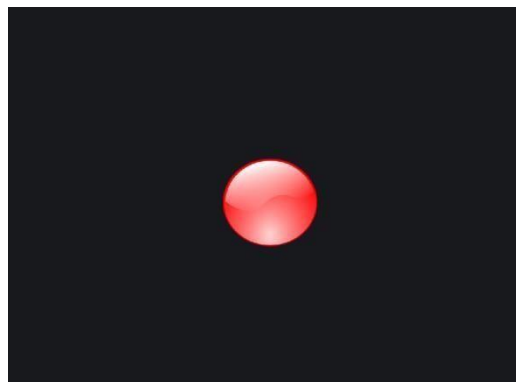
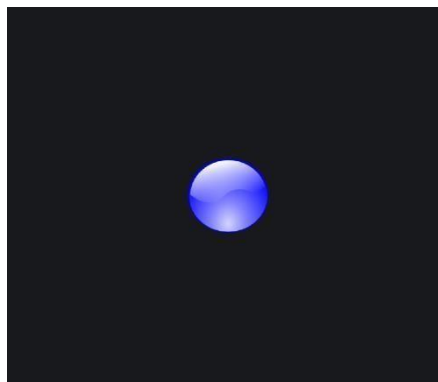


### ***Тест №1 Оценка скорости реакции на изменение цвета.***

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.

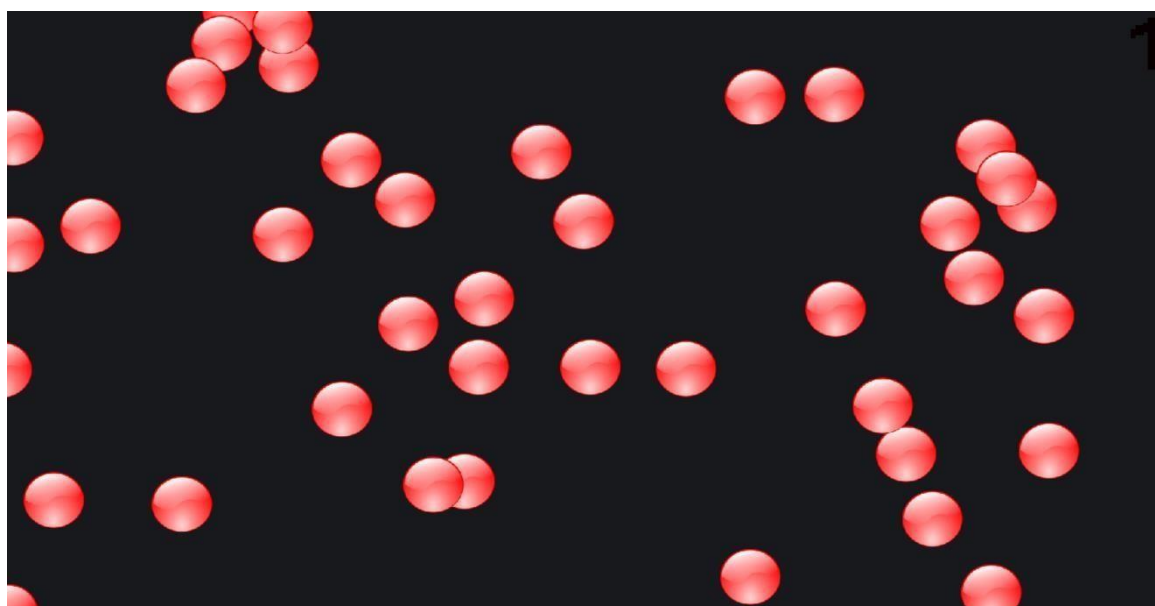


#### **Нормативы в тесте №1**

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 <http://cyber10.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. Психоэмоциональное 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