## Реализация проектов на основе неспортизированных компьютерных игр.фкибер БАК

	Совокупность действий, которые нужно совершить, чтобы достичь поставленную цель - это:
2	Достижение целей проекта может произвести один или несколько из перечисленных ниже поставляемых результатов:

- (3) К основным признакам проекта относятся:
- 4 Если рассматривать проект как «черный ящик», то выполнение работ обеспечивается...
- 5 Если рассматривать проект как «черный ящик», то эффективность работ достигается за счет:
- $\binom{6}{}$  Социальные киберспортивные проекты направлены ...
- 7 Уникальная деятельность, направленная на достижение заранее определенного результата, создание определенного уникального продукта или услуги это...
- К краткосрочным проектам относятся проекты...
- 9 Проекты по созданию новых и модернизации существующих производств это...
- ① Проекты по разработке нового продукта или услуг, проведению научных исследований это...
- (11) Набор фаз, через которые проходит проект с момента его начала до момента завершения это ...
- (12) Жизненный цикл проекта состоит из:
- (13) Геймификация это...
- (14) К видам геймификации относятся...
- Для сплочения коллектива, повышения качества продукта и увеличения объём продаж, улучшить обслуживание клиентов и т.д. используется ...

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









- Для повышения узнаваемости продукта и/или бренда, привлечения новых клиентов, повышения лояльности и т.д. используется...
- $\binom{17}{}$  Для формирования новых привычек используется...
- ①8 Для мотивации участия в процессах геймификации используются следующие элементы игры...
- 19 Фиджитал спорт подразумевает наличие этапов...
- $\stackrel{ extstyle 20}{ extstyle}$  В Играх Будущего планируется проведение соревнований по ...
- (21) На сегодняшний день выделяют \_\_\_\_\_ этапа развития сети Интернет.
- (22) Ключевыми особенностями WEB 3.0 являются ...
- (23) К ключевым особенностям метавселенных относятся...
- (24) Непрерывное существование метавселенной в смешанной реальности подразумевает под собой ...
- (25) Иммерсивность метавселенной подразумевает под собой...
- (26) К компонентам рынка метавселенных относятся:
- (27) Драйвером развития рынка метавселенных является ...
- (28) Целями развития метавселенных в бизнесе НЕ являются...
- $\binom{29}{}$  К инструментам развития метавселенных в бизнесе относятся...
- (30) К барьерам развития метавселенных относятся:
- (31) Набор программных методов, которые используют в видеоиграх для создания иллюзии разума у NPC через поведение персонажей это ...
- (32) Технология, которая посредством машинного обучения позволяет системе научиться анализировать определённую информацию в виртуальной среде, чтобы получить поведение, более приближенное к человеческому это...
- (33) Персонажей компьютерных игр, управляемых игровым искусственным интеллектом, делят на:

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









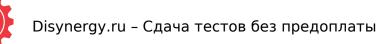
- (34) В основе игрового искусственного интеллекта лежит общий принцип:
- (35) К способу принятия решений в видеоигре, в котором NPC беспроблемно может переходить между разными состояниями называется ...
- (36) К способу принятия решений NPC в видеоигре, в основе которого лежит список правил и условий, заранее созданный разработчиками называется ...
- (37) К способу принятия решений NPC в видеоигре, особенность которого заключается в том, что все состояния персонажа организованы в виде ветвящейся структуры с понятной иерархией называется ...
- 38 Для передвижения NPC в видеоигре необходима информация об окружающей среде, которая может быть расположена в ...
- (39) Рынок метавселенных Hardware включает в себя технологии...
- (40) Рынок метавселенных Software включает в себя ...
- Ограниченное по времени целенаправленное изменение отдельной системы с изначально четко определенными целями, достижение которых определяет завершение проекта, с установленными требованиями к срокам, результатам, риску, рамкам расходования средств и ресурсов и к организационной структуре это...
- 42 Любой уникальный и поддающийся проверке продукт, результат или способность оказать услугу, которые необходимо получить для завершения процесса, фазы или проекта это
- Стратегическая позиция, которую следует занять; задача, которую следует решить это
- (44) Использование игровых элементов и механик в любом неигровом контексте: в бизнесе, быту, образовании и т.д. это..
- 45 Виртуальное пространство, которое характеризуется непрерывным существованием в смешанной реальности, облачным технология, иммерсивности, децентрализованного управления, развитой экономики называется...
- (46) Вид криптографических токенов, каждый экземпляр которых уникален (специфичен) и не может быть обменян или замещён другим аналогичным токеном это ..

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









47	Повышение узнаваемости бренда - это бизнеса в метавселенной.
48	Высокие технологические требования - это для развития метавселенной.
49	Технология шифрования и хранения данных, распределенных по множеству компьютеров, объединенных в общую сеть.
50	Соотнесите правильные характеристики развития сети Интернет.





