dans le domaine des jeux électroniques explique le besoin d'un lexique anglais-français, de manière à assurer la correspondance entre les termes usuels anglais et les termes français équivalents.

### Lexique

| Termes français utilisés dans l'analyse de profession | Termes anglais utilisés dans l'industrie |
|---|--|
| Parcours  | Walkthrough et playthrough               |
| Précertification                                      | Compliance                               |
| Matrices de test                                      | Checklist                                |
| Tests éclair  | Smoke test                               |
| Alternatives de contournement                         | Work around                              |
| Rapports d'erreurs                                    | Crash log                                |
| Compatibilité   | Compatibility                            |
| Version de jeu  | Build                                    |
| Résumés des modifications                             | Build Notes                              |
| Nature du bogue                                       | Spécificité du bogue                     |



## TABLEAU SYNTHÈSE

| COMPÉTENCES  | ÉLÉMENTS DE COMPÉTENCE                                     |  |   |   |
|--|--|--|---|---|
| 1. Être capable de se préparer de façon proactive. | 1.1 S'informer des tâches assignées.                       | 1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests. | 1.3 Planifier les travaux à réaliser.               | 1.4 S'assurer de comprendre les modifications documentées de l'information pertinente associée au projet. |
| 2. Être capable d'effectuer les tests dans le jeu. | 2.1 Valider la version à tester.                           | 2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues.                    | 2.3 Effectuer un test de régression <sup>1</sup> .  |   |
| 3. Être capable de rapporter le bogue.             | 3.1 Analyser les résultats du test.                        | 3.2 Reproduire le bogue.   | 3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue. | 3.4 Saisir le bogue dans la base de données.  |
| 4. Être capable de réaliser les suivis requis.     | 4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données. | 4.2 Traiter l'information reliée au projet.                      |   |   |

1. Selon le Grand dictionnaire terminologique, le terme *test de régression* signifie : « Test qui détecte les défauts introduits après chaque changement apporté dans les programmes d'un système ». Cependant, dans le contexte du développement de jeux vidéo, le mot « régression » fait plutôt référence à la validation des modifications apportées au programme après la correction d'un bogue.

---

## Module 1

### Être capable de se préparer de façon proactive

#### Compétence visée

- ◇ Être capable de se préparer de façon proactive.

#### Contexte de réalisation

- ◇ À partir de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ À partir de la base de données.
- ◇ À l'aide du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ En collaboration avec le supérieur immédiat et les membres de l'équipe.
- ◇ En respectant les méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ En respectant l'utilisation des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ En respectant les règles de confidentialité en vigueur dans l'entreprise.
- ◇ En respectant les règles de santé et sécurité au travail.

#### Attitudes et comportements professionnels attendus

- ◇ Être autonome.
- ◇ Être capable d'effectuer un travail répétitif.
- ◇ Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- ◇ Faire preuve de rigueur et de minutie.
- ◇ Être méthodique.
- ◇ Démontrer de la débrouillardise.
- ◇ Accepter la critique.
- ◇ Être consciencieux ou consciencieuse.
- ◇ Être flexible et s'adapter facilement.
- ◇ Être capable de supporter le stress et la pression.
- ◇ Avoir de l'initiative.
- ◇ Avoir une motivation intrinsèque.
- ◇ Être capable de communiquer clairement, verbalement et par écrit.
- ◇ Avoir de bonnes habiletés relationnelles.
- ◇ Avoir une bonne capacité à travailler en équipe.
- ◇ Avoir une attitude positive.
- ◇ Être capable de respecter les limites imposées.
- ◇ Avoir le sens de l'éthique (confidentialité, honnêteté).

| Éléments de la compétence  | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|-------|---|
| <b>1.1 S'informer des tâches assignées.</b>  |       |   |
| 1.1.1 Comprendre (pouvoir expliquer) l'information requise (communications ou documents en partage).   | _____ | _____ / _____   |
| 1.1.2 S'informer sur la documentation requise (communications ou documents en partage).  | _____ | _____ / _____   |
| 1.1.3 Participer à des rencontres d'information.   | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Compréhension (explication) de l'information requise (communications ou documents en partage).</li> <li>◇ Régularité de la consultation des mises à jour des documents requis (au moyen des communications ou des documents en partage).</li> <li>◇ Participation proactive aux rencontres d'information.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« S'informer des tâches assignées » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Date</p>  |       |   |

