

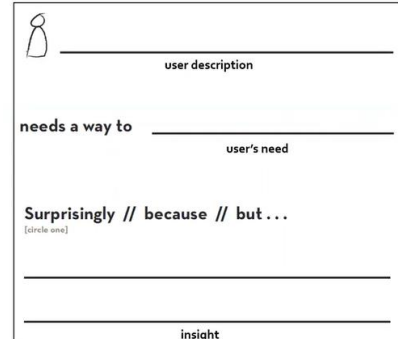
Výchozí stav:

1. Máte vybránou jednu preferovanou variantu (podobu) pro vaši hru s využitím metody 5 myslících klobouků (viz minulý seminář). Máte vytvořenou její 50-ti slovní variantu.
2. Máte definovaný problém, který řešíte (minulý seminář)

Definice rámce problému – Problem statement

– Proč, co, kdo, kde (Who, What, Why, Where)

- Vyrábět lepší pasti na myši Background, součástí proč
- Současné pasti na myši vedou k tomu, že jsou uživatelé vystavováni virům, jak se pastí dotýkají a likvidují myši. Vlastníci Kdo domů Proč potřebují pasti na myši, které je jednoduché používat, jsou Co nízkonákladovou pastí k odchytu a likvidaci myši bez vystavení virům, které jsou na myši.



Zákazník (podnik zaměřený na technologické inovace) potřebuje, aby jeho zaměstnanci začali vnímat potřebu hodnotit vyvíjené produkty a jejich prodejní strategii z pohledu rizik, která mohou nastat ve vzdálené budoucnosti vlivem neočekávaných změn, ke kterým dochází. Podnik zjistil, že si jeho zaměstnanci neuvědomují události, k jakým může dojít a proto jejich rozhodnutí, například zda expandovat na nějaký trh mohou být velice vágní a neudržitelná. Hry je určena pro vývojáře.

3. Máte personu uživatele.

Výstup: Rozvinutá varianta (podoba) hry spolu s oblastmi pro prioritní otestování v další fázi (budete mít shrnuto to zásadní a zároveň i ponětí o tom, co by mohlo být ve vašem nápadu problematické)

Forma výstupu (popis + tabulka)

Popis základní vybrané varianty: [doplňte]

Definovaný problém: [doplňte]

Persona [doplňte]:

Seznam atributů	Vybraná varianta atributu	Relevance pro řešení definovaného problému*	Zdůvodnění, proč je relevantní pro řešení problému	Jaké máme důkazy o relevanci?*
Prostředí hry - tématika	Sci-fi	Nepodstatné	Zasazení hry není podstatné pro řešení problému, ale líbí se nám a pro cílovou skupinu studentů jej považujeme za atraktivní.	Slabé
Atribut 2
Atribut 3
...

* Relevance pro řešení definovaného problému: Když nahradíte radikálně jiným nápadem pro daný atribut, bude hra problém nadále řešit?

Postup:

1.Krok:

Zrekapitulujte si vše, co jste doposud zpracovali: a) definice rámce problému; b) definice osoby uživatele; c) základní popis vaší hry.

2. Krok:

Promyslete k vaší základní podobě hry další atributy s jejich konkrétní variantou. Výběr metody pro určení varianty je na vás. Doporučujeme pracovat s následujícím minimálním seznamem atributů. Pokud vám některé atributy u vámi rozvíjené varianty hry chybí, doplňte je. Pokud si nejste jisti preferovanou podobou varianty atributu, poznamenejte to do tabulky níže a později se k nim vraťte. K seznamu doplňte i ty, které máte u stávajícího popisu navíc nebo tyto obecné atributy přejmenujte, pokud se překrývají. **Je přípustné použít AI pro definici možností atributů.**

U některých atributů dává smysl zapsat více dílčích variant, například mechanik. Zároveň některé atributy (např. mechanika) nemusí být ve hře zastoupené vůbec.

