



Управление ИТ-проектами.фэо

- 1 Временное «предприятие», направленное на создание уникального продукта, услуги, сервиса или результата, – это ...
- 2 То, что используется в проектном управлении в качестве средства для выполнения задачи или достижения цели, – это ...
- 3 Инструменты процесса, которые в проектном управлении помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая, что делать, – это ...
- 4 Неверно, что в проекте мы управляем ...
- 5 При определении сроков производства проекта Project Manager / Product Owner опирается на ...
- 6 Как правило, методологии управления проектами Scrum и Kanban рекомендуют формировать команды от ...
- 7 Неверно, что польза, которую мы получаем от достигнутого результата при реализации проекта, включает в себя ...
- 8 ... в контексте управления проектами – это то, как вы работаете
- 9 Неверно, что, если у проекта ограничен бюджет, то ...
- 10 Количество и качество функционала в проекте влияют ...
- 11 Неверно, что в число основных этапов разработки ИТ-проекта входит ...
- 12 Этап ИТ-проекта, на котором подробно проводится анализ бизнес-потребностей заказчика и составляются требования к будущему продукту, – это ...
- 13 Этап ИТ-проекта, на котором происходят формализация требований, управление требованиями, трансляция требований между разработчиками и клиентом, – это ...
- 14 Неверно, что на этапе Прототипирования происходит проектирование ...
- 15 Выбор среды разработки ИТ-проекта относится к этапу ...
- 16 Планирование идей по улучшению качества продукта происходит на этапе ...





- 17) Проектирование пользовательских сценариев относится к этапу ...
- 18) Набор логически взаимосвязанных работ проекта, в процессе которых достигается один из основных результатов проекта, – это ... проекта
- 19) Написание тест-кейсов происходит на этапе ...
- 20) Определенная стадия процесса управления проектом, отмеченный промежуточным или окончательным проектным результатом, – это ... проекта
- 21) Одностраничный сайт, созданный для достижения определенной цели или реализации маркетинговой кампании, – это ...
- 22) Неверно, что ... относят к основным типам web-проектов
- 23) Собрание максимально большого количества информации по определенной тематике для конкретной целевой аудитории – это ...
- 24) Тип интернет-проектов, которые направлены на продажу каких-либо товаров и/или услуг, – это ...
- 25) CRM-системы относятся к такому типу web-проектов, как ...
- 26) Неверно, что к этапам создания сайта относится ...
- 27) Программное обеспечение (ПО) на базе скриптов, которое позволяет управлять содержимым ресурса, менять его, просматривать и контролировать, – это ...
- 28) Специальный сервис, который позволяет создавать сайты без знания языков программирования, – это ...
- 29) Классификация проектов, которые не требуют дополнительных скачиваний и установок на устройство, могут быть любого жанра и вида – это ...
- 30) Неверно, что к видам web-проектов относят ...
- 31) Неверно, что ... относится к сторам (store) для размещения Android-проектов
- 32) Неверно, что ... относится к типам форматов приложений для Android
- 33) ... является мерой пространственной плотности точек для экранов Android-устройств





- 34) Количество разработчиков, необходимое для осуществления работ по созданию мобильного приложения, – ...
- 35) Количество обязательных этапов процесса создания мобильного приложения – ...
- 36) Для наглядного представления о том, как будет выглядеть приложение для конечного пользователя, какой функционал будет иметь и как пользователь будет с ним взаимодействовать, на этапе его проектирования используется ...
- 37) Спецификации используются на этапе взаимодействия ...
- 38) Если при разработке приложения не были использованы гайдлайны платформы, в этом случае на этапе Релиза ...
- 39) Для четкого понимания логики поведения пользователя внутри приложения на этапе его разработки и релиза используется ...
- 40) Неверно, что на этапе Создания мобильного приложения происходит ...
- 41) Выходящие за рамки основного геймплея активности, которые могут как опосредованно, так и непосредственно влиять на то, как игрок играет в основной геймплей, – это ...
- 42) Неверно, что для разработки 2D-игры в команде разработчиков нужен ...
- 43) Получение самой первой версии игры с минимальным количеством контента и максимумом игровых механик происходит на этапе ...
- 44) Этап, разработки игрового проекта, на котором гейм-дизайнеры, художники, актеры, звукооператоры и др. активно добавляют в версию игры остальные элементы, – это ...
- 45) Этап разработки игрового проекта, на котором соблюдаются все маркетинговые планы, а также полностью отлажено оперирование продукта, – это ...
- 46) Дорелизный этап проекта, на котором происходит самый массовый сбор поведенческих метрик игроков в системе аналитики, – это ...
- 47) Модель монетизации игры, при которой мы используем бесплатную версию с потенциальной возможностью совершать внутриигровые покупки, покупать игровую валюту или предметы, – ...
- 48) Стадия разработки игрового проекта, на которой в игру рекомендуется встраивать систему аналитики для последующего изучения поведенческих и метализационных метрик, – это ...





