

POSUDEK VEDOUCÍHO ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

Název práce: Segmentace vybraného spotřebního trhu: videohry

Typ práce: Bakalářská práce

Jméno studenta: Simkovič Vít

Vedoucí práce: Doc. Ing. Jan Koudelka, CSc.

Práce splňuje zadání	Ano	X
	Ne	
Aktuálnost tématu	Velmi aktuální	
	Aktuální	X
	Nadčasové-neutrální	
	Neaktuální	
Náročnost tématu	Náročné teoreticky i metodologicky	X
	Teoreticky náročné	
	Metodologicky náročné	
	Relativně jednoduché	
Struktura práce	Úplná, logická	
	Úplná, logicky špatně koncipovaná	
	Neúplná, logická	X
	Neúplná, logicky špatně koncipovaná	
Literatura a práce s ní	Originální prameny	
	Aktuální prameny	X
	Zastaralé prameny	
	Aktivně využité, organicky zapracované	X
	Využité pasivně, věcně správně citované	
	Nedostatečně využité	
Vybavení práce (tabulky, grafy, přílohy)	Optimální množství	
	Postačující množství	X
	Příliš četné na úkor textu	
	Nedostatečné	
	Organicky spojené s textem	
	Vhodné doplnění textu	X
	Formální bez užších vazeb na text	

Vlastní přínos práce	Formulace původních závěrů	X
	Formulace závěrů kompilovaných ze zdrojů	
	Chybí formulace vlastních závěrů	

Další hodnocení:

Z hlediska zaměření je práce věnována zajímavému a rozvíjejícímu se jevu, se silnými vazbami na kulturní a sociální trendy, který má své zřetelné marketingové rezonance. Cíl práce je poměrně jasný a vyplývá již z názvu vlastní práce. V obecných partiích se účelně propojují fáze procesu segmentace trhu s možnostmi získávání odpovídajících dat. Možná v této části mohly najít své místo i partie zvažující polohy spotřebního chování relevantní na trhu videoher. Práce obsahuje vyhovující metodickou pasáž, která předkládá hlavní metodické směry plnění cíle práce a v dalším textu je v relevantních polohách dále upřesněna. Je pochopitelné, že postupu segmentace trhu předchází důkladnější pohled na charakteristiky trhu videoher, účelně založený především na internetových zdrojích, které umožňují náhled na aktuální situaci, tak jak je daná oblast výrazně dynamická. Pracuje se zde se šikovnými sekundárními daty, výmluvná a pro segmentační účel inspirující je např. Tabulka 1 (Prodeje dle žánrů pro jednotlivé platformy). Podstatnou až zásadní částí práce je cesta k získání vlastních relevantních dat a jejich vyhodnocení. Správné je rozhodnutí základní soubor spojit jen s uživateli. Obsah a struktura relativně střídmého, ale účelného dotazníku jsou smysluplné. Vyhodnocení je založeno nejprve na frekvenční analýze, sumarizaci. Využívá se účelně především grafického zobrazení v kombinaci s tabulkou. Komentáře jsou spíše hodnotící. Hlavní osu vyhodnocení však tvoří jednak segmentační rozhodnutí ve směru nejprve a priori forward segmentace, po té jako další varianta backward přístup a konečné ve třetí poloze jejich kombinace. Rozvoj profilu segmentů se vhodně plní pomocí kontingenčních tabulek. Celkem jednoduchým postupem tak práce plní své cíle.

Otázka č. 1 vztahující se k tématu práce:

Tabulku 1 (Prodeje dle žánrů pro jednotlivé platformy k datu 16. 4. 2013) by bylo účelné doplnit pohledem na vývoj oblíbenosti žánrů v čase.

Otázka č. 2 vztahující se k tématu práce:

Přestože se práce soustředila na segmentaci uživatelů, tedy těch, kteří hrají videohry, mělo by smysl zkoumat možné tržní segmenty i v případě potenciálních uživatelů? Pokud ano, jaký postup by autor navrhoval?

Otázka č. 3 vztahující se k tématu práce:

Třeba upřesnit, jak probíhal výběr respondentů a jak probíhalo zpracování dotazníků.

Ostatní otázky vztahující k tématu práce:

Proč byla nakonec zvolena kombinace obou přístupů. Jaké výhody a jaké nevýhody může mít oproti oběma předešlým postupům?

VYSOKÁ ŠKOLA EKONOMIE A MANAGEMENTU

Nárožní 2600/9a, 158 00 Praha 5

Klasifikace	výborně	
	velmi dobře	
	dobře	X
	nevyhovující	

Datum: 02.06.2014

Podpis vedoucího práce