1. Typ hry: kooperační, kompetitivní, pro jednotlivce
2. Rozvíjená dovednost resp. znalost (upřesněná): např. znalost trendů, schopnost identifikace rizik, uvědomění si rizik, tvorba scénářů, vnímání nestálosti rozhodnutí, umět komunikovat apod.
3. Vztahy mezi hráči
4. Cíl hry (čeho je třeba dosáhnout): vytvořit scénář; definovat rizika v co nejkratším čase,
5. Konec hry (kdy hra končí – může ale nemusí souviset s cílem hry) – jedna z rolí již nemá zdroje pro další pokračování; byl vytvořen scénář
6. Kdo vyhrává – ten kdo vyjedná nejlepší scénáře; ten, kdo vyjednal nejlepší podmínky s ohledem na to, co se může stát za 20 let apod.
7. Jak je určena budoucnost: náhodně, kreativitou jednotlivců, skupinovým konsensem v jeden moment
8. Činnosti hráče (mechanika): vyjednávání, vymýšlení variant, posun po hracím poli
9. Pohyb po herní ploše (mechanika) – hodem kostkou, vždy o jedno, kdo dříve něco vymyslí – riziko např.,
10. Role hráčů ve hře
11. Způsob zajištění angažovanosti: udržet pozornost pomocí možnosti měnit role; hráč ovlivňuje děj hry, uprostřed hry se líže karta náhody atd.
12. Náhoda ve hře (mechanika) – kostka, hodiny, není náhoda
13. Vybavení hry
14. Způsob urychlení hry (mechanika): při hodu šestkou se hází znovu
15. Způsob zpomalení hry (mechanika): vězení, zloděj
16. Herní plocha – připravena předem, kreativně vytvářena ve spolupráci
17. Původ informací – nabízí hra (scénáře, rizika, trendy, role apod.), vymýšlí si sám hráč
18. Předmět simulace ve hře: povolání, situace krizová, běžná situace...
19. Rychlost reakce hry na akci hráče: okamžitá, adaptivní, na konci hry

INMG_2.fáze_rozvoj_konceptu_16.11.

Atributy a hlavně jejich konkrétní variantu pro vaši hru zaznamenejte do následující tabulky, která bude i tabulkou výstupu do vašeho rozvojového portfolia. U jednotlivých atributů se zamyslete nad jejich relevantností a důkazech o relevanci a výsledek opět zaneste do tabulky:

Tabulka 1: Rozšířená podoba hry (tabulka výstupu do rozvojového portfolia)

Definovaný problém: [doplňte z fáze 1]

Persona [doplňte z fáze 1]:

Seznam atributů	Vybraná varianta atributu	Relevance pro řešení definovaného problému*	Zdůvodnění, proč je relevantní pro řešení problému	Jaké máme důkazy o relevanci? **
Prostředí hry - tématika	Sci-fi	Nepodstatné	Zasazení hry není podstatné pro řešení problému, ale líbí se nám a pro cílovou skupinu studentů jej považujeme za atraktivní.	Slabé
Atribut 2
Atribut 3
...

* Relevance pro řešení definovaného problému: Když nahradíte radikálně jiným nápadem (variantou) pro daný atribut, bude hra problém nadále řešit?

- Ne > Nutnost ("must have")
- Ne, ale omezí se > Bonus ("nice to have")
- Ano > Nepodstatné

** Jaké máme důkazy o relevanci?

- Silné: Vyplývá z informací o cílové skupině shromážděných námi nebo relevantními studii
- Slabé: Jsme o tom přesvědčeni na základě osobních zkušeností s cílovou skupinou či rozvíjeným tématem
- Žádné: Je to jen naše přesvědčení

3.krok

Co otestovat v další fázi? Umístěte jednotlivé atributy (jejich varianty) do matice níže podle toho, jak jsou relevantní pro definovaný problém, a podle toho, jaké důkazy o relevanci máte.

Tabulka 2: Posouzení atributů pro testování

	Nepodstatné	Bonus	Nutnost
Silné důkazy	Nerelevantní	V pořádku	
Slabé důkazy	V pořádku		Problematické – vhodno otestovat
Žádné důkazy		Problematické – vhodno otestovat	Extrémně problematické – nutno otestovat

4.krok

Jak s problematickými atributy naložit? V další třetí fázi projektu – testování a prototypování – doporučujeme otestovat smysluplnost variant atributů umístěných v matici vpravo dole. Proto problematické atributy vypište do rozvojového portfolia zároveň se způsoby, jak je budete testovat. Prosím o pojmenování seznamu či tabulky „Problematické atributy k testování“

Proč testovat? Pokud je některý z atributů nebo jeho variant důležitou součástí řešení problému a nemáte pro něj dostatečné důkazy, může se později ukázat, že nefunguje. V takovém případě to může ohrozit smysluplnost hry – a v této chvíli je nejlepší čas se tomu vyhnout.

Musíme mít nějaké problematické atributy? Nemusíte, pokud se vám podařilo mít celou dobu na paměti definovaný problém (ale i v takovém případě mohou problematické atributy vzniknout). Problematický atribut ale není chyba, jen je potřeba si jeho funkčnost ověřit.

V rozvojovém portfoliu (dokumentu) budou zaneseny z 7. semináře minimálně tyto výstupy:

1. Tabulka - Rozšířená podoba hry
2. Tabulka – Posouzení atributů pro testování
3. Seznam nebo tabulka problematických atributů k testování a způsob jejich testování.