

기회란 무엇인가?

이 체크리스트를 작업지침으로 활용합니다.

게임	예
우리는 게임 제목을 만들었습니다.	
우리는 게임을 하는 데 필요한 자료 목록을 만들었습니다.	
우리는 게임의 목표를 설명했습니다.	
우리는 게임의 규칙을 설명했습니다.	
우리는 게임을 성공적으로 할 수 있게 모든 부분을 만들었습니다.	
청중	
우리는 장난감 회사가 우리 게임을 선택할 것이라고 생각하는 근거를 최소한 3 가지를 열거했습니다.	
우리는 프레젠테이션을 만들 때 청중과 목적을 고려했습니다.	
우리는 고급한 작품을 만들기 위해 최선의 노력을 했습니다.	
멀티미디어 프레젠테이션	
우리는 팀구성원 이름을 포함하는 제목 슬라이드를 만들었습니다.	
우리는 장난감 회사를 위해 새로운 게임을 만들기 위한 우리의 가이드라인을 집어넣었습니다.	
<ul style="list-style-type: none"> 우리는 우리 게임의 공정성을 확률이 어떻게 입증하는가를 설명했습니다. 	
<p>우리는 어떤 사건의 가능성을 어떻게 측정할 수 있습니까? 라는 프로젝트 질문에 답변했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 우리 게임이 어째서 공정한가를 보여주는 시각적 표현물을 만들었습니다. 게임의 가능한 결과를 보여주는 최소 2 가지의 시각적 표현을 집어넣었습니다. 확률을 이용하여 게임을 이길 가능성을 설명했습니다. 	
우리는 확률 언어를 사용했습니다.	
우리는 무엇이 공정한 것인가? 라는 본질적 질문에 대한 답변으로 우리 의견을 제시했습니다.	