



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 проектов 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 отложено 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 металлизационных 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) Общность 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 добивается 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 помочь 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 льда 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 проектов 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 ИТ-проекта входит ...
- (202) Этап ИТ-проекта, на котором подробно проводится анализ бизнес-потребностей заказчика и составляются требования к будущему продукту, – это ...
- (203) Этап ИТ-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 ИТ-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) Односторонний 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 версии 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 отлажено 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 металлизационных 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) Общность 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 помочь 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 лидера 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,ключенными 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 ...