

Komentář Eva 24.10.

1. Morfologická analýza

- a. Líbí se mi atribut Role hráčů. Je možné ho pak do konkrétní podoby převést s ohledem na vybrané téma. Královna tak může být například prezidentka banky, pokud se budete pohybovat v prostředí banky, hadač pak může být spekulant apod.
- b. Pozor na příliš obecné atributy. Atribut komponenty hry je velice obecný. Pokud se podíváte na varianty, které jste vymysleli, jedná se o varianty, které se všechny doplňují. Ale mělo by se jednat spíše o varianty ve smyslu buď varianta 1 nebo varianta 2 apod. Proto je třeba být specifický. Například podoba pravidel jako atribut – varianty k tomu – barevně zpracované na jedné straně, knížka, kartička, kterou má každý k dispozici apod....Atribut Interakce také mícháte různé pohledy. Síla interakce – typy interakcí....

2. Oceňuji vaše poznávání klíčového uživatele. Spousta zajímavých informací.

3. Definice rámce problému

Problém jsme definovali pomocí metody 4W (Kdo, Co, Proč, Kde/Kdy).

- Kdo: Student vysoké ekonomické školy
- Co: Chce se jednoduše a zábavnou formou naučit, jak se stát finančně nezávislým
- Proč: Neví, jak by své teoretické znalosti využil v praxi, avšak má zájem investovat a budovat svůj majetek
- Kde/kdy: Ve svém volném čase
 - a. Doporučuji vymezit rámec problému ještě více mantinely a tzv. human centred, zaměřený na toho konkrétního člověka. *Tomáš, student VS ekonomické, který má velmi rád komunikaci s lidmi jejich poznávání a vedení, by chtěla při hře rozvíjet svoje právě schopnosti komunikace s lidmi, jejich vedení a zároveň si zkusit postup budování vlastního úspěšného podnikání. Důležitá je pro něj dobře strukturovaná a propracovaná hra, kterou bude moci sehrát ve svém volném čase...(nějaká informace o tom, kde a s kým tráví volný čas? Šlo by zapojit...).* Jedná se jen o příklad, můžete to směřovat různými směry, ale doporučila bych si lépe vymezit. **Nicméně logiku tvorby rámce problému jste pochopili.**