| Éléments de la compétence   | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|-------|---|
| <b>1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests.</b>   |       |   |
| 1.2.1 Obtenir le matériel et les logiciels requis.  | _____ | _____ / _____   |
| 1.2.2 Installer la version à tester.  | _____ | _____ / _____   |
| 1.2.3 Exécuter les configurations demandées.  | _____ | _____ / _____   |
| 1.2.4 Mettre à jour les périphériques ou logiciels.   | _____ | _____ / _____   |
| 1.2.5 Valider le bon fonctionnement du matériel.  | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Sélection adéquate du matériel et des logiciels requis.</li> <li>◇ Installation adéquate de la version à tester.</li> <li>◇ Exécution des configurations en fonction des directives reçues.</li> <li>◇ Mise à jour fonctionnelle et pertinente des périphériques ou logiciels.</li> <li>◇ Validation méthodique du bon fonctionnement du matériel.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Date</p>   |       |   |

| Éléments de la compétence   | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|-------|---|
| <b>1.3 Planifier les travaux à réaliser.</b>  |       |   |
| 1.3.1 Identifier les tests à réaliser.  | _____ | _____ / _____   |
| 1.3.2 Organiser les tests à effectuer.  | _____ | _____ / _____   |
| 1.3.3 Valider les modifications à apporter selon les tests assignés.  | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Identification précise des tests à réaliser.</li> <li>◇ Organisation logique des tests à réaliser.</li> <li>◇ Validation des modifications à apporter selon les tests assignés.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Planifier les travaux à réaliser » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Date</p>   |       |   |

| Éléments de la compétence  | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|-------|---|
| <b>1.4 S'assurer de comprendre les modifications documentées de l'information pertinente associée au projet.</b>   |       |   |
| 1.4.1 Lire la documentation de design et les mises à jour périodiques.   | _____ | _____ / _____   |
| 1.4.2 Comprendre (pouvoir expliquer) les résumés de modifications.   | _____ | _____ / _____   |
| 1.4.3 Rechercher l'information associée au titre et au genre du jeu  | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Lecture assidue de la documentation de design et des mises à jour périodiques.</li> <li>◇ Compréhension (explication) claire des résumés de modifications.</li> <li>◇ Recherche de l'information nécessaire associée au titre et au genre de jeu.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Prendre connaissance de l'information pertinente associée au projet » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>  |       |   |

---

## Contexte dans lequel l'apprentissage est réalisé

L'apprentissage de la compétence « Être capable de se préparer de façon proactive » a été réalisé...

### 1. Dans les contextes de spécialisation suivants :

- Tests de jeux vidéo sur consoles de jeu
- Tests de jeux vidéo sur ordinateurs
- Tests de jeux vidéo sur téléphones cellulaires
- Tests de jeux vidéo sur appareils portatifs
- Autres : \_\_\_\_\_

### 2. Avec les outils et instruments suivants :

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Console PlayStation                 | <input type="checkbox"/> Base de données       |
| <input type="checkbox"/> Console Wii                         | <input type="checkbox"/> Logiciels de jeu      |
| <input type="checkbox"/> Console Nintendo                    | <input type="checkbox"/> Matrices de test      |
| <input type="checkbox"/> Console Xbox                        | <input type="checkbox"/> Courrier électronique |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (PC)                     | <input type="checkbox"/> Documents de design   |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (MAC)                    | <input type="checkbox"/> Documents techniques  |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires              | <input type="checkbox"/> Plans de test         |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires intelligents |  |
| <input type="checkbox"/> iPhone                              |  |
| <input type="checkbox"/> iPod (Touch, Nano)                  |  |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS                         |  |
| <input type="checkbox"/> Autres : _____                      |  |

---

## Maîtrise de la compétence

**Les critères pour certifier la maîtrise de la compétence « Être capable de se préparer de façon proactive » sont les suivants.**

### Critères de certification

- ◇ Maîtrise de tous les éléments de la compétence.
- ◇ Utilisation du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ Utilisation de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ Utilisation de la base de données.
- ◇ Respect des règles de santé et de sécurité du travail.
- ◇ Respect des méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ Respect des exigences du client ou de la cliente et du projet de test.
- ◇ Respect des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ Respect des règles de confidentialité de l'entreprise.
- ◇ Collaboration avec les collègues et le supérieur immédiat.
- ◇ Participation aux rencontres d'information.

### Résultat obtenu

- ◇ L'apprenti ou l'apprentie est capable de se préparer de façon proactive.

**Nous, soussignés, confirmons la maîtrise de la compétence du module 1**

**« Être capable de se préparer de façon proactive »**

**Signature de l'apprenti ou de l'apprentie**

\_\_\_\_\_

**Signature du compagnon ou de la compagne**

\_\_\_\_\_

**Signature de l'employeur**

\_\_\_\_\_

**Date** \_\_\_\_\_



---

## Module 2

### Être capable d'effectuer les tests dans le jeu

#### Compétence visée

- ◇ Être capable d'effectuer les tests dans le jeu.

