



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 продакшену 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?

