



Управление бизнес-процессами.фип_БАК_БИ

- 1 В чем заключается особенность Waterfall?
- 2 Что НЕ входит в производство игры?
- 3 Чем отличается бюджет от бизнес-плана?
- 4 На каком этапе в Agile можно изменить ключевые механики игры?
- 5 В чем основная суть ретроспективы в SCRUM?
- 6 Что отличает Agile от Waterfall?
- 7 Что важно учитывать при планировании бюджета продакшна?
- 8 Что важнее в Agile?
- 9 Из каких частей состоит бизнес-план игры?
- 10 Если игра разрабатывается по подходу Waterfall, то на каком этапе происходит пострелизное исправление багов?
- 11 Если игра разрабатывается по подходу Waterfall, то на каком этапе будут определены механики, персонажей и все детали будущего проекта?
- 12 Завершающий этап создания игры, на котором происходит шлифовка продукта до финальной версии, оптимизация игры под устройства, создание версий приложения под ключевые платформы и публикация в магазинах, называется...
- 13 Документ, детально описывающий будущий проект, включая его целевую аудиторию, конкурентов, монетизацию, бизнес-модель и возможные риски, называется...
- 14 Пул задач на определенный период в SCRUM называется...
- 15 Разделение работы на спринты является ключевой особенностью этого цикла разработки
- 16 Соотнесите этапы разработки Waterfall и процессы, происходящие на них при разработке игры





- 17) Расположите эти этапы цикла Waterfall в нужном порядке.
- 18) Расположите эти этапы цикла Waterfall в нужном порядке, от начала к завершению процесса.
- 19) Установите соответствие между циклами разработки и их свойствами.
- 20) Продолжите свойства цикла Agile.
- 21) Команда разработчиков использует Waterfall-подход в своем проекте. На этапе тестирования QA-специалисты обнаружили критическую ошибку в механике боя, которая влияет на игровой баланс. Как лучше всего поступить в данной ситуации?
- 22) На что уходит основная часть бюджета инди-игры?
- 23) Версия игры для демонстрации пользователям является итогом этого.
- 24) Последовательный, линейный цикл разработки называется...
- 25) Что происходит перед началом программирования в Waterfall?
- 26) Какой этап идет после концепта?
- 27) На что тратится бюджет проекта?
- 28) Какой результат финального этапа релиза?
- 29) Какой главный риск неправильного составления бюджета?
- 30) Почему нельзя использовать пиратские ассеты?
- 31) Студия разрабатывает крупную RPG-игру. В ходе продакшна команда обнаружила, что система крафта оружия сложнее, чем ожидалось, и игроки не смогут интуитивно понять её механику. Что делать в этой ситуации?
- 32) Что такое дизайн-документ?
- 33) Что делает геймдизайнер в команде разработки игры?
- 34) Что делать, если вы геймдизайнер, и ваши идеи не нравятся команде?





- 35) Какой основной критерий оценки идей в геймдизайне?
- 36) Какова одна из основных целей игровой документации?
- 37) Что должно быть исключено из игровой документации?
- 38) Почему важно использовать единую терминологию?
- 39) Что делает геймдизайнер при изменениях в ГДД?
- 40) Пример негативной ситуации в команде, которая может привести к провалу игры.
- 41) Кто в команде должен следить за актуальностью игровой документации?
- 42) Визуальный набросок будущего дизайна окон меню называется...
- 43) Механики роста персонажа относятся к системе...
- 44) Как сокращенно называется дизайн-документ?
- 45) Интерфейс, который игрок видит в процессе игры, сокращенно называется...
- 46) Системы в видеоиграх, которая позволяет открывать новые механики за особую внутриигровую валюту, называется ... прокачки..
- 47) Система, которая позволяет игрокам хранить, организовывать и использовать предметы, найденные или приобретенные в игре, называется ..
- 48) Установите соответствие между этими элементами HUD и их назначением.
- 49) Установите соответствие между этими элементами HUD и их назначением.
- 50) Соотнесите между собой принципы эффективного взаимодействия в команде в роли геймдизайнера, и пример реализации такого принципа
- 51) Расположите эти разделы ГДД от самых первых и основных к самым последним менее значительным.