- 49 Этап, который помогает команде разработчиков игрового проекта сэкономить время и силы на масштабировании и добавлении нового контента, а также без которого часто не обходится локализация игры, – это ...
- 50 Разработкой серверной архитектуры, а также сопровождением игровых серверов занимается ...
- 51 Лицо, которое руководит командой и отвечает за достижение целей проекта, – это ...
- 52 Должность, которая имеет ключевую роль в гибких методологиях, – это ...
- 53 Сообщество людей, которые регулярно взаимодействуют друг с другом для достижения определенной цели проекта, считающих себя целым, отличным от других групп и отдельных работников, – это ...
- 54 Обязанность обрабатывать задачи и делить их на небольшие подзадачи, которые делегируются исполнителям и добиваются соблюдения дедлайнов ...
- 55 Человек, который управляет созданием продукта и отвечает за то, что получится в результате, – это ...
- 56 Неверно, что Product Owner (владелец продукта) ...
- 57 Неверно, что стратегической задачей Project Manager (менеджера проектов) с точки зрения учета интересов является учет ...
- 58 Неверно, что команда проекта проходит стадию ...
- 59 Неверно, что показателем эффективной деятельности команды является ...
- 60 За бэклог продукта и за то, что туда войдет и в какой последовательности команда будет это выполнять, отвечает ...
- 61 Неверно, что департамент подчиняется ...
- 62 Департамент, который отвечает за все проекты в компании, – это Департамент ...
- 63 Главная функция Департамента управления проектами – ...
- 64 Неверно, что Отдел дизайна и UI/UX-проектирования отвечает за ...
- 65 Неверно, что Отдел маркетинга и PR занимается ...





- 66 Анализом метрик проектов занимается Департамент ...
- 67 Формированием наборов тестов и созданием конфигураций тестирования занимается ...
- 68 Неверно, что к функциям QA-отдела следует отнести ...
- 69 Самостоятельная структурная единица организации, которая может включать в себя отделы и/или управления, – это ...
- 70 Функциональное подразделение, которое отвечает за управление всеми проектами в компании, – это ...
- 71 Совокупность мероприятий, охватывающих все технологические этапы разработки, выпуска и эксплуатации проекта, предпринимаемых на разных стадиях жизненного цикла проекта, для обеспечения требуемого уровня качества выпускаемого продукта, – это ...
- 72 Часть процесса разработки программного обеспечения, включающая в себя сбор требований к программному обеспечению (ПО), их систематизацию, выявление взаимосвязей, а также документирование, – это ...
- 73 Тестирование, которое проводится с целью проверки влияния нового функционала улучшений или исправлений на существующую функциональность проекта, – это ...
- 74 Тестирование, которое предназначено для проверки работоспособности системы при нестандартных нагрузках, – это ...
- 75 Тестирование удобства интерфейса продукта конечными пользователями – это ...
- 76 Тестирование, которое используется для анализа рисков, связанных с обеспечением целостного подхода к защите приложения или сервиса, – это ...
- 77 Неверно, что целью проведения юзабилити-тестирования является ...
- 78 ... служит для определения масштабируемости, отказоустойчивости и стабильности программного продукта
- 79 Проверка правильности перевода элементов интерфейса относится к ...
- 80 Измерение общей степени удовлетворенности продуктом происходит при ...





- 81) Вся команда находится в рабочей атмосфере и всем сотрудникам проще коммуницировать друг с другом при ...
- 82) ... подразумевает отказ компании от самостоятельного выполнения ряда некритичных для бизнеса функций или частей бизнес-процессов и передачу их стороннему подрядчику
- 83) Вид работы, при котором сотрудник не несет затраты и не тратит время на дорогу до офиса, – ...
- 84) При ... одним из рисков является нехватка рычагов влияния на исполнителей работы, с последующими убытками или дополнительными затратами для компании
- 85) При ... сотрудник самостоятельно несет максимальные затраты на оборудование своего собственного рабочего места
- 86) При ... для сотрудника существенно снижается вероятность продвижения по карьерной лестнице
- 87) Работодателю, как правило, выгоднее всего строить работу ..., так как он тратит меньше денег на налоги и заработную плату?
- 88) При ... работодатель минимизирует собственные риски за счет получения возможности использовать фактор конкуренции на рынке исполнителей
- 89) При ... работодатель максимально рискует потерей конфиденциальных данных
- 90) При ... работодатель, как правило, несет максимальные затраты
- 91) Agile-манифест – главный документ всех «гибких» подходов к разработке – был создан в ...
- 92) «Подход структуры», при использовании которого над каждым проектом работает универсальная группа специалистов, а также куратор и его помощник, отвечающий за правильную организацию всех бизнес-процессов, – это ...
- 93) При использовании подхода ... происходит деление рабочего процесса на равные спринты, длина которых зависит от проекта и команды
- 94) Упорядоченный перечень всех пожеланий и идей, над которым будет работать команда, а также полный список всех работ, при реализации которых мы получим конечный продукт, – это ...
- 95) Неверно, что в спринте обычно содержатся Tasks (задачи) вида ...





