

1. Неверно, что ... относится к сторам (store) для размещения Android-проектов

- *Xiaomi Store
- *Google Play
- *Huawei Store
- *Microsoft Store

2. Мотивирование руководителем проектов своей команды и поиск сильных сторон своих сотрудников относится к ... руководителя проектов

- *функциональным обязанностям
- *основным правилам
- *задачам

3. Неверно, что департамент подчиняется ...

- *директору направления
- *президенту компании
- *старшему вице-президенту компании
- *руководителю проекта

4. Главная функция Департамента управления проектами – ...

- *составление проектных планов и контроль их выполнения
- *обеспечение профессионального роста и развития сотрудников
- *сбор информации о проектах и аудитории
- *планирование маркетинговых компаний

5. Неверно, что показателем эффективной деятельности команды является ...

- *ясное понимание целей
- *командная солидарность
- *высокий профессионализм
- *взаимопонимание

6. Заготовки объектов или готовые объекты с заранее прикрепленными компонентами – это ...

- *Префабы
- *анимации
- *сцены

*спрайты

7. Дорелизный этап проекта, на котором происходит самый массовый сбор поведенческих метрик игроков в системе аналитики, – это ...

*Hard Launch

*Early Access

*Soft Launch

*Production

8. Неверно, что ... относится к типам форматов приложений для Android

*Mobile

*Tablet

*Fitness Track

*Wearable

9. Специальные файлы, в которых указывается порядок смены кадров для двумерных игр, – это ...

*префабы

*модели

*ассеты анимаций

*визуальные эффекты

10. Говоря о том, являются ли коммуникационные навыки основным преимуществом при приеме на работу программиста, можно отметить, что ...

*основным преимуществом они не являются, но будет плюсом при приеме на работу они не *являются основным преимуществом

*оцениваются все навыки, но на коммуникативные навыки обращают меньше внимания

11. Неверно, что Product Owner (владелец продукта) ...

*не управляет командой, а направляет и работает вместе с ней

*по большей части руководит

*отвечает за продукт

*имеет ключевую роль в гибких методологиях

12. Неверно, что в числе причин для применения рефакторинга – ...

*длинные методы

*объемные классы

*короткие списки параметров

*несоблюдение стандартов кодирования

13. Неверно, что к распространенным ошибкам руководителя проекта можно отнести ...

*отсутствие ясности и четкости при постановке задачи

*неучтенные риски

*принятие на себя чрезмерной ответственности

*неэффективные коммуникации

14. Набор логически взаимосвязанных работ проекта, в процессе которых достигается один из основных результатов проекта, – это ... проекта

*фаза

*веха

*этап

*стадия

15. Разработкой серверной архитектуры, а также сопровождением игровых серверов занимается ...

*Producer (продюсер)

*Front-end Developer (фронтенд-разработчик)

*Back-end Developer (бэкенд-разработчик)

16. Говоря о том, что является более важным для руководителя проекта – умение быть одновременно и лидером, и командным игроком, или умение планировать – можно утверждать: ...

*обе способности одинаково важны, однако гибкие навыки (Soft skills) имеют больший вес

*Soft skills важнее

*умение планировать является преимуществом

*умение быть лидером и командным игроком важнее

17. По статистике процент неудач при разработке проектов, связанных с техническими проблемами, составляет ...

*54 %

*7 %

*3 %

*34 %

18. Этап IT-проекта, на котором происходят формализация требований, управление требованиями, трансляция требований между разработчиками и клиентом, – это ...

*Планирование

*Выяснение требований

*Прототипирование

*Продажа

19. Неверно, что для анализа конкурентов необходимо ...

*исследовать их прошлые и текущие стратегии

*исследовать различные источники информации

*посещать деловые мероприятия, которые посещают конкуренты

*использовать sru-сервисы

20. Оценка масштаба проекта, а также строгое следование требованиям заказчика, техническому заданию и паспорту проекта – это ... проекта

*границы

*структура

*организация

*процессы

21. Неверно, что к этапам создания сайта относится ...

