



Материально-технические условия реализации проектов на основе компьютерных игр.фкибер_БАК

- 1 Анализ компьютерных игр как феномена современной популярной культуры включает в себя ...
- 2 Термин, который является более общим и корректным для описания нового вида игр, возникших в результате бума электронных игровых приставок в 70-х годах XX века – это ...
- 3 Особенность компьютерных игр как техно-художественных гибридов заключается в ...
- 4 Первая компьютерная игра в истории появилась в ...
- 5 ... - сотрудник Брукхэвенской Национальной Лаборатории представил первую компьютерную игру посетителям организации.
- 6 Первая компьютерная игра, созданной Уильямом Хигинботамом, была названа ...
- 7 Tennis for Two не получил широкого распространения среди людей, согласно тексту, потому что ...
- 8 Первая компьютерная игра в Массачусетском Технологическом Институте (MIT) была создана в ...
- 9 Первая игровая приставка, позволяющая играть на телевизоре была создана в ...
- 10 Какой жанр игр получил название "аркады" и почему?
- 11 Жанр компьютерных игр, который развивался параллельно с популярными спортивными играми, включая футбол, хоккей и теннис – это ...
- 12 Важным аспектом компьютерных игр с культурологической точки зрения является ...
- 13 Компьютерные игры в современной культуре ...
- 14 Жанры, которые популярной культуры заимствуются и используются в компьютерных играх ...
- 15 Эстетическую ценность компьютерным играм, согласно тексту, придает ...



- 16) Элемент коммерческой привлекательности компьютерных игр, который особенно важен – это ...
- 17) Какие качества должна иметь графика компьютерной игры должна иметь ...
- 18) Эстетика компьютерных игр по сравнению с литературой, кинематографом и театром строится ...
- 19) Навыки и способности, которые развиваются у детей благодаря компьютерным играм ...
- 20) Негативным следствием аддикции к компьютерным играм, согласно тексту, является ...
- 21) Игровые ПК начали развиваться ...
- 22) Игровые ПК от обычных персональных компьютеров отличаются ...
- 23) Игровые ПК чаще делают по заказу, а не продают в предварительно собранном виде ...
- 24) Предпочтение для игрового компьютера отдается ...
- 25) Объем оперативной памяти игрового компьютера отличается от офисного компьютера тем, что ...
- 26) Характеристики, который важны при выборе монитора для игрового компьютера ...
- 27) Дополнительные функции, которые могут выполнять игровые приставки помимо запуска видеоигр – это ...
- 28) Собственническим у игровых консолей является ...
- 29) Первая домашняя игровая консоль на рынок была выпущена в ...
- 30) Консоль, которая была лидером продаж на американском рынке в 1976–1978 годах – это ...
- 31) Тираж продаж консолей Coleco Telstar в 1976–1978 годах был ...
- 32) В ... году закончился выпуск консолей Color TV на японском рынке.
- 33) Консоль, которая стала безоговорочным лидером продаж во 2-м поколении – это ...
- 34) Кризис, который произошел в индустрии видеоигр в конце 1970-х – начале 1980-х годов – это ...





- 35) Компания, которая выпустила 8-битную консоль Famicom, которая стала флагманом 3-го поколения консолей – это ...
- 36) Журнал ... был основан для продвижения Famicom в США.
- 37) Консоль, которая стала самым продаваемым игровым устройством за все времена в 6-м поколении – это ...
- 38) Технологии, которые используются в настоящее время для изготовления экранов игровых смартфонов – это ...
- 39) Разрешение экрана, которое желательно выбирать для игрового смартфона ...
- 40) Характеристика, которая не является важной для моделирования виртуального мира – это ...
- 41) Закон, который регулирует вопросы физической культуры и спорта в Российской Федерации – это ...
- 42) Документы, которые рекомендуются организатору для помощи в обеспечении безопасности участников киберспортивных мероприятий – это ...
- 43) Основным источником потенциальной опасности на массовых мероприятиях – это ...
- 44) Места, которые могут быть использованы для проведения массовых мероприятий – это ...
- 45) Действия, которые рекомендуется предпринять для согласования условий договоров с подрядчиками – это ...
- 46) Цель распределения зон ответственности в договорах с подрядчиками – это ...
- 47) В первую очередь при обеспечении безопасности на культурно-массовых мероприятиях нужно учесть ...
- 48) Сотрудники органов внутренних дел на массовых мероприятиях выполняют функцию ...
- 49) Управление по делам гражданской обороны и чрезвычайным ситуациям на массовых мероприятиях играют роль ...
- 50) Законодательные акты, которые регулируют защиту данных – это ...
- 51) Административные меры считаются фундаментальной основой для защиты информационных данных из-за того, что ...