- 52 В процессе написания геймдизайнерской документации вы столкнулись с необходимостью использования сложных технических терминов, которые могут быть трудны для понимания всеми членами команды. Как поступить в этом случае?
- 53 Вести учет всех механик и особенностей проекта позволяет...
- 54 Как называется характеристика, которая обозначает очки прочности персонажа и часто отображается в HUD?.
- 55 Как называется характеристика, которая часто отображается в HUD и обозначает запас очков, которые могут расходоваться на действия игрока?
- 56 Как называется характеристика, которая иногда отображается в HUD и обозначает барьер, который снижает урон или вовсе блокирует его?
- 57 Как называется окно HUD, по которому игрок может ориентироваться на местности?
- 58 Что включается во вступление ГДД?
- 59 Основные механики проекта определяет эта разновидность геймплея.
- 60 Какой стиль должен быть у текстов в документации?
- 61 Почему важно фиксировать ВСЕ идеи?
- 62 Какую пользу приносит создание комьюнити?
- 63 Какие минусы есть у одиночной разработки? Выберите все подходящие ответы.
- 64 Какие плюсы есть у одиночной разработки? Выберите все подходящие варианты.
- 65 Какие навыки помогут при продвижении игры?
- 66 Какой навык является ключевым для одиночного разработчика игр?
- 67 Какой из этих навыков НЕ является обязательным для одиночного разработчика?
- 68 Что необходимо делать для создания уникального визуального стиля в игре, если вы соло-разработчик?





- 69 Почему важно играть в проекты выбранного жанра?
- 70 Где проще всего искать тестировщиков для своей игры?
- 71 Какой видео-хостинг лучше всего поможет в изучении движка?
- 72 Какое основное программное обеспечение нужно для создания игры в одиночку?
- 73 Эффект ... - это повторение своих идей без сторонней критики
- 74 Какое направление 2d графики позволит создать игру в стиле игр 90-х?
- 75 Что можно использовать вместо создания собственных моделей и спрайтов?
- 76 Вам стоит вести свои ... для получения фидбека от игроков и привлечения первой аудитории.
- 77 ... - это важная обратная связь от игроков по поводу игры, которую можно получить во время тестирования или от комьюнити через соцсети.
- 78 Соотнесите проблему, с которой может столкнуться соло-разработчик, и тем, что может помочь ему в ее решении
- 79 Установите соответствие между площадкой и тем, для чего она может пригодиться разработчику-одиночке
- 80 Установите соответствие между навыками и их необходимостью при соло-разработке визуальной новеллы.
- 81 Расположите эти графические стили в порядке убывания по тому, насколько они подходят для разработчиков-одиночек, которые планируют рисовать все ассеты самостоятельно.
- 82 Вы уже разрабатываете игру в одиночку, но у вас недостаточно навыков в создании 3D-моделей и текстур. Какой из предложенных вариантов поможет вам наиболее эффективно решить эту проблему?
- 83 Что можно найти в магазине ассетов?
- 84 Какое минимальное количество разработчиков, которое потребуется для создания самобытной визуальной новеллы без использования сторонних ассетов, если вы не умеете рисовать?
- 85 Что поможет изучить игровой движок?