*Сбор данных

*Программирование

*Наполнение контентом

*Планирование маркетингового бюджета

22. 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 ...

*проект заблокирован стором

*в проекте использованы не обновленные средства разработки SDK

*в проекте не велся контроль версии продукта

*не был разработан план маркетинговых действий

23. Планы мероприятий по развитию компании, достижению ключевых целей и показателей – это ... вид Roadmap (дорожной карты)

- *продуктовый
- *корпоративный
- *образовательный
- *технологический

24. Декомпозиция работ для получения списка всех задач происходит ...

- *на «нулевом» этапе расстановки майлстоунов (подготовка к расстановке)
- *на первом этапе расстановки майлстоунов
- *в процессе расстановки майлстоунов
- *на этапе завершения расстановки майлстоунов

25. За бэклог продукта и за то, что туда войдет и в какой последовательности команда будет это выполнять, отвечает ...

- *Product Owner (владелец продукта)
- *Project Manager (менеджер проекта)
- *Producer (продюсер)
- *Team Lead (лид команды, или тимлид)

26. Этап разработки игрового проекта, на котором соблюдаются все маркетинговые планы, а также полностью отлажено оперирование продукта, – это ...

- *рабочая версия продукта
- *альфа-тест
- *бета-тест
- *релиз

27. 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 ...

- *доходчивость
- *исполнительность
- *рассудительность
- *системное мышление

28. ... подразумевает отказ компании от самостоятельного выполнения ряда некритичных для бизнеса функций или частей бизнес-процессов и передачу их стороннему подрядчику

*Outsourcing

*Outstaffing

*In-house

*Remote

29. То, что используется в проектном управлении в качестве средства для выполнения задачи или достижения цели, – это ...

*процесс

*методология

*продукт

*инструмент

30. Должность, которая имеет ключевую роль в гибких методологиях, – это ...

*Developer (разработчик)

*QA-специалист

*Project Manager (менеджер проекта)

*Product Owner (владелец продукта)

31. Как правило, методологии управления проектов Scrum и Kanban рекомендуют формировать команды от ...

*3 до 5 чел.

*5 до 30 чел.

*3 до 12 чел.

*5 до 15 чел.

32. Должность специалиста, задачей которого является помощь команде с максимизацией ее эффективности посредством помощи, мотивации и устранения препятствий, называется ...

*Agile Master

*Scrum Master

*Project Manager

*Product Owner

33. Этапы с нулевой продолжительностью; задачи, которые требуют выполнения, но сам момент выполнения может быть отмечен в качестве значимой точки проекта, – это ...

*вехи проекта (майлстоуны)

*этапы проекта

*процессы проекта

*Roadmap (дорожная карта)

34. При использовании подхода ... происходит деление рабочего процесса на равные спринты, длина которых зависит от проекта и команды

*Kanban

*Scrum

*Agile

*XP

35. Специальный сервис, который позволяет создавать сайты без знания языков программирования, – это ...

*система аналитики

*среда разработки

*конструктор сайтов

*система управления проектом

36. Спецификации используются на этапе взаимодействия ...

*QA-специалистов и разработчиков

*PM (менеджеров проекта) и дизайнеров

*дизайнеров и разработчиков

*QA-специалистов и PM (менеджеров проекта)

37. Неверно, что стратегической задачей Project Manager (менеджера проектов) с точки зрения учета интересов является учет ...

*интересов заказчика

*интересов команды

*интересов компании

*собственных интересов

38. Собрание максимально большого количества информации по определенной тематике для конкретной целевой аудитории – это ...

*портал

*маркетплейс

*интернет-коммерция

*система авторизации бизнеса

39. ... согласуется на уровне ответственных за проект от каждой вовлеченной стороны для определения процесса работы и точек принятия решений

*Организационная структура выполнения проекта

*Организационная структура работы с подрядчиком

*Техническое задание

*Проектная документация

40. CRM-системы относятся к такому типу web-проектов, как ...

*портал

*сайт

*SaaS

*Маркетплейс

41. 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

*Исследование и Планирование

*Изменение и Проверка

*Планирование и Написание

*Написание и Изменение

42. Неверно, что функционал сервисов для создания дорожных карт включает в себя возможность ...

