

Definice rámce problému

- vaší personě jste toho zjistili spoustu zajímavého. Zkuste to zapojit do definice rámce problému:

Vámi definovaný rámec

V této fázi definujeme rámec našeho problému, který chceme následně řešit. K definici jsme využili metodu 4W (*Who, What, Why, Where*) a jednotlivé složky jsme popsaly níže.

KDO (uživatel) – Naši uživatelé jsou studenti ekonomických oborů na vysoké škole ve věku 20-25 let, resp. námi stanovené osoby David a Míša.

CO – Uživatelé potřebují hry s ekonomickým zaměřením, které prohloubí jejich vědomosti, protože je naučí něco nového a budou své poznatky prohlubovat zábavným způsobem

KDE – Ideální by pro hráče byla hra, kterou je možné hrát doma nebo například ve společenské místnosti kolejí či studovně fakulty bez nutnosti zapojovat do hry jiné elementy, než bude obsahovat hra samotná. Zároveň by hra měla být v menší krabici maximálně do rozměru listu papíru pro snazší převoz.

PROČ – Studenti se věnují ekonomicky zaměřeným tématům pouze při studiu, a jen když musí. Proto je důležité jim představit hru, která by jim nenásilně pomohla rozšířit obzory právě v tomto směru a při které budou taky moci trávit čas se svými přáteli.

- Po výše definovaném problému metodou 4W máme v úmyslu předložit tento koncept nejméně deseti respondentům spadajícím do skupiny jako naši uživatelé, aby nám dali zpětnou vazbu, jestli náš cíl dává smysl.
- Doporučuji aby byl rámec definován osobou Míša je studentka, která se potřebuje zabavit s přáteli mimo výhradně ekonomickou oblast, miluje přírodu, proto hledá hru, která bude nenásilnou formou implementovat základní principy ekonomie, ale zároveň bude umístěna do prostředí přírody například lesa....Miluje psy, může se tedy jednat o hru, která se bude odvíjet na pozadí psí chovné stanice 😊 david je student, který pracuje v oblasti auditu a ekonomie by nutně neměla být předmětem hry. Může se ale jednat o jinou než finanční oblast. Je pro něj důležitá tematika hry a protože má rád prostředí aut, rádi bychom hru koncipovali do prostředí automobilových závodů....
- Jsou to pouze příklady, vůbec to nemusí být takto. Zafixovala jsem vám tam atribut prostředí, ale může to být klidně jiný. Jen jsem chtěla ukázat, jak je třeba vymezit rámec pro vaše řešení resp pro vaši hru