- 96) Должность специалиста, задачей которого является помощь команде с максимизацией ее эффективности посредством помощи, мотивации и устранения препятствий, называется ...
- 97) Семейство «гибких» подходов к разработке программного обеспечения – это ...
- 98) Инструменты процесса, которые помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая вам, что делать, – это ...
- 99) Рекомендуемый размер команды при использовании Scrum-подхода – ...
- 100) Основная идея подхода ... предполагает, что при реализации проекта не нужно опираться только на заранее созданные подробные планы, а не менее важно ориентироваться на постоянно меняющиеся условия внутренней и внешней среды и учитывать обратную связь
- 101) Неверно, что к методам управления, подходящим для разработки минимально жизнеспособного продукта (MVP), относится ...
- 102) Неверно, что концепция минимально жизнеспособного продукта (MVP) позволяет ...
- 103) При построении минимально жизнеспособного продукта (MVP) важно ...
- 104) Для определения целевой аудитории проекта необходимо ...
- 105) Неверно, что для анализа конкурентов необходимо ...
- 106) Путь, который проходит пользователь при взаимодействии с продуктом, – это ...
- 107) Минимально жизнеспособный продукт, который позволяет получить осмысленную обратную связь от пользователей, понять, что им нужно, и не создавать то, что им неинтересно, – это ...
- 108) Руководство с требованиями к контенту и дизайну сайтов / приложений, в соответствии с которым вы должны понимать, что хотят получить пользователи при взаимодействии с вашим продуктом, – это ...
- 109) Подход к управлению задачами при разработке функционала, который позволяет сосредоточиться на отдельных частях функциональности и в то же время не терять полного представления о продукте, – это ...





- 110) Внутреннее тестирование, при котором ограниченная группа людей (в основном друзья или члены семьи) оценивают продукт и потом на основании данного тестирования вы можете составить четкий анализ, – это ...
- 111) Планы мероприятий по развитию компании, достижению ключевых целей и показателей – это ... вид Roadmap (дорожной карты)
- 112) Этапы с нулевой продолжительностью; задачи, которые требуют выполнения, но сам момент выполнения может быть отмечен в качестве значимой точки проекта, – это ...
- 113) Распределяя во времени вехи проекта, необходимо стараться придерживаться интервалов, не превышающих ...
- 114) Неверно, что к параметрам расстановки майлстоунов относится ...
- 115) Неверно поставленным является майлстоун «...»
- 116) Неверно, что функционал сервисов для создания дорожных карт включает в себя возможность ...
- 117) Декомпозиция работ для получения списка всех задач происходит ...
- 118) Графический обзор целей и результатов проекта, представленных на временной шкале, – это ...
- 119) Индивидуальные планы совершенствования навыков и повышения квалификации относятся к ... виду Roadmap (дорожных карт)
- 120) Неверно, что к ключевым элементам Roadmap (дорожной карты) относятся ...
- 121) По статистике процент неудач при разработке проектов, связанных с техническими проблемами, составляет ...
- 122) Когда перед участниками проектной команды еще до ознакомления с проектом уже озвучивают необходимые сроки его реализации, это может обернуться ...
- 123) Когда разработчиков проекта постоянно дергают и переключают от одной задачи к другой это говорит о ...
- 124) Если при разработке дизайна не использовать спецификации, это может привести к тому, что ...
- 125) Привести к тому, что на этапе релиза проект не получает необходимого распространения в массы и не доходит до своего пользователя, может ошибка, заключающаяся в том, что ...





- 126 Увеличить соответствие проекта поставленным задачам и автоматизировать контроль за выполнением задач проекта помогает ...
- 127 Если разработчики получают разрозненные задачи и не видят продукт целиком, это говорит о ...
- 128 Если ваша оценка времени основана на том, сколько времени позволено выполнять данную работу, а не на том, сколько она может занять в действительности, – это говорит о ...
- 129 Если при разработке проекта к команде обращается заказчик и просит дать ему разъяснения о ходе работ – это говорит ...
- 130 Если при разработке проекта вы ставите на должность технического лида вашего рядового программиста, в результате чего внутри коллектива программистов возникают конфликты, срываются сроки и команда демотивируется, – значит, была допущена такая ошибка, как ...
- 131 Неверно, что в числе причин для применения рефакторинга – ...
- 132 Неверно, что плюсом рефакторинга является ...
- 133 Проводя аналогию, код программного продукта можно сравнить с ...
- 134 Процесс изменения внутренней структуры программного продукта, не затрагивающий ее внешнего поведения и имеющий целью облегчение понимания программного кода и оптимизацию производительности, – это ...
- 135 Оптимальные предпосылки для проведения рефакторинга – когда функционал ...
- 136 Обнаружив, что в программу необходимо добавить новый функционал, но код программы не структурирован удобным образом для его добавления, необходимо ...
- 137 При написании кода для нового функционала необходимо обращать внимание на ...
- 138 При применении рефакторинга программа ...
- 139 Если при добавлении нового функционала стоит задача найти оптимальное решение, – можно утверждать, что это должно быть решение, которое ...