- 86) Что происходит, если разработчик заикивается на своих идеях?
- 87) Почему использование Agile-подхода является плюсом в одиночной разработке?
- 88) Почему мотивированный одиночный разработчик с меньшей вероятностью может сорвать проект?
- 89) Почему одиночному разработчику нужно изучать маркетинг?
- 90) Какие сообщества могут помочь в изучении движка?
- 91) Какие игры требуют высококвалифицированных специалистов для оптимизации?
- 92) Какие условия издатели обычно предлагают разработчикам?
- 93) Почему срок разработки может постоянно изменяться?
- 94) Что может случиться, если некомпетентные члены команды принимают решения?
- 95) Как оптимизация может повлиять на контент игры?
- 96) Что происходит с прибылью, если в команде несколько участников?
- 97) Почему важно выбрать правильный сеттинг для игры и провести исследования популярности того или иного сеттинга перед началом разработки? Выберите все подходящие варианты.
- 98) Почему создание большой игры силами новичков — это малореальная или невыполнимая задача?
- 99) Почему разработка игр с передовой графикой может стать проблемой для соло инди-разработчиков?
- 100) Эффект ... - это когнитивное искажение, при котором люди с низким уровнем компетенции в какой-либо теме начинают считать себя знатоками этой темы, при этом делая ошибочные выводы и принимая неудачные решения, но не осознавая своих ошибок из-за неполноты знаний, умений и навыков.
- 101) Необходимый для разработки ... часто может быть неправильно оценен на начальных этапах проектирования игры, что может привести к большим проблемам.





- 102 ... сотрудникам - это альтернатива разделению прибыли между членами команды, если вы хотите взять риск на себя, но при этом получить всю прибыль от игры.
- 103 Проблемы с ... на поздних этапах могут послужить причиной удаления уже готового контента из игры, особенно графического.
- 104 ... - это составляющая эстетики, относящаяся к месту и времени действия, которой разработчики часто пренебрегают, но которая при этом может значительно сказаться на популярности игры.
- 105 При планировании бюджета инди-игры на начальных этапах часто не рассматривается или оказываются недооцененными расходы на ..., хотя они практически всегда будут и будут значительными.
- 106 Юридический ... с каждым членом команды - это важный аспект, который необходимо учитывать при делении прибыли от игры.
- 107 Установите соответствие между проблемами и способами их решения.
- 108 Установите соответствие между проблемами и способами их решения.
- 109 Установите соответствие между ошибками в планировании разработки игры и их возможными последствиями
- 110 Расположите ошибки в планировании в порядке их возможного появления в проекте.
- 111 В проекте работает команда из нескольких человек, и вы обсуждаете, как лучше разделить прибыль от продажи игры. Какие из следующих решений будет наиболее безопасным для проекта?
- 112 Какой внешний фактор может негативно повлиять на инди-разработку, особенно на способы получения оплаты и расходы на зарубежный контент и ассеты?
- 113 Чему важно следовать, чтобы благополучно отчитываться по государственным инвестициям?
- 114 Как часто сроки разработки растягиваются?
- 115 Как должны быть отбиты инвестиции издателя?
- 116 Каковы условия получения государственных инвестиций для разработки игр?
- 117 На что могут впустую уйти деньги?





- 118) Что произойдёт, если строго следовать изначальным срокам и бюджету при разработке игр?
- 119) Почему мотивация команды инди проекта может быть скрыта от геймдизайнера?
- 120) Как неправильно спланированный бюджет может повлиять на разработку?
- 121) Почему внимание аудитории к проекту может разочаровать создателей игры?
- 122) Какие факторы могут повлиять на инди-разработку?
- 123) Как инвестиции издателя должны отбиваться с продаж игры?
- 124) Какие могут быть причины для неэффективных расходов на проект?
- 125) Почему перенос игр фанатами на другие движки может завершиться неудачей?
- 126) Как можно избежать неоправданных затрат в проекте?
- 127) Почему мотивация команды может снизиться?
- 128) Что НЕ является этапом Waterfall?
- 129) Что такое отладка в процессе разработки?
- 130) Какой этап обязательно проводится перед публикацией игры?
- 131) Как часто проводятся стенд-апы в SCRUM?
- 132) Какой главный фактор успешности Agile?
- 133) Какое утверждение соответствует Agile?
- 134) Что НЕ является частью концепта?
- 135) Что происходит после завершения спринта?
- 136) Если игра разрабатывается по подходу Waterfall, то на каком этапе происходит пострелизное исправление багов?





