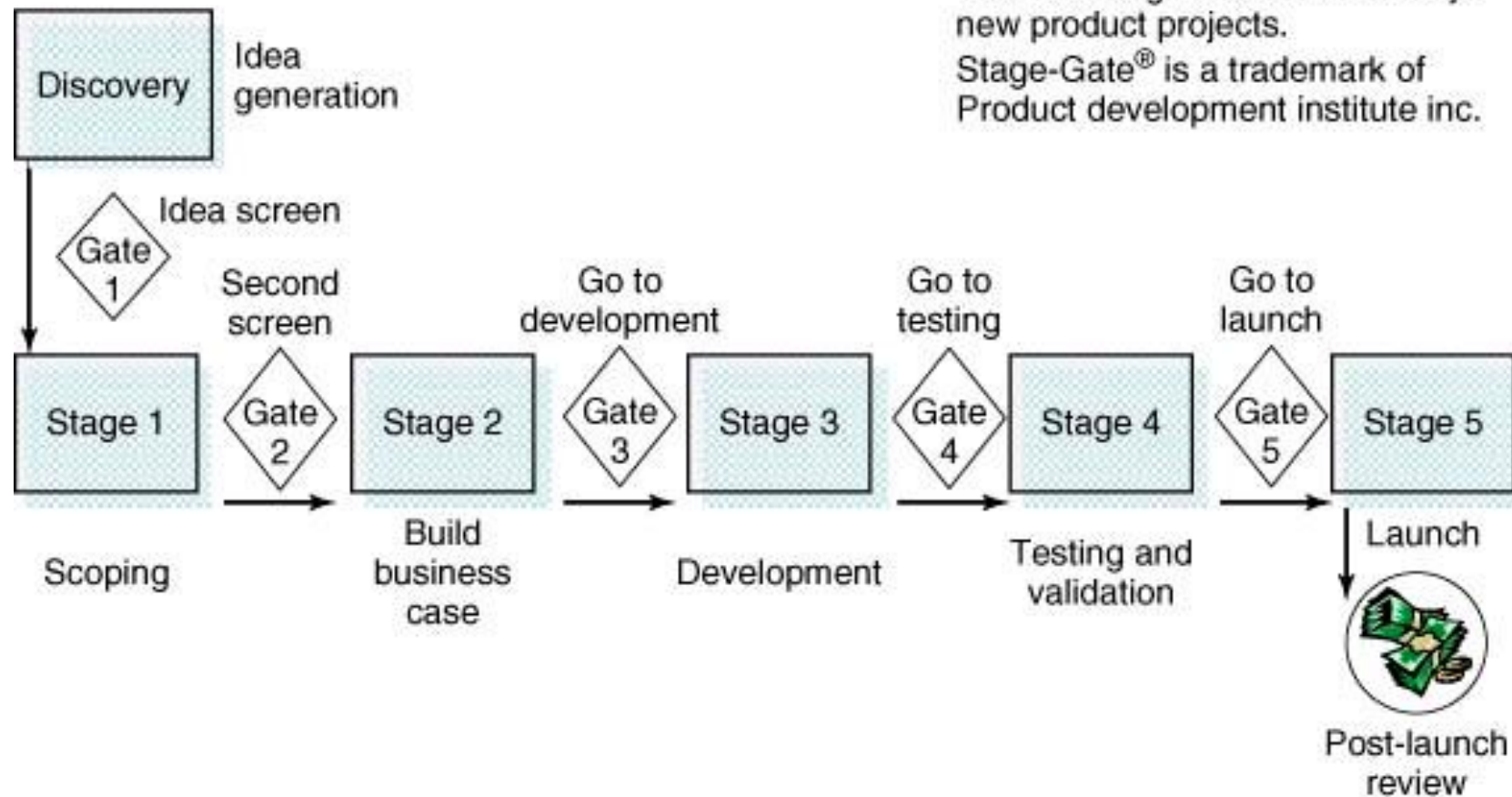


Vybrané přístupy k inovačnímu procesu

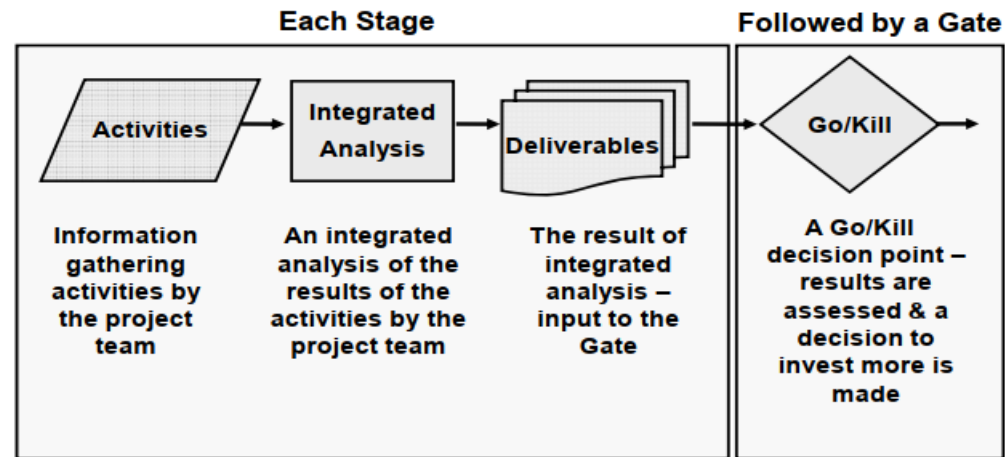
Implementované v projektu

Stage-gate: model



Staga-gate: Jaký je obsah fáze a brány?

