



Реализация проектов на основе неспортизированных компьютерных игр.фкибер_БАК

- 1 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:
- 6 Социальные киберспортивные проекты направлены ...
- 7 Уникальная деятельность, направленная на достижение заранее определенного результата, создание определенного уникального продукта или услуги – это...
- 8 К краткосрочным проектам относятся проекты...
- 9 Проекты по созданию новых и модернизации существующих производств – это...
- 10 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...
- 15 Для сплочения коллектива, повышения качества продукта и увеличения объём продаж, улучшить обслуживание клиентов и т.д. используется ...





- 16) Для повышения узнаваемости продукта и/или бренда, привлечения новых клиентов, повышения лояльности и т.д. используется...
- 17) Для формирования новых привычек используется...
- 18) Для мотивации участия в процессах геймификации используются следующие элементы игры...
- 19) Фиджитал спорт подразумевает наличие этапов...
- 20) 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...
- 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:





- 34) В основе игрового искусственного интеллекта лежит общий принцип:
- 35) К способу принятия решений в видеоигре, в котором NPC бесппроблемно 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 ...
- 41) 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
- 43) 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, облачной 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 ..





- 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.