- 140 В последовательности стадий, которые должен проходить код при добавлении нового функционала (см. ниже) не на своих местах расположены такие действия, как ... Замысел – Исследование – Планирование – Написание – Изменение – Проверка
- 141 Специальные файлы, в которых указывается порядок смены кадров для двумерных игр, – это ...
- 142 Заготовки объектов или готовые объекты с заранее прикрепленными компонентами – это ...
- 143 Использование таких элементов, как ..., дает возможность разработчикам использовать в своем проекте готовые решения, созданные другими людьми
- 144 Компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты, – это ...
- 145 Игровой движок, который создан компанией Epic Games, называется ...
- 146 Игровой движок, который распространяется по бесплатной модели до тех пор, пока игра не заработает более 100 тыс. долл., называется ...
- 147 Ассет стор, в который можно зайти прямо из редактора, – ...
- 148 Применять ассеты и плагины рекомендуется в случае если ...
- 149 Система визуального скриптинга в Unreal Engine 4 – это ...
- 150 Плагины и ассеты Unity от плагинов и ассетов Unreal Engine ...
- 151 Умение руководителя проекта работать с большим объемом документации относится к ...
- 152 Неверно, что к распространенным ошибкам руководителя проекта можно отнести ...
- 153 Мотивирование руководителем проектов своей команды и поиск сильных сторон своих сотрудников относится к ... руководителя проектов
- 154 Обеспечение выполнения проекта в рамках его границ является ... руководителя проектов
- 155 Неверно, что к функциям руководителя проекта по реализации процессов управления проектом относят ...





- 156 Неверно, что к функциям по управлению командой проекта относится ...
- 157 Говоря о том, что является более важным для руководителя проекта – умение быть одновременно и лидером, и командным игроком, или умение планировать – можно утверждать: ...
- 158 Неверно, что к основным правилам руководителя проектов относится ...
- 159 Управления ожиданиями заказчика, спонсора, других заинтересованных сторон, относится к ...
- 160 Работа по управлению рисками проекта на всех этапах жизненного цикла относится к ...
- 161 Чаще всего разработка ... происходит на этапе планирования проекта и включается в план
- 162 Организационная структура ... предназначена для организации взаимодействия между командами, вовлеченными в проект
- 163 Общие системные функции, выполняемые на всех фазах реализации проекта, являются составной частью ...
- 164 Структура, созданная для повышения качества управления и взаимодействия в проекте путем определения и визуализации процессов взаимодействия как между внутренними, так и с внешними участниками проекта, – это ...
- 165 ... для определения уровня принятия решений
- 166 ... согласуется на уровне ответственных за проект от каждой вовлеченной стороны для определения процесса работы и точек принятия решений
- 167 ... согласуется на уровне руководителя программы и ее спонсора для определения процесса взаимодействия между проектами, включенными в программу
- 168 Неверно что к типам организационных структур относится организационная структура ...
- 169 Неверно, что на протяжении всего жизненного цикла проекта для его эффективного управления ...
- 170 Неверно, что для построения организационной структуры проекта нужно ...
- 171 ... задача должна быть по своей постановке и методам решения наиболее близкой к задачам, возникающим на практике





- 172 Показателем «высшего пилотажа» команды в реализации проекта или продукта является реализация проекта или продукта ...
- 173 Оценка масштаба проекта, а также строгое следование требованиям заказчика, техническому заданию и паспорту проекта – это ... проекта
- 174 Поддержкой всей серверной архитектуры занимается ...
- 175 Неверно, что для управления проектами подходит такой вид программных продуктов, как ...
- 176 Неверно в отношении коммуникации между сотрудниками, что участники команды должны понимать – ...
- 177 За реализацию в проекте «внешней» составляющей, за верстку и программирование всего визуального контента отвечает ...
- 178 Обычно не используется Back-end (бэкенд-разработчиками) язык программирования ...
- 179 Задачей ... является формирование получаемых требований по проекту в удобно управляемые элементы, которые разработчикам проще реализовать на практике
- 180 Неверно, что, приступая к планированию реализации IT-проекта, необходимо определить, ...
- 181 Говоря о том, являются ли коммуникационные навыки основным преимуществом при приеме на работу программиста, можно отметить, что ...
- 182 Говоря об оценке карьерного роста кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 183 Сильный характер и любопытство кандидатов на место сотрудника в IT-проекте обращают на себя такое же внимание рекрутеров, как и их профессиональные навыки, потому что ...
- 184 Говоря о том, какого мнения придерживаются рекрутеры в отношении фокуса на свое профессиональное развитие у кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 185 Многие компании ищут в своих потенциальных сотрудниках две ключевые характеристики – такие как ... – потому что они отражают потенциал кандидата на место сотрудника в IT-проекте, его любовь и преданность своему делу