Exhibit 1: Stage-Gate Consists of a Set of Information-Gathering Stages Followed by Go/Kill Decision Gates

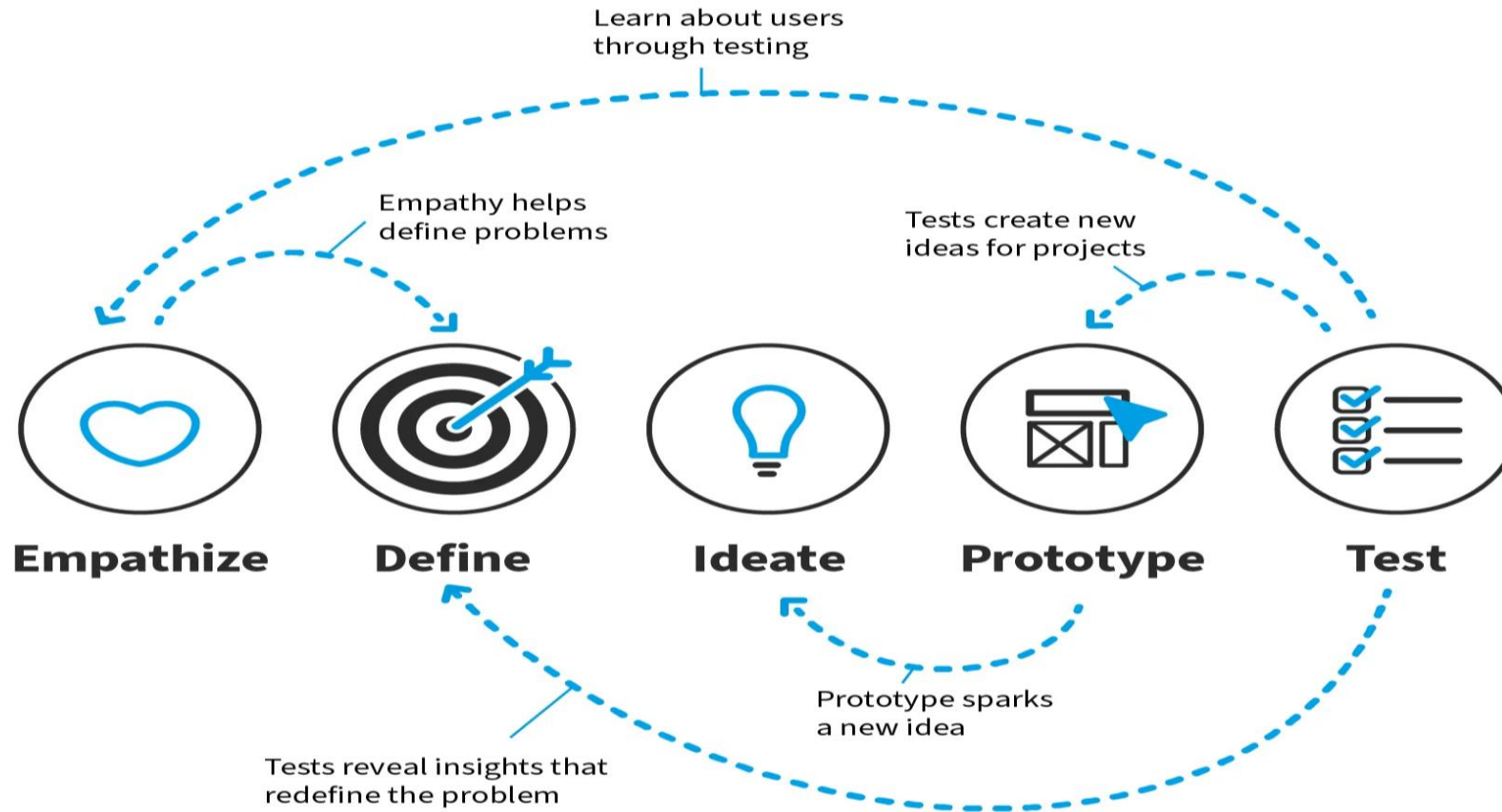


Nadefinujte.....(15 minut)