#### Contexte de réalisation

- ◇ À partir de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ À partir de la base de données.
- ◇ À l'aide du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ En collaboration avec les membres de l'équipe.
- ◇ En respectant les méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ En respectant les règles de confidentialité en vigueur dans l'entreprise.
- ◇ En respectant les exigences du client.
- ◇ En respectant les exigences de l'industrie et des fabricants.
- ◇ En respectant les règles de santé et sécurité au travail.
- ◇ En respectant l'utilisation des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ Selon les tâches assignées.
- ◇ Selon les directives de son supérieur immédiat.

#### Attitudes et comportements professionnels attendus

- ◇ Être autonome.
- ◇ Être capable d'effectuer un travail répétitif.
- ◇ Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- ◇ Faire preuve de rigueur et de minutie.
- ◇ Être méthodique.
- ◇ Démontrer de la débrouillardise.
- ◇ Accepter la critique.
- ◇ Être consciencieux ou consciencieuse.
- ◇ Être flexible et s'adapter facilement.
- ◇ Être capable de supporter le stress et la pression.
- ◇ Avoir de l'initiative.
- ◇ Avoir une motivation intrinsèque.
- ◇ Être capable de communiquer clairement, verbalement et par écrit.
- ◇ Avoir de bonnes habiletés relationnelles.
- ◇ Avoir une bonne capacité à travailler en équipe.

### Attitudes et comportements professionnels attendus (suite)

- ◇ Avoir une attitude positive.
- ◇ Être capable de respecter les limites imposées.
- ◇ Avoir le sens de l'éthique (confidentialité, honnêteté).

| Éléments de la compétence   | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|-------|---|
| <b>2.1 Valider la version à tester.</b>   |       |   |
| 2.1.1 Réaliser des tests éclairs.   | _____ | _____ / _____   |
| 2.1.2 Réaliser des parcours de jeu rapides.   | _____ | _____ / _____   |
| 2.1.3 Évaluer les paramètres d'un jeu ou d'un niveau.   | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Réalisation méthodique de tests éclairs.</li> <li>◇ Réalisation méthodique de parcours de jeu rapides.</li> <li>◇ Évaluation précise et méthodique des paramètres d'un jeu ou d'un niveau.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Valider la version à tester » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>   |       |   |

| Éléments de la compétence   | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|-------|---|
| <b>2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues.</b>  |       |   |
| 2.2.1 Faire des parcours de jeu.  | _____ | _____ / _____   |
| 2.2.2 Inscrire les résultats dans les matrices de test.   | _____ | _____ / _____   |
| 2.2.3 Réaliser des tests spécifiques.   | _____ | _____ / _____   |
| 2.2.4 Procéder à des modifications mineures des fichiers et des configurations.   | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Réalisation méthodique et rigoureuse des parcours de jeu.</li> <li>◇ Clarté et précision des résultats inscrits dans les matrices de test.</li> <li>◇ Réalisation méthodique et rigoureuse de tests spécifiques.</li> <li>◇ Réalisation méthodique et logique de modifications mineures des fichiers et des configurations.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Explorer le jeu à la recherche de bogues » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>   |       |   |

| Éléments de la compétence  | Date | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|------|---|
| <b>2.3 Effectuer un test de régression.</b>  |      |   |
| 2.3.1 Récupérer la liste de régression.  | ____ | ____ / ____   |
| 2.3.2 Réaliser les étapes de reproduction.   | ____ | ____ / ____   |
| 2.3.3 Valider les statuts des bogues.  | ____ | ____ / ____   |
| 2.3.4 Mettre à jour la base de données.  | ____ | ____ / ____   |
| 2.3.5 Communiquer les résultats des tests.   | ____ | ____ / ____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Récupération de la liste de régression.</li> <li>◇ Réalisation rigoureuse et méthodique des étapes de reproduction.</li> <li>◇ Validation adéquate des statuts des bogues.</li> <li>◇ Mise à jour de la base de données.</li> <li>◇ Communication adéquate des résultats.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Effectuer un test de régression » est maîtrisé.</b></p> |      |   |
| <p style="text-align: center;">_____<br/>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____<br/>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____<br/>Date</p>   |      |   |

---

## Contexte dans lequel l'apprentissage est réalisé

L'apprentissage de la compétence « Être capable d'effectuer les tests dans le jeu » a été réalisé...

