

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

0. Gliederung

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement
2. zu Qualitätssicherung
3. zu Qualitätsmanagement
4. Diskussion
5. Quellen

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement

- Was ist Qualitätssicherung?
- Was ist Qualitätsmanagement?
- Was ist Qualität?
- Relation zwischen QM und QS

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement

Was ist Qualitätssicherung?

→ Verfahren, Aktivitäten und Prozesse die dazu dienen sicherzustellen, dass ein Produkt entsprechend definierten Anforderungen gerecht wird.

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement

Was ist Qualitätsmanagement?

→ wechselseitig abgestimmte Aktivitäten zur Leitung und Lenkung einer Organisation bezüglich Qualität

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement

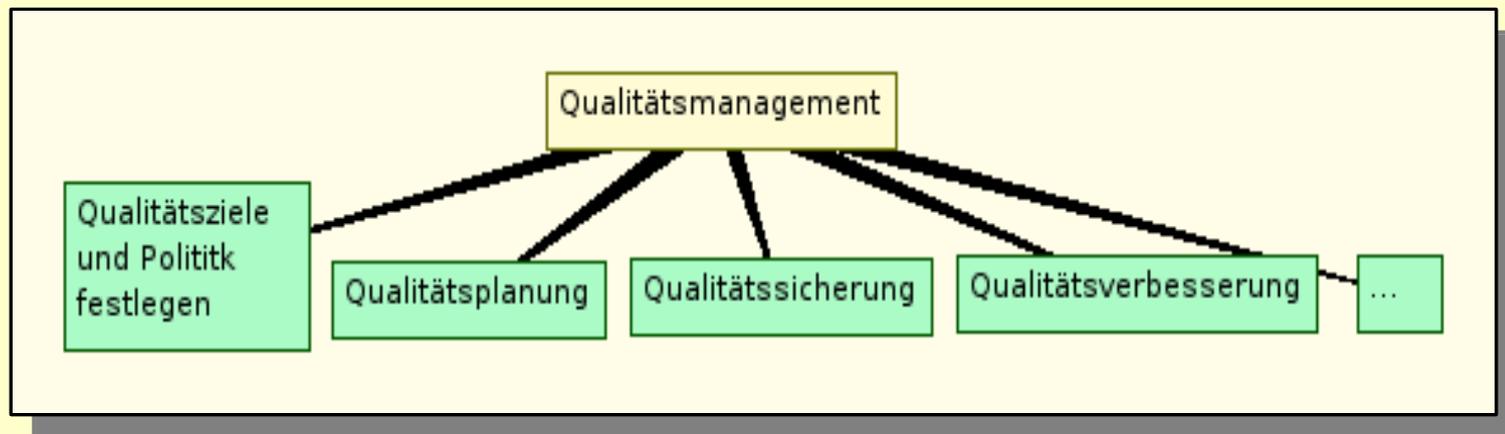
Was ist Qualität?

→ Fähigkeit eines Produktes gestellten Anforderungen gerecht zu werden

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

1. Qualitätssicherung vs. Qualitätsmanagement

Relation zwischen QM und QS



Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

2. zu Qualitätssicherung

- Agile Softwareentwicklung als Zukunftstrend?
- graue Kisten, Module und Abstürze
- Ausblick 1

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

2. zu Qualitätssicherung

Agile Softwareentwicklung als Zukunftstrend?

- flexible Entwicklungsprozesse
- berücksichtigt soziale Faktoren im Entwicklungsprozess
- flache Aufwandskurve
- Praktikabilität im Business?
- Beispiele: SCRUM, Extreme Programming, testgetriebene Entwicklung

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

2. zu Qualitätssicherung

graue Kisten, Module und Abstürze

- Klassifikation nach Informationsstand
- Klassifikation nach Umfang
- Tests als Kostenfaktor
- Automatisierbarkeit von Tests?

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

2. zu Qualitätssicherung

Ausblick 1

- Verbreitungsgrad agiler Prozesse bzw. eher klassischer Vorgehensmodelle
- Studien zur Leistungsfähigkeit agiler Prozesse in großen Projekten
- Sind agile Prozesse wirklich wirtschaftlicher?
- Studien zur Automatisierbarkeit von Softwaretests

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

- Was wurde gesucht?
- Gefunden bzw. nicht gefunden
- Schlussfolgerungen
- Ausblick 2

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

Was wurde gesucht?

