

Komentář Eva 24.10.

1. Morfologická analýza

- a. U morfologické analýzy si dejte pozor na to, aby atribut nebyl moc obecný, resp. uchopitelný z mnoha různých pohledů. Například atribut Akce je příliš obecný a vlastně jednotlivé varianty je lépe kombinovat než nadefinovat různé možnosti a vybrat jednu nejlepší. Akce by tak bylo dobré třeba rozdělit do několika atributů – např. akce pro posun herním kolem – hod kostkou, lízání karet, každé kolo o stejný díl, posun dle umístění v daném kole atd.; posouvací panák apod.... nebo akce pro zpomalení hry -
- b. Totéž platí i pro atribut herní prvky. Jinak ostatní se mi moc líbí, jsou pěkně vymyšlené. Chválím.

2. Pěkně zpracovaná persona. Vidím spoustu práce, analýz, které výborně syntetizujete!

3. Definice rámce problému

Uživatel (Who)	Studenti ekonomických vysokých škol
Potřebuje (What, Where)	Způsob, jak propojit teoretické znalosti s praxí, a to zábavným způsobem a mimo školní prostředí.
Protože (Why)	Potřebují nejen rozšířit své znalosti, prohloubit je, propojit je s praxí a co nejefektivněji se naučit novým věcem, ale také mají zájem naučit se ekonomicky myslet.

Problém resp. rámec pro vaše řešení jste si vymezili velmi obecně a zkuste ho více zaměřit na vaši personu.

Např. (opravdu jen příklad): **Honza, student ekonomické VŠ, kterého v rámci ekonomiky zajímá téma finančních trhů a který je sportovně založený, z čehož vyplývá jeho soutěživost a potřeba pohybu**, by uvítal dynamicky se vyvíjející hru, při které bude schopen uplatnit svoje znalosti z ekonomiky v diskusích či ekonomických aktivitách a porazit při tom ostatní účastníky hry.

Doplnila bych ještě kde resp. kdy by bylo dobré aby hru hrál, v jakých situacích.