### 1. Dans les contextes de spécialisation suivants :

- Tests de jeux vidéo sur consoles de jeu
- Tests de jeux vidéo sur ordinateurs
- Tests de jeux vidéo sur téléphones cellulaires
- Tests de jeux vidéo sur appareils portatifs
- Autres : \_\_\_\_\_

### 2. Avec les outils et instruments suivants :

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Console PlayStation                 | <input type="checkbox"/> Base de données       |
| <input type="checkbox"/> Console Wii                         | <input type="checkbox"/> Logiciels de jeu      |
| <input type="checkbox"/> Console Nintendo                    | <input type="checkbox"/> Matrices de test      |
| <input type="checkbox"/> Console Xbox                        | <input type="checkbox"/> Courrier électronique |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (PC)                     | <input type="checkbox"/> Documents de design   |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (MAC)                    | <input type="checkbox"/> Documents techniques  |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires              | <input type="checkbox"/> Plans de test         |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires intelligents |  |
| <input type="checkbox"/> iPhone                              |  |
| <input type="checkbox"/> iPod (Touch, Nano)                  |  |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS                         |  |
| <input type="checkbox"/> Autres : _____                      |  |

**Les critères pour évaluer la maîtrise de la compétence « Être capable d'effectuer les tests dans le jeu » sont les suivants.**

### **Critères d'évaluation**

- ◇ Maîtrise de tous les éléments de la compétence.
- ◇ Utilisation du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ Utilisation de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ Utilisation de la base de données.
- ◇ Respect des règles de santé et de sécurité du travail.
- ◇ Respect des méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ Respect des exigences du client ou de la cliente et du projet de test.
- ◇ Respect des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ Respect des règles de confidentialité de l'entreprise.
- ◇ Collaboration avec les collègues et le supérieur immédiat.

### **Résultat obtenu**

- ◇ L'apprenti ou l'apprentie est capable d'effectuer les tests dans le jeu.

**Nous, soussignés, confirmons la maîtrise de la compétence du module 2**

**« Être capable d'effectuer les tests dans le jeu »**

**Signature de l'apprenti ou de l'apprentie** \_\_\_\_\_

**Signature du compagnon ou de la compagne** \_\_\_\_\_

**Signature de l'employeur** \_\_\_\_\_

**Date** \_\_\_\_\_

---

## Module 3

### Être capable de rapporter le bogue

#### Compétence visée

- ◇ Être capable de rapporter le bogue.

#### Contexte de réalisation

- ◇ À partir des informations recueillies.
- ◇ À partir des recherches effectuées.
- ◇ À partir de la base de données.
- ◇ À l'aide du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ À l'aide des outils.
- ◇ En collaboration avec les membres de l'équipe.
- ◇ En respectant les méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ En respectant la nomenclature utilisée.
- ◇ En respectant les exigences du client et/ou de l'entreprise.
- ◇ En respectant les règles de santé et sécurité au travail.
- ◇ Selon les tâches assignées.
- ◇ Selon les directives de son supérieur immédiat.

#### Attitudes et comportements professionnels attendus

- ◇ Être autonome.
- ◇ Être capable d'effectuer un travail répétitif.
- ◇ Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- ◇ Faire preuve de rigueur et de minutie.
- ◇ Être méthodique.
- ◇ Démontrer de la débrouillardise.
- ◇ Accepter la critique.
- ◇ Être consciencieux ou consciencieuse.
- ◇ Être flexible et s'adapter facilement.
- ◇ Être capable de supporter le stress et la pression.
- ◇ Avoir de l'initiative.
- ◇ Avoir une motivation intrinsèque.
- ◇ Être capable de communiquer clairement, verbalement et par écrit.
- ◇ Avoir de bonnes habiletés relationnelles.
- ◇ Avoir une bonne capacité à travailler en équipe.
- ◇ Avoir une attitude positive.
- ◇ Être capable de respecter les limites imposées.
- ◇ Avoir le sens de l'éthique (confidentialité, honnêteté).

| Éléments de la compétence   | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|-------|---|
| <b>3.1 Analyser les résultats du test.</b>  |       |   |
| 3.1.1 Catégoriser le bogue.   | _____ | _____ / _____   |
| 3.1.2 Rechercher l'information existante dans la base de données.   | _____ | _____ / _____   |
| 3.1.3 Comparer le résultat du test avec l'information contenue dans la base de données.   | _____ | _____ / _____   |
| 3.1.4 Identifier les actions à poser.   | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Catégorisation adéquate du bogue.</li> <li>◇ Utilisation adéquate de l'outil de recherche de la base de données.</li> <li>◇ Pertinence de l'information recherchée par rapport au résultat du test.</li> <li>◇ Identification adéquate des actions à poser (confirmation, mise à jour ou création).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Analyser les résultats du test » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Date</p>   |       |   |



