

- zadani extremne heterogenni (predevsim co se narocnosti tyce)
- vyjasneni pojmu “inovativni”  
na maticovem, pixelovem displeji s 2D mysi a klavesnici toho proste moc neudelame, pokud nebudeme chtit zapojit obe ruce zaroven spolu se vsemi prsty na nich (uz jenom takovy trackball nabizi jine moznosti, protoze setrvacnost, zrychleni apod.)
- prezentace OneFinger + Gnome/KDE/Xfce look atd.
- dotaz na vlastni zadani zahrnujici vstupne-vystupni metody (ruzne klavesnice, polohavici zarizeni, hlasova interakce, web kamery apod.) pripadne na zhodnoceni/kritiku dnesnich zazitych/zastaralych/nevhodnych konceptu + navrh/otestovani ruznych reseni (2D, 3D, n-D, velke/male v cm prostredi, tmave/svetle, rychle/pomale, oble/hranate, jednocelove/univerzalni atd.) pro kazdou z nize uvedenych 2 kategori  
bohuzel jde z velke casti o psychologii a tezko se hleda neco inovativniho primo v samotnych technologiich :’(
- jak to je s “navrhy” ve WISu (jedna se skutecne pouze o navrh a nebo je potrebna jista implementace? - ve slajdech je totiz uvedeno, ze implementace je povinna)
- ty ukazky povedenejsich praci z minuleho roku nam vubec nepripadaji inovativni - ba naopak, abych pravdu rekl  
(vyjma mice2mouse, coz je sice inovativni, ale bohuzel nepouzitelna metoda - viz. mereni, ktere pozitivne rozhodne nevypada, takze realna uzitna hodnota bude limitni nule :’( )  
na druhou stranu nas vsak zaujaly ruzne, prekvapive vysledky nekterych mereni (pred i po realizaci danyh aplikaci) v dokumentacich)

---

videl bych to na 2 kategorie

1. pracovni (tady se toho da strasne mnoho vylepsit - napr. ja mam kupu napadu v zaloze, avsak ty jsou hodne narocne na implementaci a na BFU nepusobi tzv. “wow” efektem, protoze jsou ciste pragmaticky zamerena)
2. zabavni (sem se da zaradit vetsina radoby inovativniho SW pro UI)