



Продюсирование игровых проектов.фип_БАК_240905

- 1 Какие задачи выполняет technical producer?
- 2 Этап, на котором происходит производство основного контента игры, называется ...
- 3 Установите соответствие между типами продюсеров и их обязанностями:
- 4 Расположите этапы разработки игры по порядку их выполнения:
- 5 Гранты для игровых проектов обычно требуют:
- 6 Венчурные фонды обычно ищут проекты с высокой ...
- 7 Установите соответствие между элементами бизнес-плана и их содержанием:
- 8 Упорядочьте следующие этапы получения финансирования от наиболее ранних к поздним:
- 9 Установите соответствие между этапами разработки игры и их описаниями:
- 10 Расположите следующие этапы тестирования в порядке, в котором они обычно происходят в процессе разработки:
- 11 Роль lead producer включает:
- 12 Сопоставьте специалистов с их задачами в процессе разработки игры:
- 13 Упорядочьте следующие роли в игровой разработке от высшего уровня управления к нижнему:
- 14 Какой метод оплаты используется при оплате за достижение определенных этапов проекта?
- 15 Передача определенных задач или процессов на выполнение внешним организациям известна как ...
- 16 Соотнесите специализации в игровой индустрии с их задачами:
- 17 Сопоставьте роли в Scrum с их обязанностями:



- (18) Расставьте инструменты Agile в порядке их использования в процессе спринта:
- (19) Sensor Tower используется для:
- (20) Установите соответствие между сервисами и их описанием:
- (21) Вы — игровой продюсер, отвечающий за разработку нового проекта в игровой студии. Ваша задача — управление бюджетом и ресурсами проекта. При планировании бюджета на следующий год вы обнаруживаете, что расходы потенциально могут превысить прогнозируемые доходы, что может привести к финансовым трудностям и срыву сроков выпуска игры. Какая стратегия действий в данной ситуации будет наиболее взвешенной?
- (22) Документ, описывающий технические аспекты игры, такие как архитектура и компоненты, называется ... Ответьте аббревиатурой.
- (23) Установите соответствие между документами и специалистами, которые их используют:
- (24) После завершения проекта вам нужно проанализировать опыт разработки. Какой документ вы составите?
- (25) Модель, позволяющая играть бесплатно, но предлагающая платный дополнительный контент, называется ...
- (26) Установите соответствие между моделями монетизации и описанием их особенностей:
- (27) Упорядочьте следующие страны по возрастанию сложности входа на рынок видеоигр для иностранных разработчиков:
- (28) Вы хотите максимизировать доход от мобильной игры. Какой подход вы выберете?
- (29) Магазин, принадлежащий компании Valve и являющийся самым крупным для игр на ПК, это ...
- (30) Установите соответствие между платформами для публикации игр и их ключевыми особенностями:
- (31) Установите соответствие между аспектами авторского права и их описаниями:
- (32) Расположите следующие этапы жизненного цикла игры от начала к завершению:
- (33) Закупка трафика важна для:



- (34) Стоимость одной установки приложения в маркетинге обозначается аббревиатурой ...
- (35) Sticky Factor показывает:
- (36) Установите соответствие между метриками мобильного геймдева и их определениями:
- (37) Самостоятельное издание проекта предполагает ... Выберите все подходящие варианты
- (38) Установите соответствие между способами финансирования и их характеристиками:
- (39) Вы выбираете платформу для краудфандинга вашего игрового проекта. На что вы обратите внимание в первую очередь?
- (40) Способ распространения проекта через интернет без использования физических носителей называется ...
- (41) Документ, описывающий технические аспекты игры, такие как архитектура и компоненты, называется Ответьте аббревиатурой.
- (42) Модель, позволяющая играть бесплатно, но предлагающая платный дополнительный контент, называется ...
- (43) Установите соответствие между платформами для публикации игр и их ключевыми особенностями:
- (44) Совместное авторство в игровой разработке означает:
- (45) При создании игры, авторский ... может быть использован для определения кто является автором какого элемента игры.
- (46) Установите соответствие между аспектами авторского права и их описаниями:
- (47) Установите соответствие между метриками мобильного геймдева и их определениями:
- (48) Самостоятельное издание проекта предполагает ... Выберите все подходящие варианты:
- (49) Установите соответствие между способами финансирования и их характеристиками:
- (50) Вы выбираете платформу для краудфандинга вашего игрового проекта. На что вы обратите внимание в первую очередь?