| Éléments de la compétence  | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|-------|---|
| <b>3.2 Reproduire le bogue.</b>  |       |   |
| 3.2.1 Déterminer la source et la spécificité du bogue.   | _____ | _____ / _____   |
| 3.2.2 Déterminer les étapes de reproduction du problème.   | _____ | _____ / _____   |
| 3.2.3 Identifier la fréquence du problème.   | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Identification précise de la source et de la spécificité du bogue.</li> <li>◇ Détermination méthodique et rigoureuse des étapes de reproduction du problème.</li> <li>◇ Identification précise de la fréquence du problème.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Reproduire le bogue » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">Date</p>  |       |   |

| Éléments de la compétence  | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|-------|---|
| <b>3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue.</b>   |       |   |
| 3.3.1 Créer les données nécessaires (captures d'images, captures vidéo, captures audio, alternatives de contournement, texte).   | _____ | _____ / _____   |
| 3.3.2 Récupérer de l'information complémentaire (rapports d'erreurs, configurations, sauvegardes).   | _____ | _____ / _____   |
| 3.3.3 Modifier l'information complémentaire (images, vidéos, captures audio, configurations).  | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Création méthodique des données nécessaires (captures d'images, captures vidéo, captures audio, alternatives de contournement, texte, etc.).</li> <li>◇ Récupération méthodique et rigoureuse de l'information complémentaire (rapports d'erreurs, configurations, sauvegardes).</li> <li>◇ Pertinence des modifications de l'information complémentaire (images, vidéos, captures audio, configurations, etc.).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Préparer l'information complémentaire au bogue » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>  |       |   |

| Éléments de la compétence  | Date | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|------|---|
| <b>3.4 Saisir le bogue dans la base de données.</b>  |      |   |
| 3.4.1 Rédiger le bogue (la description du bogue).  | ____ | ____ / ____   |
| 3.4.2 Mettre à jour l'information relative au bogue.   | ____ | ____ / ____   |
| 3.4.3 Remplir les champs obligatoires.   | ____ | ____ / ____   |
| 3.4.4 Combiner l'information complémentaire.   | ____ | ____ / ____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Rédaction complète et compréhensible du bogue (la description).</li> <li>◇ Mise à jour claire et précise de l'information relative au bogue.</li> <li>◇ Champs correctement remplis.</li> <li>◇ Information complémentaire combinée de façon adéquate (images, vidéos, captures audio, configurations, etc.).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Saisir le bogue dans la base de données » est maîtrisé.</b></p> |      |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>  |      |   |

---

## Contexte dans lequel l'apprentissage est réalisé

L'apprentissage de la compétence « Être capable de rapporter le bogue » a été réalisé...

### 1. Dans les contextes de spécialisation suivants :

- Tests de jeux vidéo sur consoles de jeu
- Tests de jeux vidéo sur ordinateurs
- Tests de jeux vidéo sur téléphones cellulaires
- Tests de jeux vidéo sur appareils portatifs
- Autres : \_\_\_\_\_

### 2. Avec les outils et instruments suivants :

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Console PlayStation                 | <input type="checkbox"/> Base de données       |
| <input type="checkbox"/> Console Wii                         | <input type="checkbox"/> Logiciels de jeu      |
| <input type="checkbox"/> Console Nintendo                    | <input type="checkbox"/> Matrices de test      |
| <input type="checkbox"/> Console Xbox                        | <input type="checkbox"/> Courrier électronique |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (PC)                     | <input type="checkbox"/> Documents de design   |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (MAC)                    | <input type="checkbox"/> Documents techniques  |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires              | <input type="checkbox"/> Plans de test         |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires intelligents |  |
| <input type="checkbox"/> iPhone                              |  |
| <input type="checkbox"/> iPod (Touch, Nano)                  |  |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS                         |  |
| <input type="checkbox"/> Autres : _____                      |  |

**Les critères pour évaluer la maîtrise de la compétence « Être capable de rapporter le bogue » sont les suivants.**

### **Critères d'évaluation**

- ◇ Maîtrise de tous les éléments de la compétence.
- ◇ Utilisation du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ Utilisation de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ Utilisation de la base de données.
- ◇ Respect des règles de santé et de sécurité au travail.
- ◇ Respect des méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ Respect des exigences du client ou de la cliente et du projet de test.
- ◇ Respect des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ Respect des règles de confidentialité de l'entreprise.
- ◇ Collaboration avec les collègues et le supérieur immédiat.

### **Résultats obtenus**

- ◇ L'apprenti ou l'apprentie a rapporté le ou les bogues.

**Nous, soussignés, confirmons la maîtrise de la compétence du module 3**

**« Être capable de rapporter le bogue »**

**Signature de l'apprenti ou de l'apprentie**

\_\_\_\_\_

**Signature du compagnon ou de la compagne**

\_\_\_\_\_

**Signature de l'employeur**

\_\_\_\_\_

**Date** \_\_\_\_\_

---

## Module 4

### Être capable de réaliser les suivis requis

#### Compétence visée

- ◇ Être capable de réaliser les suivis requis.

