



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Dan Bulis

Název práce: Psychologie zákazníka v souvislosti s nakupováním digitálního obsahu do počítačových her

Autor posudku: Tomáš Ledvinka

Cíl práce: Cílem práce je analýza jevů, které ovlivňují zákazníky kupující digitální obsah do počítačových her, na základě zkoumání jejich chování a potřeb v herním prostředí, primárně jde přitom o strach z promeškání (FOMO).

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Na základě výsledku provedené antiplagiátorské kontroly je shoda 3 procenta. části. Práce není plagiát.

Dílčí připomínky a náměty:

Posuzovaná bakalářská práce se přes původně nepoměrně širší zaměření na psychické jevy vznikající v souvislosti s marketingem v prostředí digitálních her nakonec zaměřuje na jedinou marketingovou taktiku, resp. účinek, kterým je strach z promeškání, autorem

někdy označovaný též jako FOMO (fear of missing out), přičemž mu jde také o vliv na zákaznické chování, ačkoliv primárně se snaží tuto problematiku pojmout v psychologickém kontextu.

Dané téma je pozoruhodné a zasloužilo by si důkladné zpracování. Autorovi bych proto rád navrhl, aby se od něj přes navrženou známku do budoucna neodkláněl, a spíše aby hlouběji a důkladněji promyslel jeho zpracování.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Autor si vytkl téma, které je oborově velmi relevantní. Práci obecně zpracoval na dobré formulační a jazykové úrovni. Teoretickou část své práce pojal konsistentně a poměrně solidně. Nicméně, praktická analýza je nepoměrně dosti problematičtější.

Především neobsahuje zpracování vztahů mezi proměnnými. Autor na str. 25 sice uvádí, že provádí korelační a regresivní analýzu, v praktické části se mi jí však nepodařilo rozeznat. Obvyklé je u tohoto typu bakalářské práce například grafické zpracování. Při této absenci je pak pro autora nemožné metodicky správně formulovat obecný závěr, k němuž dospěl, totiž, že „FOMO má výrazný dopad na nákupní rozhodnutí, přičemž hráči s vyššími úrovněmi FOMO jsou náchylnější k nákupu digitálního obsahu, často ovlivnění marketingovými akcemi zdůrazňujícími jeho omezenou dostupnost nebo speciální funkce.“ Poněkud problematičtější jsou i podaná doporučení v závěru práce, která nijak organicky nevyplývají z praktické části a ani v nich není patrná návaznost na teoretickou část. Jednoduše se jeví jako názory vyřčené a priori bez ohledu na obsah práce.

Otázky k obhajobě:

Nemám otázky.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: E

V Hradci Králové dne 15. května 2024

podpis