*связать глобальную стратегию с процессами дорожной карты

*интеграции со сторонними системами

*собирать и систематизировать данные

*представить визуально дорожную карту продукта

43. Использование таких элементов, как ..., дает возможность разработчикам использовать в своем проекте готовые решения, созданные другими людьми

*функциональные элементы

*плагины и ассеты

*методологии

*дополнения

44. Неверно поставленным является майлстоун «...»

*Выбраны и настроены инструменты, локальные серверы

*Составлены технические задания по всем задачам

*Поставлены и распределены задачи

*Производится рефакторинг

45. Выбор среды разработки IT-проекта относится к этапу ...

*UI/UX-проектирования и дизайна интерфейсов

*Планирования

*Разработки (Back-end/Front-end)

Выяснения требований

46. Проверка правильности перевода элементов интерфейса относится к ...

*тестированию функционала

*юзабилити-тестированию

*тестированию локализации

*тестированию элементов интерфейса

47. При ... работодатель максимально рискует потерей конфиденциальных данных

*найме фрилансеров

*удаленной работе сотрудников

*работе с аутсорсинг-компанией

*работе сотрудников в офисе

48. Сообщество людей, которые регулярно взаимодействуют друг с другом для достижения определенной цели проекта, считающих себя единым, отличным от других групп и отдельных работников, – это ...

*разработчики

*дизайнеры

*менеджеры

*команда

49. Увеличить соответствие проекта поставленным задачам и автоматизировать контроль за выполнением задач проекта помогает ...

- *налаживание коммуникаций
- *соблюдение гайдлайнов
- *постоянное обновление сред разработки
- *правильное использование методологий и инструментов

50. Департамент, который отвечает за все проекты в компании, – это Департамент ...

- *гейм-дизайна и аналитики
- *разработки
- *управления проектами
- *бизнес-аналитики

51. Организационная структура ... предназначена для организации взаимодействия между командами, вовлеченными в проект

- *выполнения проекта
- *управления проектом
- *работы с подрядчиком
- *программы проектов

52. Анализом метрик проектов занимается Департамент ...

53. ... в контексте управления проектами – это то, как вы работаете

54. Временное «предприятие», направленное на создание уникального продукта, услуги, сервиса или результата, – это ...

55. Вся команда находится в рабочей атмосфере и всем сотрудникам проще коммуницировать друг с другом при ...

56. 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 ...

57. Для определения целевой аудитории проекта необходимо ...

58. Должность, которая имеет ключевую роль в гибких методологиях, – это ...

59. Если при разработке приложения не были использованы гайдлайны платформы, в этом случае на этапе Релиза ...

60. Если разработчики получают разрозненные задачи и не видят продукт целиком, это говорит о ...

61. ... задача должна быть по своей постановке и методам решения наиболее близкой к задачам, возникающим на практике
62. Игровой движок, который распространяется по бесплатной модели до тех пор, пока игра не заработает более 100 тыс. долл., называется ...
63. Измерение общей степени удовлетворенности продуктом происходит при ...
64. Индивидуальные планы совершенствования навыков и повышения квалификации относятся к ... виду Roadmap (дорожных карт)
65. Инструменты процесса, которые в проектном управлении помогают работать более эффективно, до определенной степени подсказывая, что делать, – это ...
66. Инструменты процесса, которые помогают работать более эффективно, до
67. Качество кандидата на место сотрудника в IT-проекте, которое помогает сотрудникам адаптироваться во внешней динамично меняющейся среде и технологиях, – это ...
68. Когда перед участниками проектной команды еще до ознакомления с проектом уже озвучивают необходимые сроки его реализации, это может обернуться ...
69. Количество обязательных этапов процесса создания мобильного приложения – ...
70. Компоненты, которые представляют собой графику, звуковое сопровождение или скрипты, – это ...
71. Лицо, которое руководит командой и отвечает за достижение целей проекта, – это ...
72. Неверно, что в спринте обычно содержатся Tasks (задачи) вида ...
73. Неверно, что в число основных этапов разработки IT-проекта входит ...
74. Неверно, что для построения организационной структуры проекта нужно ...
75. Неверно, что для разработки 2D-игры в команде разработчиков нужен ...
76. Неверно, что для управления проектами подходит такой вид программных продуктов, как ...
77. Неверно, что к видам web-проектов относят ...
78. Неверно, что команда проекта проходит стадию ...
79. Неверно, что на этапе Создания мобильного приложения происходит ...
80. Неверно, что ... относят к основным типам web-проектов
81. Обеспечение выполнения проекта в рамках его границ является ... руководителя проектов
82. Обнаружив, что в программу необходимо добавить новый функционал, но код программы не структурирован удобным образом для его добавления, необходимо ...