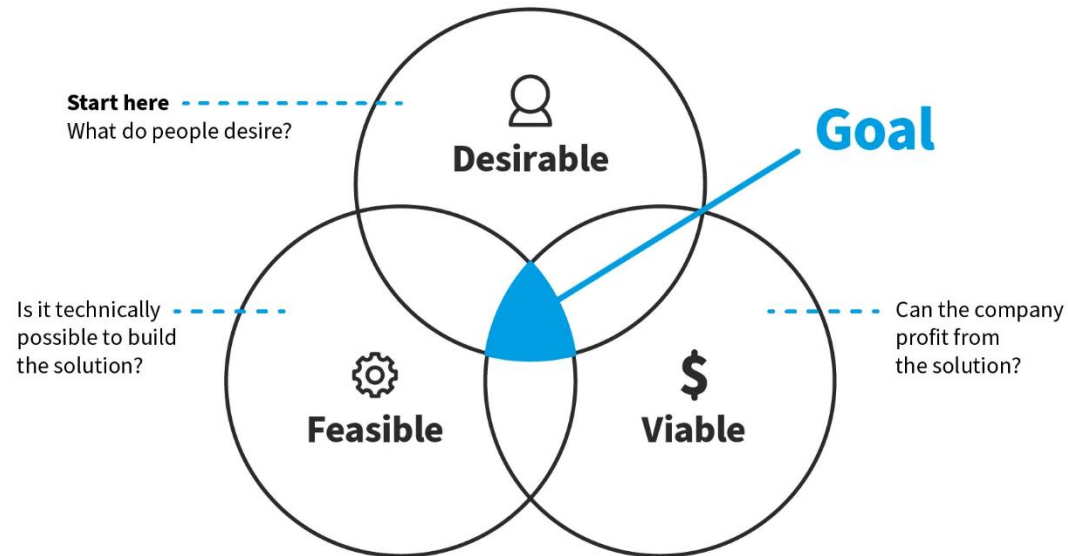
V týmu **nadefinujte fáze inovačního procesu s využitím znalosti stage-gate přístupu** pro projekt **inovace existující serious game** (můžete pracovat s „pivní hrou“, nebo pouze obecně) včetně výukových materiálů. *Nadefinujte cíle pro jednotlivé fáze, potřebné aktivity a výstupy.*