- 186) Качество, которое ищут рекрутеры в кандидатах на место сотрудника в IT-проекте, чтобы в конечном итоге нанимаемый сотрудник наслаждался процессом работы, – это ...
- 187) Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое помогает сотрудникам адаптироваться во внешней динамично меняющейся среде и технологиях, – это ...
- 188) Качество кандидата или сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за его способность вразумительно доносить всем заинтересованным сторонам цель каждой задачи, – это ...
- 189) Оцениваемое рекрутерами в кандидате на место сотрудника в IT-проекте качество, которое отвечает за способность четко формулировать свои мысли, вести проект, отвечать за продукт, составлять технические описания и описывать подробности технологических решений, – это ...
- 190) Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за способность человека самостоятельно определять приоритетность задач в зависимости от их важности для организации, – это ...
- 191) Временное «предприятие», направленное на создание уникального продукта, услуги, сервиса или результата, – это ...
- 192) То, что используется в проектном управлении в качестве средства для выполнения задачи или достижения цели, – это ...
- 193) Инструменты процесса, которые в проектном управлении помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая, что делать, – это ...
- 194) Неверно, что в проекте мы управляем ...
- 195) При определении сроков производства проекта Project Manager / Product Owner опирается на ...
- 196) Как правило, методологии управления проектами Scrum и Kanban рекомендуют формировать команды от ...
- 197) Неверно, что польза, которую мы получаем от достигнутого результата при реализации проекта, включает в себя ...
- 198) ... в контексте управления проектами – это то, как вы работаете
- 199) Неверно, что, если у проекта ограничен бюджет, то ...
- 200) Количество и качество функционала в проекте влияют ...





- (201) Неверно, что в число основных этапов разработки IT-проекта входит ...
- (202) Этап IT-проекта, на котором подробно проводится анализ бизнес-потребностей заказчика и составляются требования к будущему продукту, – это ...
- (203) Этап IT-проекта, на котором происходят формализация требований, управление требованиями, трансляция требований между разработчиками и клиентом, – это ...
- (204) Неверно, что на этапе Прототипирования происходит проектирование ...
- (205) Выбор среды разработки IT-проекта относится к этапу ...
- (206) Планирование идей по улучшению качества продукта происходит на этапе ...
- (207) Проектирование пользовательских сценариев относится к этапу ...
- (208) Набор логически взаимосвязанных работ проекта, в процессе которых достигается один из основных результатов проекта, – это ... проекта
- (209) Написание тест-кейсов происходит на этапе ...
- (210) Определенная стадия процесса управления проектом, отмеченный промежуточным или окончательным проектным результатом, – это ... проекта
- (211) Одностраничный сайт, созданный для достижения определенной цели или реализации маркетинговой кампании, – это ...
- (212) Неверно, что ... относят к основным типам web-проектов
- (213) Собрание максимально большого количества информации по определенной тематике для конкретной целевой аудитории – это ...
- (214) Тип интернет-проектов, которые направлены на продажу каких-либо товаров и/или услуг, – это ...
- (215) CRM-системы относятся к такому типу web-проектов, как ...
- (216) Неверно, что к этапам создания сайта относится ...





- (217) Программное обеспечение (ПО) на базе скриптов, которое позволяет управлять содержимым ресурса, менять его, просматривать и контролировать, – это ...
- (218) Специальный сервис, который позволяет создавать сайты без знания языков программирования, – это ...
- (219) Классификация проектов, которые не требуют дополнительных скачиваний и установок на устройство, могут быть любого жанра и вида – это ...
- (220) Неверно, что к видам web-проектов относят ...
- (221) Неверно, что ... относится к сторам (store) для размещения Android-проектов
- (222) Неверно, что ... относится к типам форматов приложений для Android
- (223) ... является мерой пространственной плотности точек для экранов Android-устройств
- (224) Количество разработчиков, необходимое для осуществления работ по созданию мобильного приложения, – ...
- (225) Количество обязательных этапов процесса создания мобильного приложения – ...
- (226) Для наглядного представления о том, как будет выглядеть приложение для конечного пользователя, какой функционал будет иметь и как пользователь будет с ним взаимодействовать, на этапе его проектирования используется ...
- (227) Спецификации используются на этапе взаимодействия ...
- (228) Если при разработке приложения не были использованы гайдлайны платформы, в этом случае на этапе Релиза ...
- (229) Для четкого понимания логики поведения пользователя внутри приложения на этапе его разработки и релиза используется ...
- (230) Неверно, что на этапе Создания мобильного приложения происходит ...
- (231) Выходящие за рамки основного геймплея активности, которые могут как опосредованно, так и непосредственно влиять на то, как игрок играет в основной геймплей, – это ...
- (232) Неверно, что для разработки 2D-игры в команде разработчиков нужен ...





- 233) Получение самой первой версию игры с минимальным количеством контента и максимумом игровых механик происходит на этапе ...
- 234) Этап, разработки игрового проекта, на котором гейм-дизайнеры, художники, актеры, звукооператоры и др. активно добавляют в версию игры остальные элементы, – это ...
- 235) Этап разработки игрового проекта, на котором соблюдаются все маркетинговые планы, а также полностью отложено оперирование продукта, – это ...
- 236) Дорелизный этап проекта, на котором происходит самый массовый сбор поведенческих метрик игроков в системе аналитики, – это ...
- 237) Модель монетизации игры, при которой мы используем бесплатную версию с потенциальной возможностью совершать внутриигровые покупки, покупать игровую валюту или предметы, – ...
- 238) Стадия разработки игрового проекта, на которой в игру рекомендуется встраивать систему аналитики для последующего изучения поведенческих и метализационных метрик, – это ...
- 239) Этап, который помогает команде разработчиков игрового проекта сэкономить время и силы на масштабировании и добавлении нового контента, а также без которого часто не обходится локализация игры, – это ...
- 240) Разработкой серверной архитектуры, а также сопровождением игровых серверов занимается ...
- 241) Лицо, которое руководит командой и отвечает за достижение целей проекта, – это ...
- 242) Должность, которая имеет ключевую роль в гибких методологиях, – это ...
- 243) Сообщество людей, которые регулярно взаимодействуют друг с другом для достижения определенной цели проекта, считающих себя целым, отличным от других групп и отдельных работников, – это ...
- 244) Обязанность обрабатывать задачи и делить их на небольшие подзадачи, которые делегируются исполнителям и добивается соблюдения дедлайнов ...
- 245) Человек, который управляет созданием продукта и отвечает за то, что получится в результате, – это ...
- 246) Неверно, что Product Owner (владелец продукта) ...