83. 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

84. 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 ...

85. «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 ...

86. Показателем «высшего пилотажа» команды в реализации проекта или продукта является реализация проекта или продукта ...

87. Получение самой первой версию игры с минимальным количеством контента и максимумом игровых механик происходит на этапе ...

88. При применении рефакторинга программа ...

89. При ... работодатель, как правило, несет максимальные затраты

90. При ... сотрудник самостоятельно несет максимальные затраты на оборудование своего собственного рабочего места

91. Применять ассеты и плагины рекомендуется в случае если ...

92. Программное обеспечение (ПО) на базе скриптов, которое позволяет управлять

93. Проектирование пользовательских сценариев относится к этапу ...

94. Работа по управлению рисками проекта на всех этапах жизненного цикла относится к ...

95. Рекомендуемый размер команды при использовании Scrum-подхода – ...

96. 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 ...

97. 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 ...

98. ... согласуется на уровне руководителя программы и ее спонсора для определения процесса взаимодействия между проектами, включенными в программу

99. Тестирование, которое предназначено для проверки работоспособности системы при нестандартных нагрузках, – это ...

100. Тестирование удобства интерфейса продукта конечными пользователями – это ...

101. Тип интернет-проектов, которые направлены на продажу каких-либо товаров и/или услуг, – это ...

102. То, что используется в проектном управлении в качестве средства для выполнения задачи или достижения цели, – это ...

103. Умение руководителя проекта работать с большим объемом документации относится к ...

104. Функциональное подразделение, которое отвечает за управление всеми проектами в компании, – это ...

105. Часть процесса разработки программного обеспечения, включающая в себя сбор требований к программному обеспечению (ПО), их систематизацию, выявление взаимосвязей, а также документирование, – это ...

106. Игровой движок, который создан компанией Epic Games, называется ...

*Unity Eclipse

*Android Studio

*Unreal Engine

107. Неверно, что плюсом рефакторинга является ...

*увеличение скорости разработки

*улучшение «читаемости» кода

*повышение качества кода

*повышение мотивации разработчиков

108. Система визуального скриптинга в Unreal Engine 4 – это ...

*Asset Store

*C#

*Node

*Blueprints

109. Количество и качество функционала в проекте влияют ...

*только на состав его команды

*только на метод управления проектом

*только на выбранную методологию

*на состав его команды, метод управления проектом и выбранную методологию

110. Одностраничный сайт, созданный для достижения определенной цели или реализации маркетинговой кампании, – это ...

*web-проект интернет-магазин

*Landing page

*новостная лента

*e-commerce

111. 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 ...

*Департамент управления проектами

*организационная структура проекта

*комиссия проекта

*фаза жизненного цикла проекта

112. Минимально жизнеспособный продукт, который позволяет получить осмысленную обратную связь от пользователей, понять, что им нужно, и не создавать то, что им неинтересно, – это ...

*User Flow

*Scrum-анализ

*SWOT

*MVP

113. Неверно, что к методам управления, подходящим для разработки минимально жизнеспособного продукта (MVP), относится ...

*Lean

*Scrum

*Kanban

*Sprint

114. Общие системные функции, выполняемые на всех фазах реализации проекта, являются составной частью ...

*процессов проекта

*проектной документации

*устава проекта

*жизненного цикла проекта