

M U N I

Seminář 3. (týden 5.)

Brána 1, Rozvoj konceptu

Obsah semináře

1. Zadání úkolu v případě, že nebude u týmu probíhat brána (10 minut)
2. Brána 1 (30 – 40 minut celkem dva týmy resp. 15-20 minut každý)
3. Činnosti fáze 2
 - Tvorba variant (10 minut každý + jejich představení 10 minut)
 - Seřazení variant (40 minut) – 6 myslících klobouků

Tvorba variant hry

Atributy	Varianta 1	Varianta 2	... Varianta X
Popis varianty	Snažil jsem se o co nejširší kombinaci, která ...	Volila jsem spíše jednodušší věci, tak abychom měli co nejdříve nějakou jednoduchou základní verzi
Prostředí (atribut s generovanými nápady)	Sci-fi cestování	Cestování po bytě	...
Počet hráčů (předem domluveno)	1-4	1-4	...
...
...

Výběr variant – 6(5) myslících klobouků



Můžeme začít?



Co jistého už víme o variantě?
Odpovídá varianta zadání?



Jaké máte pocity z vytvořené varianty hry?



V čem jsou přínosy této varianty?



V čem jsou negativa této varianty?



Shrňme si

Začnemě s bílým kloboukem

Hra bude pro 2 osoby

jsem pyšná, stále se u představy někoho dřepujícího musím usmívat

Je dobře, že není třeba někoho dalšího

Není dobře, že ostatní se mohou jenom koukat. Rozvijet spolupráci je lepší ve více než ve dvou

Závěrem shrňme. Varianta odpovídá zadání, ale rozvoj spolupráce nelze podporovat hru dvou lidí

Metoda 6(5 myslících klobouků)

- Každý člen týmu se může v daný okamžik vyjádřit k variantě z pohledu právě vybraného klobouku. Je na vás, zda budete nápady jenom zapisovat, nebo budete mluvit a jeden bude zapisovat.
- Každý klobouk bude aktivní maximálně 1 minutu. Prosím vedoucího týmu, aby si kontroloval a diskusi řídil z pozice modrého klobouku, který má na starost proces metody.
- Než začnete, vždy si zopakujte, jakou variantu hodnotíte a jaká je její podoba.
- Aplikace metody by vám neměla zabrat více jak 25 minut. Zbývající čas věnujte již samotnému rozhodnutí, kterou variantu zvolit.
- Pořadí klobouků a počet jejich nasazení za sezení může být různé a ovlivňuje diskusi. V literatuře lze najít doporučení pro pořadí při různých typech řešených úloh.
- Vždy se začíná a končí modrým kloboukem.
- Názory je možné nejprve individuálně psát a až posléze konsolidovat.

Metoda 6 myslících klobouků

- **Modrý klobouk** organizuje celou diskusi a řídí ostatní klobouky. Bývá prezentován vyjádřeními jako: “Pojďme setřídít nápady do 3 skupin. Pojďme si vyslechnout bílý klobouk.... Pojďme si uvést něco k délce sehrávky” apod.
- **Bílý klobouk** reprezentuje fakta, nikoliv domněnky či jejich interpretaci. Může být spojen s vyjádřeními: “Navržená varianta neodpovídá zadání a hra se hraje déle než 75 minut”. Pomoci si můžeme otázkou - *Co o nápadu, variantě s určitostí víme?*
- **Zelený klobouk** představuje kreativitu a nové nápady. Tým může generovat jakékoliv návrhy na nové řešení. Výrokem může být “Měli bychom navrhnout hru, u které vyhraje ten, kdo nejméně zdržuje”. Pomoci si můžeme otázkou - *Co Vás napadne, když se řekne?*
- **Žlutý klobouk** je představitelem pozitivního přístupu a představuje naděje a výhody. Příkladem může být výrok typu: “Hru můžeme jednoduše zkrátit zanesením vyhazovacího políčka”. Pomoci si můžeme otázkou - *Co se dá zlepšit? V čem vidíme plusy?*
- **Černý klobouk** je naopak představitelem pesimistického názoru na věc. S černým kloboukem jsou prezentována rizika a slabiny. Výrok může být v podobě: “nemáme dostatek času, abychom předělávali skladbu políček”. *Pomoci si můžeme otázkami - V čem vidíte negativa? Jaký nejhorší scénář může nastat?*
- **Červený klobouk** je o pocitech, emocích, a to bez ohledu na to, jaké jsou. Pod červeným kloboukem můžeme slyšet: “Pochybuji, že by vyhazovací políčko pomohlo” nebo naopak “Byl bych šťastný, kdyby prošla varianta s vyhazovacím políčkem”. *Jak se cítíte, když hrajete kooperační hry?*