- 137) Как называется последняя стадия Waterfall?
- 138) Если игра разрабатывается по подходу Waterfall, то на каком этапе будет определены механики, персонажей и все детали будущего проекта?
- 139) Завершающий этап создания игры, на котором происходит шлифовка продукта до финальной версии, оптимизация игры под устройства, создание версий приложения под ключевые платформы и публикация в магазинах, называется...
- 140) Документ, детально описывающий будущий проект, включая его целевую аудиторию, конкурентов, монетизацию, бизнес-модель и возможные риски, называется...
- 141) Пул задач на определенный период в SCRUM называется...
- 142) Разделение работы на спринты является ключевой особенностью этого цикла разработки
- 143) Расположите эти этапы цикла Waterfall в нужном порядке.
- 144) Расположите эти этапы цикла Waterfall в нужном порядке, от начала к завершению процесса.
- 145) Установите соответствие между циклами разработки и их свойствами.
- 146) Соотнесите этапы разработки Waterfall и процессы, происходящие на них при разработке игры
- 147) Продолжите свойства цикла Agile.
- 148) Ваша команда работает над мобильной игрой в жанре "раннер". В процессе разработки выясняется, что конкуренты выпустили аналогичный продукт, но с более привлекательной графикой. Ваш руководитель предлагает полностью переработать дизайн, что займет дополнительные 4 месяца. Какое решение будет наиболее соответствовать принципам Agile?
- 149) Команда работает в SCRUM и столкнулась с проблемой: задачи, назначенные на спринт, систематически не выполняются в срок. Какое решение наиболее эффективно?
- 150) Какая ошибка при составлении ГДД может вызвать путаницу?
- 151) Что должно быть исключено из ГДД?





- 152) Почему важно хранить документацию к игре логично?
- 153) Как следует излагать идеи в команде?
- 154) Как геймдизайнер должен относиться к чужим идеям?
- 155) Зачем нужно единство в команде при разработке игры?
- 156) Как должен работать процесс документирования при разработке игры?
- 157) Как реагировать, если вы геймдизайнер, и вы предложили команде идею, но кто-то ее не понял?
- 158) Кто в команде должен следить за актуальностью игровой документации?
- 159) Визуальный набросок будущего дизайна окон меню называется...
- 160) Механики роста персонажа относятся к системе...
- 161) Как сокращенно называется дизайн-документ?
- 162) Интерфейс, который игрок видит в процессе игры, сокращенно называется...
- 163) Системы в видеоиграх, которая позволяет открывать новые механики за особую внутриигровую валюту, называется ... прокачки..
- 164) Система, которая позволяет игрокам хранить, организовывать и использовать предметы, найденные или приобретенные в игре, называется ..
- 165) Установите соответствие между этими элементами HUD и их назначением.
- 166) Соотнесите между собой принципы эффективного взаимодействия в команде в роли геймдизайнера, и пример реализации такого принципа
- 167) Соотнесите между собой разделы ГДД и информацию, которую они могут в себя включать.
- 168) Расположите эти элементы HUD и других видов интерфейса от самых малых к самым большим.





- 169) Расположите эти разделы ГДД от самых первых и основных к самым последним и менее значительным.
- 170) В процессе разработки документации для игры было внесено несколько изменений, но вы не уверены, что команда получила информацию об этих изменениях. Как действовать в этом случае?
- 171) Геймдизайнер разрабатывает игровой мир, но сталкивается с проблемой, что описание локаций слишком большое и перегружает документацию. Как поступить?
- 172) Почему разработка в одиночку требует больше времени?
- 173) Почему важно получать фидбек при разработке игры?
- 174) Почему одиночный разработчик может столкнуться с "эхо-комнатой"?
- 175) Как соцсети могут помочь в разработке игры?
- 176) Для чего НЕ стоит использовать нейросети?
- 177) Какие языки программирования нужны для работы с движками?
- 178) Зачем важно быть наигранным в проекты выбранного жанра?
- 179) Что поможет улучшить качество проекта при одиночной разработке?
- 180) Какой видео-хостинг лучше всего поможет в изучении движка?
- 181) Какое основное программное обеспечение нужно для создания игры в одиночку?
- 182) Эффект ... - это повторение своих идей без сторонней критики
- 183) Какое направление 2d графики позволит создать игру в стиле игр 90-х?
- 184) Что можно использовать вместо создания собственных моделей и спрайтов?
- 185) Вам стоит вести свои ... для получения фидбека от игроков и привлечения первой аудитории.
- 186) Разработчик-одиночка должен проанализировать рынок перед выпуском игры, чтобы определиться с целевой ... , которая будет играть в его проект.