- (247) Неверно, что стратегической задачей Project Manager (менеджера проектов) с точки зрения учета интересов является учет ...
- (248) Неверно, что команда проекта проходит стадию ...
- (249) Неверно, что показателем эффективной деятельности команды является ...
- (250) За бэклог продукта и за то, что туда войдет и в какой последовательности команда будет это выполнять, отвечает ...
- (251) Неверно, что департамент подчиняется ...
- (252) Департамент, который отвечает за все проекты в компании, – это Департамент ...
- (253) Главная функция Департамента управления проектами – ...
- (254) Неверно, что Отдел дизайна и UI/UX-проектирования отвечает за ...
- (255) Неверно, что Отдел маркетинга и PR занимается ...
- (256) Анализом метрик проектов занимается Департамент ...
- (257) Формированием наборов тестов и созданием конфигураций тестирования занимается ...
- (258) Неверно, что к функциям QA-отдела следует отнести ...
- (259) Самостоятельная структурная единица организации, которая может включать в себя отделы и/или управления, – это ...
- (260) Функциональное подразделение, которое отвечает за управление всеми проектами в компании, – это ...
- (261) Совокупность мероприятий, охватывающих все технологические этапы разработки, выпуска и эксплуатации проекта, предпринимаемых на разных стадиях жизненного цикла проекта, для обеспечения требуемого уровня качества выпускаемого продукта, – это ...
- (262) Часть процесса разработки программного обеспечения, включающая в себя сбор требований к программному обеспечению (ПО), их систематизацию, выявление взаимосвязей, а также документирование, – это ...





- (263) Тестирование, которое проводится с целью проверки влияния нового функционала улучшений или исправлений на существующую функциональность проекта, – это ...
- (264) Тестирование, которое предназначено для проверки работоспособности системы при нестандартных нагрузках, – это ...
- (265) Тестирование удобства интерфейса продукта конечными пользователями – это ...
- (266) Тестирование, которое используется для анализа рисков, связанных с обеспечением целостного подхода к защите приложения или сервиса, – это ...
- (267) Неверно, что целью проведения юзабилити-тестирования является ...
- (268) ... служит для определения масштабируемости, отказоустойчивости и стабильности программного продукта
- (269) Проверка правильности перевода элементов интерфейса относится к ...
- (270) Измерение общей степени удовлетворенности продуктом происходит при ...
- (271) Вся команда находится в рабочей атмосфере и всем сотрудникам проще коммуницировать друг с другом при ...
- (272) ... подразумевает отказ компании от самостоятельного выполнения ряда некритичных для бизнеса функций или частей бизнес-процессов и передачу их стороннему подрядчику
- (273) Вид работы, при котором сотрудник не несет затраты и не тратит время на дорогу до офиса, – ...
- (274) При ... одним из рисков является нехватка рычагов влияния на исполнителей работы, с последующими убытками или дополнительными затратами для компании
- (275) При ... сотрудник самостоятельно несет максимальные затраты на оборудование своего собственного рабочего места
- (276) При ... для сотрудника существенно снижается вероятность продвижения по карьерной лестнице
- (277) Работодателю, как правило, выгоднее всего строить работу ..., так как он тратит меньше денег на налоги и заработную плату?
- (278) При ... работодатель минимизирует собственные риски за счет получения возможности использовать фактор конкуренции на рынке исполнителей





- (279) При ... работодатель максимально рискует потерей конфиденциальных данных
- (280) При ... работодатель, как правило, несет максимальные затраты
- (281) Agile-манифест – главный документ всех «гибких» подходов к разработке – был создан в ...
- (282) «Подход структуры», при использовании которого над каждым проектом работает универсальная группа специалистов, а также куратор и его помощник, отвечающий за правильную организацию всех бизнес-процессов, – это ...
- (283) При использовании подхода ... происходит деление рабочего процесса на равные спринты, длина которых зависит от проекта и команды
- (284) Упорядоченный перечень всех пожеланий и идей, над которым будет работать команда, а также полный список всех работ, при реализации которых мы получим конечный продукт, – это ...
- (285) Неверно, что в спринте обычно содержатся Tasks (задачи) вида ...
- (286) Должность специалиста, задачей которого является помощь команде с максимизацией ее эффективности посредством помощи, мотивации и устранения препятствий, называется ...
- (287) Семейство «гибких» подходов к разработке программного обеспечения – это ...
- (288) Инструменты процесса, которые помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая вам, что делать, – это ...
- (289) Рекомендуемый размер команды при использовании Scrum-подхода – ...
- (290) Основная идея подхода ... предполагает, что при реализации проекта не нужно опираться только на заранее созданные подробные планы, а не менее важно ориентироваться на постоянно меняющиеся условия внутренней и внешней среды и учитывать обратную связь
- (291) Неверно, что к методам управления, подходящим для разработки минимально жизнеспособного продукта (MVP), относится ...
- (292) Неверно, что концепция минимально жизнеспособного продукта (MVP) позволяет ...





