



## Итоговый экзамен Менеджмент в игровой индустрии и киберспорте.дпо

- 1 Сопоставляя гейминг и киберспорт, можно отметить, что ...
- 2 Ключевое отличие киберспорта от гейминга заключается в ...
- 3 Неверно, что в формат классического гейминга входит ...
- 4 Киберспортивный менеджмент – это ...
- 5 Основная задача менеджмента киберспортивной команды – это ...
- 6 Главное преимущество мобильного киберспорта – это ...
- 7 Реализация киберспортивного проекта – это ...
- 8 Создание киберспортивной команды стоит начинать с ...
- 9 Искать игроков и менеджеров киберспортивных команд можно ...
- 10 Киберспортивная команда должна ставить перед собой на сезон ...
- 11 Рискованные решения в управлении киберспортивной командой могут быть оправданы ...
- 12 Управление менеджерами составов в киберспортивной организации осуществляется ...
- 13 Игровой сленг – это ...
- 14 Характерной особенностью английского языка в сфере виртуальной коммуникации является ...
- 15 Aimbot в профессиональной коммуникации геймеров – это...
- 16 Неверно, что компьютерные игры способствуют ...
- 17 Позитивное отношение между членами профессиональной команды влияет на ...
- 18 Категоризации игровых жанров появилась ...





- 19 Основная проблема облачного гейминга состоит в ...
- 20 Главное отличие в выпуске игр под консоль от игр для персональных компьютеров (ПК) заключается в ...
- 21 Технологическая особенность в выпуске игр на Android (в отличие от игр на iOS) заключается в ...
- 22 В официальных соревнованиях по компьютерному спорту можно участвовать с ...
- 23 Турнирные операторы в компьютерном спорте – это ...
- 24 В киберспорте фактически невозможно повторения одной и той же ситуации из-за ...
- 25 Большинство правообладателей не хотят отдавать проведение крупных турниров в частные руки, ...
- 26 Для интеграции в турнир у брендов есть такой риск, как ...
- 27 Единственный нормативный документ, который регламентирует определение киберспорта в РФ, находится на сайте ...
- 28 Киберспорт впервые признали официальным видом спорта в России в ...
- 29 Комментатор киберспорта от обычного комментатора отличается тем, что он ...
- 30 В киберспортивных дисциплинах обычно принят формат парного комментирования, ...
- 31 Говоря об отличиях стримера от комментатора киберспорта, который ведет трансляции из студии, можно отметить, что стример ...
- 32 При подготовке к трансляции киберспортивного матча в первую очередь нужно ...
- 33 Хайлайты в киберспорте – это ...
- 34 Говоря о необходимости наличия правил в игре, можно утверждать, что ...
- 35 Главная задача гейм-дизайна заключается в том, что он ...
- 36 Говоря об обязанности гейм-дизайнера играть в игры, можно утверждать, что ...



- 37) Гейм-дизайн документ используется для ...
- 38) Игроку нужны внутриигровые цели для ...
- 39) Конфликт так важен для игры, потому что ...
- 40) Игровой процесс – это ...
- 41) Кор-геймплей – это ...
- 42) Через игровую механику игрок ...
- 43) Программа для электронно-вычислительных машин (ЭВМ) ...
- 44) Понятие «компьютерная игра» ...:
- 45) Говоря о возможности использования персонажа фильма в игре, не получив согласия обладателя исключительных прав на данный персонаж, можно утверждать, что его ...
- 46) Пределы использования игры на платформах ...
- 47) Возрастные рейтинги направлены на защиту ...
- 48) По общему правилу призы, полученные киберспортсменами на соревнованиях, ...
- 49) Судебные споры в отношении игр происходят ...
- 50) При определении сроков производства проекта Project Manager / Product Owner опирается на ...
- 51) Одностраничный сайт, созданный для достижения определенной цели или реализации маркетинговой кампании, – это ...
- 52) Неверно, что ... относят к основным типам web-проектов
- 53) Модель монетизации игры, при которой мы используем бесплатную версию с потенциальной возможностью совершать внутриигровые покупки, покупать игровую валюту или предметы, – ...
- 54) Обязанность обрабатывать задачи и делить их на небольшие подзадачи, которые делегируются исполнителям и добивается соблюдения дедлайнов ...





- 55) Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- 56) Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- 57) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- 58) При проведении крупного онлайн турнира большую роль играет
- 59) Главный документ для подготовки медийного освещения киберспортивного мероприятия – это ...
- 60) В отличие от турнирных операторов, киберспортивные платформы...