- 51) Ваша команда только что выпустила видеоигру, которая столкнулась с волной негативных отзывов от игроков и критиков. Отзывы касаются различных аспектов игры, включая технические проблемы, баланс геймплея и удовлетворенность контентом. Ваша задача — разработать и реализовать стратегию PR, которая поможет улучшить восприятие игры публикой и укрепить доверие к вашей студии. Какой из вариантов действий будет наилучшим для этой цели?
- 52) Кто такой associate producer?
- 53) Установите соответствие между типами продюсеров и их обязанностями:
- 54) Расположите этапы разработки игры по порядку их выполнения:
- 55) На этапе препродакшена создается:
- 56) Установите соответствие между элементами бизнес-плана и их содержанием:
- 57) Расположите следующие этапы тестирования в порядке, в котором они обычно происходят в процессе разработки:
- 58) Выбирая между различными методологиями управления проектами, какой фактор будет для вас наиболее важен?
- 59) Расставьте инструменты Agile в порядке их использования в процессе спринта:
- 60) Сопоставьте специалистов с их задачами в процессе разработки игры:
- 61) Водопадный подход к разработке предполагает:
- 62) Игровой движок, известный своей высокой производительностью и качеством графики, использующий язык C++, называется ...
- 63) Сопоставьте роли в Scrum с их обязанностями:
- 64) Какой инструмент вы бы использовали для анализа конкурентов на рынке мобильных игр?
- 65) Принципы Agile подчеркивают важность:
- 66) Упорядочьте следующие роли в игровой разработке от высшего уровня управления к нижнему:



- (67) В Scrum-команде человек, помогающий команде следовать методологии и устраняющий препятствия, это ...
- (68) Игровой движок, известный своей высокой производительностью и качеством графики, использующий язык C++ называется ...
- (69) В Scrum-команде человек, помогающий команде следовать методологии и устраняющий препятствия, это ...
- (70) Установите соответствие между сервисами и их описанием:
- (71) Вы обнаружили, что некоторые функции в бэклоге устарели. Что вы сделаете?
- (72) Какой метод оплаты используется при оплате за достижение определенных этапов проекта?
- (73) Гейм-дизайнерская документация содержит:
- (74) Установите соответствие между документами и специалистами, которые их используют:
- (75) После завершения проекта вам нужно проанализировать опыт разработки. Какой документ вы составите?
- (76) Премиальная модель монетизации чаще всего используется для:
- (77) Установите соответствие между моделями монетизации и описанием их особенностей:
- (78) Вы хотите максимизировать доход от мобильной игры. Какой подход вы выберете?
- (79) Неверно, что GOG специализируется на продаже:
- (80) Ваша инди-игра готова к релизу. Где вы можете установить цену по системе 'плати сколько хочешь'?
- (81) Закупка трафика важна для:
- (82) Упорядочьте этапы PR-кампании от начала до выполнения:
- (83) Совместное авторство в игровой разработке означает:
- (84) Установите соответствие между аспектами авторского права и их описаниями:
- (85) Sticky Factor показывает:



- 86) Первый контакт пользователя с игрой, определяющий его первое впечатление и желание продолжать играть, называется ...
Ответьте аббревиатурой.
- 87) Установите соответствие между метриками мобильного геймдева и их определениями:
- 88) Какой показатель поможет оценить общую доходность игры от каждого пользователя?
- 89) Сбор средств на реализацию проекта напрямую от заинтересованных людей называется ...
- 90) Установите соответствие между способами финансирования и их характеристиками:
- 91) Постмортем проекта позволяет:
- 92) Упорядочьте следующие действия продюсера в хронологическом порядке:
- 93) Ваша студия успешно завершила препродакшен и теперь переходит к продакшну нового проекта. Ваша задача — определить приоритеты для команды, чтобы обеспечить эффективное использование ресурсов и соблюдение сроков. Какую задачу вы поставите самой приоритетной и почему?
- 94) Вы занимаете позицию lead producer в игровой студии, и в вашей команде возник конфликт между двумя ключевыми членами команды разработчиков. В последнее время вы заметили, что на общих встречах команды они или не разговаривают друг с другом, или наоборот перебивают друг друга и ведут себя грубо. Конфликт начал влиять на рабочий процесс и моральный дух команды, что может привести к задержкам в проекте и снижению качества работы. Ваша задача — найти способ разрешения конфликта, чтобы минимизировать его влияние на проект и восстановить гармонию в команде. Как вам лучше поступить в данной ситуации и почему?
- 95) Ваша команда решила использовать музыку известного композитора для улучшения аудиального опыта в вашей новой коммерческой игре. Музыкальный трек идеально подходит для атмосферы игры, и вы уверены, что он значительно повысит вовлеченность игроков. Что вам нужно сделать для включения музыки в игру?



- 96) Ваша команда только что выпустила долгожданную видеоигру. После многих месяцев упорной работы и ожидания, игра наконец доступна публике. Каким будет ваш следующий шаг после выпуска?
- 97) Какой этап в разработке игры включает создание базовой версии игры для демонстрации концепции?

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08