

## Zpětná vazba Eva 24.10. Definice rámce problému

Jedná se o definici problému ve smyslu mantinelů pro vaše řešení, tedy pro vaši hru.

Definice by tak mohla vypadat následovně:

Ivana studentka VŠ ekonomické je ráda nezávislou a velmi ráda vnímá sebe samu jako s vlivem, nemá ráda stereotyp. Proto potřebuje hru, která se bude dynamicky vyvíjet a bude v ní postupně získávat na vlivu. Ideálně si v praxi vyzkouší, jaká rozhodnutí ji čekají v případě vlastního podnikání, protože chce sama podnikat. U hry se navíc potřebuje smát, proto by bylo fajn, kdyby byla hra obohacena o prvky humoru.

Uvedla jsem příklad. Můžete definici rámce směřovat jiným směrem, ale jde o to, že vaše hra by měla zapadnout do tohoto profilu. Z definice rámce vyplývají i další atributy, které si můžete definovat, popřípadě další oblasti, které budete muset u osoby zjistit. Například, co jí přijde vtipné. Nebo si nadefinovat nový atribut např. prvky, kterými lze dostat do hry úsměvné chvíle – varianty by pak mohly být – doplnit do hry vtipy, doplnit do hry různé aktivity -zpěv, malování nohou, alkohol apod.....