- 293) При построении минимально жизнеспособного продукта (MVP) важно ...
- 294) Для определения целевой аудитории проекта необходимо ...
- 295) Неверно, что для анализа конкурентов необходимо ...
- 296) Путь, который проходит пользователь при взаимодействии с продуктом, – это ...
- 297) Минимально жизнеспособный продукт, который позволяет получить осмысленную обратную связь от пользователей, понять, что им нужно, и не создавать то, что им неинтересно, – это ...
- 298) Руководство с требованиями к контенту и дизайну сайтов / приложений, в соответствии с которым вы должны понимать, что хотят получить пользователи при взаимодействии с вашим продуктом, – это ...
- 299) Подход к управлению задачами при разработке функционала, который позволяет сосредоточиться на отдельных частях функциональности и в то же время не терять полного представления о продукте, – это ...
- 300) Внутреннее тестирование, при котором ограниченная группа людей (в основном друзья или члены семьи) оценивают продукт и потом на основании данного тестирования вы можете составить четкий анализ, – это ...
- 301) Планы мероприятий по развитию компании, достижению ключевых целей и показателей – это ... вид Roadmap (дорожной карты)
- 302) Этапы с нулевой продолжительностью; задачи, которые требуют выполнения, но сам момент выполнения может быть отмечен в качестве значимой точки проекта, – это ...
- 303) Распределяя во времени вехи проекта, необходимо стараться придерживаться интервалов, не превышающих ...
- 304) Неверно, что к параметрам расстановки майлстоунов относится ...
- 305) Неверно поставленным является майлстоун «...»
- 306) Неверно, что функционал сервисов для создания дорожных карт включает в себя возможность ...
- 307) Декомпозиция работ для получения списка всех задач происходит ...





- 308 Графический обзор целей и результатов проекта, представленных на временной шкале, – это ...
- 309 Индивидуальные планы совершенствования навыков и повышения квалификации относятся к ... виду Roadmap (дорожных карт)
- 310 Неверно, что к ключевым элементам Roadmap (дорожной карты) относятся ...
- 311 По статистике процент неудач при разработке проектов, связанных с техническими проблемами, составляет ...
- 312 Когда перед участниками проектной команды еще до ознакомления с проектом уже озвучивают необходимые сроки его реализации, это может обернуться ...
- 313 Когда разработчиков проекта постоянно дергают и переключают от одной задачи к другой это говорит о ...
- 314 Если при разработке дизайна не использовать спецификации, это может привести к тому, что ...
- 315 Привести к тому, что на этапе релиза проект не получает необходимого распространения в массы и не доходит до своего пользователя, может ошибка, заключающаяся в том, что ...
- 316 Увеличить соответствие проекта поставленным задачам и автоматизировать контроль за выполнением задач проекта помогает ...
- 317 Если разработчики получают разрозненные задачи и не видят продукт целиком, это говорит о ...
- 318 Если ваша оценка времени основана на том, сколько времени позволено выполнять данную работу, а не на том, сколько она может занять в действительности, – это говорит о ...
- 319 Если при разработке проекта к команде обращается заказчик и просит дать ему разъяснения о ходе работ – это говорит ...
- 320 Если при разработке проекта вы ставите на должность технического лида вашего рядового программиста, в результате чего внутри коллектива программистов возникают конфликты, срываются сроки и команда демотивируется, – значит, была допущена такая ошибка, как ...
- 321 Неверно, что в числе причин для применения рефакторинга – ...
- 322 Неверно, что плюсом рефакторинга является ...





- 323 Проводя аналогию, код программного продукта можно сравнить с ...
- 324 Процесс изменения внутренней структуры программного продукта, не затрагивающий ее внешнего поведения и имеющий целью облегчение понимания программного кода и оптимизацию производительности, – это ...
- 325 Оптимальные предпосылки для проведения рефакторинга – когда функционал ...
- 326 Обнаружив, что в программу необходимо добавить новый функционал, но код программы не структурирован удобным образом для его добавления, необходимо ...
- 327 При написании кода для нового функционала необходимо обращать внимание на ...
- 328 При применении рефакторинга программа ...
- 329 Если при добавлении нового функционала стоит задача найти оптимальное решение, – можно утверждать, что это должно быть решение, которое ...
- 330 В последовательности стадий, которые должен проходить код при добавлении нового функционала (см. ниже) не на своих местах расположены такие действия, как ... Замысел – Исследование – Планирование – Написание – Изменение – Проверка
- 331 Специальные файлы, в которых указывается порядок смены кадров для двумерных игр, – это ...
- 332 Заготовки объектов или готовые объекты с заранее прикрепленными компонентами – это ...
- 333 Использование таких элементов, как ..., дает возможность разработчикам использовать в своем проекте готовые решения, созданные другими людьми
- 334 Компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты, – это ...
- 335 Игровой движок, который создан компанией Epic Games, называется ...
- 336 Игровой движок, который распространяется по бесплатной модели до тех пор, пока игра не заработает более 100 тыс. долл., называется ...
- 337 Ассет стор, в который можно зайти прямо из редактора, – ...





