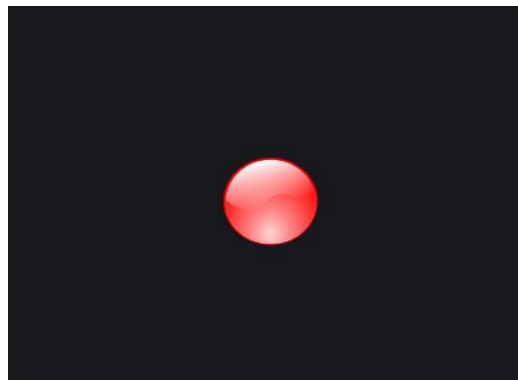
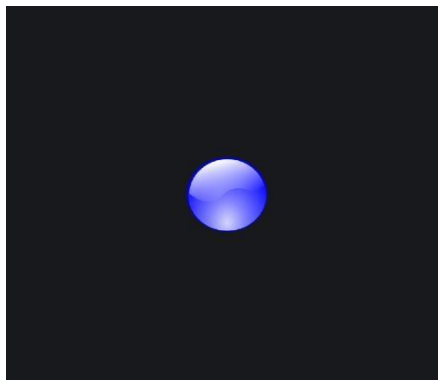


Тест №1 Оценка скорости реакции на изменение цвета.

Оценка скорости реакции на изменение цвета. Абитуриенту необходимо нажать на левую кнопку мыши, после изменения цвета мишени, всего 10 попыток, фиксируется лучшее время за 10 попыток.

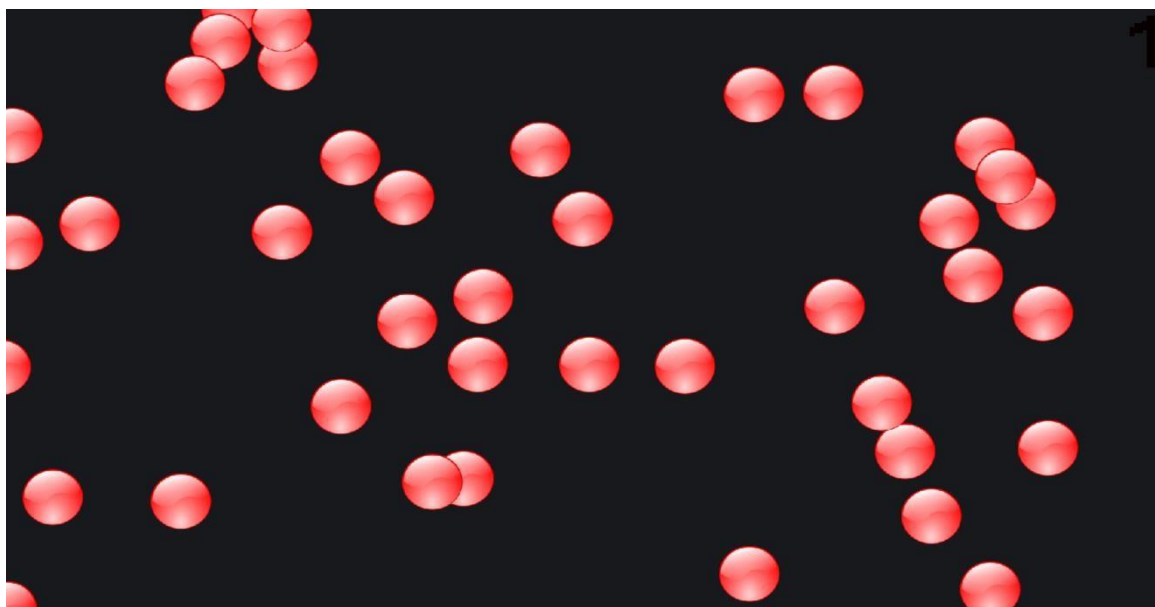


Нормативы в тесте №1

Результат (мс)	Оценка (в баллах)
25 и меньше	35
26-27	30
28-29	20
30-31	10
32 и более	0

Тест №2 Оценка скорости перемещения курсора мыши.

По команде абитуриенту необходимо поразить 40, появившихся на экране, мишеней, за наименьшее время.



Нормативы в тесте №2

Результат (с)	Оценка (в баллах)
18 и меньше	35
19-20	30
21-22	20
23-24	10
25 и более	0

Максимально за два теста абитуриент может получить 70 баллов. На прохождение обоих тестов дается одна попытка.

Абитуриент обязан соблюдать дисциплину, быть корректным и вежливым по отношению к другим абитуриентам и преподавателям. Для подготовки к тестам рекомендуем пользоваться интернет ресурсом <https://aim400kg.ru>

Рекомендуемая литература:

1. Бурлаков, И. В. Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – М. : Наука и жизнь, 2006.
2. Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М., 1978.
3. Стрельникова, Г. В. Психозэмоциональное состояние киберспортсменов перед соревнованием / Г. В. Стрельникова, И. В. Стрельникова // Вопросы функциональной подготовки в спорте высших достижений. – 2013. – № 1. – С. 322–324. 16
4. Brunborg, G. S. Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems? / G. S. Brunborg // Journal of Behavioral Addictions. – 2014. – 3(1). – P. 27–32.
5. Hemphill, Dennis. Cybersport / D. Hemphill // Journal of the Philosophy of Sport, 2005. – №32. – P. 195-207. 22