

Zpětná vazba Eva 24.10

1. Morfologická analýza

- a. 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
- b. Kuste atributy nadefinovat konkrétněji – například prvky hry, které spomalují hru. Nebo prvky hry, které budou zachycovat postu ve hře apod....

2. Vymezení rámce problému

- a. 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.“
- b. Doporučuji definovat problém aby byl více human centered.... Tzn. Petr, který je studentem VS ekonomické a pracuje v oblasti auditu, je takový a takový
- c. Definujte rámec jasněji, to že má být něco zábavné je v pořádku, ale co to znamená v kontextu vaší osoby...., preferuje krátké akvity, má rád akci a napětí Proto potřebuje hru, která nebude náročná časově a která bude určitým dobrodružstvím
- d. 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.....
- e. Máte dobře stanoveno „bude ji možné hrát kdekoliv“