- 52) Для обеспечения защиты информационного контента компании в сети Интернет необходимо разработать ...
- 53) Организационные комитеты при подготовке и проведении крупных мероприятий могут создаваться ...
- 54) Для ежедневной уборки помещений в организации предусмотрена ...
- 55) Дополнительные мероприятия, которые рекомендуется проводить для профилактики заболевания – это ...
- 56) Информационные памятки о мерах профилактики заболевания необходимо помещать ...
- 57) Дополнительные меры, которые рекомендуется предусмотреть для обеспечения безопасности мероприятия – это ...
- 58) Меры, которые должны быть предусмотрены при подписании договоров с подрядчиками – это ...
- 59) Для обеспечения санитарной безопасности на мероприятии необходимо ...
- 60) Обеспечение безопасности события на всех этапах подготовки и проведения включает в себя ...
- 61) Поставляемые результаты в рамках проекта представляют собой ...
- 62) Stakeholder (заинтересованная сторона) проекта – это ...
- 63) Характеристики технического задания могут зависеть от специфики конечного продукта ...
- 64) ТЗ помогает решить такие задачи как ...
- 65) Составлять техническое задание (ТЗ) должен ...
- 66) Обязательными элементами для включения в техническое задание (ТЗ) – это ...
- 67) В обязательные составные части ТЗ не входит:
- 68) Рекомендацией по составлению ТЗ не является ...
- 69) Форс-мажором при составлении ТЗ следует считать ...



- 70 Составление технического задания (ТЗ), согласно тексту, не требуется в случае ...
- 71 К основным признакам проекта относятся:
- 72 Техническое задание проекта – это ...
- 73 "Валидация" в контексте технического задания проекта – это ...
- 74 Компетенции, которые должен иметь менеджер проекта в киберспортивной сфере – это ...
- 75 Задача, не являющаяся примером задачи, которая может возникнуть в киберспортивном проекте – это ...
- 76 Наличие ТЗ для киберспортивного проекта позволяет ...
- 77 Перечень качеств и характеристик в ТЗ включает в себя ...
- 78 ТЗ в установлении соответствия заданным параметрам помогает ...
- 79 Наличие технического задания ...
- 80 Пункт, который НЕ является задачей, решаемой с помощью ТЗ ...
- 81 Эстетическая полнота эффекта виртуального пространства в компьютерных играх достигается ...
- 82 Технологии, которые стали основой для разработки трехмерной графики в игровых ПК в 1990-х годах – это ...
- 83 Увеличению популярности игровых ПК в начале 2000-х годов способствовало ...
- 84 Производители игровых компьютеров часто выпускают модели с красочным внешним дизайном для ...
- 85 Не каждый компьютер может считаться игровым из-за ...
- 86 Процессор игрового компьютера отличается от процессора офисного компьютера тем, что ...
- 87 Графическая карта игрового компьютера отличается от графической карты офисного компьютера тем, что ...
- 88 Накопитель, который обычно используется для операционной системы и игр в игровом компьютере – это ...





- 89 Система охлаждения, которая чаще всего используется в мощных игровых компьютерах – это ...
- 90 Игровая приставка отличается от офисного компьютера ...
- 91 Устройства, которые используются в качестве независимого устройства отображения для домашних игровых приставок – это ...
- 92 Технологии, которые использовались для распространения и воспроизведения игр на игровых консолях на разных этапах их эволюции – это ...
- 93 ... поколений игровых консолей выделяют и новое поколение появляется каждые ... лет (год).
- 94 Первая консоль, выпущенная на рынок в США в сентябре 1972 года была ...
- 95 Игры, которые обычно представляли собой игры для консолей 1-го поколения – это ...
- 96 Стоимость домашних игровых консолей 1-го поколения на старте продаж были около ...
- 97 Ключевое нововведение, которое внесло 2-е поколение игровых консолей – это ...
- 98 В ... впервые были применены игровые картриджи.
- 99 До ... цветов могла поддерживать игровая консоль во 2-м поколении.
- 100 Причиной кризиса в индустрии видеоигр в 1983 году – это ...
- 101 Тираж продаж консоли Atari 2600 во 2-м поколении был около ...
- 102 Основной конкурент Famicom в 3-м поколении – это ...
- 103 Famicom могла отражать ...
- 104 Общий объем проданных консолей Nintendo Entertainment System (NES) ...
- 105 Объем продаж у консоли Sega Master System в 3-м поколении составил ...
- 106 Игра, которая стала значимым феноменом массовой культуры и была выпущена для устройств 3-го поколения – это ...





- 107) Компания, которая выпустила первую консоль 6-го поколения – это ...
- 108) Функция, которая была представлена в консоли Xbox от Microsoft в 6-м поколении – это ...
- 109) Игра, которая стала символом блокбастера в индустрии игр и была эксклюзивом для Xbox в 6-м поколении – это ...
- 110) Консоль, которая стала лидером по продажам в 7-м поколении – это ...
- 111) Функция, которая была характерной для игровых геймпадов в 7-м поколении – это ...
- 112) Консоль, которая была первой в 8-м поколении и каковы были ее продажи по сравнению с ожиданиями – это ...
- 113) Компания, которая вернула себе лидерство на рынке консолей после выпуска PlayStation 4 (PS4) – это ...
- 114) Особенности, которые имели обе главные консоли 8-го поколения, PlayStation 4 (PS4) и Xbox One – это ...
- 115) Консоль, которая оказалась самой популярной в 8-м поколении с продажами близкими к отметке 130 млн единиц – это ...
- 116) Переход к 9-му поколению игровых консолей начался в ...
- 117) Консоли, которые были выпущены в 9-м поколении – это ...
- 118) Игра, которая стала символом технологических новшеств 9-го поколения, сочетающих в себе загрузку с SSD, технологию DualSense и HDR-режим – это ...
- 119) Одним из недостатков IPS-матриц в игровых смартфонах ...
- 120) Технология экранов, которая стремится к бесконечной контрастности – это ...
- 121) Недостатки, которые характерны для AMOLED-матриц в игровых смартфонах – это ...
- 122) Тип матрицы, который наиболее распространен в настоящее время для экранов игровых смартфонов – это ...
- 123) При выборе игрового смартфона следует ориентироваться на диагональ экрана ...
- 124) Параметры процессора, которые следует учитывать при выборе игрового смартфона – это ...