- 338 Применять ассеты и плагины рекомендуется в случае если ...
- 339 Система визуального скриптинга в Unreal Engine 4 – это ...
- 340 Плагины и ассеты Unity от плагинов и ассетов Unreal Engine ...
- 341 Умение руководителя проекта работать с большим объемом документации относится к ...
- 342 Неверно, что к распространенным ошибкам руководителя проекта можно отнести ...
- 343 Мотивирование руководителем проектов своей команды и поиск сильных сторон своих сотрудников относится к ... руководителя проектов
- 344 Обеспечение выполнения проекта в рамках его границ является ... руководителя проектов
- 345 Неверно, что к функциям руководителя проекта по реализации процессов управления проектом относят ...
- 346 Неверно, что к функциям по управлению командой проекта относится ...
- 347 Говоря о том, что является более важным для руководителя проекта – умение быть одновременно и лидером, и командным игроком, или умение планировать – можно утверждать: ...
- 348 Неверно, что к основным правилам руководителя проектов относится ...
- 349 Управления ожиданиями заказчика, спонсора, других заинтересованных сторон, относится к ...
- 350 Работа по управлению рисками проекта на всех этапах жизненного цикла относится к ...
- 351 Чаще всего разработка ... происходит на этапе планирования проекта и включается в план
- 352 Организационная структура ... предназначена для организации взаимодействия между командами, вовлеченными в проект
- 353 Общие системные функции, выполняемые на всех фазах реализации проекта, являются составной частью ...





- 354 Структура, созданная для повышения качества управления и взаимодействия в проекте путем определения и визуализации процессов взаимодействия как между внутренними, так и с внешними участниками проекта, – это ...
- 355 ... для определения уровня принятия решений
- 356 ... согласуется на уровне ответственных за проект от каждой вовлеченной стороны для определения процесса работы и точек принятия решений
- 357 ... согласуется на уровне руководителя программы и ее спонсора для определения процесса взаимодействия между проектами, включенными в программу
- 358 Неверно что к типам организационных структур относится организационная структура ...
- 359 Неверно, что на протяжении всего жизненного цикла проекта для его эффективного управления ...
- 360 Неверно, что для построения организационной структуры проекта нужно ...
- 361 ... задача должна быть по своей постановке и методам решения наиболее близкой к задачам, возникающим на практике
- 362 Показателем «высшего пилотажа» команды в реализации проекта или продукта является реализация проекта или продукта ...
- 363 Оценка масштаба проекта, а также строгое следование требованиям заказчика, техническому заданию и паспорту проекта – это ... проекта
- 364 Поддержкой всей серверной архитектуры занимается ...
- 365 Неверно, что для управления проектами подходит такой вид программных продуктов, как ...
- 366 Неверно в отношении коммуникации между сотрудниками, что участники команды должны понимать – ...
- 367 За реализацию в проекте «внешней» составляющей, за верстку и программирование всего визуального контента отвечает ...
- 368 Обычно не используется Back-end (бэкенд-разработчиками) язык программирования ...
- 369 Задачей ... является формирование получаемых требований по проекту в удобно управляемые элементы, которые разработчикам проще реализовать на практике





- 370 Неверно, что, приступая к планированию реализации IT-проекта, необходимо определить, ...
- 371 Говоря о том, являются ли коммуникационные навыки основным преимуществом при приеме на работу программиста, можно отметить, что ...
- 372 Говоря об оценке карьерного роста кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 373 Сильный характер и любопытство кандидатов на место сотрудника в IT-проекте обращают на себя такое же внимание рекрутеров, как и их профессиональные навыки, потому что ...
- 374 Говоря о том, какого мнения придерживаются рекрутеры в отношении фокуса на свое профессиональное развитие у кандидатов на место сотрудника в IT-проекте, можно отметить, что ...
- 375 Многие компании ищут в своих потенциальных сотрудниках две ключевые характеристики – такие как ... – потому что они отражают потенциал кандидата на место сотрудника в IT-проекте, его любовь и преданность своему делу
- 376 Качество, которое ищут рекрутеры в кандидатах на место сотрудника в IT-проекте, чтобы в конечном итоге нанимаемый сотрудник наслаждался процессом работы, – это ...
- 377 Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое помогает сотрудникам адаптироваться во внешней динамично меняющейся среде и технологиях, – это ...
- 378 Качество кандидата или сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за его способность вразумительно доносить всем заинтересованным сторонам цель каждой задачи, – это ...
- 379 Оцениваемое рекрутерами в кандидате на место сотрудника в IT-проекте качество, которое отвечает за способность четко формулировать свои мысли, вести проект, отвечать за продукт, составлять технические описания и описывать подробности технологических решений, – это ...
- 380 Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое отвечает за способность человека самостоятельно определять приоритетность задач в зависимости от их важности для организации, – это ...

