



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 коммьюнити 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 зацикливается 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 будут 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?