#### Contexte de réalisation

- ◇ À l'aide du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ À l'aide de la base de données.
- ◇ À l'aide des documents pertinents.
- ◇ En collaboration avec les membres de l'équipe.
- ◇ En collaboration avec le supérieur immédiat.
- ◇ En respectant les méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ En respectant les exigences du client et/ou de l'entreprise.
- ◇ En respectant les règles de santé et sécurité au travail.
- ◇ Selon les tâches assignées.
- ◇ Selon les directives de son supérieur immédiat.

#### Attitudes et comportements professionnels attendus

- ◇ Être autonome.
- ◇ Être capable d'effectuer un travail répétitif.
- ◇ Avoir l'esprit d'analyse et de synthèse.
- ◇ Faire preuve de rigueur et de minutie.
- ◇ Être méthodique.
- ◇ Démontrer de la débrouillardise.
- ◇ Accepter la critique.
- ◇ Être consciencieux ou consciencieuse.
- ◇ Être flexible et s'adapter facilement.
- ◇ Être capable de supporter le stress et la pression.
- ◇ Avoir de l'initiative.
- ◇ Avoir une motivation intrinsèque.
- ◇ Être capable de communiquer clairement, verbalement et par écrit.
- ◇ Avoir de bonnes habiletés relationnelles.
- ◇ Avoir une bonne capacité à travailler en équipe.
- ◇ Avoir une attitude positive.
- ◇ Être capable de respecter les limites imposées.
- ◇ Avoir le sens de l'éthique (confidentialité, honnêteté).

| Éléments de la compétence  | Date  | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|--|-------|---|
| <b>4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données.</b>  |       |   |
| 4.1.1 Répondre aux demandes d'information.   | _____ | _____ / _____   |
| 4.1.2 Mettre à jour les bogues.  | _____ | _____ / _____   |
| 4.1.3 Consulter la base de données.  | _____ | _____ / _____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Réponses claires et pertinentes aux demandes d'information.</li> <li>◇ Mise à jour méthodique des bogues.</li> <li>◇ Régularité de la consultation de la base de données.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Effectuer un suivi des bogues dans la base de données » est maîtrisé.</b></p> |       |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>  |       |   |

| Éléments de la compétence   | Date | Initiales<br>Apprenti/compagnon<br>Apprentie/compagne |
|---|------|---|
| <b>4.2 Traiter l'information reliée au projet.</b>  |      |   |
| 4.2.1 Transmettre aux membres de l'équipe l'information relative aux bogues majeurs.  | ____ | ____ / ____   |
| 4.2.2 Communiquer les progrès réalisés.   | ____ | ____ / ____   |
| 4.2.3 Rédiger la description des modifications apportées au jeu.  | ____ | ____ / ____   |
| 4.2.4 Fournir des idées de tests potentiels.  | ____ | ____ / ____   |
| 4.2.5 Assurer le suivi des communications.  | ____ | ____ / ____   |
| <p>Critères d'évaluation de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Transmission adéquate aux membres de l'équipe de l'information relative aux bogues majeurs.</li> <li>◇ Communication efficace des progrès réalisés.</li> <li>◇ Énoncés clairs et précis des modifications apportées au jeu.</li> <li>◇ Apport d'idées pertinentes de tests potentiels.</li> <li>◇ Suivi adéquat des communications.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Nous, soussignés, confirmons que l'élément de compétence<br/>« Traiter l'information relative au projet » est maîtrisé.</b></p> |      |   |
| <p>_____</p> <p>Signature de l'apprenti ou de l'apprentie</p> <p>_____</p> <p>Signature du compagnon ou de la compagne</p> <p>_____</p> <p>Date</p>   |      |   |



---

## Contexte dans lequel l'apprentissage est réalisé

L'apprentissage de la compétence « Être capable de réaliser les suivis requis » a été réalisé...

### 1. Dans les contextes de spécialisation suivants :

- Tests de jeux vidéo sur consoles de jeu
- Tests de jeux vidéo sur ordinateurs
- Tests de jeux vidéo sur téléphones cellulaires
- Tests de jeux vidéo sur appareils portatifs
- Autres : \_\_\_\_\_