Design-thinking: model



Design thinking: doplňující rámce

Three Lenses of Design Thinking



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

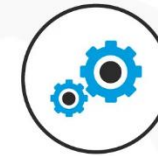
4 Principles of Human-Centered Design



People-Centered



Solve the Right Problem



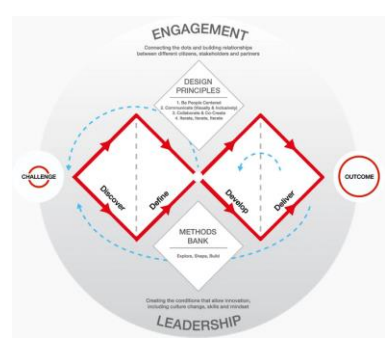
Everything is a System



Small & Simple Interventions

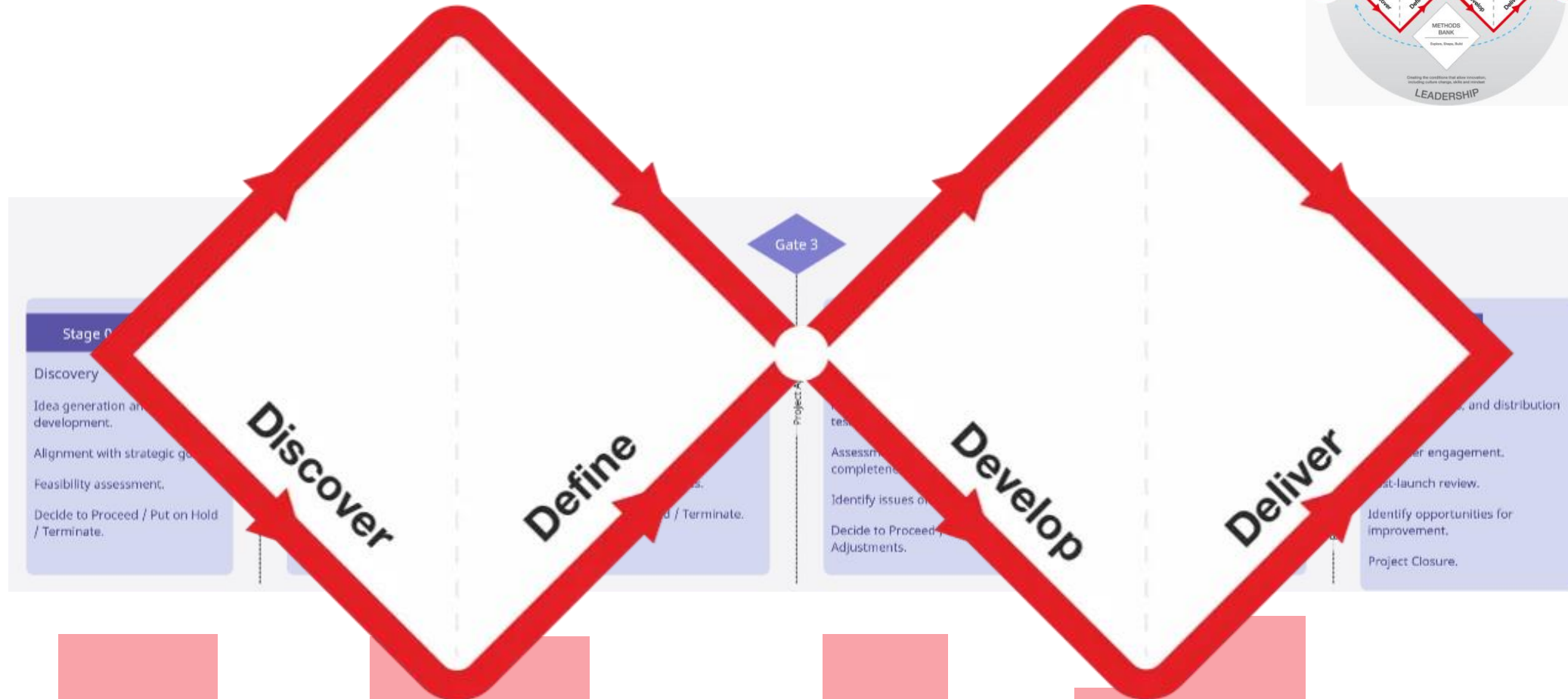
Interaction Design Foundation
interaction-design.org

Lze tyto přístupy spojit?



Ideate

Empathize



Ideate

Define

Ideate

Protot
Test

Plán semestru



Týden	1.týden 26.9.2024	2.týden 10.10.2024	3.týden 24.10.2024	4. týden 21.11.2024	5. týden 5.12.2024	6. týden 19.12.2024
Vyučující	Michal Mariia Eva	Mariia	Mariia	Eva Michal	Eva	Eva Michal
Fáze	Testování existujících hry/ Ideace	Empathize/Scoping	Business case development	Rozvoj hry	Prototyping/Testing	Testing/internal product launch
Aktivity v hodině nejedná se o kompletní výčet)	Uvítání Serious game - zážitkově Vymezení inovací Inovační proces Definice fází procesu vývoje hry Testování základního prototypu hry	Definice zákazníka a jeho potřeb (VPC, Persona) Identifikace problémů stávající hry a uživatelů (Kano model Stručný popis inovované hry GATE	Průzkum trhu (analýza konkurence, positioning matrix) Návrh business modelu (BMC) Vyhodnocení potenciálu hry a identifikace příležitostí ke zlepšení GATE	Kreativní dílna Výběr finální podoby hry (myslící klobouky) Rozvoj business modelu (SCAMPER, How might we) a tvorba Lean Canvas Finální popis hry GATE	Kreativní dílna Analýza nákladů Testování pravidel a manuálu (Voice of C/U) Uprava popisu hry Tvůrba VPC - produktová strana a posouzení souladu GATE	Testujeme hry vzájemně Prezentace produktu investorovi (Elevator Pitch) Prezentace produktu uživateli (Poster) Zhodnocení
Aktivity na doma	Ideace - tvorba seznamu nápadů na základě Brainstormingu	Definice učebních cílů	Rozvoj atributů hry (morfologická analýza)	Tvorba pravidel a manuálu Tvorba papírového prototypu hry	Testování souladu VPC Dokončení teaching notes Dokončení hry	
Cíl fáze	1. Zhodnotit, jak hra aktuálně funguje 2. Identifikovat silné a slabé stránky 3. Identifikace oblastí, kde by bylo možné hru změnit					