- 187) Соотнесите проблему, с которой может столкнуться соло-разработчик, и тем, что может помочь ему в ее решении
- 188) Установите соответствие между площадкой и тем, для чего она может пригодиться разработчику-одиночке
- 189) Установите соответствие между навыками и их необходимостью при соло-разработке визуальной новеллы.
- 190) Расположите эти графические стили в порядке убывания по тому, насколько они подходят для разработчиков-одиночек, которые планируют рисовать все ассеты самостоятельно.
- 191) Расположите эти способы поиска тестировщиков в порядке убывания по эффективности и качеству тестирования.
- 192) Вы планируете создать 2D-игру с уникальным визуальным стилем. Однако у вас недостаточно навыков рисования. Какой подход будет наиболее разумным?
- 193) Вы разрабатываете игру в жанре платформера, но спустя полгода понимаете, что из-за нехватки опыта механики получаются скучными. Как можно исправить ситуацию?
- 194) Какую проблему могут вызвать новички в команде?
- 195) Какое утверждение о сроках разработки игры является правильным?
- 196) Почему сроки разработки обычно растягиваются?
- 197) Что такое эффект Даннинга-Крюгера?
- 198) Почему четкое следование срокам разработки часто приводит к краху проекта?
- 199) Как могут повлиять иллюзии начинающих геймдизайнеров на разработку?
- 200) Что может произойти, если проект интересен разработчикам на старте, но мотивация угасает?
- 201) Почему выбор правильного сеттинга для игры важен перед началом разработки?
- 202) Эффект ... - это когнитивное искажение, при котором люди с низким уровнем компетенции в какой-либо теме начинают считать себя знатоками этой темы, при этом делая ошибочные выводы и принимая неудачные решения, но не осознавая своих ошибок из-за неполноты знаний, умений и навыков.





- (203) Необходимый для разработки ... часто может быть неправильно оценен на начальных этапах проектирования игры, что может привести к большим проблемам.
- (204) ... сотрудникам - это альтернатива разделению прибыли между членами команды, если вы хотите взять риск на себя, но при этом получить всю прибыль от игры.
- (205) Проблемы с ... на поздних этапах могут послужить причиной удаления уже готового контента из игры, особенно графического.
- (206) ... - это составляющая эстетики, которой разработчики часто пренебрегают, но которая при этом может значительно сказаться на популярности игры.
- (207) При планировании бюджета инди-игры на начальных этапах часто не рассматривается или оказываются недооцененными расходы на, хотя они практически всегда будут и будут значительными.
- (208) Юридический ... с каждым членом команды - это важный аспект, который необходимо учитывать при делении прибыли от игры.
- (209) Установите соответствие между проблемами и способами их решения.
- (210) Установите соответствие между проблемами и способами их решения.
- (211) Установите соответствие между принятыми решениями и их потенциальными последствиями и рисками.
- (212) Расположите стадии проекта, на которых могут возникнуть проблемы в планировании, в хронологическом порядке от начала проекта к его окончанию.
- (213) Расположите ошибки в планировании в порядке их возможного появления в проекте.
- (214) У вашей команды возникли проблемы с оптимизацией игры, и значительная часть контента была удалена, чтобы уменьшить нагрузку. Что вы будете делать в такой ситуации?
- (215) Ваша команда работает над проектом с новичками, и вы замечаете, что их ошибки постоянно замедляют процесс разработки. Как вы будете поступать в данной ситуации?