### 2. Avec les outils et instruments suivants :

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Console PlayStation                 | <input type="checkbox"/> Base de données       |
| <input type="checkbox"/> Console Wii                         | <input type="checkbox"/> Logiciels de jeu      |
| <input type="checkbox"/> Console Nintendo                    | <input type="checkbox"/> Matrices de test      |
| <input type="checkbox"/> Console Xbox                        | <input type="checkbox"/> Courrier électronique |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (PC)                     | <input type="checkbox"/> Documents de design   |
| <input type="checkbox"/> Ordinateur (MAC)                    | <input type="checkbox"/> Documents techniques  |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires              | <input type="checkbox"/> Plans de test         |
| <input type="checkbox"/> Téléphones cellulaires intelligents |  |
| <input type="checkbox"/> iPhone                              |  |
| <input type="checkbox"/> iPod (Touch, Nano)                  |  |
| <input type="checkbox"/> Nintendo DS                         |  |
| <input type="checkbox"/> Autres : _____                      |  |

**Les critères pour évaluer la maîtrise de la compétence « Être capable de réaliser les suivis requis » sont les suivants.**

### **Critères d'évaluation**

- ◇ Maîtrise de tous les éléments de la compétence.
- ◇ Utilisation du matériel et des logiciels appropriés.
- ◇ Utilisation de la documentation associée au projet (documents design, documents techniques, plans de test, matrices de test et autres).
- ◇ Utilisation de la base de données.
- ◇ Respect des règles de santé et de sécurité au travail.
- ◇ Respect des méthodes de travail de l'entreprise.
- ◇ Respect des exigences du client ou de la cliente et du projet de test.
- ◇ Respect des biens matériels de l'entreprise.
- ◇ Respect des règles de confidentialité de l'entreprise.
- ◇ Collaboration avec les collègues et le supérieur immédiat.

### **Résultats obtenus**

- ◇ L'apprenti ou l'apprentie a réalisé les suivis requis.

**Nous, soussignés, confirmons la maîtrise de la compétence du module 4**

**« Être capable de réaliser les suivis requis »**

**Signature de l'apprenti ou de l'apprentie** \_\_\_\_\_

**Signature du compagnon ou de la compagne** \_\_\_\_\_

**Signature de l'employeur** \_\_\_\_\_

**Date** \_\_\_\_\_

## **Annexes**

---

## Plan individuel d'apprentissage

Nom de l'apprenti ou de l'apprentie :

N° de carnet Emploi-Québec :

### APPRENTISSAGE EN MILIEU DE TRAVAIL

| TITRE DU MODULE                                | PROFIL D'APPRENTISSAGE |            | SUIVI DE L'APPRENTISSAGE   |      |              |
|--|------------------------|------------|--|------|--------------|
|  | À acquérir             | À vérifier | Signature du représentant ou de la représentante d'Emploi-Québec | Date | Entente (n°) |
| Être capable de se préparer de façon proactive |                        |            |  |      |              |
| Être capable d'effectuer les tests dans le jeu |                        |            |  |      |              |
| Être capable de rapporter le bogue             |                        |            |  |      |              |
| Être capable de réaliser les suivis requis     |                        |            |  |      |              |

## Renseignements sur l'employeur

**Nom**

**Adresse**

**Ville**

**Code postal**

**Téléphone**

**Nom du compagnon ou de la compagne d'apprentissage**

**Entente**

**Début**

**Fin**

**Signature de l'employeur**

### Éléments de compétence ayant été complètement maîtrisés dans cet établissement

- |  |                          |  |                          |
|--|--------------------------|--|--------------------------|
| 1. Être capable de se préparer de façon proactive                        |                          | 3. Être capable de rapporter le bogue                      |                          |
| 1.1 S'informer des tâches assignées.                                     | <input type="checkbox"/> | 3.1 Analyser les résultats du test.                        | <input type="checkbox"/> |
| 1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests.         | <input type="checkbox"/> | 3.2 Reproduire le bogue.                                   | <input type="checkbox"/> |
| 1.3 Planifier les travaux à réaliser.                                    | <input type="checkbox"/> | 3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue.        | <input type="checkbox"/> |
| 1.4 Prendre connaissance de l'information pertinente associée au projet. | <input type="checkbox"/> | 3.4 Saisir le bogue dans la base de données.               | <input type="checkbox"/> |
| 2. Être capable d'effectuer les tests dans le jeu                        |                          | 4. Être capable de réaliser les suivis requis              |                          |
| 2.1 Valider la version à tester.   | <input type="checkbox"/> | 4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données. | <input type="checkbox"/> |
| 2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues.                            | <input type="checkbox"/> | 4.2 Traiter l'information relative au projet.              | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 Effectuer un test de régression.                                     | <input type="checkbox"/> |  |                          |

