Zpětná vazba Eva 24.10

1. Morfologická analýza
   1. Atributy jsou dost obecné, například specifika – specifika v čem? Může se tam kloubit více pohledů a nedává smysl pak pracovat pouze s jednou variantou pokud se mohou kombinovat. Totéž platí i u ostatních atributů
   2. Kuste atributy nadefinovat konkrétněji – například prvky hry, které spomalu jí hru. Nebo prvky hry, které budou zachycovat postu ve hře apod….
2. Vymezení rámce problému
   1. Vaše definice: „Studenti ESF potřebují hru, která bude jednoduchá na pochopení, při které poznají nové lidi, bude zábavná, rozšíří jejich vědomosti a zároveň nezabere příliš hodně času, nebude vést k hádkám a bude se moct hrát kdekoliv.“
   2. Doporučuji definovat problém aby byl více human centered…. Tzn. Petr, který je studentem VS ekonomické a pracuje v oblasti auditu, je takový a takový
   3. Definujte rámec jasněji, to že má být něco zábavné je v pořádku, ale co to znamená v kontextu vaší persony…., preferuje krátké akvitity, má rád akci a napětí Proto potřebuje hru, která nebude náročná časově a která bude určitým dobrodružstvím
   4. Na základě definice rámce je pak dobré dozjišťovat další věci – co může být dobrodružné ? vymyslet si další atribut do hry a to jak dostat dobrodružství do hry atd……
   5. Máte dobře stanoveno „bude ji možné hrát kdekoliv“