- Zertifizierung bzw. Selbstdarstellung
- Kommunikationskanäle zu Kunden
- Stellenausschreibungen

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

Gefunden bzw. nicht gefunden

- keine Angaben zu implementierten QMS
- Ataris Mission ist kundenzentriert
- Stellenbeschreibungen umschreiben Qualitätssteuernde Aufgabenfelder bei EA und Atari
- Userforen und Produkt-Homepages
- in der Regel keine Annahme von Spielideen auf Eigeninitiative

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

Schlussfolgerungen

- kein systematisches unternehmensweites QM
- aber, Qualitätsewusstsein und Kundenorientierung vorhanden
- wird vor allem auf Ebene der Projekte umgesetzt

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

Ausblick 2

- Qualitätsverständnis der Branche erheben
- In Firmen den Umgang mit QM erheben und systematisieren
- Relevanz für QM für die Branche herausarbeiten
- Verbesserungsvorschläge generieren

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

4. Diskussion

Fragen

- Sind die formulierten Ausblicke für weitere Untersuchungen sinnvoll?
- Sind die formulierten Ausblicke für weitere Untersuchungen interessant?
- ... aus dem Publikum?

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

2. zu Qualitätssicherung

Ausblick 1

- Verbreitungsgrad agiler Prozesse bzw. eher klassischer Vorgehensmodelle
- Studien zur Leistungsfähigkeit agiler Prozesse in großen Projekten
- Sind agile Prozesse wirklich wirtschaftlicher?
- Studien zur Automatisierbarkeit von Softwaretests

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

3. zu Qualitätsmanagement

Ausblick 2

- Qualitätsverständnis der Branche erheben
- In Firmen den Umgang mit QM erheben und systematisieren
- Relevanz für QM für die Branche herausarbeiten
- Verbesserungsvorschläge generieren

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

5. Quellen

- Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.)(2004): V-Modell XT. Grundlagen des V-Modells. <http://ftp.uni-kl.de/pub/v-modell-xt/Release-1.2/Dokumentation/pdf/V-Modell-XT-Teil1.pdf>. 2006-09-12; 17:00.
- CEN (Hrsg.)(2000): Qualitätsmanagementsysteme – Grundlagen und Begriffe. (ISO 9000:2000). Brüssel: o.V..
- CEN (Hrsg.)(2000): Qualitätsmanagementsysteme – Anforderungen. (ISO 9001:2000). Brüssel: o.V..
- corporate.infogames.com (Hrsg.)(2006): Vacancy Details - Production Manager, Computer Games – New York, New York. http://corporate.infogames.com/hr.html?action=job_detail&jobID=242&locationID=1. 2006-09-11; 19:44.
- Fong, Dennis (2006): How to grow a Community and make it profitable. Leipzig: GCDC. 2006-08-21; 11:45-12:45. Vortrag auf der GCDC 2006 in Leipzig.
- jobs.ea.com (Hrsg.)(2006): Development Director 1. http://jobs.ea.com/pljb/ElectronicArts/United_States/applicant/jobClick.jsp?id=3070. 2006-09-12; 20:00.

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

5. Quellen

- jobs.ea.com (Hrsg.)(2006): QA Test Engineer.
http://jobs.ea.com/pljb/ElectronicArts/United_States/applicant/jobClick.jsp?id=2635. 2006-09-12; 20:00.
- jobs.ea.com (Hrsg.)(2006): Producer.
http://jobs.ea.com/pljb/ElectronicArts/United_States/applicant/jobClick.jsp?id=3806. 2006-09-12; 20:00.
- Kamiske, Gerd F./ Brauer, Jörg-Peter (2002): ABC des Qualitätsmanagements. München, Wien: Carl Hanser. Pocket Power.
- Schmitz, Christopher (2006): Agile Project Management With Scrum. Leipzig: GCDC. 2006-08-21; 10:45-11:45. Vortrag auf der GCDC 2006 in Leipzig.
- www.atarisupport.de. <http://www.atarisupport.de/>. 2006-09-11; 19:00.
- www.wikipedia.de (Hrsg.)(2006): Agile Softwareentwicklung.
http://de.wikipedia.org/wiki/Agile_Software-Entwicklung. 2006-09-12; 19:35.
- www.wikipedia.de (Hrsg.)(2006): Vorgehensmodell (Software).
http://de.wikipedia.org/wiki/Vorgehensmodell_%28Software%29. 2006-09-11; 20:00.

Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement bei der Entwicklung von Computerspielen

5. Quellen

- www.wikipedia.de (Hrsg.)(2006): Softwaretest.
http://de.wikipedia.org/wiki/Test_%28Informatik%29. 2006-09-12; 20:00.
- vortrag vom cdv typen bei der GCDC
- vortrag vom xfiretyp bei der GCDC