- 125) Минимально рекомендуемый объем встроенной памяти для игрового смартфона – это ...
- 126) Емкость аккумулятора, которая рекомендуется для игрового смартфона – это ...
- 127) Тип матрицы экрана, который наиболее энергоэффективен – это ...
- 128) Операционная система, которая является одной из лидирующих для игровых смартфонов согласно тексту – это ...
- 129) Технология, которая позволяет подключить внешнюю периферию к смартфону для расширения мультимедийных возможностей – это ...
- 130) Устройства, которые можно подключить к смартфону с помощью технологии USB OTG – это ...
- 131) Подключение смартфона к монитору осуществляется ...
- 132) Параметры экрана смартфона, которые являются оптимальными для комфортного использования – это ...
- 133) Максимально рекомендуемый вес смартфона для комфортного использования согласно тексту ...
- 134) Технология защитного стекла, которая является наиболее подходящей для смартфона согласно тексту – это ...
- 135) Виртуальная реальность (VR) – это ...
- 136) Эффект присутствия в контексте виртуальной реальности – это ...
- 137) Дополненная реальность (AR) – это ...
- 138) Оборудование, которое используется для погружения в виртуальную реальность – это ...
- 139) Следствием хакерской атаки на виртуальную реальность может стать ...
- 140) Угрозы, которые представляются для гарнитур виртуальной реальности со стороны киберпреступников – это ...
- 141) Последствия, которые могут возникнуть при негативном воздействии на психику человека в виртуальной реальности – это ...
- 142) Важность соблюдения нормативно-правовых документов при организации офлайн-мероприятий ...





- 143) Меры, которые предлагаются для обеспечения безопасности мероприятия – это ...
- 144) Меры, которые следует предпринять при выборе компаний, задействованных в организации мероприятия:
- 145) Что следует предусмотреть организаторам мероприятия, если нет общественного транспорта рядом:
- 146) Ответственность за соблюдение установленного порядка и обеспечение безопасности на культурно-массовых мероприятиях несут ...
- 147) Информация, которая доходит до администрации и организаторов мероприятий благодаря управлению по делам гражданской обороны – это ...
- 148) На информационных стендах должны быть размещены ...
- 149) Техническое задание (ТЗ) в контексте проекта – это ...
- 150) Функцию, которую выполняет техническое задание (ТЗ) в контексте проекта – это ...
- 151) Опция, которая отражает правильную последовательность составления технического задания (ТЗ), согласно тексту:
- 152) Элементы, которые могут быть включены в приложения к ТЗ – это ...
- 153) Рекомендация, которую следует применять при составлении ТЗ:
- 154) Игровая платформа, которая не относится к компьютерным играм – это ...
- 155) Компьютерные игры, которые являются соревновательными по своей природе – это ...
- 156) Системные требования игры – это ...
- 157) Материальная база использования компьютерных игр в проекте – это ...
- 158) Бюджет проекта в контексте киберспортивных проектов – это ...
- 159) Утверждение о процессе создания ТЗ, которое является верным ...





- 160 Материально-технические условия, которые могут повысить эффективность работы проектов на основе компьютерных игр – это ...
- 161 "Фреймрейт" – это ...
- 162 Соотнесите следующие виды игр с их описаниями:
- 163 Сопоставьте правильные определения следующим понятиям:
- 164 Соотнесите виды взаимодействия с игрой с их описанием:
- 165 Соотнесите типы поддерживаемых платформ с их описанием:
- 166 Параметры экрана, которые являются ключевыми для игровых смартфонов – это ...
- 167 Технологии, которые используются для подсветки экранов игровых смартфонов – это ...
- 168 Действия, которые может совершить хакер, изменяя виртуальную реальность – это ...
- 169 ... – это четко сформулированный и детальный перечень требований к конечному продукту (киберспортивному товару или услуге), заявленный заказчиком и направляемый исполнителю.
- 170 ... – это государственный стандарт, который включает в себя требования государства к качеству продукции, его геометрические размеры, отклонения от эталона и т.д.
- 171 ... – это юридическое или физическое лицо, обратившееся с заказом к другому лицу — изготовителю, продавцу, поставщику товаров и услуг (подрядчику).

