Komentář Eva 24.10.

1. Morfologická analýza
	1. Zpracovávána pouze fotografiemi, což je nepřehledné. Bylo by fajn uvést tabulku s atributy a variantami k nim. Vybrali jste pouze konkrétní varianty. Výběr variant by byl dobrý realizovat až se znalostí persony a aktivity k poznání persony jsme dělali později.
2. Definice rámce problému

**„Student** se snaží dokončit školu, ale už cítí tlak toho, že je potřeba získávat i praktické zkušenosti v oboru a zároveň se snaží osamostatnit. **Snaží se tedy skloubit práci se školou**, což někdy představuje **problém s nedostatkem času**. Kvůli práci zanedbává školu a naopak. Studium však chce dokončit, protože si je vědom, že s titulem bude mít lehčí průchod kariérou, s čímž souvisí vyšší finanční ohodnocení. Zároveň se **však obává, že školu nedokončí včas a bude muset studium prodloužit**, což by pro něj znamenalo dodatečné finanční náklady.“

* 1. Nebyla bych si úplně jista, že z takto vymezeného rámce budu vědět, kam směřovat řešení resp. podobu hry. Ale jinak jste pochopili tvorbu rámce správně a je fakticky v pořádku. Spíše je třeba se zaměřit na míru detailu a vymezení zajímavých podstatných mantinelů, do kterých vaše řešení zasadíte. Uvádím níže příklad definice z mého pohledu, co jsem si o Terce přečetla. Zajímalo by mě například, jak se dívá na problematiku udržitelnosti, ochranu ŽP, zda nezasadit hru například do kontextu ochrany ŽP…
	2. Doporučuji tzv. human centered přístup při definici rámce tzn. studentka Terka, která je studentkou VŠ, baví ji daňová problematika, díky které se už momentálně osamostatňuje a školu potřebuje primárně kvůli titulu. Uvítala bych hru s daňovou tematikou, zároveň by bylo fajn, aby zjistila potřebu i ostatních disciplín probíraných ve škole a jejich praktický přínos a škola tak pro ni nebyla jen nutností kvůli titulu. Ráda si sama stanovuje své cíle a dosahuje úspěchu, proto by hra měla být spíše kompetitivní povahy a přemýšlivá….