



Цифровые технологии разработки платформенных решений.кс_СПО

- 1 Сопоставьте следующие технологии с их применением в игровой индустрии:
- 2 Сопоставьте технологии с их влиянием на киберспорт:
- 3 Сопоставьте следующие платформы с их основными функциями в игровой индустрии:
- 4 Сопоставьте следующие страны с ведущими технологиями, развиваемыми в их регионах в области киберспорта:
- 5 Сопоставьте следующие ключевые термины с их определениями:
- 6 Какая из перечисленных технологических решений относится к виртуальной реальности?
- 7 Какую из перечисленных задач решает технология машинного обучения?
- 8 Что такое motion capture (захват движения)?
- 9 Какая из перечисленных технологий используется для создания игровой графики?
- 10 Что такое игровой движок?
- 11 Что такое цифровые технологии в образовательном процессе?
- 12 Какие цифровые технологии используются в образовании, основанном на играх?
- 13 Какие преимущества может принести внедрение игровых технологий в учебный процесс?
- 14 Какие возможные недостатки могут быть связаны с использованием игровых технологий в образовании?
- 15 Какие дисциплины в игровой индустрии могут быть полезны для внедрения в образование?
- 16 Что такое "игровые технологии"?
- 17 Что такое Система электронного дистанционного обучения (СДО)?





- 18) Какие устройства НЕ используются для погружения в виртуальную реальность в игровой индустрии?
- 19) Какие преимущества имеет СДО перед традиционными формами обучения в киберспортивной организации?
- 20) Какие компоненты входят в СДО киберспортивной организации?
- 21) Какие виды материалов могут быть представлены в СДО киберспортивной организации?
- 22) Какие биометрические технологии применяются в киберспорте?
- 23) Что такое информационная безопасность?
- 24) Какой тип атаки на информационную систему может привести к блокировке доступа к игровым серверам?
- 25) Какие устройства используются для погружения в виртуальную реальность в игровой индустрии?
- 26) Как называется процесс обнаружения и устранения уязвимостей в информационной системе?
- 27) Что такое шифрование информации и как оно связано с безопасностью в игровой индустрии?
- 28) Какие биометрические технологии НЕ применяются в киберспорте?
- 29) Какую из перечисленных задач НЕ решает технология машинного обучения?
- 30) Какая из перечисленных технологий НЕ используется для создания игровой графики?

