

Komentář Eva 24.10.

1. Morfologická analýza

- a. 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 osoby a aktivity k poznání osoby 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.“

- a. 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...
- b. 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....