



Технологии геймификации и игротехники в HR-практике.фмен_МАГ

- 1 ... – это способ осуществления деятельности на основе ее рационального расчленения на процедуры и операции с их последующей координацией и выбора оптимальных средств и методов их выполнения.
- 2 ... – это добровольное усилие ради преодоления ненужных препятствий и удовольствие от этого.
- 3 Компьютерные игры как отдельный вид игр появляются в классификации ...
- 4 Диагностические, аналитические, консультационные, информационные, тренинговые и психотерапевтические – это виды ... технологий.
- 5 Игра, критерием успеха которой является решение проблемы, называется ...
- 6 Установите соответствие между запросом клиента и методом практической деятельности психолога
- 7 Установите соответствие между
- 8 ... – это командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. В отличие от карт эта игра никак не связана с деньгами, в отличие от гольфа не требует финансовых затрат, в отличие от футбола — хорошей физической подготовки. В игре царит параноидальная атмосфера, с каждым ходом нервозность обостряется. Здесь постоянно происходят и фактически узаконены обман и коварство, заключение и подлое нарушение договоров и альянсов. Цель игры — выжить своей командой. Игра продолжается до полной победы одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты.
- 9 Скоморохи, были неременным атрибутом ... в больших и маленьких городах.
- 10 Место ежегодной сезонной торговли и увеселений называлось ...





- 11) ... – представляет собой сетку с буквами прямоугольной или квадратной формы. Необходимо найти слова, спрятанные в сетке с буквами.
- 12) ... – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.
- 13) ... – игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляющими перекрещивающиеся слова.
- 14) Установите соответствие между названиями игр и базовым принципом ее организации (подвидом викторинного принципа)
- 15) Установите соответствие между исторической формой и определением игровой программы
- 16) Мафия – это командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. В игре царит параноидальная атмосфера, с каждым ходом нервозность обостряется. Цель игры — выжить своей командой. Игра продолжается до полной победы одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты. Данная игра придумана студентом психологического факультета МГУ в ... году.
- 17) Существуют два основных метода достижения победы мирными жителями. Одним из них является Игрок, использующий данный метод видит только «свечение статуса» — особое состояние внутреннего превосходства, появляющееся у статусных игроков (мафиози, комиссар и др.), внешне выражаемое пренебрежительным отношением к простым честным жителям.
- 18) ... – это специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и прочих), сопровождению игр с использованием симуляторов.
- 19) Ведущий игры, одновременно взаимодействующий с группой и реализующий различные функции (в том числе «протеза») является ...
- 20) Неверно, что параметр ..., позволяет оценить деятельность участников ролевой игры.
- 21) Когда есть важная для игроков информация, которая меняется по ходу игры, необходимо использовать ...





- 22) Расставьте в правильной последовательности стадии игры:
- 23) Установите соответствие:
- 24) Установите соответствие между названиями игр, имеющих общую механику:
- 25) Игра «Гномы». Веселая. Каждый втайне от других получит какую-то роль – хорошего или плохого гнома-вредителя. Все игроки по очереди выкладывают на стол карточки с кусочками лабиринта, чтобы по нему пройти к заветному кладу. Но хорошие гномы будут строить дороги и мосты, а плохие – ловушки и тупики. Кстати, внутри «хорошей» гномьей общины не все гладко. Есть клан «Синие» и клан «Зеленые» – они враждуют, не пуская конкурентов к сокровищам. Нужно целенаправленно делать гадости, ломая соперникам рабочий инструмент и мешая строить лабиринт. Если к концу игры золото найдено, выигрывают работяги, если нет – вредители. Данная игра относится к типу ...
- 26) Игра «Гномы». Веселая. Каждый втайне от других получит какую-то роль – хорошего или плохого гнома-вредителя. Все игроки по очереди выкладывают на стол карточки с кусочками лабиринта, чтобы по нему пройти к заветному кладу. Но хорошие гномы будут строить дороги и мосты, а плохие – ловушки и тупики. Кстати, внутри «хорошей» гномьей общины не все гладко. Есть клан «Синие» и клан «Зеленые» – они враждуют, не пуская конкурентов к сокровищам. Нужно целенаправленно делать гадости, ломая соперникам рабочий инструмент и мешая строить лабиринт. Если к концу игры золото найдено, выигрывают работяги, если нет – вредители. Игровое поле является ...
- 27) Игра «Гномы». Веселая. Каждый втайне от других получит какую-то роль – хорошего или плохого гнома-вредителя. Все игроки по очереди выкладывают на стол карточки с кусочками лабиринта, чтобы по нему пройти к заветному кладу. Но хорошие гномы будут строить дороги и мосты, а плохие – ловушки и тупики. Кстати, внутри «хорошей» гномьей общины не все гладко. Есть клан «Синие» и клан «Зеленые» – они враждуют, не пуская конкурентов к сокровищам. Нужно целенаправленно делать гадости, ломая соперникам рабочий инструмент и мешая строить лабиринт. Если к концу игры золото найдено, выигрывают работяги, если нет – вредители. В качестве индикаторов победы выступают ...