| <b>Renseignements sur l'employeur</b>   |   |                  |
|---|---|------------------|
| <b>Nom</b>  |   |                  |
| <b>Adresse</b>  |   |                  |
| <b>Ville</b>  | <b>Code postal</b>  | <b>Téléphone</b> |
| <b>Nom du compagnon ou de la compagne d'apprentissage</b>   |   |                  |
| <b>Entente</b>  | <b>Début</b>  | <b>Fin</b>       |
| <b>Signature de l'employeur</b>   |   |                  |
| <b>Éléments de compétence ayant été complètement maîtrisés dans cet établissement</b>   |   |                  |
| 1. Être capable de se préparer de façon proactive<br>1.1 S'informer des tâches assignées. <input type="checkbox"/><br>1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests. <input type="checkbox"/><br>1.3 Planifier les travaux à réaliser. <input type="checkbox"/><br>1.4 Prendre connaissance de l'information pertinente associée au projet. <input type="checkbox"/><br><br>2. Être capable d'effectuer les tests dans le jeu<br>2.1 Valider la version à tester. <input type="checkbox"/><br>2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues. <input type="checkbox"/><br>2.3 Effectuer un test de régression. <input type="checkbox"/> | 3. Être capable de rapporter le bogue<br>3.1 Analyser les résultats du test. <input type="checkbox"/><br>3.2 Reproduire le bogue. <input type="checkbox"/><br>3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue. <input type="checkbox"/><br>3.4 Saisir le bogue dans la base de données. <input type="checkbox"/><br><br>4. Être capable de réaliser les suivis requis<br>4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données. <input type="checkbox"/><br>4.2 Traiter l'information relative au projet. <input type="checkbox"/> |                  |

| <b>Renseignements sur l'employeur</b>   |   |                  |
|---|---|------------------|
| <b>Nom</b>  |   |                  |
| <b>Adresse</b>  |   |                  |
| <b>Ville</b>  | <b>Code postal</b>  | <b>Téléphone</b> |
| <b>Nom du compagnon ou de la compagne d'apprentissage</b>   |   |                  |
| <b>Entente</b>  | <b>Début</b>  | <b>Fin</b>       |
| <b>Signature de l'employeur</b>   |   |                  |
| <b>Éléments de compétence ayant été complètement maîtrisés dans cet établissement</b>   |   |                  |
| 1. Être capable de se préparer de façon proactive<br>1.1 S'informer des tâches assignées. <input type="checkbox"/><br>1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests. <input type="checkbox"/><br>1.3 Planifier les travaux à réaliser. <input type="checkbox"/><br>1.4 Prendre connaissance de l'information pertinente associée au projet. <input type="checkbox"/><br><br>2. Être capable d'effectuer les tests dans le jeu<br>2.1 Valider la version à tester. <input type="checkbox"/><br>2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues. <input type="checkbox"/><br>2.3 Effectuer un test de régression. <input type="checkbox"/> | 3. Être capable de rapporter le bogue<br>3.1 Analyser les résultats du test. <input type="checkbox"/><br>3.2 Reproduire le bogue. <input type="checkbox"/><br>3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue. <input type="checkbox"/><br>3.4 Saisir le bogue dans la base de données. <input type="checkbox"/><br><br>4. Être capable de réaliser les suivis requis<br>4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données. <input type="checkbox"/><br>4.2 Traiter l'information relative au projet. <input type="checkbox"/> |                  |

| Renseignements sur l'employeur   |   |           |
|--|---|-----------|
| Nom  |   |           |
| Adresse  |   |           |
| Ville  | Code postal   | Téléphone |
| Nom du compagnon ou de la compagne d'apprentissage   |   |           |
| Entente  | Début   | Fin       |
| Signature de l'employeur   |   |           |
| <b>Éléments de compétence ayant été complètement maîtrisés dans cet établissement</b>  |   |           |
| 1. Être capable de se préparer de façon proactive<br>1.1 S'informer des tâches assignées. <input type="checkbox"/><br>1.2 Préparer les logiciels et le matériel requis pour les tests. <input type="checkbox"/><br>1.3 Planifier les travaux à réaliser. <input type="checkbox"/><br>1.4 Prendre connaissance de l'information pertinente associée au projet. <input type="checkbox"/> | 3. Être capable de rapporter le bogue<br>3.1 Analyser les résultats du test. <input type="checkbox"/><br>3.2 Reproduire le bogue. <input type="checkbox"/><br>3.3 Préparer l'information complémentaire au bogue. <input type="checkbox"/><br>3.4 Saisir le bogue dans la base de données. <input type="checkbox"/> |           |
| 2. Être capable d'effectuer les tests dans le jeu<br>2.1 Valider la version à tester. <input type="checkbox"/><br>2.2 Explorer le jeu à la recherche de bogues. <input type="checkbox"/><br>2.3 Effectuer un test de régression. <input type="checkbox"/>  | 4. Être capable de réaliser les suivis requis<br>4.1 Effectuer un suivi des bogues dans la base de données. <input type="checkbox"/><br>4.2 Traiter l'information relative au projet. <input type="checkbox"/>  |           |